

Skatetography: skateboarding, espacio público y cultura en la Ciudad de México.

José Antonio García Ayala
Erik Alfonso Carranza López

SKATE
PARK JFK



YEAH

QUE TU
IMAGINACION
NO MUERA

SKATE
THAS

HA I DE DIE
TE

KAZ
MAGA

Intervención
Pública
Todo

LA
CIUDAD

ES UN
TEXTU

ÓNIMO

PLAZA Y VALDÉS

P Y V

EDITORES

SKATETOGRAPHY: SKATEBOARDING, ESPACIO PÚBLICO Y CULTURA
EN LA CIUDAD DE MÉXICO

Skatetography: skateboarding, espacio público y cultura en la Ciudad de México

José Antonio García Ayala
Erik Alfonso Carranza López



Primera edición: junio 2026

D.R. © José Antonio García Ayala y Erik Alfonso Carranza López

© Plaza y Valdés, S.A. de C.V.
C. Joaquín Velázquez de León No. 10, Int. A-1,
Col. San Rafael, Alcaldía Cuauhtémoc, C.P. 06470.
Ciudad de México
Teléfono: (+52) 5550972070
editorial@plazayvaldes.com.mx
www.plazayvaldes.com.mx

Plaza y Valdés, S. L.
Paseo del Rey, 4 28008 Madrid (España)
Teléfono: (+34) 918126315
madrid@plazayvaldes.com.mx
www.plazayvaldes.es

Corrección de estilo: Claudia Valdés

Diseño de portada: Anónima arquitectura, Erik Carranza L. y Erick Marín S.

Fotografía de portada: Gerardo Rangel Arellanes, JKF skatepark, 2014.

Formación tipográfica: Juan Carlos Tovar Moreno

ISBN: 978-607-2642-58-4 Físico
978-607-2642-59-1 Digital

Impreso en México / *Printed in Mexico*

Todos los derechos reservados. Este libro no puede ser reproducido, distribuido, ni transmitido por ningún medio ni forma (sea electrónico, mecánico, fotocopiado, grabado o cualquier otro método) sin el permiso previo y por escrito del editor.

El trabajo de edición de la presente obra fue realizado en el taller de edición de Plaza y Valdés, ubicado en el Reclusorio Preventivo Varonil Norte, en la Ciudad de México, gracias a las facilidades prestadas por todas las autoridades del Sistema Penitenciario, en especial, a la Dirección Ejecutiva de Trabajo Penitenciario.

Contenido

Prefacio	9
Introducción	11
Capítulo 1 La cultura del skateboarding y su interrelación con el espacio público	15
Capítulo 2 Los elementos urbano-arquitectónicos y la escena del skateboarding en la Ciudad de México	33
Capítulo 3 Bases para el análisis geoestadístico de los lugares de alta significación del skateboarding en la Zona Metropolitana del Valle de México	65
Capítulo 4 Análisis geoestadístico de los skateparks en la Zona Metropolitana del Valle de México	73
Capítulo 5 Análisis geoestadístico de los skateshops en la Zona Metropolitana del Valle de México	89
Capítulo 6 Análisis geoestadístico de los skatespots en la Zona Metropolitana del Valle de México	107
Capítulo 7 Comparación entre la distribución de los lugares de alta significación del skateboarding en la Zona Metropolitana del Valle de México	123



Capítulo 8
Primera época: La llegada y dominio de las transiciones a la Ciudad de México 145

Capítulo 9
Segunda época en la Ciudad de México: El arribo del skateboarding callejero 161

Capítulo 10
Tercera época: Resurrección y auge del street skate en la Ciudad de México 181

Capítulo 11
Cuarta época: dominio del skate mediático y globalizado en la Ciudad de México 199

Capítulo 12
Vínculos del skateboarding con los circuitos culturales del hip hop y del arte en la Ciudad de México 221

Capítulo 13
Vínculos del skateboarding con los circuitos de los medios de comunicación masiva y el deporte en la Ciudad de México 241

Conclusiones 253

Referencias 257

Prefacio

Este libro es producto de distintas investigaciones coordinadas por el Dr. José Antonio García Ayala y el Mtro. Erik Alfonso Carranza López, y contó con la participación de alumnos de prácticas profesionales y servicio social de la Escuela Superior de Ingeniería y Arquitectura, Unidad Tecamachalco del Instituto Politécnico Nacional, como Juan Antonio Sánchez Morales, Gerardo Rangel Arellanes y María Fernanda Ramírez Acebedo, Jorge Armando Bravo Rosales, Miguel León Rojo, Luis Alberto Escalante Ortega y Josué Hernández Díaz, así como de la arquitecta Sindy Jenny Martínez Lortia.

Entre estas investigaciones destaca la titulada: *Complejidad, tiempo libre y urbanización sociocultural*, con número de registro SIP: 20140724, que fue financiada por el Instituto Politécnico Nacional, al igual que la presente obra, que tiene como propósito contribuir al conocimiento sobre el *skateboarding* en la Ciudad de México y su zona metropolitana, donde se contó con la invaluable colaboración de distintos miembros de la comunidad de este deporte, como el historiador Carlos Eduardo Zúñiga, patinadores profesionales como Juan Manuel García *Sauro*, Carlos Alfredo Padilla Rubalcaba *Litos*, Mario Sáenz, Félix May Lozada *Polo May* y Shadi Charbel, el promotor, diseñador de pistas y entrenador Raúl Mendoza *Ruli*, *filmmers* como David Herrera Mendoza, fotógrafos como Miguel Huerta *Mickey Crash*, y Alonso Leal *El Chango* empresarios como Eduardo Arturo Ayala *El Monkey*, Carlos Guevara, Perseo Medrano, Enrique Obed García Castillo, Israel Valeriano Rayón, managers como Julio Arellano, diseñadores gráficos como Edgar Llamas *El Muslos* y Luis Ponce, promotores como César Reyes, artistas plásticos como Martín Núñez, editores de revistas como Octavio Velásquez *Tavo*, Sol Díaz, Omar Ortega y Kobyer Ferro, constructores de pistas como Piri, el promotor, comentarista, entrenador Francisco *Paco* Manzanares, los diseñadores de *skateparks* Juan Pablo Escalante Hernández *Nito*, locutores deportivos como Juan Carlos Aguilar Jorge *El Hule* y demás miembros de la escena como Miguel Alana García *Chonchis* y Alfredo Franco *Niño Blunt*, Jonathan Castañeda y Reina Mariana Sevilla, entre otros.

Introducción

El *skateboarding* es uno de los deportes con más auge a nivel mundial en la actualidad, en la Ciudad de México y su zona metropolitana, no es excepción, por lo que, desde el 2013, iniciaron distintas investigaciones para ver cuáles son sus principales características culturales y la forma en la cual se apropian física y simbólicamente del espacio público, en la cual se recorrieron distintos espacios públicos y privados vinculado a esta escena.

Las investigaciones tuvieron como base conceptual, por una parte, a la cultura, entendida como el conjunto de formas simbólicas —subjetivadas, actualizadas y objetivadas— interrelacionadas contextualmente e históricamente y estructurada socialmente, en virtud de los cuales estas son producidas, transmitidas y recibidas, en el sentido de John B. Thompson (1990) y, por la otra, al espacio público, concebido como el espacio de todos y para todos para vivir en colectividad, y no está libre de conflicto (García Ayala, 2012:105-114).

Estas investigaciones se dividieron en tres partes, en la primera se explican las propiedades de la cultura del *skateboarding* y sus relaciones con el espacio público, su historia en la Ciudad de México y su zona metropolitana, y sus vínculos con otros circuitos culturales; la segunda trata sobre las características e historia de distintos *skateparks*, *sktespots* y *skateshops*, y en la tercera la visión de distintos miembros de su escena.

Este libro corresponde a la primera de estas tres partes de la investigación, y se espera poder publicar las otras dos partes en dos entregas posteriores, en lo que respecta a esta, se divide en ocho capítulos. En el primero denominado *La cultura del skateboarding y su interrelación con el espacio público*, se explica qué es este deporte, cuáles son las principales características de las formas simbólicas que producen, y cómo se apropian de la ciudad; mientras que el segundo titulado: *Los elementos urbano-arquitectónicos y la escena del skateboarding en la Ciudad de*

México, caracterizan los lugares representativos de la comunidad de patinadores y su distribución en la capital de la República Mexicana.

Los siguientes cuatro capítulos tratan sobre el proceso de conformación histórica de la cultura del *skateboarding* en esta capital. El tercero llamado *Primera época: La llegada y dominio de las transiciones en la Ciudad de México*, habla del arribo de este deporte caracterizado por los parques de patineta con rampas y *bowls*; en el cuarto denominado: *Segunda época: El arribo del skateboarding callejero a la Ciudad de México*, del advenimiento del street skate el estilo de patinaje más predominante de la actualidad que se apodera de distintos espacios públicos; el quinto titulado *Tercera época: Resurrección y auge del street skate en la Ciudad de México*, trata sobre las bajadas y subidas del patinaje callejero después de sortear diversas perturbaciones dentro y fuera de la escena local, nacional e internacional; mientras que el sexto nombrado *Cuarta época: dominio del skate mediático y globalizado en la Ciudad de México*, narra el impacto que ha tenido la era digital en la comunidad de este deporte en los últimos años, manifestada en el surgimiento de los mejores *skatepartks* del país, y en algunos casos de Latinoamérica.

Por otra parte, los dos capítulos siguientes abordan las interrelaciones de la escena de este deporte con otros ámbitos fuera de esta. El séptimo llamado *Vínculos del skateboarding con los circuitos culturales del hip hop y del arte en la Ciudad de México*, trata sobre las interconexiones de la comunidad de patinadores con diversas manifestaciones artísticas; mientras que el octavo denominado *Vínculos del skateboarding con los circuitos de los medios de comunicación masiva y el deporte en la Ciudad de México*, caracteriza las interdefiniciones con distintas disciplinas y formas de difusión.

Por último, se hace una breve reflexión sobre la cultura del *skateboarding* en el espacio público de la Ciudad de México, sobre las futuras entregas que tienen el propósito de constituir una obra integral sobre el estado de la comunidad capitalina de patinadores en la segunda década del siglo XXI, después de la pandemia ocasionada por el Coronavirus.

Foto 1. Skatepark San Cosme



Fuente: Erik Alfonso Carranza López, 2013.

Capítulo 1

La cultura del skateboarding y su interrelación con el espacio público

El *skateboarding* es un deporte urbano y de acción que implica el traslado de un sitio a otro sobre una tabla con ruedas, y el desarrollo de acrobacias, trucos y destrezas sobre esta. De acuerdo con Carlos Eduardo Zúñiga¹ (2022), este se desarrolló originalmente en las playas del Sur de California en los Estados Unidos de América en ciudades como San Francisco, a partir de la aparición de la patineta o *skateboard* en los años 50 del siglo xx, derivado de la modificación casera del patín del diablo o *scooter* hecha por niños y jóvenes, quienes le quitaban la manija o el manubrio para utilizar la base de madera de unos 60 por 15 centímetros con ruedas de metal, recortadas de la base de un patín.

Michel Brooke, en su libro *Concrete Wave. The history of the skateboarding*² explica que esta idea fue aprovechada por Larry Stevenson para registrar la primera *skateboard* en 1961 para venderla a través de la primera compañía fabricante de patinetas del mundo: Makaha Standard creada en 1963, y que de ese año a 1965 obtuvo ganancias por 4 millones de dólares, con pedidos de más de 10 000 *skateboards* al día, por eso, para Carlos Eduardo Zúñiga (2022), el *skateboarding* surgió dentro de un movimiento de comercialización de distintas prácticas lúdicas, deportivas y de esparcimiento asociadas a una gran variedad de juegos y juguetes de dominio público, rediseñados en los primeros años después de la Segunda Guerra Mundial, en plena recuperación económica en los Estados Unidos de América, para desarrollar una industria (inexistente antes) asociada

¹ Director del proyecto historiográfico Museo del Skate en México.

² De acuerdo con Carlos Eduardo Zúñiga (2022), Michel Brooke hace una explicación completa y minuciosa sobre el origen del *skateboarding* y también su desarrollo económico durante sus primeros años. La información puede cotejarse en: Brooke, Michel, *The Concrete Wave. The History of Skateboarding*, E.U., Warwick Publishing, 1997, 200 p.

a estos, aprovechando el incremento de niños y adolescentes conocido como el fenómeno de los *baby boomers*,³ y el uso de materiales plásticos para la fabricación masiva de estos y sus componentes.

A inicios de la década de 1960, las grandes ventas de patinetas llamaron la atención de otros empresarios estadounidenses, quienes comenzaron a construirlas experimentando con distintos materiales para mejorar su calidad y desempeño, cambiando las ruedas de metal a arcilla (una especie de piedra), mientras se efectuaban un sin número de competencias, aumentando los aficionados al *skateboarding* y su cobertura mediática,⁴ creándose equipos de patinadores como: HOBBIE SUPER SURFER SKATEBOARD TEAM, NASH SKATEBOARDS y G&S SKATEBOARDS (compañías constructoras de tablas para surf), los cuales realizaban exhibiciones locales presentadas por la televisión californiana a todo Estados Unidos de América, según Carlos Eduardo Zúñiga (2022).

Así, para Carlos Eduardo Zúñiga (2022), la patineta por su forma semejante a la tabla del surf hizo que el *skateboarding* fuera bautizado como *sidewalk surfing* (*surf* de banqueta), a lo que se sumó que este no requería de pistas específicas, ya que, las maniobras que se hacía con esas primeras tablas eran de los estilos *slalom* o descenso en bajadas pronunciadas en el espacio público, y *freestyle* o estilo libre, para los que solo se requería de superficies asfaltadas, ya sea inclinada para el primero o plana para el segundo.

Lo anterior motivó a que se le asociara al milenario *surf*, donde se realizan giros y maniobras sobre una tabla aprovechando la fuerza de las olas del mar, y que algunos surfistas practicaran diferentes movimientos básicos de este sobre el asfalto de las urbes, en la temporada baja de olas, incorporando algunos de ellos a los primeros estilos de *skateboarding*, algo natural porque ambas disciplinas pertenecen a la familia de deportes de tabla junto con otras como el *snowboarding*,

³ Según Carlos Eduardo Zúñiga (2022), el termino *baby boomer* dentro de la sociología designa a la generación nacida después de la guerra y que al tener mejores condiciones de vida y salud incrementaría su tasa poblacional como nunca en la historia. Esta generación realizaría una diversidad de revoluciones culturales y contra culturales durante los años 60. Esta sigue a la generación silenciosa y precede a la X.

⁴ De acuerdo con Carlos Eduardo Zúñiga, hay una serie de videos documentados de la época donde se explica el surgimiento de los equipos de patineta, así como de los concursos de la época, puede verse “The Americas Newest Sport 1962”, en YouTube del sitio theskykid.com; <https://www.youtube.com/watch?v=wJFqNC-MBtI>.

practicado en el invierno al utilizar un tablón para deslizarse en una pendiente cubierta de nieve.

Estas disciplinas sobre tabla se clasifican dentro de los deportes extremos o de acción, como el paracaidismo y salto base, los vuelos con traje de viento o *windsuit*, el parapente y *bodyboarding*, la escalada, el alpinismo, el rafting, la inmersión a pulmón, el *canyoning*, el barranquismo, el kayak, el velerismo, la natación en aguas abiertas, el ciclismo de montaña, entre otros, que comparten una real o aparente peligrosidad al practicarse en condiciones difíciles o arriesgadas, así como el gusto por la adrenalina que produce en sus practicantes.

Otra clasificación a la cual se integra el *skateboarding* es con los deportes urbanos que son los deportes de riesgo controlado, cuya práctica está sujeta a las condiciones de los espacios físicos dadas por las urbes, es decir, en este tipo de disciplinas deportivas como el *roller* o patinaje sobre patines, el ciclismo BMX, el *longboarding*, el *parkour* y la *capoeira*, su campo de juego es la ciudad, y principalmente, aunque no solo, los espacios públicos.

Así, el *skateboarding* utilizó a la ciudad como un medio de desarrollo de su práctica desde sus orígenes con el *slalom* y *freestyle*,⁵ cuando su auge fue inmediato y exponencial, sin embargo, como lo señala Carlos Eduardo Zúñiga (2022) en poco tiempo cayó en una resección, debido al aumento de accidentes (en su mayoría viales) en la calle, espacio público por excelencia, que ocasionaron que los departamentos de salud

⁵ El *freestyle* o estilo libre especializado en superficies planas, con música y coreografías, fue muy popular con intermitencias entre 1960 cuando incorporó movimientos de la gimnasia y el baile, y los primeros años de la década de los noventa, hoy en día este pertenece a los estilos alternativos al *street* y el *vertical* (que son los más populares) como el *bowl*, el *slalom* y el *longboarding*, y en las décadas de los setenta y ochenta destacaron dentro del estilo libre *skaters* como Russ Howell, Rodney Mullen, Joe Humeres y Per Welinder. Según Juan Pablo Escalante Hernández Nito, cuando se da una de las caídas que termina por desaparecer el *freestyle*, Rodney Mullen vino a mezclarlo con el *street skate*, una fusión que cambió para siempre al *skateboarding*, y que representa la gran aportación de este ícono del *skate*, gran patinador y amigo suyo, junto con el impulso que le dio en conjunto con los grupos de patinadores con los cuales se integraba, de la cultura *Just do it* (es Do It Yourself, Just do it es el slogan de Nike) o *Hazlo tú mismo*, de gran intensidad e influencia hoy en día en las comunidades de patinadores a nivel mundial, a partir de los ejemplos que estos pusieron, al no necesitar que les construyeran *skateparks* para poder hacer fiestones (apropiaciones) de *skate real*, debido a que ellos mismos ponían sus propias rampas, a dentro de las cuales se hacían competencias no para ganar dinero, sino para pasarla bien.

lo consideraran de alta peligrosidad, prohibiéndose en varios estados de la Unión Americana, afectando la venta de patinetas que determinó el paro de operaciones de muchas compañías fabricantes.

Para Carlos Eduardo Zúñiga (2022), esta primera gran crisis del *skateboarding*, no duraría mucho, ya que, a principios de los años 70, dos factores generaron una transformación en la forma de patinar y en los lugares para hacerlo. El primero fue la invención de un material plástico derivado del petróleo llamado uretano, que permitió la fabricación de nuevas ruedas que facilitaban el agarre y la tracción sobre áreas muy inclinadas o incluso verticales, posibilitando patinar en superficies casi a 90°, es decir, sobre paredes, algo impensable con ruedas de metal o de arcilla que se resbalaban.

El otro factor fue una disposición legal derivada de una fuerte sequía en el Sur de California que dio lugar a un decreto de ley estatal que obligaba a los propietarios de albercas a drenarlas para ahorrar agua,⁶ convirtiéndolas en lugares únicos para ser patinadas por una nueva generación de patinadores, gracias a las ruedas de uretano, generando un nuevo estilo, el de *bowls*, *pool*, de piscinas o de transiciones, que impulsó la construcción de pistas con formas específicas para el *skateboarding*, generando una etapa de expansión local y mundial hacia finales de los 70, de acuerdo con Carlos Eduardo Zúñiga (2022), que llevaría al desarrollo de la modalidad vertical o de paredes verticales.

En ese momento se empieza a gestar la diferencia entre la modalidad del *skateboarding* de pistas y el real *skateboarding*, llegando a la valoración del primero como un entrenamiento realizado en esos lugares ideales que representaban los *skateparks*, mientras que la importancia del segundo esta es su capacidad de demostrar su valor de apropiación física, simbólica y emocional de la ciudad existente donde las condiciones para patinar son más complejas por el paso de los ciudadanos, las inclemencias del tiempo y el reto de practicarlo en lugares que no fueron diseñados para ello.

⁶ De acuerdo con Carlos Eduardo Zúñiga (2022) Jerry Brown gobernador de California de 1975 a 1982 mantuvo una política de fuerte compromiso con los temas ambientales, por esa razón fue el impulsor de la energía solar y administración adecuada de los recursos hidráulicos. Por esa razón ordenó que todas las piscinas del Sur de California fueran vaciadas. Peter, Fimrite, “California drought: water officials look to rules of 70’s”, en *FSGATE*, 2014. Visto en <https://www.sfgate.com/science/article/California-drought-Water-officials-look-to-rules-5156261.php>

Esta significación del real *skateboarding* reforzó su interrelación con la ciudad a principios de los 80, cuando en los Estados Unidos de América empezaron a verse más accidentes en estas pistas motivada por la popularización del deporte y la consiguiente alza de los precios de las pólizas de seguros debido a los accidentes surgidos, los cuales fueron creciendo en la medida que se buscaba refinar las habilidades dentro del mismo, lo que volvió inviables estos parques, lo cual volcó a los *skaters* o patinadores hacia los espacios públicos que la ciudad ya contaba, que aunque destinados a otro uso, tenían la posibilidad de apropiárselos física, simbólica y emocionalmente, con lo cual se dio un auge de este deporte que fue aprovechado por las empresas proveedoras de implementos para su práctica y con ello surgió el estilo *street*, que se volvió el más practicado, porque adicionalmente era al que se le tenía que invertir menores ingresos económicos para realizarlo (Borden 2001).

El *skateboarding street* o callejero que implica la apropiación física, simbólica y emocional de distintos espacios públicos a través de sus acrobacias, trucos y destrezas, principalmente de las calles, que ha impulsado su constitución como una cultura juvenil eminentemente urbana, como la punk, la *rockabilly* y la *dark* entre otras, pero que a diferencia de estas no está sustentada en el gusto por un estilo de música, sino por la pasión a un tipo de deporte, como la derivada del basquetbol.

La cultura definida como una red de símbolos, constituida socialmente y estructurada históricamente (Thompson, 2002), está caracterizada para el *skateboarding* desde su conformación y hasta hoy, por su carácter rebelde ante las normas establecidas, su gusto por lo extremo, su diversidad y su carácter eminentemente juvenil, basado en la contraposición joven-adulto, la rebeldía hacia las instituciones adultas; su cultura subalterna y el mundo de la vida de una juventud autoconstruida en el sentido de Taguenca Belmonte (2009).

Como parte de la cultura del *skateboarding*, los *skaters* traen al frente siempre los patrones tradicionales de vestimenta, ropa, lenguaje, y otros, al igual que una identificación de conjunto, normalizando reglas, códigos de conducta, lenguajes, formas de expresión artística entre otras prácticas, a pesar de criticar la forma rutinaria de los estilos de vida de la modernidad, patrón predecible dado el contexto donde se desarrolla principalmente, dentro de grupos con edades de entre los 15 y 24 años, etapa de la juventud reconocida por su vulnerabilidad y alto nivel de suicidios (Borden, 2010).

Por lo cual, aunque el *skateboarding* es en su mayoría una actividad no organizada o semiorganizada, crea grupos a los cuales se puede acceder entrando con su mismo código normativo y conductual, por consiguiente, para entenderlo no se puede mirar únicamente desde una actividad vinculada al nivel socioeconómico (ya que sus miembros pueden tener uno distinto entre sí), sino al espacio, dado que es una actividad física que busca expresarse en contra de la materialidad de la ciudad moderna (Borden, 2010).

Hoy en día, en el *skateboarding* se identifican distintas características al estar definido por el valor que tienen los trucos efectuados como parte de este. El truco esencial es el *Ollie*, del cual se desprende la mayor parte de los demás, este consiste en saltar con la tabla sin tomarla con las manos, también es de mencionar el *Nollie*, que es muy similar y consiste en elevar la tabla pisando su punta delantera con el pie de enfrente que se usa para raspar.

Además son de mencionar los trucos de suelo, *flatground* o *flips ticks* como el *flip*, el *varial flip* y el *pop shove it*, efectuados en superficies lisas con poco espacio; los de *lip*, *stall* o de encaje, que se realizan en los bordes de las rampas como el *nosestall*, los *footplants* y los *handplant's*; los de *flip* o de vuelta como el *kickflip*, el *360 flip* y el *láser flip*; los de *grinds* que consisten en saltar con la tabla y subir el borde de la banqueta como el *50-50*, el *5-0* y el *nosegrind*; los de manual que consisten en mantener el equilibrio en dos ruedas como el *nosemanual* y el *one-foot nosemanual*; los de *flatground*; y los de *grab* que consisten en sujetar la tabla en el aire como el *frontsidegrab*, el *backsidegrab* y el *nose grab*.

Una subdivisión más de los trucos es entre los pertenecientes a la *old school* o vieja escuela que son los realizados por los pioneros del *skateboarding* como el *boneless*, que son muy similares a los de la *new school* o nueva escuela, la diferencia es que los primeros se apoyan en las manos, ya que en los inicios no se acostumbraba a utilizar solamente los pies para realizarlos, mientras que los segundos se hacen únicamente con los pies; y también habrá que resaltar que cada uno de los estilos de patinaje tienen predilección por algunos de estos trucos, como el *street*, donde es común realizar el *50-50*, el *lip*, el *grab*, el *flip*, el *heelflip*, el *flip 180*, el *360 flip*, el *backside*, el *pop shove it* y el *frontside*, por mencionar algunos.

Otra característica de este deporte es la patineta, la cual es esencial para practicar esta disciplina atlética. Esta está compuesta principalmente

por la tabla y las ruedas, y a estos se añaden componentes como la lija, los ejes, las bases, los elevadores, los tornillos y los rodamientos, según Marc Frontodona (2015), sus características son las siguientes:

1. *Lija*: Es el material pegado encima de la tabla para proporcionar agarre entre esta y el tenis; este se vende por separado y hay que tener cuidado al colocarlo porque es la responsable del desgaste de los tenis, por ello se han inventado la cinta para arreglarlos o la lija no abrasiva.
2. *Tabla*: En su mayoría están hechas de siete capas de madera (arce) canadiense. La parte que va delante es el *nose* (nariz) y la de detrás es el *tail* (cola); y de todo lo que está entre estas, cada patinador tiene sus preferencias, pero, habitualmente, varían las dimensiones en función del uso. La longitud es de 84 centímetros (33 pulgadas) o menos para *Street*, y 89 centímetros (35 pulgadas) para el *cruising*, aunque la altura del *rider* también influye (cuanto más bajito, más corta). El ancho va de 19 a 21 centímetros (de 7.5 a 8.25 pulgadas), entre más anchas y largas, más estabilidad, balance y control para las superficies de transición y *skateparks*, y cuanto más estrechas, más maniobrabilidad para trucos de *street* y *flips*; las de 7.75 pulgadas son las más comunes y la medida más popular.
3. *Ejes*: Tiene dos y van acoplados en los extremos de la tabla, pero sin llegar a los laterales. En su mayoría, están hechos de calamina (aleación de aluminio, pero menos pesada). Unen las ruedas con la tabla (mediante 8 tornillos y 4 tuercas) y sirven para realizar los giros. Eso requiere, claro, de diversos componentes. El principal, el *kingpin* o tornillo principal, que es un *espárrago* de hierro de 1/2 12.5 milímetros donde se acoplan las dos gomas, y pasa por un agujero que hay en el eje para poder apretarlo con las tuercas. Cuanto más grandes, más estabilidad y control, pero también más peso.
4. *Rodamientos*: Cada tabla tiene 8.2 por rueda, son unos anillos metálicos con seis, siete u ocho balines en su interior protegidos por dos discos finos, que suelen ser de aluminio. Entre un rodamiento y otro hay un *spacer* que cubre la distancia entre ambos para no perder velocidad y evitar que la rueda se desgaste uniformemente. Hay una clasificación de 1 a 9 (en números impares) que se llama ABEC y va en función de su rapidez de giro, también hay rodamientos mejores, los *Clasificados de Skate (Skate Rated)*, que son los más rápidos.

5. *Ruedas*: Tiene cuatro, hechas de uretano y van en los extremos de los ejes y, según su tamaño, son: de 52 a 55 milímetros para ir por la calle o por parques de patineta o *bowls*, y para *skates* pequeños (cuantas más chicas sean las ruedas más reacción tendrá el patinador); de 56 a 60 milímetros para hacer *skateboarding* en calles, *skateparks* de *street*, *bowls*, rampas verticales, y para patinadores de mayor tamaño; de 60 milímetros o mayores para *longboard* y para pendientes o caminos de tierra; pero según la dureza se clasifican en: 87A, que son ideales para practicantes largos, del estilo *crui-sing* y de pendientes, y muy buenas para superficies irregulares; 95A, excelentes para un estilo *street* y no perder el control en baches; 97A, buenas para performances en todo tipo de superficies lisas, como parques de patineta, rampas y *bowls*; 100A, usadas por expertos al ser muy duras y con poca tracción siendo especiales para lugares rocosos.
6. *Tornillos*: Fundamentales para pegar los ejes a la tabla, dependiendo si el eje lleva o no elevadores (*riser pad*) se necesitará una longitud de tornillo diferente.

Aunque este instrumento no solo debe ser considerado como un transporte, ni mucho menos como un juguete, sino como el principal producto cultural del *skateboarding*, utilizado también como un objeto de arte, donde se llegan a estampar diversas obras gráficas de diferentes estilos y técnicas, que expresan sus experiencias, narrativas, visiones del mundo y de la vida e identifican la personalidad de aquellos que las portan, convirtiéndose en un medio de expresión de sus imaginarios, sentires y pensamientos; de acuerdo con Carlos Eduardo Zúñiga (2022), esto último fue posible desde mediados de los 80, cuando se integraron en los Estados Unidos de América, diversos diseños gráficos a las tablas hechos por los patinadores.

También es de mencionar las vestimentas que caracterizan a los patinadores que tienen su sello distintivo, como la de otros deportistas como los basquetbolistas, entre estas es de destacar por una parte su practicidad para practicar el *skateboarding*, pero también sus diseños sobre todo de las gorras, esenciales para cubrirse del sol, y las playeras, que se acostumbran holgadas para evitar disminuir el calor al portarla; a estas se suman los pantalones de mezclilla, se prefiere que sean muy resistentes para proteger a los patinadores de las raspaduras cuando caen, y los tenis

que son los más costosos y los de mayor desgaste, debiendo de brindar comodidad y un buen contacto con la tabla, al mismo tiempo de resistencia a la abrasión, protección, fuerza y refuerzos en algunas zonas.

Por otra parte, encontramos los lugares de alta significación vinculados a esta disciplina deportiva como las *skateshops* que son tiendas de patinetas donde se expenden ropa, tenis, accesorios, patinetas y componentes de las mismas, fundamentalmente, estas pueden ser parte de una cadena o formar parte de un negocio particular; los *skatespots* que son los sitios de la ciudad apropiados tradicionalmente por los *skaters* para patinar, aunque no fueron diseñados para ello, como albercas en desuso, barandales de escaleras o fuentes, por último, tenemos los *skateparks* o parques de patineta que son pistas de entrenamiento que pueden ser de madera, de madera compuesta, de metal y plástico, de concreto o una combinación de estos, y por sus componentes encontramos el *skate plaza*, que simula calles y plazas para la modalidad de street; *halfpipe* o mega rampas, con una altura de varios metros destinadas al estilo de patinaje en vertical, al igual que las mini rampas, que son rampas de medio tubo, y los *bowls* o albercas, especializadas en el estilo de patinaje del mismo nombre.

En los *skateparks* destinados al estilo *street* existen distintos tipos de elementos donde efectúan sus trucos como escaleras, barandales, *manuals* y rampas como el *halfpipe* o mini rampa, que está formada por un semicírculo; el *quarter*, que está formada por la mitad de un semicírculo; la rampa inclinada que es un plano diagonal; el *wallride*, que consiste en una rampa con un barandal; el *spine*, que es la unión de dos *quarters*, encontradas en su parte vertical; el *funbox*, que está conformada por una combinación de rampas y superficies planas que pueden incluir cajones que son otros componentes, al igual que los rieles o barandales.

Otro lugar esencial para el *skateboarding* es el espacio público,⁷ que es un término acuñado por los urbanistas que va más allá del uso, material o forma de este, siendo definido como un espacio existente en las

⁷ Con respecto a la relación entre el espacio público y el *skateboarding* se hizo la *Exposición Proyecto Fifty/50: skateboarding y apropiación del espacio público*, presentada por Erik Alfonso Carranza López, Raúl Mendoza, José Antonio García Ayala, Orlando Misael Tirado Rodríguez, Gerardo Rangel Arellanes y María Fernanda Ramírez Acevedo, integrantes del proyecto de vinculación de skateboarding 50/fifty, en el evento: HacedoresCDMX: Primera Feria Maker de la Ciudad de México, por el Laboratorio para la CDMX en el 2014.

ciudades que es de dominio público, de uso general, funcional y muchas veces polivalente, que se relaciona con su entorno e influye en las relaciones sociales, generando espacios para estar o transitar y propiciando la creación de referencias o incluso hitos urbanos. (Borja, 2003).

En resumen, el espacio público es el espacio de todos y para todos para vivir en colectividad, es complejo y no está libre de conflicto de intereses entre los diferentes tipos de ciudadanos, que tienen derechos y obligaciones con respecto al uso y apropiación física, simbólica y emocional de este, lo que inherentemente conlleva a una corresponsabilidad entre distintos actores interrelacionados con este, que van más allá de los ciudadanos como la academia especializada en su estudio, la iniciativa privada que tiene injerencia directa e indirectamente en este, y principalmente los distintos órdenes y niveles de gobierno, que son los encargados de administrarlo, así como de establecer y aplicar las reglas de convivencia entre todos estos actores.

Entre estos ciudadanos encontramos hoy en día a los *skaters*, patinetos o simplemente patinadores, caracterizados por el uso de sus patinetas para trasladarse y hacer trucos con ella de un lugar a otro de las ciudades, convirtiéndose en actores de la movilidad que cada vez están más presentes en distintos espacios públicos como plazas, explanadas, parques, y distintos tipos de vialidades como andadores, calles y avenidas.

Hoy en día, el *skateboarding* principalmente en su estilo *street* se ha apropiado física, simbólica y emocionalmente de distintos espacios públicos de las urbes, convirtiéndolos en territorios emocionales y con sentido para los patinadores. Este territorio es un espacio apropiado por un grupo humano, el cual tiene su control por medio de la delimitación de este. Este espacio tiene un carácter instrumental-funcional cuando su valor se toma por sus características físicas y simbólico-expresivas por la cultura que le da valía. (Giménez, 1999).⁸

⁸ La relación entre el *skateboarding*, el espacio público y la cultura, se hicieron dos ponencias donde se abundó sobre el tema: la primera denominada: *Skateboarding, espacio público y cultura*, impartida por José Antonio García Ayala (con la colaboración de Erik Alfonso Carranza López) en el Seminario Permanente de Antropología del Deporte y del Juego en el 2016, y la segunda titulada: *Skateboarding, espacio público y cultura en el siglo XXI* presentada por José Antonio García Ayala, Luis Alberto Escalante Ortega Josue Hernández Díaz, presentada en el 8° *Encuentro Interuniversitario: Las ciudades en la postglobalización* en el 2019.

Así, a través de las características culturales de las comunidades conformadas por el *skateboarding*, van a dejar su impronta en los espacios públicos que se apropian física, simbólica y emocionalmente a lo largo y ancho del mundo en este siglo XXI, conformando un territorio emocional y con sentido en diversas ciudades del planeta, con sus propios circuitos a nivel metropolitano, nacional e internacional, y que han contribuido a que el *skateboarding* forme parte del programa de los Juegos Olímpicos de Tokio 2020, celebrados en el 2021 por la Pandemia del Covid-19.

Cabe aclarar que el *skateboarding* en su modalidad como deporte no es el único que determina su relación con el espacio público, porque también está el estilo *cruising* o de ciudad donde se considera a la patineta como transporte. Tradicionalmente cuando se habla de la movilidad relacionada con los traslados físicos de un punto a otro, por lo regular se debate sobre la necesidad de desestimular el automóvil, y de promover el uso de la bicicleta y de los sistemas públicos masivos de transporte, dejando de lado en las discusiones otros medios no menos importantes y de uso frecuente entre muchos ciudadanos, como la patineta, que se ha considerado como un juguete y generalmente se les asocia con la cultura urbana y callejera, con el deporte y con el deslizamiento en desniveles, para ensayar saltos y trucos, pero se deja pasar por alto que también es una herramienta muy útil para recorrer distancias relativamente cortas.⁹ Cada día el uso de la patineta se ha ido generalizando entre los jóvenes, cada día más niños y adolescentes van a la escuela en un *skateboard*, además de no contaminar también es un modo lúdico de estar en forma (Todo skate. Club, s/f).

Los niños y jóvenes si tienen su escuela cerca, pueden ir en patineta y después guardarla en cualquier bolsa, al ser un vehículo pequeño y fácil de cuidar. Estas características permiten utilizar la patineta en combinación con otros transportes, ya que, aunque inicialmente es un agente de micromovilidad, se transporta fácilmente dando pauta a que sean combinadas con transportes públicos, lo que permite llegar más fácilmente

⁹ Este apartado sobre el *skateboarding* y la movilidad forma parte de la ponencia: *Los skaters, actores de la movilidad en la Ciudad de México. Travesías de los Espacios públicos en patineta*, presentada por José Antonio García Ayala, Luis Alberto Escalante Ortega y Josué Hernández Díaz el 26 de noviembre de 2019 en el Primer Congreso de Pasajeros del Transporte Público. La movilidad vista desde sus actores: usuarios, pasajeros, ciclistas.

a otros sitios donde este no llega, cubriendo los trayectos entre paradas o estaciones cercanas y el punto de partida o destino con la patineta (Benítez Cuartas, 2016).

También es importante destacar que la patineta es mucho más amigable con el peatón, ya que su cuerpo es más pequeño, menos pesado y mucho más fácil de maniobrar y frenar rápidamente, que otros transportes como la bicicleta, sin embargo, debajo de las aceras esta es menos respetada, ya que desde los vehículos motorizados y hasta los no motorizados como las bicis, suelen no respetarlas, utilizando la diferencia de tamaños, peso y dureza de estos para intimidar a los *skaters*, cuando se cruzan en sus desplazamientos.

Por lo anterior, es importante priorizar el uso de equipo de seguridad como casco, coderas y rodilleras, por aquellos que usen la patineta como transporte, ya que si bien es cierto que las velocidades que en promedio logran usando la patineta como transporte,¹⁰ son inferiores a las alcanzadas cuando ésta se utiliza para realizar trucos o en rampas, el usuario no deja de estar libre de accidentes, cuando en sus trayectos interviene algún otro vehículo de mayor tamaño, ocasionando que el impacto entre estos transportes sea directamente sobre quien esté en la tabla, dando pie a posibles lesiones de consideración como fracturas. De igual forma, para trasladarse de noche se aconseja el uso de luces colocadas sobre el casco y chalecos reflejantes, para reducir así los accidentes por falta de visibilidad (Robles, 2016).

También es importante, que destaquemos que muchas veces las condiciones de la vía pública no son las mejores para el funcionamiento de ruedas pequeñas, esto debido a los baches, topes mal construidos o muy deteriorados, encharcamientos,¹¹ banquetas o pavimentos deformados por las cargas sísmicas, o por el actuar de las raíces de los árboles y el maltrato de los puestos ambulantes, cuyos usuarios llegan a verter sobre de ellos grasas que generan la rápida degradación del asfalto o del concreto

¹⁰ Al respecto hay que considerar que la velocidad máxima que se ha alcanzado en una patineta es de 130 km/h en una patineta normal (Harollan, 2016), y en una con motor eléctrico de 96.5606 km/h (Matus, 2016). La velocidad promedio de las patinetas en topografías planas de la Ciudad de México es de 10 km/h (aunque en colinas y en carretera pueden alcanzar los 80 km/h), lo que la sitúa entre la velocidad promedio del peatón de 4 km/h y la de la bicicleta de 16 km/h (Raya, 2014).

¹¹ Es necesario aclarar que por las características de las llantas de la patineta es más difícil maniobrarla sobre piso mojado, por lo que, cuando llueve se limita su uso en los espacios públicos abiertos por cuestiones de seguridad.

simple al caer sobre las banquetas y lechos vehiculares, mismos que llegan a construirse con una mala calidad en su acabado final o cuentan con un terminado rugoso que dificulta el deslizamiento de las patinetas como ocurre con los pisos de adoquín o las vialidades de concreto hidráulico con acabados con la técnica de estrías fracturadas.

Por su parte, las aplicaciones de reparto de comida, pequeños paquetes y de entrega de mercancías de comercios locales no se han quedado atrás, permitiendo registrarse y elegir como medio de transporte la patineta. El ejemplo más reciente es el de la aplicación Rappid donde se registran usuarios de esta forma, por lo cual una vez cubiertas todas las condiciones establecidas por la aplicación, el *skater* no solo podrá practicar el andar sobre la tabla, sino que podrá ganar dinero al usarla para transportar diversos tipos de paquetes, con lo que se puede convertir en un profesional de la mensajería.

La anterior profesión se une a otras formas de ganarse la vida asociadas al *skateboarding* al ser patinador profesional, diseñador y constructor de pistas fijas y temporales, organizador de torneos, administrador de *skateparks*, locutor, comentarista, instructor, *filmer* o fotógrafo de este deporte, vendedor y productor de marcas de patinetas, ropa, tenis y accesorios, e incluso como diseñador gráfico, músico y cineasta, cuyo trabajo parte de la cultura del *skateboarding*.

Como se ha mencionado anteriormente, la patineta tiene muchas ventajas en cuanto a portabilidad, que la hace altamente compatible con otros modos de transporte. De forma que, por ejemplo, como en el Sistema de Transporte Colectivo Metro de la Ciudad de México, no existen restricciones para trasladarse con una patineta, siempre y cuando no se haga uso de esta dentro de las estaciones, andenes y trenes, a diferencia de las bicicletas que solo se permite su acceso los domingos y días festivos, así como en temporadas especiales en horarios predeterminados administrativamente, que evite que estas provoquen conflictos en horas donde hay mayor demanda de otros usuarios.

De igual modo se ha visto una crecida en el uso de la patineta en conjunto con el Metrobús, ya que este comunica a varios lugares de interés para los *skaters*, o el Sistema de Transporte Colectivo Metro, y al igual que este último, no ofrece restricciones para trasladar las patinetas, motivando su uso combinando en ambos casos, al juntar el traslado a largas distancias que ofrecen estos, y el de cortas distancias de la tabla sobre ruedas.

Lo anterior se debe a que incluso en las horas pico, es fácil usar la patineta en combinación con estos y otros transportes públicos como el tren ligero, el trolebús o el autobús, y varios más, ya que, en primera instancia, ocupa menos espacio que una mochila, por lo cual, no es difícil el acceso a los vagones o camiones llenos de pasajeros, sumando que sus esquinas son redondas, por lo que, en caso de algún contacto accidental con otro ocupante, este no sería de gran molestia.

En menor medida las patinetas suelen ser transportadas en vehículos particulares, taxis, y transporte público concesionado o por aplicación en la Ciudad de México, sin embargo, la gran portabilidad de estas, así como sus materiales y forma, permiten del mismo modo ser trasladadas en estos sistemas, sin generar ningún deterioro a la unidad, por lo cual, hasta el día de hoy, no existen mayores restricciones en estos viajes combinados.

Hoy en día, en urbes como la de México, distintos *skaters* se trasladan en su patineta a corta distancia de un sitio a otro en entornos locales, y la combinan con otros transportes para cubrir los recorridos largos, de ahí se explica la apropiación física, simbólica y estética, que ha tenido la comunidad de patinadores de la Glorieta del Metro Insurgentes, nodo donde convergen distintas modalidades de movilidad, como el Sistema de Transporte Colectivo Metro y el Metrobús con sus respectivas estaciones Insurgentes, que son circundadas por las avenidas Insurgentes y Chapultepec.

Dentro de los lugares de alta significación del *skateboarding* en la Ciudad de México, existen algunos *skateparks* que han sido producto de distintos procesos de rehabilitación de lugares intersticiales, que son residuos dentro de la traza urbana de la urbe, abandonados, sin un uso específico, cuya jerarquía es menor por su ubicación, escondidos detrás de grandes estructuras o delimitados por grandes vialidades, que limitan su permeabilidad y legibilidad, requiriendo un mayor control de acceso para evitar que atraigan prácticas nocivas.

Estos *skateparks*, junto con otros con localizaciones mucho más idóneas como los que están adscritos a un parque o un centro deportivo, son una muestra de los procesos de gestión para el diseño y la construcción de este tipo de equipamientos deportivos, impulsados desde dentro de la comunidad de patinadores o por actores de fuera de esta, y que dan cuenta de la conformación de la escena del *skateboarding* en la Ciudad de México y de sus distintos paisajes característicos, junto con diversos *skatespots* o sitios formales e informales para patinar, y *skateshops* o tiendas de patinetas.

Lo anterior en el entendido de que los *skateparks*, y principalmente los destinados al estilo *street*, son espacios de entrenamiento, que sirven para practicar y desarrollar las habilidades de los patinadores, que tienen que demostrar las destrezas aprendidas en las calles y diversos *skatespots* ubicados en distintos espacios públicos de la urbe. La existencia de estos lugares ha coadyuvado a convertir a los *skaters* en actores característicos del paisaje urbano, sobre todo cuando se trata de estos lugares intersticiales generados por medios de transporte como los bajo puentes del Circuito interior-calzada Melchor Ocampo, la calzada México Tacuba y la avenida Fray Servando Teresa de Mier, donde se han localizado *skateparks* como San Cosme, Tacuba y JFK, respectivamente.

Por lo anterior, existen diversas acciones de política pública, aplicadas en la rehabilitación de este tipo de espacios públicos con o sin una administración ciudadana sobre los mismos, tal es el caso del Skatepark Tacuba, que da cuenta de la incansable lucha por sobrevivir de este tipo de equipamientos, y su revitalización por medio del movimiento *hazlo tú mismo*. Este parque de patinetas se localiza debajo de un bajo puente, ubicado a un costado de la calzada México-Tacuba y la colonia San Álvaro, cerca de la Estación Tacuba de las líneas 2 y 7 del Sistema de Transporte Colectivo del Metro, y el centro histórico del pueblo de Tacuba, caracterizada por la Parroquia y Convento de San Gabriel, así como su amplia vida comercial, impulsada por equipamientos como el Mercado de Tacuba, en una zona de camellones donde se instalaron diversos mobiliarios urbanos para el esparcimiento como bancas y juegos infantiles, además de áreas verdes, que se complementan con instalaciones deportivas como una cancha de fútbol rápido y canchas de basquetbol.

Cabe aclarar que cerca de este *skatepark*, se localiza un paradero de autobuses, que conduce a la avenida Aquiles Serdán, y que es independiente, del Centro de Transferencia Multimodal Tacuba, que se ubica del otro lado de la calzada del mismo nombre, luego de pasar por una gran mancha cultural de comercio y servicios ambulantes, que se extiende entre los jardines y la plaza principal del pueblo, caracterizada por una zona comercial de películas pornográficas piratas y otros productos, con escasa permeabilidad. Hoy debido a ciertas prácticas nocivas en el espacio público, se encuentran en su lugar Puntos de Innovación, Libertad, Arte, Educación y Saberes que ofrecen a la población cursos, talleres y actividades. (PILARES) Tlacopan.

En el caso del Skatepark JFK o Venustiano Carranza¹² como se le denomina oficialmente, este ha sido administrado por el *skater* Juan Manuel García Sauro, y está ubicado en el bajo puente Oriente de los uno de puentes que se construyeron en el cruce las avenidas Francisco del Paso y Troncoso y Fray Servando Teresa de Mier, que forman parte del Eje Troncal Metropolitano de Intersección Norte-Sur, donde primero pusieron un cancha de fútbol rápido, junto a una área de juegos infantiles y unas canchas de básquetbol y voleibol, pero estas dos últimas no eran muy usadas, lo que provocaba que este lugar, necesario para el tránsito peatonal de uno y otro lado de la segunda de estas vialidades, fuera usado para cometer asaltos a los transeúntes que cruza de uno a otro lado de la acera.

Por su parte, el Skatepark de San Cosme se localiza en el bajo puente que está en el cruce de la calzada México-Tacuba, con el Circuito Interior en su tramo de Melchor Ocampo, entre las estaciones Normal y San Cosme, de la Línea 2 del Sistema de Transporte Colectivo Metro, y de esta última toma su nombre coloquial dentro de la comunidad de patinadores capitalinos, para quienes representaba en general un caso de éxito por rehabilitar un espacio público degradado, su ubicación, diseño y duración a lo largo del tiempo, antes de la construcción de parques de patinetas como Templo Mayor, que tiene un poder de convocatoria cada vez mayor, en detrimento de los *skateparks* anteriores.

Uno de estos *skateparks* recientes es el denominado como Barrio San Antonio, administrado en su momento por el *skater* Raúl Mendoza Ruli con el apoyo del Instituto de la Juventud de la Ciudad de México, que fue ubicado en lo que antes era un espacio intersticial, usado como estacionamiento de automóviles abandonados, a un costado del paso a desnivel de la calzada de Tlalpan en su tramo de San Antonio Abad, cerca de la estación del mismo nombre de la Línea 2 del Sistema de Transporte Colectivo Metro, y que formó parte de la rehabilitación de los espacios públicos que existen en este entorno, y que da cuenta de la adaptabilidad de este tipo de equipamientos deportivos a distintos contextos y su poder para contribuir a mejorar la calidad de vida de los habitantes de la zona donde se enclavan.

¹² Sobre las características espaciales de la colonia Jardín Balbuena, el Conjunto Urbano Habitacional John F. Kennedy y el Skatepark JFK, Erik Alfonso Carranza López escribió el artículo: *Mario Pani y el JFK skatepark*, para la página web Arquine en el 2022.

Foto 2. Skatepark Cabeza de Juárez



Fuente: José Antonio García Ayala, 2014.

Capítulo 2

Los elementos urbano-arquitectónicos y la escena del skateboarding en la Ciudad de México

El *skateboarding* ya sea como transporte o deporte, es una práctica global y multitudinaria que resignifica distintos lugares que conforman el espacio público, pero también permiten repensar las múltiples posibilidades de estos y sus arquitecturas desde la escala local y sobre todo microlocal de las calles,¹ donde produce múltiples significados del espacio, del tiempo y del ser social e individual, criticando históricamente a la urbe desde su marginalidad exterior a esa materialidad física, a partir del interés por la inmediatez y el futuro que caracteriza a los patinadores, que han integrado a la patineta más que como una herramienta o mercancía como una extensión de su cuerpo que implica un gran esfuerzo, pero paradójicamente reduce a esta actividad al espectáculo de la imagen altamente visual, detrás de la cual se encierra un estilo de vida, insertado en el centro de los conflictos urbanos (Borden, 2001:1).

Para entender esto en la escena de la Ciudad de México, hace falta interpretar el desarrollo histórico del *skateboarding* más allá de sus orígenes vinculados a su desarrollo técnico y comercial, así como a su esencia urbana, desde su llegada a esta urbe, cuando las tácticas espaciales de apropiación física, simbólica y emocional de los patinadores capitalinos empiezan a territorializarla, poco después sus pares estadounidenses hicieron lo propio con los patios de las escuelas, las zanjas, las piscinas y tuberías de drenaje y la construcción de *skateparks* a finales de los 70 y principios de los 80, como lo explica Iain Borden (2001:3).

¹ Sobre la relación entre el *skateboarding*, el espacio público y sus arquitecturas, Erik Alfonso Carranza López, escribió el artículo: *Skatetography: skateboarding, espacio público y arquitectura*, para el no. 17 de la revista Inward Mag en el 2015.

Estos dos momentos son fundamentales para posibilitar aquello que Iain Borden (2001:3) llama espacio superarquitectónico, por el que, el cuerpo, la patineta y la arquitectura se borran y renacen en el encuentro entre el patinador y los lugares diseñados y apropiados por el *skateboarding*, que viene acompañado del papel de la imagen como parte de la producción espacial de este deporte, considerando que su cultura tiene un enfoque predominantemente social y contracultural por la naturaleza de la patineta, así como por los atributos de los *skaters* como la edad, la raza, el género, la clase social, la sexualidad, la familia y las convenciones generales, que impactan en aspectos como el diseño, la música, la ropa, el lenguaje, entre otros.

Lo anterior se da, aunque el *skateboarding* sea un fenómeno mundial y ciertas problemáticas sigan sin resolverse, como la defensa cotidiana del espacio disponible para su práctica, necesario para sus manifestaciones específicas que forman parte de la red global de profesionales afines que integran su escena internacional (Borden, 2001:3), y no obstante que las características de las ciudades y su arquitectura se puedan considerar genéricas, aunque no lo son, porque estas guardan particularidades en cada parte del planeta, al ser productos culturales que consideran los cambios en las condiciones materiales sobre todo en relación con las experiencias que producen, donde la propia ideología de los patinadores se basa en el valor, la evidencia producida o el efecto pretendido por su práctica.

Para explicar la interpretación de los *skaters* sobre el espacio público y la arquitectura, habrá que entender la empatía psicológica entre la forma y el patinador, mediante una representación corporal de estos, considerando la reproducción de la experiencia, convertida en un descubrimiento continuo de esta práctica, privilegiando los valores de uso sobre los de intercambio e impulsando su disfrute y placer, comprometidos con un estilo de vida cotidiano, donde el espacio físico se internaliza como algo vivido, emocionalizado y simbolizado a lo largo del tiempo y del cuerpo, en el sentido de Iain Borden (2001:10-12).

Habrà que considerar que el *skateboarding* al desplegarse en la ciudad produce efectos sociales, espaciales, emocionales y simbólicos, donde se produce un espacio imaginado dentro de un territorio local de competencia y rivalidad, de confrontación y conflicto, donde la legalización de su práctica y la superación de su estigmatización por la sociedad en general, han permitido que los patinadores reproduzcan elementos

urbanos-arquitectónicos como las piscinas y las rampas, donde con los años desarrollaron una serie cada vez más compleja de movimientos técnicos, por medio de una consideración precisa del tiempo, el espacio y la velocidad, donde el segundo es una producción por medio del cuerpo del *skater* creado por sus características, y en relación con su capacidad para orientarse en un lugar a partir de sus movimientos en el sentido de Iain Borden (2001:261-262).

A través de sus movimientos sobre la patineta el patinador da vida a las curvas, las simetrías, a las transiciones, y a las formas espaciales en general, que ya no son objetos estáticos o cualidades formales, sino capas propulsoras de sus acciones, donde el espacio-cuerpo, la patineta, el espacio público y su arquitectura, son reapropiados y reproducidos, como parte de un espacio superarquitectónico que va más allá del espacio del sujeto, herramienta o terreno, para ser composicionalmente un procedimiento rítmico, repetitivo, pero siempre nuevo, como las olas del mar, donde el papel de la imagen en foto, película o video es significativo para su comunicación, que muestra la experiencia vivida del *skater*, capturando sus movimientos que son acción, imagen, relación social, así como fenómeno local y globalmente disperso, por medio de la reputación nacida de los encuentros dolorosos, y paradójicamente disfrutables con la urbe, en el sentido de Iain Borden (2001:262).

Como parte de un estilo de vida anclado a una cultura producida por las patinetas, donde las relaciones de género inicialmente dominadas por la masculinidad, han dado paso a una relación cada vez más equitativa que acepta la importancia de las patinadoras, sobre todo a partir de que el *skate street* se apropia del paisaje urbano creando nuevas interpretaciones del espacio público y su arquitectura, repensando una serie de elementos urbano-arquitectónicos, leyéndolos, recomponiéndolos y reconceptualizándolos a través de sus recorridos en la ciudad, donde el cuerpo también se transforma en su tacto, audición, adrenalina, ritmos, equilibrio, movimiento y forma, situándose en lo público, en las calles, y editando y mapeando este territorio con base en las codificaciones visuales de los patinadores, donde los retos espaciales no son más que las huellas de una crítica profunda de la vida urbana contemporánea, a través de sus acciones y la finalidades físicas simbólicas y emocionales de los lugares apropiados, en el sentido de Iain Borden (2001:263).

Por su carácter anárquico y de rebeldía ante las normas establecidas, el *skateboarding* ha sido estigmatizado y criminalizado, incrementando

la legislación urbana en su contra en un momento de su historia, produciendo un aumento del poder local de los patinadores al resistirse a esta, que le ha permitido apropiarse de distintos lugares de la ciudad, y crear una arquitectura que se centra en el proceso, la posibilidad, el performance y la apropiación física, simbólica y emocional producida por el cuerpo y sus acciones donde quedan implicados no solo los espacios construidos expreso para su práctica, sino los espacios de la vida cotidiana, las experiencias imaginativas producto del movimiento de los patinadores por las urbes, de los procesos compositivos, de las relaciones sociales, de las imágenes visuales y vividas, de las identidades y rechazos sociales, de los diseños gráficamente presentados, de los discursos textuales, de los terrenos urbanos, de las críticas implícitas y performativas, de las respuestas institucionales y culturales, como lo plantea Iain Borden (2001:265).

De acuerdo con Iain Borden (2018:1), hoy en día el *skateboarding* es un fenómeno global con alrededor de 50 millones de practicantes, miles de *skateparks* a nivel mundial, y reconocido como un deporte olímpico, ya no es solo una cultura para jóvenes rebeldes, y está en todas partes, desde los primeros patinadores estadounidenses provenientes del surf de los años 50 y 60, llegamos a aquellos que surcaban la ciudad en las albercas de los suburbios y las transiciones de la década de los 70, hasta llegar a los estilos del *street*, el *longboarding* y el *hill bombing*, y como parte de este proceso se desarrolla el arte, el cine, la fotografía y la construcción de parques de patinaje, mientras se van dando cambios fundamentales en cuestiones de género, comunidad y profesionalismo, además de consolidarse el comercio, el patrimonio y las empresas sociales, asociadas a esta práctica que desafía las normas convencionales de las sociedades, contribuye positivamente al enriquecimiento de las culturas y de las economías contemporáneas y abre *lugares ciudadanos para todos*.

Lo anterior es una sorpresa para aquellos que estereotipan a los *skaters* como adolescentes y como rebeldes punks contraculturales, actualmente estos podrían ser de distintos orígenes étnicos, estratos sociales, géneros, capacidades físicas, preferencias sexuales y todas las variaciones imaginables como lo explica Iain Borden (2019:1), quien menciona que al ingresar a una *skateshop* se pueden encontrar patinetas, junto con zapatos y camisetas de marca, y las calles urbanas arenosas conviven con nuevos terrenos para patinar, desde construcciones autoconstruidas, tazones de fuente y plazas callejeras hasta parques de *longboard*, multitud de pisos maravillosos y espacios públicos híbridos, asociándose este

deporte cada vez más al arte y la creatividad, la filantropía y la caridad, la industria y el comercialismo, e incluso contribuye a la conservación, el patrimonio, la planificación y la política urbana, mientras que participan en distintas escenas a nivel mundial empresas como Adidas, Levi's, New Balance, Nike, Vans, entre otras y el *skateboarding* cada vez más es mejor visto por un número creciente de políticos, gobernantes y público en general, quienes aprecian su contribución a afrontar los desafíos sociales y a formar comunidades diversas.

El aumento exponencial del acceso a la información en la era digital ha permitido los estudios académicos sobre los patinadores sobre todo relacionados con grupos locales, el profesionalismo, y diferentes dimensiones sociales en la ciudad, algunos de estos son: *Skate, espacios urbanos y jóvenes en la ciudad de La Plata* de Jorge Ricardo Saraví (2012) sobre educación corporal en la ciudad; *Skateboarding: rodando entre identidades y política* de Cristhian Mauricio Díaz Benavides, Cristian Felipe González Castellanos y Nicolas Oswaldo Casallas Morales (2018), sobre psicología social; *El skateboarding en Tijuana y Monterrey. La lealtad, las reglas y los significados en la construcción de las identidades de los deportistas* de Héctor Arón Almada Flores (2010) de antropología urbana; *Queer World-Making: Destabilizing Heteronormativity through Skateboarding* de Bethany Stretzky Geckle (2021), sobre la creación de ambientes basados en reglas distintas a las establecidas por la tradicional identidad de género binaria: hombre y mujer desde la filosofía.

Además, está *Skateboarding as Transportation. Findings from an Exploratory Study* de Tessa Walker (2023), sobre la demografía, la multimodalidad y el comportamiento de viaje del *skateboarding*, como transporte; *Reconstruyendo la ciudad: Una observación de la intervención del espacio público a través de la autogestión de los skaters de la localidad de Kennedy* de Daniela Ramírez Álvarez (2020), donde se ofrece un análisis sociológico acerca del papel de los patinadores como actores fundamentales en la transformación de la urbe.

Con relación a temas sobre creación espacial están: *Skate parks: A guide for lanscape architects and planners* de Desmond Poirier (1999), una tesis sobre el diseño de parques de patinetas desde la arquitectura del paisaje, pero mención especial merece la tesis: *Plaza de patinaje para skateboarding. Acondicionamiento de un espacio en el Parque Ramón López Velarde* de Jonathan Castañeda Ortiz (2013), sobre la propuesta de remodelación urbano-arquitectónica con base en el diseño participativo,

una de las primeras que abordan un tema sobre esta disciplina deportiva en la Ciudad de México y su zona metropolitana.

Por su parte, dentro de los libros sobre este deporte se pueden mencionar los enfocados a su práctica como: *Skateboard tricks: step by step instructions y videos to help you land your next trick!* de Jack Boyd (2021), sobre la enseñanza de distintos trucos de esta disciplina deportiva; temática similar a la tratada en *Skateboarding: Book of Tricks (Start-Up Sports)* de Doug Werner y Steve Badillo (2003); *The Skateboarding Field Manual* de Ryan Stutt (2009), una guía de habilidades y técnicas de esta disciplina; y en *Basic Tips And Tricks To Easy Skateboarding: A Beginner's Guide To Skateboarding* de Andre Wood (2022), que hace énfasis en las mejores marcas de patinetas para principiantes, equipo de protección como cascos, coderas y rodilleras. Siguiendo con textos sobre el entrenamiento desde la psicología esta: *The Skateboarding Psychology Workbook: How to Use Advanced Sports Psychology to Succeed on a Skateboard* de Danny Uribe MASEP (2017), es un cuaderno diseñado para que los patinadores se fortalezcan mentalmente y mejoren su rendimiento atlético, con base en conceptos de psicología del deporte.

Es de señalar el libro: *From Basic to Pro: The Ultimate Fingerboard Manual (Finger/Skateboarding Sensation: The Rise of the Skater Lifestyle)* de Rick Hackett (2023), una guía de fingerboarding (skateboarding de dedos), con instrucciones paso a paso, ilustraciones coloridas y comentarios ingeniosos, con distintos trucos y los 10 mejores practicantes y otros temas clave; al que se añade: *Physics of Skateboarding: Fun, Fellowship, and Following* de Deji Badiru y Tunji Badiru (2021) donde la física se interrelaciona con este deporte, que es una herramienta educativa motivacional que aborda la diversión, el compañerismo que introduce en la ciencia, la tecnología, la ingeniería y las matemáticas.

Otros libros están especializados en temas artísticos como la obra: *Surf, skate & rock art de Jim Phillips* de Jim Phillips (2003), sobre el trabajo de este artista inspirado en el deporte de las patinetas y otras disciplinas; al que se suma: *Art, Skateboarding and Life (Book & 2 DVDs)* de Andy Howell (2006), una historia monográfica por medio de imágenes con su obra artística dentro del contexto de una red expansiva de artistas, patinadores y agitadores, donde se interrelacionan entrevistas, textos narrativos y visuales que trazan su viaje por este deporte profesional, la industria de los deportes de acción y los movimientos Do It Yourself dentro del arte, la música y el diseño, con colaboradores como Tony Hawk,

Shepard Fairey, Patricia Arquette, Dallas Austin, Ed Templeton, David Choe, Kenton Parker y Alyasha Owerka-Moore, Monkey Wrench, Mass Prophets, The Blowing Rock Triplets, entre otros.

También están los libros que hablan del arte en las patinetas como: *The disposable skateboard bible* de Sean Cliver y Simpson Eric (2009), sobre el desarrollo de la estética de las tablas; y *Stickerbomb Skateboard: 150 Classic Skateboard Stickers* de Studio Rarekwai (2015), sobre estas imprescindibles expresiones gráficas a través de los años.

Mención especial merece el libro: *1000 Skateboards* de Mackenzie Eisenhour (2023) compilación de patinetas que van desde las clásicas de la vieja escuela hasta las más icónicas y las últimas innovaciones de los diseñadores en más de 7 décadas, divididas en categorías según la forma de la tabla y el tamaño del mástil, así como las marcas individuales, los usos y los niveles de habilidad, con tablas cortas, longboards, cruisers, street, freestyle, slalom, park, vert, pool, off-road y otras, de marcas como Alien Workshop, Almost, Antihero, Baker, Birdhouse, Blind, Chocolate, DGK, Element, Enjoi, Flip, Girl, Globe, Habitat, Krooked, Plan B, Powell Peralta, Primitive, Punked, Real, Santa Cruz, Sector 9, Supreme, Toy Machine, Zero y Zoo York, entre otras; al que se suma: *The Handmade Skateboard: Design & Build Your Own Custom Longboard, Cruiser, or Street Deck* de Matt Berger (2021), que es una guía para construir a mano una patineta personalizada de cualquier forma y tamaño, desde una tabla de calle de alto rendimiento hasta el clásico longboard, pasando por el *Hack Board* y el *street deck*, con diseño adaptado al estilo del patinador.

Además hay que considerar el libro: *The Skateboarding Art* de Tait Colberg (2012) una selección de fotografías y videos de patinetas, de memorias sobre la vida sobre cuatro ruedas, donde se explica que andar en patineta es una forma de arte como cualquier otra, donde esta se ha convertido en una herramienta creativa ilimitada, que convierte a su práctica en más que un deporte, a menudo un crimen, sino un estilo de vida más amplio, que transforma los viajes mundanos y los espacios abandonados en experiencias y espectáculos extraordinarios con maestros como Mullen, Gonzales y Hawk, entre otros.

También están los libros de foto-reportaje como: *Skate the World: Photographing One World of Skateboarding* de Jonathan Mehring (2015), con fotografías de acrobacias de patinadores por todo el planeta; *20 Plus Photography By Jody Morris* de Jody Morris (2014) que recopila su reconocido trabajo como artista de la lente de este deporte y *Skateboarding*

Around The World: beautiful pictures of skateboarding de Brian Joseph Wangenheim (2018), una muestra de imágenes de la cultura, la historia y el ambiente de este deporte.

A estos se añaden libros con foto de lugares de alta significación que han moldeado las ciudades: *Pipe Fiends. A visual overdose of Canada's most infamous skate spot* de Marc Tison y Barry Walsh (2006), sobre un mítico lugar canadiense para patinar; *Epic Spots: The Places You Must Skate Before You Die* de Thrasher Magazine (2008) donde se muestran los mejores lugares del mundo para patinar en representaciones visuales; *California Concrete: A Landscape of Skateparks* de Amir Zaki, Tony Hawk y Peter Zellner (2019), un paseo óptico sobre los paisajes moldeados por las pistas para patinar; *FDR Skatepark: A Visual History* de Nicholas Orso, Phil Jackson y Scott Kmiec (2012), con el trabajo de más de 25 de aficionados y fotógrafos profesionales, que relatan la historia de este parque de patinetas creado en 1996 en Filadelfia por el movimiento *Do It Yourself*, combinada con los relatos de sus lugareños; y *Full bleed: New York City Skateboard Photography* de Alex Corporan, Andre Razo y Ivory Serra (2022), espectaculares imágenes de *skateboarding* en la ciudad de Nueva York.

Foto reportajes históricos como *Fuck You Heroes: Glen E. Friedman Photographs, 1976-1991* de Glen E. Friedman y C. R. Stecyk III (1997) colección fotográfica del primero sobre los mundos del punk, del hip hop y del *skateboarding*; *Locals Only: California Skateboarding 1975-1978* de Steve Crist (2012) que presentan fotos de Hugh Holland de esta época en las calles, albercas y patios traseros de Los Ángeles, del Valle de San Fernando, Venice Beach, San Francisco y Baja California, frecuentadas por los legendarios patinadores Dogtown y Z-Boys; *Silver. Skate. Seventies.: (Photography Books, Seventies Coffee Table Book, 70's Skateboarding Books, Black and White Lifestyle Photography)* de Hugh Holland (2019) colección de fotos de los años 70 en el sur de California, de jóvenes patinadores surfeando en las aceras de Mulholland Drive en zanjas de drenaje de concreto, piscinas vacías, patios traseros y las calles que inspiraron a los patinadores Dogtown y Z-Boys.

Mención especial merece: *Jay Boy: The Early Years of Jay Adams* de Kent Sherwood, C. R. Stecyk III, Tony Alva, Glen E. Friedman (2017), un libro homenaje a Jay Adams, legendario pionero del *skateboarding* en, tras el fallecimiento de este miembro de los Z-Boy con fotos de su infancia como surfista y patinador, tomadas por su padrastro Kent Sherwood,

y pensamientos dulces y reveladores de su pasado, escritas por Adams antes morir; y *'93 til: A Photographic Journey Through Skateboarding in the 1990s* de Pete Thompson (2020), una colección fotográfica del crecimiento de esta disciplina en los Estados Unidos de América en los últimos treinta años, centrándose en la década de los 90 y la incorporación de este deporte en los próximos juegos olímpicos de gran relevancia para los pioneros de este deporte.

Otros libros artísticos son de literatura como *The Most Fun Thing: Dispatches from a Skateboard Life* de Kyle Beachy (2021), un viaje por memoria por medio de ensayos que sigue la búsqueda de un hombre durante una década para descubrir el significado de este deporte, del hecho de seguir patinando después de los 40 años, como vive como adulto sin dejar su pasión por la patineta, y como esto lo llevo a comprender el matrimonio, el amor, la pérdida, la vida estadounidense y el envejecimiento; a este se añade: *Skateboard (Object Lessons)* de Jonathan Russell Clark (2022), un ensayo que retrata como la patineta paso de una moda amenazante a un deporte olímpico, basado en entrevistas a patinadores, fotógrafos, comentaristas y expertos de la industria de este deporte, convirtiéndose en historiadores, porque la verdadera historia de este no está en archivos o textos, sino en un combinación de videos, fotografías y recuerdos de sus protagonistas, desde las playas de California hasta Tokio 2020, creando una comunidad global de creatividad, camaradería y progresión incesante.

Con respecto a la historia, existen libros que retratan las escenas del skate en California como *Locals Only* de Huhg Holland (2010) sobre escena del *skate* en la California de 1975; *Skateboarding LA: Inside Professional Street Skateboarding* de Gregory J. Snyder (2017) sobre la historia de este deporte, sus trucos, sus lugares destacados y rehabilitados en Los Ángeles y su apreciación, además de dar cuenta de la importancia de los espacios públicos para atraer a jóvenes apasionados, dedicados y creativos de todo el planeta, produciendo una comunidad diversa y de gran alcance compuesta por profesionales de distintas disciplinas, que al administrar *skateplazas* y *skateparks* públicos, disuaden prácticas nocivas en estos, mientras reimaginan y reutilizan espacios urbanos con elementos arquitectónicos como salientes, bancos, huecos, escaleras y pasamanos, para hacer sus trucos.

También encontramos libros sobre la historia de las escenas nacionales como: *Scarred for Life: Eleven Stories About Skateboarders* de Keith David Hamm (2004), donde se narra el nacimiento, desarrollo y consolidación

de este deporte en los Estados Unidos de América; a este se suma: *Skateistan: The Tale of Skateboarding in Afghanistan* de Jim Fitzpatrick y Skateistan (2012) donde se muestra la interrelación entre la sociedad afgana tradicional y una nueva generación de patinadores y artistas afganos, por medio de la Organización No Gubernamental (ONG) *Skateistan*, que desde 2007 ha enseñado este deporte y las artes asociadas a este en Kabul, una ciudad desgarrada por la guerra y llena de vida, abriendo un *skatepark* del mismo nombre, el primero del país, trabajando con niñas y jóvenes de la calle, que ha sido cubierto por CNN, BBC, Al-Jazeera y el New York Times, y que en este texto es narrado con fotografías, ensayos, entrevistas e historias personales del fundador de la ONG, Oliver Perovich, y los jóvenes patinadores.

Es de resaltar el libro: *Four Wheels and a Board: The Smithsonian History of Skateboarding* de Betsy Gordon, Jane Rogers, Rodney Mullen, Tony Hawk y Craig Stecyk (2022), donde se captura la historia del *skateboarding*, práctica recreativa, deporte profesional, estilo de vida, forma de arte y fenómeno cultural, por medio de sus icónicos patinadores, su comunidad diversa, sus pasiones, sus objetos, sus artefactos y fotografías de colección, que dan cuenta de su vitalidad y capacidad de innovación desde los años 60 hasta la actualidad, comenzando con las tablas de surf, pasando por los cambios tecnológicos, la desaparición de los parques de patinaje, el auge de las redes sociales y las colaboraciones, hasta su debut en los Juegos Olímpicos de Tokio 2020, atrayendo a la juventud, y en especial a grupos de punks, inadaptados y soñadores que buscan pertenecer abriendo diálogos sobre la raza, el género binario, la rareza, el desplazamiento de los nativos, entre otros, arrojando luz sobre personas y lugares menos comunes en la historia convencional de la patineta.

También es de mencionar: *The Concrete Wave: The History of Skateboarding* de Michael Brooke (1999), que relata el desarrollo de este deporte y su equipo, con perfiles y fotografías de patinadores de primer nivel; y *Built to grind: 25 years of hardcore skateboarding* de Independent Truck Company (2004), que ilustra la evolución y consolidación internacional de este deporte.

Pero sobre todo: *The Answer Is Never: A Skateboarder's History of the World* de Jocko Weyland (2002), que relata la historia de un deporte rebelde que inició como sustituto del surf durante el invierno en el sur de California hace más de 50 años y se ha desarrollado hasta ser elemental

en la vida urbana del planeta, constituyendo una cultura juvenil creativa y libre en distintos lugares de la Unión Americana, Alemania, Camerún y Brasil, que forma parte de su cosmovisión antiautoritaria que inspiró tendencias de la moda, la música, el arte y el cine, a partir de elementos y pistas patinables, diseño de cubiertas, ruedas y tablas, trucos, técnicas de patinaje, eventos como los X-Games, videos como los de Spike Jonze, y las vidas de patinadores como Gregg Weaver, los Dogtown Z-Boys, Steve Caballero y Tony Hawk.

A estos se añaden: *Urethane Revolution: The Birth of Skate San Diego 1975 (Sports)* de John O'Malley (2020), que relata la historia detrás del advenimiento de las ruedas de uretano y el nacimiento del movimiento moderno del *skateboarding*, en la costa de California en 1975, a través de los ojos de este autor que lo vivió, y por su parte, *Freestyle Skateboard Book Part-1: Young and Old Generation* de Guenter Mokulys (2022), con cerca de 800 fotos a color y 70 trucos sobre este estilo de patinaje durante 40 años y los mejores *skaters* del mundo, con rutinas, secretos, consejos del autor, patinador profesional de más de 40 años, 11 veces campeón mundial, 8 veces ganador del Campeonato Europeo, creador de 15 trucos, participante de más de 120 concursos mundiales.

También destacan libros de carácter histórico como: *Vans Off the wall 1966. A European Skateboard Movie* acompañado de un DVD y un CD de varios artistas para la compañía Vans (2014), sobre la origen y desarrollo de esta icónica marca; *Propeller A Vans Skateboarding Video* de Vans (2015) con un DVD, sobre el primer video global de este deporte hecho por esta marca, dirigido por Greg Hunt, con piezas completas de algunos de los mejores patinadores modernos, junto a leyendas y pioneros de esta disciplina.

Skateboarding in the X Games (Kid's Guide to the X Games) de Christopher Blomquist (2003) quien analiza la historia, las técnicas, los patinadores clave y los diferentes eventos que componen esta competencia; *Maximum Rad: The Iconic Covers of Thrasher Magazine* de Thrasher Magazine y Craig Stecyk (2012), un libro que relata 30 años de la historia de esta revista con sus mejores portadas que se convirtieron en los registros más preciados de la escena del *skate*, con pioneros como Jay Adams, Tony Alva y Steve Caballero hasta los más grandes patinadores de las décadas de 1980 y 1990, incluidos Tony Hawk y Brian Anderson, hasta leyendas actuales como James Hardy y Justin Figueroa, revelando las historias detrás de estas legendarias sesiones fotográficas, contadas por

estos, los fotógrafos y editores de estos icónicos recuerdos de la cultura de este deporte.

Por su parte, el libro: *Skateboard History of the Rinky Dink* de John P. Boyle (2019) cuenta la historia de la patineta Rinky Dink a inicios de los 60 y cómo fue fundamental para impulsar este deporte en la Unión Americana, más allá del sur de California, donde surgieron, por los esfuerzos empresariales de fabricación y venta en otros lugares estadounidenses a pesar de la resistencia para su compra por el desconocimiento de su práctica, a pesar de haber comercializado más de un millón de monopatines para 1961, apareciendo los primeros anuncios de estos en la revista *Specialty Salesman* a principios de 1962, llegando a una audiencia nacional, convirtiéndose junto con el Scooterbug, en sus precursores.

A este se le suma: *Unemployable: 30 years of Hardcore, Skate and Street* de Jason Boulter (2016), que presenta la historia de los hermanos Stephen, Peter y Matt Hill, quienes en los 70 fundaron en la escena clandestina de este deporte en Melbourne una de las *skateshops* más grandes del planeta con presencia en más de 100 países: Globe, y una de las empresas de *surf* más importantes: Globe International, además de ser los primeros fabricantes australianos de tenis de *skate*; creadores y distribuidores de marcas de moda como Stüssy, Mossimo, Obey y Mooks; productor de películas de patinaje y surf; giras de patinaje, fiestas, concursos de surf, eventos en estadios, desfiles de moda y lanzamientos de alfombra roja, todo presentado en 500 ilustraciones y 190 contribuciones de sus miembros, patinadores y surfistas como: Rodney Mullen, Tony Hawk, CJ y Damien Hobgood, entre otros.

Además, hay que añadir autobiografías como *Hosoi: My Life as a Skateboarder Junkie Inmate Pastor* de Christian Hosoi, Tony Hawk y Chris Ahrens (2012), autobiografía del primero indispensable escritor y patinador; y *The Mutt: How to Skateboard and Not Kill Yourself* de Rodney Mullen y Sean Mortimer (2005), donde el primero cuenta la historia de este deporte a la par que la de su vida, como campeón mundial de *freestyle*, quien por presiones de su padre dejó su estatus como el mejor patinador de su época, para regresar en otra donde dominaban los estilos *vert* y *street*, y con la ayuda de su mentor Mike Ternansky invento el *ollie*, el truco que revolucionó el deporte llevándolo del suelo al aire y a una nueva era de patinaje callejero, convirtiéndose en el patinador callejero favorito en el 2002 para Transworld Skateboarding y el personaje más popular en los videojuegos Tony Hawk's Pro Skater,

y con sus videos de su serie Rodney Versus Daewon entre los mejores del mundo.

A las anteriores hay que sumarles: *Tony Hawk: Professional Skateboarder* de Tony Hawk y Sean Mortimer (2002) una autobiografía del primero de estos dos autores, uno de los patinadores más importantes de todos los tiempos, donde se comparten historias de su vida que lo transformaron en una inspiración para los fanáticos del *skateboarding*; y *Mark Gonzales* de Mark Gonzales, Sem Rubio, Hiroshi Fujiwara, Tom Sachs y Gus Van Sant (2020), monografía sobre uno de los patinadores más influyentes en la cultura pop, el deporte, el arte y el *street style*, inventor del *street skating*, escritor caracterizado por su valentía y creatividad mostrada con fotografías, que dan cuenta de colaboraciones y trucos legendarios, tratados en entrevistas con Spike Jonze, Hiroshi Fujiwara, KAWS, Ed Templeton, Tommy Guerrero, Tony Hawk, Blondey McCoy y Gus Van Sant.

Siguiendo con libros sobre personajes famosos se tienen: *Glen E. Friedman: My Rules* de Glen E. Friedman, C. R. Stecyk III, Shepard Fairey y Chuck D. (2014), monografía del primero, pionero del *skateboarding*, el punk y el hip-hop; y *Tony Hawk: A Life in Skateboarding* (*Tony Hawk: A Life in Skateboarding The Tricks, The History, The Progression, The Man, Collector's Issue*) de Dave Swift (2001), sobre la trayectoria de este icónico patinador; y *On the Halfpipe with Tony Hawk* de Matt Christopher (2001), otra biografía de Tony Hawk, con ilustraciones que examina sus inicios como patinador a los 9 años y su actuación en los ESPN X Games de 1999, donde hizo un truco imposible de hacer.

Es de destacar el libro: *DogTown: The Legend of the Z-Boys* de C. R. Stecyk III y Glen E. Friedman (2019), con palabras, informes históricos y fotografías, que complementan la película de Sony Pictures Classics *Dogtown and Z-Boys*, de la cual fueron productores y asesores, abarcando desde 1975 hasta 1985 y más allá, los mejores artículos sobre el DogTown escritos y fotografiados por el primero para la revista *Skateboarder*; y una recopilación de imágenes de *skate* del segundo, muchas de las cuales aparecen en la cinta.

También están otros libros de periodismo sobre *skateboarding* como: *Impossible: Rodney Mullen, Ryan Sheckler, And The Fantastic History Of Skateboarding* de Cole Louison (2011), quien da cuenta de la historia, la cultura y las principales personalidades del patinaje; a este se suma: *No Comply: Skateboarding Speaks on Authority* de Chris Long y Travis Jensen (2006), un compendio de relatos en primera persona de patinadores

que se encuentran con las fuerzas de la ley y el orden, como Marc Johnson, Karl Watson, Mark Whiteley, Erik Olsen, Bob Konbauer, Mike York, Anthony Pappalardo y Satva Leung, entre otros, complementado con ilustraciones, fotos y arte de estencil.

Además, habrá que añadir: *The skateboard bible: Learn about the world of skateboarding, it's history, how to progress and innovate* un libro para aprender a patinar, con los trucos de este deporte, su historia, las características de su mundo y del monopatín junto a su equipamiento, el calentamiento y el estiramiento para prevención de lesiones, juegos de *skates*, una reflexión sobre la importancia de las innovaciones en la escena y otra sobre el *rider*, enlaces imprescindibles y glosario de términos técnicos.

Además esta: *Skateboarding: Ein Buch für Anfänger*innen und Fortgeschrittene (German Edition)* de Simon Kolisko (2022) un libro donde se explica cómo surgió este deporte, como hacer una patineta y colocar una lija, como armar las ruedas, cual es el equipo para practicarlo, los primeros ejercicios para andar en patineta, trucos y saltos con fotos detalladas y explicaciones precisas; y *Skateboarding!: Surf the Pavement (The Extreme Sports Collection)* de L. M. Burke (1999), este texto analiza la historia de este deporte en su faceta de competencia y a sus figuras, además de dar consejos sobre técnica, equipo y seguridad.

Similar a los anteriores están: *Skateboarding is Not a Crime: 50 Years of Street Culture* de James Davis y Skin Phillips (2004), un recorrido ilustrado con fotos de acción y escritos sobre una cultura surgida en los Estados Unidos de América en los años 50, con 18 millones de practicantes en el planeta, uno de cada 10 adolescentes con una patineta en este país, más de 600 *skateparks* creados en 2001 y siendo el sexto deporte más practicado, un libro que contiene la historia de este, sus códigos y costumbres, trucos, técnicas, características de su escena mundial, cultura, filosofía, medios de comunicación; y *101 Curiosidades Skateboarding: Increíbles y Sorprendentes Acontecimientos* de VC Brothers (2022), que contiene historias interesantes y sorprendentes sobre el mundo del *skateboarding*, como eventos más icónicos y los patinadores más famosos a nivel mundial y sus secretos, además de trucos, técnicas, tipos de *skates*, las pistas más impresionantes, las hazañas más increíbles y las rivalidades más intensas, escándalos, controversias y anécdotas.

Es de mencionar libros de antropología cultural como: *An Introduction to Skateboarding/Skate Culture: The Ins & Outs of Becoming a*

Skateboarder de S.P. Townsend (2021), una descripción general de esta disciplina destinada a proporcionar información sobre historia, cultura, actitud necesaria para empezar y recomendación sobre donde, con el propósito de saber cómo navegar dentro de su escena; y *The Skateboarding Culture From the Underground Movement Into the Mass Culture* de Brian Gibson (2022), que analiza el origen y desarrollo de la subcultura del *skateboarding* como un movimiento clandestino que posteriormente fue influenciado por los cambios en la cultura de masas estadounidense para ser coptado por la industria cultural.

Sobre la cultura de comunidades locales está el libro: *Skateboarding in Seoul: a sensory ethnography* de Sander Hölsgens y Jin Yob Kim (2021), quienes combinan el cine con etnografía, para dar cuenta de la experiencia vivida por un grupo de patinadores en Corea del Sur, desentrañando las características del sitio y los significados vinculados a este deporte, que son producto del involucramiento de estos *skaters* en las oleadas sociopolíticas a nivel mundial, constituyendo una multiplicidad de prácticas situadas, que han creado una serie de colectivos y comunidades que reinventan sueñan, y sienten las ciudades.

En relación a los estudios de género están: *Skate Life: Re-Imagining White Masculinity (Technologies Of The Imagination: New Media In Everyday Life)* de Emily Chivers Yochim (2009), un libro con enfoques antropológicos y de estudios de medios, que aporta al debate de la masculinidad contemporánea, el papel de los medios en la formación de la identidad, la raza, la clase y las culturas juveniles, que da cuenta de las limitaciones de estas últimas y su relación ambigua con la cultura comercial dominante con base en el concepto de culturas correspondientes, que teoriza sobre los procesos complejos que emplean los patinadores para negociar sus identidades entre la corriente principal y la contracultural, con base en análisis etnográficos de una comunidad de *skaters* de Ann Arbor, Michigan, inmersa en la representación del *skateboarding* en los principales medios de comunicación.

Por otra parte, desde la política de género está el libro: *Skateboarding and Femininity: Gender, Space-making and Expressive Movement (Routledge Advances in Theatre & Performance Studies)* de Dani Abulhawa (2022), quien examina y destaca el valor de la feminidad tanto dentro de este deporte y en la cultura en general, al considerar las políticas personales conectadas con cada *skater*, sus escenarios sociales y espaciales y la comprensión de la ejecución de trucos y movimientos simbólicos como

parte de la dinámica de poder basada en el género, analizando los discursos vinculados a los proyectos filantrópicos de la organización benéfica de patinetas SkatePal que operan a través de tropos de género.

Especial mención merece el libro: *The Tao of Skateboarding A Skateboarder's Philosophy to Life* de Joseph David Clark (2014), trata sobre la gran sabiduría de vida en la calle o en el parque de patinaje basada en los principios del *skateboarding*, con los cuales se abordan, procesan y resuelven problemas, además de que se persisten y superan los desafíos y las dificultades a través del tiempo; y *Thank You Skateboarding* de Ricky Roberts III (2020), donde se destaca muchos beneficios de este deporte y el impacto positivo en la vida de sus practicantes, al ser una fuente de amistades para toda la vida y mucho más.

Con base en la sociología y el periodismo se hace un análisis con una perspectiva ética del cambio cultural, social y político del *skateboarding* de hoy en día en: *Skateboarding, Power and Change* de Indigo Willing y Anthony Pappalardo (2023), a través de los conocimientos compartidos por creadores y expertos de la industria sobre los pueblos originarios en América y de afrodescendientes, las innovaciones creativas, el anticolonialismo, las iniciativas contra el racismo, la equidad y el empoderamiento de los patinadores históricamente discriminados debido al género y/o la sexualidad.

Por su parte, basándose en la sociología de la religión y la política cultural, *Skateboarding and Religion* de Paul O'Connor (2019), es un libro que muestra las formas en que se observa, practica y organiza la religión en la cultura de este deporte, apoyándose en la etnografía para ver cómo sus rituales brindan un rico lienzo cultural para el compromiso emocional y espiritual, motivando una identificación religiosa que aumenta conforme sus practicantes encuentran maneras de participar significativamente en una disciplina deportiva cada vez más convencional e institucionalizado, pero que sigue conservando sus mitos, celebridades, iconografías, peregrinaciones, evangelizaciones, cultos y autoayudas.

Otros libros relevantes son los multidisciplinarios como: *Skateboarding: Subcultures, Sites and Shifts (Routledge Research in Sport, Culture and Society Book 55)* editado por Kara Jane Lombart (2016), que explora la dinámica cultural, social, espacial y política de esta disciplina deportiva, centrándose en las contribuciones de la sociología y la filosofía del deporte, la arquitectura, la antropología, la ecología, los estudios culturales, la sociología, la geografía, y otros campos; por medio de capítulos

como: *The cultural politics of skateboarding and the rise of skate urbanism* escrito por la misma Kara Jane Lombard (2016:1-14), donde explica como la política cultural vinculada a este deporte se da en un momento de auge del urbanismo impulsado por la patineta.

Otros capítulos se relacionan con las culturas y las escenas del *skateboarding*, como: *No one standing above you: Rodney Mullen and the ethics of innovation* de Bill Schaffer (2017:17-29) quien presenta el caso de Rodney Mullen y la ética de la innovación; *Skateboard philanthropy: inclusion and prefigurative politics* de Pablo O'Connor (2017:30-43) quien manifiesta la inclusión y política prefigurativa inversa en la filantropía interconectada con esta disciplina deportiva; *Skateboarding activism: exploring diverse voices and community support* de Indigo Willing y Scott Shearer (2017:44-56) quienes revelan, a partir de diversas voces, cómo el activismo de esta se gesta en el apoyo comunitario; *He catches things in flight: scopic regimes, visuality, and skateboarding in Tyneside, England* de Michael Jeffries, Sebastian Messer y Jon Swords (2017:57-72) quienes exponen cómo en Tyneside, Inglaterra existen regímenes escópicos visualizados por el *skate*; y *Posing LA, performing Tokyo: photography and race in skateboarding's global imaginary* de Dwayne Dixon (2017:73-88) quien presenta como en Los Ángeles el *posing* y en Tokyo el performance conforman el imaginario global de este deporte a través de la foto.

También hay capítulos sobre los sitios y su espacialidad, como: *Southbank skateboarding, London, and urban culture: the Undercroft, Hungerford Bridge, and House of Vans* de Iain Borden (2016:91-107) quien presenta la cultura urbana vinculada al *skateboarding* en el Southbank, Londres con lugares como Undercroft, Hungerford Bridge y House of Vans; *The 'legitimate' skateboarder: politics of private-public skateboarding spaces* de Matthew Atencio y Becky Beal (2016:108-120) quienes explican cómo la figura del *skater legítimo* está asociado a la política de los espacios públicos-privados; y *Spreading the Skirtboarder stoke: reflexively blogging fluid femininities and constructing new female skateboarding identities* de Steph Mackay (2016:121-136) quien expone cómo la difusión del colectivo Skirtboarder ha bloqueado reflexivamente las feminidades fluidas impulsando nuevas identidades femeninas dentro del *skate*.

Por último, otros capítulos tratan sobre los cambios en el *skateboarding* como: *Skateboarding as a technology of the collective: Kona Skatepark, Jacksonville, Florida, USA* de Michael J. Lorr (2016:139-151)

quien muestra cómo en este la tecnología es fundamental para fortalecer el colectivo a través del caso del Skatepark Kona en Jacksonville, Florida; *Steep transitions: spatial-temporal incorporation, Beasley Skate Park, and subcultural politics in the gentrifying city* de Simón Orpana (2016:152-168) quien interpreta cómo en el Beasley Skatepark se está dando una política subcultural que gentrifica la ciudad en un espacio temporal caracterizado por sus transiciones abruptas; *Trucks, tricks, and technologies of government: analyzing the productive encounter between governance and resistance in skateboarding* de Kara Jane Lombard (2016:169-181) quien analiza el encuentro productivo entre la gobernabilidad y la resistencia al patinar a través de las tecnologías usadas por el gobierno; y *Transformative improvisation: the creation of the comercial skateboard shoe, 1960-1979* de Tomás Turner (2016:182-194) quien revela cómo la improvisación usada para la creación de un comercial tenis de *skate* transformó la escena entre 1960-1979.

Otro libro multidisciplinario es: *Skateboard Studies*, editado por Konstantin Butz y Christian Peters (2018), donde desde distintas disciplinas académicas, que van desde el urbanismo hasta la teoría cultural, se aborda el papel del *skateboarding* en la vida cotidiana y su entorno urbano, a través de capítulos como: “*Reclaim Your Cities!*” *Skateboarding and Do-It-Yourself Urbanism* de Christian Peters (2018:200-2019) quien explica cómo este deporte reivindica su derecho a su ciudad, a través del urbanismo activo que representa el movimiento Hazlo tú mismo; *Another Pavement, Another Beach. Skateboarding and the Performative Critique of Architecture* de Iain Borden (2018:246-269) da cuenta de la crítica performativa que hace esta práctica físico-atlética hacia la arquitectura; *City of Social Control. Skateboarding and the Regulation of Public Space* de Francisco Vivoni (2018:110-129) quien interpreta el control social del *skate* en la ciudad a través de la regulación del espacio público; este último guarda una relación indisoluble con esta disciplina deportiva a lo largo de 50 años de historia, como lo revela Iain Border (2018:18-43) en su capítulo: *Skateboarding and Public Space. A Brief History of 50 Years of Change*.

En otros capítulos como: *From Record to Ritual. Outlines of an “Effective History” of Skateboarding* de Eckehart Velten Schäfer (2018:44-65) quien hace registros de rituales del *skateboarding* a partir de los cuales reconstruye su historia; “*Concrete Carving of the Berlin Wall*”. *Skateboarding in East Germany* de Kai Reinhart (2018:130-153)

quien habla sobre las marcas dejadas por la patineta al tallar el Muro de Berlín en el Este de Alemania; *Backyard Drifters. Mobility and Skate Punk in Suburban Southern California* de Konstantin Butz (2018:88-109) quien explica la movilidad que hacen los *skaters* punks que practicaban en los patios traseros de las casas en los suburbios del sur de California; *The “Creative Class” and the Gentrifying City. Skateboarding in Philadelphia’s Love Park* de Ocean Howell (2018:154-177) quien interpreta como la clase creativa vinculada a este deporte gentrifica a la ciudad en el entorno que rodea al *Love Park de Filadelfia*; y *The Next Progression. Centering and Ethnicity in Skateboarding Studies* de Kyle W. Kusz (2018:66-87) quien hace un análisis de los estudios de *skate* centrados en la raza y el origen étnico de los patinadores.

Además, están otros capítulos como: “*Freedom of Four Wheels. Neoliberal Masculinities in Skate Life* de Emily Chivers Yochim (2018:178-199) quien dice que esta disciplina deportiva propicia experiencias de vida libertarias para las masculinidades neoliberales; y *Becky Beal, and Matthew Atencio. Adult Skateholders’ Perceptions and Practices of Gender Inclusion in Skateboarding* de ZÁnean McClain, E. Missy Wright, Becky Beal y Matthew Atencio (2018:220-245) quienes presentan la importancia de las percepciones y prácticas de inclusión de género en los *riders* de adultos.

Otro libro multidisciplinario es: *Skateboarding Between Subculture and the Olympics: A Youth Culture under Pressure from Commercialization and Sportification (Body Cultures)* coordinado por Veith Kilberth y Jürgen Schwier (2020), quien explica en esta antología como la inclusión de este deporte en los Juegos Olímpicos de 2020 marca el pináculo de un proceso de comercialización de décadas, que pone en peligro de perder su propia identidad, si se comprende que existe un conflicto fundamental entre el espíritu central de este y los principios de los deportes institucionalizados; aspectos analizados desde la arquitectura, la filosofía, la sociología, las ciencias del deporte y los estudios de género.

Entre sus capítulos están algunos que reflexionan sobre las transformaciones actuales del *skateboarding*: *Quo vadis Skateboarding?*, de Jürgen Schwier y Veith Kilberth (2020:7-14), que reflexiona sobre la prospectiva de este deporte; otro es: *Skateboarding between Subculture and Olympic Games* de Jürgen Schwier (2020:15-34), que plantea el dilema que existe entre la identidad colectiva derivada de esta disciplina que desde sus orígenes se estableció al margen de las instituciones deportivas, y

la proveniente de su institucionalización para ser incluida en los Juegos Olímpicos de Tokio 2020; a este le siguen: *From Stairs to Podium. Skateboarding and the Olympics: Stages in a 50-Year Debate* de Eckehart Velten Schäfer (2020:35-52), quien discute sobre las distintas etapas por las que ha pasado este deporte en medio siglo de existencia hasta su llegada a los Juegos Olímpicos; y finalmente está: *The Olympic Skateboarding Terrain between Subculture and Sportisation* de Veith Kilberth (2020:53-96), quien debate sobre los cambios que implicará su institucionalización y su carácter subalterno a la cultura dominante.

Por otra parte, existen capítulos desde la dimensión cultural del *skateboarding* como: *Skatepark Worlds Constructing Communities and Building Lives* de Iain Borden (2020:79-96), que plantea cómo en el mundo condensado en los parques de patinetas se construyen comunidades y las vidas de sus practicantes; también está: *Can You Sell Out if You've Never Been in? The Olympics and Creating Spaces for Gender Inclusion in Skateboarding* de Becky Beal y Kristin Ebeling (2020:97-116), quienes cuestionan los espacios de inclusión de género creados con motivo de los Juegos Olímpicos en este deporte, cuando existen miembros de la comunidad de patinadores que nunca han estado dentro de la sociedad formal, y han vivido al margen de esta; a estos se suma: *No Comply. The Resilience of Skateboarding Culture*, Sebastian Schweer (2020:117-136), quien destaca la capacidad de reconstrucción de la cultura constituida por este deporte; y por último está: *The Role of Online Media Content in Skateboard Culture* de Katharina Bock (2020:137-156), que explica cuál es la importancia del contenido de medios en internet para la conformación actual de la cultura de este deporte.

Además, están los capítulos sobre algunas de propiedades interrelacionadas con la práctica de este deporte como: *Sport Instead of Play From Skateboarding to the Sport of Competitive Skateboarding* de Antoine Cantin-Brault (2020:157-176), donde reflexiona sobre el cambio que está ocurriendo en este deporte que ha pasado de ser una práctica más lúdica, a una más preocupada por los aspectos competitivos de su faceta como disciplina deportiva; a este se añade: *Skateboarding in Pedagogical Production* de Tim Bindel y Niklas Pick (2020:177-190), que explica cuáles son los beneficios de este deporte vinculados a la enseñanza y el aprendizaje de sus practicantes; y para finalizar esta: *Lords of the Rings: Reasserting the Skateboarding Art at the Olympic Games* de Tait Colberg (2020:191-208), quien explica cuáles son los estrechos vínculos entre el

arte y este deporte y como se ven reflejados en su participación en los juegos olímpicos.

Además, están los libros de administración como *The skate park owner's manual: your guide to building and running a public or private skate park* de Todd McGuire (2011), en el cual se da información valiosa para manejar un parque de patinetas; *Skatepark best practices* de Alec Beck, Pat Sison, Aaron Aniton y *Skatepark Advocates* (2022), un manual donde se dan consejos a las comunidades de patinadores desatendidas para crear una pista de patinaje pública inclusiva; y *Skateboarding: Instruction, Programming, and Park Design* de Ben Wixon (2009), que ofrece instrucciones para desarrollar las habilidades básicas de este deporte e información sobre la construcción y administración de *skateparks*.

Además, están los libros de diseño y construcción como: *Thrasher Presents How to Build Skateboard Ramps, Halfpipes, Boxes, Bowls and More* de Thrasher Magazine (2004), donde se dan lineamientos para la creación de diferentes elementos patinables; y *Skatepark: the Australian skatepark guide: every park ramp, street plaza and bowl reviewed* de Morgan Campbell (2007), sobre el levantamiento de distintos tipos de parques de patinetas, una guía de diseño que cubre todo lo que necesita saber sobre el tamaño y la forma de su plataforma y la elección de los camiones y el hardware adecuados con fotografías, ilustraciones e instrucciones detalladas para hacer su propia patineta desde cero. A este se añade: *Skateparks. Räume für Skateboarding zwischen Subkultur und Versportlichung* de Veith Kilberth (2021), basado en una investigación sobre la cultura de este deporte y su especialización en un *skatepark*, su planificación por parte del gobierno a través de principios de diseño.

También es de resaltar aparte de los textos desde el enfoque urbano-arquitectónico: *Skateboarding, space and the city: Architecture and body* y *Skateboarding and the city: A complete history*, ambos de Ian Borden (2001), (2019), el libro: *Skateparks: Architecture on the Edge of Paradise* de David Andreu y Luka Melloni (2023) de Vulcano Skateparks, que compilan una serie de parques de patinetas internacionales con un espíritu único de la época actual, espacios diseñados y construidos por equipos técnicos asesorados por patinadores, que liderean su diseño y la conceptualización; al que se añade: *From Dirt To Dust - Ten Years After Skateboarding The Urban Revolution Of Mongolia (2004-14)* de Niedriger Bestand (2015), que da cuenta de los cambios que ha habido entre el 2004 y el 2014, en Ulán Bator, la capital y ciudad más grande de Mongolia,

una de las economías de más rápido crecimiento a nivel mundial, lo que producido caos y transformaciones sociales, a través de la mirada de patinadores, fotógrafos, escritores y arquitectos.

Con respecto a la geografía cultural está el libro: *Moving Boarders: Skateboarding and the Changing Landscape of Urban Youth Sports (Sport, Culture, and Society)* de Matthew Atencio, Becky Beal, E Missy Wright y Zánean McClaine (2018), quienes muestran como este deporte pasó de ser una actividad delictiva, a una familiar para los niños estadounidenses, como ha ocurrido en el Área de la Bahía de San Francisco, un cambio de postura, recabado en entrevistas y observaciones que produce un retrato de los jóvenes patinadores, sus padres y las fuerzas sociales y de mercado que los impulsan hacia una escena deportiva juvenil donde se unen las corporaciones privadas, los líderes comunitarios, los departamentos de parques y recreación y las organizaciones sin fines de lucro como la Fundación Tony Hawk, para energizar los *skateparks* como plataformas para la participación de la comunidad y la creación de capital social y económico.

También está el libro: *Skateboarding and Urban Landscapes in Asia: Endless Spots (Consumption and Sustainability in Asia, 3)* de Duncan McDuié-Ra (2021), quienes exploran cómo se desea y consume las ciudades asiáticas y las implicaciones para las jerarquías relacionales y comparativas del desarrollo urbano, a medida que este se ha acelerado, volviéndose fundamental para la cultura, los medios de vida y el consumo del *skateboarding*, por su interminable suministro de *skatespots*, que no están hechos para andar en patineta; son accidentes en la mancha urbana, perseguidos por *skaters* y filmadores para sus video partes, el principal artefacto cultural de este deporte, que circula velozmente por medio de plataformas digitales a millones de espectadores, inscribiendo lugares desde Shenzhen hasta Ramallah en una cartografía alternativa de este continente.

Hoy en día, hay una larga gama de revistas, películas, DVDs, entrevistas, foros de internet, blogs, canales de YouTube, páginas de Facebook y de otras redes sociales en la web que representan y por donde se desarrolla también la cultura del *skateboarding* y sus prácticas en ocasiones desafiantes a las formas de vida cotidianas dominantes, pero que muestran una creativa manera de apropiarse física, simbólica y emocionalmente de la ciudad y su arquitectura, donde se conjugan lugares, pautas de comportamiento y valores distintivos que han sido producidos por todo

tipo de patinadores con sus propios y variados intereses sobre diversos territorios, donde la heterogeneidad de fenómenos y problemas caracterizan a estos escenarios, que dan cuenta de las múltiples trayectorias que ha seguido la cultura del *skateboarding* en sus diferentes estilos como el *street*, el *freestyle*, el *downhill* y el *slalom*, tanto en la calle como en *skateparks*, *skateshops* y *skatespots*, que se interrelacionan con patinetas, comunidades y empresas, ideas y alianzas, políticas y dinero, escenas locales y competencias, países y regiones, y de ello dan cuenta sus obras de arte y de diseño, fotografías y videos, así como libros y revistas, donde este complejo deporte es un punto de sinergia.

Dentro de todo este universo comprendido en la ciber ciudad es de mencionar los siguientes *websites*: *Sport and Recreation Victoria*, auspiciada por el Victoria State Government (2017), donde en su sección *Publicacions and Resources*, está el sector *Design for Everyone Guide*, el cual se encuentra el apartado *Sport and recreation settings*, que conduce al micrositio *Skate parks* que contiene principios de diseño que se pueden implementar para crear este tipo de equipamientos de patinaje adaptados al entorno urbano; pero por su profundidad y alcance es indispensable mencionar *The Skatepark Project: Homepage*, de la organización sin fines de lucro The Skatepark Project (2023), antes Fundación Tony Hawk, que en la sección *Skateparks* cuenta con un sector denominado: *Start Your Sakatepark Project*, donde se puede acceder a la *Public Skatepark Development Guide* donde se da información detallada para gestionar, construir y manejar una pista de patinetas públicas, para comunidades de jóvenes desatendidos.

Como lo comenta Iain Borden (2019:2) el *skateboarding* ha pasado de ser un fenómeno cultural limitado, difundido por una cuantas revistas, cintas VHS, y del interés académico de unos cuantos grupos, a ampliar esta base para dar cuenta de la constitución de escenas complejas donde desde el equipo para practicar este deporte, las actitudes de los patinadores, las industrias involucradas y los medios de difusión han tenido un desarrollo donde es importante comprender desde la transformación de las patinetas desde su origen como dispositivos rudimentarios relacionados con el surf de la década de los 50 y 60 hasta la llegada del uretano, que significó con gran avance de la década de los 70 en adelante y que permitió la aparición del estilo *street* y otros más, avances tecnológicos y deportivos que se han acompañado de un cambio en la cultura de la patineta que no ha estado exento de problemas de clase, género, etnicidad y territorios.

Pero como lo explica Iain Borden (2019:2), para entender estos cambios, hace falta adentrarse también a las principales cualidades del *skateboarding* vinculadas a su profesionalización, sus marcas corporativas, sus regulaciones y eventos orientados al entretenimiento, así como al papel fundamental de las revistas, la fotografía, los videos y los medios de comunicación masiva, que fueron producto de su desarrollo en la Unión Americana que lo llevó a pasar de actos dinámicos realizados por jóvenes fundamentalmente en drenajes, zanjias, piscinas y tuberías de agua, a introducir tácticas de apropiación y territorialización, principalmente durante la década de los 70, donde surgieron nuevos parques de patinaje de concreto, antecedentes de los de madera y las rampas de la década de los 80.

Otro aspecto fundamental por resaltar para entender estos cambios es considerar que para las décadas de los 80 donde predomina dentro de la adolescencia y juventud la generación X² y los 90, donde esa preponderancia la empieza a tomar la generación Y,³ surge el *street* que llevo a nuevas formas de editar, mapear y recomponer la ciudad, que no estuvieron exentas de una crítica de la sociedad junto con una censura, conflictos y contrarreacciones cotidianas, a esto se suma el cambio dentro de la cultura del *skateboarding*, que significó el renacimiento de los *skateparks* después de 2000, ahora mejorados con un diseño innovador, basado en la autoconstrucción que impacta y es impactada por el urbanismo, el neoliberalismo y la integración social; donde el cuerpo, la patineta y

² La generación X es la cohorte demográfica que sigue a los *baby boomers* y que precede a los milénicos, compuesta por los nacidos entre 1965 y 1981, y se caracteriza por haber contado con una reducida supervisión de los adultos en comparación con las generaciones anteriores, ser holgazanes, cínicos y desafectos e influenciados culturalmente en su juventud por géneros musicales como el grunge y el hip hop, las películas independientes y los canales de música como MTV, pasando en la mediana edad a ser activos, felices y con equilibrio entre el trabajo y la vida, con tendencias empresariales, y una educación post-secundaria ampliamente remunerada financieramente.

³ La generación Y, del milenio o milénica, es la cohorte demográfica que sigue a la generación X y precede a la Z, compuesta por los nacidos entre los primeros años de la década de 1980 y de mediados de los 90, donde hubo un aumento importante de las tasas de natalidad, caracterizándose y que generalmente están marcados por un mayor uso y familiaridad con los medios de comunicación y las tecnologías digitales, siendo sus integrantes considerados en su totalidad como nativos digitales, es decir, que ha nacido en la era digital que inicia alrededor de 1978, a diferencia de los miembros de las generaciones que les antecedieron que tienen un amplio porcentaje de migrantes digitales al adquirir familiaridad con los sistemas digitales años después de haber nacido.

la arquitectura florecen en el encuentro entre el *skater* y el terreno físico, conjuntado por el complejo papel de las imágenes que retratan el uso de la patineta como indica Iain Borden (2019:2).

En siglo XXI, donde hace su aparición en la adolescencia y juventud la generación Z,⁴ que será sustituida por la generación Alfa,⁵ el *skateboarding* ha logrado una rica y variada interrelación con el arte, a través del diseño gráfico, las bellas artes, las esculturas patinables y la arquitectura, así como otras manifestaciones creativas, pero también con la ciudad por medio del movimiento *Hazlo tú mismo*, que muestra cómo los patinadores se involucran cada vez más en asuntos interrelacionados con el espacio público, la preservación del patrimonio histórico y arquitectónico, la vida saludable y sostenible y el espíritu empresarial donde se han destacado las iniciativas educativas y de empresas sociales basadas en este deporte, que en la actualidad abordan problemas sociales desafiantes como el abuso de sustancias, el suicidio de adolescentes y la intolerancia étnica y religiosa, y así ayuda a construir independencia, confianza y esperanza de acuerdo con Iain Borden (2019:3).

Por último, para Iain Borden (2019:3) habrá que considerar que, a lo largo de su historia, el *skateboarding* se ha tornado complejo y paradójico, al ser a la vez tolerante e intolerante, agresivo y elegante, desordenado y limpio, practicado libremente y bajo las reglas del profesionalismo, desorganizado y organizado, e individualista y colectivo, así como local y global, físico y digital, basado en la calle y ligado al *skatepark*, técnico y expresivo, urbano y suburbano; diversas contradicciones que no son su debilidad sino su fuerza, y sugiere nuevos enfoques vitales para la vida en la ciudad, donde dentro de la perspectiva distintiva de este deporte encontramos que los atributos más valiosos de la vida no son la fama, la riqueza, ganar o el estatus, sino su participación, expresión, satisfacción en la comunidad donde hay mucho que celebrar y explorar.

⁴ La generación Z, posmilénica o centúrica, es la cohorte demográfica que sigue a la generación milénica y precede a la Alfa, integrada por los nacidos desde mediados de la década de 1990 a finales de la década de los 2000, habiendo la mayoría de sus miembros (conocidos como centennials) utilizado internet desde muy niños y sintiéndose cómodos con la tecnología y las redes sociales del ciberespacio, siendo la segunda generación completamente compuesta por nativos digitales.

⁵ La generación Alfa es la cohorte demográfica que sucede a la Z, integrada por los nacidos al principio de la década de 2010 y hasta mediados de la década de 2020, siendo la primera en nacer del todo en el siglo XXI, y la tercera totalmente integrada por nativos digitales.

Las características generales del *skateboarding* anteriormente mencionadas, guardan sus particularidades en cada comunidad de patinadores y la escena que territorializan en cada urbe y en la Ciudad de México esto no es la excepción,⁶ donde actualmente está, se ha constituido como la más importante en la República Mexicana, al concentrar la sede de la mayor parte de las marcas nacionales de relevancia para este deporte urbano como Monkey, Lúdica, Copal, Deza, entre otras, e internacionales como Nike y Vans dominan el mercado de comercialización de artículos, y por el crecimiento que tuvo en la construcción de *skateparks*, la conformación de *skateshops* y de la apropiación de nuevos lugares en la ciudad como *skatespots*, constituyéndose la urbe capitalina como un epicentro de la cultura juvenil derivada de la práctica de patineta a nivel nacional.

Es a partir de principios del siglo XXI que en la Ciudad de México y su zona metropolitana empezó a ampliar la distribución de sus *skateshops*, *skatespots* y *skateparks* donde se materializaría la práctica. Lo anterior ha permitido que se amplíe la base de patinadores y, con ello, instituciones públicas de diferentes niveles de gobierno han construido algunas pistas de concreto, que se han unido a otras de este mismo material y de madera hechas bajo la iniciativa de distintos patinadores.

Por su parte, el aumento de practicantes que se dio por el surgimiento de más *skateparks* primordialmente de *street*, permitió que surgieran más *skateshops* para satisfacer la compra de artículos relacionados con el *skateboarding*, que también se venden en internet y en espacios comerciales como el Tianguis Cultural del Chopo, relacionado desde sus inicios a principios de los años 80 con las culturas juveniles; así han surgido más marcas nacionales sobre todo de venta de patinetas al surgir un fabricante nacional de tablas. Por ello, cada vez hay más lugares de la Ciudad de México apropiados física, simbólica y emocionalmente como *skatespots*, lo que se benefició de las políticas del Gobierno del Distrito

⁶ Sobre las características generales de la escena del *skateboarding* y la territorialización de la capital de la República Mexicana se hizo la conferencia: *Experiencias narrativas del skateboarding y las desigualdades con las que los jóvenes patinadores territorializan la Ciudad de México*, presentada por José Antonio García Ayala, en el VI Seminario Internacional sobre Estudios de Juventud en América Latina “Experiencias, narrativas y desigualdades” en el 2021, y se publicó el capítulo: *La territorialización de la cultura juvenil del skateboarding y las narrativas de miembros destacados de su escena en la Ciudad de México*, en el libro: *Textos universitarios sobre cultura física y juventudes*, en el 2022.

Federal para la rehabilitación de espacios públicos como la Alameda Central en el siglo XXI.

Con lo anterior, la escena del *skateboarding* capitalino, ha consolidado no solo el circuito cultural de *skateparks*, sino el de *skateshops* y *skatespots*, surgiendo algunas manifestaciones culturales en distintas zonas de la Ciudad de México, la mayoría de ellas ancladas a los nuevos parques de patinetas que se estaban construyendo, que se convirtieron en lugares de alta significación para la comunidad de patinadores, al igual que distintos *skatespots* como las 10 de Consta en la Segunda Sección del Bosque de Chapultepec y el Monumento a Álvaro Obregón que han formado parte de su historia.

Entre estas manchas culturales encontramos la relacionada con el Skatepark La Olla, en San Bernabé Ocoatepec, que se complementaban con algunas *skateshops* en su entorno inmediato, y que empezó a consolidar un polo de desarrollo al Surponiente de la urbe, similar a otros como el ubicado al Oriente en la colonia Jardín Balbuena donde se encontraban el Skatepark JFK y el Skatepark La Fuente, cada uno con sus respectivas *skateshops* y cuya zona de venta de artículos para este deporte se complementaba con un tianguis que se instala cada jueves cerca de este último parque de patinetas.

Cada una de estas manchas culturales tenía sus propios pódicos como la Estación San Cosme de la Línea 1 del Sistema de Transporte Colectivo Metro, cuyo nombre fue utilizado por la comunidad de *skaters* para denominar al Skatepark San Cosme, construido en el bajo puente del Circuito Interior con la calzada México-Tacuba, y cuyo territorio se complementaba con una *skateshop* ubicada en el entorno inmediato sobre esta última vialidad.

Además de estas manchas culturales que se fueron integrando a los paisajes en la Ciudad de México, que daban cuenta de la continuidad de las prácticas urbanas del *skateboarding*, en conjunto con los conformados a escala metropolitana por los circuitos de *skateparks*, *skateshops* y *skatespots*, también es de mencionar los conformados por trayectos culturales tradicionales para la comunidad de patinadores como el que iba de las Lomas de Chapultepec y llegaba a la Glorieta del Metro Insurgentes, los cuales se complementaban con otros organizados por la iniciativa privada como aquel que recorría lugares como la Feria de Chapultepec y el Estadio Azteca para celebrar el *Skateboarding Day* o Día Mundial del Skateboarding, que se festeja cada 21 de junio desde el 2004, a propuesta

de la Asociación Internacional de Skateboard Companies, para promover la afición por este deporte.

El *Skateboarding Day* se fue constituyendo en una fecha clave para la celebración de eventos auspiciados por distintas marcas vinculadas a este deporte, pero no fueron los únicos, también estuvieron los patrocinados por la empresa Nike otros días como Patinando con los Muertos en el Lago de Xochimilco y Piso 28 en la Torre Latinoamericana, y otros de carácter competitivo como las dos ediciones de los XGames escenificadas en el Palacio de los Deportes Juan Escutia en la Ciudad Deportiva Magdalena Mixiuhca.

En estos acontecimientos era común encontrar antes de la Pandemia del Covid 19 a los más destacados patinadores profesionales como Mario Saenz, Polo May y Sadi Charbel, por mencionar algunos, que se sumaban a personajes como el promotor y diseñador de pistas Raúl Mendoza *Ruli*, fotógrafos como el Alonso Leal *El Chango* y *filmmakers* como David Herrera Mendoza, entre otros profesionales del arte de surcar las calles en una patineta, lo que en conjunto ayudaba a impulsar su popularidad en la Ciudad de México, y atraer a patinadores de otras partes de la República Mexicana.

Esta escena del *skateboarding* en la Ciudad de México y su zona metropolitana, estaba dominada por los practicantes del estilo Street, como en el resto del mundo, por ello, las calles y otros espacios públicos como los parques, los centros deportivos, los bajo puentes y otros lugares intersticiales se han convertido en importantes elementos espaciales para el proceso de territorialización de la comunidad en el desarrollado de este, a partir de la manera en la que han sido apropiados y resemantizados por esta cultura juvenil, conformando formas simbólicas que los identifican con una identidad urbana específica.

Estos espacios públicos que han sido apropiados por los patinadores, ya sea como *skatespots* o mediante la construcción de *skateparks* en la Ciudad de México, son múltiples y heterogéneos, como lo es la propia capital de la República Mexicana, que parece la conjunción de diferentes urbes no solo de distintas épocas, sino de distintas latitudes, y propiedades espaciales, por lo que, las experiencias narrativas de los miembros de la comunidad de *skaters*, son heterogéneas, aunque guardan algo en común su capacidad de adaptarse incluso a las circunstancias más adversas, para resistir a los transformaciones de los contextos donde se ubican, pero también para tener una capacidad de resiliencia que les permita superar estas circunstancias traumáticas y poder reconstruirse.

Para algunos de estos patinadores esta ciudad áspera, ruda, intrincada, los define como personas y su estilo de patinaje, y esto ha desarrollado en muchos de ellos esa capacidad de sobreponerse a la adversidad, y no darse por vencido, y ha hecho que su creatividad se haya incrementado, pero paradójicamente los ha limitado, y esto aunado a su carácter rebelde ante las normas establecidas, sus dificultades para organizarse institucionalmente, su gusto por lo extremo, su diversidad y su carácter eminentemente juvenil, que caracteriza a la cultura del *skateboarding* desde su conformación en los Estados Unidos de América y hasta nuestros días, ha provocado que en muchos casos existan diversos grupos dentro de la comunidad con sus propios intereses, que si bien no se ven como adversarios, y se apoyan entre sí, pueden llegar a dificultar los acuerdos sobre el camino que debe seguir el desarrollo de la escena del *skateboarding* en la Ciudad de México.

De ahí que las formas simbólicas como los productos culturales relacionados fundamentalmente con el diseño gráfico y la integración plástica en sus patinetas e indumentaria, y hasta en sus *skateparks*, así como en sus revistas como *Inward* y *Drop In* que se publicaban impresas en su momento, expresaban sus experiencias narrativas que daban cuenta de las desigualdades que vivían día a día, y que alimentaban a través de la memoria y los emosignificados⁷ de los elementos altamente significativos que los componen a sus imaginarios urbanos, interrelacionados con los paisajes que conformaban sobre la Ciudad de México a partir de la continuidad de sus prácticas urbanas, hechas en los lugares que acostumbraban a frecuentar los miembros de la comunidad de patinadores, que formaban parte de trayectos, manchas y circuitos culturales con los cuales territorializaban a esta la capital de la República Mexicana y su zona metropolitana.

Estos imaginarios urbanos plasmados en sus mapas mentales contenían su visión del mundo y de la vida, la cual también se expresaba en sus canciones como *Drop al Infierno* de la banda de punk Los Viejos, cuyo trepidante ritmo de sus melodías que los inspiraba a patinar la Ciudad de México cada vez más rápido, en contextos urbanos diversos, amplios y espectaculares como los retratados en las fotografías de los trucos que

⁷ Los emosignificados son emociones con un sentido asignado por los seres humano que los construyen y que los van a integrar a los imaginarios estéticos que construyen sobre la realidad que los rodea.

forman parte de sus revistas, que hoy solo se pueden ver y consultar en internet, medio al cual migraron y en el cual ya se encontraba páginas web como Urbeskate.

Contextos urbanos que se complementan con los retratados en películas como *Te prometo anarquía* de 2015 de Julio Hernández Cordón, que da cuenta de las travesías que realizan sus protagonistas los patinadores Miguel y Johnny, a través de una geografía capitalina poco conocida por el público en general pero no así por la comunidad del *skateboarding*, que forman parte de paisajes indiferentes a las desigualdades económicas y las prácticas más indignantes, en entornos marginados donde se sobrevive en ambientes peligrosos como los ubicados en la periferia de la Ciudad de México.

Estas son parte de las obras artísticas creadas por los integrantes de esta comunidad que daban cuenta de parte de sus experiencias narrativas, su interpretación y de la territorialización que hacen de la Ciudad de México, y los principales paisajes e imaginarios urbanos con los cuales están vinculados, son una muestra de los hallazgos fundamentales de esta investigación presentados en este texto, cuyos alcances se limitan a dar un panorama general de lo ocurrido con la escena del *skateboarding* en la Ciudad de México y su zona metropolitana antes de la Pandemia del Covid-19.

Foto 3. Skatepark Cuitláhuac



Fuente: José Antonio García Ayala, 2014.

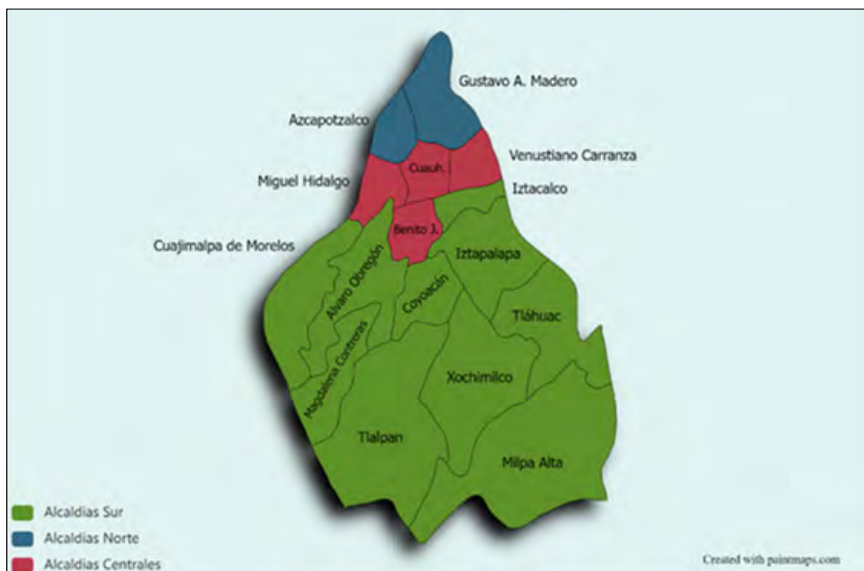
Capítulo 3

Bases para el análisis geoestadístico de los lugares de alta significación del skateboarding en la Zona Metropolitana del Valle de México¹

Para hacer el análisis geoestadístico de los lugares de alta significación del skateboarding en la Ciudad de México y su zona metropolitana, (mejor conocida como Zona Metropolitana del Valle de México) habrá que considerar en primera instancia que la Ciudad de México, antes del 2018 era conocida principalmente como Distrito Federal, desde la promulgación de la Constitución Federal de los Estados Unidos Mexicanos de 1924; para 2014 donde se hizo el primer registro de estos sitios propios de la cultura de los skaters, estaba dividida geográfica, jurídica y administrativamente por 16 delegaciones, cuando se dividió el departamento central en cuatro delegaciones (Cuauhtémoc, Benito Juárez, Miguel Hidalgo, Venustiano Carranza).

¹ Todo este capítulo fue hecho en colaboración con Miguel Eduardo León Rojo.

Mapa 1. Distribución de Alcaldías de la CDMX para este caso de estudio



Fuente: Elaboración propia con base en datos del Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (2010 y 2020).

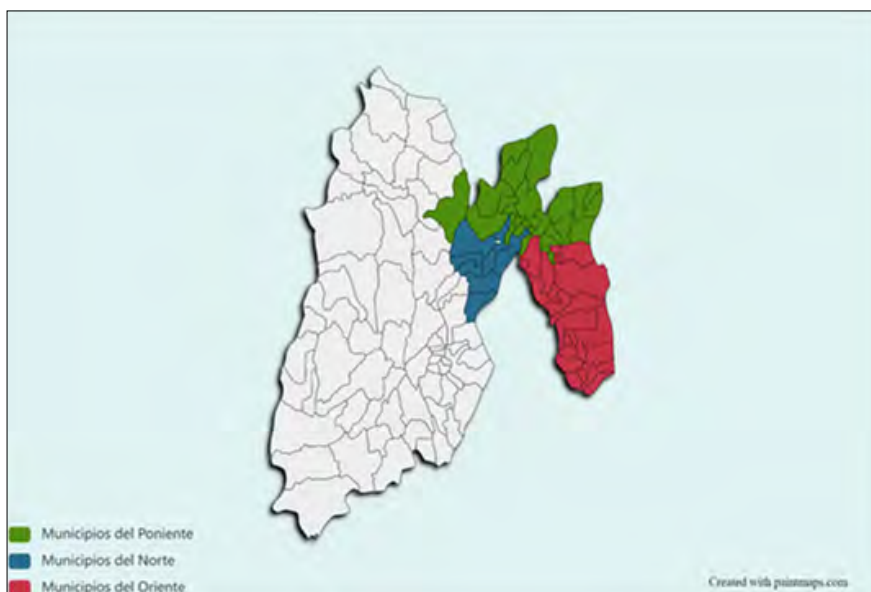
En segunda instancia es importante considerar que la Zona Metropolitana del Valle de México para ese 2014 comprendía, además de las 16 delegaciones del Distrito Federal, 59 municipios de los 125 que comprenden el Estado de México, y uno de los 84 municipios del Estado de Hidalgo, para un total de 76 demarcaciones jurídico-administrativas. Tomando como referencia las cuatro delegaciones centrales, se dividió al Distrito Federal, en dos zonas geográficas la norte y la sur, mientras que los municipios conurbados del Estado de México se agruparon con los ubicados al norte, al poniente y al oriente, y con estas pautas geográficas se tuvo la siguiente clasificación (mapa 1, 2 y 3):

1. Alcaldías centrales de la **Ciudad de México**: Miguel Hidalgo, Cuauhtémoc, Benito Juárez y Venustiano Carranza.
2. Alcaldías del norte de la **Ciudad de México**: Azcapotzalco y Gustavo A. Madero.

3. Alcaldías del sur de la **Ciudad de México**:

Milpa Alta, Xochimilco, Tlalpan, Tláhuac, Álvaro Obregón, Izta-
palapa, Coyoacán, Iztacalco, Magdalena Contreras y Cuajimalpa.

**Mapa 2. Distribución de municipios del EDO MEX
para este caso de estudio**



Fuente: Elaboración propia con base en datos del Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (2010 y 2020).

4. Municipios conurbados del oriente del **Estado de México**:

Ecatzingo, Atlautla, Ozumba, Juchitepec, Amecameca, Ayapango, Tenango del Aire, Temamatla, Tlalmanalco, Cocotitlán, Valle de Chalco Solidaridad, Ixtapaluca, La Paz, Chicoloapan de Juárez, Chimalhuacán, Nezahualcóyotl, Texcoco, Tlalnepantla de Baz (Ciudad López Mateos), Ecatepec de Morelos, Atenco, Hueypoxtla, Chiautla, Papalotla y Tepetlaoxtoc.

5. Municipios conurbados del poniente del **Estado de México**:

Huixquilucan, Naucalpan de Juárez, Jilotzingo, Isidro Fabela, Atizapán de Zaragoza, Tlanepantla de Baz, Nicolas Romero, Cuautitlán Izcalli y Tultitlán.

6. Municipios conurbados del norte del **Estado de México**: Villa de Carbón, Tepotzotlán, Cuautitlán, Tultepec, Coacalco de Berriozábal, Los Reyes Tecámac, Acolman, Tezoyuca, Otumba, Axapusco, Nopaltepec, San Martín de las Pirámides, Teotihuacan, Temascalapa, Zumpango, Hueypoxtla, Apaxco, Tequixquiac, Huehuetoca, Coyotepec, Teoloyucan, Jaltenco, Nextlalpan, Melchor Ocampo y Tonanitla.
7. Municipio conurbado del **Estado de Hidalgo**: Tizayuca.

Mapa 3. Distribución de municipios del EDO HGO para este caso de estudio



Fuente: Elaboración propia con base en datos del Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (2010 y 2020).

Posteriormente a esta caracterización geográfica de la Zona Metropolitana del Valle de México, se elaboraron tres bases de datos distintas, una por cada uno de los lugares de alta significación del skateboarding de la Zona Metropolitana del Valle del México, que son los skateparks, las skateshops y los skatespots, que son tres productos

culturales de carácter esencialmente urbano mediante los cuales las comunidades del skateboarding materializan su territorialización del espacio urbano.

Los skateparks son parques o pistas de patineta, escenarios usados por los skaters para practicar los trucos y acrobacias sobre una patineta o monopatín que son características del deporte del skateboarding, a partir del cual se forma toda una de cultura juvenil que ha territorializado las ciudades a nivel global hoy en día. Estos lugares están compuestos por elementos patinables que son una imitación de la ciudad real, y son los más conocidos por la sociedad en general, fuera de las comunidades de patinadores, al poder ser construidos expofeso para impulsar esta actividad físico-atlética en un espacio ideal para ello, lo que ha permitido que formen parte de distintas acciones de política pública o privada, que buscan satisfacer las demandas emanadas de las escenas del skate, que se han visto impulsadas tras la formalización del skateboarding como un deporte olímpico.

Por su parte, las skateshops, son tiendas de patinetas, escenarios usados para la compraventa de monopatines, tablas, ruedas, cascos, tenis, playeras, gorras, cámaras fotográficas o de video, y otros elementos para la práctica del skateboarding. A diferencia de los skateparks que pueden ser construidos en espacios techados o a cielo abierto, los skateshops son únicamente en espacios techados, y regularmente son locales comerciales de carácter privados acondicionados para vender los productos culturales antes mencionados, por lo que, sus dimensiones son menores, y pueden estar anclados a uno varios parques de patinetas, aunque también se localizan en diversos espacios comerciales como centros comerciales o corredores comerciales de carácter urbano. Por el servicio que dan para poder proveer los implementos necesarios para desarrollar la práctica del skateboarding, y difundir la cultura juvenil y la económica derivada de esta, son los segundos más conocidos por la sociedad en general fuera de las comunidades de patinadores.

En lo que respecta a los skatespots o simplemente spots, son lugares de la ciudad real, que no necesariamente fueron construidos para la práctica del skateboarding, y su función principal es ser ocupados para realizar distintas actividades emanadas de la población en general de la ciudad, pueden ser escalones, escaleras, escalinatas, barandales, andadores, parques, plazas, explanadas, demás elementos urbano-arquitectónicos. Al no ser construidos expofeso para ser apropiados por las comunidades de

patinadores, son los de menor cantidad dentro de las ciudades, sin embargo, son los más importantes para los skaters, por la complejidad para patinarlos al no contar con las condiciones ideales para hacerlo, por sus características físicas y la interacción con ellos, de distintos elementos sociales y naturales que forman parte de las dinámicas de la vida en las urbes, dando mayor prestigio a los patinadores que patinan en estos lugares dentro de las escenas del skateboarding.

Para poder analizar geoestadísticamente los skateparks, los skateshops y los skatespots, se necesitó primero formar 3 bases de datos por cada uno de estos tipos de lugares de alta significación del skateboarding, que incluyen fotografías de varios de ellos (tabla 4, 7 y 10) donde se localizaron las ubicaciones de todos estos sitios en la Zona Metropolitana del Valle de México (mapas 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 y 14). Para ello, del 2013 al 2014, y entre el 2023 y el 2024 se hizo una búsqueda de información de campo que incluyó visitas a lugares y entrevistas dentro de la escena de los patinadores en la Zona Metropolitana del Valle de México, a lo que se sumó una investigación hemerográfica y mediográfica por internet.

En segundo lugar, se hizo un análisis geoestadístico de la variación de la población en los municipios y delegaciones (posteriormente denominadas como alcaldías) en la Zona Metropolitana del Valle de México entre el 2014 y el 2024 (tabla 4, 7 y 10), tomando como base los datos de los censos de población y vivienda del Instituto Nacional de Geografía, Estadística e Informática del 2010 y del 2020. Además, se incluyó la cantidad de superficie de estas demarcaciones y el promedio de densidad entre el 2014 y el 2024, y se identificó estos mismos datos en cada una de las áreas en las que se subdividió la Zona Metropolitana del Valle de México.

En tercer lugar, se cuantificaron las bases de datos donde se localizaban los skateshops, skatespots y skateparks, en la Zona Metropolitana del Valle de México, en el 2014 y el 2024, calculando la densidad de estos sitios en cada municipio y delegaciones o alcaldías, el promedio de estos por cada mil habitantes, y su porcentaje de incremento (tablas 1, 2 y 3). Además, se identificaron estos mismos datos en cada una de las áreas en las que se subdividió la Zona Metropolitana del Valle de México.

Por último, se hizo una comparación entre los análisis geoestadísticos realizados para los skateparks, las skateshops y los skatespots en la Zona Metropolitana del Valle de México en el 2014 y el 2024, con el propósito de interpretar cómo se da la distribución de estos lugares de alta significación del skateboarding en este territorio a lo largo de 10 años.

Foto 4. Skatepark Fishbone



Fuente: Erik Alonso Carranza López, 2014.

Capítulo 4

Análisis geoestadístico de los skateparks en la Zona Metropolitana del Valle de México¹

Con esta clasificación geográfica del Distrito Federal y su zona metropolitana, se precisó con mayor detalle dónde se da la mayor concentración de skateparks, skateshops y skatespots. Esta misma clasificación se utilizó para hacer el análisis geoestadístico de este territorio, integrado por la Ciudad de México y sus municipios conurbados en el 2024. Esto último, muestra una aproximación a las condiciones de la territorialización de la comunidad del skateboarding en esta metrópoli, 10 años después del registro inicial realizado en el 2014.

De esta manera, tenemos que para el 2014, había 41 skateparks en los municipios de la Zona Metropolitana del Valle de México, ubicados en el Estado de México, distribuidos en 19 de las 59 demarcaciones conurbadas a la Ciudad de México. En tanto, en el Distrito Federal de las 16 delegaciones que lo comprendían solo 15 de estas demarcaciones, contenían al menos uno de los 65 parques de patineta en esta entidad federativa. En lo que respecta al municipio conurbado a la capital de la República Mexicana en el Estado de Hidalgo, este contaba con una sola pista de patinetas.

Así, el 60.75% de los skateparks se encontraban en el Distrito Federal, 38.32% en los municipios conurbados a este en el Estado de México, y 0.93% en el municipio conurbado del Estado de Hidalgo. Esto da cuenta de una gran concentración de casi 2/3 partes de este tipo de equipamientos deportivos, en la capital de la República Mexicana, aunque esta contenía el 18.98% de la superficie de la Zona Metropolitana del Valle de México, menos de 1/5 del total de la superficie de la metrópoli, dejando al 80.05% correspondiente a los municipios conurbados del Distrito Federal ubicados en el Estado de México, con un poco más de 1/3 de la suma total de

¹ Todo este capítulo fue hecho en colaboración con Miguel Eduardo León Rojo.

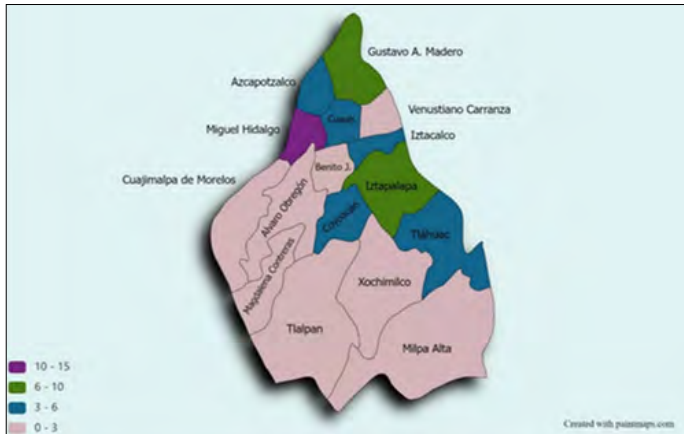
parques de patineta, mientras que al 0.97% de la superficie del municipio conurbado de Tizayuca en el Estado de Hidalgo, le correspondía menos del 1% de estos lugares de alta significación del skateboarding.

Con respecto a la población de la Zona Metropolitana del Valle de México menos de la mitad de esta, el 44.19% que habitaban el Distrito Federal, tenía casi 2/3 del total de parques de patineta, y un poco más de la mitad de esta, el 55.33% que habitaba en los municipios conurbados del Estado de México, tenía 1/3 de la suma total de skateparks, dejando 0.49% del total de habitantes del Municipio de Tizayuca, menos del 1% de estos lugares de alta significación del skateboarding. Lo anterior, significa que los parques de patineta se encontraban principalmente concentrados en el Distrito Federal, lo que ameritaba la descentralización en la construcción de este tipo de equipamientos hacia los municipios conurbados del Estado de México, que contenían la mayor población de la Zona Metropolitana del Valle de México.

Para el 2014, había 34 demarcaciones delegacionales o municipales con por lo menos un skatepark, de estas 12 contenían solo uno, 5 tenían 2, 6 albergaban 3, 3 alojaban 4, 5 cobijaban a 5, y tres más tenían localizados en su interior 9, 10 y 11, cada una, todas en el Distrito Federal, y correspondían, respectivamente, a las delegaciones Gustavo A. Madero, Iztapalapa y Miguel Hidalgo. Si analizamos la densidad de parques de patineta, el número de población a la que atienden en estas tres entidades jurídicas-políticas y administrativas, y su relación con el resto de las demarcaciones de la Zona Metropolitana del Valle de México, podemos darnos cuenta de lo siguiente:

La Delegación Miguel Hidalgo, que tiene 372,889 habitantes, el 1.86% del total de la población de la Zona Metropolitana del Valle de México, considerando esta cantidad de población y los 11 *skateparks* que tenía al 2014, daba un promedio 33,899 habitantes por parque de patineta, lo que contrastaba con los 833,779 habitantes del Municipio de Naucalpan de Juárez, que solo contaba con una pista en el 2014, por lo que, su promedio de habitantes por skatepark era mucho mayor, aunque esto era muy discordante con la comparación que se tenía con otra de las 12 demarcaciones con un único skatepark, el Municipio de Tenango del Aire que para el 2010, era la que tenía la menor cantidad de población con 10,578 habitantes, lo que indica que este equipamiento deportivo atendía a una menor cantidad de población, que las dos demarcaciones anteriores. Esto es una muestra de la distribución desigual de los skateparks en el Valle de México.

Mapa 4. Número de Skatepark por delegación en CDMX en 2014



Fuente: Elaboración propia con base en datos obtenidos de las tablas en los Anexos 1, 2, 3 y 4 y del Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (2010 y 2020).

Mapa 5. Número de Skatepark por municipio en EDOMEX en 2014



Fuente: Elaboración propia con base en datos obtenidos de las tablas en los Anexos 1, 2, 3 y 4 y del Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (2010 y 2020).

Para el 2024 se había pasado de 107 skateparks en el 2014 a 121 en la Zona Metropolitana del Valle de México, un incremento en 10 años de 14 equipamientos de este tipo, pero paradójicamente, se disminuyeron a 32 las demarcaciones con por lo menos una pista de patinetas, 3 menos que en el 2014. Lo que se puede deber a dos razones principalmente: la desaparición de skateparks fundamentalmente de madera y materiales perecederos, que se debe a la pérdida de espacios para poderlos albergar en los últimos años, y a la tendencia a concentrar más parques de patineta en las demarcaciones que ya contienen skateparks, al consolidar esto a las comunidades locales de patinadores, y propiciar su crecimiento y por lo tanto una mayor demanda de este tipo de lugares de alta significación.

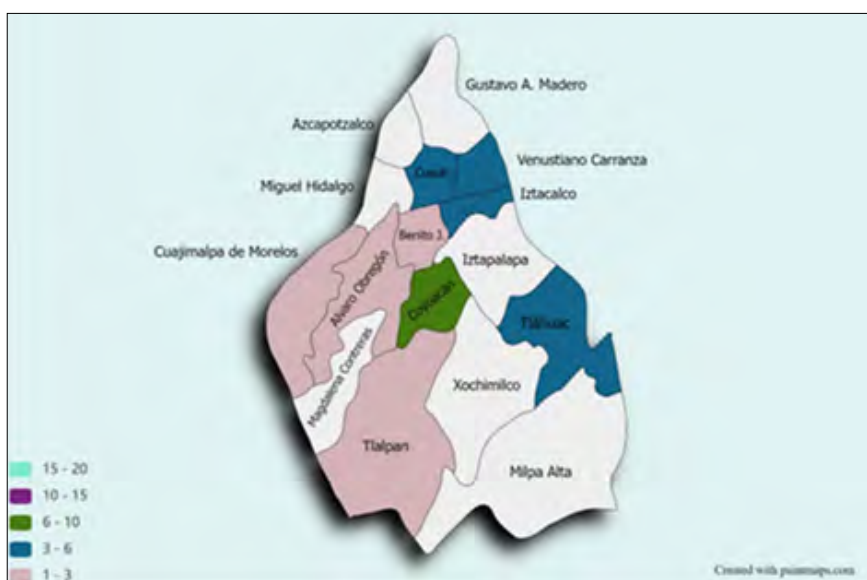
Del total de demarcaciones con por lo menos un skatepark, se pasaron de 12 a 8 que tenían solo uno, lo que representó una reducción en el 2024 del 33.33% con respecto al 2014, mientras que se aumentó en un 16.66% el número de demarcaciones con 2 parques de patineta al pasar de 5 a 6, mismo porcentaje que se redujo en el número de municipios y delegaciones que albergaban 3 parques de patineta, que disminuyeron de 6 en el 2014 a 5 en el 2024. En tanto, el número de demarcaciones con 4 skateparks aumentó en un 25% al pasar de 3 en el 2014, a 4 en el 2024, y disminuyeron en un 40% al ir de 5 a 3 circunscripciones con 5 parques de patinetas entre el 2014 y el 2024.

A partir de aquí se tiene en el 2014, 2 jurisdicciones con 6 pistas de patinetas, mientras que, en el 2024, no existe ninguna, y se tiene que ir hasta una con 7 skateparks, mientras que demarcaciones con 9 y 10 parques de patinetas, solo existían una para cada una de estas 2 cantidades, entre el 2014 y el 2024, y, por último, habrá que dar cuenta que en tanto en el 2014 la jurisdicción con más parques de patinetas tenía 11, y para el 2024 este número aumento a 17 en el 2024, para un incremento del 35.29%.

Cabe resaltar que las demarcaciones con más skateparks en la Zona Metropolitana del Valle de México en el 2024, eran Iztapalapa con 17, Gustavo A. Madero con 10 y Miguel Hidalgo con 9, siendo esta última la única que decreció de las 3, al perder 2 de estos equipamientos, la segunda jurisdicción aumento en uno en su total de estos equipamientos, y en 7 la primera circunscripción, casi el doble de la tercera circunscripción con más parques de patinetas. En general en el resto de las 34 demarcaciones con al menos un skatepark, la cantidad de pistas

de patineta se mantienen igual o aumentó del 2014 al 2024, a excepción de las alcaldías Tláhuac y Cuauhtémoc que en 10 años pasaron de 5 a 4 parques de patineta, Álvaro Obregón, que pasó de 3 a 2 pistas de patinetas, así como La Magdalena Contreras y Xochimilco que perdieron el único skatepark que tenían.

Mapa 6. Número de Skatepark por delegación en CDMX en 2024



Fuente: Elaboración propia con base en datos obtenidos de las tablas en los Anexos 1, 2, 3 y 4 y del Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (2010 y 2020).

Los datos anteriores dan cuenta de cómo 6 de las 37 demarcaciones en la Zona Metropolitana del Valle de México fueron las únicas que perdieron parques de patinetas, todas en la Ciudad de México, lo que da cuenta del decaimiento de la escena del skateboarding, en la capital de la República Mexicana que estaba experimentando, en estas jurisdicciones sobre todo después la Pandemia del Coronavirus, que tuvo lugar del 2020 al 2022. Aunque en general esta situación contrasta con el aumento de pistas de patineta que en el resto de la Zona Metropolitana del Valle de México como se había mencionado antes.

Mapa 7. Número de Skatepark por municipio en EDOMEX en 2024



Fuente: Elaboración propia con base en datos obtenidos de las tablas en los Anexos 1, 2, 3 y 4 y del Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (2010 y 2020).

Sin embargo, estos datos también dan cuenta del hecho de que, aunque se perdieron 7 pistas² de patineta del 2014 al 2024, en 10 años aumentó el número de estos equipamientos no solo en 14 unidades, como ya se había mencionado, sino que en términos reales el incremento fue de 21 skateparks en este periodo, lo que da cuenta del crecimiento de este tipo de equipamientos dentro de la escena del skateboarding de la Zona Metropolitana del Valle de México.

En cuanto a la distribución de los 121 parques de patinetas que tiene la Zona Metropolitana del Valle de México en el 2024, había 43 skateparks en los municipios del Estado de México, distribuidos en 19 de las 59 demarcaciones conurbadas a la Ciudad de México, misma cantidad que en el 2014, aunque con 2 pistas de patinetas menos. En tanto a la

² Skatepark La Fuente, Skatepark Blackboard, Skatepark Monkey, Skatepark Fishbone, Skatepark La Viga entre otros.

Ciudad de México de las 16 alcaldías que la comprenden solo 13 de estas demarcaciones, contienen por lo menos uno de los 77 parques de patineta de esta entidad federativa en el 2024, 12 equipamientos de este tipo menos que hace 10 años. En lo que respecta al municipio conurbado a la capital de la República Mexicana en el Estado de Hidalgo, este contaba con una sola pista de patinetas, la misma cantidad que en el conteo anterior.

Así, del 60.75% se pasó al 63.64% de los skateparks en la Ciudad de México, con un incremento de 2.89%, y de 38.32% en los municipios conurbados a esta en el Estado de México, se disminuyó a 35.54%, un 2.78% menos, y del 0.93% que el municipio conurbado del Estado de Hidalgo ocupaba del total de parques de patinetas en la Zona Metropolitana del Valle de México, al 0.83%, al mantenerse el único equipamiento que se tenía hace 10 años, pero aumentar el número de pistas de patinetas. Esto da cuenta de que del 2014 al 2024 se dio una mayor aproximación a las 2/3 partes de este tipo de equipamientos deportivos, en la capital de la República Mexicana, una gran concentración en un territorio que contiene el 18.98% de la superficie de la Zona Metropolitana del Valle de México, menos de 1/5 del total de la superficie de la metrópoli, dejando al 80.05% correspondiente a los municipios conurbados de la Ciudad de México, con un poco más de 1/3 de la suma total de parques de patineta en esta zona metropolitana, mientras que al 0.97% de la superficie de esta zona, correspondiente al municipio conurbado de Tizayuca en el Estado de Hidalgo, que tenía menos del 1% de estos lugares de alta significación del skateboarding.

Al analizar los datos de las 9 demarcaciones con mayor cantidad de skateparks en el 2024, los cuales concentran el 57.85% del total de 121 equipamientos de este tipo, se encontraron los siguientes resultados:

La Alcaldía Iztapalapa, que es la que cuenta con el más alto número de pistas de patinetas con 17 en el 2024, es la que presento segundo mayor crecimiento en el número de skateparks de 41.18% del 2014 al 2024, y pasó en estos 10 años de 1,859,245 a 1,855,400 habitantes, un decrecimiento del 0.21% de su población, lo cual da cuenta que fue mayor el aumento de parques de patinetas que de ciudadanos. Sin embargo, habrá que considerar que esta demarcación cuenta con 11,320 hectáreas, y una densidad urbana promedio de 164.07 habitantes/hectárea, las terceras mayores de entre estas circunscripciones, lo que debería ponerlo entre las jurisdicciones con más equipamientos de este tipo. Pero, en el 2014

tenía un promedio 185,924.5 habitantes por pista de patinetas, el segundo mayor de entre estas demarcaciones, y 10 años después bajo un puesto más al tercero con 109,141.2 habitantes por parque de patinetas. Por su parte, en el 2014, con una densidad de 0.06 skatepark/hectárea, era el cuarto mayor de entre estas demarcaciones, subiendo al segundo lugar para el 2024 con una densidad de 0.10 skatepark/hectáreas.

Por su parte, la Alcaldía Gustavo A. Madero, que es la que cuenta el segundo mayor número de pistas de patinetas con 10 en el 2024, mostró un crecimiento de 10% en el número de skateparks del 2014 al 2024, el séptimo mayor de entre estas 9 jurisdicciones, y pasó en estos 10 años de 1,138,007 a 1,161,060 habitantes, un incremento del 1.99% de su población, lo cual da cuenta que fue mayor el aumento de parques de patinetas que de ciudadanos. Sin embargo, habrá que considerar que esta demarcación cuenta con 8,790 hectáreas, y una densidad urbana promedio de 130.78 habitantes/hectárea, la cuarta mayor de entre estas circunscripciones, lo que debería ponerlo entre las jurisdicciones con más equipamientos de este tipo. Pero, en el 2014 tenía un promedio 126,445.2 habitantes por pista de patinetas, el cuarto mayor de entre estas demarcaciones, y 10 años después subió dos puestos más al segundo con 116,106 habitantes por parque de patinetas. Por su parte, en el 2014, con una densidad de 0.07 skatepark/hectárea, era el tercero mayor de entre estas demarcaciones, bajando al cuarto lugar para el 2024 con una densidad de 0.08 skatepark/hectáreas.

En lo que respecta a la Alcaldía Miguel Hidalgo, que es la que cuenta con el tercer mayor número de pistas de patinetas con 9 en el 2024, es la única que presentó decrecimiento en el número de skateparks de 22.22% del 2014 al 2024, y pasó en estos 10 años de 394,301 a 460,688 habitantes, un aumento del 14.41% de su población, lo cual da cuenta que fue mayor el aumento de parques de patinetas que de ciudadanos. Sin embargo, habrá que considerar que esta demarcación cuenta con 4,640 hectáreas, la quinta mayor entre estas circunscripciones y una densidad urbana promedio de 92.13 ha/habb, la octava mayor de estas jurisdicciones, lo que debería ponerlo entre las circunscripciones con una cantidad intermedia de equipamientos de este tipo. Pero, en el 2014 tenía un promedio 35,845.50 habitantes por pista de patinetas, el último de entre estas demarcaciones, y 10 años después conservo ese lugar con 12,197.7 habitantes por parque de patinetas. Por su parte, en el 2014, con una densidad de 0.12 skatepark/hectárea, era el segundo mayor de entre estas

demarcaciones, bajando al tercer lugar para el 2024 con una densidad de 0.10 skatepark/hectáreas.

Por otra parte, la Alcaldía Azcapotzalco, que es la que cuenta con el cuarto número más alto de pistas de patinetas con 7 en el 2024, es la que presentó un mayor crecimiento en el número de skateparks de 28.57% del 2014 al 2024, y pasó en estos 10 años de 389,982 a 450,437 habitantes, un crecimiento del 13.42% de su población, lo cual da cuenta que fue mayor el aumento de parques de patinetas que de ciudadanos. Sin embargo, habrá que considerar que esta demarcación cuenta con 3,350 hectáreas, la séptima mayor dentro de estas jurisdicciones, y una densidad urbana promedio de 125.44 ha/habb, la sexta mayor de entre estas circunscripciones, lo que debería ponerlo entre las jurisdicciones con menos equipamientos de este tipo entre estas. Así, en el 2014 tenía un promedio 77,996.4 habitantes por pista de patinetas, el octavo mayor de entre estas demarcaciones, y 10 años después subió un puesto más al séptimo con 64,348.10 habitantes por parque de patinetas. Por su parte, en el 2014, con una densidad de 0.04 skatepark/hectárea, era el sexto mayor de entre estas demarcaciones, subiendo al quinto lugar para el 2024 con una densidad de 0.10 skatepark/hectáreas.

Con respecto al Municipio de Texcoco, que es la que cuenta con el quinto número de pistas de patinetas más alto con 6 en el 2024, es la que presentó el mayor crecimiento en el número de skateparks de 66.67% del 2014 al 2024, y pasó en estos 10 años de 270,923 a 327,622 habitantes, un crecimiento del 17.31% de su población, lo cual da cuenta que fue mayor el aumento de parques de patinetas que de ciudadanos. Sin embargo, habrá que considerar que esta demarcación cuenta con 42,810 hectáreas, el primero de entre estas jurisdicciones, y una densidad urbana promedio de 6.99 ha/habb, último de entre estas circunscripciones, lo que lo pondría entre las jurisdicciones con mayor potencia para albergar el mayor número de estos. Pero, en el 2014 tenía un promedio 135,461.70 habitantes por pista de patinetas, el tercero mayor de entre estas demarcaciones, y 10 años después bajó cinco puestos más al octavo con 54,603.70 habitantes por parque de patinetas. Por su parte, en el 2014, con una densidad de 0.29 skatepark/hectárea, manteniéndose en el mismo lugar para el 2024 con una densidad de 0.86 *skatepark*/hectárea, para tener la mayor entre estas demarcaciones en ambos casos.

La Alcaldía Coyoacán, que es la que cuenta con el sexto más alto número de pistas de patinetas con 6 en el 2024, es la que presentó el séptimo

mayor crecimiento en el número de skateparks con 16.67% del 2014 al 2024, y pasó en estos 10 años de 601,34 a 608,535 habitantes, un aumento del 1.23% de su población, lo cual da cuenta que fue mayor el aumento de parques de patinetas que de ciudadanos. Sin embargo, habrá que considerar que esta demarcación cuenta con 539 hectáreas, la novena mayor extensión entre estas jurisdicciones, y una densidad urbana promedio de 1,122.05 ha/habb, la mayor de entre estas circunscripciones, lo que debería ponerlo entre las jurisdicciones con más densidad de equipamientos de este tipo. Pero, en el 2014 tenía un promedio 120,206.8 habitantes por pista de patinetas, el sexto mayor de entre estas demarcaciones, y 10 años después subió cinco puestos más al primero con 101,422.6 habitantes por parque de patinetas. Por su parte, en el 2014, con una densidad de 0.004 skatepark/hectárea, era el último de entre estas demarcaciones, mismo lugar para el 2024 con una densidad de 0.01 skatepark/hectáreas.

Por su parte, el Municipio de Ecatepec de Morelos, que es la que cuenta el séptimo mayor número de pistas de patinetas con 5 en el 2024, mostró nulo crecimiento de skateparks del 2014 al 2024, el noveno mayor de entre estas 9 jurisdicciones, y pasó en estos 10 años de 1,690,205 a 1,634,667 habitantes, un decremento del -3.40% de su población, lo cual da cuenta que fue mayor el aumento de parques de patinetas que de ciudadanos. Sin embargo, habrá que considerar que esta demarcación cuenta con 15,620 hectáreas, la segunda mayor de entre estas jurisdicciones y una densidad urbana promedio de 106.43 ha/habb, la octava mayor de entre estas circunscripciones, lo que debería ponerlo entre las jurisdicciones con menos equipamientos de este tipo. Pero, en el 2014 tenía un promedio 338,041 habitantes por pista de patinetas, el mayor de entre estas demarcaciones, y 10 años después conservó ese mismo puesto con 326,933.40 habitantes por parque de patinetas. Por su parte, en el 2014, con una densidad de 0.05 skatepark/hectárea, era el quinto mayor de entre estas demarcaciones, bajando al sexto lugar para el 2024 con una densidad igual de 0.05 skatepark/hectáreas.

En lo que respecta a la Alcaldía Venustiano Carranza, que es la que cuenta el octavo mayor número de pistas de patinetas con 5 en el 2024, mostraron crecimiento de 40% en el número de skateparks del 2014 al 2024, el tercero mayor de entre estas 9 jurisdicciones, y pasó en estos 10 años de 401,339 a 456,806 habitantes, un incremento del 12.14% de su población, lo cual da cuenta que fue mayor el aumento de parques de patinetas que de ciudadanos. Sin embargo, habrá que considerar que esta

demarcación cuenta con 3,390 hectáreas, y una densidad urbana promedio de 126.57 ha/habb, la quinta mayor de entre estas circunscripciones, lo que debería ponerlo entre las jurisdicciones con un punto medio de equipamientos de este tipo. Pero, en el 2014 tenía un promedio 133,779.6 habitantes por pista de patinetas, el cuarto mayor de entre estas demarcaciones, y 10 años después mantuvo ese puesto con 91,361.2 habitantes por parque de patinetas. Por su parte, en el 2014, con una densidad de 0.02 skatepark/hectárea, era el séptimo mayor de entre estas demarcaciones, mismo lugar para el 2024 con una densidad de 0.04 skatepark/hectárea.

Por último, la Alcaldía Iztacalco, que es la que cuenta con el noveno número más alto de pistas de patinetas con 5 en el 2024, es la que presentó el quinto mayor crecimiento en el número de skateparks de 20% del 2014 al 2024, y pasó en estos 10 años de 359,103 a 426,144 habitantes, un crecimiento del 15.73% de su población, lo cual da cuenta que fue mayor el aumento de parques de patinetas que de ciudadanos. Sin embargo, habrá que considerar que esta demarcación cuenta con 2,310 hectáreas, la octava mayor dentro de estas jurisdicciones, y una densidad urbana promedio de 169.97 ha/habb, la segunda mayor de entre estas circunscripciones, lo que debería ponerlo entre las jurisdicciones con más equipamientos de este tipo entre estas. Así, en el 2014 tenía un promedio 89,775.7 habitantes por pista de patinetas, el séptimo mayor de entre estas demarcaciones, y 10 años después subió un puesto más al sexto con 85,228.7 habitantes por parque de patinetas. Por su parte, en el 2014, con una densidad de 0.02 *skatepark*/hectárea, era el octavo mayor de entre estas demarcaciones, quedando en el mismo lugar para el 2024 con una densidad de 0.03 *skatepark*/hectárea.

Si tomamos en cuenta las demarcaciones con mayor superficie que integran la Zona Metropolitana del Valle de México, encontramos que para el 2014 las tres con más skateparks ocupan solo el primer lugar, el decimonoveno y el veintisieteavo sitio ocupados respectivamente por los municipios de Texcoco, Ecatepec de Morelos e Iztapalapa. Entre estas tres jurisdicciones encontramos, en el 2014, 15 circunspecciones que no cuentan con parques de patinetas, lo que corresponde al 55.55% de entre estas primeras 27 circunscripciones, así dejando a menos de la mitad de estos con por lo menos uno de estos equipamientos. Esto indica que hay amplias superficies de la Ciudad de México y su zona metropolitana que carecen de una pista de patinetas. Cabe señalar que para el 2024, los datos indican que se da una

ligera baja en este aspecto, al aumentar a 16 las demarcaciones sin pistas de patinetas, el 59.25% de estas 27 jurisdicciones.

En contraste de entre las 27 primeras circunscripciones con mayor densidad promedio entre 2014 y 2024, 8 están entre las 9 que más skateparks tienen, ocupando las alcaldías Coyoacán, Iztacalco, Iztapalapa, Gustavo A. Madero, Venustiano Carranza, Azcapotzalco, Ecatepec de Morelos y Miguel Hidalgo, los lugares, primero, tercero, quinto, octavo, noveno, décimo, duodécimo y décimo tercero, respectivamente. Entre estas 27 jurisdicciones en el 2014 existían 6 que no contaban con ningún parque de patinetas, lo que corresponde a un 22.22%, dejando más de $\frac{3}{4}$ con por lo menos una pista de patinetas. Con respecto al 2024 no se presentaron variaciones en cuanto a las jurisdicciones sin ningún skatepark.

Algo distinto a lo que pasa con las 27 primeras circunscripciones con mayor densidad promedio entre 2014 y 2024, ocurre con las 27 demarcaciones que tienen el mayor promedio de pistas de patinetas por cada 100 mil habitantes en el 2014, donde 9 están entre los 9 que cuentan con el mayor número de parques de patineta, ocupando los sitios tercero, cuarto, sexto, octavo, noveno, duodécimo, décimo tercero, décimo quinto, vigésimo, correspondientes a las jurisdicciones de Miguel Hidalgo, Azcapotzalco, Iztacalco, Coyoacán, Gustavo A. Madero, Venustiano Carranza, Texcoco, Iztapalapa y Ecatepec de Morelos. Entre estas 27 circunscripciones el 100% tenían por lo menos un skatepark.

Similar a lo anterior en el 2024 las 27 jurisdicciones que cuentan con el mayor promedio de pistas de patinetas por cada 100 mil habitantes, 9 estaban entre las 9 circunscripciones con mayor cantidad de parques de patinetas, ocupando los sitios: tercera, cuarta, quinta, séptima, octava, novena, undécimo, duodécimo y vigésimo sexto, correspondiente al jurisdicciones de Miguel Hidalgo, Texcoco, Azcapotzalco, Iztacalco, Venustiano Carranza, Coyoacán, Iztapalapa, Venustiano Carranza, Coyoacán, Iztapalapa, Gustavo A. Madero y Ecatepec de Morelos. Entre estas 27 jurisdicciones el 100%. tenían por lo menos una pista de patinetas.

En cuanto a las 27 demarcaciones con mayor densidad de skateparks por hectárea, solo 7 están entre las 9 jurisdicciones con mayor cantidad de este tipo de equipamientos, ocupando los lugares: tercero, quinto, noveno, décimo, décimo tercero, décimo séptimo y vigésimo séptimo, correspondiente a el Municipio de Texcoco, las alcaldías de Miguel Hidalgo, Gustavo A. Madero e Iztapalapa, así como el Municipio de Ecatepec de Morelos, y las alcaldías Azcapotzalco y Venustiano Carranza.

Entre estas 27 jurisdicciones el 100%. tenían por lo menos un parque de patinetas.

Entre estas 27 jurisdicciones en el 2024 con mayor densidad de parques de patineta, solo 8 de las 9 con mayor cantidad de parques de patineta ocupan los sitios: primero, sexto, séptimo, undécimo, décimo cuarto, décimo séptimo, décimo noveno y vigésimo segundo, correspondientes al Municipio de Texcoco, las alcaldías de Iztapalapa, Gustavo A. Madero y Azcapotzalco, el Municipio de Ecatepec de Morelos, y las alcaldías de Venustiano Carranza e Iztacalco, respectivamente. Entre estas 27 jurisdicciones el 100%. tenían por lo menos un parque de patinetas.

Por otra parte, entre las 14 demarcaciones que variaron el número de skateparks que tenían del 2014 al 2024, 9 presentaron un incremento, y de estos 9, 7 correspondían a las 9 jurisdicciones con más skateparks. Así, de estas 9 circunscripciones que aumentaron su cantidad de parques de patinetas, el primero, el cuarto, el quinto, el sexto, el séptimo, el octavo y el noveno, sitios, correspondientes respectivamente al municipio de Texcoco, y las alcaldías de Iztapalapa, Venustiano Carranza, Azcapotzalco, Iztacalco, Coyoacán y Gustavo A. Madero, eran aquellas que estaban entre las 9 jurisdicciones con mayor cantidad de parques de patinetas. Son solo las alcaldías de Tlalpan y Cuajimalpa, que ocupaban el segundo y el tercer lugar, las únicas 2 demarcaciones que no estaban entre las 9 con mayor cantidad de parques de patineta.

Cabe señalar, en lo que respecta al Municipio de Ecatepec de Morelos, que es una de las 9 demarcaciones con mayor número de skateparks en el 2024, esta mantuvo su número de parques de patinetas, mientras que la demarcación restante de estas 9, la Alcaldía de Miguel Hidalgo, fue la única que decreció en su cantidad de parques de patinetes en un 22.22%. Este porcentaje de decrecimiento es menor al que alcanzaron las alcaldías de Tláhuac y Cuauhtémoc con 25%, y Álvaro Obregón con 50%, que son las restantes jurisdicciones que presentaron una variación en su número de skateparks de 2014 al 2024.

Lo anterior contrasta con las demarcaciones de la Zona Metropolitana del Valle de México, que mayor crecimiento de su población tuvieron del 2014 al 2024, pues de estas, el Municipio de Texcoco con un crecimiento de parques de patinetas 66.67% tuvo un incremento de habitantes del 17.31%, para ocupar el noveno lugar entre las jurisdicciones con mayor crecimiento de su población; la Alcaldía Iztacalco tuvo un crecimiento de parques de patineta de 20% y un aumento de población de 15.72%, para

ocupar el duodécimo lugar; la Alcaldía Miguel Hidalgo tuvo un decrecimiento de skateparks de 22.22%, aunque tuvo un aumento de población de 14.41%, para ocupar el décimo quinto sitio.

Las siguientes 4 demarcaciones con mayor número de parques de patineta en el 2024, que presentaron un mayor crecimiento de su población fueron: la Alcaldía Azcapotzalco con 13.42%, para el décimo octavo sitio, teniendo un aumento de skateparks de 28.57%; la Alcaldía Venustiano Carranza que tuvo un crecimiento de 12.14% de sus habitantes, para el vigésimo cuarto lugar, y 40% en el número de parques de patinetas; la Alcaldía Gustavo A. Madero con un aumento de población de 1.99%, para el quincuagésimo cuarto sitio, y un incremento de parques de patinetas de 10%; y la Alcaldía Coyoacán con 1.23% de incremento de su población, para el quincuagésimo octavo, y 16.67% de aumento de skateparks.

Por su parte, las últimas 2 jurisdicciones restantes dentro de las 9 con mayor número de parques de patineta en el 2024, tuvieron un decrecimiento de su población. Estas fueron la Alcaldía Iztapalapa que tuvo una disminución de sus habitantes de 0.21%, el menor de entre todas las circunscripciones de la Zona Metropolitana del Valle de México, y un crecimiento de 41.18% en el número de skateparks, así como el Municipio de Ecatepec de Morelos que tuvo 3.40% menos habitantes, el sexto mayor dentro las jurisdicciones de la Zona Metropolitana del Valle de México, y no varió su número de parques de patineta en 10 años.

En el caso de las 2 demarcaciones restantes que tuvieron un aumento de skateparks del 2014 al 2024, la Alcaldía de Cuajimalpa presentó un aumento de población de 9.64%, el treintaidosavo dentro de las jurisdicciones de la Zona Metropolitana del Valle de México, y un incremento de parques de patineta de 50%, mientras que la Alcaldía Tlalpan presentó un aumento de habitantes de 3.39%, el treintaisieteavo dentro de esta zona, y un incremento de parques de patinetas de 66.67%.

Cabe señalar que la Alcaldía Álvaro Obregón tuvo un aumento de población de 2.94%, cuadragésimo noveno más alto de esta zona, pero un decrecimiento de 50% en el número de skateparks, comportamiento similar al de la Alcaldía Cuauhtémoc, con un incremento de su población de 2.22%, el quincuagésimo tercero más alto de esta zona, y un decrecimiento en el número de parques de patineta del 25% en este periodo del 2014 al 2024. Un caso diferente fue el de la Alcaldía Tláhuac que presentó una disminución de su población del 0.34%, el segundo menor de esta zona, y también disminuyó su número de parques de patinetas en un 25%.

Foto 5. Skatepark La Fuente



Fuente: Erik Alfonso Carranza López, 2013.

Capítulo 5

Análisis geoestadístico de los skateshops en la Zona Metropolitana del Valle de México¹

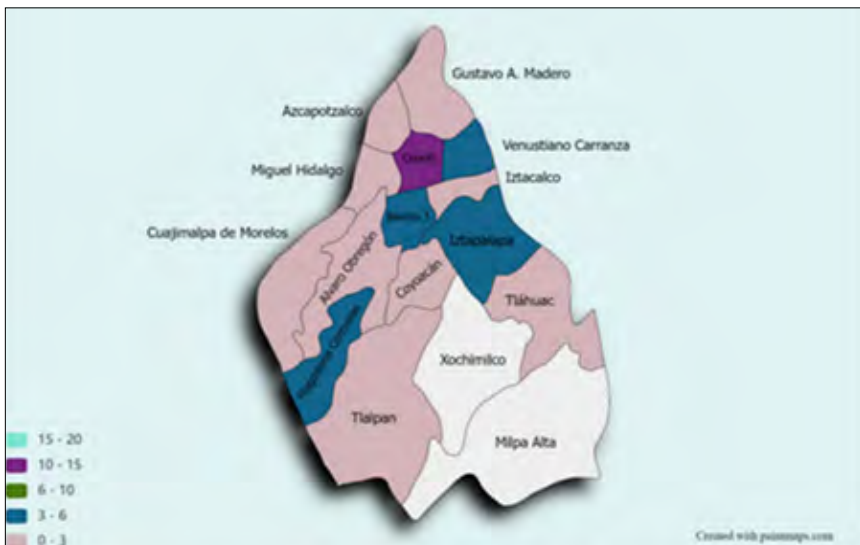
Para realizar el análisis geoestadístico de los *skateshops* en la Zona Metropolitana del Valle de México se tomó en cuenta los mismos municipios y demarcaciones de la Ciudad de México, Estado de México y el Estado de Hidalgo. Es decir, se analizó el comportamiento demográfico y el número de *skateshops* de las 16 alcaldías de la Ciudad de México, 59 municipios del estado de México y 1 municipio del Estado de Hidalgo del 2014 al 2024. La clasificación de las demarcaciones es igual que en el análisis de *Skateparks*, en la CDMX se agruparon como Alcaldías centrales, Alcaldías del Norte y del Sur. En el EdoMex se agruparon como Municipios del Oriente, Poniente y del Norte del estado, finalmente el municipio de Tizayuca perteneciente al estado de Hidalgo no se clasificó por su ubicación geográfica debido a ser solo un municipio.

De esta manera, tenemos que para el 2014, había 50 *skateshops* en la Zona Metropolitana del Valle de México (ZMNM), ubicados principalmente en la Ciudad de México con 45 tiendas, el Estado de México con 5 *skateshops* y con ninguna sucursal en el Estado de Hidalgo. Así, el 95% de las tiendas se encontraban en la Ciudad de México, que solo representa el 18.47% de la superficie de la ZMNM pero que a su vez tiene una densidad de población promedio de 159.16 habitantes por hectárea, la más alta de los tres estados analizados, sin embargo, para el 2014 solo concentraba el 37.20% de la población de la Zona Metropolitana del Valle de México. Ahora, el Estado de México que concentraba en 2014 solo 5 *skateshops*, tiene una superficie que representa el 80.55%

¹ Todo este capítulo fue hecho en colaboración con Miguel Eduardo León Rojo.

de la ZMNM, sin embargo, con una densidad de población promedio de 31.34 habitantes por hectárea alcanzó a albergar al 58.95% de la población de la zona metropolitana. Finalmente, el Estado de Hidalgo que no cuenta con ninguna skateshop representa solo el 0.98% del área de la ZMNM, sorprendentemente tiene una densidad promedio de población ligeramente mayor a la del EDOMEX, ya que con 37.61 habitantes por hectárea alcanza a concentrar el 1.25% de la población de toda la Zona Metropolitana del Valle de México.

Mapa 8. Número de Skateshop por delegación en CDMX en 2014



Fuente: Elaboración propia con base en datos obtenidos de las tablas en los Anexos 1, 2, 3 y 4 y del Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (2010 y 2020).

Este análisis nos permite dimensionar cómo se comportó en el 2014 el número de skateshops en función a la geográfica y demográfica de los tres estados que conforman la Zona Metropolitana del Valle de México. En número más claros, para el 2014 el 95% de skateshops se concentraban en atender a casi el 38% de la población, y solo el 5% de los skateshops ofrecían sus servicios a casi el 62% de la población del Valle de México. Para marcar aún más la brecha del número de skateshops

por porcentaje de población, el 95% de estas tiendas se concentraban en poco menos del 20% de la superficie de la ZMNM, y el 5% restante de las tiendas se concentraban en el poco más del 80% de la superficie de la Zona Metropolitana del Valle de México. Con estos datos, la Ciudad de México se consolidaba no solo como la capital administrativa del país, sino como la capital del skateboarding de México.

Mapa 9. Número de Skateshop por municipio en EDOMEX en 2014



Fuente: Elaboración propia con base en datos obtenidos de las tablas en los Anexos 1, 2, 3 y 4 y del Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (2010 y 2020).

Es importante mencionar que, de las 16 delegaciones de la Ciudad de México solo 15 contaban en el 2014 con al menos una tienda de venta de productos del skateboarding, en el Estado de México solo 4 de los 59 municipios conurbados contaban con por lo menos una *skateshop* y no dejo de mencionar que el Estado de Hidalgo no contaba con ninguna. Ahora, de las 15 Alcaldías de la CDMX que contaban con por lo menos una *skateshop*, 6 alcaldías solo tenían una tienda, 2 alcaldías contaban con 2 tiendas, 1 alcaldía albergaba a 3 skateshops, 1 alcaldía tenía 4

skateshops, dos alcaldías tenían 5 tiendas y solo dos alcaldías tenían más de 6 skateshops, una con 6 y otra con 12 tiendas. Ahora, en el Estado de México 3 municipios contaban con una tienda y solo 1 municipio albergaba 2 skateshops.

A continuación, se analizarán y contrastarán 4 municipios o demarcaciones de la Zona Metropolitana del Valle de México, para entender de manera más puntual las condiciones geográficas y demográficas que le permitieron concentrar el mayor y menor número de skateshops de la urbe. Los municipios de estudio serán Cuauhtémoc y Tlalpan, de la Ciudad de México y Nezahualcóyotl y Naucalpan de Juárez del Estado de México. Las demarcaciones mencionadas anteriormente se enlistaron de mayor a menor número de *skateshops* por estado respectivamente. El resto de las demarcaciones se describirán más adelante.

La delegación Cuauhtémoc en el 2014 concentraba el mayor número de *skateshops* en la Ciudad de México, con 12 skateshops, esta delegación se conforma por un área de 3,250 hectáreas y con una densidad promedio de población urbana de 170.49 habitantes por hectárea le permitieron en 2014 albergar a 547,877 habitantes, lo que en términos generales representa el 2.38% de la población distribuida en el 0.34% del área de la Zona Metropolitana de la Ciudad de México. Esto se traduce a que en el 2014 en la delegación Cuauhtémoc había 2.19 skateshops por cada 100 mil habitantes o que una skateshops atendía a 45,656 habitantes aproximadamente. En contraste, el Municipio de Nezahualcóyotl fue el municipio con el mayor número de *skateshops* en el Estado de México, en el 2014 albergaba a 2 *skateshops*, el municipio cuenta con 6,330 hectáreas y con una densidad promedio de habitantes por hectárea similar a Cuauhtémoc, de 160.00 habitantes por hectárea, en el 2014 alcanzo a albergar a 1,006,022 habitantes, lo que en términos generales representó el 4.37% de la población concentrada en solo el 0.81% del área de la Zona Metropolitana del Valle de México, con solo dos skateshops en el municipio su densidad de tiendas fue de solo 0.19 skateshop por cada 100 mil habitantes lo que se traduce a que un skateshop atendía a 503,011 habitantes, una diferencia de 1 a 11 con la delegación Cuauhtémoc, es decir, por cada usuario que atiende un skateshop en la delegación Cuauhtémoc, se deben atender 11 usuarios en los *skateshops* del municipio de Nezahualcóyotl.

La delegación Tlalpan en el 2014 era una de las delegaciones que concentraba el menor número de *skateshops* en la Ciudad de México,

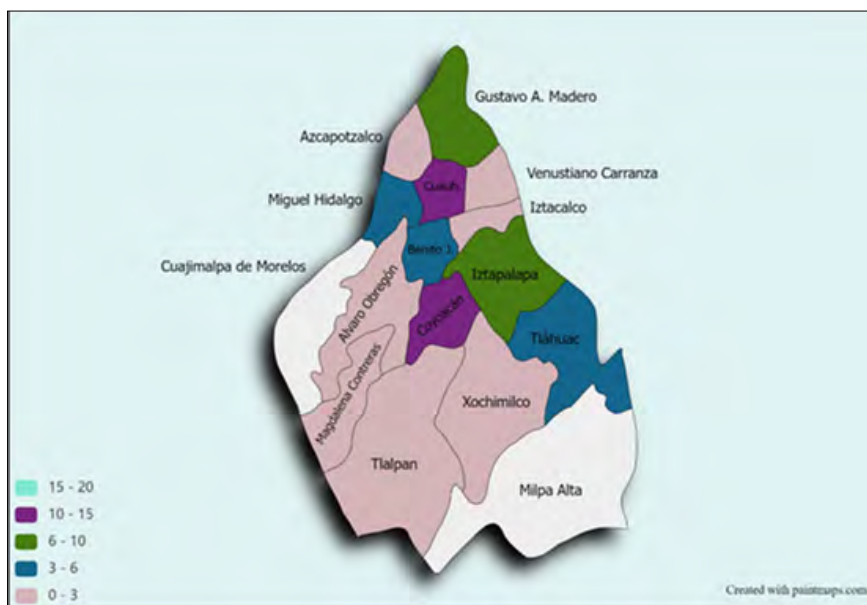
con solo un skateshop, esta delegación se conforma por un área de 31,450 hectáreas y con una densidad promedio de población urbana de 23.54 habitantes por hectárea le permitieron en 2014 albergar a 727 486 habitantes, lo que en términos generales representa el 3.16% de la población distribuida en el 4.02% del área de la Zona Metropolitana de la Ciudad de México. Esto se traduce a que en el 2014 en la delegación Tlalpan había 0.13 skateshops por cada 100 mil habitantes o que un skateshop atendía a 727 486 habitantes aproximadamente. En contraste, en el Municipio de Naucalpan de Juárez que en el 2014 solo albergaba a un *skateshop* cuenta con 15,790 hectáreas y con una densidad promedio de habitantes por hectárea de 52.08 en el 2014 alcanzó a albergar a 809 571 habitantes, lo que en términos generales representó el 3.52% de la población concentrada en solo el 2.02% del área de la Zona Metropolitana del Valle de México, pero con solo un skateshop en el municipio su densidad de skateshop fue de solo 0.12 skateshop por cada 100 mil habitantes, lo que se traduce a que un skateshop atendía a 809,571 habitantes, una diferencia que cerca del 10% respecto a la delegación Tlalpan, es decir, por cada usuario que atiende un skateshop en la delegación Tlalpan, se deben atender a 1.1 usuarios en los *skateshops* del municipio de Naucalpan, una diferencia significativamente menor a la encontrada en las demarcaciones con mayor número de *skateshops* en la Ciudad y México y el Estado de México.

Al igual que los *skateparks*, el análisis de *skateshops* se realizó en el 2014 y en el 2024, por lo que a continuación se describen los resultados de la investigación, la clasificación de los municipios y demarcaciones se mantiene igual para contrastar los datos y analizar las variaciones que en 10 años se presentaron.

De esta manera tenemos que, para la primera mitad del año 2024, existen 81 skateshops en la Zona Metropolitana del Valle de México (ZMNM), ubicada principalmente en la Ciudad de México con 61 tiendas, el Estado de México con 20 skateshops y el Estado de Hidalgo se mantiene con cero tiendas skateshop en su territorio. Así, el 75% de las tiendas se encuentran en la ciudad de México, que sigue representando el 18.47% de la superficie de la ZMNM y con una densidad de población promedio de 159.16 habitantes por hectárea, concentra el 39.98% de la población de la Zona Metropolitana del Valle de México. Ahora, el Estado de México concentra en el 2024, 20 skateshops, tiene una superficie que representa el 80.55% de la ZMNM, y con una densidad de población promedio de 31.34 habitantes por hectárea alberga al 58.81% de la

población de la zona metropolitana. Finalmente, el Estado de Hidalgo que no cuenta con ninguna *skateshop* representa solo el 0.98% del área de la ZMNM, y con una densidad promedio de población ligeramente mayor a la del EDOMEX de 37.61 habitantes por hectárea alcanza a concentrar el 1.21% de la población de toda la Zona Metropolitana del Valle de México.

Mapa 10. Número de Skateshop por delegación en CDMX en 2024



Fuente: Elaboración propia con base en datos obtenidos de las tablas en los Anexos 1, 2, 3 y 4 y del Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (2010 y 2020).

Mapa 11. Número de Skateshop por municipio en EDOMEX en 2024



Fuente: Elaboración propia con base en datos obtenidos de las tablas en los Anexos 1, 2, 3 y 4 y del Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (2010 y 2020).

Este análisis nos permite dimensionar cómo se comportó hasta la primera mitad del 2024 el número de skateshops en función de la geográfica y demográfica de los tres estados que conforman la Zona Metropolitana del Valle de México. En números más claros, para el 2024 el 75% de skateshops se concentraban en atender a casi el 40% de la población, y solo el 25% de los skateshops ofrecían sus servicios a casi el 60% de la población del Valle de México. Para marcar aún más la diferencia del número de skateshops por porcentaje de población, el 75% de estas tiendas se concentraban en poco menos del 20% de la superficie de la ZMNM, y el otro 25% restante de las tiendas se concentraban en el poco más de 80% de la superficie de la Zona Metropolitana del Valle de México. Con estos datos, la Ciudad de México se mantiene como la capital del skateboarding de México, sin embargo, la brecha entre la Ciudad de México y el Estado de México se cerró significativamente.

Es importante mencionar que, de las 16 delegaciones de la Ciudad de México solo 14 cuentan con al menos una tienda de venta de productos del skateboarding, en el Estado de México solo 9 de los 59 municipios conurbados cuentan con por lo menos una *skateshop* y el Estado de Hidalgo no cuenta con ninguna. Ahora, de las 14 alcaldías de la CDMX que cuentan con por lo menos una *skateshop*, 4 alcaldías solo tienen una tienda, 3 alcaldías cuentan con 2 tiendas, 2 alcaldías albergan a 4 *skateshops*, 1 alcaldía tiene 5 *skateshops*, 1 alcaldía tiene 5 tiendas y solo tres alcaldías tienen más de 6 *skateshops*, 2 con seis, una con once y otra con 15 tiendas. Ahora, en el Estado de México 4 municipios cuentan con una tienda, 1 municipio alberga 2 *skateshops*, 2 municipios tienen 3 *skateshops* y solo 2 municipios más albergaban 4 *skateshops* cada uno.

A continuación, se analizarán los mismos municipios o demarcaciones de la Zona Metropolitana del Valle de México que se desarrollaron anteriormente, para poder contrastar más adelante los cambios y las condiciones demográficas que propiciaron esos cambios. Es importante mencionar que las mismas demarcaciones que en el 2014 concentraron el mayor y menor número de *skateshops*, en el 2024 mantuvieron su título, esta es la razón por la que se analizan los mismos municipios.

La delegación Cuauhtémoc en el 2024 concentra 15 *skateshops*, esta delegación se conforma por un área de 3,250 hectáreas y con una densidad promedio de población urbana de 170.49 habitantes por hectárea; alberga a 560,308 habitantes, lo que significó un incremento marginal de población en los últimos 10 años, lo que en términos generales representa solo el 2.33% de la población distribuida en el 0.34% del área de la Zona Metropolitana de la Ciudad de México. Esto se traduce a que en el 2024 en la delegación Cuauhtémoc, hay 2.68 *skateshops* por cada 100 mil habitantes o que un *skateshop* atiende a 37,357 habitantes aproximadamente. En contraste, el Municipio de Nezahualcóyotl conservó el puesto con el mayor número de *skateshops* en el Estado de México, en el 2024 alberga a 4 *skateshops*, el municipio cuenta con 6,330 hectáreas y con una densidad promedio de 160.00 habitantes por hectárea, en el 2024 alcanzó a albergar a 1,044,853 habitantes, lo que en términos generales representó el 4.35% de la población concentrada en solo el 0.81% del área de la Zona Metropolitana del Valle de México, con cuatro *skateshops* en el municipio, su densidad de *skateshop* fue de 0.38 *skateshops* por cada 100 mil habitantes lo que se traduce a que un *skateshop* atiende a 262, 213 habitantes, una diferencia de 1 a 7 con la delegación Cuauhtémoc, es

decir, por cada usuario que atiende un skateshop en la delegación Cuauhtémoc, se deben atender a 7 usuarios en los *skateshops* del municipio de Nezahualcóyotl, una reducción de cerca del 35% en comparación con el 2014.

La delegación de Tlalpan, hasta la primer mitad del 2024, conservó su lugar como una de las delegaciones que concentraba el menor número de *skateshops* en la Ciudad de México, con solo un skateshop, esta delegación se conforma por un área de 31,450 hectáreas y con una densidad promedio de población urbana de 23.54 habitantes por hectárea le permitieron en 2024 albergar a 753,034 habitantes, lo que en términos generales representa el 3.14% de la población distribuida en el 4.02% del área de la Zona Metropolitana de la Ciudad de México, una disminución marginal con los datos reportados en el 2014. Esto se traduce a que en el 2024 en la delegación Tlalpan hay 0.13 skateshops por cada 100 mil habitantes o que un skateshop atiende a 753,034 habitantes aproximadamente. En contraste, en el Municipio de Naucalpan de Juárez hasta la primera mitad del 2024 solo alberga a un skateshop, cuenta con 15,790 hectáreas y con una densidad promedio de habitantes por hectárea de 52.08 en el 2024 concentra a 835,090 habitantes, lo que en términos generales representó el 3.48% de la población concentrada en solo el 2.02% del área de la Zona Metropolitana del Valle de México, al mantener el mismo número de *skateshops* que en el 2014 su densidad de *skateshops* es igual, es decir, se mantiene en 0.12 *skateshops* por cada 100 mil habitantes lo que se traduce a que un skateshop atiende a 835,090 habitantes. En términos reales la diferencia se mantuvo en 10%, al igual que en el 2014, se debe atender a 1.1 usuarios en los *skateshops* del municipio de Naucalpan por cada usuario que se atiende en la delegación Tlalpan.

Es interesante destacar y analizar el comportamiento de los skateshops en la Ciudad de México y el Estado de México de manera general, a su vez, este análisis integró los cambios demográficos en la Zona Metropolitana del Valle de México del 2014 al 2024.

Iniciando con la Ciudad de México, el principal cambio que se identificó es la reducción del número de alcaldías que cuentan con una *skateshop*, ya que en el 2014 eran 15 las demarcaciones que contaban con por lo menos una tienda, pero para el año 2024 solo fueron 14, sin embargo, el número de *skateshops* en toda la ciudad aumento en un 35%, pasando de 50 a 61 *skateshops*. Las alcaldías que presentaron un cambio importante en estos últimos 10 años fueron la delegación Coyoacán que

pasó de 2 a 11 *skateshops*, Tláhuac de 1 a 5 tiendas, Miguel Hidalgo de 1 a 4 *skateshops*, Gustavo A. Madero de 3 a 6 y Azcapotzalco e Iztacalco quienes pasaron de 1 a 2 tiendas; estas demarcaciones presentaron cambios de más del 100% ordenados de mayor a menor incremento. Sin embargo, también hubo decrementos como en la delegación Magdalena Contreras que pasó de tener 6 tiendas a solo 1 tienda y en la demarcación de Venustiano Carranza que pasó de 5 a 1 *skateshop*, lo que en promedio representó una disminución del 85% y 80% respectivamente.

En el caso particular de Coyoacán, es la delegación que presentó el mayor incremento de *skateshops* con un aumento del 450% en la última década, pasó de contar con 2 *skateshops* en 2014, a albergar a 11 tiendas en la primera mitad del 2024. Esta delegación se conforma por un área de 539 hectáreas y tiene una densidad promedio de población urbana de 1,122.05 habitantes por hectárea, esto le permitió en 2014 albergar a 547,877 habitantes, lo que en el mismo año representó el 2.61% de la población distribuida en el 0.07% del área de la Zona Metropolitana de la Ciudad de México. Para el año 2024 la población de esta demarcación incrementó a 608,535 habitantes, lo que representó un cambio en la concentración de población al 2.53% de habitantes reunidos en el 0.07% de territorio de la Zona Metropolitana del Valle de México. Analizando estos datos podemos decir que en el 2014 el número de *skateshops* que había por cada 100 mil habitantes era de 0.33, es decir, un *skateshop* atendía a 273, 938 personas, para el año 2024 el número de *skateshops* por cada 100 mil habitantes cambio a 1.81, es decir, cada *skateshop* atiende solo a 55,321 personas, en otras palabras, por cada usuario que un *skateshop* atiende hoy en el 2024, debía atender a 5 usuarios en el 2014. Esta mejora se logra principalmente al gran aumento de *skateshops* y al poco incremento de la población en esta demarcación. Es interesante recalcar que, como se mencionó anteriormente, el número de *skateparks* presentó un cambio similar, pasando de 1 a 6 parques de patineta.

Para el caso de Tláhuac, que fue la segunda delegación que *presentó* el mayor incremento de *skateshops* con un aumento del 400% en los últimos diez años, pasó de tener un *skateshop* en 2014 a albergar a 5 tiendas en la primera mitad del 2024. Esta delegación se conforma por un área de 8,590 hectáreas y tiene una densidad promedio de población urbana de 49.88 habitantes por hectárea, en 2014 concentró a 428,650 habitantes, lo que en el mismo año representó el 1.86% de la población distribuida en el 1.10% del área de la Zona Metropolitana del Valle de México. Para el año

2024 la población de esta demarcación tuvo un decremento marginal que la dejó con solo 427,212 habitantes, lo que representó un cambio en la concentración de población al 1.78% de habitantes reunidos en el 1.10% de territorio de la Zona Metropolitana del Valle de México. En resumen, podemos decir que en el 2014 el número de *skateshops* que había por cada 100 mil habitantes era de 0.23, es decir, un *skateshop* atendía a 428,650 personas, para el año 2024 el número de *skateshops* por cada 100 mil habitantes cambio a 1.17, es decir, cada *skateshop* atiende solo a 85 442 personas, en otras palabras, por cada usuario que un *skateshop* atiende hoy en el 2024, debía atender a 5 usuarios en el 2014. Es importante resaltar que a pesar de contar con diferente número de tiendas que la delegación Coyoacán, la densidad de *skateshops* por cada 100 mil habitantes se comportó de la misma manera, sin embargo, contrario a lo que pensaríamos, el número de *skateparks* no solo no aumentó, si no que disminuyó en un 20%, para pasar de 5 a solo 4 parques de patinetas. El único incremento que hubo fue en *skatespots*, que pasó de cero a 2 espacios públicos donde la población practica el skateboarding.

Ahora, analizando la delegación de Miguel Hidalgo, fue la tercera delegación con mayor incremento de *skateshops* con un aumento del 300% en la última década, pasó de contar con solo un *skateshop* en 2014 a albergar a 4 tiendas en la primera mitad del 2024. Esta delegación se conforma por un área de 4,640 hectáreas y con una densidad promedio de población urbana de 92.13 habitantes por hectárea, en 2014 albergó a 394,301 habitantes, lo que en el mismo año representó el 1.71% de la población distribuida en el 0.59% del área de la ZMNM. Para el año 2024 la población de esta demarcación incrementó significativamente para sumar 460,688 habitantes, lo que representó un cambio en la concentración de población al 1.92% de habitantes reunidos en el 0.59% de territorio de la Zona Metropolitana del Valle de México. Sintetizando estos datos podemos decir que en el 2014 el número de *skateshops* que había por cada 100 mil habitantes era de 0.25, es decir, un *skateshop* atendía a 394,301 personas, para el año 2024 el número de *skateshops* por cada 100 mil habitantes cambio a 0.87, es decir, cada *skateshop* atiende solo a 115,172 personas, en otras palabras, por cada usuario que un *skateshop* atiende hoy en el 2024, debía atender a 3.5 usuarios en el 2014. Es interesante recalcar que este incremento en la densidad de *Skateshops* se da a pesar de que el número de *skateparks* se redujo al pasar de 11 a 9 parques, sin embargo, el número de *skatespots* aumentó de cero a 3.

La delegación de Gustavo A. Madero presentó un incremento de *skateshops* del 200%, pasó de tener tres *skateshop* en 2014 a albergar a seis tiendas en la primera mitad del 2024. Esta delegación se conforma por un área de 8,790 hectáreas y tiene una densidad promedio de población urbana de 130.78 habitantes por hectárea, en 2014 concentró a 1,138,007 habitantes, lo que en el mismo año representó el 4.95% de la población distribuida en el 1.12% del área de la Zona Metropolitana del Valle de México. Para el año 2024 la población de esta demarcación tuvo un incremento marginal que la dejó con 1,161,060 habitantes, lo que no representó un incremento en la concentración de población, la cual quedó en 4.83% de habitantes reunidos en el 1.12% de territorio de la ZMNM. En resumen, podemos decir que en el 2014 el número de *skateshops* que había por cada 100 mil habitantes era de 0.26, es decir, un *skateshop* atendía a 379,335 personas, para el año 2024 el número de *skateshops* por cada 100 mil habitantes cambió a 0.52, es decir, cada *skateshop* atiende solo a 193 510 personas, en otras palabras, por cada usuario que un *skateshop* atiende hoy en el 2024, debía atender a dos usuarios en el 2014. Es interesante resaltar que este incremento en la densidad de *Skateshops* del 200% se da a pesar de que el número de *skateparks* se mantuvo casi igual, ya que solo presentó un incremento del 10%, al pasar de 9 a 10 parques de patineta.

En el Estado de México, el principal cambio se identificó en el incremento del número de municipios que albergan a por lo menos una *skateshop*, ya que en el 2014 eran solo 4 localidades las que contaban con una tienda, pero para el año 2024 este número se duplicó para pasar a 9. Este incremento en el número de municipios que tienen una *skateshop* permitió cuatriplicar el número de tiendas en todo el estado, ya que en el 2014 solo había 5 tiendas y para el 2024 existen 20, este número representa un incremento del 300%. Los Municipios que presentaron los cambios más significativos fueron: la localidad de Cuautitlán Izcalli que de tener cero tiendas pasó a tener 4, Chalco que pasó de cero a 3, Tlanepantla de Baz de 1 a 3, Coacalco de Berriozábal de cero a 2, Nezahualcóyotl de 2 a 4, Amecameca de cero a 1 y Tultitlan de cero a 1. Esto se traduce a que todos los municipios del Estado de México que cuentan con una *skateshop* tuvieron incrementos de más del 100% y en el mejor de los casos presentaron incrementos del 400%, ninguna localidad presentó una disminución en el número de *skateshops*.

En el caso particular de Cuautitlán Izcalli, es el municipio que presentó el mayor incremento de *skateshops* con un aumento del 400% en

la última década, pasó de no contar con ninguna skateshop en 2014 a albergar 4 tiendas en la primera mitad del 2024. Esta demarcación se conforma por un área de 11,010 hectáreas y tiene una densidad promedio de población urbana de 53.58 habitantes por hectárea, esto le permitió en 2014 albergar a una población de 577 570 habitantes, lo que en el mismo año representó el 2.51% de la población distribuida en el 1.41% del área de la Zona Metropolitana de la Ciudad de México. Para el año 2024 la población de esta demarcación incrementó a 602,347 habitantes, lo que no representó un cambio en la concentración de población la cual quedó igual en 2.51% de habitantes reunidos en el 1.41% de territorio de la Zona Metropolitana del Valle de México. Analizando estos datos, podemos decir que en el 2014 con cero *skateshops* el número de tiendas que había por cada 100 mil habitantes era de 0.00, para el año 2024 el número de *skateshops* por cada 100 mil habitantes cambio a 0.66, es decir, para este año cada tienda debe atender a solo 150,586 personas. Algo importante a destacar es que este cambio se da de manera unilateral, ya que el número de *skateparks* y *skatespots* no cambió en los últimos diez años.

Para el caso de Chalco, que fue la segunda demarcación que presentó el mayor incremento de skateshops con un aumento del 300% en los últimos diez años, pasó de tener cero skateshops en 2014 a tener tres tiendas en la primera mitad del 2024. Este municipio se conforma por un área de 22,520 hectáreas y tiene una densidad promedio de población urbana de 21.25 habitantes por hectárea, en 2014 concentró a 441,252 habitantes, lo que en el mismo año representó el 1.92% de la población distribuida en el 2.88% del área de la Zona Metropolitana del Valle de México. Para el año 2024 la población de esta demarcación tuvo un incremento que lo dejó con 516,060 habitantes, lo que representó un cambio en la concentración de población al 2.15% de habitantes reunidos en el 2.88% de territorio de la Zona Metropolitana del Valle de México. En resumen, podemos decir que en el 2014 el número de skateshops que había por cada 100 mil habitantes era de 0.00, al no contar con ninguna tienda, pero para el año 2024 el número de skateshops por cada 100 mil habitantes cambió a 0.58, es decir, cada skateshop atiende solo a 172,020 personas. Es interesante mencionar que al igual que el municipio de Cuautitlán Izcalli, el número de *skateparks* y *skatespots* no cambió, al no presentar incrementos ni disminuciones en el número de parques para patinetas que hay en el municipio.

Ahora, analizando el municipio de Tlalnepantla de Baz, fue la tercera demarcación con mayor incremento en el número de skateshops con un aumento del 200% en la última década, pasó de contar con solo un skateshop en 2014 a contar con tres tiendas en el 2024. Este municipio se conforma por un área de 8,040 hectáreas y con una densidad promedio de población urbana de 80.34 habitantes por hectárea, en 2014 albergó a 611,569 habitantes, lo que en el mismo año representó el 2.66% de la población distribuida en el 1.03% del área de la ZMNM. Para el año 2024 la población de esta demarcación incrementó marginalmente para sumar 680,275 habitantes, lo que representó un cambio en la concentración de población al 2.83% de habitantes reunidos en el 1.03% de territorio de la Zona Metropolitana del Valle de México. Sintetizando estos datos podemos decir que en el 2014 el número de skateshops que había por cada 100 mil habitantes era de 0.16, es decir, un skateshop atendía a 611,569 personas, para el año 2024 el número de skateshops por cada 100 mil habitantes cambió a 0.44, es decir, cada skateshop atiende solo a 226,758 personas, en otras palabras, por cada usuario que una skateshop atiende hoy en el 2024, debía atender a 3 usuarios en el 2014. Es interesante recalcar que este incremento en la densidad de Skateshops se da a pesar de que el número de skateparks no aumentó, puesto que se mantuvieron en 4 el número de skateparks en el municipio, solo aumentó 1 spot en esta demarcación.

El municipio de Coacalco de Berriozábal presentó un incremento de skateshops similar al del municipio de Tlalnepantla de Baz, es decir un incremento del 200%, ya que pasó de no tener ningún skateshop en 2014 a albergar a dos tiendas en la primera mitad del 2024. Esta demarcación se conforma por un área de 3,500 hectáreas y tiene una densidad promedio de población urbana de 87.97 habitantes por hectárea, en 2014 concentró una población de 306,150 habitantes, lo que en el mismo año representó el 1.33% de la población distribuida en el 0.45% del área de la Zona Metropolitana del Valle de México. Para el año 2024 la población de esta demarcación tuvo un incremento marginal que la dejó con casi la misma población al albergar a 309,675 habitantes, lo que no representó un incremento considerable en la concentración de población, la cual disminuyó al quedar en 1.29% de habitantes reunidos en el 0.45% de territorio de la ZMNM. En resumen, podemos decir que en el 2014 el número de skateshops que había por cada 100 mil habitantes era de 0.00, al no tener ninguna tienda, pero que para el año 2024 el número de skateshops por

ANÁLISIS GEOESTADÍSTICO DE LOS SKATESHOPS EN LA ZONA METROPOLITANA

cada 100 mil habitantes cambió a 0.65, es decir, cada skateshop atiende solo a 154,837 personas. Es interesante resaltar que este incremento en la densidad de Skateshops del 200% se da a pesar de que el número de skateparks se mantuvo igual.

Foto 6. Pista Lago Guanacacha



Fuente: José Antonio García Ayala, 2014.

Capítulo 6

Análisis geoestadístico de los skatespots en la Zona Metropolitana del Valle de México¹

Con respecto a los skatespots, tenemos que para el 2014, había 11 de estos en la Zona Metropolitana del Valle de México, distribuidos en 6 de las 16 delegaciones del Distrito Federal, dejando sin este tipo de lugares a los municipios conurbados del Estado de México y al municipio conurbado del Estado de Hidalgo. Así, el 100% de los skatespots se encontraban en el Distrito Federal. Esto da cuenta de una gran concentración de este tipo de lugares de alta significación del skateboarding, en la capital de la República Mexicana, aunque esta contenía el 18.98% de la superficie de la Zona Metropolitana del Valle de México, menos de 1/5 del total de la superficie de la metrópoli, dejando al 80.05% correspondiente a los municipios conurbados del Distrito Federal, localizados en el Estado de México, y al 0.97% de la superficie del municipio conurbado de Tizayuca en el Estado de Hidalgo, sin skatespots.

Con respecto a la población de la Zona Metropolitana del Valle de México menos de la mitad de esta, el 44.19% que habitaban el Distrito Federal, tenían el total de skatespots, y un poco más de la mitad de esta, el 55.33% que habita en los municipios conurbados del Estado de México, y el 0.49% del total de habitantes del Municipio de Tizayuca, sin ninguno de estos lugares de alta significación del skateboarding. Esta alta concentración de skatespots en el Distrito Federal, daba cuenta de la carencia de lugares con las condiciones físico-espaciales adecuadas para ser apropiados por la comunidad de patinadores en los municipios

¹ Todo este capítulo fue hecho en colaboración con Miguel Eduardo León Rojo.

conurbados del Estado de México, que contenían la mayor población de la Zona Metropolitana del Valle de México.

Para el 2014, había 6 demarcaciones delegacionales con por lo menos un skatespot, de estas 5 contenían solo uno (Benito Juárez, Venustiano Carranza, Tlalpan, Coyoacán e Iztapalapa), y una (Cuauhtémoc) tenía los 6 restantes del Distrito Federal. Si analizamos la densidad de estos lugares de alta significación del skateboarding, el número de población a la que atienden en esta entidad jurídica-política y administrativa, podemos darnos cuenta de lo siguiente:

La Delegación Cuauhtémoc, que tiene 7,877 habitantes, el 2.38% del total de la población de la Zona Metropolitana del Valle de México, y considerando esta cantidad de población y los 6 skatespots que tenían al 2014, con un promedio 91,312.83 habitantes por parque de patineta, contrasta con los 401,339 habitantes de la Delegación Venustiano Carranza, 1.74% del total, los 415,128 habitantes de la Delegación Benito Juárez, el 1.79% del total, los 601,034 habitantes de la Delegación Coyoacán, el 2.61% del total, 727,486 habitantes de la Delegación Tlalpan, el 3.16% del total, y los 1,859,245 habitantes de la Delegación Iztapalapa, el 8.08% del total, que tienen cada una de estas demarcaciones con un solo skatespot cada uno, lo que da un número mayor de población para cada uno de estos, que lo que se tenía en la Delegación Cuauhtémoc, entre 4.39 veces y 6.38 veces la cantidad que existe en esta demarcación. Esto es una muestra de la distribución desigual que existe de los skatespots no solo en la Zona Metropolitana del Valle de México, sino en el Distrito Federal.

Para el 2024 se había pasado de 11 skatespots en el 2014 a 28 en la Zona Metropolitana del Valle de México, un incremento en 10 años de 17 lugares de este tipo, aumentando a 11 las demarcaciones con por lo menos uno de estos lugares de alta significación, casi el doble que en el 2014. Lo que se puede deber a 2 razones, el aumento de lugares adecuados para poder ser apropiados para patinar por la comunidad de patinadores, y el aumento de practicantes.

Mapa 12 Número de Skatespots por delegación en CDMX en 2014



Fuente: Elaboración propia con base en datos obtenidos de las tablas en los Anexos 1, 2, 3 y 4 y del Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (2010 y 2020).

Del total de demarcaciones con por lo menos un skatespot, se aumentó en un 16.67% al pasar de 5 a 6 del 2014 a 2024, mientras que se aumentó en un 200% el número de demarcaciones con 2 lugares de este tipo al pasar a 2, mientras que las que albergaban 3 skatespots se incrementaron en un 100% con una circunscripción. En tanto, el número de demarcaciones con 6 lugares de alta significación del skateboarding permanecieron con la misma cantidad en el 2014 y en el 2024, creciendo en un 100% el número de jurisdicciones con 9 skatespots en la Zona Metropolitana del Valle de México con una.

Cabe resaltar que las demarcaciones con skatespots en la Zona Metropolitana del Valle de México en el 2014, 2 presentaron un incremento en la cantidad que tenían. Estas fueron la Delegación Cuauhtémoc de 6 a 9 skatespots, un incremento del 33.33%, y la Delegación Iztapalapa de 1 a 6 lugares de este tipo, un aumento del 83.33%. las 5 demarcaciones que no tenían skatespots en el 2014, y que presentaron este tipo de sitios en

el 2024, la Alcaldía Xochimilco y el Municipio de Tlanepantla de Baz, tenían 1, un incremento del 100% para cada uno también, mientras las alcaldías de Azcapotzalco y Tláhuac ahora cuentan con 2, un 200% más, cada uno, dejando a la Alcaldía Miguel Hidalgo, como la jurisdicción con mayor incremento de este tipo de lugares en 10 años, con un 300%, al pasar de no tener ninguno en el 2014 a 3.

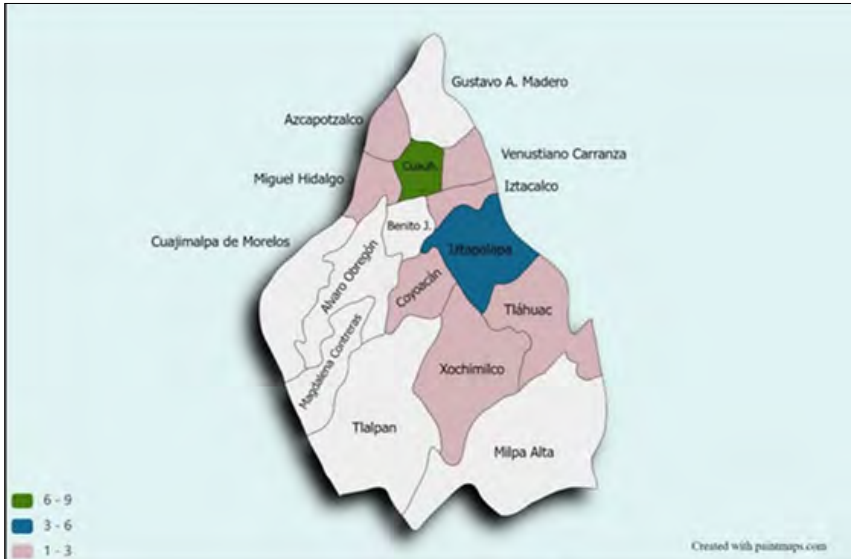
Los datos anteriores dan cuenta de cómo no hubo ninguna demarcación en la Zona Metropolitana del Valle de México que perdieran skatespots, lo que da cuenta del fortalecimiento de la escena del skateboarding, en este aspecto, pero al considerar la disminución del ritmo de la vida como consecuencia de la Pandemia del Coronavirus, que tuvo lugar del 2020 al 2022, es muy probable que la aparición de estos lugares se haya dado antes de esta del 2014 al 2019, o después de esta del 2023 al 2024. Esto hace pensar que hubo mayores facilidades para que la comunidad de patinadores se apropiara de las transformaciones que tuvo la Ciudad de México, en estos 10 años, en comparación con las que tuvo los municipios conurbados del Estado de México y el Municipio de Tizayuca en el Estado de Hidalgo, toda vez que un skatespot, es un lugar de la ciudad real que es apropiado física, simbólica y emocionalmente por los skaters. Sin embargo, estos datos también dan cuenta del hecho de que, aunque se ganaron 17 skatespots del 2014 al 2024, y al no perderse ninguno de los que existían originalmente hace 10 años, en términos reales esta misma fue la cantidad de crecimiento de este tipo de lugares de alta significación del skateboarding de la Zona Metropolitana del Valle de México.

En cuanto a la distribución de los 28 skatespots que tiene la Zona Metropolitana del Valle de México en el 2024, había uno de estos lugares en el Municipio de Tlanepantla de Baz en el Estado de México, dentro de las 59 demarcaciones conurbadas a la Ciudad de México, uno más que en el 2014. En tanto a la Ciudad de México, de las 16 alcaldías que la comprenden solo 10 de estas demarcaciones, contienen por lo menos uno de los 27 skatespot de esta entidad federativa en el 2024, 16 equipamientos de este tipo más que hace 10 años. En lo que respecta al municipio conurbado a la capital de la República Mexicana en el Estado de Hidalgo, este sigue sin contar con un skatespot al igual que en el conteo anterior.

Así, de ocupar el 100% de los skatespots en la Zona Metropolitana del Estado de México, la Ciudad de México pasó a tener el 96.29%, a pesar haber registrado un incremento de 56.26%. Esto porque en los

municipios conurbados del Estado de México aumento en un 100%, su número de skatespots, mientras que el municipio conurbado del Estado de Hidalgo se mantuvo sin cambios desde hace 10 años, al no albergar ninguno. Esto da cuenta de que del 2014 al 2024 en la capital de la República Mexicana, se continúa con una gran concentración de este tipo de lugares, en un territorio que contiene el 18.98% de la superficie de la Zona Metropolitana del Valle de México, menos de 1/5 del total de la superficie de la metrópoli, dejando al 80.05% correspondiente a los municipios conurbados de la Ciudad de México, con el 3.71% de la suma total de parques de patineta en esta zona metropolitana, mientras que al 0.97% de la superficie del esta zona, correspondiente al municipio conurbado de Tizayuca en el Estado de Hidalgo, no participaba con ningún porcentaje en el total de estos lugares de alta significación del skateboarding.

Mapa 13 Número de Skatespots por delegación en CDMX en 2024



Fuente: Elaboración propia con base en datos obtenidos de las tablas en los Anexos 1, 2, 3 y 4 y del Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (2010 y 2020).

Mapa 14 Número de Skatespots por Municipio del EDOMEX en 2014



Fuente: Elaboración propia con base en datos obtenidos de las tablas en los Anexos 1, 2, 3 y 4 y del Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (2010 y 2020).

Al analizar los datos de las 10 demarcaciones con mayor cantidad de skatespots en el 2024, los cuales concentran el 96.29% del total de 28 lugares de este tipo, se encontraron los siguientes resultados:

La Alcaldía Cuauhtémoc, que es la que cuenta con el más alto número de skatespots con 9 en el 2024, presentó un crecimiento en la cantidad de estos lugares de 50% del 2014 al 2024, el octavo mayor de entre las 8 jurisdicciones con un aumento en este periodo, y pasó en estos 10 años de 547,877 a 560,308 habitantes, un decrecimiento del 2.22% de su población, lo cual da cuenta que fue mayor el aumento de skatespots que de ciudadanos. Sin embargo, habrá que considerar que esta demarcación cuenta con 3 250 hectáreas, y una densidad urbana promedio de 170.49 ha/hab, la octava y la segunda mayores de entre estas circunscripciones, lo que debería situarla entre las jurisdicciones con más lugares de este tipo. Pero, en el 2014 tenía un promedio de 1.095 skatespots por cada 100 mil habitantes, el mayor de entre estas demarcaciones, y 10 años después

bajo un puesto más al segundo con 1.61 skatespots por cada 100 mil habitantes. Por su parte, en el 2014, con una densidad de 0.04 skatespots/hectárea, era el primero, al igual que en el 2024 con 0.05 skatespots/hectárea.

La Alcaldía Iztapalapa, que es la segunda demarcación que cuenta con el más alto número de skatespots con 6 en el 2024, es la que presentó un crecimiento en la cantidad de skatespots de 500% del 2014 al 2024, el mayor de entre las 8 jurisdicciones que con un aumento en este periodo, y pasó en estos 10 años de 1,859,245 a 1,855,400 habitantes, un decrecimiento del 0.21% de su población, lo cual da cuenta que fue mayor el aumento de estos lugares de alta significación del skateboarding que de ciudadanos. Sin embargo, habrá que considerar que esta demarcación cuenta con 11,320 hectáreas, y una densidad urbana promedio de 164.07 ha/hab, las terceras mayores de entre estas circunscripciones, lo que debería ponerlo entre las jurisdicciones con más lugares de este tipo. Pero, en el 2014 tenía un promedio de 0.054 skatespots por cada 100 mil habitantes, el sexto mayor de entre estas demarcaciones, y 10 años después subió un puesto más al quinto con 0.32 skatespots por cada 100 mil habitantes. Por su parte, en el 2014, con una densidad de 0.01 skatespot/hectárea, era el segundo mayor de entre estas demarcaciones, manteniendo este segundo lugar para el 2024 con una densidad de 0.04 skatespot/hectárea.

En lo que respecta a la Alcaldía Miguel Hidalgo, que es la que cuenta con el tercer mayor número de pistas de patinetas con 3 en el 2024, presentando un crecimiento en el número de skatespots de 300% del 2014 al 2024, el segundo mayor de entre las 8 jurisdicciones con un aumento en este periodo, y pasó en estos 10 años de 394,301 a 460,688 habitantes, un aumento del 14.41% de su población, lo cual da cuenta que fue mayor el aumento de lugares de alta significación del skateboarding que de ciudadanos. Sin embargo, habrá que considerar que esta demarcación cuenta con 4,640 hectáreas, la quinta mayor entre estas circunscripciones y una densidad urbana promedio de 92.13 ha/hab, la octava mayor de estas jurisdicciones, lo que debería ponerlo entre las circunscripciones con una cantidad intermedia de lugares de este tipo. Pero, en el 2014 al no tener skatespots, era nulo el promedio de skatespots por cada 100 mil habitantes, y 10 años después ocupó el segundo lugar con 0.65 skatespots por cada 100 mil habitantes. Por su parte, en el 2014, no tenía densidad de skatespot/hectárea, por lo que no entraba dentro de las 5 demarcaciones con un promedio en este rubro, pero ocupó el cuarto lugar para el 2024 con una densidad de 0.03 skatespot/hectárea.

Por su parte, la Alcaldía Tláhuac, que es la que cuenta con el cuarto mayor número de skatespots con 2 en el 2024, mostró un crecimiento de 200% en la cantidad de estos lugares del 2014 al 2024, el tercero mayor de entre estas 8 jurisdicciones con un aumento en este periodo, y pasó en estos 10 años de 428,650 a 427,212 habitantes, un decremento del 0.33% de su población, lo cual da cuenta que fue mayor el aumento de estos lugares de alta significación del skateboarding que de ciudadanos. Sin embargo, habrá que considerar que esta demarcación cuenta con 8,580 hectáreas, y una densidad urbana promedio de 49.88 ha/hab, la tercera y décima mayores respectivamente, de entre estas circunscripciones, lo que debería ponerlo entre las jurisdicciones con menos equipamientos de este tipo. Pero, en el 2014 no tenía un promedio de skatespots por cada 100 mil habitantes, al no contar con este tipo de equipamientos, y 10 años después ocupó el tercer puesto con 0.47 skatespots por cada 100 mil habitantes. Por su parte, en el 2014, no tenía ninguna densidad de skatepark/hectárea, pero ocupa el segundo lugar para el 2024 con una densidad de 0.04 skatepark/hectáreas.

Por otra parte, la Alcaldía Azcapotzalco, que es la que cuenta con el cuarto número más alto de skatespots con 2 en el 2024, presentó un crecimiento en la cantidad de estos lugares de 200% del 2014 al 2024, el tercero mayor de entre estas 8 jurisdicciones con un aumento en este periodo, y pasó en estos 10 años de 389,982 a 450,437 habitantes, un crecimiento del 13.42% de su población, lo cual da cuenta que fue mayor el aumento de estos lugares de alta significación del skateboarding que de ciudadanos. Sin embargo, habrá que considerar que esta demarcación cuenta con 3,350 hectáreas, la séptima mayor dentro de estas jurisdicciones, y una densidad urbana promedio de 125.44 ha/hab, también la séptima mayor de entre estas circunscripciones, lo que debería ponerlo entre las jurisdicciones con menos equipamientos de este tipo entre estas. Así, en el 2014 no tenía un promedio de skatespots por cada 100 mil habitantes, al no contar con este tipo de equipamientos, y 10 años después ocupó el cuarto puesto con 0.44 skatespots por cada 100 mil habitantes. Por su parte, en el 2014, no tenía ninguna densidad de skatepark/hectárea, pero ocupa el quinto lugar para el 2024 con una densidad de 0.02 skatepark/hectáreas.

Con respecto a la Alcaldía Xochimilco, que es la que cuenta con el quinto número de skatespots más alto con uno en el 2024, presentó un crecimiento en la cantidad de estos lugares de 100% del 2014 al 2024,

el cuarto mayor de entre estas 8 jurisdicciones con un aumento en este periodo, y pasó en estos 10 años de 465,757 a 471,128 habitantes, un crecimiento del 1.14% de su población, lo cual da cuenta que fue mayor el aumento de parques de patinetas que de ciudadanos. Sin embargo, habrá que considerar que esta demarcación cuenta con 11,410 hectáreas, el primero de entre estas jurisdicciones, y una densidad urbana promedio de 41.06 ha/hab, último de entre estas circunscripciones, lo que lo pondría entre las jurisdicciones con mayor potencial para albergar el mayor número de estos. Pero, en el 2014 no tenía un promedio de skatespots por cada 100 mil habitantes, al no contar con este tipo de equipamientos, y 10 años después ocupó el octavo puesto con 0.21 skatespots por cada 100 mil habitantes. Por su parte, en el 2014, no tenía ninguna densidad de skatepark/hectárea, pero ocupa el quinto lugar para el 2024 con una densidad de 0.02 skatepark/hectáreas.

Por su parte, el Municipio de Tlanepantla de Baz, que es la que cuenta con el quinto número de skatespots más alto con uno en el 2024, presentó un crecimiento en la cantidad de estos lugares de 100% del 2014 al 2024, el cuarto mayor de entre estas 8 jurisdicciones con un aumento en este periodo, y pasó en estos 10 años de 611,569 a 680,275 habitantes, un crecimiento del 10.09% de su población, lo cual da cuenta que fue mayor el aumento de parques de patinetas que de ciudadanos. Sin embargo, habrá que considerar que esta demarcación cuenta con 8,040 hectáreas, la cuarta mayor de entre estas jurisdicciones y una densidad urbana promedio de 80.34 ha/hab, la novena mayor de entre estas circunscripciones, lo que debería ponerlo entre las jurisdicciones con menos equipamientos de este tipo. Pero, en el 2014 no tenía un promedio de skatespots por cada 100 mil habitantes, al no contar con este tipo de equipamientos, y 10 años después ocupó el undécimo puesto, el último, con 0.15 skatespots por cada 100 mil habitantes. Por su parte, en el 2014, no tenía ninguna densidad de skatepark/hectárea, pero ocupa el sexto lugar para el 2024 con una densidad de 0.01 skatepark/hectáreas.

En lo que respecta a la Alcaldía Venustiano Carranza, que es la que cuenta con el quinto número de skatespots más alto con uno en el 2024, no presentó un crecimiento en la cantidad de estos lugares del 2014 al 2024, por lo que no estaba entre las 8 jurisdicciones con un aumento en este periodo, y pasó en estos 10 años de 401,339 a 456,806 habitantes, un incremento del 12.14% de su población, lo cual da cuenta que fue mayor el aumento de parques de patinetas que de ciudadanos. Sin embargo, habrá

que considerar que esta demarcación cuenta con 3,390 hectáreas, y una densidad urbana promedio de 126.57 ha/hab, las sextas mayores de entre estas circunscripciones, lo que debería ponerlo entre las jurisdicciones con un punto medio de equipamientos de este tipo. Pero, en el 2014 tenía un promedio 0.249 skatespot por cada 100 mil habitantes, el tercero mayor de entre estas demarcaciones, y 10 años después bajó cuatro puestos más al séptimo con 0.22 skatespots por cada 100 mil habitantes. Por su parte, en el 2014, con una densidad de 0.01 skatespots/hectárea, era el segundo lugar, mientras que en el 2024 con 0.01 skatespots/hectárea ocupaba el séptimo sitio.

Por su parte, Alcaldía Benito Juárez, que es la que cuenta con el quinto número de skatespots más alto con uno en el 2024, no presentó un crecimiento en la cantidad de estos lugares del 2014 al 2024, por lo que no estaba entre las 8 jurisdicciones con un aumento en este periodo, y pasó en estos 10 años de 412,128 a 489,024 habitantes, un decremento del -3.40% de su población, lo cual da cuenta que fue mayor el aumento de parques de patinetas que de ciudadanos. Sin embargo, habrá que considerar que esta demarcación cuenta con 2,670 hectáreas, la novena mayor de entre estas jurisdicciones y una densidad urbana promedio de 168.76 ha/hab, la cuarta mayor de entre estas circunscripciones, lo que debería ponerlo entre las jurisdicciones con menos equipamientos de este tipo. Pero, en el 2014 tenía un promedio 0.243 skatespot por cada 100 mil habitantes, el cuarto mayor de entre estas demarcaciones, y 10 años después bajó cinco puestos más al noveno con 0.20 skatespots por cada 100 mil habitantes. Por su parte, en el 2014, con una densidad de 0.01 skatespots/hectárea, era el segundo lugar, mientras que en el 2024 con 0.01 skatespots/hectárea ocupaba el séptimo sitio.

Por último, la Alcaldía Iztacalco, que es la que cuenta con el quinto número de skatespots más alto con uno en el 2024, no presentó un crecimiento en la cantidad de estos lugares del 2014 al 2024, por lo que no estaba entre las 8 jurisdicciones con un aumento en este periodo, y pasó en estos 10 años de 359,103 a 426,144 habitantes, un crecimiento del 15.73% de su población, lo cual da cuenta que fue mayor el aumento de parques de patinetas que de ciudadanos. Sin embargo, habrá que considerar que esta demarcación cuenta con 2,310 hectáreas, la undécima mayor dentro de estas jurisdicciones, y una densidad urbana promedio de 169.97 ha/hab, la tercera mayor de entre estas circunscripciones, lo que debería ponerlo entre las jurisdicciones con más equipamientos de

este tipo entre estas. Así, en el 2014 tenía un promedio de 0.278 skatespot por cada 100 mil habitantes, el segundo mayor de entre estas demarcaciones, y 10 años después bajó cuatro puestos más al sexto con 0.23 skatespots por cada 100 mil habitantes. Por su parte, en el 2014, con una densidad de 0.01 skatespots/hectárea, era el segundo lugar, mientras que en el 2024 con 0.01 skatespots/hectárea ocupaba el séptimo sitio.

La Alcaldía Coyoacán, que es la que cuenta con el quinto número de skatespots más alto con uno solo en el 2024, no presentó un crecimiento en la cantidad de estos lugares del 2014 al 2024, por lo que no estaba entre las 8 jurisdicciones con un aumento en este periodo, y pasó en estos 10 años de 601,34 a 608,535 habitantes, un aumento del 1.23% de su población, lo cual da cuenta que fue mayor el aumento de parques de patinetas que de ciudadanos. Sin embargo, habrá que considerar que esta demarcación cuenta con 539 hectáreas, la novena mayor extensión entre estas jurisdicciones, y una densidad urbana promedio de 1 122.05 ha/hab, la mayor de entre estas circunscripciones, lo que debería ponerla entre las jurisdicciones con más densidad de equipamientos de este tipo. Pero, en el 2014 tenía un promedio de 0.166 skatespot por cada 100 mil habitantes, el quinto mayor de entre estas demarcaciones, y 10 años después bajó cinco puestos más al décimo con 0.16 skatespots por cada 100 mil habitantes. Por su parte, en el 2014, con una densidad de 0.001 skatespots/hectárea, era el sexto lugar, mientras que en el 2024 con 0.001 skatespots/hectárea ocupaba el undécimo sitio.

Si tomamos en cuenta las demarcaciones con mayor superficie que integran la Zona Metropolitana del Valle de México, encontramos que para el 2014 las tres primeras con más skatespots ocupan solo el vigésimo séptimo lugar, el sexagésimo y el septuagésimo segundo sitio respectivamente por las alcaldías Iztapalapa, Venustiano Carranza y Cuauhtémoc. De la primera y hasta la última de estas 3 jurisdicciones encontramos, en el 2014, 59 circunscripciones que no cuentan con este tipo de lugares, lo que corresponde al 77.63%, más de $\frac{3}{4}$ partes del total de circunscripciones de esta zona. Esto muestra que hay amplias superficies de la Ciudad de México y su zona metropolitana que carecen de uno de estos lugares de alta significación del skateboarding. Cabe señalar que para el 2024, los datos indican que se da un cambio significativo en este aspecto, debido a que los 3 primeros lugares que aparecen están en la posición vigésimo sexta, vigésimo séptima y trigésima, mientras que de las 62 primeras demarcaciones contempladas en el 2014, había 8 con por lo menos un

skatespot, lo que deja al 87.09% de estas 62, sin un lugar de este tipo, teniendo en los sitios vigésimo séptimo, quincuagésimo segundo y sexagésimo segundo, las 3 jurisdicciones con más skatespots.

En contraste de entre las 62 primeras circunscripciones con mayor densidad promedio entre 2014 y 2024, en el 2024 están las 11 que más skatespots tienen, ocupando las alcaldías Coyoacán, Cuauhtémoc, Iztacalco, Benito Juárez, Iztapalapa, Venustiano Carranza, Azcapotzalco, Miguel Hidalgo, Tlanepantla de Baz, Tláhuac y Xochimilco, los sitios: primero, segundo, tercero, cuarto, quinto, noveno, décimo, décimo tercero, décimo noveno, vigésimo octavo y trigésimo, respectivamente, mientras que en el 2014 solo había 6 jurisdicciones con un lugar de este tipo, siendo las mismas y en los mismos sitios de 10 años después. Estas 6 jurisdicciones del 2014 corresponden al 9.68%, de estas 62 demarcaciones, dejando al 90.32% sin este tipo de lugares. Con respecto al 2024, las 11 circunscripciones con un skatespot corresponden al 17.74% de estas 62 jurisdicciones, por lo que, el 82.26% no cuenta con ninguno.

Algo similar ocurre con las 6 demarcaciones que tenían el mayor promedio de skatespot por cada 100 mil habitantes en el 2014, ocupando los sitios del primero al sexto, correspondientes a las alcaldías de Cuauhtémoc, Iztacalco, Venustiano Carranza, Benito Juárez, Coyoacán e Iztapalapa. Entre estas 6 circunscripciones el 83.33% tenían solo un skatespot. En el 2024 estas 6 jurisdicciones que contaban con mayor promedio de skatespot por cada 100 mil habitantes en el 2014, ocupaban los sitios: primero, quinto, sexto, séptimo, noveno y décimo, correspondientes a las alcaldías de Cuauhtémoc, Iztapalapa, Iztacalco, Venustiano Carranza, Benito Juárez y Coyoacán. Entre estas 6 circunscripciones el 66.67%. tenían solo un skatespot.

En cuanto a las demarcaciones con mayor densidad de skatespots por hectárea en el 2014, las 6 circunscripciones que tenían el mayor promedio de skatespot por cada 100 mil habitantes en ese año, ocupaban los sitios del primero al sexto, correspondiente a las alcaldías de Cuauhtémoc, Venustiano Carranza, Iztapalapa, Benito Juárez, Iztacalco y Coyoacán. Entre estas 6 jurisdicciones el 83.33% no sobrepasaban el 0.02% de densidad de skatespots por hectárea. Para el 2024 estas 6 demarcaciones con mayor densidad de skatespots en el 2014, ocupaban los sitios: primero, tercero, octavo, noveno, décimo y undécimo, correspondientes a las alcaldías de Cuauhtémoc, Iztapalapa, Venustiano Carranza, Benito Juárez, Iztacalco y Coyoacán. Entre estas 6 jurisdicciones

el 66.66% no sobrepasaban el 0.02% de densidad de skatespots por hectárea.

Por otra parte, entre las 8 demarcaciones que variaron el número de skatespots que tenían del 2014 al 2024, la mitad presentó un incremento, de más del 100%, correspondientes en orden descendente a las alcaldías de Iztapalapa, Miguel Hidalgo, Tláhuac y Azcapotzalco. Es solo la Alcaldía Cuauhtémoc, que ocupa el octavo sitio en crecimiento de estos lugares, la única circunscripción que las sobrepasaba en la cantidad de estos lugares de alta significación del skateboarding.

Cabe señalar, en lo que respecta a la Alcaldía Cuauhtémoc que es la demarcación con mayor número de skatespots en el 2024, solo incrementó en 50% su número de estos lugares del 2014, mientras que las 4 jurisdicciones restantes que tenían más skatespots en el 2024, Iztapalapa, Miguel Hidalgo, Tláhuac y Azcapotzalco, presentaron aumentos de entre 200% y 500%. En tanto, 3 circunscripciones Xochimilco, Tlanepantla de Baz e Iztacalco, tuvieron solo un 100% de incremento en su número de este tipo de lugares, mientras las 3 demarcaciones restantes con skatespots en este año: Venustiano Carranza, Benito Juárez y Coyoacán, no presentaron variaciones con respecto a hace 10 años.

Lo anterior contrasta con las 3 demarcaciones de la Zona Metropolitana del Valle de México, que tuvieron mayor número de skatespots en el 2024 y su relación con la variación de skatespots y población entre 2014 y 2024. La Alcaldía Cuauhtémoc con un crecimiento de 50% de skatespots, tenía un aumento de habitantes de 2.22% para ocupar el quincuagésimo tercer sitio de las jurisdicciones con crecimiento poblacional de la zona. La Alcaldía Iztapalapa con un crecimiento de skatespots de 500% tuvo un decrecimiento de habitantes del -0.21%, para ocupar el primer lugar entre las jurisdicciones de la zona con menor pérdida de su población; la Alcaldía Miguel Hidalgo tuvo un crecimiento este tipo de lugares de 300% y un aumento de población de 14.41%, para ocupar el décimo quinto sitio en este rubro.

Las siguientes 2 demarcaciones con mayor número de skatespots en el 2024, presentaron una variación de 200% este tipo de lugares y de oscilación de su población de la siguiente forma: la Alcaldía Azcapotzalco tuvo un crecimiento de población de 13.42%, para ocupar el décimo octavo sitio; mientras que la Alcaldía Tláhuac, tuvo una baja en su población de 0.34%, el segundo más bajo de entre las 16 circunscripciones con pérdida de habitantes en la Zona Metropolitana del Valle de México.

Por su parte, de entre las últimas 6 jurisdicciones restantes dentro con mayor número de skatespots en el 2024, 3 tuvieron una variación de skatespots 100%, y una oscilación del número de habitantes de la siguiente forma: la Alcaldía Iztacalco presentó un aumento de población de 15.73%, para ocupar el décimo segundo sitio de entre las jurisdicciones con crecimiento poblacional de la Zona Metropolitana del Valle de México; el Municipio de Tlanepantla de Baz tuvo un crecimiento en la cantidad de habitantes de 10.10%, para el trigésimo sitio dentro de las circunscripciones de la zona, y la Alcaldía Xochimilco, tuvo un aumento de población de 1.14%, para ocupar el quincuagésimo noveno sitio dentro de las jurisdicciones de la zona.

En lo que respecta a las 3 demarcaciones restantes con skatespots en el 2024, estas no presentaron una variación en la cantidad de este tipo de lugares en los últimos 10 años, y tuvieron una oscilación en la cantidad de habitantes de la siguiente manera: la Alcaldía Coyoacán presentó un aumento poblacional de 1.23% para ocupar el quincuagésimo octavo sitio dentro de las jurisdicciones con crecimiento en este rubro en la Zona Metropolitana del Valle de México; la Alcaldía Benito Juárez tuvo una ampliación en el número de sus habitantes de 15.72% para ocupar el décimo tercer sitio de las circunscripciones de la zona en este rubro y, por último, la Alcaldía Venustiano Carranza presentó un crecimiento de 12.14% en la cantidad de sus habitantes, que le permite ocupar el vigésimo cuarto sitio dentro de las circunscripciones con crecimiento poblacional en esta zona.

Foto 7. Skatepark Metro Puebla



Fuente: José Antonio García Ayala, 2010.

Capítulo 7

Comparación entre la distribución de los lugares de alta significación del skateboarding en la Zona Metropolitana del Valle de México¹

Al comparar la distribución de los lugares de alta significación del skateboarding en la Zona Metropolitana del Valle de México entre el 2014 y el 2024, se puede ver que en el 2014 las skateshops con un 95%, y los skatespots con un 100% estaban concentradas casi en su totalidad en el Distrito Federal, en lo que respecta a los skateparks estos estaban repartidos de forma más balanceada al contener la Ciudad de México, solo el 60.75% del total. Esta distribución de lugares de alta significación del skateboarding no estaba en correspondencia con la distribución de la población en la Zona Metropolitana del Valle de México, puesto que el 55.33% de esta habitaba los municipios conurbados del Estado de México. Esto se verá más remarcado en las skateshops y los skatespots por su mayor concentración en el Distrito Federal.

Lo anterior da cuenta de la importancia de esta incluso para las comunidades de patinadores asociadas a algún parque de patineta en uno de sus municipios conurbados, porque tenían que trasladarse a la capital de la República para poder apropiarse de la mayor parte de las pistas de patinetas y la totalidad de skatespots de la Zona Metropolitana del Valle de México.

Para el 2014, había 34 demarcaciones delegacionales o municipales con al menos un lugar de alta significación del skateboarding, aunque de estas menos de la mitad tenían una skateshop o un skatespot, lo que da cuenta de la mayor distribución de skateparks en la Zona Metropolitana del

¹ Todo este capítulo fue hecho en colaboración con Miguel Eduardo León Rojo.

Valle de México. Entre estas jurisdicciones que contaban con la mayor cantidad de alguno de estos sitios, destaca la delegación Cuauhtémoc, con la mayor cantidad de skateshops con 12 y skatespots con 6, pero no así de skateparks con 5, lo que se debe a la carencia de espacios públicos y privados, cerrados o abiertos para establecer alguno de este tipo de lugares, lo que eleva el costo de los que pudieran albergar alguno, e incluso a las limitaciones normativas para hacerlo por los amplios entornos patrimoniales que tiene esta jurisdicción.

En lo que respecta al crecimiento de lugares de alta significación del skateboarding en la Zona Metropolitana del Valle de México del 2014 al 2024, se puede ver cómo tanto los skateparks, las skateshops y los skatespots, mostraron un incremento, siendo mayor el que presentaron las tiendas de patinetas al pasar de 15 a 81 en 10 años. En cuanto a la distribución de estos sitios, se observa que del total de estos, los municipios conurbados del Estado de México mostraron un incremento en su porcentaje de skateshops y skatespots, aunque hubo una disminución en el de skateparks, que solo aumentaron en la Ciudad de México.

En cuanto a los skateshops vuelve a ser el área oriente de los municipios conurbados del Estado de México, la que con un 80% en el 2014 y un 60% en el 2024 concentra la mayor cantidad de estos sitios, y en lo que respecta a la capital de la República Mexicana con el 57.14% en el 2014, y el 63.83% en el 2024, es también el área sur que tiene el mayor porcentaje. En contraste, la población que habitó en el sur de la Ciudad de México en el 2014 fue del 25.54% del total de la que habitaba en Zona Metropolitana del Valle de México en ese año y del 25.08% en el 2024, lo que significó un aumento en el índice de skateshop por cada 100 mil habitantes, puesto que en términos reales aumento el número de tiendas y disminuyó el número de población, para pasar de 0.428 skateshop por cada 100 mil habitantes en el sur de la Ciudad de México en el 2014, a 0.476 skateshop por cada 100 mil habitantes en el año 2024. En comparación con estos datos, la zona oriente del Estado de México fue el área que se mantuvo como la mayor cantidad de skateshops del Estado de México, con una población que apenas marcó una diferencia del 2014 al 2024, pasando de 31.05% a 31.15% en los últimos 10 años, es decir, para el año 2024 el 31.15% de la población de la Zona Metropolitana del Valle de México, lo hacía en la zona oriente del Estado. Aunque la población incrementó marginalmente en esta área, el número de skateshops si incremento considerablemente, pasando de contar con 4 tiendas en el

2014 a albergar a 12 en el 2024, lo que se traduce en un incremento en el índice de tiendas por cada 100 mil habitantes, para pasar de tener 0.016 skateshop en 2014 a tener 0.120 tiendas por cada 100 mil habitantes en el 2024, estos índices son significativamente menos a los presentados en la Ciudad de México debido a la gran diferencia en el número de tiendas.

Esto da cuenta de que mientras los lugares que son construidos expresamente para la práctica del skateboarding se concentran al oriente de la zona conurbada del Estado de México, y al sur de la capital de la República Mexicana, son aquellos que no son construidos para expresamente para este deporte, los que se concentran en el centro de la Ciudad de México, y en el oriente de los municipios del Estado de México. Esto puede deberse a la mayor calidad de los espacios públicos y privados en general de estas zonas.

De manera puntual, encontramos cinco casos interesantes de cinco demarcaciones que se mantuvieron como las principales representantes del skateboarding de la Zona Metropolitana del Valle de México, al albergar el mayor número de sitios de alta significación dentro de la metrópoli, aunque estos sitios no necesariamente aumentaron en los últimos 10 años, los casos de estudio son:

La alcaldía de Miguel Hidalgo, que en 2014 fue la delegación con más skateparks dentro de su territorio con 11 parques de patineta, para el año 2024 ese número se redujo a 9, posicionando a la demarcación en tercer lugar de toda la ZMNM. Este dato contrasta con el número de tiendas que pasó de tener uno en el año 2014 a contar con 4 en el 2024, nuevamente observamos que la relación de skateparks no es proporcional al número de tiendas que una delegación albergue. Finalmente, el número de spots aumentó en los últimos 10 años, para ubicarse en 4 sitios en el 2024, siendo que en 2014 solo tenía uno. Si colocamos dentro de nuestra perspectiva el incremento de la población del municipio, identificamos que sí hubo un incremento del 0.59%, lo que representa un aumento de 66 mil habitantes.

Para el caso de la delegación de Iztapalapa, en 2014 fue la segunda demarcación con más skateparks dentro de su territorio con solo 10 parques de patineta, para el año 2024 ese número incrementó considerablemente para ubicarse en 17 parques, lo que la posiciona como la demarcación con más skateparks de la ZMNM. Este dato es ligeramente consistente con el número de tiendas que incrementó marginalmente pasando de tener 5 tiendas en el año 2014 a contar con 6 en el 2024. Por último, el número

de spots también aumentó significativamente en los últimos 10 años, en 2014 solo se contaba con 1 sitio de apropiación para patinar y en el 2024 ya se contabilizan 6 espacios. Estos datos contrastan con el decremento de la población de esta alcaldía, ya que sorprendentemente la cantidad de habitantes que reside en esta demarcación disminuyó casi un 0.20%, lo que representa una baja de 3 800 personas.

En el caso particular de la alcaldía Gustavo A. Madero, que en 2014 fue la tercera delegación con más skateparks dentro de su territorio con 9 parques de patineta, para el año 2024 ese número incrementó marginalmente para ubicarse en 10 skateparks, posicionando a la demarcación en segundo lugar de toda la ZMNM. Este dato contrasta con el número de tiendas que pasó de tener 3 en el año 2014 a contar con 6 en el 2024, lo que representó un incremento del 100%, en contraste con el 10% que incrementaron los parques. Finalmente, el número de skatespot se mantuvo en cero en el 2014 y 2024. Nuevamente observamos que la relación de crecimiento de skateparks no es proporcional al índice de crecimiento de tiendas que una delegación albergue. Al momento de analizar el comportamiento de la población identificamos un ligero crecimiento de apenas 23 mil personas. Curiosamente, el incremento de población de las demás demarcaciones provocó que el porcentaje de población que habita en Gustavo A. Madero disminuyera, pasando de 4.95% en el 2014 a 4.83% en el año 2024.

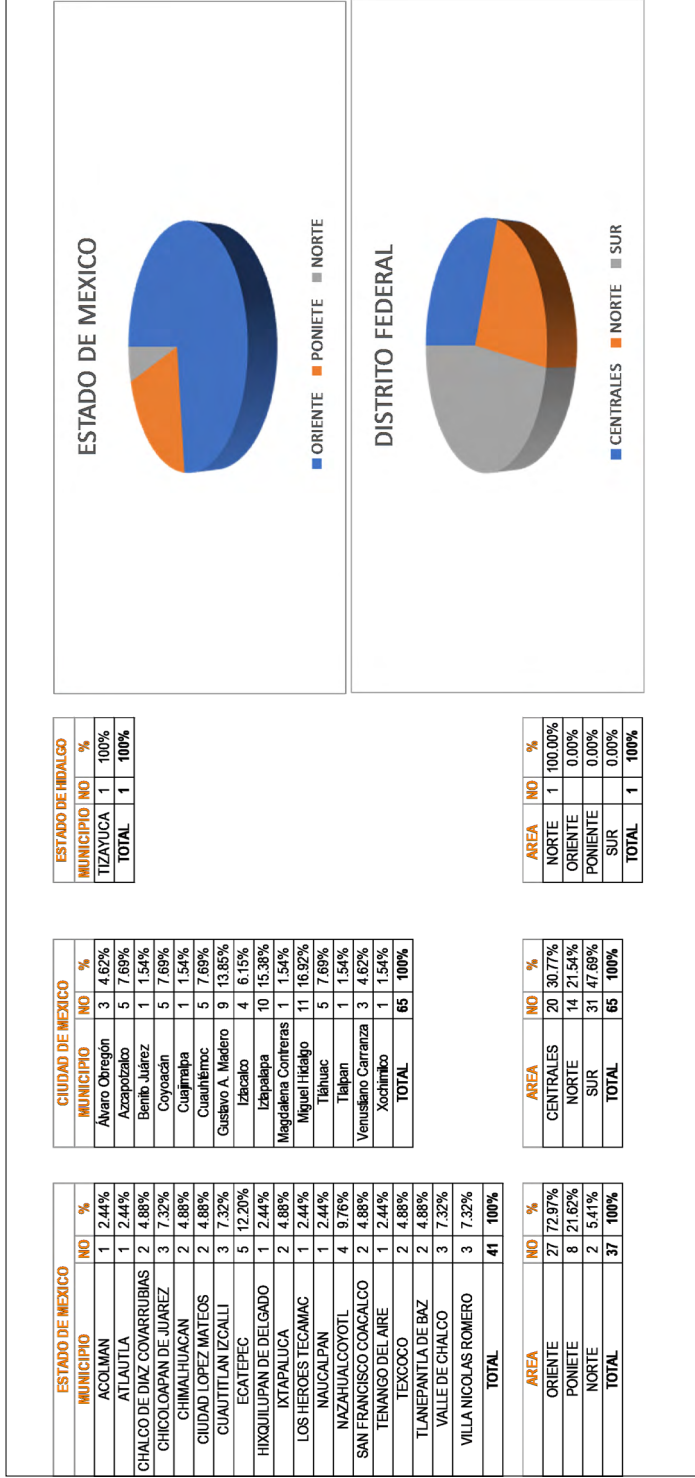
La alcaldía de Azcapotzalco, que en 2014 fue la cuarta delegación con más skateparks dentro de su territorio con 5 parques de patineta, para el año 2024 tuvo un incremento a 6 skateparks, lo que le permitió mantener su posición como la número 4 toda la ZMNM. Este dato contrasta con el número de tiendas que pasó de tener una en el año 2014 a contar con dos en el 2024. Finalmente, el número de spots sí aumentó en los últimos 10 años, para ubicarse en 2 sitios en el 2024, siendo que en 2014 no contaba con ninguno. Si colocamos en perspectiva el incremento de la población del municipio identificamos que si hubo un incremento del 0.18%, lo que representa un aumento de poco más de 60 mil habitantes.

El caso de la delegación de Coyoacán es bastante interesante, ya que en 2014 fue la quinta demarcación con más skateparks dentro de su territorio con solo 5 parques de patineta, para el año 2024 ese número incrementó marginalmente ubicándose en 6 parques, lo que le permitió mantener su posición como la número 5 en toda la ZMNM. Este dato de crecimiento es desproporcional al incremento de tiendas que también

se presentaron en la delegación, ya que pasó de contar con dos skateshop en el año 2014 a albergar a 11 locales, lo que le permitió escalar 5 peldaños en el top, ubicándose en séptimo lugar en el 2014 y en segundo lugar en el 2024. Nuevamente observamos que la relación de incremento o decremento de skateparks no es proporcional al número de skateshops que una delegación alberga. Por último, el número de spots se mantuvo en uno, es decir, no hubo modificaciones en los últimos 10 años. Estos datos contrastan con el ligero incremento de la población de esta alcaldía, que solo tuvo un aumento de 7,500 habitantes. Otra vez, el incremento de habitantes en el resto de las delegaciones hace parecer que la población disminuyó, ya que en el 2014 el 2.61% de la población de la ZMNM vivía en Coyoacán y para el año 2024 el porcentaje disminuye a 2.53%.

Finalmente, podemos confirmar que el principal representante del skateboarding del país sigue siendo la capital, sin embargo, en los últimos 10 años la balanza comienza a inclinarse hacia el Estado de México, aunque aún tiene un largo camino por recorrer las métricas del 2024 ya no muestran una brecha tan grande como sucedía en el 2014.

Tabla 1. Resumen de skateparks 2014



Fuente: Elaboración propia, 2014.

Tabla 2. Resumen de skateparks 2024

ESTADO DE MEXICO			CIUDAD DE MEXICO			ESTADO DE HIDALGO		
MUNICIPIO	NO	%	MUNICIPIO	NO	%	MUNICIPIO	NO	%
ACOLMAN	1	2.22%	Alvaro Obregón	2	2.67%	TIZAYUCA	1	100%
ATLAUTLA	1	2.22%	Azcapotzalco	7	9.33%	TOTAL	1	100%
CHALCO DE DIAZ COVARRUBIAS	2	4.44%	Benito Juárez	1	1.33%			
CHICOLAPAN DE JUAREZ	3	6.67%	Coyoacán	6	8.00%			
CHIMALHUACAN	2	4.44%	Cuajimalpa	2	2.67%			
CIUDAD LOPEZ MATEOS	2	4.44%	Cuauhtémoc	4	5.33%			
CUAUTITLAN IZCALLI	3	6.67%	Gustavo A. Madero	10	13.33%			
ECATEPEC	5	11.11%	Izaccalco	5	6.67%			
HIXQUILUPAN DE DELGADO	1	2.22%	Iztapalapa	17	22.67%			
IXTAPALUCA	2	4.44%	Magdalena Contreras	0	0.00%			
LOS HEROES TECAMAC	1	2.22%	Miguel Hidalgo	9	12.00%			
NAUCALPAN	1	2.22%	Tláhuac	4	5.33%			
NAZAHUALCOYOTL	4	8.89%	Tlalpan	3	4.00%			
SAN FRANCISCO COACALCO	2	4.44%	Venusiano Carranza	5	6.67%			
TENANGO DEL AIRE	1	2.22%	Xochimilco	0	0.00%			
TEXCOCO	6	13.33%	TOTAL	75	100%			
TLANEPANTLA DE BAZ	2	4.44%						
VALLE DE CHALCO	3	6.67%						
VILLA NICOLAS ROMERO	3	6.67%						
TOTAL	45	100%						

ESTADO DE MEXICO			CIUDAD DE MEXICO			ESTADO DE HIDALGO		
AREA	NO	%	AREA	NO	%	AREA	NO	%
ORIENTE	31	75.61%	CENTRALES	19	25.33%	NORTE	1	100.00%
PONIENTE	8	19.51%	NORTE	17	22.67%	ORIENTE		0.00%
NORTE	2	4.88%	SUR	39	52.00%	PONIENTE		0.00%
TOTAL	41	100%	TOTAL	75	100%	SUR		0.00%
						TOTAL	1	100%

Fuente: Elaboración propia 2024.

Tabla 4. Resumen de skateshops 2024

ESTADO DE MEXICO			CIUDAD DE MEXICO			ESTADO DE HIDALGO		
MUNICIPIO	NO	%	MUNICIPIO	NO	%	MUNICIPIO	NO	%
AMEGAMECA	1	5.00%	Avaro Obregón	2	3.28%	TIZAYUCA	0	0%
CHALCO DE DIAZ COVARRUBIAS	3	15.00%	Azapotzalco	2	3.28%	TOTAL	0	0%
CIUDAD LOPEZ MATEOS	3	15.00%	Benito Juárez	4	6.56%			
CUAUTITLAN IZCALLI	4	20.00%	Coyocacán	11	18.03%			
ECATEPEC	1	5.00%	Cuajimalpa	0	0.00%			
NAUCALPAN	1	5.00%	Cuauhtémoc	15	24.59%			
NAZAHUALCOYOTL	4	20.00%	Gustavo A. Madero	6	9.84%			
SAN FRANCISCO COACALCO	2	10.00%	Izcatlán	1	1.64%			
TUXTILITLAN	1	5.00%	Izapaopala	6	9.84%			
TOTAL	20	100%	Magdalena Contreras	1	1.64%			
			Miguel Hidalgo	4	6.56%			
			Tláhuac	5	8.20%			
			Tlalpan	2	3.28%			
			Venustiano Carranza	1	1.64%			
			Xochimilco	1	1.64%			
			TOTAL	61	100%			

ESTADO DE MEXICO			CIUDAD DE MEXICO			ESTADO DE HIDALGO		
AREA	NO	%	AREA	NO	%	AREA	NO	%
ORIENTE	12	60.00%	CENTRALES	9	18.15%	NORTE	1	100.00%
PONIENTE	6	30.00%	NORTE	8	17.02%	ORIENTE	0	0.00%
NORTE	2	10.00%	SUR	30	63.33%	PONIENTE	0	0.00%
TOTAL	20	100%	TOTAL	47	100%	SUR	0	0.00%
						TOTAL	1	100%

ESTADO DE MEXICO			CIUDAD DE MEXICO			ESTADO DE HIDALGO		
MUNICIPIO	NO	%	MUNICIPIO	NO	%	MUNICIPIO	NO	%
AMEGAMECA	1	5.00%	Avaro Obregón	2	3.28%	TIZAYUCA	0	0%
CHALCO DE DIAZ COVARRUBIAS	3	15.00%	Azapotzalco	2	3.28%	TOTAL	0	0%
CIUDAD LOPEZ MATEOS	3	15.00%	Benito Juárez	4	6.56%			
CUAUTITLAN IZCALLI	4	20.00%	Coyocacán	11	18.03%			
ECATEPEC	1	5.00%	Cuajimalpa	0	0.00%			
NAUCALPAN	1	5.00%	Cuauhtémoc	15	24.59%			
NAZAHUALCOYOTL	4	20.00%	Gustavo A. Madero	6	9.84%			
SAN FRANCISCO COACALCO	2	10.00%	Izcatlán	1	1.64%			
TUXTILITLAN	1	5.00%	Izapaopala	6	9.84%			
TOTAL	20	100%	Magdalena Contreras	1	1.64%			
			Miguel Hidalgo	4	6.56%			
			Tláhuac	5	8.20%			
			Tlalpan	2	3.28%			
			Venustiano Carranza	1	1.64%			
			Xochimilco	1	1.64%			
			TOTAL	61	100%			

ESTADO DE MEXICO			CIUDAD DE MEXICO			ESTADO DE HIDALGO		
AREA	NO	%	AREA	NO	%	AREA	NO	%
ORIENTE	12	60.00%	CENTRALES	9	18.15%	NORTE	1	100.00%
PONIENTE	6	30.00%	NORTE	8	17.02%	ORIENTE	0	0.00%
NORTE	2	10.00%	SUR	30	63.33%	PONIENTE	0	0.00%
TOTAL	20	100%	TOTAL	47	100%	SUR	0	0.00%
						TOTAL	1	100%

Fuente: Elaboración propia 2024.

Tabla 5. Resumen de skatespots 2014

ESTADO DE MEXICO			CIUDAD DE MEXICO			ESTADO DE HIDALGO		
MUNICIPIO	NO	%	MUNICIPIO	NO	%	MUNICIPIO	NO	%
ACOLMAN	0	0.00%	Alvaro Obregón	0	0.00%	TIZAYUCA	0	0%
ATLAUTLA	0	0.00%	Azcapotzalco	0	0.00%	TOTAL	0	0%
CHALCO DE DIAZ COVARRUBIAS	0	0.00%	Benito Juárez	1	8.33%			
CHICOLAPAN DE JUAREZ	0	0.00%	Coyoacán	1	8.33%			
CHIMALHUAGAN	0	0.00%	Cuajimalpa	0	0.00%			
CIUDAD LOPEZ MATEOS	0	0.00%	Cuauhtémoc	6	50.00%			
CUAUHTLILAN IZCALLI	0	0.00%	Gustavo A. Madero	0	0.00%			
ECATEPEC	0	0.00%	Izcalco	1	8.33%			
HIXQUILAPAN DE DELGADO	0	0.00%	Izpalapa	1	8.33%			
IXTAPALUCA	0	0.00%	Magdalena Contreras	0	0.00%			
LOS HEROS TECAMAC	0	0.00%	Miguel Hidalgo	0	0.00%			
NAUCALPAN	0	0.00%	Tláhuac	0	0.00%			
NAZAHUALCOYOTL	0	0.00%	Tlalpan	1	8.33%			
SAN FRANCISCO COACALCO	0	0.00%	Venustiano Carranza	1	8.33%			
TENANGO DEL AIRE	0	0.00%	Xochimilco	0	0.00%			
TEXCOCO	0	0.00%	TOTAL	12	100%			
TLANEPANTLA DE BAZ	0	0.00%						
VALLE DE CHALCO	0	0.00%						
VILLA NICOLAS ROMERO	0	0.00%						
TOTAL	0	0%						

ESTADO DE MEXICO			ESTADO DE HIDALGO		
AREA	NO	%	AREA	NO	%
ORIENTE	0	#DIV/0!	CENTRALES	8	100.00%
PONIENTE	0	#DIV/0!	NORTE	0	0.00%
NORTE	0	#DIV/0!	SUR	4	50.00%
TOTAL	0	#DIV/0!	TOTAL	12	150%

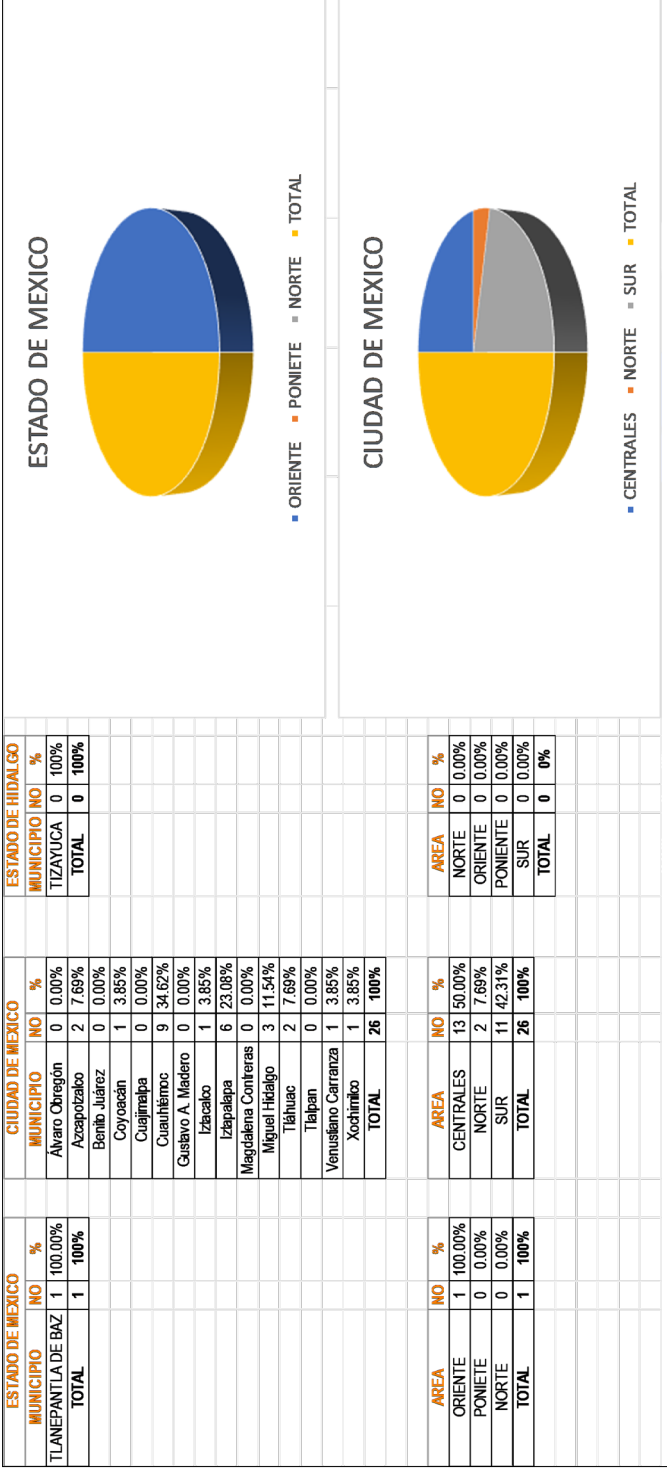
ESTADO DE MEXICO			ESTADO DE HIDALGO		
MUNICIPIO	NO	%	MUNICIPIO	NO	%
TIZAYUCA	0	0%	TIZAYUCA	0	0%
TOTAL	0	0%	TOTAL	0	0%

DISTRITO FEDERAL

■ CENTRALES ■ NORTE ■ SUR ■ TOTAL

Fuente: Elaboración propia, 2014.

Tabla 6. Resumen de skatepots 2024



Fuente: Elaboración propia 2024.

15120	Zumpango	Estado de México	96 774	0.54%	159 647	0.79%	0.048	255 449	1.14%	0	0	0	280 455	1.28%	0.058	462 681	2.05%	0	0	0	22 360	16.73
9004	Cuauhtamal	Ciudad de México	151 222	0.82%	186 391	0.93%	0.021	229 739	1.02%	1	0	0	217 686	1.00%	0.016	254 235	1.05%	2	0	0	7 150	33.84
9009	Mérida de Iturbide	Ciudad de México	96 773	0.53%	130 592	0.65%	0.030	176 203	0.79%	0	0	0	152 685	0.70%	0.016	178 539	0.74%	0	0	0	29 820	5.95
15065	Tepezcates	Estado de México	66 280	0.34%	88 559	0.44%	0.036	125 695	0.56%	0	0	0	103 686	0.48%	0.016	121 620	0.51%	0	0	0	20 710	5.07
15011	Ahuacochitlan	Estado de México	34 435	0.16%	56 243	0.28%	0.050	91 862	0.41%	0	0	0	75 489	0.35%	0.026	101 920	0.42%	0	0	0	8 770	11.51
15108	Atlixco	Estado de México	93 277	0.51%	91 808	0.46%	-0.002	90 362	0.40%	0	0	0	157 945	0.72%	0.056	270 956	1.13%	0	0	0	1 960	115.72
15053	Mejor Ocampo	Estado de México	37 716	0.21%	50 240	0.25%	0.029	66 523	0.30%	0	0	0	61 220	0.29%	0.020	74 600	0.31%	0	0	0	1 400	50.54
15100	Tehuacan	Estado de México	19 852	0.10%	35 199	0.17%	0.064	65 721	0.30%	0	0	0	47 044	0.22%	0.029	62 675	0.26%	0	0	0	1 850	38.97
15092	Tehuacan	Estado de México	44 653	0.24%	53 010	0.26%	0.017	62 931	0.28%	0	0	0	59 507	0.27%	0.010	64 574	0.27%	0	0	0	8 316	7.67
15095	Neotlaxiáhuac	Estado de México	19 532	0.11%	34 374	0.17%	0.058	60 494	0.27%	0	0	0	57 082	0.26%	0.052	94 731	0.39%	0	0	0	6 100	12.73
15091	Tepeoyucan	Estado de México	66 556	0.36%	63 115	0.31%	-0.005	59 852	0.27%	0	0	0	65 459	0.30%	0.004	67 890	0.28%	0	0	0	3 100	20.60
15112	Vila del Carbón	Estado de México	37 993	0.21%	44 881	0.22%	0.017	53 018	0.24%	0	0	0	51 498	0.24%	0.014	59 891	0.24%	0	0	0	30 340	1.85
15009	Amecameca	Estado de México	45 255	0.25%	48 421	0.24%	0.007	51 808	0.23%	0	0	0	53 441	0.25%	0.010	58 381	0.25%	0	1	0	17 620	3.14
15103	Tlamanaco	Estado de México	42 507	0.23%	46 130	0.23%	0.008	50 062	0.22%	0	0	0	49 196	0.23%	0.006	52 466	0.23%	0	0	0	16 020	3.20
15036	Hueyputla	Estado de México	33 343	0.18%	39 864	0.20%	0.018	47 660	0.21%	0	0	0	46 757	0.21%	0.016	54 422	0.23%	0	0	0	23 450	2.19
15084	Tenexicapa	Estado de México	29 307	0.15%	35 997	0.18%	0.021	44 190	0.20%	0	0	0	43 593	0.20%	0.019	52 807	0.22%	0	0	0	16 460	2.85
15023	Coyotepec	Estado de México	35 358	0.19%	39 030	0.19%	0.010	43 083	0.19%	0	0	0	40 885	0.19%	0.005	42 628	0.18%	0	0	0	3 960	10.77
15096	Teuquiac	Estado de México	28 067	0.15%	33 907	0.17%	0.019	40 962	0.18%	0	0	0	39 489	0.18%	0.015	45 560	0.19%	0	0	0	12 250	3.55
15065	Chama	Estado de México	29 067	0.16%	34 232	0.17%	0.016	40 273	0.18%	0	0	0	36 331	0.17%	0.006	38 559	0.16%	0	0	0	14 342	2.75
15028	Chaldea	Estado de México	19 620	0.11%	26 191	0.13%	0.039	34 963	0.16%	0	0	0	30 045	0.14%	0.014	34 569	0.14%	0	0	0	2 030	17.10
15093	Tepeyacoc	Estado de México	22 729	0.13%	27 944	0.14%	0.021	34 365	0.15%	0	0	0	32 564	0.15%	0.015	37 949	0.16%	0	0	0	17 850	2.03
15013	Apasco	Estado de México	23 754	0.13%	27 521	0.14%	0.015	31 812	0.14%	0	0	0	31 668	0.15%	0.015	36 571	0.15%	0	0	0	7 570	4.55
15019	Apasco	Estado de México	20 516	0.11%	25 559	0.13%	0.022	31 842	0.14%	0	0	0	29 128	0.13%	0.013	33 185	0.14%	0	0	0	28 650	1.14
15068	Cruzma	Estado de México	23 952	0.13%	27 207	0.14%	0.014	31 376	0.14%	0	0	0	30 785	0.14%	0.012	34 534	0.15%	0	0	0	4 750	6.97
15075	San Martín de las Pirámides	Estado de México	19 684	0.11%	24 851	0.12%	0.024	31 358	0.14%	0	0	0	29 182	0.13%	0.016	34 268	0.14%	0	0	0	6 990	4.69
15015	Ahuacá	Estado de México	25 950	0.14%	27 653	0.14%	0.006	29 489	0.13%	1	0	0	31 900	0.15%	0.014	36 786	0.15%	1	0	0	16 770	1.96
15050	Juchitpec	Estado de México	16 968	0.10%	23 497	0.12%	0.022	29 107	0.13%	0	0	0	27 116	0.12%	0.014	31 262	0.13%	0	0	0	13 250	2.28
15030	Chiconuac	Estado de México	17 972	0.10%	22 819	0.11%	0.024	28 873	0.13%	0	0	0	27 692	0.13%	0.020	33 606	0.14%	0	0	0	680	46.01
15044	Jalisco	Estado de México	31 629	0.17%	26 328	0.13%	-0.018	21 815	0.10%	0	0	0	28 217	0.13%	0.007	30 342	0.13%	0	0	0	4 70	55.49
15046	Jicozote	Estado de México	16 086	0.08%	17 970	0.09%	0.018	21 405	0.10%	0	0	0	19 877	0.09%	0.010	21 986	0.09%	0	0	0	11 650	1.86
15049	Tepehualcá	Estado de México	18 863	0.09%	18 327	0.09%	0.008	19 918	0.09%	0	0	0	20 500	0.09%	0.011	22 331	0.10%	0	0	0	4 310	4.97
15022	Coomatlán	Estado de México	10 205	0.05%	12 442	0.06%	0.018	14 447	0.06%	0	0	0	15 107	0.07%	0.022	18 196	0.08%	0	0	0	1 480	11.23
15083	Tenamaxtlán	Estado de México	8 840	0.05%	11 206	0.06%	0.024	14 205	0.06%	0	0	0	14 130	0.06%	0.023	17 917	0.07%	0	0	0	2 920	5.48
15017	Ayacuac	Estado de México	5 947	0.03%	8 864	0.04%	0.041	13 212	0.06%	0	0	0	10 053	0.05%	0.013	11 401	0.05%	0	0	0	5 070	2.43
15098	Tenango del Aire	Estado de México	8 486	0.04%	10 578	0.05%	0.024	13 166	0.06%	1	0	0	11 959	0.05%	0.007	12 168	0.05%	1	0	0	3 800	3.24
15038	Isidro Fabela	Estado de México	8 198	0.04%	10 308	0.05%	0.024	13 009	0.06%	0	0	0	11 929	0.05%	0.015	13 905	0.06%	0	0	0	7 970	1.68
15034	Escarabajos	Estado de México	7 916	0.04%	9 369	0.05%	0.017	11 089	0.05%	0	0	0	10 827	0.05%	0.015	12 312	0.05%	0	0	0	5 320	2.22
15031	Nopaltepec	Estado de México	7 512	0.04%	8 665	0.04%	0.017	10 633	0.05%	0	0	0	10 351	0.05%	0.015	12 045	0.05%	0	0	0	8 260	1.37
15125	Toluca	Estado de México	9	0.00%	10 216	0.05%	0.000	10 216	0.05%	0	0	0	14 683	0.07%	0.038	21 662	0.09%	0	0	0	4 710	9.33
15069	Panajuelo	Estado de México	3 469	0.02%	4 147	0.02%	0.016	4 986	0.02%	0	0	0	4 892	0.02%	0.016	5 700	0.02%	0	0	0	320	16.06
15014	TOTAL	Estado de México	18 383 515	100%	20 117 842	100%	1 625	22 425 949	100%	107 000	50 000	11 000	21 804 315	100%	1 147	24 096 373	100%	12 100	81 000	21 000	27 000	446 066

Fuente: Elaboración propia 2024.

Tabla 8. Crecimiento de skateparks del 2014 al 2024

Clave INEGI	Municipio	Entidad	POBLACION 2000	2000%	2010	2010%	2014	2014%	POBLACION 2014	2014%	SKATEPARK	SKATESHOP	SKATESPOT	2020%	2020%	POBLACION 2024	2024%	SKATEPARK	SKATESHOP	SKATESPOT	Supercitas (hectareas)	Densidad urbana promedio (hab/km²)	Promedio de SKATEPARK por 100 mil habitantes 2014	Promedio de SKATEPARK por 100 mil habitantes 2024	Densidad de SKATEPARK 2014 (skatepark/ha)	Crecimiento en el número de SKATEPARK 2024	% Crecimiento en el número de habitantes del 2014 al 2024	
9007	Iztapalapa	Ciudad de México	1,773,343	9.63%	1,815,796	9.03%	0.002	1,850,245	8.88%	10	5	1	1,836,486	8.42%	0.001	1,854,400	7.73%	17	6	6	11,320	164.07	0.52	0.06	0.10	70%	-2.1%	
9005	Gustavo A. Madero	Ciudad de México	1,235,542	6.2%	1,183,772	5.89%	-0.004	1,138,007	4.85%	9	3	0	1,173,351	5.38%	-0.001	1,161,060	4.83%	10	6	0	8,190	130.78	0.86	0.07	0.08	11%	2.03%	
9018	Miguel Alemán	Ciudad de México	352,840	1.82%	372,889	1.65%	0.006	384,301	1.74%	11	1	0	444,470	1.90%	0.011	460,688	1.82%	9	4	3	4,640	92.13	1.95	0.12	0.10	-16%	16.84%	
9002	Acapulco	Ciudad de México	441,008	2.40%	414,711	2.06%	-0.005	386,982	1.70%	5	1	0	442,205	1.88%	0.004	450,347	1.88%	7	2	2	3,350	125.44	1.55	0.04	0.05	40%	15.50%	
9003	Coyoacán	Ciudad de México	569,423	3.89%	620,416	3.08%	-0.003	661,034	2.8%	5	2	1	614,447	2.82%	0.001	658,835	2.83%	6	11	1	529	1122.05	0.82	0.59	0.01	20%	1.25%	
15089	Tlaxco	Estado de México	204,102	1.11%	225,151	1.17%	0.014	270,024	1.88%	2	0	0	277,562	1.27%	0.017	327,522	1.83%	6	0	0	42,810	6.99	0.29	0.85	200%	20.93%		
16033	Exterre de Morelos	Estado de México	1,622,697	8.81%	1,655,107	8.23%	0.002	1,690,205	7.85%	5	1	0	1,646,382	7.65%	-0.001	1,634,667	6.81%	5	1	0	15,620	108.43	0.26	0.31	0.05	0%	-3.26%	
9005	Iztacalco	Ciudad de México	411,321	2.24%	384,326	1.81%	-0.007	359,103	1.65%	4	1	0	404,665	1.86%	0.005	426,144	1.77%	5	2	1	2,310	169.57	1.14	1.17	0.02	0.03	25%	18.67%
9017	Veracruz, Carrizosa	Ciudad de México	462,806	2.52%	430,278	2.14%	-0.007	401,358	1.74%	3	5	1	443,704	2.03%	0.003	458,906	1.90%	5	1	1	3,360	126.57	0.47	1.09	0.02	0.04	67%	14.82%
9011	Tlalauac	Ciudad de México	302,790	1.65%	380,265	1.79%	0.018	428,650	1.89%	5	1	0	392,313	1.80%	0.009	427,742	1.78%	4	5	2	8,880	48.88	1.66	0.84	0.10	0.08	-20%	-3.34%
9015	Cuauhtémoc	Ciudad de México	516,235	2.81%	531,631	2.64%	0.003	547,877	2.58%	12	6	6	545,884	2.50%	0.001	560,308	2.33%	4	15	9	3,250	170.49	0.913	0.71	0.03	0.02	-20%	2.27%
15104	Tlaxtepec de Buz	Estado de México	71,415	3.9%	694,225	3.90%	-0.008	611,569	2.98%	4	1	0	672,202	3.08%	0.001	680,275	2.83%	4	3	1	8,940	80.34	0.654	0.59	0.05	0.05	0%	11.23%
16058	Nicanayucal	Estado de México	1,225,972	6.97%	1,110,566	5.62%	-0.010	1,036,022	4.37%	4	2	0	1,077,208	4.94%	-0.003	1,044,653	4.26%	4	4	0	6,330	162.00	0.368	0.38	0.02	0.02	0%	3.89%
16122	Valle de Chalco Solidaridad	Estado de México	323,451	1.78%	367,645	1.78%	0.010	356,442	1.72%	3	0	0	391,731	1.80%	0.009	429,666	1.79%	3	0	0	4,660	88.47	0.769	0.70	0.03	0.03	0%	8.50%
15029	Chocoma	Estado de México	369,524	0.42%	176,653	0.88%	0.065	395,524	1.74%	3	0	0	400,760	0.92%	0.013	228,912	0.85%	3	0	0	4,220	74.46	0.751	1.31	0.04	0.04	0%	-42.70%
15050	Nicolás Romero	Estado de México	269,548	1.47%	366,932	1.82%	0.031	458,605	2.17%	3	0	0	430,601	1.97%	0.016	505,773	2.11%	3	0	0	23,250	21.59	0.602	0.59	0.14	0.14	0%	1.44%
15121	Cuautlilpan	Estado de México	453,268	2.21%	511,615	2.54%	0.012	577,570	2.51%	3	0	0	655,163	2.55%	0.008	602,247	2.51%	3	4	0	11,010	63.68	0.519	0.50	0.06	0.06	0%	4.29%
9012	Tlalpan	Ciudad de México	581,781	3.19%	650,567	3.23%	0.011	727,486	3.19%	1	1	1	699,928	3.21%	0.007	753,034	3.14%	3	1	0	31,450	23.54	0.40	0.40	0.13	200%	3.51%	
9010	Águila Chingón	Ciudad de México	587,020	3.19%	727,034	3.81%	0.006	768,379	3.4%	3	2	0	759,137	3.48%	0.004	792,688	3.30%	2	2	0	9,560	81.44	0.390	0.25	0.04	0.02	-30%	3.03%
16020	Cuicatlan	Estado de México	252,545	1.37%	278,964	1.38%	0.010	306,150	1.33%	2	0	0	293,444	1.35%	0.005	309,075	1.29%	2	2	0	3,500	87.97	0.653	0.65	0.02	0.02	0%	1.15%
16025	Chico	Estado de México	211,972	1.19%	310,130	1.54%	0.036	441,262	1.92%	2	0	0	400,057	1.83%	0.026	516,860	2.15%	2	3	0	22,520	21.25	0.453	0.39	0.09	0%	18.95%	
16059	Ixtapalapa	Estado de México	291,570	1.62%	447,361	2.26%	0.046	724,053	3.19%	2	0	0	542,211	2.43%	0.015	629,649	2.92%	2	0	0	32,400	21.04	0.272	0.30	0.10	0.10	0%	-14.30%
16031	Chimalhuacán	Estado de México	460,772	2.4%	617,663	3.05%	0.023	769,303	3.4%	2	0	0	705,193	3.23%	0.014	808,333	3.26%	2	0	0	5,450	144.83	0.260	0.25	0.01	0%	5.20%	
9006	Cuajimalpa	Ciudad de México	151,722	0.82%	166,361	0.95%	0.021	223,739	1.00%	1	1	0	271,686	1.00%	0.016	254,255	1.06%	2	0	0	7,150	33.84	0.435	0.79	0.03	0.06	100%	10.65%
15089	Tenango del Aire	Estado de México	8,488	0.05%	10,578	0.05%	0.022	13,188	0.06%	1	0	0	11,569	0.05%	0.014	12,188	0.06%	1	0	0	3,800	3.34	7.684	8.20	0.30	0.30	0%	-7.46%
16015	Atlix	Estado de México	25,950	0.14%	27,663	0.14%	0.006	25,469	0.13%	1	0	0	31,900	0.15%	0.004	30,786	0.15%	1	0	0	16,770	1.98	3.91	2.72	0.51	0.51	0%	24.74%
13069	Tzucuba	Hidalgo	33,182	0.19%	97,481	0.48%	0.114	266,259	1.4%	1	0	0	168,302	0.77%	0.056	290,635	1.21%	1	0	0	7,670	37.61	0.349	0.34	0.03	0.03	0%	1.53%
16037	Huixtla	Estado de México	163,468	1.06%	242,167	1.20%	0.023	303,124	1.32%	1	0	0	284,565	1.31%	0.016	335,327	1.46%	1	0	0	14,950	22.66	0.330	0.30	0.04	0.04	0%	10.62%

15002	Acoaman	Estado de México	61,220	0.33%	136,558	0.68%	0.63	304,459	1.32%	1	0	0	171,507	0.79%	0.023	215,400	0.90%	1	0	0	8,650	29,91	0.328	0.46	0.03	0%	-29.25%
8014	San Juan Juarez	Ciudad de México	360,718	1.96%	385,435	1.92%	0.007	412,128	1.79%	1	4	1	434,153	1.99%	0.012	468,024	2.04%	1	4	0	2,670	169,75	0.243	0.20	0.01	0%	18.69%
15081	Tedecan	Estado de México	172,813	0.94%	384,579	1.81%	-0.078	769,143	3.84%	1	0	0	547,503	2.51%	0.042	822,207	3.42%	1	0	0	15,660	50,71	0.130	0.12	0.02	0%	6.90%
15057	Nauacatlan Juárez	Estado de México	658,711	4.61%	833,779	4.14%	-0.103	895,671	3.62%	1	1	0	834,434	3.83%	0.000	835,900	3.48%	1	1	0	15,790	52,08	0.124	0.12	0.02	0%	3.15%
8008	La Magdalena Cometas	Ciudad de México	222,650	1.21%	239,086	1.19%	0.007	257,429	1.12%	1	6	0	247,622	1.14%	0.004	256,463	1.07%	0	1	0	6,340	40,53	0.388	0.00	0.02	0.00	-1.00%
8013	Xochimilco	Ciudad de México	869,397	2.01%	415,007	2.06%	0.012	465,757	2.02%	1	0	0	442,178	2.03%	0.006	471,128	1.96%	0	1	1	11,410	41,06	0.215	0.00	0.02	0.00	1.15%
15108	Tlalpex	Estado de México	93,277	0.51%	91,608	0.46%	-0.102	90,392	0.39%	0	0	0	157,545	0.72%	0.056	270,665	1.13%	0	0	0	1,650	115,72	0.000	0.00	0.00	0.00	189.57%
15125	Tonalá	Estado de México	0	0.00%	10,216	0.05%	0.000	10,216	0.04%	0	0	0	14,883	0.07%	0.038	21,982	0.09%	0	0	0	1,710	9,33	0.000	0.00	0.00	0.00	112.24%
15120	Zumpango	Estado de México	69,774	0.44%	159,647	0.79%	0.048	255,449	1.11%	0	0	0	289,455	1.29%	0.058	492,681	2.05%	0	0	0	22,360	16,73	0.000	0.00	0.00	0.00	52.97%
15059	Neuquapan	Estado de México	16,532	0.11%	34,974	0.17%	0.058	69,494	0.29%	0	0	0	57,082	0.26%	0.052	94,931	0.39%	0	0	0	6,100	12,73	0.000	0.00	0.00	0.00	56.69%
15044	Jalisco	Estado de México	1,629	0.17%	26,328	0.13%	-0.019	21,915	0.10%	0	0	0	28,217	0.13%	0.007	30,242	0.13%	0	0	0	470	55,49	0.000	0.00	0.00	0%	37.99%
15022	Coodacán	Estado de México	10,205	0.06%	12,142	0.06%	0.018	14,447	0.06%	0	0	0	15,107	0.07%	0.022	18,196	0.08%	0	0	0	1,480	11,23	0.000	0.00	0.00	0%	30.11%
15083	Temamala	Estado de México	8,340	0.05%	11,206	0.06%	0.024	14,205	0.06%	0	0	0	14,130	0.06%	0.023	17,617	0.07%	0	0	0	2,500	5,48	0.000	0.00	0.00	0%	25.43%
16070	La Paz	Estado de México	212,684	1.06%	253,845	1.26%	0.018	302,668	1.32%	0	0	0	304,088	1.39%	0.018	364,275	1.52%	0	0	0	3,660	91,15	0.000	0.00	0.00	0%	20.44%
15084	Tenascalapa	Estado de México	26,307	0.09%	35,887	0.18%	0.021	44,130	0.19%	0	0	0	43,653	0.20%	0.019	52,607	0.22%	0	0	0	16,400	2,95	0.000	0.00	0.00	0%	19.93%
15030	Chiconauac	Estado de México	17,972	0.09%	22,919	0.11%	0.024	28,973	0.13%	0	0	0	27,662	0.13%	0.020	33,806	0.14%	0	0	0	680	46,01	0.000	0.00	0.00	0%	15.99%
15010	Apaxco	Estado de México	23,724	0.13%	27,521	0.14%	0.015	31,972	0.14%	0	0	0	31,886	0.15%	0.015	36,271	0.15%	0	0	0	7,570	4,55	0.000	0.00	0.00	0%	15.85%
15094	Tepefuya	Estado de México	6,863	0.09%	18,327	0.09%	0.008	19,918	0.09%	0	0	0	20,500	0.09%	0.011	22,531	0.10%	0	0	0	4,310	4,97	0.000	0.00	0.00	0%	15.12%
16036	Huaypinda	Estado de México	9,343	0.18%	39,864	0.20%	0.018	47,660	0.21%	0	0	0	46,757	0.21%	0.016	54,442	0.23%	0	0	0	23,450	2,19	0.000	0.00	0.00	0%	15.07%
15069	Papadola	Estado de México	4,469	0.02%	4,147	0.02%	0.018	4,958	0.02%	0	0	0	4,892	0.02%	0.016	5,700	0.02%	0	0	0	320	16,65	0.000	0.00	0.00	0%	14.98%
15081	Nopaltepec	Estado de México	7,512	0.04%	8,895	0.04%	0.017	10,533	0.05%	0	0	0	10,351	0.05%	0.015	12,045	0.05%	0	0	0	8,260	1,37	0.000	0.00	0.00	0%	14.99%
15009	Amecameca	Estado de México	62,265	0.25%	48,421	0.24%	0.007	51,808	0.23%	0	0	0	63,441	0.25%	0.010	68,981	0.26%	0	1	0	17,620	3,14	0.000	0.00	0.00	0%	13.85%
15091	Tenoloyucan	Estado de México	66,356	0.36%	63,115	0.31%	-0.005	56,952	0.26%	0	0	0	65,459	0.30%	0.004	67,690	0.28%	0	0	0	3,100	20,60	0.000	0.00	0.00	0%	13.45%
16034	Extingo	Estado de México	7,916	0.04%	6,369	0.05%	0.017	11,069	0.05%	0	0	0	10,827	0.05%	0.015	12,512	0.05%	0	0	0	5,320	2,22	0.000	0.00	0.00	0%	12.83%
15095	Tepequiac	Estado de México	28,067	0.15%	33,307	0.17%	0.019	40,962	0.18%	0	0	0	39,489	0.18%	0.015	45,900	0.19%	0	0	0	12,250	3,55	0.000	0.00	0.00	0%	12.77%
15053	Mejor Campo	Estado de México	37,716	0.21%	50,240	0.25%	0.029	56,923	0.26%	0	0	0	61,220	0.28%	0.020	74,800	0.31%	0	0	0	1,400	50,54	0.000	0.00	0.00	0%	11.77%
15112	Villa del Carbón	Estado de México	27,563	0.21%	44,881	0.22%	0.017	53,018	0.23%	0	0	0	51,468	0.24%	0.014	60,991	0.25%	0	0	0	30,340	1,95	0.000	0.00	0.00	0%	11.45%

Continúa...

...Continuación

15088	Quimabá	Estado de México	23,592	0.13%	27,207	0.14%	0.014	31,376	0.14%	0	0	0	30,785	0.14%	0.012	34,634	0.15%	0	0	4,750	6.87	0.00	0.00	0%	11.02%	
15093	Tepehualco	Estado de México	22,729	0.12%	27,844	0.14%	0.021	34,366	0.15%	0	0	0	32,564	0.15%	0.015	37,548	0.16%	0	0	17,850	2.03	0.00	0.00	0%	10.49%	
15011	Aerco	Estado de México	34,435	0.19%	56,843	0.28%	0.050	81,862	0.40%	0	0	0	75,495	0.35%	0.030	101,321	0.42%	0	0	8,770	11.01	0.00	0.00	0%	10.39%	
15075	San Martín de las Pirámides	Estado de México	16,684	0.11%	24,651	0.12%	0.024	31,358	0.14%	0	0	0	29,182	0.13%	0.016	34,266	0.14%	0	0	6,960	4.69	0.00	0.00	0%	9.29%	
15013	Atzacán	Estado de México	467,886	2.55%	489,937	2.44%	0.005	513,027	2.23%	0	0	0	523,674	2.40%	0.007	559,734	2.33%	0	0	9,290	57.74	0.00	0.00	0%	9.19%	
15050	Zaragoza	Estado de México	9,938	0.19%	23,497	0.12%	0.022	28,107	0.13%	0	0	0	27,116	0.12%	0.014	31,262	0.13%	0	0	13,250	2.28	0.00	0.00	0%	7.51%	
15038	San Felipe	Estado de México	1,169	0.04%	10,308	0.05%	0.024	13,009	0.06%	0	0	0	11,629	0.05%	0.015	13,905	0.06%	0	0	7,970	1.68	0.00	0.00	0%	6.12%	
15103	Tlaxiaco	Estado de México	42,507	0.23%	46,130	0.23%	0.008	50,062	0.22%	0	0	0	49,196	0.23%	0.006	52,466	0.22%	0	0	16,020	3.20	0.00	0.00	0%	4.89%	
15016	Ayotlán	Estado de México	23,516	0.11%	25,659	0.13%	0.022	31,842	0.14%	0	0	0	29,128	0.13%	0.013	33,195	0.14%	0	0	28,650	1.14	0.00	0.00	0%	4.25%	
15046	Jitzingo	Estado de México	15,396	0.08%	17,270	0.09%	0.018	21,405	0.09%	0	0	0	19,877	0.09%	0.010	21,986	0.09%	0	0	11,650	1.86	0.00	0.00	0%	2.71%	
15092	Tehuacán	Estado de México	4,653	0.24%	63,010	0.26%	0.017	62,931	0.27%	0	0	0	58,507	0.27%	0.010	64,574	0.27%	0	0	8,316	7.67	0.00	0.00	0%	2.61%	
15035	Huahuataba	Estado de México	38,458	0.21%	100,023	0.50%	0.100	260,444	1.13%	0	0	0	163,244	0.75%	0.050	266,425	1.11%	0	0	11,980	21.68	0.00	0.00	0%	2.41%	
9009	México	Ciudad de México	80,773	0.53%	130,662	0.65%	0.030	176,003	0.77%	0	0	0	162,665	0.70%	0.016	178,639	0.74%	0	0	29,820	5.95	0.00	0.00	0%	1.32%	
15023	Coyulapec	Estado de México	35,356	0.19%	39,030	0.19%	0.010	43,083	0.19%	0	0	0	40,865	0.19%	0.005	42,328	0.18%	0	0	3,960	10.77	0.00	0.00	0%	-0.56%	
15028	Chialá	Estado de México	19,920	0.11%	26,191	0.13%	0.029	34,563	0.15%	0	0	0	30,045	0.14%	0.014	34,466	0.14%	0	0	2,030	17.10	0.00	0.00	0%	-1.42%	
15095	Tepezcán	Estado de México	62,280	0.34%	88,659	0.44%	0.036	125,206	0.55%	0	0	0	103,896	0.48%	0.016	121,420	0.51%	0	0	20,710	5.67	0.00	0.00	0%	-3.63%	
15065	Orizaba	Estado de México	29,097	0.16%	34,232	0.17%	0.016	40,273	0.18%	0	0	0	36,331	0.17%	0.006	38,559	0.18%	0	0	14,342	2.75	0.00	0.00	0%	-4.25%	
15100	Tehuacan	Estado de México	16,882	0.10%	35,169	0.17%	0.064	65,721	0.29%	0	0	0	47,044	0.22%	0.029	62,675	0.26%	0	0	1,650	38.97	0.00	0.00	0%	-4.33%	
15024	Cuauhtlán	Estado de México	15,336	0.41%	140,065	0.70%	0.063	266,070	1.12%	0	0	0	173,847	0.82%	0.025	228,377	0.95%	0	0	4,060	69.69	0.00	0.00	0%	-11.71%	
15017	Ayotlán	Estado de México	1,547	0.03%	8,984	0.04%	0.041	13,212	0.06%	0	0	0	10,053	0.05%	0.013	11,401	0.05%	0	0	5,070	2.43	0.00	0.00	0%	-13.70%	
15109	Tulancingo	Estado de México	432,141	2.35%	524,074	2.61%	0.019	635,665	2.76%	0	0	0	516,341	2.37%	-0.001	598,722	2.12%	0	1	7,080	80.81	0.00	0.00	0%	-19.95%	
	TOTAL		18,383,515	100%	20,117,842	100%	1,625	23,003,219	97%	107,000	50,000	11,000	21,804,515	100%	1,147	24,616,373	100%	121,000	81,000	27,000	78,697,000	443,890	31,590	2,490	3,150	9,140

Fuente: Elaboración propia 2024.

Tabla 9. Crecimiento de skateshops del 2014 al 2024

Ciudad	Municipio	Entidad	ESTADÍSTICAS 2000			ESTADÍSTICAS 2010			ESTADÍSTICAS 2014			2014			ESTADÍSTICAS 2020			ESTADÍSTICAS 2024			2024			ESTADÍSTICAS DE SUPERFICIE			ANÁLISIS DE CRECIMIENTO			% Crecimiento en número de skateshops del 2014 al 2024	% Crecimiento en número de habitantes del 2014 al 2024
			Población 2000	2000%	Factor 2000 a 2010	Población 2010	2010%	Factor 2010 a 2014	Población 2014	2014%	Factor 2014 a 2020	SKATEBOARD	SKATEPARK	SKATE SHOP	SKATE SPOT	Superficie (hectáreas)	Densidad urbana (habitantes/hectárea)	Promedio de SKATESHOP por 100 mil habitantes 2000	Promedio de SKATESHOP por 100 mil habitantes 2010	Promedio de SKATESHOP por 100 mil habitantes 2014	Promedio de SKATESHOP por 100 mil habitantes 2024	Densidad de SKATESHOP 2000	Densidad de SKATESHOP 2010	Densidad de SKATESHOP 2014	Densidad de SKATESHOP 2024						
15108	Tehuacan	Estado de México	93,277	0.61%	91,808	0.64%	-0.002	90,382	0.39%	0	0	0	0	157,645	0.72%	0.66	270,695	1.3%	0	0	0	0	1,680	115.72	0.00	0.00	0.00	0.00	0%	195.5%	
15109	Toluca	Estado de México	0	0.00%	10,216	0.05%	0.048	10,216	0.11%	0	0	0	0	14,883	0.07%	0.08	21,682	0.09%	0	0	0	0	1,710	93.3	0.00	0.00	0.00	0.00	0%	112.24%	
15120	Zumpango	Estado de México	99,774	0.54%	109,647	0.79%	0.048	255,449	1.16%	0	0	0	0	230,455	1.29%	0.68	492,681	2.5%	0	0	0	22,300	167.3	0.00	0.00	0.00	0.00	0%	92.87%		
15100	Nezahualcoyotl	Estado de México	16,532	0.11%	34,374	0.17%	0.08	60,464	0.26%	0	0	0	0	57,582	0.26%	0.62	94,791	0.39%	0	0	0	6,100	12.73	0.00	0.00	0.00	0.00	0%	56.95%		
15044	Jalisco	Estado de México	31,629	0.17%	28,328	0.15%	-0.018	21,915	0.10%	0	0	0	0	28,217	0.13%	0.07	30,242	0.13%	0	0	0	470	55.49	0.00	0.00	0.00	0.00	0%	37.69%		
15002	Cuicatlan	Estado de México	10,205	0.05%	12,142	0.06%	0.019	14,447	0.06%	0	0	0	0	15,107	0.07%	0.22	18,706	0.08%	0	0	0	1,480	11.23	0.00	0.00	0.00	0.00	0%	30.11%		
15003	Tehuacan	Estado de México	11,205	0.05%	11,205	0.05%	0.024	14,205	0.06%	0	0	0	0	14,120	0.05%	0.22	17,817	0.07%	0	0	0	2,820	5.48	0.00	0.00	0.00	0.00	0%	25.43%		
15015	Atlix	Estado de México	25,650	0.14%	27,663	0.14%	0.008	29,489	0.13%	1	0	0	0	31,800	0.15%	0.14	36,768	0.15%	1	0	0	18,720	1.68	0.00	0.00	0.00	0.00	0%	24.74%		
15001	Puebla	Estado de México	204,102	1.11%	205,151	1.17%	0.014	270,923	1.3%	2	0	0	0	277,562	1.27%	0.07	327,622	1.36%	6	0	0	42,810	6.89	0.00	0.00	0.00	0.00	0%	20.93%		
15001	La Paz	Estado de México	283,845	1.16%	302,868	1.26%	0.018	302,658	1.1%	0	0	0	0	304,888	1.39%	0.18	364,275	1.52%	0	0	0	4,800	91.15	0.00	0.00	0.00	0.00	0%	20.24%		
15004	Tehuacan	Estado de México	20,307	0.1%	35,987	0.18%	0.021	44,199	0.19%	0	0	0	0	45,593	0.23%	0.019	52,807	0.22%	0	0	0	16,400	2.85	0.00	0.00	0.00	0.00	0%	19.55%		
6001	Tezcuictepec	Ciudad de México	411,321	2.24%	398,326	1.91%	-0.307	356,103	1.59%	4	1	0	0	404,955	1.89%	0.005	425,144	1.77%	5	2	2	2,310	199.97	0.278	0.47	0.91	0.02	100%	18.67%		
15026	Chalco	Estado de México	271,972	1.19%	310,130	1.54%	0.036	441,252	1.92%	2	0	0	0	400,357	1.83%	0.026	510,360	2.19%	2	3	0	22,520	21.25	0.00	0.00	0.00	0.14	0%	18.83%		
15001	Chonazuc	Ciudad de México	360,478	1.6%	366,459	1.62%	0.007	412,128	1.79%	1	4	1	0	434,153	1.69%	0.012	486,024	2.4%	1	4	0	2,670	169.76	0.971	0.82	0.02	0.01	0%	16.65%		
15001	Chonazuc	Ciudad de México	13,972	0.1%	23,819	0.11%	0.024	28,973	0.13%	0	0	0	0	31,898	0.15%	0.015	36,971	0.15%	0	0	0	7,870	4.55	0.00	0.00	0.00	0.00	0%	15.99%		
15001	Chonazuc	Ciudad de México	23,734	0.13%	27,621	0.14%	0.015	31,912	0.14%	0	0	0	0	32,205	0.16%	0.004	450,437	1.89%	7	2	2	3,350	125.44	0.256	0.44	0.01	0.02	100%	15.50%		
15001	Chonazuc	Ciudad de México	441,008	2.40%	414,711	2.08%	-0.006	389,882	1.79%	5	1	0	0	432,205	1.89%	0.011	450,437	1.89%	7	2	2	3,350	125.44	0.256	0.44	0.01	0.02	100%	15.50%		
15001	Chonazuc	Ciudad de México	18,307	0.39%	18,307	0.39%	0.008	19,918	0.39%	0	0	0	0	20,500	0.39%	0.011	22,651	0.39%	0	0	0	4,210	4.97	0.00	0.00	0.00	0.00	0%	15.27%		
15008	Huixtla	Estado de México	33,343	0.18%	39,884	0.20%	0.018	47,650	0.21%	0	0	0	0	46,757	0.21%	0.14	54,842	0.23%	0	0	0	23,450	21.9	0.00	0.00	0.00	0.00	0%	10.70%		
15008	Huixtla	Estado de México	3,499	0.02%	5,147	0.02%	0.018	4,956	0.02%	0	0	0	0	4,682	0.02%	0.016	5,700	0.02%	0	0	0	320	16.65	0.00	0.00	0.00	0.00	0%	14.68%		
15001	Huixtla	Estado de México	7,512	0.04%	8,895	0.04%	0.017	10,533	0.04%	0	0	0	0	10,351	0.05%	0.015	12,045	0.05%	0	0	0	8,200	1.37	0.00	0.00	0.00	0.00	0%	14.36%		
15009	Tezcuictepec	Estado de México	42,255	0.25%	48,421	0.24%	0.007	51,608	0.23%	0	0	0	0	53,441	0.25%	0.020	60,581	0.26%	0	1	0	17,620	3.14	0.00	0.00	0.00	0.32	0%	13.85%		
6011	San Mateo de la Peñuela	Ciudad de México	462,806	2.32%	430,978	2.14%	-0.307	407,289	1.74%	3	5	1	0	443,704	2.03%	0.030	498,806	1.99%	5	1	1	3,390	126.57	1.246	0.22	0.04	0.01	80%	13.82%		
15001	Huixtla	Estado de México	66,556	0.36%	63,115	0.31%	-0.065	59,852	0.28%	0	0	0	0	65,659	0.30%	0.010	67,890	0.28%	0	0	0	3,100	20.60	0.00	0.00	0.00	0.00	0%	13.43%		
15001	Chonazuc	Estado de México	7,916	0.34%	9,369	0.35%	0.017	11,068	0.39%	0	0	0	0	10,827	0.35%	0.015	12,514	0.35%	0	0	0	5,200	2.22	0.00	0.00	0.00	0.00	0%	12.83%		
15006	Tezcuictepec	Estado de México	28,907	0.15%	33,907	0.17%	0.019	40,982	0.18%	0	0	0	0	39,489	0.19%	0.015	45,990	0.19%	0	0	0	12,250	3.95	0.00	0.00	0.00	0.00	0%	12.27%		
15003	Tezcuictepec	Estado de México	37,716	0.21%	40,240	0.25%	0.029	46,623	0.22%	0	0	0	0	51,220	0.25%	0.020	74,600	0.31%	0	0	0	1,400	50.54	0.00	0.00	0.00	0.00	0%	11.47%		
15112	San Mateo de la Peñuela	Estado de México	77,693	0.21%	84,881	0.22%	0.037	93,018	0.26%	0	0	0	0	91,886	0.24%	0.014	99,991	0.26%	0	0	0	30,240	1.85	0.00	0.00	0.00	0.00	0%	11.40%		
15104	Tehuacan	Estado de México	721,415	3.92%	684,225	3.31%	-0.068	611,569	2.8%	4	1	0	0	672,202	3.38%	0.016	686,275	2.93%	4	3	1	8,400	80.34	0.164	0.44	0.01	0.04	200%	117.23%		
15001	Chonazuc	Estado de México	23,950	0.13%	27,207	0.14%	0.014	31,276	0.14%	0	0	0	0	30,735	0.14%	0.012	34,804	0.15%	0	0	0	4,750	6.97	0.00	0.00	0.00	0.00	0%	11.02%		
6001	Chonazuc	Estado de México	193,469	1.05%	242,107	1.25%	0.023	303,124	1.39%	1	1	0	0	294,665	1.31%	0.016	353,327	1.69%	1	0	0	14,900	22.66	0.00	0.00	0.00	0.00	0%	10.62%		
15002	Tezcuictepec	Estado de México	22,729	0.12%	27,944	0.14%	0.021	34,266	0.15%	0	0	0	0	32,504	0.15%	0.015	37,648	0.16%	0	0	0	17,850	2.03	0.00	0.00	0.00	0.00	0%	10.46%		
15001	Huixtla	Estado de México	34,435	0.19%	36,243	0.28%	0.060	91,862	0.40%	0	0	0	0	75,469	0.35%	0.030	101,321	0.42%	0	0	0	8,770	11.01	0.00	0.00	0.00	0.00	0%	10.30%		
15011	San Mateo de la Peñuela	Estado de México	10,664	0.11%	14,651	0.12%	0.024	31,358	0.14%	0	0	0	0	28,182	0.13%	0.016	34,266	0.14%	0	0	0	6,990	4.69	0.00	0.00	0.00	0.00	0%	9.29%		

Continúa...

15068	Quana	Estado de México	23,962	0.13%	27,207	0.14%	0.014	31,376	0.1%	0	0	0	30,786	0.14%	0.012	34,834	0.15%	0	0	4,750	6.97	0.00	0.00	10.30%	
15069	Tecoco	Estado de México	204,102	1.11%	235,151	1.17%	0.014	270,620	1.18%	2	0	0	277,652	1.27%	0.017	327,622	1.50%	6	0	42,910	6.99	0.00	0.00	9.28%	
15092	Teotihuacán	Estado de México	44,683	0.24%	53,010	0.28%	0.017	62,911	0.27%	0	0	0	68,507	0.27%	0.010	84,874	0.27%	0	0	8,316	7.67	0.00	0.00	9.10%	
15105	Toluca	Estado de México	0	0.00%	10,218	0.05%	0.000	10,218	0.04%	0	0	0	14,883	0.07%	0.008	21,882	0.09%	0	0	1,710	9.33	0.00	0.00	8.95%	
15020	Tzucucerpé	Estado de México	38,358	0.19%	39,000	0.19%	0.010	43,083	0.19%	0	0	0	40,888	0.19%	0.005	42,828	0.19%	0	0	3,990	19.77	0.00	0.00	7.51%	
15011	Álamo	Estado de México	34,430	0.19%	36,243	0.20%	0.050	39,862	0.20%	0	0	0	75,489	0.35%	0.030	103,321	0.42%	0	0	8,770	11.01	0.00	0.00	8.90%	
15022	Coahuacán	Estado de México	10,205	0.09%	10,472	0.08%	0.018	14,447	0.08%	0	0	0	15,107	0.07%	0.022	18,796	0.08%	0	0	1,480	11.23	0.00	0.00	6.12%	
15066	Nezahualcóyotl	Estado de México	15,532	0.11%	16,314	0.11%	0.059	60,644	0.25%	0	0	0	57,082	0.26%	0.052	64,791	0.26%	0	0	6,100	12.73	0.00	0.00	5.20%	
15067	Panajuelo	Estado de México	3,499	0.02%	4,147	0.02%	0.018	4,958	0.02%	0	0	0	4,982	0.02%	0.016	5,700	0.02%	0	0	300	18.65	0.00	0.00	4.86%	
15120	Jungapeo	Estado de México	96,774	0.54%	159,697	0.79%	0.048	256,449	1.11%	0	0	0	309,456	1.29%	0.058	462,681	2.05%	0	0	22,300	16.73	0.00	0.00	4.25%	
15020	Chalchicomula	Estado de México	18,620	0.11%	20,191	0.13%	0.029	34,983	0.17%	0	0	0	30,045	0.14%	0.014	34,466	0.14%	0	0	2,000	17.10	0.00	0.00	4.25%	
15001	Chetumal	Estado de México	66,566	0.36%	65,115	0.31%	-0.005	59,852	0.26%	0	0	0	66,459	0.30%	0.024	67,960	0.28%	0	0	3,100	20.60	0.00	0.00	3.89%	
15026	Tepeyac	Estado de México	297,570	1.62%	497,281	2.22%	0.046	734,033	3.19%	2	0	0	542,211	2.49%	0.015	629,469	2.62%	2	0	32,400	21.04	0.00	0.00	3.51%	
15020	Chalco	Estado de México	217,972	1.19%	310,130	1.64%	0.038	441,252	1.92%	2	0	0	420,057	1.83%	0.028	516,000	2.15%	2	3	22,520	21.25	0.00	0.00	3.15%	
15000	Acapulco de Guerrero	Estado de México	269,546	1.47%	366,622	1.82%	0.021	498,066	2.17%	3	0	0	429,601	1.97%	0.016	566,773	2.11%	3	0	23,360	21.88	0.00	0.00	3.02%	
15035	Huachapán	Estado de México	34,458	0.21%	102,023	0.65%	0.100	260,144	1.13%	0	0	0	183,244	0.79%	0.050	266,425	1.11%	0	0	11,960	21.59	0.00	0.00	2.71%	
15027	Huixtla	Estado de México	193,468	1.05%	242,107	1.20%	0.023	301,124	1.32%	1	0	0	264,806	1.21%	0.016	338,327	1.49%	1	0	14,900	22.86	0.00	0.00	2.81%	
9102	Tlapan	Ciudad de México	581,791	3.19%	650,567	3.23%	0.011	727,486	3.19%	1	1	0	699,028	3.21%	0.007	753,034	3.14%	3	1	31,450	23.54	0.00	0.00	2.41%	
9100	Coahuacán	Estado de México	61,250	0.33%	168,658	0.89%	0.083	304,459	1.32%	1	0	0	177,507	0.79%	0.023	216,460	0.89%	1	0	6,890	29.91	0.00	0.00	2.27%	
9004	Cuajimalpa	Ciudad de México	151,222	8.82%	188,281	0.83%	0.021	229,759	1.00%	1	0	0	212,686	1.00%	0.016	254,235	1.09%	2	0	7,150	33.84	0.00	0.00	2.03%	
13069	Reguaes	Hidalgo	33,162	0.19%	97,461	0.46%	0.114	286,269	1.29%	1	0	0	168,302	0.77%	0.056	296,655	1.21%	1	0	7,870	37.61	0.00	0.00	1.65%	
15100	Tequila	Estado de México	18,882	0.10%	35,199	0.17%	0.054	65,711	0.29%	0	0	0	47,044	0.22%	0.029	62,875	0.28%	0	0	1,650	38.97	0.00	0.00	1.44%	
9000	La Magdalena Coahuacán	Ciudad de México	222,050	1.21%	290,098	1.49%	0.007	397,420	1.73%	1	0	0	247,622	1.14%	0.004	266,645	1.07%	0	1	6,340	40.53	0.00	0.00	1.25%	
15000	Chicoloatl	Estado de México	17,972	0.10%	22,819	0.11%	0.024	28,973	0.13%	0	0	0	27,692	0.13%	0.020	33,606	0.14%	0	0	680	48.01	0.00	0.00	1.25%	
15000	Álamo Quemado	Estado de México	37,716	0.21%	50,249	0.26%	0.029	66,620	0.29%	0	0	0	61,200	0.29%	0.020	74,600	0.31%	0	0	1,400	50.54	0.00	0.00	1.05%	
15001	Teacapulac	Estado de México	172,873	0.94%	364,679	1.81%	0.078	798,143	3.34%	1	0	0	547,500	2.51%	0.042	822,207	3.42%	1	0	16,950	50.71	0.00	0.00	1.15%	
15007	Huixtla de Juárez	Estado de México	650,711	4.67%	833,779	4.14%	-0.003	890,571	3.92%	1	1	0	830,434	3.83%	0.000	655,090	3.49%	1	0	15,790	52.08	0.00	0.00	-0.21%	
15121	Cuautlán Jalisco	Estado de México	452,296	2.47%	511,673	2.64%	0.012	577,570	2.51%	3	0	0	558,153	2.59%	0.008	602,347	2.61%	3	4	0	53,900	53.88	0.00	0.00	-0.34%
15044	Jalisco	Estado de México	31,620	0.17%	26,328	0.14%	-0.018	21,915	0.10%	0	0	0	26,217	0.14%	0.007	30,342	0.13%	0	0	470	56.49	0.00	0.00	-0.38%	
15011	Región de Zaragoza	Estado de México	497,886	2.95%	499,037	2.44%	0.005	510,227	2.23%	0	0	0	520,874	2.40%	0.007	593,734	2.33%	0	0	9,290	57.74	0.00	0.00	-0.59%	
15024	Coahuacán	Estado de México	75,898	0.41%	140,059	0.70%	0.063	259,870	1.12%	0	0	0	170,847	0.82%	0.025	239,377	0.99%	0	0	4,980	59.69	0.00	0.00	-1.42%	
15020	Chetumal	Estado de México	77,579	0.42%	116,033	0.68%	0.085	396,524	1.74%	3	0	0	200,790	0.92%	0.013	228,912	0.98%	3	0	4,220	74.46	0.00	0.00	-3.29%	
15106	Jalisco	Estado de México	424,141	2.38%	524,074	2.61%	0.019	635,565	2.75%	0	0	0	519,341	2.37%	-0.001	508,722	2.12%	0	1	7,680	80.81	0.00	0.00	-3.85%	
9101	Álamo Quemado	Ciudad de México	667,020	3.74%	727,084	3.61%	0.006	799,379	3.34%	3	2	0	799,137	3.48%	0.004	792,669	3.39%	2	2	0	9,690	81.44	0.00	0.00	-4.23%
15020	Coahuacán de Zaragoza	Estado de México	302,565	1.37%	270,064	1.38%	0.010	306,150	1.33%	2	0	0	293,444	1.36%	0.005	300,675	1.29%	2	0	3,360	87.97	0.00	0.00	-0.30%	
15122	Valle de Chalco Solidaridad	Estado de México	32,464	1.79%	307,645	1.58%	0.010	366,442	1.72%	3	0	0	391,731	1.89%	0.009	420,060	1.79%	3	0	4,600	88.47	0.00	0.00	-7.49%	
15070	Álamo Quemado	Estado de México	212,684	1.16%	253,845	1.29%	0.018	300,659	1.32%	0	0	0	300,088	1.39%	0.018	364,275	1.52%	0	0	3,600	91.15	0.00	0.00	-11.71%	
15000	Empedrado de Moctezuma	Estado de México	1,622,897	8.89%	1,658,107	8.28%	0.002	1,690,205	7.39%	5	1	0	1,645,362	7.65%	-0.001	1,634,667	6.81%	5	1	15,020	106.43	0.00	0.00	-10.70%	
15108	Álamo Quemado	Estado de México	93,277	0.51%	103,800	0.46%	-0.002	90,362	0.39%	0	0	0	157,645	0.72%	0.056	270,656	1.13%	0	0	1,500	118.72	0.00	0.00	-14.30%	
9000	Cuautlán de Zaragoza	Ciudad de México	1,265,542	6.79%	1,188,007	5.89%	-0.004	1,188,007	4.89%	9	3	0	1,175,381	5.89%	-0.001	1,161,000	4.89%	10	6	8,790	150.78	0.00	0.00	-18.95%	
15031	Chetumal	Estado de México	490,772	2.67%	614,643	3.05%	0.023	789,303	3.34%	2	0	0	700,193	3.23%	0.014	809,333	3.37%	2	0	5,400	144.83	0.00	0.00	-29.25%	
15000	Huixtla	Estado de México	1,265,972	6.67%	1,110,565	5.62%	-0.010	1,300,622	4.94%	4	2	0	1,077,268	4.94%	-0.007	1,044,853	4.29%	4	4	6,300	162.00	0.00	0.00	-42.70%	
TOTAL			48,393,415	100%	20,177,640	100%	1,625	23,083,219	97%	107	10	50	11,180	21,943,515	100%	1,147	24,658,373	100%	127	16	79,007	60	4	15,58	9.14

Foto 8. Skatepark Parque Bicentenario



Fuente: José Antonio García Ayala, 2014.

Capítulo 8

Primera época: La llegada y dominio de las transiciones a la Ciudad de México

Para entender la historia del *skateboarding* en la Ciudad de México, hay que considerar que esta desde sus orígenes y hasta hoy se interrelaciona con la desarrollada en los Estados Unidos de América, que fue donde se fundó este deporte, y cuya escena ha impactado a otras a nivel internacional por su poder económico y su carácter innovador, y en el caso de la mexicana por su cercanía geográfica; para Carlos Eduardo Zúñiga (2022), en México la práctica del *skateboarding* comienza a principios de los años 70, en la frontera Tijuana-San Diego por su cercanía, pero, este no fue descendiendo progresivamente desde los estados del norte hasta llegar a la capital del país, porque la urbanización de la provincia mexicana fue en muchos casos posterior y desigual a la ocurrida en la Ciudad de México, y esta disciplina requiere para su práctica esencialmente de terreno pavimentado.

Por esa razón, para Carlos Eduardo Zúñiga (2022), las versiones sobre las que este aparece en Tijuana, de ahí pasa por la Baja California hasta llegar a Mazatlán¹ de ahí a Vallarta, Guadalajara hasta llegar a la Ciudad de México, son en todo caso pequeños procesos aislados, ya que en esos estados no había ni las condiciones espaciales, ni la población suficiente para convertirlo en una actividad ampliamente practicada y constituir una escena sólida que impactara a la capitalina, que surgió independientemente y con el tiempo se interrelacionó con las otras de la República Mexicana.²

¹ Es de señalar que *skaters* como Doug Smith y Eric Dressen eran atraídos por las playas y la libertad, que se vivía en este puerto, que les permitía hacer cosas que estaban prohibidas en su país, como emborracharse por ser menores de edad varios de ellos.

² De acuerdo con Ogui Camacho *El Ogui*, administrador del Skatepark Skatorama y originario de la colonia Condesa, él fue de los primeros que empezó a patinar en la Ciudad de México en 1975.

Desde la llegada del *skateboarding* a la Ciudad de México y hasta la actualidad, esta disciplina deportiva ha pasado por cuatro épocas de acuerdo con Raúl Mendoza *Ruli*,³ que dan cuenta del proceso de conformación de esta cultura juvenil en su interrelación con sus procesos de urbanización, y los aspectos que han impulsado, caracterizado y perturbado a las comunidades de patinadores que la integran y sus formas de vida a nivel metropolitano, nacional e internacional. Un proceso de conformación de esta cultura juvenil del *skateboarding* en la capital, que ha estado traspasado por tres oleadas de concreto, como define Juan Pablo Escalante Hernández *Nito*, a los cambios que se han dado en la práctica del *skateboarding* a nivel internacional.

De acuerdo con Carlos Eduardo Zúñiga (2022), los primeros patinadores en la Ciudad de México eran niños y jóvenes que estudiaban tanto en el Colegio Americano como en el Lomas High School en la zona de Chapultepec, quienes tenían la posibilidad económica de viajar a los Estados Unidos de América y traían lo necesario para la práctica del *skateboarding*, que a principios de los 70, consistía en hacer *slalom* por medio de carreras de descenso sobre ciertas calles de Lomas de Chapultepec, y rápidamente se transformaría aprovechando la revolución del uretano en aquel país, ya que la República Mexicana no atravesó el proceso de desarrollo de casi dos décadas que se presentó en este, aquí la patineta llegó a finales de los 60 y explotó en menos de 10 años.

³ Para dar una idea de cómo los procesos que viven cada una de las escenas locales son independientes, aunque posteriormente se interrelacionarían entre sí, marcando distintos periodos históricos, que pueden coincidir con otros periodos de otras escenas locales e incluso corresponder a periodos de las escenas de escalas nacionales e internacionales, como da cuenta el caso de Aguascalientes, una de las escenas locales principales del *skate* nacional, junto con las conformadas en las ciudades de Guadalajara y México, donde de acuerdo con Carlos Alfredo Padilla Rubalcaba *Litos*, ha vivido un proceso de conformación que puede ser dividido en tres épocas que dan cuenta del mismo número de generaciones de patinadores: la primera es caracterizada por el Parque Los Globos, geosímbolo infaltable de este deporte en el país, la segunda época es cuando el *skateboarding* se realiza 100% en la calle con el cierre de este lugar de alta significación para la práctica de la patineta, mientras que la tercera época se caracteriza por el resurgimiento de las rampas y la inauguración el estadio de fútbol del equipo Necaxa, a la cual le siguió la conformación de una cuarta época con el surgimiento del Skatepark de Guadalupe, en la de la Línea Verde, donde se empieza la masificación de este deporte con cientos de patinadores integrantes de una nueva generación.

Pero, fue hasta la década de los 70, que tuvo un mayor impulso en la Ciudad de México alrededor del año 1974, en un momento en el que esta disciplina deportiva vivía en los Estados Unidos de América, la revolución que significó la aparición de los Z-boys de Venice California, en el Puerto de Pacific Ocean Park, un equipo de *skaters* ganadores de campeonatos mundiales, integrado por Stacy Peralta, Tony Alva y Jay Adams,⁴ quienes introdujeron el patinaje en piscinas vacías o *bowls*, y fueron de los primeros en hacer trucos como los *aereals* y *frontsides air*, que originaron el patinaje de transiciones, que dominaría la escena global del *skate* esa década y la mitad de la siguiente.

Esta fue la primera oleada de concreto a nivel internacional, que tuvo lugar a mediados de la década de los 70, dominada por los adolescentes y jóvenes *baby boomers* donde según Juan Pablo Escalante Hernández Nito, el *skateboarding* agarró ese sabor de las transiciones por todo el mundo en países como Ecuador, Argentina, México, y en los países europeos; y que dio pie a que en la década de los 80, las rampas de madera fueran algo más estructuradas, al copiar las albercas, para producir lo que se conoce como *bowls*, mediante planos arquitectónicos, que antes no existían, y empezaron a surgir diversas formas de transiciones y la rampa vertical, que fueron acompañadas por *skateparks* techados con rampas de acrílico de alta resistencia, e incluso se empezó a tejer todo el movimiento de *Raika Vans*⁵, en los conciertos y en las fiestas, donde la fusión de las albercas con el *skateboarding* se fue perdiendo al desaparecer estos primeros *skateparks*, para dar paso al *street skate* cuando este se fue nuevamente a la calle.

Para Carlos Eduardo Zúñiga (2022), entre 1976 y 1977, ya había una afición importante al *skateboarding* en la Ciudad de México, compuesta por grupos de niños y jóvenes de clase media alta, esencialmente de Chapultepec, Lomas y Condesa, quienes se reunían tanto en las pronunciadas bajadas de las lomas del poniente, como en el Parque General José San Martín conocido como el Parque México, e incluso en los alrededores del Estadio Olímpico de Ciudad Universitaria, donde se conocieron y

⁴ Sobre la vida de estos patinadores se hizo la película *Lords of Dogtown* (*Los amos de Dogtown*) dirigida por Catherine Hardwicke en 2005 y con guión de Stacy Peralta.

⁵ Según Carlos Eduardo Zúñiga (2022), el movimiento de *Raika Vans* estaba relacionado con los campamentos móviles realizados por casas rodantes o por camionetas vagonetas donde viajaban muchos surfistas californianos.

conjuntaron numerosos adolescentes integrantes de la primera gran generación de patinadores de la capital y del país, que difundieron este deporte con exhibiciones en provincia y presentaciones en escuelas, auditorios, gimnasios municipales y en las calles.

De acuerdo con Carlos Eduardo Zúñiga (2022) es importante mencionar que, en 1978 con el auge del *skateboarding* en Estados Unidos de América, la compañía refresquera multinacional PEPSICO comenzó una estrategia publicitaria enfocada a la juventud, que sería utilizada como elemento representativo de marcas como PEPSI, y desde este país se comisionó a varios patinadores como *team managers* para reclutar a patinadores en cada país, para realizar exhibiciones en las que se difundía su bebida.

Según Carlos Eduardo Zúñiga (2022), el *team manager* designado para México fue Ray Flores antiguo patinador californiano,⁶ quien reclutó para el *PEPSI TEAM MÉXICO*, a Eduardo Ruiz *El Sombra*, Iván Cervantes, Manuel *Manolo* Santos y a Beatriz Sáenz, para hacer eventos promocionales; estos jóvenes fueron los primeros patinadores profesionales del país, al pagarles la compañía PEPSICO mediante un contrato formal de trabajo el equivalente a 400 dólares mensuales.⁷

Para Carlos Eduardo Zúñiga (2022) en ese entonces la empresa mexicana de Sergio Neri de venta y distribución de equipo de motociclismo creó el equipo *SERISA MASTER TEAM* de patineta, la competencia más fuerte del *PEPSI TEAM MÉXICO*, donde surgieron importantes campeones nacionales como Luis Reynoso, Stephany Fernández, los hermanos Emilio *Cacho* y Guillermo *Willi* Olguín Segovia, Fernando Brown, Jorge Linss, con Agustín *Ogui* Camacho como *team manager*;⁸ y en 1978 construyó la primera rampa vertical de México, una estructura en forma de un medio tubo portátil de metal y cubierta de acrílico transparente, con la que se presentaban en diversos sitios de la capital como el Centro Comercial Plaza Satélite, y además comenzó a fabricar patinetas por un corto tiempo.

⁶ Valerio Alemán, *Entrevista a Ray Flores*, en Revista RE: SKATE, año 1, núm. 3, México, 1990, p 17-18.

⁷ Los datos sobre el sistema de contratación, así como los montos fueron proporcionados en entrevista por Iván Cervantes primer campeón nacional de patineta del equipo PEPSI TEAM MEXICO.

⁸ Datos tomados de la primera revista en español de patineta hecha en México llamada *La roller*, Revista Roller, patines y patinetas, vol. 1, núm. 1, México, 15 de enero 1979 (Juárez, G., 1979).

Según Carlos Eduardo Zúñiga (2022), ambos equipos contaban con integrantes femeninas, que al igual que los miembros varones, realizaron una promoción del *skateboarding* en México muy importante y alternaron con los mejores patinadores estadounidenses de la época, condición que les permitió tener un nivel muy alto de competitividad, al que sumarían patinadores de Guadalajara, entre los que destacaban Alejandro Garibay, Alberto Olson Ocampo y Ernesto Pérez Bouquette.

De acuerdo con Carlos Eduardo Zúñiga (2022), el impulso de esa generación de patinadores mexicanos se consumaría con la construcción de importantes y legendarios *skateparks* de concreto del país, en conjunto con el aumento de la práctica de la patineta en este, que hizo que empresarios nacionales invirtieran su capital en estos negocios, que entre 1977 y 1978, eran muy rentables en los Estados Unidos de América, al ser unidades recreativas y comerciales que ofrecían diversos servicios como: alimentos, área de juegos electrónicos, así como venta, renta y zona de *skateboarding*, por lo que en Tijuana en 1977 bajo la asesoría de *skaters* estadounidenses se construyó SKAPISTAS DE TIJUANA⁹ entre las calles de España y Fresnillo del Municipio de Tijuana, a escasos kilómetros de la frontera, y rápidamente ocupado por patinadores mexicanos y californianos, reforzando a este deporte en esa urbe, y siendo un modelo de pista replicado en las ciudades de México y Guadalajara.

Según Carlos Eduardo Zúñiga (2022) en Naucalpan¹⁰ entre la avenida Lomas Verdes 904 y Periférico Norte en 1978 (donde estaba la pista de

⁹ Revista Skateboarding Magazine mayo 1978 en su suplemento Parks tiene un artículo completo sobre la creación de la pista. Brian, Gillogly, *Skatepark: part eighteen*, en Skateboarding Magazine, mayo 1978.

¹⁰ De acuerdo con Eduardo Arturo Ayala *El Monkey*, el Municipio de Naucalpan ha sido un impulsor del *skateboarding* desde sus orígenes en la metrópoli capitalina en colonias como Lomas Verdes, seguida de Satélite, lo cual tuvo que ver mucho con el poder económico de los primeros patinadores; pero el Estado de México es tan basto, que en otras zonas del mismo, el crecimiento ha sido desigual, por eso siempre el Municipio de Ecatepec ha sido el más marginado hasta la actualidad, con todo y que desde que hace cinco o siete años el costo de practicar el *skate* ha disminuido considerablemente, porque encuentras tablas de todos los precios. Para él el lugar más simbólico para patinar en el Municipio de Ecatepec y sus alrededores es el Tecnológico de Estudios Superiores de Ecatepec, que se convirtió en legendario a partir de la época en que empezó a patinar, y a este lugar se suman como referencias otros lugares como Polígonos y San Agustín Ecatepec, además del Bowl de Azteca que ya lleva varios años, y un nuevo *skatepark* que esta frente al mercado, todos estos del lado del Estado de México, y del lado del

hielo y hoy un Home Depot según César Reyes) se construyó Skatorama, a iniciativa del empresario Alfredo Félix Díaz, que fue el inicio de un movimiento muy importante de la cultura *skate* que continua hasta hoy, porque ahí se presentaron infinidad de competencias nacionales y eventos internacionales de patineta, y fue locación de comerciales televisivos; a lo que se sumó el patinador y promotor estadounidense Roberto Madrigal *El chuy*,¹¹ miembro del comité de difusión y promoción del *skateboarding* del Instituto Nacional del Deporte (INDE), quien hizo distintas alianzas

Distrito Federal, hay lugares como Villa de Aragón, los deportivos Los Galeana, Eduardo Molina y la Malinche, pero entre todos ellos destacan el Parque de Corpus Cristi (donde actualmente se construyó un pequeño *skatepark*), y el Centro Cultural Futurama, antiguo cine del mismo nombre diseñado por Héctor Mestre y Manuel de la Colina, que desde su remodelación en 2002, bajo el proyecto de los arquitectos Luis Vicente Flores y Daniel Álvarez Fernández del grupo GA, Grupo Arquitectura, quedó perfecto para patinar por la noches, ante la prohibición de hacerlos por los administradores, convirtiéndose en un *skatespot* que está construyendo su propia leyenda.

Cabe destacar que Enrique Obed García Castillo, uno de los principales promotores de la escena del *skateboarding* en el Estado de México, llegó a tener en el segundo lustro de la primera década del siglo XXI una *skateshop* en un centro comercial de Lomas Verdes, y en 2014 inauguró el Bowl La Pipa en el Parque el Colibrí en Cuautitlán Izcalli. Según Carlos Guevara en la actualidad hay muchos patinadores en Ciudad Satélite, pero no podría decir si conforman una comunidad de patinadores, porque solo son un grupo de amigos.

Por su parte, Piri Ruiz apunta que cuando él empezó a patinar en la Delegación Gustavo A. Madero por el año 1995 o 1996 existían grupos reducidos de ocho patinadores en lugares bien definidos en Ciudad Azteca o San Agustín, mientras que hoy se forman grupos de ocho patinadores por colonia, pero en el inter, a partir del 2000 el Skatepark del Metro Puebla empezó a tener un gran auge, y los patinadores de esta delegación con pocos recursos económicos hacían un *tour* con la patineta de Oceanía a las inmediaciones de Pantitlán, para poder llegar a este parque de patinetas, un momento donde estos acostumbraban a comprar productos de *skate* en el Tianguis de San Felipe de Jesús, otra gran diferencia con el día de hoy, donde hay una tienda en varias colonias, y en esa época la primera tienda que hubo en Ecatepec se llamó el Gran Crimen Skate, que después desapareció, al igual que la *skateshop* del Center Plaza, y en la actualidad existe una *skateshop* de Román que está enfocada a patinadores a nivel nacional, y está relacionada con la primer marca mexicana profesional de *skate*, a la cual se suman lugares como las *skateshops* y *skateparks* de las marcas Monkey y La Tienda, este último ubicado enfrente del Tecnológico de Estudios Superiores de Ecatepec, además de que existe una tienda de patinetas en Ciudad Azteca con la que se abarca hasta San Cristóbal el abasto de mercancía, así como las *skateshops* de los centros comerciales La Américas y Plaza Aragón, y del Mexipuerto, que a diferencia de los anteriores no son manejadas por miembros de la comunidad de patinadores.

¹¹ Roberto Ruiz Madrigal *El chuy* es un antiguo patinador profesional y surfista de casi 80 años dedicado a la promoción de eventos de la ISA en Estados Unidos y México, su

con la International Skateboarding Association (ISA) para traer a los mejores atletas estadounidenses a dar exhibiciones y hacer promoción, además hizo acuerdos comerciales para vender patinetas en las tiendas del gobierno, impulsando este deporte.

Así, para Carlos Eduardo Zúñiga (2022) al mismo tiempo surgieron otros dos grandes espacios en la capital de la República Mexicana y en Guadalajara, uno de estos fue El Gran Batazo, legendario lugar de la Ciudad de México ubicado en la calle de Tejocotes y avenida Insurgentes 1122 enfrente del Parque Hundido en la colonia Tlacoquemecatl del Valle (donde está el McDonalds Insurgentes-Parque Hundido, según César Reyes), el cual contaba con la pista para patinar y una zona para lanzar pelotas de béisbol de ahí su nombre. Para César Reyes la primera generación de patinadores integrantes de equipos como el patrocinado por *PEPSI TEAM MEXICO* y *SERISA MASTER TEAM*,¹² surcaron *skateparks* como el Skatorama y El Gran Batazo, lugares de alta significación de los cuales ninguno sobrevive.

Según Carlos Eduardo Zúñiga (2022), para 1979 se construye por iniciativa de Manuel Santos la pista DOGTOWN SKATEPARK en las calles de Municipio Libre y Doctor José María Vertiz, a un costado del Parque de los Venados al sur de la Ciudad de México;¹³ este empresario era padre de uno de los miembros del *PEPSI TEAM MÉXICO*, Manuel *Manolo* Santos (quien lo diseñó según César Reyes), de ahí su intención de promover el *skateboarding* a través de este sitio mejor conocido como el BOWL DE MANOLO, que generó otro movimiento cultural muy importante que aún tiene vigencia en la escena de la patineta nacional, al contar durante su inauguración con los patinadores estadounidenses más importantes de la época, como Tony Alva o Jay Adams, que compartieron

trabajo como funcionario del Gobierno de José López Portillo del deporte en México avala sus comentarios. El participo en la construcción de Skatorama y Skatopistas del Sol.

¹² Según Cesar Reyes los equipos *PEPSI TEAM MEXICO* y *SERISA MASTER TEAM* patinaron entre 1974 y 1979 y este último importaba las rodilleras RECPTOR y las vendía en las tiendas departamentales Liverpool o Palacio de Hierro.

¹³ El Dogtown Skatepark estaba cerca del Gran Batazo y del Parque Hundido, que después daría nacimiento al *spot* de Pilares (vigente hasta la fecha), lugares que en conjunto hacen a esta zona del sur de la Ciudad de México, de las más antiguas donde se practica *skateboarding* en la metrópoli capitalina.

sesión con los patinadores mexicanos que eran bastante numerosos;¹⁴ en ese justo momento en Guadalajara se construyeron la SKATOPISTAS DEL SOL y las PISTAS DEL COUNTRY.

Para Carlos Eduardo Zúñiga (2022), la gran mayoría de esas pistas fueron construidas bajo asesoría y planeación de patinadores estadounidenses, muchos de ellos importantes figuras de la época como Stacy Peralta, pero, las obras presentaron deficiencias en su construcción, diseño y acabado, responsabilizando a la mano de obra nacional por los errores de estos sitios, que siempre fueron bien aceptados por la comunidad de *skaters* mexicanos.

Como ya se comentó para inicios de los años 80, una vez más el *skateboarding* entró en otra recesión en los Estados Unidos de América, debido al aumento del costo de los seguros de cobertura médica contra accidentes, y para Carlos Eduardo Zúñiga (2022) esto impactó a la escena mexicana, en donde los gastos de los *skateparks* ya no pudieron pagarse con la cantidad de asistentes, por lo que cerraron Skapistas en Tijuana, Skatorama y El Gran Batazo, motivo distinto a lo ocurrido en El Dogtown Skatepark, donde el dueño y promotor de este falleció y, en consecuencia, el lugar fue clausurado a inicios de esta década, aunque según César Reyes este *skatepark* fue cerrado una semana después de que se inauguró su nuevo *bowling*, a consecuencia de la muerte de unos patinadores tras hacer una maniobra en el mismo, debido a que no contaba con las medidas de seguridad adecuadas.¹⁵

Según Carlos Eduardo Zúñiga (2022) para los tres primeros años de la década de 1980, ninguno de los grandes *skateparks* de la Ciudad de México habían sobrevivido, los recursos económicos para su construcción se agotaron, y después de su cierre de operaciones aún se mantuvieron en ruinas pero patinables para una menor cantidad de patinadores, aunque Skatorama y El Gran Barazo fueron rápidamente transformados para otros usos inmobiliarios, mientras que Dogtown Skatepark fue punto de reunión de una nueva generación de *skates* en los años 80; en donde

¹⁴ Toda la inauguración del parque y festejos, así como la llegada de los patinadores profesionales puede verse en el video publicado en YouTube llamado Dogtown 1979. Manuel, Santos, “Dogtown 1979”, en YouTube, visto en: <https://www.youtube.com/watch?v=n57SpUg3V8&t=287s>, este dato desmitifica la idea de que nunca llegaron.

¹⁵ De acuerdo con Israel Valeriano Rayón, a finales de la década de los 70 había muchos parques de patinetas, así como en la ciudad de Guadalajara, que significaron un gran atractivo económico hasta que los cerraron.

este deporte abandonaría las pistas de concreto para ocupar las rampas de madera y las calles, en tanto Skapistas de Tijuana y el Skatopistas del Sol siguieron en uso relativamente continuo.

Esta primera época del *skateboarding* en la urbe capitalina denominada: *La llegada y dominio de las transiciones en la Ciudad de México*, se originó a finales de los 60, tuvo su boom en los 70 y hasta el año 1979, momento donde según César Reyes, muchos niños (que fueron la mayor parte de los primeros patinadores), que habían recibido su primera patineta como parte de los juguetes que les regalaban, dejaron de patinar, y la escena se mantuvo más o menos estable hasta el año de 1985, cuando termina esta etapa, y por este motivo aunque al principio se podían obtener patinetas hasta en la tienda departamental Liverpool, como no era un producto común de comprar en aquellos momentos, luego fue más difícil conseguirlas, y para ello tenía que ir a lugares como Tepito, aunque a veces había en las Tiendas Martí, hasta que con el paso del tiempo empezaron a salir tiendas especializadas en patinetas como Skate Mecánica en la Plaza Polanco de la colonia Polanco, o las vendían patinadores como César Delgado *Jay Skate* o *el Jay* (un ex patinador de la etapa del equipo PEPSI TEAM MÉXICO), y posteriormente se pusieron de moda bazares en la colonia Coapa o por el Aeropuerto Internacional de la Ciudad de México, hasta que abrieron *skateshops* como Bal Skate, ya en la segunda época del *skateboarding* en la capitalino.

Para César Reyes en esta primera época del *skateboarding* en la Ciudad de México destacaron además de los ya mencionados, patinadores como Roberto López *El Greñas*,¹⁶ Enrique Ceniceros *El Frijol*, Gerardo Floresparra *El Baby*, Eduardo Fernández Quintal *El Moustro de Aragón o de Skatorama*,¹⁷ Alfredo Milchorena *El Cacha o el Cachacuz* y los Hermanos Tajan: Roberto y Arturo (que vivieron en New Orleans en algún instante de su vida), pero sobre todo es importante mencionar a Raúl de la Vega *El Batman* y César Delgado *Jay Skate*,¹⁸ quienes conocieron el

¹⁶ Reconocido patinador de la primera época que trabajaba en Fishbone junto con su hermano Arturo López, y que llegaron a vender a las afueras de la Escuela Primaria Simón Bolívar, tirado en una manta sobre la calle: llantas, trucks, y otros accesorios de patinetas, junto a vendedores de chicharrones, de acuerdo con Israel Valeriano Rayón.

¹⁷ En su momento patrocinado por marcas como RECTOR y PEPSI.

¹⁸ De acuerdo con Agustín *Ogui* Camacho *El Ogui*, en la década de los 70 también destacaron patinadores como Tenoch Vargas, Daniel Gonzales, Arturo y Mauricio Gutiérrez Gándara, Roberto *Beto* Reynoso (hermano de Luis), Beatriz García Sainz, Oscar Roca,

skateboarding en los Estados Unidos de América y fueron de los primeros en traerlo a la metrópoli capitalina.

Según Carlos Eduardo Zúñiga (2022), es de resaltar la actuación de Tenoch Ramos, patinador proveniente del Dog Town, en la película *Deveras me atrapaste*, dirigida en 1983 por Gerardo Pardo Neira, con una duración de 93 minutos, estrenada en 1985 y nominada a cuatro Premios Ariel de la Academia Mexicana de Ciencias y Artes Cinematográficas, la cual contó con guion de Antonio Pardo Neira y del mismo director, basado en un cuento de René Avilés Fabila, con música de Manchuria, fotografía de Óscar L. Palacios. En su reparto estaban además Lucy Reina, Gerardo de la Peña, Armand Martin, Annette Fradera, Eduardo López Rojas, José Agustín, Carlos Torres, Claudio Brook. Esta cinta fue producida por Manuel Barbachano Ponce y Gerardo Pardo Neira, con la participación de Clasa Films Mundiales y Producciones Manchuria, en los géneros de comedia, fantástico, drama y musical, y en esta se toca la angustia de la juventud de la Ciudad de México, su rebeldía, el romance, el rock, las drogas, la violencia, el conservadurismo y la intolerancia, entre otros.

Al cierre de estos primeros parques de patinetas, de acuerdo con Carlos Eduardo Zúñiga (2022), en los años 80 en la zona oriente de la Ciudad de México, específicamente en el Palacio de los Deportes Juan Escutia de la Ciudad Deportiva Magdalena Mixiuhca, que tras los Juegos Olímpicos de 1968 estaba subutilizada, se empezaron a efectuar eventos anuales, los más famosos fueron la Feria del Hogar y la Expo Deporte, donde se vendían, principalmente electrodomésticos y línea blanca en el primero, así como juguetes y artículos deportivos en el segundo. Según César Reyes, en esta Feria del Hogar, además también se instalaba un local de la Skateshop *Jay Skate*, que estaba por 1988 en la avenida Constituyentes, y era propiedad de César Delgado *Jay Skate*.¹⁹

De acuerdo con César Reyes, ante los escasos medios de comunicación, que permitieran la difusión de las escenas nacional e internacional del *skateboarding* como la revista TRASHER SKATEBOARDING (que

Vicente Alonso, que patinaban en lugares como Ciudad Universitaria, Parque. México, Bosques de las Lomas y el Skatorama.

¹⁹ De acuerdo con Raúl Mendoza *Ruli*, esta tienda que se llamaba *Jay Skate* empezó simultáneamente con la Skateshop Bal Skate.

data de 1981), que se obtenía en las *skateshops*,²⁰ y por supuesto del boca a boca (promovido por *skaters* que habían viajado principalmente a los Estados Unidos de América), que eran los medios para enterarse de cómo hacer un nuevo truco, de las novedades en las patinetas, y hasta de los patinadores del momento; un hito dentro de esta época representó la Expo Deporte, realizada alrededor de cuatro años de 1984 a 1987, en donde se dio tanto la venta de patinetas y artículos para la práctica del *skateboarding*, como exhibiciones públicas de este a nivel masivo.

Carlos Eduardo Zúñiga (2022) explica que en la Expo Deporte se montó una rampa de madera para patinetas, donde se realizaron exhibiciones y concursos donde aparecían patinadores que empezaron en la época de Skatorama o El Dogtown como Roberto y Arturo López, junto con los hermanos Montiel: Alejo y Julio, conocidos como *Los gatos*, y los hermanos Makoto: Mike y Kio, atrayendo rápidamente la atención de niños y jóvenes, ya de la generación X, en su mayoría vecinos de esta parte de la urbe.

Cabe señalar que según César Reyes, la rampa que se puso en la Feria del Hogar en los años 80 se instalaba en la Plaza de la Constitución (Zócalo) como parte del Desfile Deportivo para Conmemorar el Inicio de la Revolución Mexicana, evento que se celebró año tras año ininterrumpidamente entre 1946 y 2005, y que en esa década contaba con la participación de *skaters* con sus rampas, regularmente después de que pasaba el Pentatlón Militarizado de México, según Carlos Eduardo Zúñiga (2022) esa misma rampa se utilizaba en la explanada del Palacio de los Deportes Juan Escutia para la Expo Deporte.

Para Carlos Eduardo Zúñiga (2022) análogamente en la Unión Americana comenzó una desaceleración en la construcción y mantenimiento de *skateparks*, por los altos costos de los seguros contra accidentes y de manutención que provocaron el cierre de muchas pistas,²¹ además de la recesión de la economía estadounidense que afectó a la industria del

²⁰ Otras revistas que han circulado en México han sido 411VIDEO MAGAZINE con 27 años de existencia y que continúa publicándose, así como; SLAM SKATEBOARDING con 25 años de existencia y vigente hasta la actualidad, BIG BROTHER que existió entre 1994 y 2004, BLACKOUT SKATEBOARDING del 2013, y TRANSWORLD SKATEBOARDING.

²¹ Raúl Mendoza *Ruli*, explica este cierre de pistas en los Estados Unidos de América, propiciado por la calificación del *skateboarding* como un deporte de alto riesgo por la Asociación Americana de la Salud, impacto en el cierre de sus similares en México y otros países del mundo, impulsando la fuerza que tomaría el *street skate* a mediados de los 80.

skateboarding, esa escasez de dinero trajo una falta de concursos o sistemas de competencias que sirvieran de marco de exposición para anunciantes y patrocinadores, generándose un círculo vicioso, donde a falta de competencias, bajaban los inversionistas, y la disminución de estos traía la carencia de recursos para realizar estas.

De acuerdo con Carlos Eduardo Zúñiga (2022), esta dinámica negativa para la escena del *skateboarding* estadounidense se agudizó un par de años, pero, una vez más, comenzó un auge en la construcción de rampas particulares, pero a diferencia de algunas fabricadas de acrílico transparente en los años 70, estas eran de madera siguiendo sus formas y geometrías un desarrollo que culminó en las construidas con forma de “U” con la base extendida o larga, estructura conocida como *half pipe* o medio tubo, que proliferó en los suburbios de California y todo el sur de la Unión Americana, y algunos estados como Nueva York o Washington, y para 1984 empezaron a construirse *skateparks* de madera dentro de naves industriales o bodegas, porque el material del que se construían era más vulnerable al medio ambiente y debían protegerse dentro de lugares techados; esta mutación del espacio y la superficie patinable modificó las formas de las patinetas y las maniobras que en ellas se hacían, surgiendo un patinaje más seguro y menos riesgoso, pudiendo las pistas obtener seguros contra accidentes a costos más accesibles y reavivando la práctica masiva de este deporte.

Según Carlos Eduardo Zúñiga (2022) la renovada imagen del *skateboarding* tuvo de aliado al desarrollo tecnológico de videograbaciones, ya que a mediados de los 80 abundaron los videocasetes que difundieron mundialmente este deporte y miles de niños y adolescentes veían e imitaban lo que los profesionales estadounidenses hacían en las rampas particulares construidas en sus casas, como parte del fenómeno de las *backyard ramps* (con rampas de patio trasero fundamentalmente de madera) imitado en otros sitios, bajo condiciones propias y singulares como en la escena mexicana, conformada por diversas escenas locales.

Para Carlos Eduardo Zúñiga, entre los años 50 y principios de los 80 los desarrollos inmobiliarios que imitaban el modelo de suburbio estadounidense, empezaron a reconfigurar la Ciudad de México, pero no únicamente en cuanto el diseño arquitectónico o conceptual de la urbanización, sino también se replicó el estilo de vida estadounidense, así surgieron espacios urbanos como Satélite, Jardín Balbuena o Villa Coapa,

donde se comenzaría a gestarse una vez más otra etapa en la historia del *skateboarding* capitalino.

Según Carlos Eduardo Zúñiga (2022), al cerrarse los primeros *skateparks* y ante la escasez de lugares para patinar, las calles en torno a estos espacios ya consolidados, atrajeron a una nueva generación de patinadores que empezó a practicar el *skateboarding*, impactados por los medios de comunicación de mediados de los 80 como los videos, los sistemas de televisión por cable, incluso los videos musicales que volvían a tener de protagonista a la patineta, ese nuevo ímpetu permitió la construcción de pequeños lugares muy locales para patinar, en Satélite, Lomas Verdes, Villa Coapa y la Magdalena Contreras que fueron los antecesores directos de importantes pistas de madera construidas años después.

Para Carlos Eduardo Zúñiga (2022), ese movimiento de *skateboarding* no era exclusivo de la Ciudad de México, para principios de los 80 varias comunidades de patinadores surgieron en el interior del país, destacando la de Guadalajara, donde las antiguas pistas de concreto de los 70 continuaron en uso, y tuvo la influencia directa de patinadores del oriente de la República Mexicana provenientes de la escena surfista californiana, que contribuyeron a desarrollar una escena local muy fuerte que cimentó a una generación de *skaters* que a fines de los 80 alcanzó un alto nivel competitivo.

Como explica Carlos Eduardo Zúñiga (2022), si bien, existía entre 1984-1985 una escena de *skateboarding* con algunos sitios (en su mayoría privados), como una rampa hecha de concreto dentro de una casa por la Magdalena Contreras conocida como *El hoyo funky*, también se utilizaban espacios públicos apropiados por los *skaters* que no estaban diseñados para patinar en la Ciudad Deportiva de la Magdalena Mixiuhca, el Parque-Zoológico de los Coyotes en Coyoacán, en el Parque Arboledas (conocido como de Pilares) sobre la calle J. Enrique Pestalozzi en la colonia Del Valle.

La llegada de la modalidad del *street skate* o *skate* callejero, marcó el fin de esta época, y condicionó en parte el cierre de estos parques de patinetas, que eran apropiados fundamentalmente por *la banda fresca* (como son denominados hasta la actualidad dentro de la comunidad de *skaters*), compuesta por patinadores provenientes de las clases sociales de ingresos económicos altos y medios altos, que tenían la oportunidad de traer sus patinetas de los Estados Unidos de América, mientras que el resto solo las podía adquirir de segunda mano de acuerdo con Reina Mariana Sevilla.

Foto 9. Pista Piso 28



Fuente: José Antonio García Ayala, 2009.

Capítulo 9

Segunda época en la Ciudad de México: El arribo del skateboarding callejero

Carlos Eduardo Zúñiga (2022) explica que para 1986 solo existía en la Ciudad de México una pista diseñada para patinetas, patines e incluso bicicletas ubicada al norte atrás de la Cervecería Modelo en la colonia Dos Lagos, en la calle de Lago Guanacacha, Delegación Miguel Hidalgo en la calle de Lago Guanacacha, esta alojó durante unos años a varios patinadores nómadas que existían desde la época de Skatorama y que andaban en busca de lugares para patinar, en esta etapa la mayoría de estos continuaba realizando maniobras inventadas para ejecutarse en *skateparks* especiales o en rampas verticales, ya no se practicaba como en los primeros años, el descenso en las grandes bajadas, ni tampoco los trucos a ras de piso del *freestyle*, solo se hacían trucos de rampa.

Para Carlos Eduardo Zúñiga (2022) es importante considerar que además de los pocos lugares tampoco había forma de abastecerse de los elementos necesarios para patinar, aún no había la posibilidad de conseguir al menos formalmente las patinetas y los accesorios para patinar, es importante recordar la política de restricción a las importaciones que durante décadas mantuvo el gobierno mexicano, y que imposibilitaban el libre comercio de mercancías no fabricadas en México, esa condición generó un tráfico ilegal de productos que limitaba mucho la posibilidad de adquirir productos de buena calidad a precios razonables, ya que la mercancía estadounidense que de manera ilegal se vendía era sumamente costosa.

Según Carlos Eduardo Zúñiga (2022) por eso se crearon grupos de aficionados al *skateboarding* en torno a pequeños vendedores a mediados de los años 80 que comerciaban sus productos, principalmente ropa, en bazares de la Ciudad de México, uno de los más importantes fue el llamado *Tianguis del Hotel de México*, en donde varios patinadores de la

época podían conseguir las patinetas, pero también los tenis especiales y accesorios complementarios para patinar, nada de eso se fabricaba en el país, de tal manera que alrededor de esos lugares de comercio informal se sostenía su suministro por encargo.

Para Carlos Eduardo Zúñiga (2022), en 1986 el *skateboarding* estadounidense estaba en auge comercial y llegaría a la cúspide de sus operaciones gracias a diversos elementos que se conjugaron en la época, desde el diseño y el arte impreso en las patinetas, hasta la exposición mediática y el desarrollo tecnológico que fomentó el surgimiento de una amplia variedad de productos y accesorios que rápidamente se integraron al marketing de la industria de la patineta y a su movimiento cultural.

De acuerdo con Carlos Eduardo Zúñiga (2022), este es un elemento a considerar, ya que a mediados de los 80 comenzó a revestirse la práctica de la patineta con distintas posturas ideológicas y artísticas desde Estados Unidos de América, que se replicarían en México, es decir, el movimiento de las patinetas cohabitaba con músicos, cineastas, diseñadores y jóvenes intelectuales, lo que ocasionó una cierta restricción y hermetismo dentro de la escena, por esa razón durante 1985 y 1986 solo un grupo aparentemente selecto practicaba este deporte al menos en la Ciudad de México.

Pero, para Carlos Eduardo Zúñiga (2022), los sistemas de comunicación como videos musicales, películas y programas de televisión por cable, acercaban más a las jóvenes audiencias mexicanas a la práctica del *skateboarding*, y todos estos procesos ocurridos en los primeros siete años de la década de los 80 se cristalizarían a partir de 1987 y 1988, ahí empezó otra oleada gigantesca de este disciplina por todo México, respaldada por una nueva gran afición en los Estados Unidos de América, impulsada por una gran cantidad de competencias entre 1986-1987, nuevas compañías de fabricantes y el fortalecimiento de otras surgidas a principios de los años 80, con una mayor exposición gracias a la transmisión de eventos por televisión y la difusión por videocasete, que permitieron una inusitada popularidad y el aumento de ventas; además esta expansión y su descentralización de California impulsarían entre 1987 y 1988, la práctica de este deporte en la calle, abriendo un panorama nuevo.

Para 1986 da inicio la segunda época denominada: *El arribo del skateboarding callejero en la Ciudad de México*, donde a nivel mundial empieza tomar fuerza el *street skate*, y en la Ciudad de México los patinadores empiezan a sustituir los medios tubos y *bowls*, para adentrarse a surfear

sobre el asfalto de una urbe gravemente afectada por los sismos, quedando varias parte de las delegaciones centrales en ruinas, de las cuales surgen patinadores todavía de *la banda fresca* (porque todavía era costoso conseguir una tabla en esos momentos) como los *verticaleros*: John Aguilar (que había vivido desde muy joven en la ciudad de Washington donde tenía familiares), Ian Herrerman *El Ian* o *El alemán*, Alejandro *El Moy* o *Alex Revolver* (de la colonia Jamaica), David del Valle, Rogelio Hernández (proveniente de Guadalajara) y Luis Camarena *El Drupi*, así como aquellos que iniciaron patinando en las rampas verticales, y se adaptaron a patinar en las calles como César Reyes.

A los que se sumaron los primeros *skaters streeteros* al 100% como Ángel Canales *El peregrino* (proveniente de Satélite) y Rodrigo Siqueiros *El retro* (patinadores de San Agustín de 1988 al 1993), Miguel *Mike* García y Gregorio *Goyo* Alba, (procedentes de la explanada de la Delegación Venustiano Carranza y el Centro DIF (Desarrollo Integral de la Familia) de la Jardín Balbuena,¹ mejor conocido como DIF de Balbuena), Mario Espinoza (originario de Lomas Verdes), que dominaron la escena por casi una década, y patinaron en sitios como las calles de bajada que iban de Lomas de Chapultepec al Paseo de la Reforma.

Un trayecto que en los 90, donde aparecen miembros de la generación milénica, formó parte de los *tours* rumbo al legendario *skatespot* Oasis de la calle Bosque de Durazos de la colonia Bosque de las Lomas. Uno de estos iniciados por los *skaters* de la Jardín Balbuena se volvió una especie de ritual territorial de iniciación, sobre todo para los de la segunda y tercera generaciones, y donde unían otros *skatepots* como Fuentes Azules, la Fuente de San Agustín y la Glorieta del Metro Insurgentes, como lo señala Octavio Velásquez *Tavo*.

A este tour se suman otros como él afrontado por los *skaters* de la Delegación Gustavo A. Madero, que pocos se aventaban y que pasaba por la colonia Martín Carrera rumbo Oasis por las Lomas de Chapultepec, pasando

¹ Otros patinadores de *street* del momento en estos lugares eran: Aurelio Avendaño, Alejandro *El Moy*, Gustavo Fernández *El Gus*, Mario *El Jicama*, Mike y Kio Makoto, *El Chango* y *Natan*, Alejo y Julio Montiel (*todos originarios de la Jardín Balbuena*). Román el dueño de Xtream Skateshop, después dueño de la marca de trucks Histeria, que contaba entre su equipo de patinadores en los 90 a Tico y a Oscar, de acuerdo con Feliz May Lozada, *Polo May*, así como a los hermanos Luis y Ernesto *El colofox* Miranda de Polanco y Bernardo Polidura *El Calabazo* que eran patinadores veteranos en la década de los 80 pero que iniciaron a patinar en los 70.

por la Estación del Metro Hidalgo en el Paseo de la Reforma, según Piri Ruiz; o como el realizado por los patinadores de la colonia Vallejo, que iniciaba desde las siete de la mañana rumbo a la colonia Bosques de las Lomas hasta llegar a Oasis, para después pasar a los *skatespots* de las 10 de Constituyentes (también conocido como de Chapultepec o *Los 10 de Consti*) y la Fuente de San Agustín, y al terminar continuar por todo el Periférico buscando *skatepots* en su camino rumbo a Ciudad Satélite, y de regreso a sus hogares, hasta que terminaba el día, como comentó Ricardo Abdahala Orozco *Tachi*; uno más era el realizado por Carlos Guevara, que partiendo de Los Reyes Iztacala se dirigía a las Lomas de Chapultepec hasta llegar debajo del puente donde estaba Oasis, y de regreso para tomar un trayecto de pura bajada hasta la Estación del Metro Auditorio.²

Aparte en esos años existen patinadores como Diego Martínez-Vara y Rojas, Adolfo Martínez-Vara y Rojas (ambos hermanos), Jorge Fegan, Alejandro Hideki Nagaoka, Josué Estrada *Josin* (en sus inicios) y Guillermo González (hijo del dueño del *skatepark* del Heart Beat Club), Mario y José Casillas (también hermanos), además de que se da el comienzo en su etapa de adolescente del patinador, cineasta, *team manager*, promotor de eventos, periodista y activista social Francisco *Paco* Manzanares (como comentarista de concursos de *skaters* y parte del equipo de trabajo del organizador César Delgado *Jay Skate*), reconocido como uno de los pocos patinadores de rampa vertical de la urbe, ser *manager* del equipo de la marca *Convers*, y analista en medios de comunicación como la televisión y el internet.

Para Carlos Eduardo Zúñiga (2022), este nuevo boom se replicó pronto en la República Mexicana, y fue César Delgado *Jay Skate*, quien contribuiría a la gran difusión de la escena del *skateboarding* en la Ciudad de México, pero, el movimiento a nivel internacional era tan grande que en cualquier instante y con algún otro personaje esta no hubiera tardado en crecer, porque en Guadalajara, Mazatlán y Tijuana, ya habían escenas

² Similar a estos tours es la rodada Peri Sunday denominada así en alusión a la marca de patinetas de plástico que tenía Perseo Medrano, esta se realizaba del Paseo de la Reforma a Ciudad Universitaria y terminaba en el Skatepark Fishbone. Cabe precisar que Perseo Medrano es el dueño de la Skateshop Dstrctbl (Destructible), para más información sobre esta se puede consultar las siguientes página web: <https://local.mx/ciudad-de-mexico/destructible/> y <https://www.google.com/maps/place/Destructible/@19.4190509,-99.1631238,20.9z/data=!4m5!3m4!1s0x85d1ff39ee88f7c7:0x5233f250f7f4c1f0!8m2!3d19.4191169!4d-99.1631086>.

fuertes, consolidadas por lugares para patinar, como rampas privadas y espacios públicos apropiados por los *skaters*, además de contar con *skateshops*, factor determinante para fortalecer cualquier comunidad, al tener la posibilidad de acceder a un abasto regular de productos para la práctica de la patineta; sin embargo, a este patinador se le reconoce su guía y dirección de la escena en la urbe, así como el impulsó de una nueva afición a través de su *skateshop*, importadora y distribuidora.

Cabe destacar que César Delgado *Jay Skate*, es considerado por Israel Valeriano Rayón, Francisco *Paco* Manzanares, Raúl Mendoza *Ruli*, y otros patinadores de la escena del *skateboarding* capitalino, como un pilar para el crecimiento de este deporte en la Ciudad de México y el resto del país en general, pues aparte de estar involucrado en la construcción de *skateparks*, tenía varias *skateshops*, y distribuía patinetas y toda clase de productos de diversas marcas de *skateboarding* a muchos *skaters*,³ pero su trayectoria dentro de este ambiente se vino abajo, cuando decidió irse a estudiar a la Universidad de Harvard.

Actualmente César Delgado *Jay Skate* es Doctor en Ciencia y Educación y sigue patinando, y entre las cosas por las que destacó estuvo el hecho de tener la primera marca de tablas de patinetas nacionales alrededor del año 1990, que eran bastante buenas según quienes las conocieron; además de ser reconocido en esta segunda época del *skate* capitalino por la icónica revista *Re: Skate*, publicada en conjunto con Carlos Eduardo Ruiz *El Sombra*, entre 1986 y 1987, la primera revista nacional de *skateboarding* en 10 años, después de la desaparición de la Revista *Roller*, considerada como la primera de su tipo en la Ciudad de México. *Re: skate*⁴

³ Francisco *Paco* Manzanares menciona que una de las primeras marcas de tablas fue JSK8 de Cesar Delgado *Jay Skate*, a quien considera un visionario, quien dominó la escena del *skate* capitalino entre 1992 y 1993, y quien había detectado que entre 1986 y 1987 no había dónde comprar este tipo de producto, por lo que, se dedicó a su distribución más de lleno, y creo esta marca mexicana que fue la primera en patrocinar patinadores, y a pesar de que venían impresas desde los Estados Unidos de América, contó con la participación de diferentes diseñadores, entre los que existían grafiteros, serigrafistas, entre otros, en una época donde todos esos movimientos estaban surgiendo en la Ciudad de México, cuando el grafiti de alto nivel estaba en Los Ángeles. Cabe señalar que uno de los diseños gráficos de las tablas que destacaron en ese momento fue *El buitre*, y entre los artistas que llegaron a participar estaba el dibujante profesional Alex Araiza.

⁴ Según Eduardo Arturo Ayala *El Monkey*, esta revista estaba horrible porque no decían bien el nombre de los trucos, como cuando le tomaron fotos a un chico que patinaba

fue famosa al surgir cuando se da un boom en la práctica de este deporte en la urbe, ocasionado por la apertura de *skateshops* como Bal Skate en 1988 y Asfalto en 1989, periodo donde también sale el Fanzine Dermo-filia importante por ser independiente, contestatario, con humor negro y tintes anarquistas muy fuertes con destacadas imágenes.

De acuerdo con Carlos Eduardo Zúñiga (2022), pronto se empezaron a organizar eventos y exhibiciones en el Parque de las Américas en Polanco, ubicado frente a la Iglesia de San Agustín, convirtiéndose este *skatespot* y la Pista de Guancacha en epicentros del *skateboarding* capitalino, y a su vez abrieron las pistas de madera de Heart Beat Club en la colonia Roma en las calles de San Luis Potosí, Skate Paradise en el Bazar de Lomas Verdes, y en Cuajimalpa se instaló durante poco tiempo una rampa vertical de madera: la *Cuajirampa*, además estaba la rampa de Villa Coapa localizada al sur de la Ciudad de México por la zona del Cine Miramontes; a estos se sumaron territorios que fueron apropiadas por los *skaters* para entrenar, como Fuentes Azules en Periférico y Reforma, al sur de la Fuente de Petróleos, así como Oasis en el bajo puente de Plaza Bosques al norte de la metrópoli.

Para Raúl Mendoza *Ruli* fue el estilo del *street skate*, el que con el tiempo se fusionaría con el *freestyle*, adoptando varios de sus trucos cuando desapareció la tabla corta, y este último empezó a incorporar varios movimientos derivados del *ollie* y *ollie-based flip*, permitiendo el surgimiento de lugares de alta significación, que fueron principalmente *skaesports*,⁵ dentro de espacios públicos, como La Fuente de Coapa (por

en Aragón, de nombre Chucho, y el nombre del truco venía como Chucho-ollie, cuando el nombre del truco es solo *ollie*, al respecto Carlos Eduardo Zúñiga explica que casos como estos eran una interpretación dada comúnmente por la misma revista a diversos tipos de fotos para jugar con significado de la todo, otro ejemplo era el de Tico Posnuclear, nombre dado porque traía el patinador una máscara antinuclear mientras hacía el truco retratado.

⁵ Otros *skatespots* de la época se encontraban en la Villa de Coyoacán por la avenida División del Norte donde estaba bardeado: El Skatepark Dogtown, y por el Liverpool de Insurgentes por el Eje 7, donde se hacían trucos en las bancas, una vez que eran corridos se descendía ayudados por la pendiente por la avenida Insurgentes, hasta llegar a la Glorieta de Insurgentes, según Cesar Reyes, y el Parque de los Patos (oficialmente conocido como Mariano Matamoros) de acuerdo con Juan Carlos Aguilar Jorge *El Hule*, mientras que Francisco *Paco* Manzanares habla de la Unidad Coyuya y San Fernando, en tanto Israel Valeriano Rayón menciona que en esa época donde se transita del *skateboarding*

División del Norte en la colonia Coapa, atrás de la Universidad La Salle), el Parque México en la colonia Condesa, el Conjunto Urbano Habitacional Nonoalco Tlatelolco, la Glorieta del Metro Insurgentes entre las colonias Roma y Juárez, el Monumento a Álvaro Obregón en el Parque la Bombilla de la colonia Chimalistac, El Parque de Pilares en la colonia Del Valle, la Fuente de San Agustín o *San Agus* en la colonia Polanco, la Plaza de los Constituyentes de 1917 de la Delegación Venustiano Carranza y el DIF de Balbuena y Oasis en Bosques de las Lomas, a los que se suman pistas públicas como Lago Guanacacha.

Una serie de *skatespots* identificados como opciones para hacer trucos por diversas partes de la Ciudad de México, y que tuvieron su momento de auge entre 1988 y 1992, según César Reyes, y que de acuerdo con Jonathan Castañeda y Octavio Velásquez *Tavo*, marcaron un momento en que el *skateboarding* era reproducido a través de identidades colectivas, cuya base más fuerte estaba centrada en el territorio de donde eran originarios o donde habían aprendido y lo practicaban más, identidades barrializadas de los de San Agustín, de Pilares, de la Balbuena, y muchos más, que se han ido perdiendo en la actualidad, al cobrar más fuerza las identidades transversales basadas en profesiones vinculadas con este deporte (fotógrafos, *filmers*, constructores, entre otras) o por las identidades territoriales que conformaban *crews* (como las de los grafiteros y otros grupos sociales), que representaban colonias asociadas a uno o varios *skatespots*, que se convirtieron en equipos representativos de marcas internacionales como Nike o Vans o nacionales como Lúdica o Monkey.

Según, Carlos Eduardo Zúñiga (2022) esta renovación del *skateboarding* pasó en dos años, ya que para 1989 y 1990 había escenas en el oriente de la Ciudad de México, desde Tláhuac hasta Iztacalco, de Coyoacán a Xochimilco, en el sur, de Azcapotzalco a Polanco, de Tacubaya a Constituyentes, mientras que la preexistente en la colonia Condesa decayó, y un nuevo movimiento surgió tres años después en la Glorieta de Insurgentes, todo impulsado por comunidades de patinadores en su mayoría de niños y jóvenes con posibilidades económicas, y sin la construcción de *skateparks* públicos de concreto en esa etapa, únicamente rampas de madera debido a que los estilos de patinar en la Unión Americana eran principalmente en esa material, destacando las verticales o medios tubos de 1987 a 1992,

de transiciones al de *street skate* se empezaron a patinar lugares como foros que tenían desnivel.

que fueron las predilectas para los *skaters* debido a lo espectacular de su práctica por las alturas y vuelos que se alcanzaban, aumentando el uso de este material en este país y en México.

Carlos Eduardo Zúñiga (2022) explica que esas rampas de madera fueron coronadas con las hechas por Raúl Mendoza *Don Bal* (padre de Raúl Mendoza *Ruli*) para el Club Bal Skate en Pantitlán, al oriente de la Ciudad de México, y con las del Parque Skate Inn de Raúl de la Vega *El Batman*, en las calles de Extremadura y Empresa en Mixcoac, ya que ambos lugares fueron construidos con los mejores materiales y con medidas estándar idénticas a las estadounidenses, y albergarían exhibiciones de patinadores estadounidenses.

Para 1984 ya se había dado los inicios de la trayectoria de Raúl Mendoza *Ruli*, conocido patinador que con el tiempo se especializaría en la enseñanza del *skateboarding*, el diseño y construcción de pistas, mobiliario y *skateshops*, el manejo de equipos de marcas como NIKE, la actuación en películas y videos, la promoción de eventos, aparte de ser dueño de una de las tiendas de patinetas que marcarían un hito a partir de esta segunda etapa del patinaje en una tabla sobre ruedas en la urbe capitalina: Bal Skate, de la cual se derivó un *skatepark* no menos icónico a partir de la tercera época del *skate* en esta ciudad: La Fuente.⁶

En esta segunda época del *skateboarding* en la Ciudad de México, se realizaron los primeros concursos de patineta en lugares como el Deportivo Los Galeana en 1991 y, donde se organizó una demo del equipo de la marca BIRD HOUSE con el legendario patinador Tony Hawk en 1992. Con anterioridad a estos lugares, Raúl Mendoza *Ruli* comenta que existió en 1985 un *quarter* de madera diseñado por *bicicletos* para el ciclismo BMX en la colonia Marte, el cual fue quemado por algunos patinadores cuando se les prohibió usarlo, en tanto que entre 1988 y 1989, se da el uso por *skaters* de la Pista Four Wheels en Cuernavaca, un medio tubo diseñado inicialmente para cuatri-motos. El iniciador del Skatepark La Fuente fue Raúl Mendoza *Ruli*, y contó con la colaboración de Raúl Mendoza *Don Bal* destacado promotor, quien trajo a varias estrellas

⁶ Es importante aclarar que patinadores como Francisco *Paco* Manzanares y Raúl Mendoza *Ruli*, que todavía están vigentes en la escena contemporánea del *skateboarding*, son especialistas en las verticales y transiciones, por la época en las que les toco aprender esta disciplina deportiva, de ahí el hecho de que el primero sea de los pocos que practican constantemente en la mega-rampa del Skatepark Fishbone.

mundiales, además ellos hicieron su propia rampa y administraban cinco *skateshops*.

Según Carlos Eduardo Zúñiga (2022), poco a poco las rampas de madera compartieron afición con las calles de la Ciudad de México, y para 1989 y 1990 el *skateboarding* en México se practicaba en ambas y en espacios públicos modificados, creciendo para este segundo año exponencialmente y ya existían pistas nuevas y renovadas en Ensenada, Mexicali, Tijuana, la Paz, Colima, Durango, León Guanajuato, Acapulco Guerrero, Zihuatanejo, Puerto Vallarta, Nayarit, Monterrey, Oaxaca, Cancún, Querétaro, Culiacán, los Mochis, Mazatlán, Hermosillo, Villahermosa, Mérida, así como en Guadalajara y la capital de la República Mexicana donde se concentraba el mayor y más variado número de *skateparks*, que facilitaron la difusión y práctica de este deporte a inicios de los 90 en Acapulco en el Parque del Roller Papagayo y en la Pista Grand Prix donde se llevaron a cabo exhibiciones de patinadores internacionales, compartiendo con la urbe capitalina, Guadalajara y Tijuana, para tener más afición.

Para Carlos Eduardo Zúñiga (2022) este aumento de lugares y de afición tenía que ser abastecido por un mercado de patinetas más estable, y no por pequeños puntos de venta de mercancía ilegal, abriendo la distribuidora Cero Gravedad de César Delgado *Jay Skate*, quien desarrolló una cadena de distribución de productos en la Ciudad de México y algunas urbes de provincia, sumándose a este negocio empresarios y comerciantes, surgiendo icónicas *skateshops*, como Asfalto en avenida del Taller, Skate Mecánica en Polanco y AltaVista, Bici and Skate en Lomas Verdes y Perinorte, Tecno Bici en avenida Manuel Acuña en Azcapotzalco y Súper BMX en Plaza Galerías, así como Solo Skate por las Torres de Satélite, Skate Or Die en avenida Municipio Libre y Cuauhtémoc, Kid Patinetas en División del Norte y calzada de Tlalpan, el Hueso Skate y el Bazar Pericoapa en Villa Coapa.

Pero, para Carlos Eduardo Zúñiga (2022), el sitio que transformaría durante las dos siguientes décadas a este deporte en la Ciudad de México y parte de la República Mexicana fue la Skateshop Bal Skate, que inició operaciones en la Jardín Balbuena, pero que contaría con varias sucursales en la urbe y en provincia; esta fue una importante tienda de abasto de productos y se convirtió en el eje donde este deporte empezaría a girar desde 1990. Allí se construyó una escena que sigue teniendo presencia e impacto en el país, siendo además el epicentro de donde surgirían las raíces del actual *skateboarding* mexicano.

Cabe mencionar que otro aspecto que impulsó el *street skate* fue la segunda oleada de concreto a nivel internacional, donde de acuerdo con Juan Pablo Escalante Hernández *Nito*, a finales de los ochenta y principios de los noventa se volvió a poner de moda el *skate* con marcas como POWELL PERALTA y VISION, que se convirtieron en monstruos comerciales. Es en esta oleada cuando en Los Ángeles, se empezaron a ver por todos lados *skateparks* mal diseñados, y muchos mal ejecutados, como los que llegó a observar personalmente en los Estados Unidos de América, producto del aprendizaje en su edificación que implicó el desperdicio de toneladas de cemento y concreto en diseños de parques de patinetas que no funcionaban, algo que años después está pasando en México.⁷

Al respecto en la Ciudad de México destaca a finales de los 80, el malogrado *skatepark* de César Delgado *Jay Skate*, que según Raúl Mendoza *Ruli* estaba en un predio ubicado en una zona de basureros a un costado de la avenida Constituyentes y Periférico, que nunca llegó a abrir sus puertas, debido a que se construyó de concreto pero sin drenaje, y cuando intentaron repararlo para introducirlo, ocurrió la lamentable muerte de dos arquitectos y dos albañiles, producto de la respiración de gases tóxicos que emanaban del subsuelo, sin embargo con todo y eso, este lugar se volvió una leyenda⁸ que sobrevive hasta nuestros días dentro del imaginario urbano de la comunidad de *skates*, por lo que, pudo representar debido a que hubiera sido el primer *skatepark* de concreto de

⁷ De acuerdo con algunos estudios realizados por Juan Pablo Escalante Hernández *Nito*, donde analiza cuanto concreto se ha lanzado para hacer *skateparks*, y si existen fórmulas para entender cuánto terreno hay, y saber cuántos usuarios atienden cada uno de estos equipamientos, es decir cual su demanda, ha llegado a la conclusión de que, se tiene menos demanda, cuando los parques de patinetas están mal hechos, por el contrario cuando el *skatepark* está bien hecho o fue rehabilitado como el Parque de Huayamilpas en Coyoacán, sí lo usan, desde las ocho de la mañana, y hasta los últimos rayos del sol, es decir, todo el día están usando este parque.

⁸ Otra versión de la leyenda la cuenta Israel Valeriano Rayón, quien comentó que este parque era considerado por los que llegaron a conocerlo en su etapa de proyecto y construcción como de muy buena calidad para su época; pero que definitivamente no abrió sus puertas, debido a que unos jovencitos que trabajaban como cabos de albañil, se pusieron a jugar fútbol en la pista, cerca de los hoyos y barrancas ubicadas a los lados de esta, a donde se les fue el balón, que nunca lograron sacarlo, porque alguno de ellos fue por este, y tampoco regreso, lo que motivó que cerrarán la obra del futuro parque de patinetas y este nunca se inauguró, viniéndose ese proyecto para abajo.

esta urbe en casi dos décadas, y en su momento era considerado como la materialización del sueño de los patinadores de esa época.

Para Raúl Mendoza *Ruli* contemporáneo a los anteriores sitios era el Heart Beat Club, en funciones entre 1987 y 1990, que fue de los primeros *skate-parks* con mini rampas y estaba localizado en la calle de San Luis Potosí en la colonia Roma, en un predio hoy ocupado por el Restaurante Mi Casa; a esta pista de patinetas se suma El Rapid y el Skate Paradise⁹ que se encontraba en el Bazar de Lomas Verdes, el cual fue inaugurado alrededor del año de 1988, cuando estaba de moda en la escena del *skateboarding* en la Ciudad de México, el álbum *Music for the masses* de la banda Depeche Mode.

Pero, en esta época el parque de patinetas más sobresaliente fue Skate Inn de Raúl de la Vega *El Batman*,¹⁰ ingeniero civil, considerado de los primeros diseñadores de rampas de la metrópoli, quien, a principios de los 90, diseñó con el apoyo de César Delgado *Jay Skate*,¹¹ rampas con estructura de madera y metal, forradas con láminas, entre las que destacaba la primera hecha con *transfer* de la urbe en este parque de patinetas de gran dimensión y reconocida calidad, desaparecido antes de 1995, que era el segundo intento de César Delgado *Jay Skate* por construir una pista de patinetas,¹² ubicado en el cruce de las calles de Extremadura y Félix Cuevas, una calle antes de la calle de Patriotismo en la colonia Insurgentes Mixcoac, Cerca de San Ángel Inn (de ahí la derivación de su

⁹ De acuerdo con Francisco Paco Manzanares, este se ubicaba en la Unidad Lomas Verdes por donde se ponía el Tianguis de Lomas Verdes, donde está un pórtico de jaripeo, y de ahí salieron campeones como Mario Espinoza, Daniel Alanís y otro de nombre Gilberto, *riders* que influyeron en la escena del *skate* capitalino.

¹⁰ Para Francisco Paco Manzanares, Raúl de la Vega *El Batman*, dueño del Skatepark Skate Inn y que patino en el Skatorama, es el ingeniero más visionario que ha tenido la escena del *skate* capitalino.

¹¹ Cesar Delgado *Jay Skate*, también destaco por poner diferentes rampas en otras partes de la ciudad, como la instalada en Cuajimalpa, a donde invito a trabajar a Francisco Paco Manzanares, para este último, la asociación entre este y Raúl de la Vega *El Batman*, quienes para 1986 habían sobrevivido a la caída del *skate* de transiciones y el auge del *street skate*, fue muy significativa al tener los conocimientos para diseñar *skateparks*, y muestra de ello es que sabían cómo poner los bordes en las pistas, y llegaron a construir algunas en la Jardín Balbuena.

¹² De acuerdo con Francisco Paco Manzanares, existió un tercer intento de Cesar Delgado *Jay Skate* de construir una pista de patinetas del cual solo se hicieron lo planos, que él mismo alcanzo a ver.

nombre) y en este se da una recordada demostración de los *skaters* Steve Caballero y Mickey Fraser en 1991.

A estos desaparecidos parques de patinetas¹³ creados por los propios patinadores, de acuerdo con Raúl Mendoza *Ruli* se sumó desde 1993 el Skatepark La Fuente de la Puerta 2 de la Ciudad Deportiva Magdalena Mixiuhca, ubicado en la Jardín Balbuena, sobre lo que era un lago artificial fuera de funciones, que desde la década de los 80 era usado como *skatespot* por las pendientes de sus bordes, y conocido como *El hoyo punky*, y que en su etapa como *skatepark* fue principalmente un parque de madera de *street skate*, que con los años se convirtió en uno de los principales semilleros de la generación de patinadores que hoy en día dominan la escena del *skate* en la Ciudad de México, pero que también es altamente significativo porque era el *skatepark* más antiguo de esta escena, que se mantuvo en funciones hasta el 2020, de ahí su trascendencia, y como parte de su proceso histórico, entre 1993 y 1994 fue el escenario de las exhibiciones del equipo Monkey Business de Converse.

Dentro de los medios de comunicación masiva era de resaltar a principios de los 90 según Raúl Mendoza *Ruli*, el programa de radio *Drenaje Profundo*, especializado en música *punk hardcore* (muy seguida por los *skaters* de la época), que pasaba entre semana a las 10 PM en la Estación IMER 105.7 de FM, y que tuvo de invitado a John Aguilar, que después fue uno de los conductores, aspecto que hizo que desde ese momento ahí se enteraran de lo nuevo en música y noticias sobre la escena del *skateboarding*.

También es de mencionar la icónica película *Escuadrón Patineta* de 1990, dirigida por Pedro Galindo III, con música de Pedro Plasencia Salinas creada por Televicine (a través de los productores ejecutivos Santiago Galindo y Héctor Gastelum), y protagonizada por los patinadores Diego Martínez-Vara y Rojas, Adolfo Martínez-Vara y Rojas, Miguel *Mike* García, Jorge Fegan, Alejandro Hideki Nagaoka, Raúl Mendoza *Ruli*, Josue Estrada *Josin*, y Guillermo González, a los cuales se sumaron actores profesionales como Luis Fernando Romero, Miguel Ángel Fernández, René González, Víctor Manuel Fajardo, Jorge Acevedo, Mariana

¹³ En esta época existió Cuajirampa en Cuajimalpa, una minirampas instaladas intermitentemente por Luis Miranda y Ernesto Miranda dueños de la Skateshop Skate Mecánica de Polanco.

Navarro, Mónica Ibarra, Carlos East, Lucía Suárez, Juan Manuel Herroz, Armando Palomo, Claudio Sorel, Adalberto Arvizu, Arturo Aren y Sammy Ortiz. Este filme infantil y de acción narra las aventuras de dos grupos de patinadores rivales de una colonia de la capital mexicana, uno de los cuales es apresado, por el asalto a una joyería, gracias al apoyo del otro.

Esta cinta representa un hito dentro del proceso de conformación de la escena del *skate* capitalino, al ser la primera en representar este mundo y sus ambientes (como el *skatepark* del Heart Beat Club), en una urbe que se integraba al proceso de globalización impulsado por el presidente de la República Carlos Salinas de Gortari, una etapa donde para Raúl Mendoza *Ruli* esta disciplina deportiva empezaba a despegar y a popularizarse, y donde la supremacía del *skateboarding* de transiciones (primero realizado en *bowls* de concreto y después en rampas verticales de madera), empieza a ser disputada por el *street skate* a nivel mundial, que propician el surgimiento de marcas icónicas como Plan B¹⁴ que entre 1992 y 1993 empieza a cambiar las tablas anchas por delgadas, cuando se da una inflexión generacional, a diferencia de las primeras generaciones conocidas dentro de las comunidades de patinadores como la *Old School* (Vieja Escuela), de las generaciones más recientes integrantes de la *New School* (Nueva Escuela).

Una etapa donde destacaron los concursos realizados en *San Agus* entre 1988 y 1989, en el DIF de Balbuena en 1992 y en el Heart Beat Club, además de que el deporte organizado en la Ciudad de México voltea a ver al *skateboarding*, a través de Promoción Deportiva del Departamento del Distrito Federal (PRODDF), institución que instaló un medio tubo desde 1985 a 1989, a un costado de lo que sería el Skatepark de La Fuente, y que algunos meses durante tres de estos años fue colocado en la explanada del Palacio de los Deportes Juan Escutia; hasta que acabó hecho pedazos¹⁵ al estar sin un adecuado mantenimiento.

Al respecto de estos cambios en el estilo de patinar, Octavio Velásquez *Tavo*, percibió cuando empezó a patinar a principios de los 90, una disminución en el número de patinadores con respecto a los existentes

¹⁴ Otra marca internacional icónica que ha llegado a la Ciudad de México fue Alien Workshop de acuerdo con Israel Valeriano Rayón.

¹⁵ Hubo otro medio tubo en el Skatepark La Fuente construido en Chihuahua y vendido a Raúl Mendoza *Ruli* para incorporarlo a este.

en los 80, instante donde ya habían desaparecido *skateparks*, dedicados principalmente a las minirampas y las verticales como Rancho Skate (ubicado por Periférico, cerca de la salida al Desierto de los Leones), Skate Inn, Heart Beat Club, Dogtown¹⁶ (que en ese instante tenía una alberca cubierta de tierra)¹⁷ y Skatorama, algunos de los cuales llegaron a patinar en funciones como los casos del tercero al cuarto, y sus vestigios en el caso del último, y cuyo fin perjudicó el desarrollo de la tercera generación de *skaters*, y motivó a que patinaran más en las calles, con lo que hubo cambios muy radicales en los trucos al evolucionar más la tendencia hacia el *street skate* al hacer giros y botes, con lo que se condicionó la forma de las patinetas, al ser más delgadas y tener nariz y empeine, aparte de reducir el tamaño de la tabla y de las llantas (de 50 a 60 mm) con relación a las patinetas de los *bowls* y las rampas verticales.

Una serie de cambios a las que muchos patinadores no se pudieron adaptar y prefirieron dejar de patinar, y aunque hubo otros patinadores que se conservaron en el estilo de antaño, esto aunado a las pocas oportunidades para poder vivir de este deporte, ante esta drástica contracción en el número de practicantes, determinó se dificultara la retroalimentación generacional de los *skaters* de principios de los 90, por los que estaban a los finales de los 80, muchos de los cuales no se mantuvieron en la escena del *skateboarding* capitalino, y no transmitieron sus experiencias a las nuevas generaciones, además de que siguieran desarrollándola, con lo que se abrió una brecha generacional, que limitó el proceso de desarrollo de esta disciplina en una urbe donde al no haber tantos patinadores, era considerada en ese instante como un deporte de niños y adolescentes, y no era tan mal visto como lo fue después, debido al repunte del número de practicantes, que visibilizaron sus formas de apropiación en los espacios públicos, no obstante que el *skate* nunca ha perdido del todo el estigma de ser para vagos, según Octavio Velásquez *Tavo*.

Para Carlos Eduardo Zúñiga (2022), la historia del *skateboarding* mexicano en los 90 es compleja por una serie de factores económicos, políticos y culturales que afectaron a la industria de la patineta y al

¹⁶ Según Carlos Guevara, en su última etapa a principios de los 90, se tenía que pagar 10 pesos la hora por usar la pista que contenía un medio tubo muy divertido, y después de cerrada se convirtió en un parque clandestino donde había que brincarse la barda para ingresar.

¹⁷ Francisco *Paco* Manzanares comentó de este, que le tocó desenterrar rampas en su momento.

país, transformando el contexto de la juventud. Entre 1990 y 1992 se construyeron parques privados de madera entre los que destacan: Skate Inn, Club Bal Skate, Skate Paradise, Rancho Skate, Heartbeat Club, que durante dos años fueron anfitriones de exhibiciones de *skaters* estadounidenses y de los equipos más famosos de la época cada 3 o 4 meses (especialmente en el primero de estos), algo similar pasaba en Guadalajara en las pistas del Club Sol y de Duckys 10 ½, mientras que las pistas: Roller Papagayo de Acapulco, así como Mictlan y Sport Plaza de Mazatlán, también eran buenos destinos para exhibiciones profesionales, y en México de 16 espacios para patinar en 1989 se pasó a más de 70 en 1992¹⁸.

Según Carlos Eduardo Zúñiga (2022) en estos años se desarrolló tanto el *skate*, que varios *skaters* nacionales como Mario Espinoza de la Ciudad de México, Rubén Bayardo, Rogelio Hernández de Guadalajara fueron patrocinados por compañías estadounidenses, y al ganar concursos obtuvieron contratos de trabajo, algo nunca visto;¹⁹ y si bien la escena mexicana era muy poderosa en ese par de años, en la Unión Americana venía cristalizándose otra transformación de la patineta, que dio paso a un nuevo estilo con la calle como su superficie principal, dejando atrás al *skate* de vertical o espectacular de grandes acrobacias sobre rampas de madera, llegando el fin de su época dorada, como lo expone por primera vez Thrasher Magazine en julio de 1992, en un artículo llamado *Who killed the vert.*²⁰

Esto sucedió de acuerdo con Carlos Eduardo Zúñiga (2022) por una recesión económica, un cambio generacional y una serie de demandas civiles interpuestas por los padres de *skaters* accidentados en las rampas de vecinos, que motivó a los abogados y familiares a aconsejar a sus defendidos destruirlas, erradicando el fenómeno *Backyard Ramp*, teniendo los patinadores solo la calle para patinar, la que modificaría en su totalidad, las formas, la aerodinámica, así como los accesorios y el diseño

¹⁸ La revista de *skateboarding* mexicana Re Skate tenía el artículo: *¿Dónde patinar?* era una guía de los lugares que existían para patinar, ahí mes con mes se sumaban nuevos espacios que eran notificados por los mismos patinadores de esas localidades, durante los dos años de vida de esa publicación se aprecia claramente el crecimiento de espacios para patinar justamente por estar registrados en su publicación.

¹⁹ Mario Espinoza primer patrocinado de la Capital cuenta aún con el documento omitido por la compañía Zorlac and Airbourne Skateboards que los avala como atleta de la compañía texana.

²⁰ Este artículo completo está en el sitio web de la Revista Thrasher Magazine <https://www.thrasher magazine.com/articles/magazine/july-1992/>

de las patinetas que redujeron sus ruedas a casi la mitad de su diámetro, haciéndose más pequeñas y simétricas, y en un lapso de tres años las tablas eran otras; mientras que las marcas cambiaron al fundar los *skaters* de la Unión Americana sus compañías, cambios que pronto impactaron en México.

En estos instantes donde el proceso de conformación de la escena del *skateboarding* capitalino estaba bastante débil, por las condicionantes que propiciaron los cambios en el estilo de patinar, es cuando esta sufre una profunda perturbación producto de la crisis económica de 1995 en el país, que estuvo a punto de desaparecer la práctica de este deporte en la urbe, producto de la devaluación del peso frente al dólar que se vivió, y que provocó que las patinetas y demás artículos relacionados se encarecieran, debido a que la mayor parte de estos eran importados de los Estados Unidos de América, ante la escases de marcas nacionales, como las que hoy inundan el mercado nacional contemporáneo.²¹ Un fenómeno que a causa del efecto tequila (como se le denominó a la primera crisis económica global al provenir de México), se vivió en varios países donde se usaba la patineta, a excepción de la Unión Americana, donde se produjeron películas como KIDS, que retrataban la vida de un grupo de jóvenes inadaptados que gustaban de la patineta.

Para Carlos Eduardo Zúñiga (2022) esta crisis económica acabaría con la infraestructura *skate* que había en la Ciudad de México, al no haber recursos para sostener las pistas y el abasto continuo y constante de patinetas, la devaluación elevó los precios estratosféricamente y muy pocos podían pagarlos, prácticamente ninguno de los primeros empresarios de los 70 y 80 que habían invertido en el *skateboarding* pudieron y quisieron seguir y de las casi 70 pistas existentes en 1992 para 1995 no existía ya ni un 5%; la escena volvería a reavivarse un año después, pero ya nada sería igual, ya no serían los mismos protagonistas, se dejaron las colonias de clases de ingresos económicos altos y se pasó a la periferia, pero también los cambios en la apertura democrática en el país trastocarían a los patinadores, junto con el aumento en el uso de drogas entre los

²¹ Para Francisco *Paco* Manzanares además de la devaluación, otra causa que determino la caída del *skate* en la Ciudad de México fue que muchos de los patinadores eran adultos que tenían que trabajar, y muchos era casados, y como todo era creado por los *skaters*, acciones como la construcción de *skateparks* era nula.

jóvenes de la capital, tres grandes factores que configuraron la realidad histórica de México en la mitad de la década.

Es en este contexto que impacta al *skateboarding* capitalino cuando a nivel nacional destacan fuera de los patinadores de la Ciudad de México, Juan Manuel Bayardo *El Meme* de Guadalajara, Fernando *El Aguinaco* Rodríguez y Miguel Ángel Sánchez *El Nash*, ambos de la ciudad de Mazatlán,²² donde surgen, Alberto Franco *Niño Blunt*, y sobre todo Miguel Ángel Sánchez Gálvez *El Niño Rata*, considerado una leyenda del *skate* en México, por su forma amable de ser y su estilo *hardcore* (tosco y aventado) de patinar fundamentalmente el *street skate* (aunque también patinaba el medio tubo),²³ pero que lamentablemente murió en el 2008; por su parte a nivel mundial surge en los 80 el patinador más famoso de todos los tiempos Tony Hawk,²⁴ despegando a nivel estratosféricos en 1986, quien llegó a venir a la urbe capitalina en 1991 a hacer una demostración a una casa de la Calle 4 de la colonia Pantitlán, invitado por la Skateshop Bal Skate, visita donde aparte fue a Guadalajara al Skatepark Dukis, acompañado de los *skaters* Eric Sanderson, Lance Mountain y Mike McGill, además de por el mexicano Roberto Hernández Orozco *Robert* o *El greñas*.

²² Miguel Ángel Sanches *El Nash* de Mazatlán en conjunto con Raúl de la Vega *El Batman* y Raúl Mendoza *Ruli* formaron un equipo de trabajo para hacer sus primeras rampas, la primera que rearmaron fue el medio tubo de Four Wheelrs que compraron en su momento.

²³ Según lo dicho por Alberto Franco *Niño Blunt* otros patinadores de la época en el pequeño y turístico puerto de Mazatlán eran: Alex *El pipirino* y Fernando *El Aguinaco* Rodríguez que le enseñaron a patinar, al igual que él y los anteriores le enseñaron a patinar a Miguel Ángel Sánchez Gálvez *El Niño Rata*, contra el cual perdió un concurso en 1993 en una mini-rampa.

²⁴ Para Francisco *Paco* Manzanares cuando Tony Hawk venía dominando la escena de competencias, este le inyecta nueva vida a nivel mundial, y como consecuencia los jóvenes empiezan a patinar en las calles, además de que salieron a finales de la década de los 90 y principios de los 2000, varias figuras que conocemos a nivel mundial.

Foto 10. Skatepark Tacuba



Fuente: José Antonio García Ayala, 2014.

Capítulo 10

Tercera época: Resurrección y auge del street skate en la Ciudad de México

Es en medio de esta crisis económica, de la apertura democrática y del aumento de consumo de drogas en la juventud, cuando en 1996 da inicio la tercera época del *skateboarding* en la metrópoli capitalina denominada: *Resurrección y auge del street skate en la Ciudad de México*, caracterizada por una contracción de su escena, y su paulatina recuperación. Pero según César Reyes fue en el momento donde casi nadie patinaba, y que de 100 patinadores había cinco *skaters* en promedio, que compró una mini-rampa y la colocó por tres o cuatro años en el patio de atrás de su casa en la colonia Agrícola Oriental, hasta que decidió comprar una rampa vertical con la ayuda de un amigo, la cual se colocó en un predio de 100 m², ubicado en Tláhuac, por ser el lugar más barato que encontraron, y sin tener claro el plan de negocio, abrieron el Skatepark El Gueto, cuyo principal objetivo era tener un lugar donde patinar, aunque cobraban, y posteriormente crearon la *skateshop* del mismo nombre, localizada en la calle Tamaulipas de la colonia Condesa, que duro entre dos y tres años.

Para César Reyes aparte de los parques del Gueto y de La Fuente (conocido como Bal Skate en ese momento), en 1999 destacó una pista en el Municipio de Nezahualcóyotl conocida como Las Islas, siendo la disminución en la cantidad de *skaters* acompañada de la baja en el número de *skatespots* de alto nivel de convocatoria en la metrópoli;¹

¹ Entre los *skatespots* que se mantenían vigentes en esa época estaban el DIF de Balbuena considerado como el principal lugar de alta significación del *skate*, la plaza de la Delegación Venustiano Carranza y la colonia Jardín Balbuena en general, el Paseo de la Reforma, La fuente del Parque de San Agustín enfrente de la Iglesia de San Agustín en Polanco, la Unidad Habitacional CTM por el sur, Lago Guanacacha, las calles de la colonia Lindavista donde estaba una Skateshop de Bal Skate, puesta en sociedad con

aunque desde 1995 destacó la explanada del edificio de gobierno de la Delegación Iztacalco,² y de 1996 al 2000 el estacionamiento subterráneo de la abandonada Tienda CONASUPO de la Jardín Balbuena, antes ser convertida en un Aurrera y después en un Wal-Mart.

Es en este punto donde todavía la comunidad de patinadores luchaba porque sobreviviera el movimiento del *skateboarding* capitalino,³ y casi

Alain Carrasco, la explanada del Estadio Azteca, el Parque México, la Ciudad Universitaria, el Monumento a Álvaro Obregón en San Ángel (donde se grabaron videos famosos en ese momento) y sobre todo Oasis y las 10 de *Consti*, a los cuales se añadían otros como el Parque Pilares por las colonias Narvarte y De Valle, La Fuente de Coapa, el Centro Histórico de la Ciudad de México, la Glorieta del Metro Insurgentes, el Puente de Eje 3, el estacionamiento del supermercado cercano a la Estación del Metro Martín Carrera, en unas banquetas y un módulo en la Unidad Habitacional La Hacienda de en Medio, en la avenida de las Torres enfrente de unas canchas de fútbol donde está un frontón, en los salones y escaleras de la Escuela Secundaria 215, enfrente de la Preparatoria 3 de la Universidad Nacional Autónoma de México, las jardineras que se encuentran en las avenidas de los Maestros y Carpio, en la Unidad Profesional Lázaro Cárdenas o Casco de Santo Tomás del Instituto Politécnico Nacional, la fuente en la calzada Misterios en una central de coches donde se simulaban grandes combos, la avenida Central, el Jardín Hidalgo y la Plaza Centenario frente a la Iglesia de San Juan Bautista de la Villa de Coyoacán, por Miguel Ángel de Quevedo, donde salía a correrlos el padre de la iglesia y donde los jóvenes afuera de su casa ponían medios tubos. A estos se suman el Wal-Mart Miramontes, el Gigante y el Zapamundi por los rumbos de Taxqueña; Fuentes Azules y los ex lagos artificiales del Parque Ramón López Velarde en enfrente del Centro Médico Siglo XXI, la esquina de la casa, y la salida del trabajo de David Herrera, el Parque Eduardo Molina y la Unidad Nonoalco Tlatelolco. En esta época donde también se patinaban otros *skatespots* ubicados al norte de la urbe en espacios públicos como un semáforo de la colonia Vallejo y explanadas que eran usadas por su piso liso y su amplitud, las patinetas tenían un *slick* para proteger el dibujo y eran más pesadas, que hoy en día que son de un poliuretano más grueso, son más aerodinámicas y cóncavas.

² Este *skatespot* en la explanada del edificio delegacional está compuesto por bancas y una barda adjunta al edificio delegacional.

³ Muestra de esta lucha por sobrevivir del movimiento fue el caso de patinadores como Jonathan Castañeda que se mantuvo en la misma por cuatro años con sus propios recursos económicos, y los apoyos de la comunidad de patinadores de la Condesa como el trueque, con lo que se fortalecía la solidaridad dentro de esta red social básica o barrial, lo que le daba a los patinadores una alternativa económica para practicar este deporte, en un momento en el que el tipo de cambio del peso frente al dólar era muy caro, y la mayor parte de los productos de *skate* eran de importación, lo que motivaba un importante trueque de artículos, como tenis o patinetas, que tenían una vida de tres o cuatro usuarios, una práctica que todavía se conservaba dentro de los patinadores de escasos recursos económicos entre el 2014 y el 2015.

había desaparecido la escena en la urbe, cuando Bal Skate (en ese entonces asociado a lo que sería denominado en años posteriores como el Skatepark La Fuente), fue de las pocas tiendas de patinetas que existían en la Ciudad de México y a nivel nacional, y de acuerdo con Octavio Velásquez *Tavo*, esto es parte de lo que le da su prestigio como lugar de alta significación en la escena del *skateboarding* capitalina, porque esta *skateshop* ubicada en la Jardín Balbuena fue de los epicentros que mantuvo el *skate* a nivel casi nacional por un tiempo, y el contacto con la escena internacional del *skate*, a través del patrocinio de patinadores, así como la organización de concursos y *demos*, así como la venta de artículos como videos.⁴

Lo anterior, convirtió a esta *skateshop* en una de las causas por las que esta colonia es reconocida como una zona 100% *skate*, sumada a la existencia de legendarios *skatespots* ubicados en esta misma como el DIF de Balbuena y la Plaza de los Constituyentes de 1916-1917 (conocida como La Delegación Venustiano Carranza), y *El hoyo punky* (que se convertirá en el Skatepark La Fuente), que provienen de la segunda época del *skate* en esta metrópoli, como las *skateshops* Bal Skate y Asfalto, la primera caracterizada por ser más *fresa*, mientras que la segunda era más punk, las cuales tenían una ardua rivalidad, en un momento donde había muchos *skaters* transitando por la Jardín Balbuena, donde se han forjado varias generaciones de patinadores, de acuerdo con Juan Manuel García *Sauro*,⁵ que llegó a patinar en lugares como el Maracaná, en compañía de

⁴ Para Raúl Mendoza *Ruli* en la Ciudad de México existen diversas colonias importantes para patinar como San Ángel, Satélite y Xochimilco, cuya elección depende de la diversidad de lugares que tienen y los trucos que te permiten hacer estos, pero entre todas estas destaca la Jardín Balbuena, una colonia bonita que se ha convertido en un núcleo del *skateboarding*, al ser una flor en el pantano del oriente de la capital del país, geográficamente ubicada en una de las delegaciones centrales del Distrito Federal, donde se encuentran *skatespots* y *skateparks*, que en conjunto con sus calles como Genáro García y avenida del Taller, con sus pisos bien cuidados y mejor hechos que en otros lados, la han convertido desde los 80 en una gran pista que esta padre patinar, y muchos patinadores venían desde la avenida Ocho o Francisco Morazán con sus tubos y rampas de 1.50 metros para adaptarla aún más para patinar, en un momento donde se podía trasportarse con la bicicleta, práctica que es más difícil actualmente por la cantidad de rejas que tienen distintos andadores y retornos de la Jardín Balbuena, lo que hace más viable usar la patineta como medio de transporte, como lo hacía Raúl Mendoza *Ruli* a los 15 años de edad.

⁵ Según Juan Manuel García *Sauro*, la principal ventaja que tuvo la Jardín Balbuena fue la existencia de tiendas de patinetas y de *skatespots* como *El hoyo punky* y la explanada

Facundo Gómez Brueda, un estacionamiento de la Unidad ISSSTE No. 5, que no se prestaba tanto por el piso, al que se suman sitios donde se ha practicado el *skate* en esta colonia, como los estacionamientos del Velódromo Olímpico Agustín Melgar, ocupados por Raúl Mendoza *Ruli*, para hacer unos concursos antes de crear el Skatepark La Fuente, y un medio tubo instalado por el patinador Abraham atrás de una tienda de abarrotes de la Unidad Balbuena No. 2.

Lugares a los que se añadirían en la cuarta época del *skate* capitalino: las *skateshops* de Miscelánea y el *skatepark* JFK, lo que aunado a la traza urbana, dimensiones de vialidades y características de los acabados de las calles, la iluminación eléctrica y la seguridad de la Jardín Balbuena, habían hecho de esta un punto de reunión de generaciones de *skaters* de dentro y de fuera de la misma, sobre todo cuando se mantuvo vigente esta *skateshop* Bal Skate, que permitió que su comunidad se nutriera de los conocimientos y experiencia de los mejores patinadores de colonias como Moctezuma, Pantitlán, Echegaray, Satélite, y de *skatespots* como Pilares y San Agustín; y fusionaran su forma de patinaje, en una tercera etapa donde según Octavia Velásquez *Tavo*, los patinadores realmente constantes en la escena capitalina no sobrepasaban más de 100. La vigencia de esta colonia en la comunidad de la patineta, y su irradiación a otras localidades de su entorno donde han surgido otros *skatespots* y *skateparks*, han hecho a la zona oriente de la Ciudad de México (y en específico del suroriente), una de las más significativas de la cultura del *skateboarding* en esta urbe.⁶

de la Delegación Venustiano Carranza, que han sido el punto de reunión de patinadores de diversas generaciones de la colonia y su entorno inmediato, algunos de los cuales continúan vigentes en su escena como Octavio Velásquez *Tavo*.

⁶ Otras causas de este reconocimiento también fue la venta de forma particular de patinetas por patinadores, que compraban tablas más baratas en los Estados Unidos de América porque tenían algún familiar viviendo allá, como fue el caso de los hermanos Román y Mauricio, y Rogelio *El Batman*, y que empezaron a vender en su casa y después dio origen a la *skateshop* Stream Skate en Plaza Churubusco por la Prepa 2 de la UNAM en la Delegación Iztacalco, que fue seguida de otra denominada Pacific Stream (cuyos dueños provenían de Oaxaca) por la zona del Parque Hundido, según Octavio Velásquez *Tavo*. De acuerdo con Miguel Alana García *Chonchis* en esta misma época fue cuando existían dos *skatespots* más en la Delegación Iztacalco, uno estaba en el Circuito Interior Río Churubusco y otro que por la avenida Juan Alvares que tenía un tubo para patinar y las patinetas costaban entre 1,100 pesos y 700 pesos. En la actualidad en la zona oriente otros lugares de alta significación son el *skatespot* de la explanada de la

Es en el momento donde Bal Skate se queda como una de la únicas *skateshops* de la ciudad,⁷ se da el auge de los tianguis como La Raza, La Bola (ubicado por Ciudad Universitaria) y San Juan, que se suma al ya existente en el Chopo, donde se vendían copias piratas o fayuca de marcas como Tablas New Deal y Plan B; tenis ADIDAS y NIKE (que no eran especializados en el *skate*), que eran más baratos que los VANS, OSIRIS o ES.

Para Octavio Velásquez *Tavo*, aunque los tianguis cubrieron la necesidad de adquisición de productos más baratos para los patinadores al no pagar impuestos, luz, internet y hasta empleados, y tener rentas módicas por los sitios para poner sus puestos, con respecto a las pagadas por un local en la Roma, la Jardín Balbuena o la Del Valle para poner una *skateshop*, es necesario reflexionar que llegó un momento en que el crecimiento desmedido de estos puestos en tianguis perjudicó a las *skateshops*, y a la industria del *skate*, que formaban la economía formal derivada de este deporte.⁸

Pero hoy en día, Octavio Velásquez *Tavo* piensa que se está en un proceso de transición hacia un sano equilibrio entre la venta en tianguis que tiene su nicho de mercado en los patinadores que solo pueden adquirir lo más barato, y aquella que se da en las *skateshops*, debido a que muchos *skaters* han entendido la importancia de apoyar al mercado formal de

Delegación Iztacalco, y los *skateparks*: Puerta 9, Fishbone, Cabeza de Juárez, Cuitláhuac y Los Reyes-La Paz.

⁷ Posteriormente surgieron las *skateshops* Stream Skate, Dstrctbl, Zuma y Aztlán, que son consideradas las tiendas de patinetas más antiguas que se han mantenido en funcionamiento constante, de acuerdo a Carlos Guevara, mientras que Israel Valeriano Rayón menciona como *skateshops* de antaño las que existían en la calzada de Tlalpan, en Pericoapa de Julio Aguilar, en AltaVista conocida como Cracovia, al estar en la calle de este mismo nombre, propiedad de Ernesto *El colofox* y su hermano José Alberto Miranda, en San Francisco, en la Plaza Comercial ubicada por Félix Cuevas; y por su parte Francisco *Paco* Manzanares comenta que él puso una *skateshop* en el año 2000 en la calle de Oaxaca. Por su parte, Raúl Mendoza *Ruli* comentó que la Skateshop Bal Skate, llegó a tener sucursales en Pericoapa y Coapa (en la calle prolongación División del Norte), cerca del *skatespot* de la Fuente de Coapa, aparte de que la *skateshop* matriz, llegó a ubicarse por la avenida Insurgentes, en Plaza Inn, hasta llegar a su ubicación actual a un costado del Skatepark La Fuente.

⁸ Otros como Carlos Guevara, patinador, dueño de la Skateshop Zuma y vendedor en tianguis como el Chopo o La Raza, señalan que los más perjudiciales son aquellos comerciantes que solo hacen negocio con los productos (que muchas veces son de baja calidad), y que no cuentan con el grado de conocimiento mínimo para orientar adecuadamente a los *skaters* sobre aquello que va a satisfacer sus necesidades.

la escena de capitalina, porque comprar los productos de las marcas en sus tiendas de patinetas asociadas, permite que estas tengan los recursos económicos para poder subsistir, y que posteriormente como parte fundamental de su negocio, puedan patrocinar a los patinadores, organizar concursos o construir *skateparks*, y con ello crezca la escena, cambiando la creencia de que las marcas y las *skateshops* tienen que apoyar a los patinadores, por la idea de que son los *skaters* los que deben apoyar a la marca (sobre todo nacional) o *skateshop* de su preferencia, porque les gusta las videopartes que producen o los patinadores que patrocinan, y en suma como hacen estas que se desarrolle este deporte, y con ello siga este con el poco dinero que invirtieron en ellas al comprar sus productos, y porque no pensar que estas podrán apoyarlos directamente haciendo un evento para la comunidad o patrocinándolos, como ocurre en la Unión Americana y en Europa.

Fue ya avanzada la tercera época del *skateboarding* capitalino cuando a principios de siglo XXI, se da la tercera oleada de concreto a nivel internacional, caracterizada de acuerdo con Juan Pablo Escalante Hernández *Nito*, porque los patinadores estaban más metidos en la construcción de los *skateparks* por el movimiento *Hazlo tú mismo*, entre otras cosas, al darse cuenta de que dependía de ellos el desarrollo de este deporte, además considera que en esta oleada, que sigue vigente, el concreto con el que se construyen las pistas de patinetas, ya es de verdad, y es en esta ola donde se viene con todo, el surgimiento de diversos *skateparks* públicos por todo el mundo, donde existe una nueva tendencia donde se mezclan diversos elementos para patinar, como rampas, escaleras, barandales, *bowls* y verticales, con el objeto de crear a ese nuevo tipo de patinador que patine de todo.

Según Juan Pablo Escalante Hernández *Nito*, esta tercera oleada de concreto fue producto del movimiento impulsado por Jeyki Spanish alrededor del año 1996, que logro cambiar la *Ley de los Skateparks Públicos* en los Estados Unidos de América, que provocaba que los dueños de los *skateparks* pudieran ser multados y hasta demandados, para que pagaran grandes sumas de dinero si alguien se lastimaba en estos, y que motivo a que marcas como VANS cerrara sus parques de patinetas, pero aparte de este aporte, Spanish contribuyó junto con otros, al crecimiento del *skateboarding* a nivel mundial, con la creación de los X Games, que surgieron con el objeto de usar a la televisión para promoverlo, desde un punto de vista más deportivo, y menos estigmatizado al ser una práctica de alto riesgo.

Para Carlos Guevara en 1999 empieza nuevamente a crecer el número de *skaters*, y entre el 2004 y el 2005 se da el boom de marcas nacionales⁹ y de *skateshops* locales, dándose una segunda fase dentro de esta tercera época del *skateboarding* en la Ciudad de México, una vez estabilizada la situación económica del país, momento donde se da la instalación intermitente entre 1999 y 2000 de un medio tubo por Raúl Corona dueño de la marca X VERTICAL, así como el surgimiento de los primeros grandes *skateparks* de concreto creados totalmente por el Gobierno del Distrito Federal,¹⁰ que no estuvieron libres de contratiempos en su construcción y diseño; como el denominado como Puerta 9 o Metro Puebla, ubicado desde el 2000 en la Ciudad Deportiva Magdalena Mixiuhca¹¹ para el patinaje en transiciones y *street*, e inaugurado en 1998 por la jefa de la administración capitalina Rosario Robles.

Estos dos lugares fueron el principio de una serie de edificaciones realizadas por distintos niveles de gobierno para las necesidades recreativas y de rehabilitación social de los sectores juveniles como respuesta a las problemáticas sociales de la juventud, según Carlos Eduardo Zúñiga (2022), quien explica que desde 1997 la administración de la capital empezó entrometerse en muchas manifestaciones de los jóvenes para construir una relación directa con ellos para hacerse de un sector con fuerza política como lo muestra el siguiente fragmento de los lineamientos políticos planteados en 1997, presentados en el documento: *Desarrollo de las*

⁹ De acuerdo con Carlos Eduardo Zúñiga (2022) en ese momento surgen muchas marcas porque Antonio *Toño* Olvera empieza a estampar patinetas a todo aquel que le comprara tablas de mayoreo, por consiguiente, cualquiera podía hacer su marca, siendo grande la cantidad nueva de estas que empezaron a fabricarse del 2004 en adelante.

¹⁰ Aparte de estos parques de patinetas existían otros de madera como Bal Skate (La Fuente) y el Balam que a diferencia del primero posteriormente desapareció, también se dan el intento de la construcción de un *skatepark* en el norte de la Ciudad de México, que incluso se promocionó en la campaña presidencial de Vicente Fox Quesada, pero que no se concretó, una tercera época del *skate* en la capital del país donde de acuerdo con Carlos Guevara, se percibe un incremento en la construcción de parques de patinetas la mayoría mal construidos como el de Santa Cecilia Izcalli, al que le han seguido otros como el del Parque Bicentenario.

¹¹ Francisco *Paco* Manzanares comenta que, a partir de la administración de Rosario Robles, cuando se construyó el Skatepark Puerta 9, los siguientes gobiernos del Distrito Federal emanados del Partido de la Revolución Democrática, impulsaron la construcción de parques de patinetas, y hubo un breve boom de estos entre el 2003 y el 2004, como parte de este nacieron parques de patinetas en la Delegación Iztapalapa mal hechos, así aumentaron los eventos que buscaban profesionalizar este deporte, y que tuvo la oportunidad de conducir.

políticas juveniles en la Ciudad de México: ejes estratégicos y acciones realizadas por la Dirección de Programas para la Juventud del Gobierno del Distrito Federal 1998-2000.

Antes de edificar siempre es necesario garantizar cimientos sólidos. Esta frase puede significar mucho al reconocer las intenciones y acciones del Gobierno del Distrito Federal con miras a construir una política juvenil democrática y participativa. Es ese sentido, es necesario mencionar que la Dirección de Programas para la Juventud se crea por decreto del jefe de gobierno en mayo de 1988; con anterioridad no existía una instancia de Gobierno del DF que fuera responsable de normar y direccionar los grandes lineamientos sociales para la juventud. Existía, en lo que era Sociocultur, una Coordinación de Juventud encargada de organizar actividades recreativas y culturales dirigidas a diversos grupos juveniles. De acuerdo con lo anterior es importante indicar que, si bien existían algunas acciones dirigidas y encaminadas a la juventud estas eran actividades aisladas, sin continuidad, descoordinados y desvinculadas de las prioridades estratégicas que históricamente ha demandado la juventud en la Ciudad de México; de tal forma que la labor inicial y principal de esta Dirección ha sido incidir en la cimentación Política Juvenil a nivel local, tomando en cuenta anteriores aspectos, el nuevo enfoque para entender las políticas juveniles es convertirlas en expresión de los niveles de participación, organización, movilización y lucha social de la sociedad civil y específicamente de las y los jóvenes.¹²

Para Carlos Eduardo Zúñiga (2022), la nueva posición de los grupos juveniles y las políticas de apoyo para estos propiciaron que las autoridades delegacionales especialmente de Venustiano Carranza, Iztacalco e Iztapalapa, realizaran una gran cantidad de eventos recreativos como varios concursos de *skateboarding*, encaminados a incentivar el deporte y a evitar el consumo de drogas, de esa manera entre 1996 y 1998, las explanadas delegacionales, las casas de cultura y los centros de atención a la infancia del DIF, celebraron exhibiciones, concursos y apertura de sitios para la patineta.

¹² (Comps) Evangelista, Martínez, Alejandra, León Ibarra, *La Juventud en la Ciudad de México: Políticas, Programas, Retos y Perspectivas*, Gobierno del Distrito Federal Secretaria de Desarrollo Social. Dirección General de Equidad y Desarrollo Social. Dirección de Programas para la Juventud, México D.F. 2000, p 66. Visto en: http://www.sideso.cdmx.gob.mx/documentos/publicaciones/2018/jovenes/la_juventud_de_la_ciudad_de_mexico.pdf

De acuerdo con Carlos Eduardo Zúñiga (2022), entre 1996 y 1999 el *skateboarding* se practicaba por un nutrido número de seguidores, que con el apoyo de algunos programas de política pública orientados a construir lugares para patinar dan un nuevo impulso y apuntalaría a una nueva generación de patinadores quienes cimentarían la nueva escena de este deporte a principios del 2000, además de que ya habían surgido sitios como las rampas de Bal Skate en la Puerta 2 de la Ciudad Deportiva Magdalena Mixiuhca, y *skatespots* como, *Los diez escalones del parque de Constituyentes* o *las diez de Consti*, *Los pasos a desnivel de la glorieta de los Insurgentes* o algunos estacionamientos de tiendas departamentales, bancos o zonas de oficinas donde hubiera barandales o escalones para deslizarse.

Según Carlos Eduardo Zúñiga (2022), desde 1996 el *skateboarding* estadounidense empezó a utilizar como sitios principales de acción, a las grandes escaleras y los largos barandales, elementos urbano-arquitectónicos fundamentales para el *street skate*, desafortunadamente por el diseño urbano-arquitectónico de la capital, esta no contaba con muchos de estos, pero los pocos *skatespots* existentes congregaron a un gran número de patinadores capitalinos y para el final del siglo XX este deporte estaba rehabilitado en la ciudad, la afición había crecido sobre todo en las colonias marginales donde los programas de impulso al patinaje habían fomentado la participación de niños y jóvenes.

Para Carlos Eduardo Zúñiga (2022), con el fin de la década llegaba a su fin el *skateboarding* como actividad elitista, y ahora perfilaría su práctica a sectores más populares, ya que se contaba con lugares intervenidos por los patinadores, pero también se empezaría a realizar una campaña de construcción de *skateparks* financiados por el gobierno, y para finales de 1999 comenzaría el proyecto de lo que en su momento fue el parque de patineta más grande de Latinoamérica ubicado en Iztapalapa en el Deportivo Francisco I. Madero, donde había unas rampas de madera instaladas por los ciclistas de BMX, sin embargo, el gobierno y la dirección de este espacio público transformarían este lugar construyendo en el 2002 *los bowls de Cabeza de Juárez*, que junto con la rampa de Bal Skate y el Skatepark del Metro Puebla incentivarían una vez más el estilo de rampa vertical y de transición.

A esto se suma un gran auge de concursos de *street skate* en la Ciudad de México, como el Festival Deportivo y Recreativo sobre Ruedas 2002

los concursos del DIF de Balbuena,¹³ y otros creados a fines de los 90, y el organizado por Asociación Mexicana de Patinadores, Patines y Patinetas (AMEDEPPA)¹⁴ en el Salón de los Espejos, y los realizados desde 1993 en el Skatepark La Fuente, entre los que destacan el del 2003 también organizado por esta agrupación, que fue de los primeros con dinero en efectivo como premio, etapa donde a nivel nacional destacan los campeonatos de Aguascalientes efectuados en el Parque los Globos, mientras en la escena capitalina dominan en el *skate* de competencias, patinadores como Juan Manuel García *Sauro*, Octavio Velásquez *Tavo*, Omar Salas y Josué Estrada *Josin*.¹⁵

Para Carlos Eduardo Zúñiga, en los últimos 20 años, se ha dado casi la mitad del proceso de conformación de la escena del *skate* en México, que ha permitido su crecimiento y consolidación real y tangible, posibilitando incluso que esta actividad sea considerada un deporte formal e institucional por parte del Comité Olímpico Mexicano. Esto no ha sido bajo una línea cronológica de sucesión de hechos, debido a que, muchos eventos, escenas y patinadores surgieron simultáneamente por todo el país en muy poco tiempo, de forma que, resulta hasta cierto punto impráctico mencionar todos y cada uno de los eventos y concursos regionales, delegacionales y municipales realizados en este milenio.

Por lo anterior, Carlos Eduardo Zúñiga (2022) más que comentar una serie de anécdotas del pasado reciente del *skateboarding*, prefiere comunicar una mirada general y analítica de los procesos, factores y elementos que han conformado desde inicios del siglo XXI la realidad de su escena

¹³ Según Carlos Eduardo Zúñiga (2022), los concursos del DIF de Balbuena eran organizados por el Gobierno de la Delegación Venustiano Carranza y por particulares.

¹⁴ De acuerdo con Carlos Eduardo Zúñiga (2022) la AMEDEPPA presidida por Raúl Mendoza *Don Bal* era parte de los intentos de organizaciones de patinetas y patines, pero antes de esta ya había existido la ASOCIACION DE PATINETAS DEL DISTRITO FEDERAL, que fue un intento de Cesar Delgado *Jay Skate* por crear una asociación, pero que no contaba con miembros de provincia.

¹⁵ Otros patinadores de esta época en la Ciudad de México, eran Fernando Martínez *Agapo*, Javo Estrada, *El Johnny*, Marco Contreras, Yahir Velásquez, Ernesto Escudero, Amos Rivas, el Bevo, que ya se formaron cuando empieza formarse una industria del *skate* a nivel capitalino y nacional, con marcas de tablas como las producidas por Bal Skate, según Octavio Velásquez *Tavo*, y Jorge Núñez, *El orco*, *El Neri*, Bryan *El Tacuanel* y Juan de acuerdo con Ricardo Abdahala Orozco *Tachi*, que también inicio como patinador en esa época. Además, en estos años se dan los inicios de Mario Sáenz, Miguel Huerta, Cristian Huerta, y Félix May Lozada *Polo May*.

en México; para dar cuenta que lejos de ser una historia lineal como pasó en las últimas dos décadas del siglo XX, en donde la creación de una pista, la presentación de una exhibición o algún concurso nacional se daba de forma consecutiva, se dan hechos provenientes en todos lados y al mismo tiempo.

Así, para Carlos Eduardo Zúñiga (2022), si bien, el crecimiento del *skateboarding* nacional es propiciado por el contexto global, también es cierto que, la comunidad mexicana ha tenido batallas, victorias y derrotas, particulares, en los últimos 20 años, teniendo que considerar tres importantes factores o ejes sobre los que se cimenta la actual escena e industria del skate en el país: la aparición de patinadores proactivos que han puesto sus conocimientos profesionales y capital económico al servicio de este deporte; el apoyo comercial, publicitario y económico de empresas transnacionales, y finalmente el respaldo de autoridades e instituciones estatales para fomentar su práctica. Estos tres elementos han actuado en conjunto y por separado para construir el *skate* de hoy en día, separando dos áreas.

Según Carlos Eduardo Zúñiga (2022), para fines del siglo XX los gobiernos comenzaron a manifestar un apoyo condicionado por intereses políticos, para la edificación de pistas de patineta, cuyas obras más grandes e importantes estaban en la Ciudad de México. El parque patineta más valioso entre 2002 y 2006, fue los *Bowls de Cabeza de Juárez*, que reagrupó a los patinadores que habían dejado la patineta a fines de los 90, quienes ayudaron a los niños a aprender a utilizar esos *skateparks*, de tal manera que los *bowls* se convirtieron en un lugar neurológico para conformar una escena y una industria.

Para Carlos Eduardo Zúñiga (2022), los concursos y exhibiciones que en los 90 se hacían a cuentagotas, para inicios del 2000 se multiplicaron, al igual que los programas de apoyo al deporte especialmente en las delegaciones del oriente de la Ciudad de México. Las escenas en Aguascalientes, Mazatlán, León, Monterrey, Tijuana y Guadalajara comenzaron a visibilizarse, aunque estas dos últimas nunca dejaron de ser ciudades con muchos patinadores, las otras rápidamente las igualaron, pero, a diferencia de ahora, muy pocas pistas eran construidas en provincia para los *skaters* de las generaciones X y Y.

Según, Carlos Eduardo Zúñiga (2022), algunas de esas escenas locales empezaron a crear sus pistas de madera y a realizar sus concursos, que paulatinamente se hicieron nacionales; *skateparks* como la Fortaleza en

Monterrey, o los concursos en los Globos de Aguascalientes, conformaron un circuito de eventos con un calendario de fechas, donde los más importantes se realizaban en la Ciudad de México, en la pista de Bal Skate en la colonia Jardín Balbuena, de la mano de Raúl Mendoza *Don Bal*, organizando exhibiciones internacionales, así los patinadores aprendían las técnicas más novedosas de trucos y estilos.

Pero, de acuerdo con Carlos Eduardo Zúñiga (2022), los eventos efectuados en el Plan Sexenal en la Ciudad de México fueron los más importantes, donde los equipos estadounidenses mostraban las nuevas tendencias del *skateboarding* en trucos, pistas y estética, que habían cambiado radicalmente de mediados de los años 80 al año 2000. Lo anterior de la mano de una generación de patinadores en todo el país que reconfiguró lo que había quedado de la escena nacional, tras el quiebre económico de inicios de los 90.

Para Carlos Eduardo Zúñiga (2022), el rol de los patinadores para la formación de su escena e industria en el siglo XXI ha crecido, y sin duda, estos son los principales actores de la historia del *skate*, y en los últimos 20 años se han desarrollado no solo físicamente, sino también intelectual y profesionalmente, aportando sus saberes y conocimientos al servicio de esta, surgiendo arquitectos o ingenieros que diseñan pistas o fabrican patinetas, y una multidisciplina de saberes a nivel nacional, que va integrando *skaters* centennials y beta.

Carlos Eduardo Zúñiga (2022), explica que una escena de *skateboarding* es la totalidad de patinadores que existen en una región, y la industria es la infraestructura, esto es, pistas, fábricas, revistas o tiendas, generadas en esa escena. Esta heterogeneidad de disciplinas profesionales y oficios diversificaron y enriquecieron este deporte y su cultura juvenil. Del 2000 al 2010 estos *skaters* se volvieron periodistas, fotógrafos, diseñadores gráficos, artistas, ingenieros y arquitectos, aportando su conocimiento a la construcción de sitios para patinar, la difusión periodística y la plástica derivada, engrosando la práctica e identidad de las escenas local, estatal y nacional.

Según Carlos Eduardo Zúñiga (2022), de los niños millennials que empezaron a patinar a fines de los 90, surgieron reporteros y fotógrafos que documentaron la escena *skate* con publicaciones informativas como las revistas editadas a finales de los 70 y 80, como *Drop in* la más importante de su tipo, hecha por patinadores, que contribuyó durante su existencia a la difusión y promoción del *skateboarding*. Estos reporteros-patinadores consiguieron

alianzas comerciales con marcas transnacionales como *Red Bull* o *Nike*, que les permitieron tener el respaldo económico para sus publicaciones.

Para ese entonces el *skateboarding* empezó a hacerse más popular en las clases de ingresos económicos medios bajos y bajos, comenzando el proceso de masificación que lo caracteriza actualmente, y al cual contribuyen apariciones de patinadores como Juan Manuel García *Sauro* y Raúl Mendoza *Ruli* en video clips como *Corazón Confidente* del grupo de pop Jeans, realizado en el 2001; y la instalación de una pista de *skate* por la marca VANS en el Festival Iberoamericano de Cultura Musical Vive Latino, desde su primera edición en 1998, y que llegó a ser una tradicional escenografía dentro del escenario principal de este evento. Acontecimientos relevantes si se considera que paradójicamente en esta época se da la carencia de revistas especializadas¹⁶ en el *skate*, a excepción de la Revista Bal Skate, publicada entre el 2000 y el 2003 con solo cuatro números, enfocada a la comunidad de *skaters*, concursos, marcas de tablas y ropa, cercana a la *skateshop* de la cual toma su nombre.

En esa etapa, los patinadores aspirantes a ser profesionales no solían cursar una licenciatura, como los *skaters* de la primera generación de los 70 de las clases de ingresos económicos altos y medio altos, cuyas recursos económicos evitaban que enfrentaran la disyuntiva de elegir entre una carrera como deportista profesional o una universitaria, como les pasó a patinadores de la segunda generación como Mario y José Casillas, que estudiaron cine y fotografía; los hermanos Miranda: Luis y Ernesto *Neto* o *El colofox* o *Neto*, que hicieron licenciaturas en comercio internacional; Bernardo Polidura *El Calabazo*, cuyo papá era dueño de una fábrica de plásticos, Marco Contreras,¹⁷ que aprendió programación de computadoras, *El Pana* que también estudió fotografía, al igual que David Jaramillo *El Sicópata*, reconocido fotógrafo, periodista y activista social integrante del Consejo General de Huelga de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) en 1999.

¹⁶ En esa época se publicaba en México revistas como Park Skate, y se produjo escrita a mano por Miguel Alana García *Chonchis*, y algunos amigos, el Chopo Magazine, que era patrocinada por integrantes del Tianguis de Chopo, y duro nueve números, y donde salía un personaje de un borracho bien locote, llamado Don Chopo creado por ellos, y luego fue acompañado por un Croquet.

¹⁷ De acuerdo con Carlos Alfredo Padilla Rubalcaba *Litos*, Marco Contreras lleva 28 años patinando, mientras que Piri Ruiz quien se dedica a construir pistas tiene 17 años patinando.

Una de las excepciones fue Juan Manuel García *Sauro*, que se caracterizó por ser uno de los pocos patinadores de ingresos económicos medios bajos y bajos, con una instrucción académica universitaria, en su caso impulsado a conseguir por la Skateshop Bal Skate como una de las condiciones para patrocinarlo, esto se ha buscado instaurar en la actualidad como una característica esencial para los profesionales de la patineta, que desean consolidarse en la escena, debido a que la comunidad ha entendido que se requiere personas al interior de la misma, capacitadas para desarrollar diversos ámbitos en esta, y con ello poder contribuir a su proceso de consolidación, ejemplo de ello es el caso de Carlos Padilla *Litos*, estudiante de la carrera de administración de empresas en el Instituto Tecnológico de Monterrey Campus Aguascalientes, y que es un reconocido patinador profesional.

Carlos Eduardo Zúñiga (2022) comenta que los esfuerzos de estos *skaters* han sido diversos, entusiastas y arriesgados, como el hecho por César Reyes, patinador y empresario, que compró una rampa profesional con medidas y estándares internacionales utilizada para los XGames 2007,¹⁸ para poner en la Ciudad de México el Skatepark Fishbone. Esta rampa vertical era única, en México y Latinoamérica, y desde California hasta la Tierra de Fuego no había otra hecha profesionalmente con ingeniería estadounidense, y materiales diseñados para un alto rendimiento, donde nuevas generaciones de patinadores mexicanos se prepararon y domaron el estilo Vertical, el más espectacular de todos. Otro caso para destacar es el apoyo que Ricardo Abdahala Orozco *Tachi* dio con el Skate park Blackboard, al norte de la Ciudad de México, construido de madera y metal, donde se organizaron concursos nacionales y que lamentablemente cerró al cambiar el gobierno de la Alcaldía Gustavo A. Madero en 2018.

Según con Carlos Eduardo Zúñiga (2022), estos casos muestran el incansable apoyo que los mismos *skaters* han tenido para el sostenimiento de este deporte, y son ejemplos importantes de la labor hecha por estos para mantener su escena, pero, también existieron y existen muchos pequeños esfuerzos no tan visibles, como los hechos por patinadores, convertidos en emprendedores y pequeños empresarios que venden y distribuyen los materiales para el *skateboarding*, naciendo en los últimos 20 años una inmensidad de comerciantes creadores de un campo laboral

¹⁸ Consultado en <https://www.produ.com/noticias/espñ-y-la-bebida-energetica-rockstar-patrocnan-los-primeros-x-games-en-mexico-df>

para autogenerar ingresos económicos; cuando las grandes *skateshops* empezaron a decaer a fines de la primera década del 2000, proliferaron pequeñas tiendas de patinetas por todos lados, negocios formales o informales que han sido un esfuerzo valioso de estos microempresarios para apoyar y difundir este deporte, al arriesgar su capital económico para mantener vivo un sueño y realizarse laboralmente.

Es en esta tercera época culminada alrededor del 2006, donde a nivel internacional destacaron patinadores como Willi Santos patrocinado por la marca BIRD HOUSE, mientras que en México es de mencionar a Juan Carlos Sonora *El Chapu*, Álvaro de la Onzaran y *el Grillo* de Querétaro, así como a Marco Antonio López Talegas y César Girón en Aguascalientes, Omar Parraga *El Pulga* y Max Barrera en Guadalajara; y surge uno de los practicantes más icónicos de la era contemporánea en México: Shadi Charbel, uno de los primeros en hacer carrera como *skater* en la Unión Americana, y cuyo surgimiento en el *spot* de *San Agus* en la colonia Polanco (uno de los pocos todavía vigentes en ese entonces como punto de encuentro y epicentro de patinadores), da cuenta de la importancia que siguen teniendo estos lugares para el desarrollo del *street skate* y de este deporte en general.

Shadi Charbel, es el patinador mexicano con más videopartes internacionales hasta la fecha, hecho altamente significativo, porque estas son el medio de difusión por excelencia del *real skate* o verdadero *skateboarding*, el cual se practica en la calle, por lo que, no tiene un público cautivo presenciándolo, requiere de una mayor técnica, deja una huella mucho más profunda, y por lo tanto, hace más sólida a la escena, al dejar una escuela seguida por las siguientes generaciones que han visto sus grabaciones, a diferencia del *skate* de competencia que es la otra modalidad del *street skate*, que se practica en *skateparks* y se considera más un espectáculo masivo, como lo comenta Raúl Mendoza *Ruli*. Solo falta poner un ejemplo para entender la trascendencia de este: mientras un patinador especializado en competencias domina estas durante uno o dos años con una misma rutina de entre dos y tres trucos, un practicante de *real skate* requiere dominar de 15 a 18 trucos o líneas para poder grabar una videoparte de alrededor de seis minutos, grabada en más de un año por lo menos.

Foto 11. Skatepark Templo Mayor



Fuente: José Antonio García Ayala, 2014.

Capítulo 11

Cuarta época: dominio del skate mediático y globalizado en la Ciudad de México

Para el 2007 y hasta el 2020, es cuando se da la cuarta época del *skateboarding* en la capital del país denominada: *dominio del skate mediático y globalizado en la Ciudad de México*, donde este deporte se encontraba en un proceso franco de consolidación y masificación, producto del uso intensivo del internet y de redes sociales como Facebook (que abrió su servicio a las personas mayores de 13 años en el 2006), y de la facilidad que había para viajar por medios como el avión, pero también como por el patrocinio recibido de marcas internacionales como VANS y NIKE, y de la infinidad de nacionales como TOTAL, MAYAS, MONKEY, AZTLAN, COPAL,¹ DARLE, BEAT, ZARAPE y DEZA.²

El surgimiento de distintos puntos de venta que iban desde una *skateshop* hasta un puesto en tianguis como el Chopo o La Raza, así como por el apoyo de diversas instituciones de los distintos órdenes de gobierno que habían financiado la construcción de diversos *skateparks* de madera, metal y concreto, así como infinidad de concursos (algunos con altas sumas

¹ COPAL es la marca que surgió derivada de la marca SEMILLA.

² Según Octavio Velásquez *Tavo* entre las primeras marcas de la época del boom de estas, están Toxina, Tool Skateboards de Antonio Oliva (quien inicio vendiendo tenis VANS, y se convirtió en proveedor de tablas de arce traídas de los Estados Unidos de América para todas las marcas nacionales, a las cuales les imprime su sello, actualmente también hay tablas madera de China de baja calidad al no ser de este mismo árbol), y TABLE SKATEBOARDS, que surgieron en el mismo momento en donde en Aguascalientes surge TRICOLOR, marcas que se gestaron en la década de los noventas. Por su parte, las primeras marcas de tenis surgieron en el 2009, y una de ellas RID SHOES surgió en el 2012, y en suma con otras como MALVERSO, contribuyen al surgimiento de una industria dentro del *skate*. Otras marcas de patinetas a destacar a nivel nacional es DELTA ubicada en la frontera norte, y que se caracteriza por sus diseños muy mexicanos.

de dinero en premios), demostraciones y eventos, como una alternativa para atender a la multitud de jóvenes que gustaban del arte de las acrobacias en patineta, y en varios casos como parte de sus campañas políticas y de posicionamiento ante la sociedad, se prometían apoyar la construcción de nuevos parques de patineta, algunos de los cuales se llegaron a materializar, todo lo cual tuvo un abrupto cambio debido a la pandemia del COVID 19 iniciada en China en el 2019 y que llegó a la Ciudad de México en el 2020.

En esta época se construyeron parques de patinetas de diversas calidades, algunos que dejaron mucho que desear como el ubicado en el Parque Bicentenario del 2008, al haber sido parte de un magno proyecto urbano-arquitectónicos diseñado principalmente por el despacho Grupo de Diseño Urbano, GDU de Mario Schjetnan, pero cuyo *skatepark* a pesar de haber costado una alta suma de dinero, carecía de las condiciones adecuadas para la práctica del *skateboarding*, en tanto que habían surgido otros que si contaron con estas características técnicas mínimas, y eran favoritos de varios *skates* al carecer de un control administrativo, y encontrarse al arbitrio de las reglas de la calle, por lo que propiciaban actividades poco deseables que deterioraban sus potencialidad y alcance, como ocurrió en el Skatepark de San Cosme también del 2008.

Este lugar es producto de un proceso de aprendizaje en la construcción de estas pistas por parte de miembros de la comunidad de patinadores, pero también de su lucha porque se crearan mejores instalaciones para este deporte,³ ante el desconocimiento de los gobiernos y las empresas constructoras encargadas de hacerlo (si es que contrataban una realmente comprometida con el prestigio de su trabajo) o los escasos recursos humanos y económicos que se querían invertir en ellos, por lo que, a pesar de que era bueno que se invirtiera dinero público en la creación de *skateparks*, este debía hacerse de forma eficaz, eficiente y efectiva, porque como

³ En este *skatepark* se dio una supervisión del mismo por parte de parte de la comunidad de patinadores comandada por Raúl Mendoza *Ruli* y Francisco *Paco* Manzanares, con lo que logro hasta donde fue posible revertir los errores iniciales en su construcción, una experiencia que se ha replicado en otros *skateparks* de menores dimensiones como Corpus Cristi en el 2014, proyecto hecho con dinero del presupuesto participativo que se les da a los comités ciudadanos, y que desde la comunidad del *skatepark* estuvo participando en algún momento Edgar Llamas *El Muslos*, y Martín Núñez, quien era el principal enlace con los vecinos, y quien se apoyó en Gerardo Rangel Arellanes y Fernanda, estudiantes de la carrera de ingeniero arquitecto del Instituto Politécnico Nacional para su supervisión.

apunta Octavio Velásquez *Tavo* a veces las administraciones públicas piensan que el *skateboarding* es solo recreativo y se olvidan que también sea competitivo, y se necesitan que las marcas desarrollen patinadores de nivel mundial para que la escena y estas mismas progresen, al estar asociados a *skaters*, como su parte fundamental, tal como ocurre en los Estados Unidos de América con las marcas PIMITIVE, que le compraban porque patrocinaba a Paul Rodríguez, o Zero que estaba con Chris Cole, o Mystery (que tenía una marca hermana de nombre Heart con un logotipo en forma de corazón) porque tenían a Gail Galeano, algo que sucede en Brasil, Canadá, Australia o Europa.

Para Carlos Eduardo Zúñiga (2022), el último elemento a analizar para entender al actual *skate* en México es el papel de los gobiernos y sus políticas de apoyo al deporte y la juventud. Los cambios en la administración del Estado y la apertura democrática en los 90 permitieron una nueva percepción del valor de la juventud en la sociedad, así como del joven como sujeto político, y así este capital social empezó a ser estimado y tomado en cuenta, y si bien existían institutos que lo atendían desde antes de los 90, estos no estaban diseñados acorde a todas sus necesidades, y aunque los actuales no funcionan a la perfección, si han tenido avances en la atención de las demandas del sector poblacional más grande del país.

Según Carlos Eduardo Zúñiga (2022), entre estas demandas estaba la creación de lugares de deporte y esparcimiento, por eso, a inicios del siglo XXI una gran cantidad de obras se hicieron al oriente de la capital y en algunas zonas periféricas, surgiendo lugares diseñados para patinar, que fueron esfuerzos valiosos, aunque no bien dirigidos o asesorados, ya que varios *skateparks* no fueron supervisados por *skaters* sobre la superficie y su forma, siendo una constante en las primeras obras efectuadas por los gobiernos estatales, ocasionando que muchas fueran un desperdicio de recursos y que algunas, al ser totalmente inutilizables, se convirtieron en basureros y hogar de indigentes.

De acuerdo para Carlos Eduardo Zúñiga (2022), los programas de rehabilitación de espacios públicos para patinar del gobierno de la capital no siempre generaron su uso por el hermetismo de las autoridades para diseñar y construir *skateparks*, y en principio nunca se acercaron a *skaters* expertos para que los asesoraran sobre su forma, dimensión y diseño, siendo los encargados constructores profesionales sin conocimientos sobre las características de una rampa o un obstáculo para patinar, por lo

que, estos proyectos terminaron abandonados y no solucionaron la demanda juvenil de lugares de esparcimiento y deportivos.

Para Carlos Eduardo Zúñiga (2022) esta problemática fue menos aguda en provincia, en donde desde hace 10 años trabajan en conjunto *skaters*, profesionales de la construcción y personal gubernamental estatal para diseñar y construir *skateparks* útiles; casos se multiplican día a día, especialmente en Guadalajara donde muchos *skaters* se convirtieron en líderes en la construcción de rampas ya sea por haber estudiado arquitectura o ingeniería o por la apertura del gobierno para que estos asesoren a sus constructores, siendo su realidad prometedora, debido a la gran cantidad de parques de patineta profesionales en construcción con formas y materiales precisos, como los de Colima, Puerto Vallarta, Querétaro, Aguascalientes, León y en un futuro Ensenada, así existe un trabajo conjunto muy valioso en el interior del país entre patinadores, profesionales del diseño la construcción y autoridades.

Según Carlos Eduardo Zúñiga (2022), la Ciudad de México es distinta, al ser herméticas sus cúpulas de poder y escasa la apertura a consultores externos al gobierno que no tengan vínculo con este, siendo esta una característica en la construcción de lugares para patinar. Contrasta mucho que un gobierno municipal de cualquier Estado de provincia tenga la apertura para la colaboración y asesoría con *skaters* para diseñar y construir un *skatepark*, y uno de una alcaldía de la capital no, al ser impenetrable cualquier tipo de sugerencia u orientación de estos, dando como resultado que el 80% de los lugares para patinar construidos por las autoridades gubernamentales entre el 2000 y 2010 fueran inutilizables, de cada 10 pistas o lugares construidos, solo dos atraían a patinadores que no fueran de esa misma zona.

Otros parques de patinetas vigentes en esta etapa eran La Fuente (cerrado en el 2020), Puerta 9, Parque Lira, Blackboard, y JFK especializados en el patinaje callejero fundamentalmente,⁴ que dominaba el panorama

⁴ Otros *skateparks* alrededor del 2014, eran Cabeza de Juárez, el de las Torres, el Skatepark de Huayamilpas en Coyoacán, el Skatepark de la Olla (en remodelación) los ya desaparecidos *skateparks* de Michel Castro (ubicado por la salida a Toluca), el Skatepark La Malinche de la Delegación Gustavo A. Madero, y el que estaba enfrente del News Divine, a los que se sumaban el que estaba frente del Deportivo Plateros, el de Texcoco, el de Santiaguito en Azcapotzalco, el de la Nueva Atzacualco, el Bowl La Pipa en el Parque el Colibrí de Cuautitlán Izcalli, uno que estaba al final de la Línea Dorada del Sistema Transporte Colectivo Metro, en la Delación Tláhuac, debajo de un puente (que

del *skateboarding*, y que se diferenciaban de los *skateparks* de la primera época, porque estos últimos se diseñaron para las transiciones; una tendencia que seguía las pautas a nivel mundial, donde el *street skate* era el amo y señor. A estos se sumaban pistas como Monkey y Fishbone que surgieron entre 2008 y 2014, respectivamente, y que eran las más grandes techadas, (que terminaron sus funciones entre 2017 y 2018), al cual se añadían otra cubierta de menores dimensiones: El Majestic, localizado en la avenida Insurgentes, y que se abrió después de que se inauguró el Skatepark de San Cosme. Esta diversidad de *skateparks* tuvo un efecto inverso al de la desaparición de sus similares a principios de los 90, porque varios patinadores que aprendieron este deporte principalmente en la calle tuvieron que acostumbrarse a hacerlo en estos.

Pero entre todos estos parques de patinetas destacaban dos de ellos, porque representaban un antes y un después en la construcción de este tipo de equipamientos: el Skatepark Templo Mayor del Parque de la Juventud de la Delegación Álvaro Obregón, obra de California Skateparks (empresa líder en el diseño y construcción de pistas de patineta a nivel mundial), que contó con la asesoría de Raúl Mendoza *Ruli*,⁵ y el Parque de Los Reyes en el Deportivo Soraya Giménez del Municipio de los

tenía bloques desfasados que si te pasabas te pueden sacar de tu trayectoria de patinaje y hasta tirarte); el de Barrio 18 en la Delegación Xochimilco que contaba con una rampa, un cajoncito y un tubo, y que fue arreglado por los patinadores para hacer un concurso tradicional, en una época donde una patineta armada completamente te costaba en promedio 1,500 pesos y la pura tabla ente 300 o 500 pesos, mientras unos tenis por muy baratos entre 500 y 700 pesos, aunque si les ponias protector de silicón duraban dos meses más, el precio aumentaba, como lo indica Miguel Alana García *Chonchis*, mientras Carlos Guevara reportó que en la Presa Madín están haciendo un *skatepark*, e Israel Valeriano Rayón mencionaba un *skatepark* mal hecho por el rumbo del Estadio Azteca en el Deportivo Zapata y una alberca mal hecha por los rumbos de Coyoacán, en Huayamilpas. A estos se sumaban las diferentes rampas que hay a lo largo de la calle de Ferrocarril de Cuernavaca y otro que estaban construyendo en la Delegación Iztapalapa del lado del Circuito Interior Río Churubusco en los camellones, así como unos cajones y unas rampas que tenía encadenadas Shadi Charbel en el Plan Sexenal.

⁵ En este sentido, Perseo Medrano reconoce entre los personajes que han contribuido al desarrollo de la escena capitalina del *skateboarding* en la actualidad están Raúl Mendoza *Ruli*, Juan Pablo Escalante Hernández *Nito*, y Ricardo Abdahala Orozco *Tachi*. De Raúl Mendoza *Ruli* menciona que lo mejor lo dejo su padre Raúl Mendoza *Don Bal*, que era el contrapeso ideal de su hijo, pero hoy en día Raúl Mendoza *Ruli* es perfecto para hacer negocios basados en el *skateboarding* de los cuales viven, pero que a la vez contribuye al desarrollo del *skate* de forma real al ser un gran formador de talentos del

Reyes-La Paz, el diseñado por Juan Pablo Escalante Hernández *Nito*.⁶ Ambos eran parques de patineta de calidad mundial, aunque con distintas características, el primero dedicado exclusivamente *street skate*, mientras que el segundo estaba canalizado a mezclar la práctica de este estilo de *skateboarding* con el de transiciones, que algunos los consideraban casi como dos deportes distintos, pero que otros pensaban que esa diferencia no debería de existir, entonces se buscaba su complementariedad y fusión, tendencia que se vislumbraba como la dominante a nivel mundial en los próximos años, con el objetivo crear patinadores más completos, que ya no solo patinaran solo una de estas modalidades, sino varias.⁷

En paralelo al surgimiento de varios *skateparks*, se hicieron modificaciones en los mismos propiciados por el movimiento *Do it yourself* (Hazlo tú mismo), que se abrió paso dentro algunas comunidades locales de *skaters*, como en la relacionada con el Skatepark de Tacuba en el 2014, bajo el mando de Juan Carlos Aguilar Jorge *El Hule*, un hecho con un gran nivel de profundidad y alcance considerado como esporádico, que demostraba una forma de apropiación física y simbólica que construía ciudadanos activos dentro de la escena.

país (al igual que Fernando *Fredy* Origel) y hacer, más lugares para patinar, entre otras cosas por lo que, representa un pilar muy grande en la escena capitalina de este deporte.

⁶ Otro de los diseñadores y constructores destacados de *skateparks* en la actualidad es Ricardo Abdahala Orozco *Tachi*, y también es de destacar el trabajo de Jonathan Castañeda al incluir el diseño participativo en el diseño de estos.

⁷ A pesar de todos estos parques de patinetas, necesarios en una etapa donde se necesitan lugares tranquilos y seguros para patinar, porque ya no es como antes, ahora son tanto los patinadores que si se para un grupo de ellos en un estacionamiento, regularmente los corren, porque también hay mucho más carros que antes; Octavio Velásquez *Tavo* apunta acertadamente que estaban en la etapa de creer que era mejor tener algo a nada, y lo decía no solo porque existían parques de baja calidad de diseño, sino que la mayor parte de ellos eran para niveles de intermedios a avanzados, con sus excepciones como el Skatepark de Cuitláhuac, inadecuados para aprender a patinar y progresar, por los que, se necesitaban parques de buena calidad para diferentes niveles de patinadores, y no solo buscar tener de gran calidad para *skaters* profesionales, que era la cúspide la pirámide, de una base mucho más amplia, y que se preparan para concursos de su nivel, que podían alcanzar hasta niveles como los denominados en Estados Unidos de América: *Skate for blond*, que contaban con *bowls*, escaleras y barandales gigantes, como escenarios para llevarse a cabo, y que estaban destinados a pocos patinadores a nivel mundial.

A este se le unía las intervenciones realizadas por Juan Pablo Escalante Hernández *Nito*,⁸ en un *skatespot* de la avenida Chapultepec, donde se contó con el apoyo de los patinadores, del Gobierno de la Delegación Cuauhtémoc, y de marcas internacionales como VANS y SPITEFIRE, quienes pusieron materiales como el concreto; y en las laderas de los lagos artificiales del Parque Ramón López Velarde en la colonia Roma Norte, efectuada para promover la necesidad de convertirlas en transiciones, la cual era más valiosa como apropiación simbólica, que por su funcionalidad real, en un lugar que había sido territorio de este tipo de deportistas desde que estos lugares entraron en desuso, y que demandaban rehabilitarlos tomando en cuenta sus derechos sobre la ciudad. A estas acciones se sumaban otras más puntuales como una transición que hizo el dueño de una casa en su fachada, ubicada por Lago Guanacacha en la colonia Pensil como lo mencionó César Reyes.

Sin embargo, estas excepciones no se muestran en otras partes de la ciudad apropiadas por patinadores, ejemplo de ello, son las rampas⁹ que fueron puestas por César Reyes en el 2012 en el bajo puente de Periférico y Pantitlán, a pedimento de una institución gubernamental, pero que de acuerdo con él, eran insuficientes para completar este *skatepark*, proyecto que les entrego a las autoridades gubernamentales correspondientes, pero que no les interesó, y le hubiera gustado que ante esta negativa, hubieran sido los propios *skaters* locales, lo que con sus propios medios, hubieran ido una noche a hacer las modificaciones necesarias con cemento, para que cuando se diera cuenta el gobierno en turno, ya no las pudieran quitar, como ocurre en muchos parques de patinetas en los Estados Unidos de América, que han crecido con el movimiento *Do it yourself*, cuando alguien le pone por ejemplo una transición de cemento a una columna, si se quiere malhecha, pero que después es mejorada con el tiempo por otros patinadores miembros de la comunidad local, y de repente ya tienen un *skatepark* en un bajo puente.

⁸ Con respecto a esta Juan Pablo Escalante Hernández *Nito*, indicó que buscaba hacer algo con sus propia manos y recursos económicos, pero fue algo limitado al carecer de permisos y los muchos intereses entremezclados en el Parque Ramón López Velarde.

⁹ Estas rampas son un espejo de las mismas dimensiones de la zona de *street* del Skatepark Fishbone, aunque hechas de metal, característica que no le gustó mucho a Cesar Reyes, pero era el material que le proporcionaron.

Según Carlos Eduardo Zúñiga (2022), los *skateparks* en la urbe, cada vez están mejor diseñados y construidos, casi la totalidad de ellos contienen materiales de construcción específicos y similares a los de las pistas de provincia, debido a que las compañías constructoras de parques de patinetas en la Unión Americana como *California Skateparks*, ahora venden sus servicios de edificación a particulares entre ellos a los gobiernos de otros países, es así que en la Ciudad de México esa alianza de negocios entre autoridades gubernamentales y estas transnacionales ha redituado en excelentes lugares para el *skate*, con dimensiones y formas estandarizadas y construidos con materiales que requieren poco mantenimiento, los ejemplos más recientes son el Skatepark Parque La Mexicana¹⁰ de la ZEDEC Santa Fe, que ha incentivado a decenas de niños y niñas a patinar y el más reciente, el *Parque Urbano de Atlantis* situado en la Tercera Sección del Bosque de Chapultepec donde estuvo el Parque Acuático Atlantis.

A este se integra a una lista de nuevas pistas construidas en estos últimos 10 años como el Skatepark del Bosque de Chapultepec en la segunda sección de este espacio público en avenida Constituyentes; el Skatepark Los Coyotes en el Zoológico Los Coyotes en Coyoacán, el Parque San Antonio, en el inmediaciones de la Estación San Antonio Abad de la Línea 2 del Sistema de Transporte Colectivo Metro, el Skatepark del Bosque de San Juan de Aragón en la 2a. Sección del Bosque San Juan de Aragón, y el Skatepark “Capital Joven” Azcapotzalco en el Deportivo Reynosa, por mencionar algunos, muchos de ellos funcionales, bien diseñados, con excelentes materiales y en espacios seguros.

Adicionalmente a estos lugares e intervenciones urbanas de los patinadores para constituir sus propios parques de patinetas, la Ciudad de México se había abierto exponencialmente a la comunidad del *skateboarding*, y en esta se encontraban *skatespots* por todas partes en colonias como Interlomas, Santa Fe, la Roma, la Condesa, la Juárez, el Parque de los Venados, la Alameda Oriente, los exlagos artificiales del Parque Ramón López Velarde, las esculturas temporales que se ponían en el Paseo de la

¹⁰ Para más información sobre este parque de patinetas, se puede consultar el artículo: *Skatepark Parque La Mexicana* de la página web Arquine en el 2018. Este skatepark fue diseñado por Erik Carranza de Anónima arquitectura con la asesoría y construcción por parte de California Skateparks, para tener el primer skatepark certificado para competencias internacionales tanto de street como de park.

Reforma, y tras su remodelación: Plaza de la República, la Alameda Central, Bellas Artes y el atrio de la Catedral Metropolitana, así como otros de antaño como las bajadas de la colonia Lomas de Chapultepec conocida en estos tiempos como *Las Olas*, Lago Guanacacha, el Monumento a la Madre, el Parque Hundido, el Parque de las Armas, el Torito,¹¹ Pilares, Ciudad Universitaria, la Glorieta del Metro Insurgentes, Oasis, Monumento a Álvaro Obregón, la sede nacional del INFONAVIT, las calles de Lindavista, San Agustín, las explanadas de del Estadio Azteca y la Delegación Iztacalco, por mencionar algunos.¹²

Además se vendía en tianguis entre los que destacaban el Tianguis Cultural del Chopo, el Tianguis de la Raza y el Tianguis de los Jueves de la colonia Jardín Balbuena, el Tianguis de San Juan, el Tianguis de Acatitla, en los puestos ambulantes de Tepito y en el Centro Histórico, y estaban abiertas *skateshops* como Stream Skate, Dstrctbl, Zuma, Aztlán y Bal-skate, a las que se habían sumado otras como Miscelánea Skateshop, Monkey Skate, Fishbone Skateshop, No Mercy Skateshop, y las cadenas de Zarape Skateshop,¹³ por mencionar algunos punto de venta extendidos por toda esta metrópoli.

¹¹ Según Carlos Eduardo Zúñiga (2022), tanto el Parque de las Armas como el Torito fueron lugares muy pequeños de carácter local con poca relevancia dentro de la escena del *skateboarding* capitalino.

¹² Otros *skatespots* representativos son la calle de Nuevo León por los rumbos de la calle de Álvaro Obregón, los 10 escalones que hay en un edificio que se encuentra entre Viaducto e Insurgentes, las bardas curvas que están por el campamento 2 de Octubre, el bajo puente que esta por el sur por el Instituto Tecnológico de Estudios Superiores Monterrey, Campus Ciudad de México, el barandal en las Iglesias de Camarones y Mixcoac, el Parque Lincoln (ayudado a rehabilitar por Christopher Von Uckermann ex cantante de RBD). La Alameda de Santa María La Ribera (una vez remodelada) y otro cercano a la Embajada de Alemania en Polanco. En Satélite existían como *skatespots*, lo barandales de Telmex y las transiciones de Plaza Satélite, y un tubo callejero en un terreno baldío, que desapareció, además por el Cerro del Chiquigüite estaba un *skatespot* que se llama el Cri Cri, y otro poco mencionado era el de la Iglesia de la Pasión, la Glorieta del Metro Insurgentes, uno chiquito que estaba en Lomas de Chapultepec, los escalones a fuera de la Delegación Álvaro Obregón y en la Unidad Habitacional Noanlco Tlatelolco en unas calles que estaban entre dos edificios a un lado de la Estación del Metro Tlatelolco. Aunque también se han perdido otros como: *Las 10 de Consti*, en la Segunda Sección del Bosque de Chapultepec, donde se construyó el *Skatepark del Bosque de Chapultepec*.

¹³ Otras *skateshops* de la época eran Guerrilla Natural Skateshop y Skatewells.

Para esta época encontrábamos patinadores emblemáticos de la Ciudad de México como Mario Sáenz, Fernán Origel *El Tortuga*, Félix May Lozada *Polo May*¹⁴ y Cristian Huerta,¹⁵ que aparte de ganar concursos a nivel nacional e internacional, habían fundado sus propias empresas de ropa, tenis, tablas, entre otros accesorios, que daban cuenta del proceso de conformación de una industria, en momentos donde las marcas internacionales miraban hacia los medios masivos de comunicación, donde el *skateboarding* formaba parte de programas como Adrenalina TDN de Televisa Deportes con la participación de Francisco *Paco* Manzanares; 7 Extremo transmitido por Azteca 7.

En contrapartida había esfuerzos en la comunidad para promocionarla por medios de difusión tradicionales como las Revistas DROP IN¹⁶ e

¹⁴ Para Enrique Obed García Castillo, Félix May Lozada *Polo May* tenía una historia personal como uno de los mejores patinadores de México muy larga, llegando a patinar para la marca DEZA de Shadi Charbel Ruiz, quien era otro de los mejores, y que también manejaba su equipo de patinadores, y en este sentido, respetaba a cada uno de estos equipos, por lo que no los invitaba a su marca COPAL si trabajaban en otra, aunque había marcas que no veían por sus patinadores; sin embargo, estos no eran los únicos miembros de la comunidad *skate* de la Ciudad de México que destacaba, también estaba Raúl Mendoza *Ruli* dedicado a la construcción y diseño de parques, entre otros proyectos, y que manejaba su equipo de colaboradores, así como él tenía el suyo en los rumbos del Estado de México y Cuautitlán Izcalli, pero siempre estaba dispuesto a colaborar cuando se necesitaba algo, mientras que otros integrantes de la comunidad que destacaba en la construcción de rampas eran Ricardo Abdahala Orozco *Tachi*, Piri Ruiz y Eduardo Arturo Ayala *El Monkey*, y en este ámbito él trajo a un joven patinador de Guadalajara que trabajó en Canadá, en la construcción de pistas de patinetas de concreto, una experiencia donde obtuvo el dinero suficiente para hacerlo, y no quedarse en bancarrota como Eduardo Arturo Ayala *El Monkey*, cuando hizo el Skatepark Monkey.

¹⁵ Otros *skaters* vigentes en esta época eran Max Barrera, Emilio Ramírez, Yael Prats, El Axel, El Cobre de Culiacán o de Mazatlán, Antonio Días, Raúl García, Fredy Carrera, Gabriel de la Mora, José Baeza, José Vargas, Julián Castel, Hugo Zurita, Miguel Rivas Ávila *El Aguerrido*, *El Morgan*, *El Pelitos*, *El Ciro*, *El Poli*, Doria, Wiman, Patricio *Pato* Sodi, Colín, Arturo, Alexis, Alex Boy, Rivas y El Pelucas; además de los también músicos José Vicente Montes Ribera, Rodrigo López *El Tilico*, Frankie *El Baratas*, el Buly, Jordi Alacont y Leo Padua, integrantes de la banda Laguna de Gula, además estos dos últimos también formaron el grupo Lo viejos. Entre las patinadoras estaban Renata Ruiz, originaria de Guadalajara pero que patinó un tiempo aquí, así como Andrea *Andy* Sánchez, Verónica *Vero* Zamudio, Aby, Samira, Berenice Martínez y Mayra Gallegos *La Güera*.

¹⁶ Esta revista surgió en el 2012, después de 20 años de la más reciente en México, especializadas únicamente en el *skateboarding* nacional, donde se difundían patinadores desde Tijuana a Mérida, aunque se producía en la Ciudad de México, también retrataba

INWARD¹⁷ o a través del internet como la Revista Urbe Skate, al que se añadía la página de Facebook Museo del Skate en México,¹⁸ manejada por *skaters* (entre tres o cuatro según César Reyes), que acostumbraban a coleccionar tablas de patineta y otros implementos de este deporte, además de rescatar fotos y videos, o el programa de *skate Estuvo de Huevos*, transmitido en la web en www.ollieshit.com/live, los martes a las 8 pm desde la Skateshop DSTRCTBL, y conducido por Tom Sawyer y *El Pelucas*, mención especial merecen los documentales¹⁹ *Skater*²⁰ de 2010 de Francisco Paco Manzanares, *Skatepark Templo Mayor*²¹ y *DIF de Balbuena*,²² ambos del 2015, así como el cortometraje de 2012 *Pata de Perro*²³ de Diana Garay.

Una escena donde se presentaron diversas videopartes de patinadores profesionales en funciones exclusivas realizadas en Cinépolis y Cine-

sus viajes en el interior del país o en el extranjero. Anteriormente existió la Revista Gorilas, que tenía contenido de *skate*, grafiti y música, por lo que, no era considerada por la comunidad de patinadores como una revista tan especializada como DROP IN o INWARD.

¹⁷ Cabe aclarar que las revistas DROP IN e INWARD dejaron de imprimirse alrededor del año 2017, pasando a ser de internet y unos meses después cerraron definitivamente.

¹⁸ De acuerdo con Carlos Eduardo Zúñiga (2022), en el Museo del Skate en México, más que coleccionistas fue un verdadero museo donde se exhibían las piezas de esos coleccionistas. Este existió físicamente entre el 2000 y el 2006 en avenida México Xochimilco, y la calle Forestal No. 8 en la colonia Hacienda San Juan en Tlalpan, y fue una iniciativa de Carlos Eduardo Zúñiga, director del proyecto historiográfico y contó con la colaboración de Hugo González y Víctor Hugo Gonzalez.

¹⁹ Otro documental que ha retratado el *skate* nacional es el documental *Skateborder* de 2008 sobre patinadores a nivel nacional que han cruzado la frontera de los Estados Unidos de América.

²⁰ Este retrato la historia del *skate* en la Ciudad de México, con algunos de sus principales personajes del momento y de las primeras épocas.

²¹ Este documental fue producido por el INJUVE y la marca NIKE, con el apoyo de Raúl Mendoza *Ruli*.

²² Este documental fue producido por la marca NIKE, con el apoyo de Raúl Mendoza *Ruli*.

²³ Producido por el Centro de Capacitación Cinematográfica, trata sobre León un tipo que trabaja en una mueblería, está frustrado, porque va a su trabajo de verdad, y de repente llegan unos tipos que se ponen a patinar donde él trabaja, y entonces el jefe, le indica que los corra; y no los quiere correr porque el patinaba; entonces, los ve, y no les dice nada, cuando le vuelve a decir el jefe que corra, entonces, va y los corre; pero como los patinadores son rebeldes; no le quieren hacer caso, entonces se desespera, les pega; y se acuerda que el patinaba y le entra un rencor bien duro, y se conmueve demasiado y decide irse por toda la ciudad, a patinar pero físicamente ya no puede.

mex,²⁴ y se efectuaron concursos significativos como los organizados anualmente por la Asociación Mexicana de Patinadores (AMPA) a partir del 2011, en su modalidad profesional (AMPA-PRO²⁵) y amateur (AMPA-AM), que eran complementados por la gira *Monster Army Jam* por distintas partes del país.²⁶ Esta asociación fundada en ese mismo año por Raúl Mendoza *Ruli*, Julio Arellano y José Luis Ponce, tenía sus antecedentes en la AMEDEPPA, que funcionó del 2000 al 2007.²⁷ Otros eventos representativos de esta época y que hablan del largo trayecto del *skateboarding* de la Ciudad de México era el concurso *Viejos Locos*, realizado por Ricardo Abdahala Orozco *Tachi* en el Skatepark Blackboard, donde participaban patinadores de más de 30 años.

Además, en el 2012 Raúl Mendoza *Ruli* realizó para la marca NIKE eventos en el Desierto de los Leones y en el Piso 28 de la Torre Latinoamericana; en el 2013 en el Zócalo denominado *Templo Mayor*, en el Monumento a la Revolución el AMPA PRO, en Xochimilco denominado *Patinando con los Muertos*,²⁸ a estos se sumaban las exposiciones: *7 Capas*:

²⁴ Entre estos eventos destacaron los del Cinepolis Zentralia Coacalco, por haber sido organizado en conjunto por *skaters* del Estado de México, donde se presentó la más reciente videoparte de Félix May Lozada *Polo May*, exhibida también en el Cinemex Palacio Chino y en la Plaza de la República, sitios apropiados por el *skate* durante su exhibición, elegidos por su centralidad en la Ciudad de México.

²⁵ En el 2015 en AMPA-PRO se realizó entre 7 y 9 de mayo, en el Skatepark Templo Mayor, y a diferencia de los anteriores que eran a nivel nacional, este fue el primero de carácter invitacional a nivel latinoamericano.

²⁶ Hasta el 2015 se han realizado cuatro ediciones del AMPA PRO y el AMPA AM, solo en el 2014 se dejaron de realizar, mientras que la gira *Monster Army Jam* tenía cinco ediciones ininterrumpidas.

²⁷ Para Octavio Velásquez *Tavo* y Jonatán Castañeda alrededor del 2014 era tanto el crecimiento de la escena del *skateboarding* capitalino que se estaba expandiendo por muchos caminos, a veces sin un rumbo bien definido o con una estabilidad, por lo que hacía falta institucionalizarlo, fortalecer a las asociaciones existentes o crear nuevas, y hasta una federación de este deporte como en su momento ocurrió en países como España. Cabe señalar que hoy en día debido al proceso de inclusión de este deporte en los Juegos Olímpicos, se fusionó en el 2017 la Federación Internacional de Patinaje con la Federación Internacional de Skateboarding, formando la World Skate, lo que desencadenó en que la Federación Mexicana de Patines sobre Ruedas sea ahora la encargada de promover la práctica deportiva organizada de la patineta en México.

²⁸ Para Alonso Leal *El Chango*, estos eventos daban cuenta del talento sin límites de Raúl Mendoza *Ruli* como diseñador de pistas, al poner estas en lugares al parecer imposibles para el *skate*, donde nadie se lo esperaba.

la cultura del patinaje en las calles de México (presentada en el Museo de Arte Moderno en el 2012, organizada por Julio Arellano, Raúl Mendoza Ruli y José Luis Ponce), la hecha en el Museo Nacional de Arte donde hubo una sección de PIES ONE para un concierto donde se retomaba la idea del desperdicio con el que hacían las patinetas, y la NIXON Art Mosh que se mostró en La Casa LAM de la colonia Roma en el 2014, así como distintas pistas instaladas temporalmente para las demo de la marca SUPRA en lugares como el Museo de la Estación Indianilla diseñada por Ricardo Abdahala Orozco *Tachi* o en Ciudad Universitaria creada por Jonathan Castañeda.

Según Carlos Eduardo Zúñiga (2022), hubo una exposición en la Casa del Lago en la Primera Sección del Bosque de Chapultepec y otra en el Museo del Objeto en la colonia Roma, pero la más grande fue Cinema Skatepark efectuada del 9 al 25 de julio de 2016 en el Centro Cultural de España en México, iniciativa de 900° co-producida y co-organizada con este recinto cultural, y cuyo programa fue parte del laboratorio Proyecto-Coach del CCEMx, donde colaboraron: Museo del Skate, Colectivo Chachacha, Ovre, Socre, Deza, Feel the rush, Centro Cultural Lata, Centro de Capacitación Cinematográfica, Insekta Brand, Nahual Skateboard, Instituto Goethe, Imperio, Beat Skateboard, Nike SB Mx, DC, Tuskate, Amor al skateboarding y Reskate, y que contó con la participación de Janin Garcin, Rodrigo Simancas, Paco Manzanares, Ivonne Navas, Lúdica, Martín Nuñez, Diego González, Boris Miramontes, Los Viejos, Jordi Alavez, Miguel Fraino, Puro Gallo, Ricardo A. Gallardo, Kali, Fernando Kuri, Gustavo Servín, Jonathan Pineda, Lucía Bouchan, Edgar Llamas *Muslos*, Miguel Huerta *Miky Crash*, Joel Cortés *Renol*, Alejandro Limón *Guli*, Cristian Huerta, Motick, Roberto Flores *Rata Rey*, Stnk, Alejandro Gómez Tagle, Gerry Pedraza y Juan Casacuberta, además de medios como Hypervisions, Skateboardingmx, Tuskate, Canal 22, Reskate, Indierocks, Urbeskate, Amor al skateboarding, DROP IN, Alter Ego, INWARD MAG, Ollieshit y 302 skateboarding (Cooperación Española Cultural/México, 2016).²⁹

Cinema Skatepark fue un programa público de reflexión sobre la cultura *skateboarding*, donde se proponía impulsar esta con relación a las culturas urbanas, el espacio público y el derecho a la ciudad a partir de las expresiones propias del movimiento que se desprendía de esta, por medio de actividades gratuitas dirigidas a la comunidad de este deporte,

²⁹ <http://ccemx.org/evento/cinema-skate-park/>

a los jóvenes de la Ciudad de México, mediante las que se buscaba establecer un diálogo con el conjunto de los ciudadanos que la habitaban, explorando estrategias de apropiación y disfrute compartido de esta urbe.

Con una inspiración punk y urbana, se instaló dentro de la sala de exposiciones Donceles un *skatepark* abierto a todos los que quisieran patinarlo, y los muros de esta sala sirvieron de plataforma de difusión de los mejores exponentes de la gráfica sobre tablas de patineta, en un recorrido por las calles de la Ciudad de México donde se conoció a través de videos, fotografías y murales, su apropiación por medio de sus formas de expresión cultural, convertidas en las más representativas de la vida citadina contemporánea. El programa incluía un ciclo de cine nacional e internacional, talleres de video y *skate*, así como conciertos. En este marco había mesas de diálogo sobre la percepción y la criminalización del *skateboarding* en las que participaron representantes gubernamentales y miembros de la comunidad de la patineta para avanzar en el desarrollo de políticas públicas que acercarán el espacio público a los ciudadanos (Cooperación Española Cultural/México, 2016).

Con respecto al apoyo comercial y económico de empresas transnacionales para el florecimiento del *skateboarding* nacional, Carlos Eduardo Zúñiga (2022) menciona que este está relacionado con la transformación de patinadores en pequeños empresarios. El fenómeno mundial de la patineta no se puede pasar por alto, en un análisis general de empresas y su generación de recursos económicos, se registraron ventas que fácilmente alcanzaron los millones de dólares anuales, dato relevante si se recuerda que, muchas pequeñas marcas y fabricantes estadounidenses que en los años 60 y 70 empezaron en su garaje son ahora dueños de empresas transnacionales que triangulan operaciones entre Asia, América y Europa.

Para Carlos Eduardo Zúñiga (2022), este exitoso modelo de negocios, desde sus comienzos atrajo a importantes inversionistas con el tiempo, junto con los modelos globales de integración comercial, incrementando asombrosamente las ventas y ganancias de estas marcas, por esa razón el poder de estas grandes empresas ha permitido una mayor exposición del *skateboarding*. En México, y en el resto del mundo, el *skateboarding* ha crecido por la fuerza de su escena, pero también por los intereses económicos globales; mucho del nivel de las escenas de la patineta en el planeta es por la ayuda y respaldo económico de grandes marcas, especialmente de calzado deportivo, y sin duda, las ganancias de la inversión tanto de Nike, como de Vans o DC en México son muestra de ello. Este

círculo virtuoso ha permitido un apoyo directo a muchos patinadores con contratos de patrocinio, pero también ha contribuido a difundir en diversos espacios publicitarios la práctica de la patineta.

También destacaron la celebración a partir del 2010 del *Go Skateboarding Day*³⁰ en la Ciudad de México, donde se daban diversos eventos y concursos especiales, en *skatespots* como el Monumento a la Madre, *skateparks* como Parque Lira, recintos como el Auditorio BlackBerry (antes Cine Las Américas), patrocinados por marcas como CONVERS, ZARAPE y VANS, entre otras, donde destacaron tres eventos de NIKE: el primero fue el *Tour Go Skateboarding Day* del 2013, representativo por su carácter simbólico, al permitir la apropiación por lo patinadores de lugares tradicionalmente ajenos a este deporte como La Feria Chapultepec Mágico y el Estadio Azteca; el segundo es la *Reapertura del DIF de Balbuena* del 2015, importante por permitir la reapropiación de un lugar de alta significación de antaño, cerrado para la práctica de la patineta; el tercero fue la inauguración del Skatepark Templo Mayor en 2014, por ser un nuevo lugar de gran calidad para el desarrollo de esta disciplina. A esto se sumó la exhibición de la videoparte *Propel* en el Skatepark JFK, representativa por la originalidad de su organización, y como menciona Carlos Eduardo Zúñiga (2022) varios más en otras partes de la capital.

Según Carlos Eduardo Zúñiga (2022), uno de los eventos más representativos creados por la iniciativa privada para que la juventud mexicana conociera la experiencia de los deportes extremos, fue la exhibición semanal *Extreme Universe* del 2006 en el Parque Xochitla, cuya atracción principal fue un espectáculo con la rampa más grande del mundo conocida como *MegaRamp*, con cerca de 100 metros de altura por más de mil metros de largo, donde un equipo de *skaters* volaba la Muralla China; este visitó México para hacer ese show, con un despliegue gigantesco de recursos económicos.³¹

³⁰ Celebrado por primera vez en la Unión Americana en el 2004, y en México en 2009, posiblemente alentados por las señalizaciones *no skateboarding*, que prohibían tal actividad en diversos espacios públicos, y que fueron sustituidas por *go skateboarding day* por los *skaters*.

Sobre el origen del Go Skateboarding Day, Erik Alfonso Carranza López y Sindy J. Martínez Lortia, escribieron los artículos: *Go Skateboarding Day* del 2014 y 2017, para la página web Arquine.

³¹ Este evento se puede ver en https://youtu.be/J_55qvPsyVQ. consultado el 20 de marzo 2022.

Para Carlos Eduardo Zúñiga (2022), otra muestra de grandes inversiones privadas para la promoción del *skate* fue el festival musical y de deportes extremos de la marca *Snickers*, llamado *Urbania*, cuya primera edición en la Plaza de la Constitución (Zócalo) en el 2005, convocó a más de 100 mil jóvenes que abarrotaron el Centro Histórico de la Ciudad de México, un ejemplo importante del carácter y dimensión que este tipo de deportes extremos están teniendo entre los jóvenes mexicanos.

En el *Snickers Urbania* se mezclaban conciertos de rock y concursos de deportes extremos urbanos como la escalada de altura, el *parkour*, el *skateboarding*, el BMX Free Style, el Sky Dive y el Euro Bungie. En el 2006 se realizó en el desaparecido Toreo de Cuatro Caminos, en el 2007 en uno de los Pabellones del Palacio de los Deportes Juan Escutia, en el 2008 en el Zócalo, en el 2009 y 2010³² en la explanada del Estadio Azteca y en el 2011 en el Tecnológico de Estudios Superiores de Ecatepec, en su última edición.

A este le siguió el *Doritos Urban Music y Xtreme Fest* efectuado en el 2013 en la explanada del Estadio Azteca, que retomó la consigna de ser el acontecimiento de música, deportes extremos y cultura urbana más grande de Latinoamérica, como el anterior con exhibiciones de BMX, *parkour*, moto freestyle y patineta, lugar para el arte urbano del grafiti e importantes bandas musicales sobre todo del género independiente, pero fracasó al ser cancelado una vez comenzado por la falta de los permisos delegacionales para su realización, necesarios por su masividad, misma problemática que determinó que la última edición del *Snickers Urbania* cambiara de sede de este sitio.

Carlos Eduardo Zúñiga (2022) también menciona que *Red Bull*, estuvo colaborando fuertemente con la organización de eventos en los estados más

³² En una de las ediciones del *Snickers Urbania* celebrada en el Zócalo fue tanto el nivel de convocatoria, que fue imposible que se llevaran a cabo los concursos, ni la demostración de los patinadores profesionales, lo que hizo necesario una mayor organización y la necesidad de implementar las medidas de seguridad necesarias en un evento de alto nivel de convocatoria donde se mezclaban diversas disciplinas artísticas y deportivas, donde había público interesado en alguna de ellas, pero no todas. Algo que ha Cesar Reyes le pasó de forma similar en el Skatepark Fishbone en el 2013, donde hizo un evento integrado por un concurso de patinetas y concierto de diversos grupos de rock, que dificultó su organización con el manejo de público que solo venían a escuchar la música, y no estaban conscientes de las medidas de seguridad que se tenían que tomar en una pista de *skate*, lo cual puso en riesgo al público y a su trayectoria dentro del *skateboarding*.

importantes del país, en donde se realizaron concursos anuales por casi una década, que se hicieron tradicionales, tales como el *Red Bull Drenaje* en Guadalajara, el *Red Bull Calderas* en Monterrey y el *Red Bull Deshuesadero* en la Ciudad de México; iniciados en el primero en el 2012, y los dos siguientes en el 2013. A estos se sumaron el *Campeonato Nacional de Skateboarding VANS Royal Side Stripe* (VRSS) realizado en el 2012 y el 2013 en el Gimnasio Olímpico Juan de la Barrera, con una primera edición llevada a cabo en el Skate Plaza de Tonaca Puebla, y que se añadió a otros eventos de nivel nacional realizados en otras partes del país por la Asociación de Skate de Aguascalientes (ASA).

Para Carlos Eduardo Zúñiga (2022), tal importancia ha tenido el apoyo de empresas privadas que cuando alguna retira sus patrocinios a los *skaters* y a sus eventos, esto impacta negativamente en el comercio y publicidad de la escena, pero a pesar de la entrada y salida de diversas marcas que han sustentado a esta en México, hay algunas que siempre han estado presentes, como la marca de zapatos *Vans*, que cada año incrementa su inversión y difusión en esta disciplina y en actividades paralelas.

De acuerdo con Carlos Eduardo Zúñiga (2022), esta compañía en plena expansión mundial tiene bases estratégicas en México para difundir y promocionar su producto, pero fortaleciendo la escena con patrocinios a patinadores, y también ha estado realizando actividades afines a esta cultura juvenil, y cuenta con un canal de transmisión el *Channel Vans 66* generado desde México. Es decir, gran parte de la consolidación de este deporte en el planeta se debe a la confianza de empresas que han visto que las manifestaciones juveniles son tan fuertes que pueden ser aprovechadas y capitalizadas económicamente.

Mientras esto pasaba, se efectuaron dos ediciones de los *X Games* en la Ciudad de México,³³ la primera en el Palacio de los Deportes Juan Escutia en el 2007, y la segunda en los pabellones de este mismo inmueble en el 2008, que se pensaba que iba a motivar el boom de grandes

³³ Para Cesar Reyes fue relevante la celebración de los X Games en el Palacio de los Deportes Juan Escutia, porque hasta ese momento nunca había tenido a su disposición un escenario de ese tipo para un evento de esta magnitud, pero también piensa que fue algo más circunstancial por la época, donde este lugar era usado para una diversidad de eventos como ferias, conciertos y otros deportes, porque que inmediatamente después de los Juegos Olímpicos de 1968, jamás hubieran permitido que se realizara ahí, y lo hubieran mandado a otro lugar.

eventos masivos de *skateboarding* de nivel internacional en la escena capitalina, pero que no tuvo continuidad, ni seguimiento con otros eventos de su talla,³⁴ y se tuvo que esperar más de un lustro para que se diera un acontecimiento de dimensiones similares, la demostración efectuada por Tony Hawk en el 2014, en la Arena de la Ciudad de México,³⁵ bajo el patrocinio principal de NIXON, que se integraba a las demostraciones de patinadores como Tony Alva y Steve Caballero en pistas como San Cosme en ese mismo año.

Para Carlos Eduardo Zúñiga (2022), la última década ha sido distinta, la apertura global hacia deportes como el *skate* ha derivado en una mayor aceptación social de los *skaters*, así como en un continuo impulso y promoción de esta disciplina deportiva, que durante años no era categorizada como deporte, cosa común ahora, al ser tan popular en la urbe que su práctica solo es un poco menor que la de un deporte arraigado en la sociedad como el fútbol soccer, contando con más aficionados y practicantes que otras disciplinas más tradicionales como el básquetbol o el béisbol, aun cuando sus accesorios y aditamentos no son económicos, y sean más caros que los de otros deportes populares.

Según Carlos Eduardo Zúñiga (2022), el *skateboarding* en México ha sido una cultura deportiva desarrollada de la mano de la juventud de las grandes ciudades, en donde ha estado expuesta a los vaivenes económicos y a las luchas políticas e intereses inmobiliarios que restringen el

³⁴ Unos X Games que se crearon según Octavio Velásquez Tavo con el objetivo de sacar al *skate* de la anarquía, profesionalizarlo a un nivel similar al de unos juegos olímpicos, y conjuntarlo con otras disciplinas extremas que aunque eran profesionales, no tenían el número de seguidores suficiente como para difundirlo a través de los medios masivos de comunicación a nivel internacional, pero que ahora eran superados por competencias con mayor reconocimiento como la *Street League*, y que desafortunadamente no se aprovecharon en la Ciudad de México, porque no fueron redituables económicamente, porque el patinador de la urbe, piensa que todo deber ser regalado, cuando no era así y detrás de este evento había patrocinadores y toda una infraestructura que cuesta, y ni reduciendo su costo en la segunda edición, se pudo tener el nivel de convocatoria necesario a para hacer viable económicamente el evento.

³⁵ En Arquine.com, Erik Carranza hace un recuento de lo sucedido el jueves 23 de octubre en la Arena Ciudad de México en el evento de Tony Hawk and friends vert jam: Un performance, una rampa y una lección de construcción, con la participación de Eliot Sloan, Lizzie Armanto, Neal Hendrix, Kevin Staab y Sandro Díaz y la “escena vertical-era” de México dirigida por Paco Manzanares “ReSkate” <https://arquine.com/un-performance-una-rampa-y-una-leccion-de-construccion/>

espacio lúdico para transformarlo en espacios comerciales y habitacionales, pero a pesar de esto este deporte se ha arraigado más en la juventud globalizada que requiere y exige lugares propios para el desarrollo de sus actividades recreativas; en este sentido los jóvenes mexicanos se han transformado con el tiempo y el desarrollo de la práctica de la patineta es un buen ejemplo de ese cambio, ahora estos se organizan y se involucran en proyectos que exigen a sus autoridades mejores condiciones para su crecimiento físico y mental, así esta disciplina crea una cultura proactiva, en búsqueda de mejoras constantes en los derechos sobre los espacios públicos y la ciudad en general.

De cierta forma para Carlos Eduardo Zúñiga (2022), el *skate* en México abandera la demanda de los jóvenes por acceder a las mismas posiciones que aquellos que viven en países con mejor calidad de vida, y no obstante esta lucha (a veces no pensada por los mismos *skaters*) al final este deporte es un vínculo íntimo entre el patinador, su tabla y su movimiento, un ejercicio de concentración y catarsis que libera fuerza y presión, y permite un sano equilibrio entre el cuerpo y la mente, a través de la canalización de las emociones.

En una época donde se estrenan películas como *Paranoid Park*, y son reconocidos a nivel mundial patinadores como Grant Taylor, Shane O'Neill, Luan de Oliveira, Paul Rodríguez, Furby, Destroyer, Park Nicson y Nyjah Houston, y a nivel nacional fuera de la Ciudad de México destacan *skaters* como Michael Scott de Ciudad del Carmen, Carlos Padilla *Litos* de Aguascalientes, Ricardo Revueltas de San Luis Potosí, Gustavo Servín de la ciudad de Chihuahua, y Nelson Garza de Monterrey, el *skate* en México tenía mucho talento, se había desarrollado y buscaba destacar, muestra de ello eran promesas como Bladimir Rivera de Tijuana o Kate González de Hermosillo. Este crecimiento de la escena se veía en la participación de más arquitectos, gobiernos y movimientos como *Hazlo tú mismo*, como pasaba en San Diego y en países como Suecia, pero también en el regreso de practicantes que la habían abandonado, y la llegada de nuevos sumados a los que nunca la abandonaron.

Con ello, la escena del *skateboarding* en México en una época de auge mundial de este deporte, buscaba alcanzar el nivel de países como los Estados Unidos de América, donde siempre se ha desarrollado más, al ser el país de origen de este, pero también por la cantidad y la calidad de sus parques de patinetas y la mentalidad de sus ciudadanos, que siempre

buscan ser los mejores; pero también de otros países como Brasil³⁶ que también destacaba y era una meta por alcanzar, por la cantidad de *skateparks* y el nivel de sus patinadores, porque aun cuando era difícil conseguir tablas en ese país, tenían practicantes como Rodrigo Teixeira; otro caso era Colombia que destacaba con deportistas como David González.

³⁶ Según Carlos Estrada Zúñiga (2022), el nivel de Brasil, casi tan bueno y a veces más que el de la Unión Americana, lo obtuvo porque, en este país se desarrolló una industria casi a la par que la de aquel país y al llegar a patinar a sus playas *skaters* estadounidense a impulsarla.

Foto 12. Skatepark JFK



Fuente: José Antonio García Ayala, 2009.

Capítulo 12

Vínculos del skateboarding con los circuitos culturales del hip hop y del arte en la Ciudad de México

Más allá de los circuitos culturales tradicionales del *skateboarding* donde se agrupan *skatespots*, *skatesparks*, y *skateshops*, en la Ciudad de México existen otros circuitos que los atraviesan transversalmente, en estos se agrupan lugares complementarios por similitud, que se entrecruzan o anclan a la dinámica cultural de los *skaters* por medio de la cual urbanizan socioculturalmente a esta urbe, al relacionar la práctica de patinaje con diversas prácticas comerciales, artísticas, deportivas y de comunicación, que tienen sus lugares alta significación, manchas y circuitos culturales.

Entre estas encontramos aquellas que emanan de la calle, como aquellas relacionadas con la cultura del hip hop, donde se puede agrupar el rap, el dj, el *break dance* y el grafiti, y aunque ser *skaters* no significa por antonomasia realizar algunas de estas prácticas culturales, existen algunas trayectorias de vida que dan cuenta de algunos casos de patinadores que llegaron a practicarlas en algún momento o que continúan practicándolas hoy en día, aunque desde luego no son sus principales ocupaciones, algo que también ocurre de forma inversa, donde existen ciertos raperos, *disc jockey*, grafiteros, y *b-boys* o *breakers*, que gustan y andan en patineta, una interrelación que es más común en países como los Estados Unidos de América, donde las escenas de estas disciplinas urbanas están más consolidadas y definidas con sus propios discursos y visiones, que guardan ciertas similitudes y afinidades, en el plano general como parte de la cultura juvenil propia de la experiencia callejera.

En el caso de la música hip hop existen prácticas como el *break dance* o *b-boying*, como se le denomina originalmente en las comunidades afroamericanas de los barrios neoyorquinos del Bronx y Brooklyn

en los 70, caracterizado por combinar un conjunto de movimientos aeróbicos y rítmicos derivados de danzas aborígenes, artes marciales y el *funk*, entre otras manifestaciones artísticas, como el *top rock* (baile de arriba), el *footwork* (trabajo de pies), el *power moves* (movimientos de poder), y el *freeze/suicides* (congelamiento en una postura), que eran usados en las batallas individuales, de parejas o *crews*, enfrentamientos entre los *brakers* para demostrar la supremacía entre un territorio barrial y otro, pero que hoy en día es visto como un baile de la calle que llegó a la Ciudad de México en la década de los 80, cuando este empezó a ser difundido a nivel internacional.

Actualmente, en la urbe capitalina existe un movimiento integrado por grupos de *breakers* que se acostumbran a reunir en diversos espacios públicos a practicar o hacer demostraciones de este baile, que normalmente se aprende en la calle aunque han existido algunos institutos donde también se enseña como el Instituto Técnico Industrial No. 30, en el cruce de la calzada México Tacuba con Circuito Interior, y grupos como Los Primos LP Breakers, se han presentado en programas de televisión y desde hace varios años en el Zócalo, para mostrar coreografías al público, pero también hay colectivos que utilizan otros espacios públicos como la plataforma ubicada a un costado del *bowl* del *skatepark* del Parque Bicentenario, donde acostumbraban practicar sus movimientos entre cada *breakbeat* que un *disc jockey* ha diseñado con la técnica del *backspin* o recuperación, la más usada en el *djing* o *turntablism*, el arte de arreglar música mediante efectos de sonido y manipulación de las rutinas de rotación y lectura de discos sobre un plato giradiscos (*turntable*).

El *djing* también surgió en los 70 en la comunidad afroamericana del Bronx de Nueva York, pero de raíces jamaíquinas a mediados del siglo XX, de ahí el vocablo *disc jockey*, que anima que en otros escenarios para conciertos al *MC* (maestro de ceremonias o intérprete de *rap*) a animar al público a través del micrófono sin pisar las partes vocales de la música que está sonando. Para el *djing*, las cosas han sido más fáciles, primero tuvo que navegar solo junto al *break dance* a su llegada a la Ciudad de México en la década de los 80, y esperar la llegada del *rap* a esta urbe capitalina en la década de los 90, para tener uno de sus picos más altos en 1996, impulsado por este último, con la publicación del disco Mucho Barato de Control Machete, que contribuyó a sacar al *rap* del *underground* e internarse en el *mainstream*, pero con sus más bajas que altas, este se mantiene más en el mundo *underground*.

Aunque hoy en día, este tipo de *sprechgesang* o recitación rítmica de rimas y juegos de palabras conocido como rap junto con su característico *beat* (fondo musical rítmico) y *flow* (ritmos creados por encima del beat) del MC, surgidos en Nueva York a finales de la década de los 70, pueden ser escuchados en la urbe capitalina desde en lugares *underground* hasta en escenarios de la industria de la cultura como el Lunario del Auditorio Nacional, pasando por cabarets como el ubicado cerca de la Plaza de Garibaldi, donde se presenta conciertos de este tipo de música y batallas de rap. También se ha presentado en el Festival de Cultura Musical Vive Latino de la Ciudad Deportiva Magdalena Mixiuhca donde se interrelacionan diversas culturas juveniles como el *skateboarding* y donde se han presentado grupos como la Banda Bastón, dando cuenta de la convivencia entre estas expresiones inicialmente callejeras, con otras como el electro dance, originado por en el *djing*.

Hasta este punto, se hace necesario aclarar que, aunque un *skater* puede disfrutar de escuchar el rap y el *djing*, en la actualidad, es variado el tipo de música que la comunidad del *skateboarding* escucha en la Ciudad de México, pudiendo ir desde la música clásica hasta la huaracha, pasando por una canción de Arjona, dependiendo de gustos personales, estados de ánimo y momentos del día. En esta urbe, en los años 80 y 90, la mayor parte de los *skaters* acostumbraban a escuchar punk rock y otros estilos musicales del rock, gustos similares a los que tenían los *skaters* estadounidenses de la costa oeste, principalmente de California, y diferentes a los *skaters* estadounidenses de la costa este en Nueva York, más amantes del rap.

Pero como el *skateboardig* no es una cultura juvenil monolítica anclada a un estilo musical como la punk y la metalera, no es de extrañar que en *skateparks* como el JFK se hayan hecho conciertos de rock o en La Fuente se hayan realizado conciertos de música surf de la banda Lost Acapulco,¹ momentos cuando estos lugares de entrenamiento y competencia de las patinetas, se convierten en escenarios integrados temporalmente a los circuitos de este tipo de música en la Ciudad de México, que

¹ La música surf se divide en dos tipos el surf pop y el surf instrumental, y es derivado de la cultura del surf del condado de Orange y las playas del sur de California, donde se popularizó en los 70, junto con el deporte del surf del cual deriva el *skateboarding*, sin embargo, los vínculos entre este último y la música surf, es más bien indirecto y lejano, a pesar de compartir una misma disciplina deportiva progenitora.

van desde aquellos vinculados a la gran industria en escenarios como el Foro Sol, hasta los sitios subterráneos como las casas improvisadas, pasando por los auditorios universitarios, pequeños negocios como bares y antros, y espacios alternos como el Tianguis Cultural del Chopo.

También es de considerar que esta diversidad de gustos musicales en la comunidad *skaters* de la Ciudad de México, ha hecho posible que existan algunos patinadores posteriormente se dedicaron a ser músicos de rap o de rock, e incluso manejadores de bandas como Molotov en el caso de Julio Arellano, lo que habla de la interrelación de esta diversidad de estilos de vida, que comparten en común su visión contestataria y libertaria con respecto a las reglas establecidas por la sociedad, y su carácter eminente urbano. También es necesario considerar que en la década de los 90, hubo una confusión donde a los *skaters* se les denominan *skatos* que son aquellos jóvenes que disfrutan y practican la música *ska*, proveniente de Jamaica y relacionada con el calipso y el reggae, esto se debió no solo a la similitud en las denominaciones sino a los estilos semejantes de vestimenta, pero cuyos lazos no iban más allá de compartir algunos aspectos de su visión del mundo como los enunciados con respecto al rock y la hip hop, y el gusto que algunos *skaters* pueden tener de esta música jamaicana, y esta confusión es un motivo identitario por el cual, los *skaters*, prefieren que los denominen como patinetos porque terminan por referirse a ellos como *skatos*.

Sin embargo, las referencias entre el mundo del *skate* y el *ska* en la Ciudad de México existen, muestra de ello es el tema *Patineto* de la banda de *ska* capitalina Maldita Vecindad y los Hijos del Quinto Patio, incluido en el *track* número 2 del disco *Mostros* del 1998, y en el *tack* 12 del disco recopilatorio *El tiempo vive en tu memoria* del 2004. En esta canción se habla de los elementos urbanos y los trucos del *skateboarding* en la inhóspita y peligrosa metrópoli habitada por personajes y con acciones características del argot chilango, dentro de un entorno compuesto por disciplinas artísticas nacidas en la calle, y vinculadas al arte de patinar la urbe en una tabla sobre cuatro ruedas, que a la letra dice:

Agárrate tu tabla y salte a rolar, brinca la banqueta y raya el barandal. Avién-tate un olie o un buen vertical, aquí en mi cuadra lo que rifa es el freestyle. Un imposible o un slide. Allá en el tubo doble mortal. En bola nos lanzamos a darle en el canal, también mi morra se pone a patinar. El gring salado, a volar, voy en aire ¡Que libertad! ...En la selva de concreto, guacha bien por

dónde vas, no sea que un cafre te vaya a planchar, y no podrás... más ya patinar El ska rifa, también el punk, los grafiteros y el hip hop.

Pero, volviendo al hip hop y su interrelación con el *skateboarding*, los vínculos más estrechos que se mantienen entre ambas culturas juveniles y callejeras en la Ciudad de México, es con la cuarta manifestación de la primera de estas: el grafiti. El grafiti o pintura en aerosol en muros, es la expresión gráfica de la cultura hip hop, y tiene sus reminiscencias más antiguas en la época de las cavernas, pasando por los murales al fresco de los romanos o del renacimiento en la cultura occidental; en México tiene vínculos hasta con el arte rupestre, los frescos mayas de ciudades como Bonampak o con el movimiento muralista originado en el siglo XX. Como parte de la cultura del hip hop este surgió en la década de los 60 en Filadelfia, llegando en los años 70 a New York, y posteriormente a la urbe capitalina en los 80 a través de *tags* o firmas, teniendo un auge desde los 90 y hasta la actualidad.

El grafiti es el resultado de pintar diversos diseños en las paredes de manera libre, creativa e ilimitada para expresar la rebeldía ante las reglas impuestas por la sociedad u otros temas, con un alto impacto visual que tiende al cambio y la evolución. Estas creaciones son realizadas fundamentalmente en aerosol de forma individual o por medio de *crews*, quienes plasman composiciones como murales de gran formato; firmas con uno o dos colores llamados *pis* o con varios colores denominados *trups*; o letras infladas sin ser totalmente redondas llamadas bombas o *drops*, y cuando es tridimensional se conoce como virtual o 3D, también puede ser una placa con una firma conocida como *sain* o más elaborada como el *estencil*, entre otras técnicas y con diversas temáticas.

A diferencia de los *tags* que son más territoriales y buscan marcar el paso del *tagger* o grafitero por un territorio, otros grafitis no lo son y no delimitan un espacio conquistado por una *crew*, las temáticas que se manejan en los mismos pueden ser diversas, estos se colocan de manera clandestina como en los muros de la Línea 9 del Sistema de Transporte Colectivo Metro; o legal en muros preparados exprofeso para ello como en algunos edificios y casas del Paseo Cultural Balbuena de la colonia Jardín Balbuena, y algunos que se han institucionalizado como en las bardas que rodean al Estadio Azteca donde se cambiaban cada año, conformando circuitos clandestinos y legales, institucionalizados o no, respectivamente.

En relación con el deporte de la patineta es común ver en la Ciudad de México, muestras de este arte urbano se pueden apreciar dentro o fuera de los *skateparks*, cuando son clandestinos pueden estar dentro del parque de patinetas como en los *bowls* de San Cosme o de Cabeza de Juárez, o en los alrededores de este como en las bardas perimetrales de la Puerta 2 de la Ciudad Deportiva Magdalena Mixiuhca o de algunos equipamientos como el depósito de basura; en el caso de los legales o autorizados se pueden encontrar en casos como en los *skateparks* del Bajo Puente de Tacuba o del *Monkey Park*, o del JFK donde se ha dibujado diversos grafitis algunos de los cuales retratan vistas de urbe o que simbolizan el sentido de pertenencia territorial del *skateboarding* a la metrópoli y sus calles, entre otras temáticas.

A lo largo del proceso de urbanización sociocultural de la Ciudad de México en los 90 cuando se dio una convergencia entre el *skateboarding* y el grafiti, dos disciplinas que no estaban tan definidas y se encontraban como parte de la misma experiencia de la calle, momento en que era común ver a los jóvenes aprender a patinar y graffitear, y donde algunos de acuerdo a sus aptitudes y gustos se fueron decantando ya sea por la expresión artística o la deportiva para apropiarse física y simbólicamente de la urbe. Hoy en día, cada una de estas disciplinas tienen sus propias comunidades y escenas independientes, aunque existen algunos artistas del grafiti que gustan de la patineta o patinadores que disfrutan de hacer grafiti, dos disciplinas que comparten su visión contestataria y libertaria de la vida, su carácter urbano y eminentemente juvenil, pero sobre todo en sus expresiones más ilegales su gusto por la adrenalina, que te da el desafío de hacer una acrobacia en un *skatespot* como el Palacio de Bellas Artes donde está prohibido y está constantemente vigilado.

Pero, el arte del grafiti no solo se encuentra relacionado con el *skate* a partir de las pintas de muros donde se ubican *skateparks*, para los amantes de alguna de estas disciplinas que gustan de la otra, la patineta es un objeto donde también plasma este arte urbano. En esta metrópoli existen marcas de patinetas como la de Aztlán fundada por Israel Valeriano Rayón en Coyoacán, que gustan de incluir en la contratapa de la patineta diseños de artistas del grafiti, caracterizados por su colorido y líneas más estilizadas. Esta marca, cuyo nombre hace alusión al mítico lugar de origen de los aztecas, se ha caracterizado por sus temáticas contestatarias e irreverentes, vigentes en la sociedad actual o dentro de la comunidad *skate* de la urbe capitalina, en sus diseños incluye a artistas del grafiti,

expresiones del diseño gráfico y del tatuaje, entre otras disciplinas, que les ofrece estilos y texturas diferentes a sus diseños.

El tatuaje es una modificación del color de la piel para plasmar un dibujo, una figura o un texto, con agujas estériles que inyectan tinta o algún otro pigmento bajo la epidermis del ser humano, practicado en la Polinesia, al Antiguo Egipto y las culturas precolombinas. Los vestigios más antiguos que se han encontrado son del Perú 6000 años a.C., hoy en día, los sindicatos del tatuaje varían para cada portador, con diferentes estilos que sellan los nombre propios, de un ser querido o de un personaje icónico, además hay leyendas que marcan un hecho, una ideología o una frase con la cual el que se tatúa se siente identificado, a estas se añaden representaciones de animales, plantas, flores, seres fantásticos y mitológicos, elementos de la naturaleza u objetos, entre otros elementos.

Verdaderas obras de arte plasmadas en la piel, el tatuaje con su infinidad de símbolos conforma una disciplina artística que deviene en un estilo de vida, cuyas representaciones gráficas forman parte del cotidiano de aquellos que han decidido portarlos el resto de su vida, que las lucen y muestran como si se tratara de una prenda o accesorio de vestir, o un complemento de su apariencia física, susceptible de ser admirado por el portador o por alguien externo a él. En la Ciudad de México, ha tenido un auge a partir de la consolidación de las escenas derivadas de las culturas juveniles relacionadas con el rock, como las metaleras, y se puede encontrar diversos estudios de tatuaje a lo largo y ancho de la metrópoli, hasta el Museo del Tatuaje en México, lugares donde se crean diseños, basados en el dibujo, la caligrafía y el grabado, entre otras técnicas en las que se apoyan los tatuadores para crear esta expresión artística y social cada vez más popular.

En relación con el *skate* en la Ciudad de México, estos diseños aparte de ser plasmados en las tablas de patineta, también están tatuados en la piel de algunos patinadores, como en el caso de Shadid Charbel Ruiz, lo que muestra otra faceta de la interrelación del mundo del tatuaje y el del *skateboard*, a través de la expresión simbólica de sentimientos, significados y hasta visiones que tienen los patinadores de su vida, de la ciudad y de la escena de este deporte, entre otras marcas de identidad rebelde, libertaria y hasta transgresora.

Cuando se plasman en los diseños de las tablas de patineta, los tatuadores muestran gráficas menos estilizadas y más rústicas, con sus imperfecciones, como la vida, lo que da a estas expresiones artísticas un

carácter propio, diferenciándose de los dibujos de estilos más refinados y depurados de los diseñadores gráficos, como los plasmados en la marca Deza, nombre que proviene del huichol, y que da cuenta de la relación personal de Shadid Charbel Ruiz (su dueño) con este tipo de cultura, motivada por su tío. Deza se caracteriza por la calidad y diversidad de sus diseños con series exclusivas, que van desde las frutas y verduras hasta los diseños propios de la cultura huichol, pasando por diseños policromáticos donde combinan reinterpretaciones de plantas y animales, constituyendo objetos de colección.

El coleccionismo de patinetas es una faceta de aquellos que gustan de las gráficas plasmadas en estas o de las formas que han adquirido a los largo del tiempo, y los materiales con los que se han fabricado, cuando esta práctica se va especializando, los coleccionistas que pueden ser patinadores o no, buscan diseños exclusivos de acuerdo a sus puntos de vista y preferencias, ya sea por su contenido, el artista que la creo, así como por los acontecimientos históricos que le dan un valor especial simbólico, como la última serie de patinetas producida por una marca ya desaparecida, desde el punto de vista de Carlos Guevara.

En el crisol de marcas de patinetas producidas en la Ciudad de México, se encuentran diseños abstractos multicromáticos que remiten a la identidad mexicana como los de la marca Zarape de Mario Saénz, mención especial merecen las creaciones de la marca Copal de Enrique Obed García Castillo, con sus diseños refinados de la cultura hindú y prehispánica, de animales como jaguares o aves de fastuosa belleza y gran simbolismo, así como naturaleza muerta, todos ellos reproducidos con la vibra *skate* y un carácter bien definido.

El sentido lúdico no podría faltar como los mostrados por los diseños caricaturescos de la marca Monkey de Eduardo Arturo Ayala *El Monkey*, y fundamentalmente los mostrados por la marca Lúdica de Martín Núñez, donde el diseño de gráficas para las tablas se inscribe en un plano más amplio del quehacer artístico, definido como el primer proyecto híbrido entre *skateboarding* y arte en México, donde se conjugaron artes plásticas como el dibujo y a escultura, así como las artes visuales como el video y la fotografía, entre otras disciplinas, donde el juego era el principal motivador de sus inquietudes, formas de expresión artística y social, y visión del mundo y de la vida, teniendo como nodo central de desarrollo el *skate* y el espacio público como su laboratorio creativo y reflexivo.

Así con el *skateboarding*, el juego y el espacio público como ancla, dinamizador y escenario participativo de su quehacer artístico, al arte que se plasma en una patineta de la marca Lúdica, interrelaciones a las *skateshops* donde se vende, y los *skatespots* y *skateparks* donde se patinan, con lugares más propios del circuito de creadores de las artes plásticas,² y otros donde se impartían cursos como Amarillo en la Casa Vecina, que permiten extender los tentáculos del deporte de la patineta a rincones insospechados de la metrópoli capitalina.

Las inquietudes por explorar los vínculos entre el *skateboarding* el juego también se han plasmado en libros de poesía y fotografía, en el proyecto Ajolote Rampas, primer cómic de *skate* en México, y sobre todo en sus dibujos y esculturas (*entre las que destaca el Niño pulpo*), donde en una primera etapa buscó trabajar con el mundo de la patineta, sin la presencia directa de esta o cualquiera de sus componentes en sus obras, que eran producto de su práctica, como en la exposición Firecraker presentada en la Galería Luis Adelantado, donde había esculturas de plastilina epóxica sin colores, que eran resultado del paso de las ruedas de patineta de diversos *skaters* sobre el piso, algunas otras eran partes de una instalación de piezas negras ubicadas en el centro de la galería que evocaban un jardín, pero sin referencias directa a la patineta, que invariablemente remitían a la experiencia de estar arriba de ella, algo más conceptual donde podía verse el producto de los trucos de *skate*.

En una segunda etapa de su trayectoria artística Martin Núñez, ha buscado experimentar con la patineta como objeto, desarrollando esculturas con partes de la patineta como las tablas o las rudas, entre las que destacan unas pajareras construidas con tablas de patineta, que fueron instaladas en el parque de Corpus Christi, cercano a su taller estudio, que han sido parte de sus intervenciones en este espacio público, donde ha rescatado las tradicionales esculturas de cemento con formas de

² Entre estos, 16 eran del Distrito Federal como la Galería Comercio; el Centro Cultural Border; Museo de la Ciudad de México; Antiguo Casino Metropolitano; Galería Luis Adelantado; Espacio Alternativo; Museo Universitario de Ciencias y Artes (MUCA); X Teresa Arte Actual; Galería Itati Artes Visuales; Festival Mirarte, Galería Central y Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes; La Estación Galería; Museo de Arte Carrillo Gil; La Estación Arte Contemporáneo y el Centro Cultural Ollin Yoliztli, a los que se añadió: la casa Móvil de Arte Contemporáneo en Oaxaca y la Estación Arte Contemporáneo en Chihuahua, y fuera del país en la Galería Luis Adelantado en Valencia España, La Estación en Bonzen Italia, y la Latch Gallery en Nueva York Estados Unidos de América.

animales, que existían en los jardines y parques públicos de la Ciudad de México a mediados del siglo xx, demostrando su importancia como elementos evocativos de la vida de los ciudadanos, y que han sido su inspiración para plasmar otra parte de sus obras artísticas.

El *skateboarding* considerado como un arte y una forma de vivir propia del *street art*, tuvo uno de sus hitos en la Ciudad de México en la exposición *7 Capas. La cultura del patinaje en las calles de México*, presentado en el Museo de Arte Moderno del Distrito Federal, entre diciembre y febrero del 2011, en la que se apreció el desarrollo de la cultura de la patineta en la urbe, a través de la muestra de diversos diseños de las marcas mexicanas más representativas (Re:Skate, Mercava, Deza, Tricolor, Aztlán, Puro Gallo, Lúdica, Copal y Mayas Cloting), así como de las revistas que habían circulado desde que este deporte llegó a esta metrópoli, además de un video documental sobre el origen y desarrollo de este.

En esta exposición compuesta de una colección de fotografía, videografía, arte gráfico, historia y repercusiones del *skateboarding* nacional, participaron Martín Núñez (artista plástico); José Luis Ponce García (diseñador gráfico); Francisco *Paco* Manzanares (documentalista); Ernesto Rosas, Miguel Ángel López, Alfredo Franco y José Rivera (patinadores); David Huerta, Miguel Huerta *Mikey Crash* y Alonso Leal *Chango* (fotógrafos); Joel Cortez *Renol* (fotógrafo y fabricante de zapatos), Juan Pablo Escalante Hernández *Nito*, César Reyes y Raúl Mendoza *Ruli* (diseñadores de *skateparks*); este mismo participó en una demostración en una rampa instalada en el museo, junto con otros *skaters* como, Félix May Lozada *Polo May* y Cristian Huerta (patrocinados por Vans); Fredy Carrera, Omar Párraga (patrocinados por Converse); Nelson Garza, Fernando Origel y Mario Saénz (patrocinados por DC); Max Barrera, Gabriel *Gabo* Vázquez y Emilio Fernández (patrocinados por Casta, marca de zapatos de Joel Cortés, ya mencionado).

Pero las manifestaciones de arte urbano que tienen a la patineta como eje central de su producción artística, no se han detenido y cada vez hay nuevos artistas emanados de la escena del *skateboarding* de la Ciudad de México, entre estos es de resaltar el trabajo del diseñador y artista visual José Luis Ponce García, que explora las técnicas tradicionales de grabado inspirado en artistas como José Guadalupe Posadas, para plasmar en formato digital propuestas surrealistas, iconográficas y simbólicas de la cultura mexicana en mundos y entorno fantásticos, donde une la serpiente

en todas sus manifestaciones y formas, principal interés de su quehacer artístico, que se ha visto plasmado en obras como la escultura *Quinto Sol* ubicada en la entrada principal del Skatepark Templo Mayor.

Inspirada en el mito del Quinto Sol de la cultura náhuatl, esta escultura, cuya iconografía fue pintada en las rampas, bardas y escalones de este *skatepark*, representa la esencia del Templo Mayor de la Ciudad de México-Tenochtitlan, siendo el *skateboarding* la inspiración principal. El Skatepark Templo Mayor marca una nueva era en la escena mexicana de este deporte, y a partir de esta analogía se explica una historia donde la tierra se ha visto alumbrada por cuatro diferentes soles, cada uno en diferentes eras, dominadas cada una de ellas por un elemento esencial: Sol Nahui-Ocelòt (Cuatro Ocelote o Jaguar); Sol Nahui-Ehecatl (Cuatro Viento); Sol Nahui-Quiahuitl (Cuatro Lluvia) y Sol Nahui-Atl (Cuatro Agua) de acuerdo con José Luis Ponce García.

En una reimaginación de este mito mesoamericano, José Luis Ponce García explica: que al extinguirse el Cuarto Sol vino un largo periodo de penumbra durante el cual, los patinadores Jaguar emprendieron una larga peregrinación por diferentes *skateparks*, guiados únicamente por las victorias de su lucha diaria. Los conductores de la peregrinación sabían que el lugar designado para la construcción del Nuevo Templo sería aquel que vería salir de las entrañas de la tierra al Quinto Sol, el cual marcaría el inicio de una nueva era, dinámica y compleja, cuya esencia era el movimiento continuo y la belleza de la transformación de los seres terrenales en seres voladores libres. Así, nace El Quinto Sol del Movimiento, Sol Nahui-Ollin, en la época actual, donde el movimiento es el factor clave del *skateboarding* y el concepto fundamental para su existencia.

De acuerdo con José Luis Ponce García, la convicción de numerosos patinadores jaguar, los hizo finalmente los guardianes y testigos de la creación del Quinto Sol del Movimiento, pero, solo unos cuantos tendrán la entereza y valentía de alimentar al nuevo astro entregando sus tablas y el latido de sus corazones al ciclo eterno del movimiento. Las tablas rotas entregadas simbolizarán el camino hacia el perfeccionamiento, el intento de nuevos trucos descubiertos por el talento personal en la tierra del Sol, el cual exige el esfuerzo diario de los que gozan de sus rayos patinando en el templo, de ellos dependerá que este siempre esté en movimiento y no vuelva a su estado estático original.

El Sol del Fuego Nuevo, satisfecho, observa desde lo alto cómo la dinámica cíclica nunca se interrumpe, el patinador jaguar se adhiere a este proceso vital y nunca detiene su aprendizaje. Sabe que es fundamental el esfuerzo y la lucha cíclica equivalente a la repetición eterna de los trucos en la tabla. Esta transmutación majestuosa, casi divina, es la ascensión ininterrumpida desde las oscuras profundidades del origen hasta las cumbres luminosas a las cuales aspira este *skater*. Por eso, de un jaguar, animal terrestre que comparte el suelo con el hombre, renace la Serpiente Emplumada Bicéfala, cuya fusión simboliza el bien y el mal, la luz y la obscuridad, el orden y el caos, el eterno conflicto entre atreverse o no a dominar un nuevo truco, la fuerza, la visión y la libertad de volar unidas como virtudes de los nuevos hombres de la era del Quinto Sol, que cobran vida en el Templo Mayor, según la visión de José Luis Ponce García plasmada en la escultura que marca la entrada de este *skatepark*.

Esta obra artística está compuesta por tres niveles donde se relata la misión para alcanzar el rango de guerrero águila, así como los *skaters* tienen el reto de alcanzar los mejores trucos posibles para lograr un rango superior, una narrativa de esta escultura que se puede leer de izquierda a derecha en los primeros dos niveles, en tanto que el tercer nivel tiene una lectura ascendente, según José Luis Ponce García quien la explicó lo siguiente:

Nivel 1: Base derecha. En el costado derecho se encuentran los Guerreros Jaguar que militaban al frente de las campañas bélicas y debían capturar a doce enemigos vivos para llegar al rango de los guerreros águila. Al igual que el patinador debe conseguir dominar la mayoría de los trucos y así poder llegar a un nivel superior.

Nivel 2: A la derecha. El ala derecha muestra la movilidad o la causa del movimiento de todos los patinadores, el maíz (la patineta) como único alimento guía y motor de su sacrificio en el *skateboarding*. Los patinadores se alimentan día a día solo con un objetivo: *convertirse en Caballeros Águila* y las piernas de los patinadores como símbolo alado.

Nivel 2: A la izquierda. El ala del lado izquierdo representa la transición del patinador. Donde traspasa la frontera de ser un simple aficionado a un guerrero con aptitudes hacia el perfeccionamiento

y dominio de la tabla, asumiendo el *skateboarding* como un estilo de vida.

Nivel 3: Círculo central. La parte central de la escultura es un *uróboros*, símbolo del ciclo eterno de las cosas, el esfuerzo y la lucha cíclica equivalente a la repetición eterna de los trucos en la tabla. El centro es el Sol del Fuego Nuevo, un ícono circular que simboliza el ciclo de la vida y la muerte, el inicio de una nueva era en el *skateboarding* nacional. Por otro lado, el centro representa el ojo guía de Nike SB, el que contempla el desarrollo de todos los nuevos guerreros/patinadores que habitarán en el Templo.

El centro es una interpretación del calendario solar, un calendario actual, el movimiento interpretado como tiempo, los días invertidos en la práctica del *skateboarding* y en la cual el Sol exige el esfuerzo diario de los que gozan de sus rayos (patinar en el *skatepark*), la llama del Nuevo Sol solo es alimentada con el latido de sus corazones. De ellos dependerá que el Sol siempre esté en movimiento y no vuelva al estado inerte que destruyó a sus antecesores.

Nivel 3: Cabeza Bicéfala. El área superior de la pieza es el momento culminante, el momento de la transformación de los patinadores en seres más complejos, el paso definitivo hacia la libertad, el momento en que se adquiere la virtud de volar; representa a todos los patinadores consagrados, la ascensión ininterrumpida desde las oscuras profundidades de su origen hasta las cumbres luminosas a las cuales aspira. Es por eso por lo que toma la forma de serpiente emplumada bicéfala, la fusión del águila y la serpiente simbolizan la unión del eterno conflicto entre los opuestos, el bien y el mal, la luz y la obscuridad, el orden y el caos, el eterno conflicto entre el hacer o no hacer, el miedo o el valor de bajar el truco, la fuerza, la libertad, la visión y el balance unidos de los nuevos patinadores de la era del Quinto Sol.

Así, la escultura Quinto Sol, es una muestra de la sinergia de distintas disciplinas artísticas como la escultura, el grabado y el diseño gráfico, que toman como epicentro el deporte de la patineta en la Ciudad de México. De estas el diseño gráfico se ha encargado de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales sobre el *skateboarding* producidas fundamentalmente por medios industriales y destinados a difundir gráficamente mensajes específicos donde se condensan ideas,

hechos, valores para la comunidad mexicana de patinadores, con objetivos claros y determinados por la forma, la comunicación, los factores sociales, culturales, económicos, estéticos y tecnológicos que condicionan la escena de la patineta mexicana, así como otras artes visuales como la fotografía, el video, el cine documental, y técnicas de impresión como la serigrafía.

La serigrafía empleada en el método de reproducción de documentos e imágenes sobre diversos materiales, ha sido usada por el *skate* de la Ciudad de México, para transferir una tinta por medio de una malla tensada en un marco, donde se boquean las áreas sin imagen mediante una emulsión o barniz, y se deja libre la zona a entintar, donde se plasmará un diseño vinculado con la escena capitalina, obteniendo un molde que se repite cientos y hasta miles de veces sin perder definición, permitiendo a diseñadores gráficos como Edgar Llamas *El Muslos* expresar en *stickers*, playeras, gorras y demás objetos serigrafiados, sus creaciones sobre un mundo irreverente conformado por personajes como *skaters* o animales.

Para Edgar Llamas *El Muslos*, la técnica de impresión que maneja le ha permitido vincular su taller de serigrafía, ubicado cerca del Circuito Interior, con otros lugares no comunes para la comunidad del *skateboarding* en la Ciudad de México, como el Museo Nacional de Antropología e Historia, donde se han vendido sus productos con la impronta del estilo de diseño que ha conformado en conjunto con su equipo de trabajo, en los que ha plasmado otra de sus inquietudes artísticas esenciales, la herencia prehispánica de la cultura mexicana, llena de representaciones alusivas a códigos, esculturas, glifos y petroglifos donde se plasmó la cosmovisión de diversas culturas originarias de estas tierras.

Aparte de la serigrafía, otra de las formas de expresión dentro de la escena del *skate* de la Ciudad de México para Edgar Llamas *El Muslos*, es el video, uno de sus productos culturales más característicos, por lo que, es común ver a las *crews* o grupos de *skaters*, portar con un equipo con el cual graban los trucos que realizan en un *skatepark* o *skatepot*, fundamentalmente, y con ello constatar sus destrezas, habilidades y hazañas con las cuales se apropiación física y simbólica de estos lugares, por lo cual, les sirve como un testimonio histórico, susceptible de ser difundido a través de los medios masivos de comunicación como el cine³

³ Muestra de ello son las presentaciones de video-partes de patinadores reconocidos en la escena del *skateboarding* mexicano como las efectuadas en el Cinemex Palacio Chino o la del filme de Mayas de Félix May Lozada *Polo May* en el Cinemex de Ecatepec,

y principalmente el internet, con los que buscan alcanzar un reconocimiento dentro de la comunidad de patinadores, promocionarse para ser patrocinados por marca nacionales o internacionales relacionadas con algún producto comercial de esta disciplina (tenis, tablas, ropa, bebidas energéticas, entre otros) o una *skateshop* de nivel local o metropolitano, o promocionar a una de las anteriores, si es que ya son patrocinados por alguna.

Lo anterior explica parte de las razones por la cuales estos videos son conocidos en el argot de los patinadores como video-partes, representaciones de algunos minutos donde se graba el truco(s) o recorrido(s) realizado en un *skatepark* o *skatespot*, mediante una cámara de video (profesional o no) o algún otro equipo generalmente de la era digital, como una cámara fotográfica o un celular. Estas video-partes pasan posteriormente por un proceso de edición, en el cual aparte de seleccionar la secuencia de imágenes que formarán parte de estas, se les añade el sonido, principalmente compuesto por canciones o melodías, aunque se da el caso que también se le añadan efectos de sonido, en las versiones más elaboradas.

Regularmente es el mismo video-camarógrafo o *filmer* quien hace las veces de editor y productor, aunque en video-partes más elaboradas, estas funciones tienen personajes diferentes, e incluso requerir el apoyo y colaboración de video-camarógrafos o editores profesionales con sus propios estudios de grabación. La música que se usa para formar una video-parte es de diferentes géneros y estilos musicales, dependiendo del gusto del patinador y la intensidad que se quiera transmitir, formando parte esencial del ambiente cultural que se construye, aunque existen algunos casos donde aquel que funge como editor, puede determinar cómo musicalizarlo en conjunto con el *skater*, regularmente con música obtenida del mundo *underground*, con autores e intérpretes poco conocidos, para abaratar costos e integrar algo único que identifique a su video-parte, para darle un carácter que ninguna otra tiene hasta ese momento, o simplemente de acuerdo a sus gustos y convicciones.

Otra particularidad es que el video camarógrafo es fundamentalmente un patinador en activo, retirado o semi-retirado, por la necesidad de

o en *skateparks* como JFK, entre otros lugares que forman parte del circuito de exhibición de video-partes en la Ciudad de México, donde mediante diversas dinámicas en redes sociales como Facebook o de forma directa como en las *skateshops* se distribuyen los boletos de entrada a los miembros de la comunidad del deporte de la patineta interesados, obteniendo interesantes llenos.

tener más allá de los conocimientos técnicos sobre operación del equipo de grabación o sobre las tácticas y estrategias para desempeñar esta labor, de saber las características de los recorridos o trucos que se van a video-grabar (inicio, desarrollo y fin, impulso, aterrizaje, entre otras), esto le permite ubicarse en una posición donde no interfiera la realización de estos, pero que también les permita obtener la mejor toma posible, lo cual es fundamental, porque muchos de estos trucos realizados con eficacia, eficiencia y efectividad, solo se pueden hacer una vez, sobre todo en los *skatespots*, por diversos motivos, como su complejidad, razones de tipo climático (principalmente la lluvia), la necesidad de una luz natural o artificial adecuada o contar con las condiciones sociales precisas en el escenario donde se va a grabar, relacionadas con las practicas que se están realizando en este por otros actores independientes al patinador y al equipo de filmación, y que junto con las características espaciales del *skatespot*, son parte del reto a sortear, como la vigilancia pública o privada que prohíbe patinar en ese *skatespot*.

Las anteriores circunstancias son parte de las condicionantes del ambiente cultural de un *skatespot* que se va a plasmar en una video-parte cuando se realiza un truco por un patinador, condicionantes que se ven disminuidas a su más mínima expresión en un *skatepark*, donde estas están más controladas, sobre todo cuando esta techado (protegiéndolo de algunas condiciones climatológicas) o cuenta con un control de acceso y funcionamiento (estableciendo reglas tacitas o implícitas para su uso), debido a que este lugar fue diseñado y construido exprofeso para patinar, y a pesar de que pueda tener una baja calidad en general, no representan los retos que se encuentran en un *skatespot* de la ciudad, y sus usuarios son regularmente *skaters*, camarógrafos o video-camarógrafos, acostumbrados a las grabación de video-partes, por lo que, saben cómo comportarse para no interferir en su realización.

En cuanto al estilo de la video-parte que se han producido en la Ciudad de México, estas son marcadas en muchos casos por el editor de la misma, que toma las decisiones que en el cine tomaría el director en conjunto con el editor filmico, de ahí su importancia, sobre todo cuando es el mismo el que grabó, por lo que, el video producido puede ser considerado como un producto de su quehacer artístico como realizador, y aunque muchas de las video-partes que se producen son muy similares en cuanto a su estilo, existen algunos *filmmers* que han logrado avanzar en la lógica de construirse como realizadores con un sello propio, tal es el caso de

Octavio Velásquez *Tavo* o David Huerta, pero sobre todo es de destacar la labor del Edgar Llamas *El Muslos*, que en sus video-partes busca más allá de grabar el recorrido o truco del patinador, contar una microhistoria donde se retrata las propiedades a detalle del ambiente, antes y después del truco a realizar, y se busca dar cuenta de la intencionalidad del patinador y del paso fugaz de la apropiación física y simbólica que va a hacer por una parte de la urbe, escenario fundamental de su producción visual.

En este sentido, existen algunos *skaters* que han buscado alternativas para plasmar sus inquietudes como realizadores audiovisuales con respeto a la escena de la patineta metropolitana y nacional, encontrando en el cine documental un camino para expresar aspectos de la realidad que viven los patinadores mexicanos, mediante la narrativa estructurada a través del montaje de imágenes y sonidos (textos y entrevistas) captados de una puesta en escena, según su punto de vista y de sus colaboradores, en su papel de autores de este producto audiovisual. Entre estos *skaters* constituidos como autores de documentales está Martín Núñez, quien como parte del proyecto de *skateboarding* y arte, Lúdica, ha desarrollado un proyecto documental en el que por medio de entrevistas a patinadores o artistas registra la vida de la escena del *skate* en México.

Otro caso sobresaliente es el de Francisco *Paco* Manzanares, autor del filme documental *Skater: Una historia sobre ruedas...*⁴ producido por la marca Converse de México, y ganador del primer lugar en el *Short Shorts Film Festival México*, en la categoría *Not Been Done...* En esta película de 20 minutos de duración, expresa su visión donde la patineta, el arte de andar sobre rueda, es su vida, y le permite recontarse con su niño interno, quien ansiaba patinar a la menor oportunidad, aquel que el ciclo de la vida y las responsabilidades inherentes a este crecimiento personal, ha dejado atrás, guiando al espectador a través de una secuencia cronológica de materiales extraídos de la realidad (como fotografías y entrevistas), por los 42 años de historia del *skateboarding* en la Ciudad de México, reconociendo a sus pioneros (como César Delgado *Jay Skate*), y mostrando a través de su lente un mirada fresca a este deporte-estilo de vida-cultura juvenil, donde se derrumban estigmas, mitos, estereotipos y prejuicios que la relacionan directamente con las drogas y la delincuencia, a través de fascinantes fotografías acompañadas de una banda

⁴ Este tardo cuatro meses en realizarse y contó con el apoyo en la edición y posproducción del colectivo Respetable Publico.

sonora fundamentalmente de punk-rock, que fue difundida a través del circuito de festivales de cortometrajes y el internet, y que Francisco *Paco* Manzanares esperaba contribuyera a abrir paso al deporte de la patineta mexicana a través de los medios masivos de comunicación tradicionales como la televisión, los periódicos y las revistas.

Otro de los productos culturales esenciales de la escena del *skate* en la Ciudad de México, es la fotografía, que juega un papel similar a la de la video-parte, la de testimonio y promotor del quehacer del patinador, afrontando también retos en su producción como las condicionantes naturales, espaciales y sociales de los ambientes que se quieren retratar, sobre todo cuando se trata de una imagen que tiene como escenario un *skate-spot*, y aunque tanto la video-parte como la foto cuenta con sus propios seguidores y desafíos, es esta última la que dentro de la comunidad del *skateboarding* capitalino, guarda un estatus más especial, al ser reconocida más allá de un documento informativo, como una forma de arte con mayor prestigio y con mayores dificultades técnicas para su realización, por el hecho de tener solo unos instantes para captar un truco, que es su principal objetivo, a la vez que controlan la luz, el movimiento del *skater* y las características del escenario que lo enmarca.

Dentro de los fotógrafos especializados en *skate* destaca la obra de Miguel Huerta *Miky Crash* y de Kobyer Ferro en revistas como DROP IN e INWARD, el primero caracterizado por su precisión en la captura del punto más álgido del truco del patinador, y el segundo por el tratamiento en el diseño de posproducción de las imágenes, mediante el cual estas son trabajadas como una pintura, enfatizando y modificando colores con el objeto de realzar el ambiente retratado o especificando el sentido de la composición fotográfica.

Un caso más a destacar es la producción fotográfica de Alonso Leal *El Chango*, que tiene una conceptualización profunda sobre su quehacer artístico, donde sin dejar de plasmar en primer plano el truco del patinador y al patinador mismo, eje central de su composición fotográfica y principal interés, busca los ángulos más adecuados para que el *skatespot* donde se realiza esta acción, sea retratado en toda su magnitud, al considerarlo como uno de los elementos fundamentales a retratar, más allá de un simple contexto donde ocurre ese acontecimiento, del cual es testimonio la imagen captada por su lente, y con estos propósitos en mente, busca el ángulo fotográfico más adecuado para que los efectos de la luz y la sombra, destaquen al *skater*, el truco y el escenario en su obra artística.

Foto 13: Skatepark La Olla



Fuente: José Antonio García Ayala, 2014.

Capítulo 13

Vínculos del skateboarding con los circuitos de los medios de comunicación masiva y el deporte en la Ciudad de México

En la Ciudad de México, la fotografía de *skate* al igual que la video- parte, tenía por el 2014 sus propios medios masivos de comunicación, alternativos como el internet, y tradicionales como las revistas impresas, estas últimas eran las principales depositarias del trabajo de estos artistas de la lente, al dale un significado diferente al estar plasmadas en papel y por la exclusividad que implicaba la existencia de menos opciones para estar en estas, al existir solo dos producidas en la urbe y especializadas en la escena del *skateboarding* nacional (DROP IN e INWARD), el arduo trabajo de corrección de estilo, edición y diseño que requerían, los materiales con los que estaban hechas, y el alto costo de impresión, con respecto a un blog, una cuenta de Facebook, una *web-site* o una revista electrónica publicadas en el ciberespacio.

La Revista DROP IN, cuyo nombre significaba: *dejarte caer de sorpresa*, era de circulación gratuita a través de su distribución en *skateshops* de diferentes entidades del país,¹ y estaba patrocinada fundamentalmente

¹ Estas eran el Distrito Federal con 47 lugares (Alebrije Skateshop, ANSA, Aztlan Skate Shop, La Bodega Boardshop, Blackboard, Catedral, Carnicería Skateshop, Calve Man Skateshop, Chok Skateshop, La Cochera Skateshop, Compadritos Skateshop, Concreto Skateshop, Chilango Skate Shop, Crooked Soull, Destructible, Fifteen, Fsk Skateshop, Friend Ride Shop, Huxme Skateshop, SK8shop La Fuente, La Lagartija Skateshop, Extreme Skete Plaza, Hill Bomb, La Joya Chop, Madera Verde, Mayas Skate Shop, Negro Disaster, Nicmati Nallie Ollie Skate Shop, No Mercy, Miscelánea, Ojo Rojo, Pensilvania, Roman Skate Shop, Radikal Skateshop, Strange Skateshop, Sitio Skate, Templo Mayor, Time Skateshop, Toxina, Unirè Skateshop, Vándalos Skateshop, Wasted, Wayak Skate Shop, Zarape Skate Shop, Zide Skate Shop, y Zombination Skateshop), Estado de México con 15 lugares (Aleking's Skateshop, ASP Skateshop, Cardiac Skate Shop, Dangel Sk8shop, Skeleton Skateshop, Fam Skate Crew, Ghost Skate Shop, Reliquia

por marcas internacionales como Monster Energy, Supra, Vans, Anti-fashion, entre otras, además se enfocaba principalmente a la escena del *skateboarding* nacional, siendo muy escasos los espacios de la revista que se abrían a otras disciplinas relacionadas con la cultura juvenil de la patineta como la sección Música. Este criterio hacía que su contenido que apelaba más a la identidad de la comunidad del *skate* mexicano, estuviera compuesto esencialmente de espectaculares fotos que retrataban las hazañas, trucos y movimientos de los *skaters*, complementadas con textos cortos y básicamente informativos, que caracterizaban a secciones como Secuencias, El Spot, Salón de la Fama, y diversos reportajes, todo esto dedicado en general a dar cuenta de eventos y patinadores, *skateparks*, *skatespots*, las marcas y productos, donde las producciones artísticas de disciplinas como el grafiti tenían una aparición más fortuita que buscada.

Aunque cabe señalar que esta revista también dejaba espacio para la expresión escrita más amplia y profunda de los *skaters* con secciones como Reflexiones y la propia Editorial, donde se daba cuenta del tema trabajado en el número de la revista que se publicaba, dejando ver los propósitos y puntos de vista del equipo editorial, para armar el contenido de cada parte de la entrevista. Otros elementos de diseño característicos era el uso de una tipografía variable sobre todo en los títulos que daban cuenta de la intensión de la sección, reportaje o artículo que se presentaba, pero siempre con un estilo más lúdico, informal e irreverente, interrelacionado con los dibujos y caricaturas intercaladas a lo largo de la revista, que a pesar de no ser muchas con respecto a las fotografías, si tenían un

Skate Shop, Retro Skete Shop, Stone Skate Shop, No Name Skate Shop, Terma Skate Shop, La Tiendita Skate Shop Retro Skateshop y Rojas Skate Shop); le siguen con cuatro lugares Nuevo León (Distillers, Síndrome Skate Shop, Paranoia Skate Shop y THC); con tres lugares San Luis Potosí (Eleven Skate Shop, Pandemia Skate Shop y Versus Skate Shop) y Jalisco (Antifashion, Tapatitlan Skateshop y Bahía Skateshop); con dos lugares Yucatán (Zona Skate y Vertogo Skate Shop), Querétaro (Código y Ride Skate Shop), Tabasco (Sekta Skate Shop y Exodia Skate Shop), Tlaxcala (Reo Skateshop y La Raza Skate Shop), Chiapas (LKL Skate Shop y Onelove Skateshop), Chihuahua (Santa Monica Skate Shop y Loop Corporation), Baja California (Griss Skate Shop y Crap Krew), Aguascalientes (Diarrhea Skateshop y Patina Boarshop) y Puebla (Giro Patinetas y Comunidad Skate); con un lugar Guerrero (Gravilla 33), Michoacán (Exclusive Skateshop), Baja California (Riot Skate Shop), Quintana Roo (Skate Moment), Veracruz (Crooked Skate Shop), Oaxaca (Reactor Skate Shop), Coahuila (Ghetto Skate Shop), Guanajuato (Kuko Skate Shop), Morelos (Totem Skate Shop), Sonora (Duckie Skate House), Campeche (Fraktalia Skate Shop), Hidalgo (Skroller) y Sinaloa (Indigo).

carácter propio basado en los logos de marcas, productos o patinadores o en personajes creados especialmente para DROP IN, como El Señor Retrete, que se había convertido en su icono y símbolo.

Por su parte, la Revista INWARD MAG, significaba *leguaje interior del hombre* en el caso de la palabra Inward, mientras Mag era la abreviación de magazine, revista en español, y se caracterizaba por ser de circulación gratuita² y por sus patrocinios fundamentalmente nacionales de marcas como Alebrije, Mortal, Viva, y *skateshops* como Barrio Warrior de la colonia Morelos de la Ciudad de México, y varias más, aparte de presentar contenidos diversos de otras disciplinas relacionadas con la cultura juvenil y el arte urbano, pero siempre asociados a la escena del *skate* nacional, que era el eje central de la revista, y era tratado con un sentido social que la vinculaba hacia la ciudadanía en general, aspecto que contribuyó al conocimiento de la escena del *skate* mexicano, en otros ámbitos más a allá de esta, pero sin dejar de dirigirse a sus principales interlocutores la comunidad de patinadores mexicanos.

Estas directrices permitieron manejar a la fotografía de travesías, trucos, *skaters*, *skateshops*, *skateparks* y *skatespots*, como el principal contenido de la revista, pero sin dejar de destacar los aspectos urbano arquitectónicos y artísticos que componen el escenario del ambiente que se va a retratar, que en varias imágenes estaban en primer plano, en secciones como Wacha al Morro, así como en reseñas, reportajes y entrevistas, pero también se daba espacio a la palabra escrita con artículos de reflexión y crítica sobre la escena del *skateboarding* mexicano en secciones como la Sobremesa y el Mensaje Editorial donde se explicaba la temática desarrollada durante el número de la revista publicada en la voz de uno de

² Estos lugares eran del Distrito Federal que contaba con 41 lugares (Tradixionl, Templo Mayor 1, 2 y 3, Fiend Ride Shop, Toxina Shop, Nicmati, Kraken, Compadritos Shop, Unike, Pensilvania, Chok Skate, Blackboard skateboarding, Fusión, La Carnicería, Empire, Miscelánea 1 y 2, Sitio Skateshop, Capital, La Fuente, Fireworks, Concreto, Destructible, Natural Skateshop, Catedral Skateshop, Rave Store 1, 2, 3, 4, 5 y 6, Ansa, Alebrije, Zoide Skateshop, Crooked Soul, Oficio, Fish Bone Skatepark, Waka Mayas y Extreme Skateshop); el Estado de México con 11 lugares (Rojas Skateshop, Life Skateshop, Mexitlàn, R* Tro, Ghost Skateshop, Fam Skate Crew, Iguana, No Name, Strange Skateshop, Monkey Shop, Cardiac y Long Town); con dos lugares San Luis Potosí (E11even y Pandemia) y Puebla (Giro Sk8 y Simple Skate); y con uno Tlaxcala (Othatyaro), Oaxaca (Blood Bones), Guanajuato (Wesi Shop), Michoacán (Alakin), Aguascalientes (Patina), Jalisco (H Store) y Campeche (Fraktalia Skateshop).

los integrantes del equipo editorial, a los que se sumaban, los reportajes escritos donde se combinan fotografías tradicionales del deporte de la patineta, con otras de lugares interrelacionados con los *skatespots* o *skateparks* a retratar, y que permitan entrar a la intimidad de aquellos grupos de *filmers*, camarógrafos y patinadores que producían parte fundamental de su contenido, así aparecían los lugares donde comían, dormían y convivían con otros miembros de la comunidad del *skate* mexicano, pero también otras experiencias complementarias a su travesía como los trucos en patineta, además de objetos diferentes a esta que les posibilitan estos recorridos, como en el artículo: *Caos sobre ruedas*.

Este tipo de espacios se complementaban con otros integrados por artículos especiales sobre los barrios y colonias donde se practicaba el *skateboarding* en la Ciudad de México, que daban cuenta de la importancia de los escenarios y los ambientes que la componían, a los que se sumaban otros artículos y reseñas en secciones como Paradoja, que daban voz a integrantes de otras escenas del arte urbano y la cultura juvenil, como la del tatuaje y la del grafiti, en su interrelación con el mundo de la patineta, a las que se añadían otras como Breakfast, que a través de la foto mostraban la intimidad del *skate* mexicano con imágenes sugestivas y provocadoras de los sitios complementarios de la comunidad de patinadores, una visión más libre y despreocupada, que se adjuntaba a la visión lúdica de esta forma de vida centrada en la patineta, presentada en el comic Ajolote Rampas de Martin Núñez.

Mención especial merece la sección Escrito Suelo, donde se presentaban fragmentos de obras literarias que hablaban sobre un aspecto de interés para la formas de vida de los integrantes de la comunidad del *skateboarding* nacional, aquí aparecían autores como Friedrich William Nietzsche, que se citaba en cada edición de la revista, junto con fragmentos de obras como Hamlet de William Shakespeare, un característica muy particular, que daba cuenta de su compromiso por explorar otras manifestaciones artísticas que sirvieran de interlocutor e invitaran a la reflexión a los patinadores mexicanos para contribuir al desarrollo de la escena del *skate* mexicano. Este interés por la literatura dentro de la comunidad de patinadores capitalinos, no era común, pues a diferencia de culturas juveniles como la oscura o la metalera, esta no había desarrollado un interés, gusto o adscripción a un autor o género literario, sin embargo, esto no había sido una limitante para que algunos *skaters* expresaran su arte, visión y forma de vida a través de composiciones literarias como poemas

y reflexiones, que manifestaban su pasión y sentimiento inspirado por una tabla sobre ruedas.

Aparte de las revistas impresas en la escena del deporte de la patineta de la Ciudad de México, existían en el 2014 medios masivos de comunicación alternativos basados en el internet que se especializaban en el *skateboarding* nacional como blogs y páginas de Facebook de diversos *skaters*, marcas y agrupaciones, entre las que destacaba Museo del Skate México, red social donde se difundían comentarios, fotografías e imágenes históricas y actuales de la escena del *skate* mexicano, y que ha conformado una comunidad de patinadores cibernautas de distintas generaciones, a estos se sumaban *websites* como Re-Skate con noticias, videos, fotos y demás información relacionada fundamentalmente con el mundo del *skate* mexicano, como *riders*, eventos locales y nacionales, industria, fragmentos de programas de televisión, arte gráfico, *skateparks* y *skatespots*, además se promovía la construcción de elementos urbanos para patinar, se explicaban trucos para niveles básicos, intermedios y avanzados, y se promovían algunos blogs y revistas, entre otras cosas.

Otros lugares de la ciber ciudad a destacar eran las páginas de revistas como INWARD y DROP IN, que más allá de los números impresos, ponían a disposición la versión digital de sus números anteriores, e información complementaria de patinadores, entre otras cosas; también está la revista electrónica Urbeska-Skateboarding México, donde se difundían videos, fotos, blogs, trucos, noticias, eventos, *riders* y *skateparks* con un directorio con la ubicación, imágenes, características y tipología de estos lugares a nivel nacional.

A estos medios masivos de comunicación especializados, se sumaban otros de información general que llegaban a tocar alguna nota relacionada con esta, como periódicos como La Jornada o El Universal, que regularmente en sus secciones como La Guía del Ocio o Metrópoli, tenían artículos sobre la construcción recientes de un *skatepark* o la ubicación de algún otro ya existente, temas que se estaban abriendo paso en los medios masivos de comunicación tradicionales, entre los que destacaba la televisión donde los programas de revista como Venga La Alegría, presentaban algún reportaje o entrevistas en locaciones como el *skatepark* JFK o en las instalaciones de la televisora en turno; también estaban los programas de la barra nocturna de entretenimiento, destinados al público juvenil, como Tour Nocturno, donde el conductor Facundo presentaba algunas dinámicas especiales realizadas por algunos *skaters* como Juan

Manuel García *Sauro*, que mostraban la parte irreverente, arriesgada y festiva del *skate* en la Ciudad de México, y cumplían la función de conocer una cara más amable de esta cultura juvenil, atractiva para el mercado masivo al cual se dirigían.

A estas apariciones especiales en los programas no especializados en deportes, se sumaban aquellas en noticieros deportivos de canales como Fox Sports o Claro Sports, donde *skaters* como Juan Manuel García *Sauro*, eran entrevistados y hacían algunos trucos como demostración de las habilidades y destrezas de este deporte urbano, que habían tenido en la televisión transmisiones donde se conjuntaba el *skateboarding* con otros deportes extremos, entre los que destacaban programas como Adrenalina Xtreme transmitido por el canal Televisa Deportes Network desde la Ciudad de México, con conductores como el finado Jorge Alejandro López Vives *Chori*, especialista en estas disciplinas, y Francisco *Paco* Manzanares, especializado en *skate*, entre otros, donde se trabajaban reportajes y notas sobre competencias, expediciones y proyectos de buceo en aguas abiertas, alpinismo, ciclismo de montaña, ski acuático, kayak, pesca, rally, entre otras.

La razón de conjuntar todas estas disciplinas deportivas extremas era por la baja popularidad que tenían a nivel mundial, para los estándares de rating televisivo de deportes convencionales como el fútbol, pero que en conjunto conformaban uno aceptable para poder tener un programa como este, dirigido a los aficionados y practicantes de estas experiencias deportivas extremas, adictos o que gustan de la adrenalina, hormona o neurotransmisor natural que incrementa la frecuencia cardiaca, contrae los vasos sanguíneos, dilata conductos de aire, y contribuye a la reacción de lucha o huida del sistema nervioso simpático, reacciones que son producidas durante la práctica de estas disciplinas.

Además, existían programas como Alternativa X, de la estación de radio por internet Cine-en línea, conducido por Federico Hulverson e Iván Monroy, donde la información sobre las características, noticias y eventos del surf, la escalada deportiva, el parkour, el BMX, el paracaidismo y el *skateboarding*, entre otros deportes alternativos y extremos, se mezclaba con temas afines. En México son escasos los especialistas en medios masivos de comunicación como la televisión dedicados a los deportes extremos, aparte de Jorge Alejandro López Vives *Chori*, han existido pioneros como Luis Carrasco *El Cuaz*, o Jorge Bribiesca Ayala *George X*, mientras que Francisco *Paco* Manzanares es el más reconocido

especialista en el deporte de la patineta, como reportero y comentarista, profesión que realiza con precisión y causa de razón, basado su conocimiento especializado sobre sus trucos, practicantes, eventos e instalaciones deportivas, que forman su capital cultural. Esta razón es la que hace destacar la labor de narradores de competencias de *skateboarding*, como en el caso de Juan Carlos Aguilar Jorge *El hule*, que ha narrado diversos eventos locales, nacionales e internacionales realizados en la Ciudad de México, como los X Games.

Los X Games son un certamen de deportes extremos organizado por ESPN Estados Unidos de América, que se transmitía en el 2014 en la barra semanal 7 Extremo del Canal Azteca 7, en este competían profesionales de diversas disciplinas para ganar las medallas de oro, plata y bronce, así como premios en efectivo. En su versión de verano realizada en agosto participaban el *surf*, el *skateboarding*, el *roller*, el BMX, el rally y el motociclismo, mientras que en invierno estaban el *snowboard*, el esquí sobre nieve y el *snocross*. De estos, eran los deportes de tabla como el *surf*³ y el *snowboarding*,⁴ los que tenían una relación más directa con el *skate*, el primero como antecesor y el segundo como derivado.

En la escena del *skate* de la Ciudad de México, por cuestiones climatológicas y naturales, son disciplinas escasamente practicadas por algún patinador, aunque hay casos como el del dueño del Skatepark de Fishbone, César Reyes, que fue surfista durante alguna etapa de su vida, y otros que lo han intentado practicar como Juan Manuel García *Sauro* o que incluso se vestían con ropa de estilo surf como Piri Ruiz, o que gustaban de aplicar los movimientos del surf en el *skateboarding* como Juan Pablo Escalante Hernández *Nito*, lo que dan cuenta del dialogo entre estas disciplinas integrantes del mismo árbol genealógico, por lo que, muchos *skaters* gustan del surf y su estilo de vida, además de considerar que cuentan con las habilidades básicas para practicarlo al ser deportes de tabla.

³ De orígenes precolombinos y polinesios es un deporte extremo que consiste en deslizarse y hacer giros en una ola de pie sobre una tabla, sus variantes son: el *Shortboard* o surf de tabla corta, el *longboard* o surf de tabla larga, el surf de olas grandes y el surf de olas pequeñas.

⁴ Inventado en 1965, el *snowboarding* o tabla sobre nieve es un deporte extremo invernal, en el que se utiliza una tabla para deslizarse sobre una pendiente cubierta de nieve, con la ayuda de fijaciones y botas, sus modalidades son el *freestyle* o estilo libre, el *half-pipe* o medio tubo, el *slopestyle*, *big air* o salto grande, *jibbing*, *quarterpipe*, *feerride*, Eslalon paralelo, *boardercross* y *snoboard* de montaña o travesía.

Otros deportes extremos con los que convive la escena del *skate* en la Ciudad de México indirectamente son los relacionados con la marca Red Bull de bebidas energéticas, como el automovilismo deportivo, el *motocross freestyle*, que son del disfrute de algunos *skaters* como Raúl Mendoza *Ruli*, sobre todo por la relación de su padre como piloto de motocicletas, y por su gusto por las experiencias extremas y la adrenalina. Entre los eventos internacionales patrocinados por esta marca, que se han llegado a realizar en la urbe capitalina está el Red Bull X-Fighters realizado en la Plaza de Toros México, así como el Gran Premio de México de Fórmula Uno efectuado en el Autódromo Hermanos Rodríguez de la Ciudad Deportiva Magdalena Mixiuhca, donde participan las escuderías Red Bull y Alpha Tauri.

Sin embargo, dentro de toda esta gama de deportes extremos son el BMX, el *rolling* y el *parkour*, los que más se llegan a interrelacionar con el *skate* en la Ciudad de México, porque en algunas ocasiones llegan a compartir lugares como los *skateparks* o *skatespots*, o llegan a alternar su uso en eventos determinados. De estos la convivencia más difícil es con el *BMX* deporte creado en California en 1970, sobre todo con su modalidad *freestyle*, porque a diferencia de otras como la *race* que se practica en pistas de tierra parecidas a las del motocross, sus estilos *freestyle park*, *freestyle vert* necesitan para realizar sus trucos de pistas como los *skateparks*, y su otro estilo el *freestyle a street*,⁵ se puede efectuarse en *skatespots*.⁶

En el caso del *BMX freestyle park*, el poco desarrollo de su escena en la Ciudad de México, y la carencia de equipamientos específicos para su práctica, provoca que este movimiento tenga que utilizar los *skateparks* creados fundamentalmente para los patinadores, cuando en países como Estados Unidos de América, esto no es necesario ya que cada disciplina deportiva cuenta con sus propias instalaciones. Esto ha provocado que en *skateparks* como el Bajo Puente de Tacuba, Cabeza de Juárez, Puerta 9 de la Ciudad Deportiva Magdalena Mixiuhca y San Cosme, se usen

⁵ Los estilos de *BMX freestyle* que no necesitan de *skatespots* o parques especializados, son el *dirt jump* realizado en rampas de tierra, el *flatland* efectuado en instalaciones con superficies lisas de concreto, y el *street flatland* practicado en superficies lisas de la calle.

⁶ Muestra de ello era la *web site* Bestia BMX, donde se difunde el uso de algunos *skateparks* y *skatespots* de la Ciudad de México dentro de esta comunidad de ciclistas, lugares que también son usados por *skaters*.

simultáneamente sus *bowls*, lo que ha ocasionado varias veces, que al no existir un control sobre el uso de la pista y haber sobrecupo en ella, se produzcan conflictos entre miembros de ambas comunidades y hasta accidentes graves como el ocurrido a Francisco *Paco* Manzanares cuando se le rompió la pierna en el Skatepark de San Cosme, situaciones como esta se da por las velocidades más altas que alcanzan los practicantes del *BMX freestyle park* como bicicletas o cletos, con respecto a los *skaters*, además que las bicicletas especializadas para practicar esta modalidad del *BMX* contienen partes metálicas que maltratan el piso de concreto de los parques de patinetas.

Esto ha orillado a algunos *skateparks* con control de acceso y con administración y que están hechos de rampas madera con *skatelite* limitar el acceso a estos ciclistas para evitar se maltraten sus instalaciones, como en el Skatepark La Fuente, donde en algunas ocasiones se llega a ver al algún practicante del *BMK freestyle park*, usar estas instalaciones, sobre todo cuando este parque de patinetas no está siendo muy usado por los *skaters*, aspecto que inhibe los conflictos y disputas por este espacio público concesionado. Sin embargo existen casos como el del Skatepark JFK, hecho de concreto y que cuenta con acceso controlado y con administración, que a pesar de ser un espacio público, entre sus reglas de uso no permite el acceso a ciclistas de *BMX freestyle park*, indicándolo en el reglamento por escrito pintado en la barda ubicada a un costado del acceso principal a este parque de patineta, donde también se han pintado grafitis donde se indica esta prohibición, mismo que cuentan con rayones hechos con pintura de aerosol que indican el desacuerdo con esta medida.

La situación del *BMX freestyle vert* es muy similar en la Ciudad de México con respecto a la escena del deporte de la patineta, donde este movimiento cuenta con una comunidad pequeña, sin las instalaciones adecuadas para practicarlo, y la única rampa vertical para ello en el 2014 era la construida para los X Games realizados en el 2005 en el Palacio de los Deportes Juan Escutia, la cual se encontraba en un espacio privado como lo era el Skatepark Fishbone, que entre sus reglas, prohibía el acceso a los ciclistas de *BMX* con su bicicleta, a quienes solo se les permitía admirar esta significativa rampa del *skate* y el *BMX* nacional, por el riesgo que representaba realizar ambas disciplinas de forma simultánea.

Pero, no todo es conflicto y disputas entre las comunidades del *skateboarding* y el *BMX* en la Ciudad de México, muestra de ello es el evento realizados en el 2013 en la explanada del Palacio Municipal de Naucalpan,

donde se instaló una pista de *BMX*, que fue usada por miembros de ambas comunidades sin mayores conflictos, también están los casos de patinadores como el Miguel Alana García *Chonchis*, que cuentan con amigos que practican el *BMX*, y que ha visto como en otras ciudades como Monterrey y Guadalajara, no existen conflictos y disputas entre las comunidades de estas disciplinas deportivas, y no se explica porque no entablar relaciones más estrechas entre ambas comunidades en la urbe, incluso *skaters* como Juan Manuel García *Sauro* administrador del *skate park* JFK plantea que le gustaría participar en la conformación de un gran parque de deportes extremos donde se practiquen el *BMX*, el *rolling* y el *skateboarding*, cada uno con su propia pista, algo similar a lo que se tiene en el Deportivo Soraya Jiménez en los Reyes-La Paz, donde Juan Pablo Escalante Hernández *Nito*, diseño un *skatepark* dentro de una zona de deportes extremos, que forma parte de otras instalaciones como tirolesa, muro de escalar y pista de tierra para *BMX Race*, diseñada por especialistas en estas disciplinas deportivas, integrando un complejo de deportes extremos donde se comparten instalaciones como los baños-vestidores y la plataforma de jueceo, que por su altura y ubicación es usada para cualquiera de estos eventos.

Con respecto a la convivencia entre las comunidades de *rollers* y *skaters* en la Ciudad de México, esta es menos conflictiva, porque el *rolling* o patinaje sobre ruedas, es una práctica deportiva y recreativa que consiste en deslizarse sobre una superficie regular mediante unos patines colocados en los pies, con los que alcanzan menores velocidades y alturas en sus saltos que las logradas por los *skaters*. El *rolling* por su capa de rodadura en material plástico puede practicarse en superficies de asfalto, concreto o terrazo, en parques, circuitos, calles o carreteras (en las pruebas de larga distancia), requiriendo o no de los sitios usados por los patinadores a excepción de su modalidad⁷ *freestyle*.

Los practicantes de esta modalidad gustan de hacer trucos en las rampas de los *skateparks*, al ser una escena con menos seguidores y no contar con sus propias instalaciones, acostumbran a poner cera a pistas de concreto como la del Skatepark San Cosme (que no cuenta con control y ni con administración), para obtener un mayor deslizamiento, que cuando

⁷ Otras modalidades de los patines sobre ruedas son el hockey sobre patines, el hockey sobre patines en línea, el patinaje artístico sobre ruedas, el patinaje de velocidad sobre ruedas en línea, el *roller derby*, *freestyle slalom*, entre otras.

es excesiva molesta a los *skaters*, al volverla resbalosa, aparte de que algunos ven a los *rollers* como un estorbo que les impide practicar con libertad en estas instalaciones. Otras modalidades de patinaje callejero practicado con patines de bota dura que tienen refuerzo en la talonera hacen sus trucos usando mobiliario urbano, por lo que, comparten algunos *skatespots* con los *skaters* en la Ciudad de México, donde el tema de la cera sobre este vuelve a aparecer, y muchas veces los ciudadanos comunes que desconocen estas escenas, culpan a los *skaters* de que las bancas de los parques manchen su ropa cuando se sientan en ellas.

Pero, a pesar de estos puntos de vista, conflictos y disputas existen *skaters* como Raúl Mendoza *Ruli* que en alguna etapa de su vida practicaron o practican el *rolling*, y ven con buenos ojos esta práctica sobre ruedas, al considerarla inocua y más fácil de convivir con ella, ejemplo de ello, son los *rollers* que usaban regularmente el Skatepark La Fuente, de madera y *skatelite*, que contaba con control de acceso y con administración, sin mayor problema y en paz, un parque de patinetas que era considerado como un lugar de alta significación para los *rollers* de la capital, y básico en el circuito de parques para el movimiento del *rollin freestyle*. Actualmente, sus interrelaciones son más estrechas con la creación de la World Skate por la inclusión del *skate* en los Juegos Olímpicos de Tokio 2020, y que hizo que la Federación Mexicana de Patines sobre Ruedas, organice el deporte de la patineta en la República Mexicana a pesar de sus enormes diferencias.

Por último, está en la Ciudad de México la convivencia entre los *traceurs* o trazadores de la escena del *parkour* y la comunidad de *skaters*, la cual es la más cordial y casi sin ningún conflicto, incluso algunos patinadores como Francisco *Paco* Manzanares desearían ser más jóvenes y tener mejores condiciones físicas que las actuales, para poder aprender esta disciplina deportiva extrema de origen francés, conocida como el arte del desplazamiento (*L'art du déplacement*), que consiste en desplazarse en cualquier entorno natural o urbano, usando las habilidades del propio cuerpo, procurando ser lo más eficaz, eficiente, efectivo y seguro posible. En la ciudad un *traceur* busca superar los obstáculos que se presenten en sus recorridos, como barandales, vallas, muros, mobiliario urbano, entre otros, fundamentalmente mediante la belleza de sus desplazamientos, realizados con acrobacias y movimientos estéticos derivados de la gimnasia, con el objeto de desarrollar personas fuertes física y mentalmente, capaces de responder a una emergencia y ser útiles a la sociedad. Un método de

entrenamiento desarrollado por David Belle y sus amigos a principios de la década de los 90, inspirados en el Método Natural de Georges Hébert.

Hoy en día se observan a *traceurs* con sus calzados deportivos con suela resistente fijos al pie y ropa flexible (ambos caracterizados por su comodidad y sencillez), hacer sus travesías y entrenamientos en diversos lugares de la Ciudad de México, algunas de los cuales también son usados por los *skaters* como los *skatespots* de la Ciudad Universitaria o el del Parque Ramón López Velarde, entre otros, y algunas veces llegan a obtener el permiso para instalar pistas verticales, en lugares donde conviven con otras culturas juveniles como el *skatebarding* en el Festival de Cultura Musical Vive Latino o para hacer eventos especiales en *skateparks* como los efectuados en La Fuente o JFK, donde instalan obstáculos horizontales, que complementan las características espaciales de esta equipamiento deportivo y hace más atractivo y retador su uso, acompañados de música en vivo en algunas ocasiones, que complementa su ambiente de movimiento y destrezas físicas.

Conclusiones

A lo largo de los ocho capítulos de este libro se pudo entender cuál es la interrelación entre el *skateboarding*, el espacio público y la cultura en la Ciudad de México, considerando en primera instancia las diferencias y similitudes con otros deportes afines a este, y la constitución de elementos urbano-arquitectónicos y lugares más representativos de las comunidades de patinadores, para después hacer un recorrido histórico por los principales procesos de conformación de la escena capitalina, y afectación por las condiciones de contorno de la escena a nivel internacional, principalmente la estadounidense.

Así, desde el arribo de este deporte proveniente desde la Unión Americana a la Ciudad de México, se vio como se fueron estructurando cuatro épocas que fueron condicionadas por los cambios que se estaban dando en la escena estadounidense, pero que otras veces correspondían a factores internos, pero que invariablemente dio como resultado que el *street skate* se erigirá como el monarca de los estilos de patinaje, a nivel local y extralocal, dejando de lado otros estilos como el de transiciones que habían sido los dominantes en otras épocas.

El estilo *street* es la que ha mantenido el dominio dentro de la escena de la Ciudad de México, a pesar de las diversas vicisitudes por las que ha pasado como crisis económicas y falta de la consolidación de una industria a nivel nacional, así como de equipamientos adecuados para su entrenamiento, así como como las mejores condiciones para su practica en la urbe capitalina, sobre todo porque este fue apropiado por los jóvenes de menores ingresos económicos lo que posibilito su masificación, que además se vio beneficiada por la mediatización del *skateboarding* a nivel planetario a través de los medios de comunicación masivos de la era digital y el proceso de globalización.

Esta masificación hizo atractivo el impulso de este deporte por parte tanto de los gobiernos delegacionales como de la Ciudad de México, fundamentalmente, como de las grandes empresas transnacionales como

Nike y Vans, lo que ha permitido que se cuenten no solo con más recursos económicos para realizar mejores skateparks permanentes y temporales (estos últimos hechos para eventos especiales), sino hacer viable el surgimiento de más negocios locales dentro de la escena capitalina, donde empezaron a surgir miembros mejor preparados y con mayor experiencia en distintas disciplinas interrelacionadas con el deporte, a lo que se sumó un proceso de mejoramiento de distintos espacios públicos de la metrópoli, que fueron apropiados por los patinadores como spots.

Esto ha permitido establecer distintos vínculos de los circuitos culturales del skateboarding, tanto de parques y tiendas de patinetas como de skates spots, distribuidos en distintos puntos de la Ciudad de México y su zona metropolitana, con otros circuitos culturales del hip hop y del arte, así como de los circuitos de los medios de comunicación masiva y el deporte, con los cuales ha tenido convergencias y divergencias.

Todo lo anterior da cuenta de la importancia que ha tenido este deporte en la Ciudad de México y su zona metropolitana, tanto para la constitución de una cultura juvenil fuertemente arraigada con el espacio público y con una escena capitalina con un sentido de identidad diverso al estar constituida por diversas comunidades locales con miembros fuertemente apegados a estas.

En esta época donde cada vez se cobra más valor la participación de los jóvenes en la vida de distintas ciudades de la República Mexicana y a nivel mundial, es importante interpretar como se constituye una de las culturas juveniles más importantes de las últimas décadas en la Ciudad de México, donde se ha constituido la principal escena del *skateboarding* del país, por lo que, esta primera entrega de una investigación sobre esta se espera pueda despertar el interés por mejorar el entendimiento sobre la misma, que permita fortalecer la empatía por sus problemáticas y sus visiones del mundo y de la vida.

Por consiguiente, es un propósito de este libro aportar una interpretación de las muchas que se tienen que dar sobre esta escena de gran importancia tanto para el deporte a nivel nacional, como para los jóvenes en el país que gustan del *skateboarding*, una de las disciplinas deportivas de mayor auge a nivel mundial, ante la problemática que implica la carencia de estas a profundidad.

De ahí que este entendimiento a profundidad sobre la conformación de la escena de *skateboarding* capitalino, y de este deporte en general, es una meta que se seguirá complementando con otras entregas en el futuro,

CONCLUSIONES

donde se profundizara en la historia e importancia actual de distintos lugares de alta significación que la han conformado a través del tiempo a lo largo y ancho de la metrópoli, y en las visiones de distintos miembros de su comunidad para ver sus encuentros y desencuentros, dentro de una identidad colectiva común.

Esto posibilitará la aplicación de estrategias mucho más adecuadas para el impulso de este deporte y la integración de esta cultura juvenil de forma proactiva, para así contribuir a desincentivar los procesos de exclusión de la misma producto de la ignorancia con la cual muchos actores de la iniciativa pública y privada planifican e implementan acciones para atender a este tipo de comunidades, sobre todo en la Ciudad de México y su zona metropolitana, porque estas no están sustentadas en el conocimiento del pasado, y por esos los resultados en la mayor parte de los casos dejan mucho que desear no solo por la falta de continuidad, sino por la falta de inclusión de verdaderos expertos de la comunidad de patinadores y de fuera de esta, por lo que, de continuar esto se seguirá en el futuro sin llegar a cubrir el enorme potencial que la práctica de este deporte en los jóvenes capitalinos puede tener, no solo para la salud, sino para disminuir la inseguridad y consolidar a la sociedad.

Referencias

- Andreu, D. y Melloni, L. (2023) *Skateparks: Architecture on the Edge of Paradise*. Booq Publishing.
- Alec Beck, Pat Sison, Aaron Aniton y Skatepark Advocates. (2022). *Skatepark: Best Practices*. Skateistan. The Skatepark Project.
- Alemán, V. (1990). Entrevista a Ray Flores. *RE: SKATE*, 17–18.
- Almada Flores, H. A. (2010). *El skateboarding en Tijuana y Monterrey. La lealtad, las reglas y los significados en la construcción de las ideas de los deportistas*. El Colegio de la Frontera Norte.
- Arquine. (2018). Skatepark Parque La Mexicana. *Arquine*. <https://arquine.com/obra/skatepark-parque-la-mexicana/>
- Atencio, M., Beal, B., Wright, E. M. y McClain, Z. (2018). *Moving Boards: Skateboarding and the Changing Landscape of Urban Youth Sports*. University of Arkansas Press.
- Atencio, M. y Beal, B. (2016). The ‘legitimate’ skateboarder: politics of private–public skateboarding spaces. En Lombard, K.-J. (Ed.). *Skateboarding: Subcultures, sites and shifts (Routledge Research in Sport, Culture and Society Book 55)*. (pp. 108-120). Routledge.
- Badillo, S., y Werner, D. (2003). *Skateboarding: Book of tricks (Start-Up Sports)*. Tracks Publishing.
- Badiru, D. y Badiru, T. (2021). *Physics of Skateboarding: Fun, Fellowship, and Following*. Kindle.
- Beachy, K. (2021). *The Most Fun Thing: Dispatches from a Skateboard Life*. Grand Central Publishing.
- Beal, B. y Ebeling, K. (2020). *Can You Sell Out if You’ve Never Been in? The Olympics and Creating Spaces for Gender Inclusion in Skateboarding*. En Kilberth, V. y Schwier, J. (Eds.) *Skateboarding Between Subculture and the Olympics: A Youth Culture under Pressure from Commercialization and Sportification (Body Cultures)*. (pp. 97-116). transcript publishing.

- Benavides, C. M. D., Castellanos, C. F. G., y Morales, N. O. C. (2018). *SKATEBOARDING: RODANDO ENTRE IDENTIDADES Y POLÍTICA*. Universidad Santo Tomás.
- Berger, M. (2021). *The Handmade Skateboard: Design & Build Your Own Custom Longboard, Cruiser, or Street Deck*. Cedar Lane Press.
- Bestand, N. (2015). *From Dirt To Dust - Ten Years After Skateboarding The Urban Revolution Of Mongolia (2004-14)*. 19/80 Editions.
- Bindel, T. y Pick, N. (2020). *Skateboarding in Pedagogical Production*. En Kilberth, V. y Schwier, J. (Eds.) *Skateboarding Between Subculture and the Olympics: A Youth Culture under Pressure from Commercialization and Sportification (Body Cultures)*. (pp. 177-190). Transcript publishing.
- Blomquist, C. (2003). *Skateboarding in the X Games (Kid's Guide to the X Games)*. Powerkids Pr.
- Bock, K. (2020). *The Role of Online Media Content in Skateboard Culture*. En Kilberth, V. y Schwier, J. (Eds.) *Skateboarding Between Subculture and the Olympics: A Youth Culture under Pressure from Commercialization and Sportification (Body Cultures)*. (pp. 137-156). Transcript publishing.
- Borden, I. (2001). *Skateboarding, space and the city: Architecture and the body*. Berg.
- _____ (2016). Southbank skateboarding, London, and urban culture: the Undercroft, Hungerford Bridge, and House of Vans. En Lombard, K.-J. (Ed.). *Skateboarding: Subcultures, sites and shifts (Routledge Research in Sport, Culture and Society Book 55)*. (pp. 91-107). Routledge.
- _____ (2018). Skateboard and Public Space. A Brief History of 50 Years of Change. En Butz, K., y Peters, C. (Eds.). *Skateboard Studies*. (pp. 18-43). Koenig Books Ltd.
- _____ (2018). Another Prevement, Another Beach. Skateboarding and the Performative Critique of Architecture. En Butz, K., y Peters, C. (Eds.). *Skateboard Studies*. (pp. 246-269). Koenig Books Ltd.
- _____ (2019). *Skateboarding and the city: A complete history*. Bloomsbury Visual Arts.
- _____ (2020). *Skatepark Worlds Constructing Communities and Building Lives*. En Kilberth, V. y Schwier, J. (Eds.) *Skateboarding Between Subculture and the Olympics: A Youth Culture under Pressure from Commercialization and Sportification (Body Cultures)*. (pp. 79-96). Transcript publishing.

REFERENCIAS

- Borja, J. (2003). *La ciudad conquistada*. Alianza Editorial.
- Boulter, J. (2016). *Unemployable: 30 years of Hardcore, Skate and Street*. Thames y Hudson.
- Boyd, J. (2021). *Skateboard Tricks*. Spotlight Media.
- Boyle, J. P. (2019). *Skateboard History of the Rinky Dink*. Independently published.
- Brooke, M. (1997). *The concrete wave: The history of skateboarding*. Warwick Publishing.
- Buenos libros. (s/f). Los mejores libros de Skateboard para comprar en línea. *Buenos libros*. <https://edicionesb.com.mx/libros/juvenil-135/deportes-y-aire-libre-1761/skateboard-2174/skateboard/>
- Burke, L. M. (1999). *Skateboarding!: Surf the Pavement (The Extreme Sports Collection)*. Rosen Central.
- Burnett, M. (2006). *Skate And Destroy: The First 25 Years of Thrasher Magazine*. Universe Pub.
- Butz, K., y Peters, C. (Eds.). (2018). *Skateboard Studies*. Koenig Books Ltd.
- Butz, K. (2018). Backyard Drifters. Mobility and Skate Punk in Suburban Southern California. En Butz, K., y Peters, C. (Eds.). *Skateboard Studies*. (pp. 88-109). Koenig Books Ltd.
- Campbell, Morgan. (2007). *Skatepark: the australian skatepark guide: every park ramp, street plaza and bowl reviewed*. Morgan Campbell.
- Cantin-Brault, A. (2020). *Sport Instead of Play From Skateboarding to the Sport of Competitive Skateboarding*. En Kilberth, V. y Schwier, J. (Eds.) *Skateboarding Between Subculture and the Olympics: A Youth Culture under Pressure from Commercialization and Sportification (Body Cultures)*. (pp. 157-176). Transcript publishing.
- Carranza López, E. A. (2022). Mario Pani y el JFK skatepark. *Arquine*. <https://arquine.com/mario-pani-y-el-jfk-skatepark/>
- _____ (2015). *Skatetography: skateboarding, espacio público y arquitectura*. Inward Mag No. 17. Edición Digital. Especial Arquitectura. Anónima on Tumblr. <https://www.tumblr.com/sa-anonima/124676967210/a-la-arquitectura-mexicana-le-hace-falta-mas?source=share>
- Carranza López, E. A. y Martínez Lortia, S. J. (2014). Go Skateboarding Day. *Arquine*. <https://arquine.com/go-skateboarding-day/>
- _____ (2017). Go Skate boarding Day. *Arquine*. <https://arquine.com/go-skateboarding-day-aalto/>

- Carranza López, E. A., Mendoza, R., García Ayala, J. A., Tirado Rodríguez, O. M., Rangel Arellanes, G. y Ramírez Acevedo, M. F. (2014). *Exposición Proyecto Fifty/50: skateboarding y apropiación del espacio público*, en HacedoresCDMX: Primera Feria Maker de la Ciudad de México.
- Castañeda Ortiz, J. (2013). *Plaza de patinaje para skateboarding. Acondicionamiento de un espacio en el Parque Ramón López Velarde*. Universidad Nacional Autónoma de México. https://repositorio.unam.mx/contenidos/plaza-de-patinaje-para-skateboarding-acondicionamiento-de-un-espacio-en-el-parque-ramon-lopez-velarde-249855?c=d8Dr-2q&d=false&q=*&i=1&v=1&t=search_0&as=0
- Christopher, M. (2001). *On the Halfpipe with Tony Hawk*. Little Brown and Company.
- Chivers Yochim, E. (2009). *Skate Life: Re-Imagining White Masculinity (Technologies Of The Imagination: New Media In Everyday Life)*. University of Michigan Press.
- Clark, D. C. (2014). *The Tao of Skateboarding A Skateboarder's Philosophy to Life*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Clark, J. R. (2022). *Skateboard (Object Lessons)*. Bloomsbury Academic.
- Cliver, S. y Simpson, E. (2009). *The Disposable Skateboard Bible*. Gingko Press.
- Colberg, T. (2012). *The Skateboarding Art*. Lulu.com
- Colberg, T. (2020). *Lords of the Rings: Reasserting the Skateboarding Art at the Olympic Games*. En Kilberth, V. y Schwier, J. (Eds.) *Skateboarding Between Subculture and the Olympics: A Youth Culture under Pressure from Commercialization and Sportification (Body Cultures)*. (pp. 191-208). Transcript publishing.
- Cooperación española cultural/México. (2016, abril 9). *Cinema Skatepark*. Cooperación española cultural/México. <https://ccemx.org/evento/cinema-skate-park/>
- Corporan, A., Razo, A. y Serra, I. (2022). *Full Bleed: New York City Skateboard Photography*. Salamander Street Ltd.
- Crist, Steve. (2012). *Locals Only: California Skateboarding 1975-1978*. AMMO Books.
- Davis, J. y Phillips, S. (2004). *Skateboarding is Not a Crime: 50 Years of Street Culture*. Firefly Books Ltd.
- DC SHOE CO. (2006). *Danny Way: Mexico City Mega Ramp*. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=J_55qvPsyVQ

REFERENCIAS

- Delgado, C. (1990). Una Aburrida y Nostálgica Historia del Skate en Méxic. *RE: SKATE*, 7.
- Díaz, S. (2016, abril 21). Especial día del libro: 10 libros sobre skate. *Espacio Kaotiko*. <https://www.espaciokaotiko.com/especial-dia-del-libro-10-libros-sobre-skate/>
- Dirección de Programas para la Juventud del Gobierno del Distrito Federal. (1998). *Desarrollo de las políticas juveniles en la Ciudad de México: ejes estratégicos y acciones*.
- Dixon, D. (2016). Posing LA, performing Tokyo: photography and race in skateboarding's global imaginary. En Lombard, K.-J. (Ed.). *Skateboarding: Subcultures, sites and shifts (Routledge Research in Sport, Culture and Society Book 55)*. (pp. 73-88). Routledge.
- Eisenhour, M. (2023). *1000 Skateboards*. MARTINIERE BL.
- Fimrite, P. (2014, enero 18). California drought: Water officials look to rules of '70s. *SFGATE*.
- Fitzpatrick, J. y Skateistan (2012). *Skateistan: The Tale of Skateboarding in Afghanistan*. Skateistan.
- Friedman, Glen E.; Stecyk III, C. R.; Shepard, F.; D. C. y Rollins, H. (2014). *Glen E. Friedman: My Rules*. Rizzoli.
- García Ayala, J. A. (2016). *Skateboarding, espacio público y cultura*. Seminario Permanente de Antropología del Deporte y del Juego.
- García Ayala, J. A., Hernández Díaz, J., y Escalante Ortega, L. A. (2018). *Los skates, actores de la movilidad en la Ciudad de México. Travesías por los espacios públicos en patinetas*. Primer Congreso de Pasajeros del Transporte Público. La movilidad vista desde sus actores: usuarios, pasajeros, ciclistas.
- García Ayala, J. A., Escalante Ortega, L. A., y Hernández Díaz, J. (2019). *Skateboarding, espacio público y cultura en el siglo XXI*. 8° Encuentro Interuniversitario: Las ciudades en la postglobalización.
- García Ayala, J. A. (2022). La territorialización de la cultura juvenil del skateboarding y las narrativas de miembros destacados de su escena en la Ciudad de México. En Salazar, C. M. y Barajas Pineda, L. T. (Eds.), *Textos universitarios sobre cultura física y juventudes*. (pp. 125-148). Universidad Autónoma de Tlaxcala.
- Geckle, B. S. (2021). *Queer World-Making: Destabilizing Heteronormativity through Skateboarding*. Universidad de Otago. <https://ourarchive.otago.ac.nz/handle/10523/12335>

- Genera Grafico De Mapa De México. (s/f). *Paintmaps.com*. Recuperado el 17 de julio de 2024, de <https://paintmaps.com/es/grafico-de-mapa/552c/grafico-de-mapa-de-Mexico>
- Gillogly, B. (1978). Skatepark: part eighteen. *Skateboarding magazine*. Warren Bolster, Ed. Surfer Publications.
- Giménez, G. (1999). Territorio, cultura e identidades la región socio-cultural. *Estudios sobre las culturas contemporáneas*, 25–57.
- Gibson, B. (2022). *The Skateboarding Culture From the Underground Movement Into the Mass Culture*. Vincenzo Nappi.
- Gonzáles, M., Rubio, S., Fujiwara, H., Sachs, T. y Van Sant, G. (2020). *Mark Gonzales*. Rizzoli International Publications.
- Google Maps. (s/f). *Google Maps*. Recuperado el 17 de julio de 2024, de <https://www.google.com.mx/maps/preview>
- Gordon, B., Rogers, J., Mullen, R., Hawk, T. y Stecyk, C. (2022). *Four Wheels and a Board: The Smithsonian History of Skateboarding*. Smithsonian Books.
- Hackett, R. (2023). *From Basic to Pro: The Ultimate Fingerboard Manual (Finger/Skateboarding Sensation: The Rise of the Skater Lifestyle)*. Independently published.
- Hamm, K. D. (2004). *Scarred for Life: Eleven Stories About Skateboarders*. Chronicle Book.
- Hawk, T. y Mortimer, S. (2002). *Tony Hawk: Professional Skateboarder*. It Books.
- Holland, H. (2010). *Locals Only*. AMMO Books.
- . *Silver. Skate. Seventies.: (Photography Books, Seventies Coffee Table Book, 70's Skateboarding Books, Black and White Lifestyle Photography)*.
- Hölsgens, S. y Kim, J. Y. (2021). *Skateboarding in Seoul: a sensory ethnography*. University of Groningen Press.
- Hosoi, C. (2012). *Hosoi: My Life as a Skateboarder Junkie Inmate Pastor*. HarperOne.
- Howell, A. (2006). *Art, Skateboarding and Life (Book & 2 DVDs)*. Gingko Pr Inc.
- Howell, O. (2018). The “Creative Class” and the Gentrifying City. Skateboarding in Philadelphia’ Love Park. En Butz, K., y Peters, C. (Eds.). *Skateboard Studies*. (pp. 154-177). Koenig Books Ltd.
- Hyppolite, R. (2023). *Skateboarding as Transportation. Findings from an Exploratory Study*. Portland State University-Tessa Walker.

REFERENCIAS

- Independent Truck Company. (2004). *Built to grind: 25 years of hardcore skateboarding*. High Speed Production.
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía. Año 2010. *Censo de Población y Vivienda 2010* [Data set]. <https://www.inegi.org.mx/programas/ccpv/2010/>
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI). Año 2020. *Censo de Población y Vivienda 2020*. <https://www.inegi.org.mx/programas/ccpv/2020/>
- Jeffries, M.; Messer, S. y Swords, J. (2016). He catches things in flight: scopic regimes, visuality, and skateboarding in Tyneside, England. En Lombard, K.-J. (Ed.). *Skateboarding: Subcultures, sites and shifts (Routledge Research in Sport, Culture and Society Book 55)*. (pp. 57-62). Routledge.
- Juárez, V.(Ed.). (1979). Revista Roller. Patines y patinetas. *Editorial V.J.*, 1 (1).
- Kilberth, V. y Schwier, J. (2020) *Skateboarding Between Subculture and the Olympics: A Youth Culture under Pressure from Commercialization and Sportification (Body Cultures)*. Transcript publishing.
- Kilberth, V. (2020). *The Olympic Skateboarding Terrain between Subculture and Sportisation*. En Kilberth, V. y Schwier, J. (Eds.) *Skateboarding Between Subculture and the Olympics: A Youth Culture under Pressure from Commercialization and Sportification (Body Cultures)*. (pp. 53-96). Transcript publishing.
- (2021). *Skateparks. Räume für Skateboarding zwischen Subkultur und Versportlichung*. Transcript Verlag.
- Kolisko, S. (2022). *Skateboarding: Ein Buch für Anfänger*innen und Fortgeschrittene (German Edition)*. Kindle.
- Kusz, K. W. (2018). The Next Progression. Centering Race and Ethnicity in Skateboarding. En Butz, K., y Peters, C. (Eds.). *Skateboard Studies*. (pp. 66-87). Koenig Books Ltd.
- Lombard, K.-J. (Ed.). (2016). *Skateboarding: Subcultures, sites and shifts (Routledge Research in Sport, Culture and Society Book 55)*. Routledge.
- (2016). The cultural politics of skateboarding and the rise of skate urbanism. En Lombard, K.-J. (Ed.). *Skateboarding: Subcultures, sites and shifts (Routledge Research in Sport, Culture and Society Book 55)*. (pp. 1-14). Routledge.

- _____ (2016). Trucks, tricks, and technologies of government: analyzing the productive encounter between governance and resistance in skateboarding. En Lombard, K.-J. (Ed.). *Skateboarding: Subcultures, sites and shifts (Routledge Research in Sport, Culture and Society Book 55)*. (pp. 169-181). Routledge.
- Long, C. y Jensen, T. (2006). *No Comply: Skateboarding Speaks on Authority*. FunNotFame
- Lorr, M. J. (2016). Skateboarding as a technology of the collective: Kona Skatepark, Jacksonville, Florida, USA. En Lombard, K.-J. (Ed.). *Skateboarding: Subcultures, sites and shifts (Routledge Research in Sport, Culture and Society Book 55)*. (pp. 139-151). Routledge.
- Louison, C. (2011). *Impossible: Rodney Mullen, Ryan Sheckler, And The Fantastic History Of Skateboarding*. Lyons Press.
- Mackay, S. (2016). Spreading the Skirtboarder stoke: reflexively blogging fluid femininities and constructing new female skateboarding identities. En Lombard, K.-J. (Ed.). *Skateboarding: Subcultures, sites and shifts (Routledge Research in Sport, Culture and Society Book 55)*. (pp. 121-136). Routledge.
- Martínez V. y Martínez C. (2022). *101 Curiosidades Skateboarding: Increíbles y Sorprendentes Acontecimientos*. VC Brothers.
- McClain, Z. Wright, E. M. Beal, B. y Atencio, M. (2018). Adult Stakeholders' Perceptions and Practices of Gender Inclusion in Skateboarding. En Butz, K., y Peters, C. (Eds.). *Skateboard Studies*. (pp. 220-245). Koenig Books Ltd.
- McDuie-Ra, D. (2021). *Skateboarding and Urban Landscapes in Asia: Endless Spots (Consumption and Sustainability in Asia, 3)*. Amsterdam University Press.
- McGuire, T. (2011). *The Skate Park Owner s Manual: Your Guide to Building and Running a Public or Private Skate Park*. American Book Publishing.
- Mehring, J. (2015). *Skate the World: Photographing One World of Skateboarding*. National Geographic.
- Morris, J. (2014). *20 Plus Photography By Jody Morris*. Half Acre.
- Mullen, R. y Mortimer, S. (2005). *The Mutt: How to Skateboard and Not Kill Yourself*. It Books.
- Muñoz-Cuéllar, N. (2017, mayo 5). 3 libros de skate para regalar. *Redbull*. <https://www.redbull.com/es-es/libros-skate-regalos-navidad-originales>

REFERENCIAS

- O'Connor, P. (2016). Skateboard philanthropy: inclusion and prefigurative politics. En Lombard, K.-J. (Ed.). *Skateboarding: Subcultures, sites and shifts (Routledge Research in Sport, Culture and Society Book 55)*. (pp. 30-43). Routledge.
- (2020). *Skateboarding and Religion*. Springer Nature.
- O'Malley, J. (2020). *Urethane Revolution: The Birth of Skate San Diego 1975 (Sports)*. The History Press.
- Orpana, S. (2016). Steep transitions: spatial-temporal incorporation, Beasley Skate Park, and subcultural politics in the gentrifying cit. En Lombard, K.-J. (Ed.). *Skateboarding: Subcultures, sites and shifts (Routledge Research in Sport, Culture and Society Book 55)*. (pp. 152-168). Routledge.
- Orso, N., Jackson, P. y Kmiec, S. (2012). *FDR Skatepark: A Visual History*. Schiffer Publishing, Ltd.
- Ortiz, J. C. (2013). *Plaza de patinaje para skateboarding*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Peters, C. (2018). "Reclaim Your City". Skateboarding and Do-It-Yourself Urbanism. En Butz, K., y Peters, C. (Eds.). *Skateboard Studies*. (pp. 200-219). Koenig Books Ltd.
- Phillips, J. (2003). *Surf, skate & rock art de Jim Phillips*. Schiffer.
- Poirier, D. (2008). *SKATE PARKS: A GUIDE FOR LANDSCAPE ARCHITECTS AND PLANNERS*. KANSAS STATE UNIVERSITY. <https://core.ac.uk/download/pdf/5165001.pdf>
- PRODU. (2007). ESPN y la bebida energética Rockstar patrocinan los primeros X Games en México DF. *PRODU*.
- Public Skatepark Development Guide. (s/f). *Getting Started. Public Skatepark Development Guide*. Recuperado el 5 de agosto de 2022, de <https://publicskateparkguide.org/getstarted/>
- Ramírez Álvarez, D. (2020). Reconstruyendo la ciudad: una observación de la intervención del espacio público a través de la autogestión de los skaters de la localidad de Kennedy. Pontificia Universidad Javeriana. <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/52965>
- Reinhart, K. (2018). The "Concrete Carving on the Berlín Wall". Skateboarding in East Garmany. En Butz, K., y Peters, C. (Eds.). *Skateboard Studies*. (pp. 130-153). Koenig Books Ltd.
- Roberts III, Ricky. (2020). *Thank You Skateboarding*. Ip.
- Salazar, C. M., y Barajas Pineda, L. T. (2022). *Textos universitarios sobre cultura física y juventudes*. Universidad Autónoma de Tlaxcala.

- Santos, M. (2010). *Dog Town 1979*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=n57SpcUg3V8&>
- Saraví, J. R. (2012). *Skate, espacios urbanos y jóvenes en la ciudad de La Plata*. Universidad Nacional de La Plata.
- Sigafoos, K., y Sigafos, J. (1992). who killed vert? *Thrasher*, 27-33.
- Schaffer, B. (2016). No one standing above you: Rodney Mullen and the ethics of innovation. En Lombard, K.-J. (Ed.). *Skateboarding: Subcultures, sites and shifts (Routledge Research in Sport, Culture and Society Book 55)*. (pp. 17-29). Routledge.
- Schäfer, E. V. (2018). From Record to Ritual. Outlines of an “Effective History” of Skateboarding. En Butz, K., y Peters, C. (Eds.). *Skateboard Studies*. (pp. 44-65). Koenig Books Ltd.
- _____ (2020). *Dogtown und X-Games - die wirkliche Geschichte des Skateboardfahrens: Körper, Räume und Zeichen einer Bewegungspraktik zwischen Pop- und Sportkultur*. transcript Verlag.
- _____ (2020). *From Stairs to Podium. Skateboarding and the Olympics: Stages in a 50-Year Debate*. En Kilberth, V. y Schwier, J. (Eds.) *Skateboarding Between Subculture and the Olympics: A Youth Culture under Pressure from Commercialization and Sportification (Body Cultures)*. (pp. 35-52). Transcript publishing.
- Schwier, J. y Kilberth, V. (2020). *Quo vadis Skateboarding?*. En Kilberth, V. y Schwier, J. (Eds.) *Skateboarding Between Subculture and the Olympics: A Youth Culture under Pressure from Commercialization and Sportification (Body Cultures)*. (pp. 7-14). Transcript publishing.
- Schweer, S. (2020). *No Comply. The Resilience of Skateboarding Culture*. En Kilberth, V. y Schwier, J. (Eds.) *Skateboarding Between Subculture and the Olympics: A Youth Culture under Pressure from Commercialization and Sportification (Body Cultures)*. (pp. 117-136). Transcript publishing.
- Schwier, J. y Kilberth, V. (2020). *Skateboarding between Subculture and Olympic Games*. En Kilberth, V. y Schwier, J. (Eds.) *Skateboarding Between Subculture and the Olympics: A Youth Culture under Pressure from Commercialization and Sportification (Body Cultures)*. (pp. 15-34). Transcript publishing.
- Sherwood, K., Stecyk III, C. R., Alva, T., Friedman, G. E. (2017). *Jay Boy: The Early Years of Jay Adams*. Universe.
- Snyder, G. J. (2017). *Skateboarding LA: Inside Professional Street Skateboarding*. NYU Press.

REFERENCIAS

- Stecyk III, C. R. y Friedman, G. E. (1997). *Fuck You Heroes: Glen E. Friedman Photographs, 1976-1991*. Burning Flag Press.
- _____ (2019). *DogTown: The Legend of the Z-Boys*. Akashic Books.
- Studio Rerekwai. (2015). *Stickerbomb Skateboard: 150 Classic Skateboard Stickers*. Laurence King Publishing.
- Stutt, R. (2009). *The Skateboarding Field Manual*. Firefly Books.
- Swift, D. (2001). *Tony Hawk: A Life in Skateboarding (Tony Hawk: A Life in Skateboarding The Tricks, The History, The Progression, The Man, Collector's Issue)*. TransWorld Skateboarding/Time Inc.
- Tant, M. (2019). *The skateboard bible: Learn about the world of skateboarding, it's history, how to progress and innovate*. Kindle.
- The indian face+. (2014, diciembre 30). 10 libros de skate muy recomendables. *The indian face+*. <https://theindianface.com/es-mx/blogs/news/10-libros-de-skate-muy-recomendables>.
- The Skatepark Project. (2023). *The Skatepark Project: Homepage*. <https://skatepark.org/>
- Theskykidcom. (2015, junio 12). Americas Newest Sport 1962. *theskykidcom*. <https://www.youtube.com/watch?v=wJFqNC-MBtI>
- Thompson, J. B. (2002). *Ideología y cultura moderna. Teoría crítica social en la era de la comunicación de masas*. Universidad Autónoma Metropolitana.
- Thompson, Pete. (2020). *'93 til: A Photographic Journey Through Skateboarding in the 1990s*. GOFF BOOKS.
- Thrasher Magazine. (2004). *Thrasher Presents How to Build Skateboard Ramps, Halfpipes, Boxes, Bowls and More*. High Speed Productions.
- _____ (2008). *Epic Spots: The Places You Must Skate Before You Die*. Universe Pub.
- Thrasher Magazine y Craig Stecyk. (2012). *Maximum Rad: The Iconic Covers of Thrasher Magazine*. Universe.
- Tison, M. y Walsh, B. (2006). *Pipe Fiends. A visual overdose of Canada's most infamous skate spot*. MudScout Media.
- Townsend, S. P. (2021). *An Introduction to Skateboarding/ Skate Culture: The Ins & Outs of Becoming a Skateboarder*. Kindle.
- Turner, T. (2016). Transformative improvisation: the creation of the commercial skateboard shoe, 1960-1979. En Lombard, K.-J. (Ed.). *Skateboarding: Subcultures, sites and shifts (Routledge Research in Sport, Culture and Society Book 55)*. (pp. 182-194). Routledge.

- Uribe MASEP, D. (2017). *The Skateboarding Psychology Workbook: How to Use Advanced Sports Psychology to Succeed on a Skateboard*. Kindle.
- Vans. (2014). *Vans Off the wall 1966. A European Skateboard Movie*. EMI.
- _____ (2015). *Propeller A Vans Skateboarding Video*. Vans, Inc.
- Victoria State Government. (2017, abril 28). *Skate parks*. Victoria State Government. <https://sport.vic.gov.au/publications-and-resources/design-everyone-guide/sport-and-recreation-settings/skate-parks>
- Vivoni, F. (2018). City of Social Control. En Butz, K., y Peters, C. (Eds.). *Skateboard Studies*. (pp. 110-129). Koenig Books Ltd.
- Wangenheim, B. J. (2018). *Skateboarding Around The World: beautiful pictures of skateboarding*. Independently Published.
- Weyland, J. (2002). *The Answer Is Never: A Skateboarder's History of the World*. Grove Press.
- Willing, I. y Shearer, S. (2016). Skateboarding activism: exploring diverse voices and community support. En Lombard, K.-J. (Ed.). *Skateboarding: Subcultures, sites and shifts (Routledge Research in Sport, Culture and Society Book 55)*. (pp. 44-56). Routledge.
- _____ y Pappalardo. (2023). *A. Skateboarding, Power and Change*. Palgrave Macmillan
- Wixon, B. (2009). *Skateboarding: Instruction, Programming, and Park Design*. Human Kinetics.
- Wood, A. (2022). *Basic Tips And Tricks To Easy Skateboarding: A Beginner's Guide To Skateboarding*. Independently Published.
- Yochim, E. C. (2018). "Freedom on Four Wheels". Neoliberal Masculinities in Skate Life. En Butz, K., y Peters, C. (Eds.). *Skateboard Studies*. (pp. 178-199). Koenig Books Ltd.
- Zaki, A., Hawk, T. y Zellner, P. (2019). *California Concrete: A Landscape of Skateparks*. Merrell.
- Zúñiga, C. E. (2022). *Sinopsis histórica del origen de la práctica del skateboarding en México*.

*Skatetography: skateboarding, espacio público
y cultura en la Ciudad de México*
Junio de 2026



José Antonio García Ayala (1976) es Doctor en Urbanismo por la Universidad Nacional Autónoma de México, Maestro en Ciencias en la Especialidad de Arquitectura e Ingeniero Arquitecto por el Instituto Politécnico Nacional, donde labora como profesor e investigador. Actualmente, es miembro del Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores (SNI) Nivel II. Ha participado en investigaciones sobre la ciudad, el tiempo libre, el arte y el deporte desde la complejidad y la transdisciplina, algunas de ellas en colaboración con la UNAM, la UAM, el Fideicomiso del Centro Histórico de la Ciudad de México, la Autoridad del Centro Histórico de la Ciudad de México, SEDUVI, el ICyTDF y la Delegación Cuauhtémoc. Ha sido autor de publicaciones sobre epistemología, metodología, imagen urbana, paisaje, sociabilización, urbanización sociocultural, patrimonio, arquitectura emocional, turismo, cine, arte urbano y el significado de la palabra colonia, así como de lugares como la Jardín Balbuena, la Ciudad Deportiva Magdalena Mixiuhca, el Pueblo de Magdalena Mixiuhca, el Pueblo de Santa Cruz Meyehualco, el Corredor Zócalo-Alameda-Plaza de la República, el Circo Volador, la Ruta de la Amistad y las instalaciones de los Juegos Olímpicos de 1968, entre otros. Además, ha sido conductor del programa de radio IPN 95.7 FM: *Emotropolis. La dimensión emocional de la ciudad.*

Dentro de los trabajos presentados sobre el *skateboarding* destacan, el capítulo: *La territorialización de la cultura juvenil del skateboarding y las narrativas de miembros destacados de su escena en la Ciudad de México* publicado en el libro "Textos universitarios sobre cultura física y juventudes", editado por la Universidad Autónoma de Tlaxcala; la *Exposición Proyecto Fifty/50: skateboarding y apropiación del espacio público*, así como las conferencias: *Skateboarding, espacio público y cultura*; *Espacio público, skateboarding y cultura en el siglo XXI*; *Los skates, actores de la movilidad en la Ciudad de México. Traviesas por los espacios públicos en patinetas*; y *Experiencias narrativas del skateboarding y las desigualdades con las que los jóvenes patinadores territorializan la Ciudad de México.*

Erik Alfonso Carranza López (México, 1975) es Arquitecto por la Facultad Mexicana de Arquitectura, Diseño y Comunicación en la Universidad La Salle con Maestría en Ciudad por CENTRO de diseño, cine y televisión. Interesado en la arquitectura como una práctica espacial añadida a la ciudad y su cruce con otras disciplinas que se desarrollan en el mismo espacio urbano como el *skateboarding*, el juego, el deporte, la informalidad y la comida. Desde el 2007 dirige *Anónima arquitectura* plataforma de diseño e investigación en torno a esas prácticas espaciales que se dan en la ciudad. Es docente de licenciatura en la Facultad de Arquitectura de la Universidad La Salle y en la Especialidad de Diseño Urbano de CENTRO, y desde mayo del 2025 dirige la carrera de arquitectura en la Facultad de Arquitectura, FaMADyC de la Universidad La Salle. Miembro del Sistema Nacional de Creadores de Arte (SNCA) con el tema de Ciudad, Cuerpo y Deporte Urbano y becario del Programa Jóvenes Creadores del FONCA/CONACULTA con el proyecto de *gastroarquitectura* la relación entre la comida y la arquitectura. Actualmente es tutor del mismo programa para la generación de Jóvenes Arquitectos del 2025. Ganador de The Architectural League Prize 2024 y de la Art Omi Architecture Residence 2025.

Es autor de *La frontera desbordada, el circuito interior como generador de desconexiones de las dinámicas de la Ciudad de México*. Publicó *Arquitectura del Underground* dentro de la colección de *Estética y sistema abiertos, procesos de no equilibrio entre el arte, la ciencia y la ciudad* para la Colección de estética contemporánea de la Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, D.C., Colombia. Participó en el Episodio de México en la primera temporada de *Skate le monde*, para el canal de TV5unis Canadá y es autor del *skatepark* del Parque La Mexicana en Santa Fe, Parque Cuicuilhuac, Iztapalapa, Ciudad de México, Parque de la Solidaridad en Jalisco, Unidad Deportiva en Palenque, Chiapas, CEDAT en San Andrés Cholula Puebla y coordinó el rescate del spot de los 10 de consti hoy *skatepark* de la segunda sección del Bosque de Chapultepec. Escribe para la sección de columnas de Arquine, arquitectura, diseño y ciudad desde la Ciudad de México donde aborda los temas del espacio urbano, la arquitectura, el *skateboarding* y la ciudad.

Skatetography invita a recorrer el universo dinámico del *skateboarding* en la Ciudad de México y su zona metropolitana, explorando las profundas conexiones entre esta cultura urbana y el espacio público. Desde 2013, esta investigación pionera analiza cómo la comunidad de patinadores se apropia física y simbólicamente de la ciudad, tejiendo una historia vibrante a través de sus lugares emblemáticos, *skateparks* y *skateshops*.

Dividido en trece capítulos, el libro traza las distintas épocas del *skateboarding* capitalino: desde la llegada de las transiciones y rampas, pasando por el ascenso del *street skate*, hasta el impacto de la globalización digital que ha marcado una nueva era para este deporte y cultura urbana. Además, se identifican las conexiones del *skate* con otras culturas urbanas como el *hip hop*, así como sus relaciones con los medios masivos y otros deportes.

Skatetography no solo documenta una escena deportiva, sino que también resalta el *skateboarding* como una cultura que dialoga con la ciudad, sus conflictos y posibilidades de convivencia. Esta primera entrega sienta las bases para una serie integral que seguirá profundizando en la comunidad de patinadores de la Ciudad de México a través de sus lugares de alta significación, más representativos y el entendimiento de su visión del mundo y de la vida, revelando nuevas formas de habitar y resignificar el espacio público en el siglo XXI.

ISBN: 978-6-07264-259-1



9 786072 642591