

PRODUCCIÓN DE GRÁFICOS E ILUSTRACIÓN APLICADA AL MONOPATÍN Y PRODUCTOS ASOCIADOS.

ANA FUNES RULL



DIRECTOR DEL PROYECTO: CARLOS MARTÍNEZ BARRAGÁN
TIPOLOGÍA 4
VALENCIA, SEPTIEMBRE 2015



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

MPA
MÁSTER OFICIAL
EN PRODUCCIÓN
ARTÍSTICA

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA

FACULTAD DE BELLAS ARTES

MÁSTER EN PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

Producción de gráficos e ilustración aplicada al monopatín y productos asociados.

Presentado por: Ana Funes Rull

Dirigido por: Carlos Martínez Barragán

Valencia, septiembre de 2015

Tipología de proyecto 4



RESUMEN

El presente trabajo de Fin de Máster de Producción artística realizado entre 2014 y 2015 está enmarcado en la tipología 4, que consiste en la producción artística inédita basada en una pequeña argumentación teórica que sostiene el trabajo y pone en contexto al lector.

Dicha producción trata de la generación de material gráfico digital original para su aplicación a producto, más concretamente monopatines y camisetas, que bajo una misma impronta gráfica, se englobaría bajo la propia firma personal para su alojamiento en la web personal con el objetivo de su posterior comercialización.

La parte teórica expuesta engloba gran parte de lo que se conoce a día de hoy sobre la historia de los gráficos en el skate desde su nacimiento y pretende servir de colchón informativo a la intención del material gráfico creado. Tiene su base y referencias, incluyendo parafraseo en ocasiones, del libro *Disposable: a story of skateboard art*. Debido ello a ser el único material e información de este tipo encontrada.

La parte práctica es donde verdaderamente se plasman las inquietudes de este proyecto, aunar skate y gráfica con un imaginario personal.

En el desarrollo del proceso se puede encontrar el camino que me ha llevado a cada uno de los resultados finales, las pretensiones, los problemas y soluciones aplicadas.

En último lugar, llegamos a las conclusiones y los resultados obtenidos que dan fin a este proyecto.

PALABRAS CLAVE

Ilustración, diseño, gráficos, monopatín, skate

ABSTRACT

This Project for the Master of Artistic Production made between 2014 and 2015 is framed on the Typology 4, which consists on the unprecedented artistic production based on a little theoretic argument which holds the work and puts the reader in context.

That production is about the generation of original digital graphic material for its product application, concretely skateboards and t-shirts, which under the same graphic mark, will be included on the personal webpage below the personal signature with the goal of its later commercialization.

The theoretic part exposed includes large part of what is known nowadays about Skateboard graphics history, since its birth and it pretends to be the informative mattress serving the intention of the graphic material created. It has its basis and references, sometimes paraphrase of the book Disposable: a story of skateboard art. Due to be the only published material and information of this kind found.

The practical part is truly where the activity concerned to my curiosity of this project is fulfilled, to combine skate and graphics with my personal imaginary.

In the process development it can be found the path that has taken me to each final result, the ambition, the problems and applied solutions.

In the last place, we arrive to the conclusions and the obtained results that put the end to this project.

KEYWORDS

Illustration, design, graphics, skate

AGRADECIMIENTOS

Dr. Carlos Martínez Barragán por tutorizar este proyecto.

Dr. Rodrigo Pérez Galindo por sus aportaciones al trabajo.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	11 - 12
1.1. Objetivos	12
1.2. Metodología	13
2. BREVE PANORAMA HISTÓRICO DE LOS GRÁFICOS EN EL SKATE	
2.1. Inicios del monopatín.....	15 - 16
2.2. Primeras empresas dedicadas.....	17 - 20
2.3. Profesionalización de la industria gráfica.....	21 - 24
3. EL MONOPATÍN EN ESPAÑA	
3.1. Historia del monopatín en España.....	25 - 32
4. DESARROLLO PRÁCTICO DE LA PROPUESTA ARTÍSTICA	
4.1. Motivaciones de la propuesta para el Trabajo Fin de Máster	33 - 34
4.2. El trabajo de ilustración y la práctica gráfica	
4.2.1. Referentes.....	34 - 41
4.3. Proceso de trabajo.....	41 - 43
4.3.1. Comienzo del proceso.....	43 - 45
4.4. Bocetos.....	46 - 47
4.5. Resultados finales.....	47 - 65
5. FUENTES BIBLIOGRÁFICAS Y RECURSOS WEB.....	66 - 71

1. INTRODUCCIÓN

El *skate*, con el paso de los años se ha consolidado como un deporte de alto éxito aunque de poca promoción y aprecio por cierta parte de la sociedad. A menudo es considerado una actividad o juego de macarras, ligado a la desobediencia social. Y en parte fue así en un momento de su historia, por su ligadura al punk y debido también a las crisis que cerraron *skateparks*¹ y provocaron que los *skaters*, como alternativa, se revolvieran y comenzaran a colarse en los domicilios para patinar en sus piscinas, vacías por la sequía que asoló California a mediados de siglo, y de ahí a la calle. Hoy en día se conserva una actitud que nada tiene que ver con la de aquel momento, pero se sigue patinando con fuerza y rabia.

Este trabajo, trata de poner en alza y dar valor al poco apreciado arte de diseñar los gráficos de los monopatines, algo incluso poco valorado por los propios *skaters*, ya que es un trabajo que no está supeditado a la calidad técnica de la tabla, el trabajo artístico aplicado a producto en ocasiones es desvalorizado por los usuarios ya que no adhiere ningún tipo de calidad útil en el objeto, en el caso de los monopatines, estos diseños además son efímeros, si lo haces bien, durarán muy poco tiempo, la buena parte es que la propia tabla tampoco durará mucho más y se vuelve a ir a la tienda a por uno nuevo, donde la oferta exhibida es un gran número de *skates* de diferentes categorías, tamaños, maderas y cóncavos, y dentro de cada categoría, un sinfín de gráficos diferentes para cada tabla de mismos rasgos. Al final el dibujo de debajo de la tabla no pasa desapercibido, es el punto que te hace decidir de entre un gran catálogo y siempre tenemos una preferencia estética, aunque sepamos que en varios días no quedará nada de ello.

El tiempo ha demostrado que por muchas tablas que se borren siempre quedan en la memoria colectiva de todos aquellos que las montaron. ¿Quién no elige su primera tabla, teniendo en cuenta lo dicho antes, sobre la devoción que le causa el gráfico? Entre tanto material diferente donde elegir, es inevitable que nos decantemos por uno u otro; y al pasar los años se recuerdan aquellas primeras tablas y gráficos que crecieron con el imaginario de los chicos de la calle y el movimiento punk. Muchas de las tablas tenían huesos, calaveras y



Img.01. -.Monopatín, 1950

¹ Parques diseñados para la práctica del monopatín.

estaban cargadas de irreverencia y rebeldía contra el tipo de vida que se pretendía como correcto, los jóvenes canalizaban su descontento con su entorno desliziéndose por rampas empinadas y saltando barandillas. El *skate* estaba directamente vinculado al movimiento *Do it yourself*², ya que los *skaters* hacían su propio material, se construían los monopatines con tablonces y ruedas de patines, las rampas con planchas de madera y clavos; en falta de información sobre lo que a ellos les interesaba, difundían sus ideales mediante fanzines auto-editados por ellos mismos. Comenzaron creando el deporte y la actitud desde cero. Cuando surgió la industria, aún continuaron creando el material, también debido a la crisis que sufrió este deporte entre 1965 y 1978 que como resultado dio el quiebre de muchas empresas y el cierre de *skateparks*, como a la creación de compañías regentadas por los propios *skaters*, desplazando a los empresarios “venidos de fuera”, con lo cual todo fue más centralizado, más propio, dio lugar a una micro-cultura que ha influido en muchos aspectos de la cultura actual en mayor o menor medida.

No se podría mencionar el *skate* como una disciplina, aunque con los años se han ido desarrollando y concretando técnicas, estilos y modalidades. El *skate* nació del caos, de la experimentación libre y la creatividad, sin reglas; desde que el *skate* abandonó la sombra del surf, se tornó en algo completamente distinto e independiente.

1.1. OBJETIVOS

El principal objetivo de este Trabajo Fin de Máster es la creación de gráficos originales para monopatines, dentro de ello, la consecución de un estilo coherente e identificable que englobe cada uno de estos diseños aunque sean de diversa índole temática.

La creación de una muestra del producto y la consecución final presentada de manera profesional mediante manipulación fotográfica.

² “Hazlo tú mismo” Movimiento contracultural en el que se hace apología de la creación o reparación de cosas por uno mismo.

1.2. METODOLOGÍA

Mi proyecto comienza buscando información para asentar el marco teórico en el que está apoyada la creación gráfica.

Una vez asentada la base teórica, se deciden los parámetros del trabajo, se acota su extensión y se eligen los puntos principales en los que se va a centrar este, como modo de acotarlo. Se decide que será un proyecto dedicado en su mayor parte a la creación gráfica de los diseños de monopatines y camisetas, que todo lo demás será un apoyo a esto.

Posteriormente, se comienza con las ideas y los bocetos de lo que serán los resultados finales de ambos productos, el planteamiento de los parámetros que van a estar asociados a ellos: número de diseños, como estarán realizadas, si habrá una temática en común; en este caso, mi tutor y yo, concluimos que el tema de este trabajo es tan concreto en sí, que los diseños no llevarán una misma temática, ya que será el soporte el que los unifique, y así también, dejar más libertad de creación. De esta manera, nos decantamos por hacer un conjunto variado de diseños.

La siguiente parte se basa en completar los diseños y de entre estos, enviar uno a fabricar para tenerlo como modelo de muestra, al igual que un modelo de camiseta también será estampado en serigrafía.

Por último, se monta todo digitalmente, los diseños sobre fotografías digitales de tablas de skate y camisetas según proceda para dejarlo todo preparado para cargarlo a cualquier catálogo web con objetivo de promoción del trabajo.

2. BREVE PANORAMA HISTÓRICO DE LOS GRÁFICOS EN EL SKATE

2.1 INICIOS DEL MONOPATÍN

El skate nació en California, EEUU en la década de los '50 cuando los surfistas decidieron trasladar el surf al asfalto, con el objetivo de ser practicado en cualquier época del año, sin necesidad de que hubiese olas en el mar. Así empezaron a construir rudimentarios artilugios con una plancha de madera a la que clavaban las ruedas de metal de unos patines. Con ellas se deslizaban cuesta abajo oscilando de lado a lado, girando y haciendo los movimientos típicos del surf.

Estas tablas eran muy inestables y provocaban grandes caídas, así que en la década siguiente surgieron las ruedas de arcilla, completamente duras y de poco agarre con la superficie. Aunque supusieron una gran mejora con respecto a las ruedas metálicas, aún seguían siendo una tecnología ínfima.

Para esa época el *skate* ya ganaba adeptos rápidamente. La compañía Makaha, diseñó las primeras tablas profesionales en 1963 y un *team*³ fue formado para promover el producto. El primer campeonato de *skateboard* tuvo lugar en 1963 en la Escuela Pier Avenue Junior, en Hermosa, California.⁴

Hacia 1965 el deporte consiguió una gran expansión gracias a las revistas, películas y la llegada de los primeros campeonatos internacionales, de esta manera el deporte comenzó a llegar a todo el mundo. También a partir de esta fecha la poca evolución tecnológica del skate amenazaba su desaparición, muchas ciudades prohibían su práctica debido a su peligrosidad, así, las empresas fueron cayendo una a una forzando a los *skaters* a crear parte de su equipamiento. Pero esto cambió en 1970 que con el auge del plástico, un surfista llamado Frank Nasworthy desarrolló la rueda de uretano, que proporcionaba un agarre excepcional, rapidez y una durabilidad más larga. Este material aún se utiliza en la actualidad.

En 1975 se celebró el Ocean Festival en Del Mar (California)⁵. Era una competición tradicional de *freestyle*⁶ y *slalom*⁷, pero el Zephyr team apareció y destrozó la competición con una forma de patinar mucho más agresiva e

³ Equipo.

⁴ MARTIN, B. (2015) "A little skateboard history" en Skatopia.
<<http://skatopia.org/2015/03/a-little-skateboard-history/>>

⁵ *Ibidem*.

⁶ Estilo libre. Antigua modalidad en las competiciones de *skate*. Consistía en inventar trucos o combinaciones de trucos que cada *team* realizaba por turnos.

⁷ Modalidad de patinaje en la que hay que deslizarse a través de una hilera de conos con el objetivo de sortearlos.

innovadora. Este evento hizo catapultar el *skate* y los integrantes del Zephyr team, los *Z-Boys*, entre los cuales cabe destacar que había una mujer, Peggy Oki, son hoy considerados leyenda. De entre ellos, los más famosos fueron Jay Adams, Tony Alva y Stacy Peralta.

La tabla, que hasta ahora era un trozo de madera plano, sufrió cambios, al igual que las ruedas. Se empezaron a hacer más anchas, y a curvar en la parte de atrás, para crear lo que hoy denominamos *tail* y que es lo que permite realizar el salto, aunque hasta 1978 no se había descubierto esa posibilidad. Fue Alan Gelfand quien andando un día con su monopatín, dio una patada a la cola de este, haciendo que la parte delantera se elevase del suelo; este movimiento se llamó *Ollie*. Este hecho revolucionó el mundo del monopatín, siendo hoy el truco más importante y básico en el *skate*, ya que de este movimiento surgió la posibilidad de todo lo que ha sido creado después sobre una tabla, el principio básico para cualquier transición. Éste fue el punto de explosión del deporte, desde aquí no dejó de crecer en número de adeptos y muchas empresas nacieron en esta época como respuesta a tal demanda, creando la industria del *skateboard*.

En los '80 se hizo más popular patinar en rampa/piscina (*vert*) y con ello de nuevo las tablas volvieron a sufrir cambios; se necesitaba más estabilidad así que se hicieron mucho más anchas y ligeras.

A partir de 1990 el *skate* adoptó la forma que se conoce actualmente; una tabla simétrica fabricada a base de siete láminas de madera, generalmente arce canadiense, encoladas entre sí y tanto con una parte elevada por detrás (*tail*) como por delante (*nose*) lo que duplica la creatividad y las posibilidades sobre ella. Se fabrican en diferentes tamaños a gusto de la persona, entre 7.5 y 8 pulgadas y con distinta profundidad en los cóncavos de los extremos. Las más anchas se siguen utilizando para skate vertical, y las más pequeñas y con gran cóncavo sirven más propiamente al skate de calle, ya que cuanto más pequeña sea la tabla, más fácil de manejar sobre obstáculos, y a mayor cóncavo más sencillo hacer saltos (*pops*) más altos para subir a barandillas u otros elementos. A su vez, los rodamientos se han perfeccionado para mejorar la velocidad.

En esta época se abandonan más las rampas y se toma la calle. A efectos prácticos, lo único que necesitas en la calle es un monopatín, las rampas eran más difíciles de encontrar y los parques de *skate* no estaban muy popularizados ya que unas altas tasas en los seguros hicieron cerrar muchos en 1979. Hoy en día el skate de calle es el más practicado, y según un reportaje del año 2002 para la American Sports Data, se estimó que había 13,5 millones de skaters en todo el mundo; siendo el 84% menores de 18 años, de los cuales el 74% eran hombres y el 26% mujeres.⁸

⁸ CULTURIZANDO. (2014). "Historia del skateboarding" en Culturizando.
<<http://www.culturizando.com/2011/06/la-historia-de-el-skateboarding.html>>

2.2 PRIMERAS EMPRESAS DEDICADAS

Cuando este deporte empezó a cobrar adeptos, los hay que fueron lo suficientemente rápidos para darse cuenta que había un vacío industrial que podían llenar, comenzar a investigar sobre una tecnología que mejorara la calidad de los monopatines que estos primeros jóvenes empezaban a rodar, así, se llevaron la gloria de ser recordadas hoy como las primeras empresas que ayudaron a hacer real lo que había llegado para establecerse y quedarse. Algunas con más acierto que otras, pero todas forman parte de la historia de este deporte.

- **Makaha:**

Makaha fue una de las primeras empresas en aprovechar la demanda que empezaba a surgir del *skateboard*. Fue creada en 1963 y fue la primera que fabricó tablas para profesionales, como ya se ha mencionado anteriormente; formó un *team* de skate para promocionar el deporte y creó la primera competición de skate en Hermosa, California. También fue la primera en utilizar las ruedas de arcilla.

Fue creada por Larry Stevenson, quien a mediados de los '50 trabajaba como Salvavidas en Venice Beach (California) y mientras estaba en su puesto observaba a los surfistas, quienes desaparecían en tiempos de mar en calma para patinar en los aparcamientos tras la playa en rudimentarios monopatines. Así en el '63, Makaha Skateboards nació de la inspiración producida por estos surfistas pioneros. A Stevenson se le atribuye la creación del primer monopatín de alta calidad y de la patente del *kicktail* en 1969, esto es, la parte trasera curva del *skate* que te ayuda a saltar.

Empezaron a crear monopatines de plástico muy resistentes, pero a partir de 1970 su tecnología no avanzaba en un sentido útil y profesional, centrados más en reducir costes que en crear material deportivo de alto rendimiento, sus monopatines acabaron quedando como juguetes de plástico.

En los últimos años una empresa australiana se ha popularizado con el resurgimiento del *Old school*⁹, Penny skateboards, quienes usan una forma de tabla muy parecida uno de los modelos de plástico de Makaha.

⁹ De la vieja escuela.

- **Dogtown | Bulldog skates:**

Los primeros *skates* fabricados eran una tabla de madera simple y sencilla, no había un trabajo gráfico detrás. Fue Wes Humpston la primera persona que empezó a dibujar con intención en la parte de abajo de los monopatines que el mismo empezó a fabricar con unos amigos a finales de los '60. Todas eran pintadas a mano con símbolos influencia de las cazadoras de los moteros, de los *hot rods*¹⁰, el arte de Ed Roth, la revista Creepy¹¹, películas de Ciencia Ficción, Zap Comix¹², Mouse Kelley y Rick Griffin. En general alas, calaveras, huesos, y cualquier símbolo de la contracultura estadounidense que se erigía opuestamente a la tendencia establecida.

En 1978 pasaron de hacer tablas pintadas a mano a comenzar una producción serigráfica bajo el nombre de Dogtown. Fueron los primeros en añadir un cóncavo a sus tablas por un trozo de madera doblado que encontraron en la calle y que utilizaron para hacer tablas. El negocio acabó cerrando, pero Wes Humpston continuó haciendo sus diseños, a la vez que fabricaba alguna tabla en madera maciza, al estilo antiguo. Era 1995 – 1996 y Wes le había dado una de esas tablas al *skater* Ray Flores, quien quedó tan alucinado de que ya no se hicieran así, que juntos decidieron crear Bulldog Skates, algo humilde, con las tablas que a ambos les gustaba patinar, las del estilo de los '70.

- **Alva:**

Empresa que lleva el apellido de Tony Alva, uno de los miembros más reconocidos del Zephyr team por su estilo agresivo y alejado del típico patinaje de suelo de la época. Una de sus especialidades es patinar en piscinas vacías, algo que tomaría importancia en el *skateboard* de los sucesivos años. En el momento álgido de su carrera, una de las empresas de la época, G&S le propuso unirse a ellos, pero el rechazó la oferta, creando su propia compañía, Alva, en 1977. Alva fue la primera empresa propia de un *skater*, operada por un *skater*. Los diseños y el serigrafiado eran aplicados por *skaters* del *team*. Tony Alva dejaba total libertad a la hora de diseñar la forma de la tabla y escoger los diseños. También fue una de las primeras en usar láminas de madera de arce canadiense para construir los patines

¹⁰ Coches modificados.

¹¹ Publicación especializada en historietas de terror.

¹² Cómic underground estadounidense de finales de los '60.

- **Sims:**

Sims surgió en 1976 con la ambición de hacer del *skateboard* un deporte respetado. Su creador, Tom Sims, provenía del surf y el snowboard, y se le atribuye la creación del primer snowboard en 1963, que él llamó “Skiboards” aunque como no hizo patente del invento, no se sabe a ciencia cierta si él fue realmente el inventor del snowboard.

Sus primeros esfuerzos frustrados por conseguir crear una empresa de *skate* se vieron recompensados con el tiempo, y Sims se convirtió en una de las empresas más respetadas del panorama del skate, incluso falsificaban sus tablas y Tom, junto a su serígrafo Bernie Tostenson tuvieron que inventar sistemas para evitar estos plagios. Finalmente Tom Sims vendió la empresa a otra de las gigantes del skate. Vision Sports, Inc.

- **Vision:**

Vision fue una empresa fundada en 1986 por Brad Dorfman, quien acabó comprando también los derechos de Sims convirtiéndose así en Vision | Sims.

Dio patrocinio a dos de los grandes skaters de la época, Mark Gonzales y Mark “Gator” Rogowski, pero con el descontento por los skaters por parte de las grandes empresas que les patrocinaban, Mark Gonzales abandonó Vision para crear una de las grandes empresas que lideran actualmente, bajo la distribuidora de World Industries en 1989 y bautizó ésta con el nombre de Blind¹³, para dejar patente el rechazo a su anterior patrocinadora Vision.

- **Powell-Peralta:**

Empresa iniciada en 1978 por el ingeniero George Powell y uno de los Z-Boys, Stacy Peralta. Fue una de las empresas más potentes de skate durante los años 80, con ella dieron luz muchos de los gráficos para skate más conocidos actualmente, creados por Vernon Courtland Johnson, (VCJ).

George Powell comenzó a construir monopatines ya en el 1957. Experimentó con materiales como aluminio y fibra de vidrio y fabricaba sus propias ruedas de uretano. Cuando le despidieron de su empleo en la industria aeroespacial, se mudó a California para comenzar su propia empresa de monopatines junto a Stacy Peralta. Bajo ese nombre surgieron grandes leyendas del monopatín, como Rodney Mullen, Mike Vallely, Steve Caballero, Tony Hawk, Lance

¹³ Ciego.

Mountain o Danny Way entre otros, quienes se hacían llamar “The Bones Brigade”, el mítico *team* de Powell-Peralta; fue con ellos con quienes surgieron algunos de los vídeos más influyentes del *skateboarding*.

El modo de gestionar la empresa hizo que poco a poco los skaters la fuesen abandonando, alentados a formar sus propias compañías bajo el ala de World Industries, una pequeña empresa proveedora de todas las que nacieron en nombre de los skaters profesionales. Creada también por un skater al que despidieron de su compañía, Steve Rocco.

En 1991 Peralta dejó la empresa, cuyo nombre quedó reducido a Powell; y el antiguo imperio perdió la mayoría de su fuerza frente a estas nuevas pequeñas compañías independientes auto-gestionadas por los propios skaters. Más tarde los co-fundadores volvieron a reunirse para generar Powell Classics y devolver al mercado reediciones de las tablas de la Bones Brigade. VCJ, quien abandonó la empresa en 1988, siendo sustituido por Sean Cliver y John Kester entre otros, anunció en marzo de 2011 que volvía a Powell-Peralta para continuar con el aspecto creativo de la empresa. Powell continúa generando material de skate tanto bajo ese nombre como con Bones Bearings y RollerBones, principalmente encargadas de producir rodamientos.

- **Santa Cruz:**

Santa Cruz es una empresa con localización en Santa Cruz, California. Además de los productos Santa Cruz, esta empresa también distribuye a Creature, Flip, Independent Truck Co., Crux, Ricta, etc.

Fue fundada por Richard Novak, Doug Haut y Jay Shuirman a finales de 1980, aunque no fue a partir de este año cuando la empresa empezó a cobrar importancia. Esto se debió a que bajo su nombre llevaron skaters de éxito como Duane Peters, Rob Roskopp, Jeff Kendall, Jeff Grosso o Jason Jessee. Otra de las razones de que esta empresa triunfase lo tuvo el diseñador de la marca que a día de hoy sigue haciendo los diseños para Santa Cruz. Jim Phillips, y en ocasiones Jim Phillips Jr., su hijo. Jim encontró un lenguaje de representación que explotó como oro para la marca. Su mítico diseño de la mano gritando es el logo de Santa Cruz y es una de las imágenes más duraderas de la marca.

2.3 PROFESIONALIZACIÓN DE LA INDUSTRIA GRÁFICA

Hasta aproximadamente 1978 no había rastro de una impronta gráfica en los *skates*; **Wes Humpston** fue uno de los pioneros en comenzar a pintar a mano los monopatines que el mismo fabricaba. Poco a poco las empresas fueron imitando esta manera de personalidad y dotar de singularidad a cada tabla. Ya que, después del boom de World Industries en el que la industria del *skate* se volvió más personalizada, cada skater profesional patrocinado por la empresa decidía y obtenía sus diseños personales para cada una de sus tablas; de las cuales, en los comienzos de esta práctica, se hacían grandes tiradas del mismo diseño. Pero con la evolución del mercado del *skateboard* y la competencia, estos diseños quedaban obsoletos cada vez más rápido y de debían generar imágenes nuevas constantemente.



Img.02. Dogtown | Bulldog skates. Diseños de tablas.

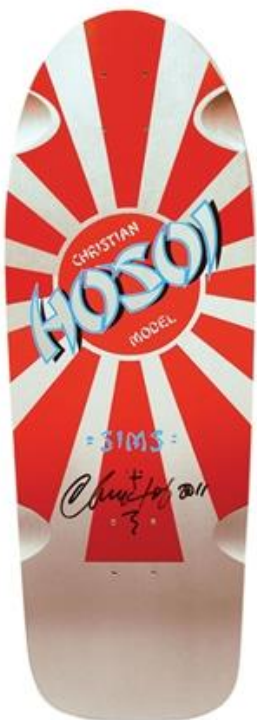
Cada empresa tenía su estilo personal, así en el caso de Tom Sims, creador de Sims, que mediante los gráficos típicos del material deportivo de la época, intentó que se dejase de ver el skate como un juguete y más como un deporte legitimado. Quería que sus tablas parecieran equipamiento de racing, así estas tablas eran muy sobrias, constaban del logo de la empresa en distintas representaciones dinámicas o centradas.

Esta marca alcanzó gran popularidad y su material comenzó a ser falsificado en grandes cantidades. Como medida de choque, el artista encargado de la creación de los gráficos y la serigrafía, **Bernie Tostenson**, comenzó a poner todo su ingenio en diferentes técnicas serigráficas sobre la tabla que, a pesar de que

no disminuyeron las falsificaciones, si enriquecieron la calidad gráfica de Sims. Tom también contrató a Chuck Barfoot, un surfista experto en carpintería, que ofreció una plantilla inclinada¹⁴ para conseguir serigrafiar la tabla completamente, cosa que hasta ese momento no era posible debido a la superficie curva de esta. Desde entonces todas las empresas usaron la plantilla inclinada.

Posteriormente, cuando Sims y Vision se unieron hubo un cambio en la dirección artística. Brad Dorfman, el dueño de Vision Sports Inc, quería un producto que apelara más a los skaters que a los dueños de tiendas de deportes. Su visión era hacer el *skateboard rad*¹⁵, así que encomendó a Bernie Tostenson hacer gráficos más originales en esta nueva línea. Bernie no tenía ni idea de lo que el término *rad* significaba, pero justo en esa época entró de lleno en la escena punk y entre otras cosas, se encargaba de coger los flyers de cada concierto para usarlos luego como referencia en la creación de la tabla Sims “The Screamer”. Su trabajo se influenciaba mucho de la escena musical punk, aún en auge en los '80. Como en el modelo de Sims de Steve Rocco, el lettering usado fue extraído del primer álbum de Blondie y el fondo a cuadros de The Specials.

Bernie Totenson es el responsable de uno de los diseños más conocidos y reproducidos del skate, se trata de la Sims del sol naciente de Christian Hosoi. Pero antes de llevarlo a cabo hubo algunas disputas y ralentizaciones en la producción. Cuando le fue propuesto a Bernie crear un gráfico para la tabla del skater japonés/americano, pensó inspirarse en una canción que recientemente había debutado, “I'm turning japanese”¹⁶ y crear el gráfico lleno de clichés japoneses, entre ellos el sol naciente. Brad Dorfman no estaba de acuerdo con la propuesta, expuso que el Wan-tun¹⁷ modificado era ofensivo para los japoneses y que la bandera del sol naciente podría ofender a los dueños de tiendas de deportes que aún albergasen resentimientos con respecto a Pearl Harbor y la Segunda Guerra Mundial, pero finalmente, Bud, el compañero de trabajo de Bernie consiguió convencerle.



Img.03.TOSTENSON, Bernie. Diseño de skate para Christian Hosoi. 1982.

¹⁴ En inglés: tilt jig. Traducción del autor.

¹⁵ Es una abreviatura de “radical”, término que devino popular por su utilización en serie animada “Las Tortugas Ninja”.

¹⁶ Canción de The Vapors (1980)

¹⁷ Pasta fresca hecha con trigo y huevo y que se utiliza mucho en la cocina oriental

Por aquel entonces había pocas tiendas de skate, así que había que conseguir encajar los gráficos a los señores de las tiendas de deportes que no tenían idea sobre el *skateboard*. La popularidad de este deporte se había elevado como resultado de las diversas competiciones, revistas y profesionales.

Un promotor de eventos¹⁸ incluso tenía que asistir a seminarios acompañados por todas las compañías de skate, y los temas a discutir eran pautas sugeridas para una justa tarificación del producto, imagen corporativa, contenido gráfico, máximo de colores a serigrafiar, y la íntegra imagen del skate para el avance del deporte. Por lo tanto los estilos “calavera y huesos” y “tatuaje” eran desalentados, incluso aunque todos los skaters ansiasen ese tipo de gráficos.

De repente el ambiente de trabajo cambió en Sims | Vision, y Bernie Tostenson y Bud fueron despedidos. Bud era fotógrafo y vendedor, con la lista de todas y cada una de las tiendas y distribuidoras en los Estados Unidos y Europa, y Bernie era un artista con gran cantidad de material de serigrafía en su garaje y un montón de tintas por valor de 500 dólares que ahora habían quedado fuera de uso. Así que:

“- ¿Qué íbamos a hacer, conseguir un trabajo en la tienda de radiadores del tío Steve? No lo creo. Nuestro destino era obvio, y Brand-X nació.”¹⁹

Bernie hizo todo el trabajo, los gráficos, la serigrafía, la publicidad. Y rápidamente el trabajo empezó a ser divertido.

En sus propias palabras, Brand-X fue básicamente una empresa kamikaze destinada a la muerte. Bud y Bernie tan solo querían marcharse en un halo de gloria y gastar todas sus tintas en el proceso. No tenían fe en la economía o en el futuro del deporte, solo querían tocarle las narices a todo el mundo:

- Durante 11 años en varias industrias ya me he cansado de la frase “No, no puedes hacer eso” así que conseguimos la “guía de pautas para las empresas de skate” solo para romper cada una de sus reglas. Los esqueletos estaban “ok”, pero “calaveras y huesos” eran desaconsejados. Así que no solo hicimos un monopatín con una calavera y huesos, hicimos de ellos nuestro logo.²⁰

¹⁸ En inglés: contest promoter. Traducción del autor.

¹⁹ TOSTENSON, B. citado en: CLIVER, S. Disposable: A history of skateboard art. (2004). Berkeley, CA: Gingko press, p.119.

²⁰ *Ibidem*.

También se sugería la serigrafía de tan solo dos a tres colores en la parte de abajo de la tabla y uno en la de arriba. Así que en 1984 Brand-X apareció con la “Weirdo”, inspirada en los gráficos abstractos de Robert Crumb, en ese diseño Bernie usó todos los trucos de serigrafía que conocía, degradados, mezclas de color, tintas transparentes, etc. Se publicitó que tendría 12 colores, pero en realidad eran muchos más teniendo en cuenta que la superposición de tintas creaba mezclas de colores y que las tintas transparentes teñían doblemente el color. Pronto acabaron recibiendo cientos de pedidos para la Weirdo. Brand-X era una auténtica empresa *underground*:

-porque cuando posees tu propia compañía no hay reglas ni restricciones.²¹



Img.04.Brand-X / The Weirdo/ Bernie Tostenson / 1984

²¹ *Ibidem.*

3. EL MONOPATÍN EN ESPAÑA

3.1. HISTORIA DEL MONOPATÍN EN ESPAÑA

La información recogida en este punto está extraída en su mayor parte del documental MONOPATIN.²²

Hoy en día el skate es un deporte plenamente extendido por todo el territorio español, practicado por cientos de personas, pero aun así no es uno de los deportes más reconocidos del país, y quizá no lo sea nunca, ya que su propia naturaleza libre lo hace huidizo de los medios y el reconocimiento. Está más cómodo siendo un marginado y hay pocos *skaters* que intentan cambiarlo.

Sin embargo En Estados Unidos es un deporte muy popular y las grandes compañías mueven enormes cantidades de dinero a base de publicidad, *skaters* profesionales y campeonatos, teniendo gran presencia en medios como la televisión, revistas, etc.

La mala concepción que se suele tener de él y de quienes lo practican, hacen que el skate en España aún se vea más como un juego practicado por adultos más que por niños, por lo que se suele pensar negativamente de las personas de cierta edad que aún lo practican, además de considerarles delincuentes, en algunos casos, por la estética y actitud desenfadada e informal que ha prevalecido durante años y de la que aún queda el estigma.

Ya en el año 1966 existía un documento que detallaba la construcción de una tabla con ruedas que oscilaba a izquierda y derecha y que se utilizaba subiendo encima con los dos pies, por eso se decidió darle el nombre de monopatín. El monopatín que se describía en ese documento era un prototipo basado en modelos americanos del 1955.

En aquella época, surfistas americanos viajaban a las playas del País Vasco para aprovechar sus olas, trayendo consigo sus monopatines, paseándolos por la ciudad. Y así poco a poco el virus del *skate* se empezó a extender entre los jóvenes curiosos que se acercaban a preguntar a los surfistas qué inventos eran aquellos.

Hubo muchas empresas que comenzaron en España, como Amaya, Vécar o Susicats, de las que no se tiene mucha información. Sin embargo existe una, la

²² Información extraída de: Monopatín: Un recorrido por los orígenes del skate en España. (Dir. Pedro Temborry). Subterfuge Films / Jocantaro Films, 2013.

primera que existió y de mayor renombre, sin duda fue Sancheski. A pesar de los años, muchas personas hoy en día, sobre todo en el País Vasco, lugar de origen de esta empresa, continúan llamando a los monopatines tipo *cruiser*, *sancheskis*.

En determinado momento, un par de hermanos que poseían una tienda de material de ski, patinaje y monte ya desde el 1934, decidieron aprovechar esta nueva demanda que se estaba creando. Eran los hermanos Sánchez, y de su trayectoria como empresa venía el nombre de Sancheski, Sánchez y ski. A principios de los 60 esta empresa, la primera en España que empezó a fabricar monopatines, comenzó a recibir información para desarrollar este nuevo deporte de tabla con ruedas, así que empezaron a construir monopatines con ruedas de aluminio, con la esperanza de que tuviesen un buen comportamiento en mojado y en la calle. Por desgracia aquello fue un fracaso estrepitoso, no se vendió ninguno y continuaban sin poder despegar el negocio del *skate*. Por suerte su perseverancia les hizo dar con una fórmula cada vez mejor.

Las primeras sancheski disponían de cinco medidas, la 0, 1, 2, 3 y 4, de menor a mayor largura. Eran de madera maciza de haya, duras y resistentes. Empezaron a distribuirse en tiendas de deportes y otros comercios pero no se vendían, así que los hermanos Sánchez decidieron crear el *team* Sancheski, con la finalidad de promocionar el deporte mediante exhibiciones en distintos puntos de España por cuenta de algunos de los jóvenes más avanzados con el patín y aumentar así sus ventas.

La iniciativa funcionó y a raíz de ahí todo el mundo tuvo un sancheski, para algunos a modo de juguete, de moda de la época, o de instrumento que les obsesionaría y marcaría para siempre. Lo interesante es que el monopatín no fue una moda de la época, sino que continuó evolucionando y desarrollándose en todos sus aspectos y hoy en día es un deporte con muchos adeptos en España.

Los niños los usaban para deslizarse tumbados por las cuestas, así estuvieron durante varios años hasta que en un tebeo de la época se reflejaba un personaje desplazándose de pie encima del monopatín. Aquello fue el momento revelación que cambió todo y dio pie a la evolución del skate en España que hizo que ya no quedara tan solo como un juguete para los niños. Se subieron encima y empezaron a bajar cuestas de pie, poco a poco y gracias a las primeras revistas de la época que llegaban, como la *Skateboarder*, comenzaron a construir sus propias rampas, robando tablones de las obras, rampas sin ninguna curvatura y llenas de clavos, lo que hacía del deporte un peligro sumado al que propiamente ya tenía por la dificultad que supone.

Poco a poco fueron mejorando la técnica de las rampas y las curvas empezaron a aparecer poco a poco, aunque no eran curvas típicas con forma de “U”, sino curvas más progresivas, menos agresivas, ya que el estilo de patinaje de la época era emular con la tabla de *skate* lo que se hacía en el mar con la tabla de surf.

El lugar donde todo comenzó en el País Vasco fue Intxaurreondo, que ahora es un barrio construido pero en la época aún estaba en proceso de urbanización; no había edificios ni tráfico, pero sí la red de calles, cuestas y carreteras asfaltadas que eran el escenario perfecto de los skaters de la época.

En otros países como Alemania o Francia el *skate* estaba más avanzado que en España, aquí, debido a la dictadura hubo un cerramiento en el que no hubo tanto intercambio de mercancías entre países. En Madrid, mediante la base militar americana ubicada en Torrejón de Ardoz, entraba material de skate actualizado.

El primer lugar donde se empezaron a concentrar los jóvenes en la capital para practicar monopatín fue en Azca, ya que lo que se buscaban eran cuestas sin tráfico, y allí había cuestas cortadas. Poco a poco la gente que les iba viendo se iba acercando y se iba creando la afición, entre otras prácticas hacían slalom con conos o botellas, salto de altura; poniendo una barrera que superar (saltando sobre la barrera mientras el monopatín pasa rodando por el suelo y caer encima de él) lo que se denomina *hippie jump*. Sitios para patinar había muy pocos ya que se necesita una superficie muy lisa.

Toda la información que llegaba a España sobre monopatín era a través de revistas, y como tampoco había vídeos, mediante las fotos la gente veía lo que hacían, dónde lo hacían e intentaban imitarlo. Veían una foto de una persona volando y tenían que averiguar cómo habían hecho para hacerlo, así que se fabricaban las rampas y se intentaba a ciegas. El rango de edades de quienes practicaban este deporte en España oscilaba entre los 9 y 15 años, abundando mucho los más jóvenes.

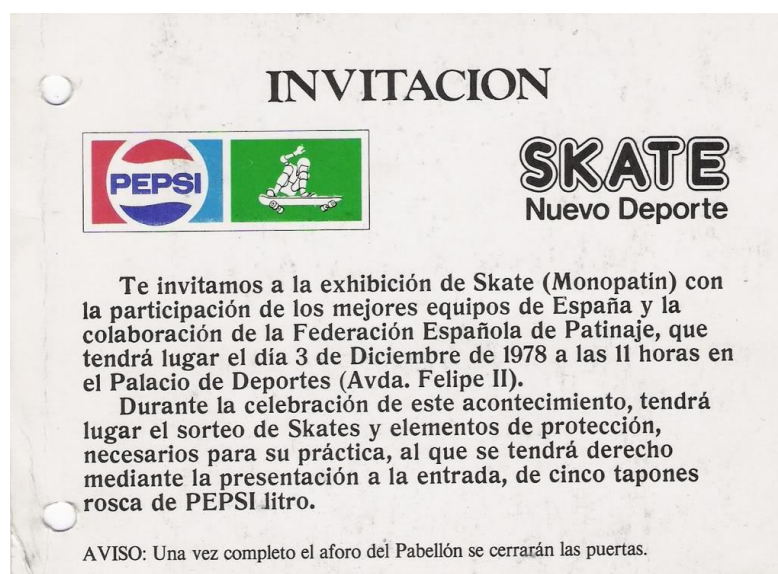
Una marca alemana, California Sun, vio patinar a los chicos y les ofreció crear un *team*. California Sun fueron quienes revolucionan el skate en España a nivel de calidad, aparte del material americano. Son los primeros que traen la rueda de uretano al país.

José Antonio Muñoz (Doc Caribbean), un pionero de la época y dueño de la primera tienda de *skate* en España, ubicada en Madrid, luchó mucho porque el *skate* fuera un deporte federado por la Federación española de patinaje, y para que un deporte sea federado tiene que cumplir ciertas reglas: que haya distintas

modalidades, que haya rango de edades y que haya jueces. Las federaciones lo veían como algo caótico, no lo veían como algo disciplinado, ya que en el skate impera la ausencia de reglas, priman la libertad y su consiguiente creatividad. De modo que, aunque se consiguió federar en 1978, creándose la sección de monopatín, no duró, porque nadie se federaba. A día de hoy el *skate* sigue siendo un deporte sin federar en España.

En cierto punto hubo una oferta de Pepsi para que el team de California Sun se pasara a Pepsi.

Pepsi organiza un gran evento en el Palacio de deportes de Felipe II que tiene lugar el 13 de Diciembre de 1978, la exhibición más multitudinaria hasta la fecha,



Img.05. Invitación para la exhibición de skate de 1978 en Madrid

donde intervino la televisión, se hicieron reportajes, entrevistas etc. Fue un lanzamiento exitoso del *skate*. Unos 18000 asistentes tuvieron cabida en el lugar. Tuvieron lugar distintas pruebas, modalidades de la época, como eran el salto de altura, slalom, salto de longitud y sobre todo el estilo libre. Al evento asistieron varios equipos nacionales, Amaya, el equipo Pepsi, Sancheski, incluso un equipo americano.²³

Después, en el '79 se organiza el primer campeonato regional en El Retiro, con jueces homologados.

²³ Información extraída de: Monopatín: Un recorrido por los orígenes del skate en España. (Dir. Pedro Temboursy). Subterfuge Films / Jocantaro Films, 2013.

A partir de ahí, la crisis asola el deporte en el panorama estadounidense y afecta paralelamente al mercado español, el *skate* empieza a decaer por un tiempo, golpe del que finalmente se levantaría para establecerse sin caídas hasta la fecha.

En 1979 se construye en Arenys de Munt, Barcelona, el primer parque de skate de toda España y de los primeros de Europa. Era privado, fue un proyecto llevado a cabo por Joaquín Roig, quien no patinaba pero era un gran amante del deporte ya que lo había visto en Estados Unidos y Francia, donde estaba mucho más avanzado, y pensó que podría tener buena aceptación en España.

¡N... VIVE... ¡VUELA!

SKATE-PARK ARENYS DE MUNT

Circuito a nivel internacional.

5 pistas. Para todos los gustos. Para todas las especialidades. Para todas las categorías.

- Free Style
- Snake Round
- Half Pipe
- Bowls
- Slalom

Todo tipo de instalaciones.

Vestuario gratuito
Taquillas de alquiler
Bar
Aparcamiento gratuito
Zonas para espectadores y visitantes
Botiquín

Precios para bolsillos jóvenes.

	Ptas.
Entrada visitante	50
Entrada practicante (sesión 1 1/2 h.)	150
Entrada practicante federado	100
Abono 12 sesiones	1.500
Abono 3 meses	8.000
Abono 1 año	18.000

(Federados: 10 % descuento en todos los abonos)

Concursos, festivales, regalos y premios continuos!

Para pasárselo en grande. Solo o acompañado. Vengas el día que vengas.

Monitores y equipos a tu disposición.

Para perfeccionar tu técnica. Para completar tu equipo.

Horarios super cómodos.

Julio a setiembre:

- De 10 de la mañana a 1 de la madrugada, todos los días.

Octubre a junio:

- Laborables: 16 a 24 horas.
- Sábados, vísperas, domingos y festivos: de 10 de la mañana a 1 de la madrugada.
- Durante las vacaciones escolares de Navidad y Semana Santa, estos horarios pueden ampliarse.

Sesiones a todas horas.

10 a 11.30 h.
11.30 a 13 h.
13 a 14.30 h.
14.30 a 16 h.
16 a 17.30 h.
17.30 a 19 h.
19 a 20.30 h.
20.30 a 22 h.
22 a 23.30 h.
23.30 a 25 h.

Sesiones gratuitas para escuelas y equipos deportivos.

Informaros en el SKATE-CLUB CATALUNYA, Córcega, 697, 1º 2º; Barcelona - 26
Tel. 256 7105

recepción
aparcamiento
vestuarios-servicios
bar
free-style
slalom
bowls
pista tipo americano
half-pipe
camino de Arenys de Munt a Canet.

Estación servicio
Arenys de Munt
SKATE PARK ARENYS
Calella
Arenys de Mar
Mataró
BARCELONA

CIVARRA SPORT
CLAUDIO COELLO, 9
MADRID - 1

Img.06.Folleto promocional del skatepark de Arenys de Munt. Extraído de sitio web www.40sk8.com

Así se decidió a construir una estructura de 21 x 27 metros de hormigón, dos *bowl*s²⁴, uno grande y otro pequeño y una serpiente (estructura que alterna rampas curvas). Roig tomó como ejemplo el famoso skatepark de San Juan de Luz en Francia y lo plasmó en Arenys de Munt.

Los chicos nunca habían patinado en un *bowl* ni en una rampa, solo en la calle. La pista era nueva, no había experiencia y todo era explorar sobre la

²⁴ Traducción literal: bol. Es la forma oficial de llamar a los espacios para patinar que tienen forma de piscinas con el perímetro redondeado.

marcha, partir desde 0. Lo cual hizo que se creara entre estos primeros skaters un vínculo muy estrecho con el deporte.

En Cataluña se creó el Skate Club, un club de socios con carnet y número de socio, que se encargaba de divulgar el deporte por toda Cataluña. Se intentaba conseguir que el skate fuese más un deporte que un juguete.

Pero como negocio, el *skatepark* de Arenys no funcionó, no daba dinero y Joaquín Roig no pudo rentabilizar la inversión, así que lo vendió a otras personas, quienes lo enfocaron de una manera distinta y aunque mucha gente dejó de patinar tras la marcha de Roig, los nuevos dueños consiguieron sacarlo adelante. Debido a esto, Joaquín Roig sintió una gran frustración y volvió para plantear a los nuevos dueños la creación de una sociedad conjunta, pero se negaron y sin saber muy bien cómo, de un día para otro el *skatepark* acabó siendo enterrado.

Tras estar enterrado más de treinta años, un grupo de skaters comenzó a desenterrarlo, ahora vuelve a estar operativo y es un enclave mítico de este deporte.

El siguiente *skatepark* que se creó fue en Madrid en 1979. Hasta entonces, las dos rampas que habían eran macizas y pesaban muchísimo, se tardaban horas en montar, pero no eran fijas, había que volver a desmontarlas por la tarde, así que a raíz del crecimiento exponencial que surgió de la afición al monopatín, Tomás Moreno, ebanista y padre de uno de los jóvenes *skaters*, conoció al director del Parque Sindical de Madrid y le dejaron montar un *quarter* en la pista de hockey, esto es, como solo media rampa. Así que tienes que lanzarte con mucha velocidad para hacer un truco pero no tienes la otra parte de la rampa que aguante tu energía y te impulse de nuevo hacia ella, tienes que volver a dar pata²⁵.

La idea era hacer una rampa, ubicarla en un sitio y que quedase fija, entonces fue cuando apareció Tomás, quien a raíz de la visita de los skaters madrileños a al parque de Arenys de Munt, se decidió a construir un *skatepark* en Madrid.

Un día propone al director del parque Sindical dedicar uno de los solares vacíos a la creación de un parque de skate. El Sindi.

El parque Sindical ponía el terreno y el cemento y los jóvenes patinadores pagaban la excavación y ponían la mano de obra. El *skatepark* también estaba diseñado por uno de los *skaters*, todo dirigido por Tomás Moreno y construido

²⁵ Expresión común entre los *skaters* que proviene del modo de montar en el patín, una pierna encima y con la otra se toma el impulso.

de manera rudimentaria y artesanal pues no disponían de herramientas adecuadas, ni de datos técnicos; todo se había hecho a ojo mirando los *skateparks* de las revistas Skateboarder y Trasher. El *bowl* y demás elementos eran de grandes dimensiones y las rampas empezaron a hacer a los *skaters* cambiar a las tablas más anchas que vinieron posteriormente, para dar más estabilidad al patinador.

El *skatepark* del Parque Sindical marcó un momento en el que otros *skaters* del mundo empezaron a venir a España y los de aquí salieron a otras partes, en 1986 y 1987 *skaters* legendarios como Mark Gonzales, Lance Mountain, Rob Roskopp, Steve Caballero, Gator o Christian Hosoi patinaron el lugar, literalmente, como nadie antes lo había hecho, sobresaliendo las paredes del *bowl* hasta los dos metros y medio en los aéreos, cuando los locales lo máximo que conseguían era llegar a 50 centímetros.

En 1990 se organizó un campeonato de Europa para el que se construyó un *half-pipe*²⁶ y en el cual estuvo Tony Hawk, uno de los iconos más grandes de la historia del skate. Asistieron al evento más de 550.000 personas. Por desgracia, aunque estuvo repleto de momentos de gloria, a El Sindi, tras tres años de dejadez en su cuidado, se le pone punto y final a su historia y se le enterra en 2009. “Por no entrar en los proyectos de tecnificación deportiva”. Es irrescatable, ya que sobre él, se construyeron unas pistas de pádel.

El siguiente *skatepark* que se hizo fue el de Algorta en Bilbao: La Kantera. Supuso el renacer del skate y de las nuevas generaciones. Hubo un cambio de generación entre los 70 que venían de hacer el pino sobre la tabla, bajar haciendo *slalom* y otras acrobacias sobre la tabla mientras ésta rodaba por el suelo liso, a la siguiente generación que emplearon el Ollie y sus variaciones, las rampas y otras formas del skate como ya es más conocido hoy día.

Para la Kantera, se empezó a luchar por un *skatepark* recogiendo firmas, y aunque fue de los primeros parques de *skate* que se construyeron, sigue en activo y ha habido tres actualizaciones desde aquel entonces. A principios, mediados de los '90 se hizo el *bowl*, después los *banks*²⁷ y finalmente la *mini-ramp*²⁸ que está envuelta por otro *bowl*, todo estaba hecho por separado, el espacio no estaba integrado y había tierra alrededor de las distintas partes, al final se urbanizó el terreno para homogeneizar el *skatepark*. De La Kantera, quizá por su dureza, han surgido *skaters* de gran calidad; campeones de Europa

²⁶ Rampa de medio tubo.

²⁷ Planos inclinados.

²⁸ La misma rampa de medio tubo que el *half-pipe*, pero con unas dimensiones menores.

y skaters profesionales, algunos son Javier Mendizábal, Ianire Elorriaga, Alain Goikoetxea, Ibon Mariño, Xabi Elorriaga o Alain Saavedra.

El País Vasco es actualmente un lugar muy fructífero con respecto al skate. Grandes empresas se han desarrollado allí. Una muy importante fue Alai, nacida en Bilbao en el año 2003, que tuvo que cerrar debido a la crisis hace unos años. La otra, una de las más importantes a nivel nacional, Jart, fundada en 2002 y ubicada en Guipúzkoa, que se mantiene actualmente con diseños frescos y diversos. El País Vasco también es un enclave de renombre a parte de por sus míticos *skateparks* como el mencionado La Kantera, también en cuanto a sus conocidos campeonatos de *skate* como el Bowl-a-rama en Getxo, Vizcaya o el Pool sesión, también en Getxo. Hay algo característico en el *skate* vasco, y es que aunque en toda España se lleva un tipo de skate más callejero, en el País Vasco hay cierta tendencia aún a las rampas, y a un sentido más arriesgado, quizá marcados por toda la trayectoria que les viene de detrás como enclave principal del inicio del monopatín español.

4. DESARROLLO PRÁCTICO DE LA PROPUESTA ARTÍSTICA

4.1. MOTIVACIONES DE LA PROPUESTA PARA EL TRABAJO FIN DE MÁSTER

Tenía tres, cuatro años y jugaba en el salón con el monopatín de mis hermanos mayores, ya destartado y que usaba para transportar juguetes, como parte de alguna historia inventada o para desplazarme sentada de un lugar a otro de la casa. La televisión sonaba de fondo, una manía incorregible en mi familia; de repente algún sonido llamó mi atención y miré a lo que estaban poniendo. Había una persona subida en un trozo de madera con ruedas, yendo hacia arriba y hacia abajo sobre una rampa kilométrica, volando con aquella madera pegada a sus pies, no se despegaba, a no ser que él quisiera, daba vueltas, giraba y hacía todo tipo de virguerías. Para cuando me di cuenta estaba mirándolo fijamente con la boca abierta y eso ya no se me olvidaría jamás, se convirtió en una obsesión, aquello me cautivó hasta tal punto, que a día de hoy estoy dedicando mi Trabajo Fin de Máster a ello.

Debe ser por la sensación de libertad que les propicia, las piruetas circenses que consiguen hacerse con el alma de cualquier trozo de mobiliario urbano, rampa, o lo que sea. La creatividad que supone crear esos movimientos que parecen imposibles, combinarlos con otros y con diferentes obstáculos, decidir qué hacer, cómo y por dónde. Poder desplazarte por la ciudad rápido sin importar qué bordillos o qué escaleras se atravesasen en tu trayecto.

Siempre me había gustado dibujar, pero no solo dibujar por dibujar, lo hacía para cambiar cosas, para crear mi propio imaginario. El material gráfico aplicado a productos domésticos/de uso habitual que encontraba en las tiendas, material escolar, ropa, etc. no me gustaba, sentía que no iba conmigo, que había muy poca oferta gráfica, más allá de la típica diferencia en los objetos de chico o chica, de los que también renegaba ya desde pequeña. Eso sembró la semilla del inconformismo gráfico. Las cosas, mis cosas debían ser más personales, más mías. Así que siempre personalizaba las cosas, eso era lo que me gustaba, personalizar. La necesidad de cambiar algo que no se ajusta a ti. Vivía en un pueblo pequeño, y me enteré de casualidad de la existencia del skate, era difícil encontrar información relacionada con este tema, pues no había, ni hay, tiendas

de skate ni nada parecido. Tampoco existía internet, y las revistas no llegaban a los kioscos de mi pueblo, no tenían demanda. Lo único que tenía hasta la fecha eran unos dibujos animados “Rocket Power”, el vídeo sobre monopatín que proveía la enciclopedia virtual tan conocida por aquella época, Encarta, el cual veía repetidamente. Y un juego de consola, el Tony Hawks’ pro skater underground, que realmente llegó muchos años después. Así que me dedicaba a personalizar mi habitación con posters fabricados por mí uniendo cuatro folios con cinta adhesiva y dibujando escenas del videojuego. Personajes *grindando*²⁹ barandillas, o saltando en rampas.

4.2. EL TRABAJO DE ILUSTRACIÓN Y LA PRÁCTICA GRÁFICA

4.2.1. Referentes.

Brosmind: Lo forman dos hermanos afincados en Barcelona, que crecieron haciendo cómics y grabando películas con una cámara casera. Su estilo es amable y desenfadado, formado por infinidad de personajes multicolores en actitudes cómicas que se contornean con líneas delgadas y uniformes, predominantemente curvas. Una explosión de colores planos, brillantes y saturados. Suelen hacer trabajos en blanco y negro y a todo color, pero nunca combinan éstos con negro. Sobre todo utilizan las composiciones centrales o la acumulación de personajes estilo *pattern*³⁰.



Img.7. BROSMIND. Serie de tablas de skate

²⁹ Deslizarse con el monopatín sobre una barandilla.

³⁰ Estampado.

Carol Jiménez: Ilustradora granadina que trabaja con línea segura y sutil, sus ilustraciones por lo general comprenden un fondo con determinados elementos a los que superpone otros, creando capas de líneas en distintas tonalidades, habitualmente retratos en los que juega duplicando los trazos y desplazándolos. Utiliza colores planos y en ocasiones con una ligera textura. El pincel utilizado para los rellenos también posee textura. No suele rellenar de forma concisa, un elemento muy característico de su trabajo son los huecos que deja en algunas zonas. Esta ilustradora también es muy dada a los pattern, y también suele presentar composiciones centrales o el uso del duplicado espejo de la imagen.

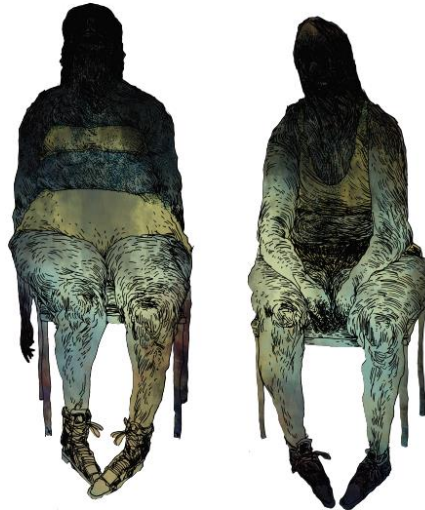


Img.8. JIMÉNEZ, Carolina. Triángulo de amor bizarro.

Erik Svetoft: Ilustrador sueco con un marcado estilo. En sus trabajos se puede ver un gran contraste de los tonos oscuros donde toma énfasis la maraña de pequeños trazos abigarrados para dar volumen a los distintos motivos, jugando con los espacios en blanco libres de estos trazos para que pueda respirar bien, así que aunque en puntos locales no lo parece, en conjunto son ilustraciones muy bien diseñadas. Las formas están contorneadas con una línea vibrante, segura, decidida e intencionadamente descuidada.

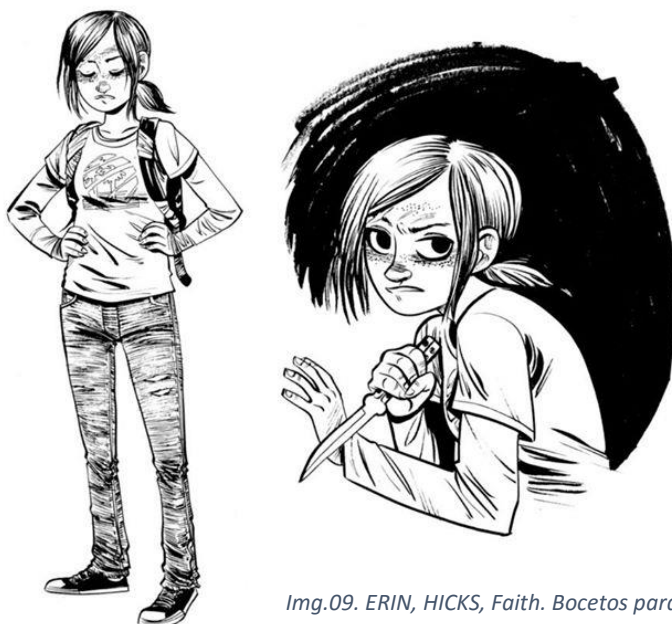
Los colores son sucios, poco saturados, planos, en ocasiones con degradados, englobados en una gama tonal muy concreta y limitada. Este autor posee un

universo muy particular y atrayente de objetos y representaciones corruptas y deformes.



Img.8. SVETOFT, Erik. Viñeta del cómic Florist. 2014

Faith Erin Hicks: Es una dibujante canadiense y autora de cómics; en su estilo priman los modulados contornos al igual que los amplios planos de sombra negra sobre todo en los fondos. El volumen se aplica mediante líneas de definición y el color plano en tono base y un tono más claro para la luz. Los colores varían dependiendo de la naturaleza de la ilustración o cómic, que van de los más suaves, pasteles desaturados a magentas, rojos muy saturados.



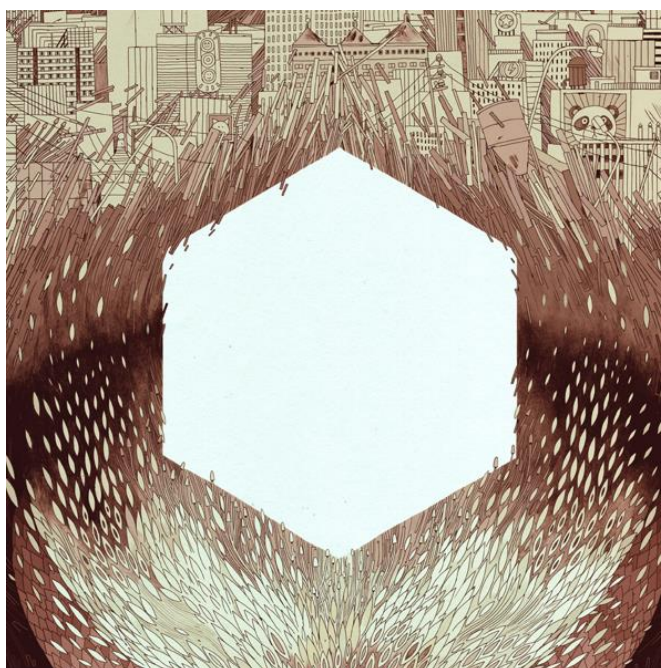
Img.09. ERIN, HICKS, Faith. Bocetos para los cómics de The Last Of Us. 2014

Isa Ibaibariaga: Es una ilustradora de Zaragoza con un marcado estilo cartoon de los años 30, con un fondo temático reivindicativo, sobre todo en el plano feminista que, sutil o no, es una constante en su trabajo. Tiene una línea clara y homogénea que da el contorno a sus personajes. El color se presenta generalmente por medio de tintas planas y trazos interiores coloreados en tonos más oscuros para dar volumen.



Img.10. IBAIBARRIAGA, Isa. Ilustración. <isaibaibariaga.blogspot.com>
2014

Jon Juárez: Ilustrador de San Sebastián, su trabajo se caracteriza por lo sutil, sus características perspectivas en la representación, en ocasiones por la



Img.11. "JUAREZ, Jon. Beijing. 2013
<harriorrihar.prososite.com>

acumulación de pequeños elementos para formar parte de sus imágenes. Gran calidad con el uso del color y la iluminación en una paleta tonal limitada.



Img.12. CEJAS, Julia. Octopus vs Monkey.
<www.juliacejas.com>

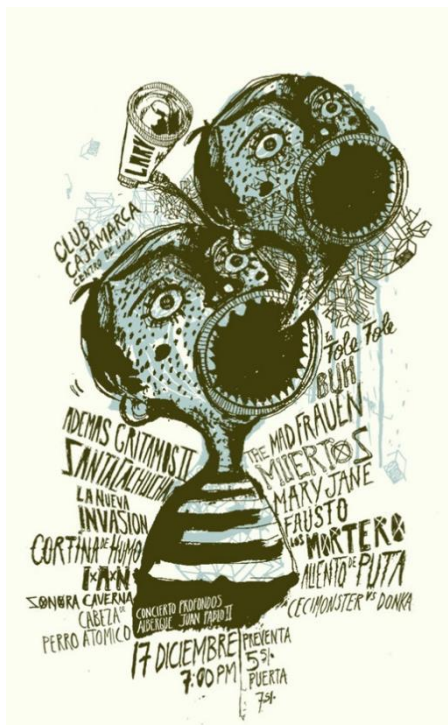
Combina personajes de corte figurativo con otros irreales. En su trabajo aparece el dibujo arquitectónico de una manera aparentemente descuidada. Su línea es fina y plaga todo el dibujo, recorre cada uno de los pequeños elementos que conforman sus ilustraciones pero no interfiere de una manera negativa ni se hace pesada al jugar muy bien también en contraposición con los espacios libres y la mezcla de lo curvilíneo y orgánico con lo geométrico.

Julia Cejas: Es una ilustradora valenciana con un fuerte sentido colorista. Su manejo del color es lo que más aprecio en esta artista, con pocos tonos crea unas atmósferas y contrastes muy equilibrados y llamativos. Los usa de manera plana y añade texturas. También le gusta jugar con la opacidad de capas.

Kensausage (Cristian Robles): Es un ilustrador y dibujante de cómics de Barcelona. Personalmente me parece una mezcla entre Erik Svetoft, la sensibilidad gráfica de Jon Juez con los personajes de Brosmind y la serie Hora de Aventuras. Maneja una paleta de color reducida y desaturada, aplicada en modo de degradados. Sus elementos están plagados de pequeños trazos en su interior ayudando a configurar su forma. Utiliza líneas de contorno que dan la sensación de descuido en algunas ilustraciones, en otras, más homogénea y continua, con personajes y escenas donde predomina más el color, donde el volumen también se aplica estableciendo gradaciones tonales.



Img.13. ROBLES, Cristian
(Kensausage). Ilustración.
<www.kensausage.tumblr.com>
2014



Img.14. LARVORATORIO. Cartel de concierto. <www.larvoratorio.com>

Larvoratorio: Es un colectivo artístico de Lima, que como ellos mismos dicen gustan de “sacarle provecho al error, al mal dibujo, probar reciclando todo tipo de imágenes y texturas; probar con técnicas y combinar otras”.

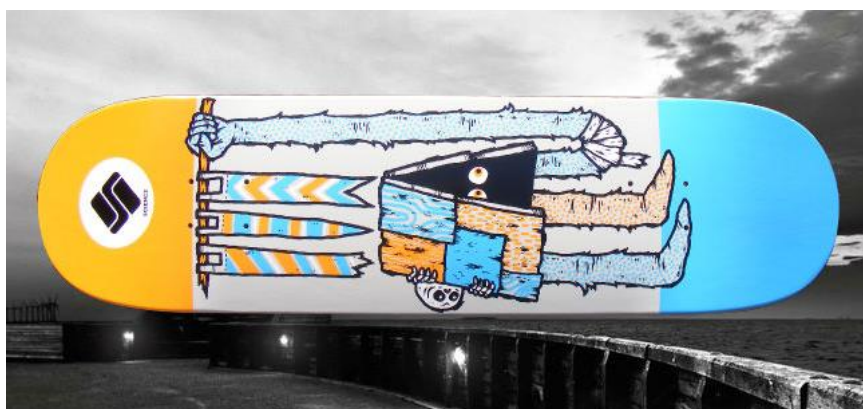
Sin preocupación formal por los aspectos técnicos del dibujo, sus líneas son heterogéneas, llenas de textura, los colores utilizados como mancha, presentan unos grandes contrastes negros. Suelen trabajar el blanco y negro o el bitono siendo este compuesto por dos motivos diferentes superpuestos y la capa inferior color plano.

María Herreros: Ilustradora valenciana que, como dice Paula García, una diseñadora y bloguera en www.hipaulagarcia.blogspot.com “si hay algo que la caracteriza es su evidente búsqueda del feísmo. Ella misma afirma que le resulta más interesante lo que por norma general solemos tachar de bizarro que la belleza que intentan vendernos en nuestra sociedad” Por tanto esto no se puede diferenciar de su manera de tratar plásticamente la ilustración, sus líneas van buscando la imperfección y la cierta deformidad de los elementos. El color es digital con filtro de acuarela o acuarela tradicional aplicada de una manera aguada y translúcida, primando la línea como manera de conformar la forma.

Michael Sieben: Es un skater y diseñador de Texas. Utiliza una paleta muy reducida (3, 4 tonos máximo) con contornos de un determinado grueso, negros, que muestran despreocupación programada, ya que no busca una perfección en las formas. Utiliza la acumulación de trazos interiores a modo de definición de la forma en contraposición a las manchas de color plano en las zonas más despejadas. También juega con el color de fondo en las figuras.



Img.15. HERREROS, María. Life on Mars David Bowie. 2014 <www.mariaherrerros.tumblr.com>



Img.16. SIEBEN, Michael. Diseño de skate. <www.msieben.com>

Pam Wishbow: Ilustradora y dibujante de cómics de Washington. Su trabajo se caracteriza por poseer manchas de color plano sin contornos, definiendo la propia mancha los límites de las formas. Juega con los tonos, con la superposición de colores, los huecos que deja en blanco. Sus tonos son apagados, tierras, violáceos, rojos. Es también una ilustradora recargada ya que no gusta de dejar espacio sin trazados o pequeños elementos ocupando cada hueco.



Img.16. WISHBOW, Pam. Ilustración. 2014

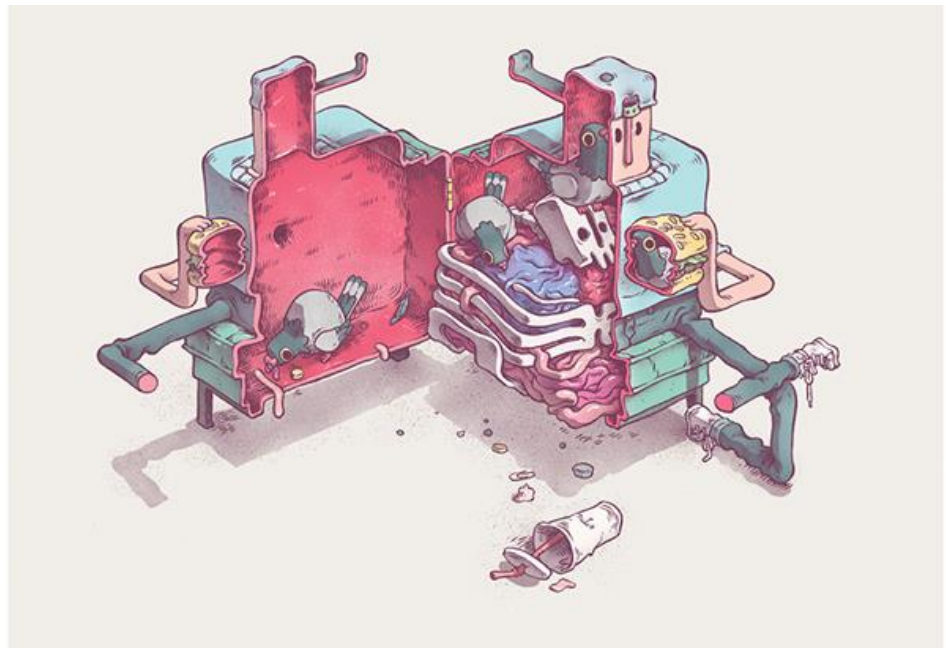
Raquel Ródenas: Ilustradora de Barcelona, realiza sus ilustraciones digitalmente o de manera tradicional, con tinta y acuarela, principalmente, o una mezcla de las dos. El contorno negro sobresale siempre remarcando cada diferente zona en los dibujos y suele marcar el volumen de las sombras con líneas que no tienen intención de llenar el plano en su totalidad, dejando esos característicos huecos que hacen vibrar sus composiciones. Sus trabajos manuales son más sueltos que los digitales, disfrutan de frescura en su ejecución, tanto en la línea como el color, siendo este menos plano, aunque personalmente prefiero son los que tienen la línea en tinta o lápiz, las tipografías hechas también a mano y el color plano digital.



Img.17. RÓDENAS, Raquel. Ilustración. 2014

T-Wei: Es un ilustrador de Nueva Zelanda que utiliza la forma cúbica para integrar todos sus diseños. Utiliza una paleta de color austera y poco saturada.

Sus composiciones generalmente constan de un personaje o elemento en el centro de la imagen y el fondo vacío en blanco o alguna otra tonalidad. La línea de contorno es fina, clara y homogénea y no suele ser negra totalmente si hay más colores en la ilustración. Usa leves trazos de líneas paralelas cortas y lleves para dar volumen en el interior de sus figuras, que desproporciona a su gusto. A veces no utiliza la línea de contorno, así que estas líneas de apoyo que definen la forma pasan a ser del color del fondo, quedando un hueco invisible donde está el trazo.



Img.18. WEI, T. Ilustración. 2014

4.3. Proceso de trabajo

Así en determinado punto, ya al final de la carrera, me di cuenta de que siempre me había encantado el patín, tanto o más que dibujar, que por mucho que hubiese querido deshacerme del éste sintiendo que era algo con lo que no había ido a ninguna parte por mi poca imprudencia y temeridad y que ya había quedado muy atrás en el tiempo, no lo había conseguido. Así pues, mis intentos por conseguir ese sueño de infancia nunca tuvieron sus frutos, de manera que

pensé en unir las dos cosas que más me gustaban y ahí me di cuenta de lo que quería hacer.

Así, comencé en primer lugar a hacer diseños para skates en formato digital, hice esto como parte de asignaturas del último año de la carrera, pero ya era un comienzo para lo que decidí como Proyecto Fin de Carrera.

En él, decidí aprovechar para hacer un trabajo más manual, así que comencé a recolectar, gracias a tiendas de skate con las que hacía intercambios o las compraba muy baratas, tablas de skate usadas, quebradas y desgastadas que ya no estaban en condiciones de ser utilizadas. Decidí no quedarme ahí, e intentar restaurarlas, como inspiración recibida del proyecto Reskate, un colectivo de Barcelona que se dedica a dotar de nueva vida a viejas tablas de skate y que posteriormente entrega a ilustradores para crear un nuevo gráfico original y a mano para ellas.

De este modo comencé yo, emulando su trabajo en la medida que lo necesitaran y a mí me pareciera adecuado. Fabricaba una plantilla en papel de estraza con la forma que quería proporcionarle a la tabla. Esta plantilla debía variar en forma y tamaño dependiendo de los desperfectos de la tabla. Generalmente se suelen partir en un punto cercano a uno de los dos ejes con lo cual queda mucha tabla que puede ser utilizada con una nueva remodelación.

En el caso de estar partida en un punto más cercano a la mitad, también se consigue salvar alguna, haciendo un modelo mini, en el que ya al haber quedado los agujeros de los ejes en la parte rota, hay que volverlos a hacer con un taladro. Es un proceso que requiere de mucha atención y cuidado ya que si alguno se desvía y no está en el lugar correcto, puede provocar que los ejes no encajen bien o que la tabla se mueva de manera irregular.

El siguiente paso era lijar la parte baja de la tabla que ya estaba de por sí desgastada y sucia debido al uso. Así, quedaba finalmente el veteado de la madera. En ocasiones no me interesaba este efecto y daba a la tabla algún color de base o juego cromático, en otras, dejaba la veta visible.

Así hice un total de 21 diseños diferentes, aunque algunos fueron reciclados y repintados de nuevo, debido también a que no pude conseguir tanto material como deseaba, con lo cual al final, virtualmente tenía más diseños que tablas físicas.

Tras acabar la carrera me surgió la oportunidad de participar en un evento dedicado al skate y al arte relacionado con éste. La Night of Skate, celebrada en



Img.19. F.RULL, Ana. Diseño de monopatín. 2014



Img.20. F.RULL, Ana. Tabla partida. Proceso de la niña triangulada. 2014



Img.21. F.RULL, Ana. Nueva forma de la tabla. Proceso de la niña triangulada. 2014

Playmobil Club, Granada el 2 de mayo de 2014. Fue un evento en el que hubo exhibición y concursos de trucos indoor, dentro del local, además de estar rodeados por una muestra del trabajo de algunos artistas locales que nos dedicábamos a ello.

Meses después, gracias a aquel primer contacto, el organizador del evento y dueño de una tienda de skate en Granada, 1One skateshop volvió a contactar conmigo para realizar una exposición individual de mi trabajo en la tienda, que también funciona como galería. Durante los meses de mayo y junio de 2015.



Img.22. F.RULL, Ana. Skate "La niña triangulada" terminado. 2014.

4.4. Comienzo del proceso

El proceso comienza en los cuadernos. Siempre estoy rayando cuadernos, y no ha sido hasta hace poco cuando me he fijado en la inmensa cantidad de garabatos que tienen, por ejemplo, mis cuadernos de clase, libretas baratas en las que dibujo sin pensar durante las clases, sin ponerme restricciones, y que a priori, no me ofrecían nada, pero que inesperadamente luego me hacen volver a ellos a modo de archivo visual para rescatar ideas, que en un principio nacieron sin objetivo ni sentido.

La diferencia de estilos entre mi trabajo y la no consecución de una línea clara en mis ilustraciones al margen del cuaderno me llevaba a preocupación muchas veces. Es algo que continuaba trabajando para que dejase de importarme, en el mismo modo que lo hacía en la libreta, donde no me cerraba a la variación y a lo espontáneo. No restringía ningún tipo de creatividad.

Así, me he ido dando cuenta del valor del cuaderno que antes no veía. Me aporta mucha libertad, no me limito ni me niego errores y la mayoría de las cosas que hago son completamente sin sentido. Lo interesante ha sido darme cuenta de cómo eso me definía y como, en lugar de ser unos cuantos garabatos destinados a morir en un cajón, son el primer paso para cualquier creación,



Img.23. F.RULL, Ana. Boceto que se rescató para ser usado en un proyecto de clase. 2015.



Img.24. F.RULL, Ana. Boceto utilizado para serigrafiar bolsos y camisetas. 2015.

documentación visual de mí misma.

De modo que, el proceso comienza aquí, en la búsqueda de iconos, de imágenes olvidadas en el imaginario personal con ganas de renacer.



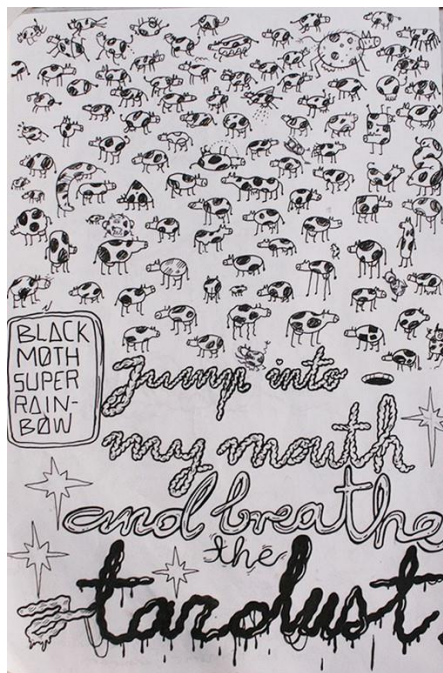
Img.25. F. RULL, Ana. Bocetos (1). 2015

Con respecto a la temática que sigo, siempre he estado muy influenciada por el *underground*, la contracultura y eso de una manera u otra ha influenciado todo lo que soy, esa impronta está presente en la temática y estilo de ilustración que hago.

Me decanto por un estilo alejado de la precisión anatómica y representación figurativa de las cosas, me gusta lo sucio y desbaratado, nada me parece más perfecto que la imperfección, cuestionar lo que está establecido como verdad. Eso y el humor, el humor como base de todo, el estado de ánimo y personalidad absurda propicia para la creatividad y la vida. Me encanta jugar, reírme y quitarle peso a los dramas y las personalidades serias y sobrias, al excesivo abuso de normatividad, y eso es lo que expreso mediante mi trabajo plástico.

Los soportes que se utilizan en este trabajo son tablas de skate y camisetas. El soporte, realmente es digital, una manipulación fotográfica de los diseños sobre fotografía de monopatines y camisetas. Pero las muestras se han fabricado físicamente en los soportes anteriormente citados.

En el caso de la tabla de skate, la aplicación es de impresión digital, hecha por la empresa PROmodel deck, que realiza impresión de gráficos personalizados sobre tablas de skate que ellos mismos proporcionan. Las camisetas, por su parte, las he serigrafiado con pantalla de 43 hilos y tintas al agua Sederlac para productos textiles.



Img.26. F. RULL, Ana. Bocetos (2). 2015

4.5. Bocetos

En mi proceso creativo nunca incorporo los bocetos como tal, como he mencionado antes, los cuadernos toman un factor importante, mis propios bancos de imágenes de donde rescato ideas salidas de ninguna parte o en los que el archivo da lugar a nuevas invenciones. También, como mi proceso de trabajo es enteramente digital, la mayoría de las veces no tengo más que sentarme delante del ordenador y empezar a dibujar cualquier cosa, que poco a poco va saliendo. El boceto, si lo hay, queda relegado a una capa inferior con menor opacidad sobre la que se irá dibujando progresivamente el motivo definitivo, al final el boceto queda eliminado.



Img.27. F.RULL, Ana. *Procesos descartados (1)*. 2015

En este caso tomaré como “bocetos” los descartes que he ido teniendo durante el proceso. Porque no terminaba de convencerme la idea o porque el estilo resultante no encajaba con los demás diseños.

Al principio me dejé absorber demasiado por cada tabla, todo debía ser muy elaborado, ya que me cuesta aún quitarme de la cabeza que algo sencillo pueda ser un diseño definitivo. Invertía mucho tiempo haciendo cambios, añadiendo y eliminando cosas para continuar en una tarea sin fin cuyo resultado me desagradaba. He pasado por diferentes etapas haciendo este proyecto, y con suerte una de ellas ha sido la de darme cuenta de que



Img.28. F.RULL, Ana. Proceso descartado (2). 2015

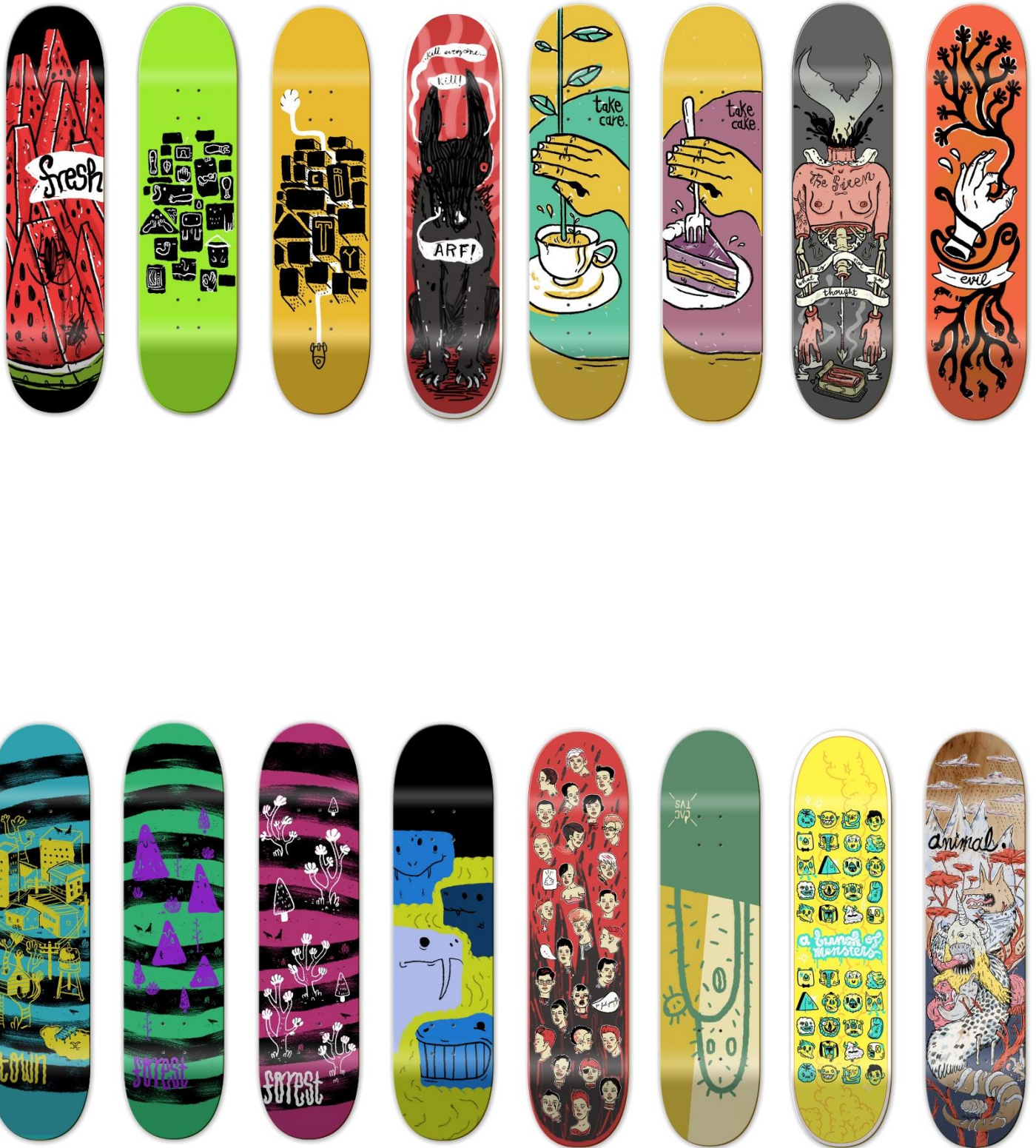
realmente no quería hacer las cosas de ese modo, porque no me sentía satisfecha con mi trabajo. Esto ya lo sabía, pero era incapaz de ponerlo en práctica, siempre me acababan consumiendo los resultados que no quería obtener. Así, poco a poco empecé a dejar que me guiase la espontaneidad, sin necesidad de forzar los elementos. Por ello, han sido muchos los diseños que he dejado atrás en los primeros comienzos, aunque aun así, los ha habido de los que he tardado más tiempo en deshacerme, de los que he tardado más renegar.

4.6. Resultados finales

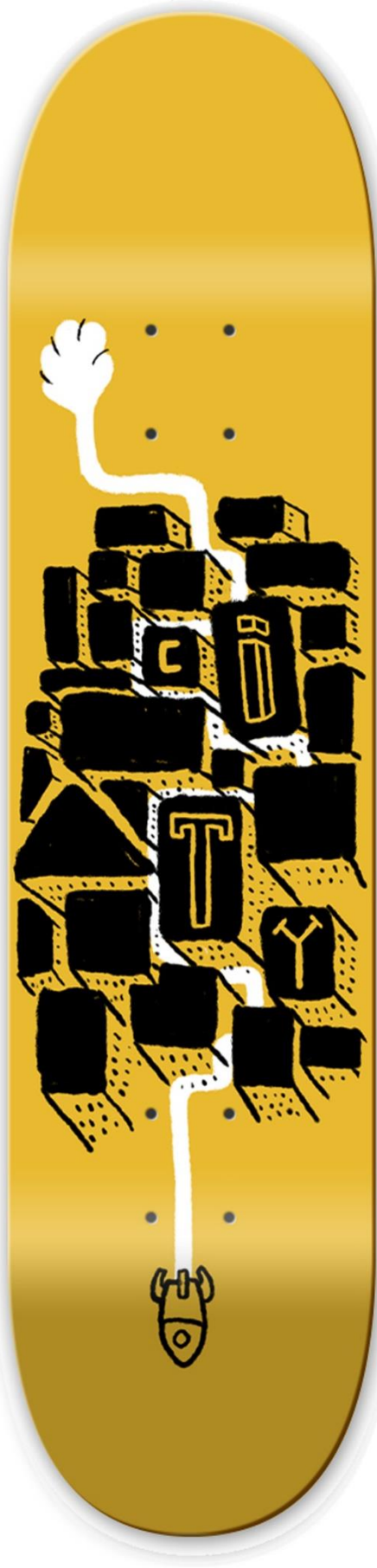
Finalmente, expresar el juego de este trabajo ha dado sus frutos en cuanto a mi objetivo principal, conseguir un estilo propio sólido e identificable. El resultado son finalmente 22 diseños de skate, 12 adaptaciones a camisetas y 6 diseños originales para camisetas. En total, una producción de 28 nuevos diseños -ocho más de los que esperaba según lo dictado en los objetivos- con los que auto-promocionarme y lo que es más importante, que todos van dirigidos en una dirección en común.

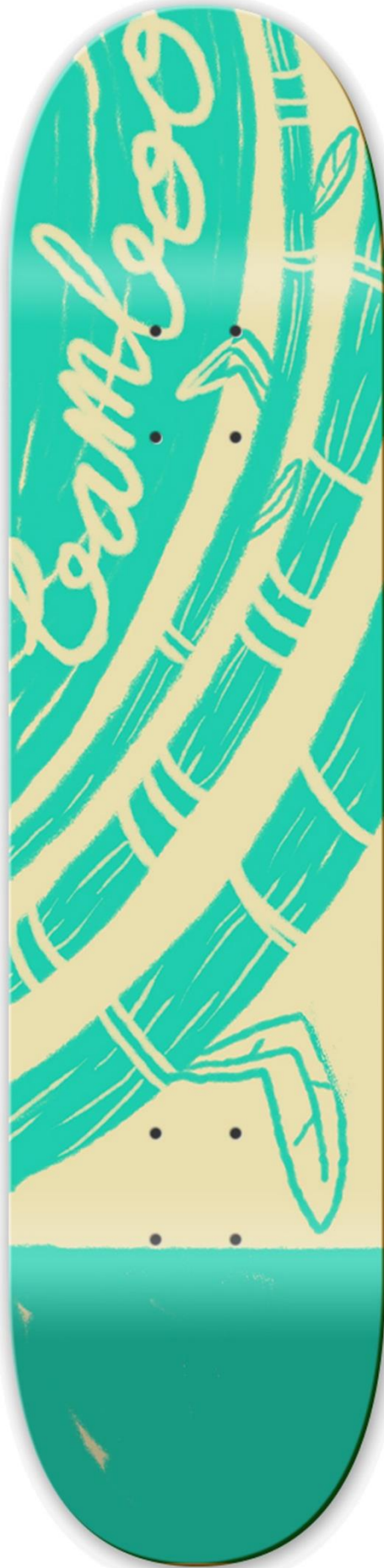


Img.29. F.RULL, Ana. Visualización general de los diseños finales (1). 2015

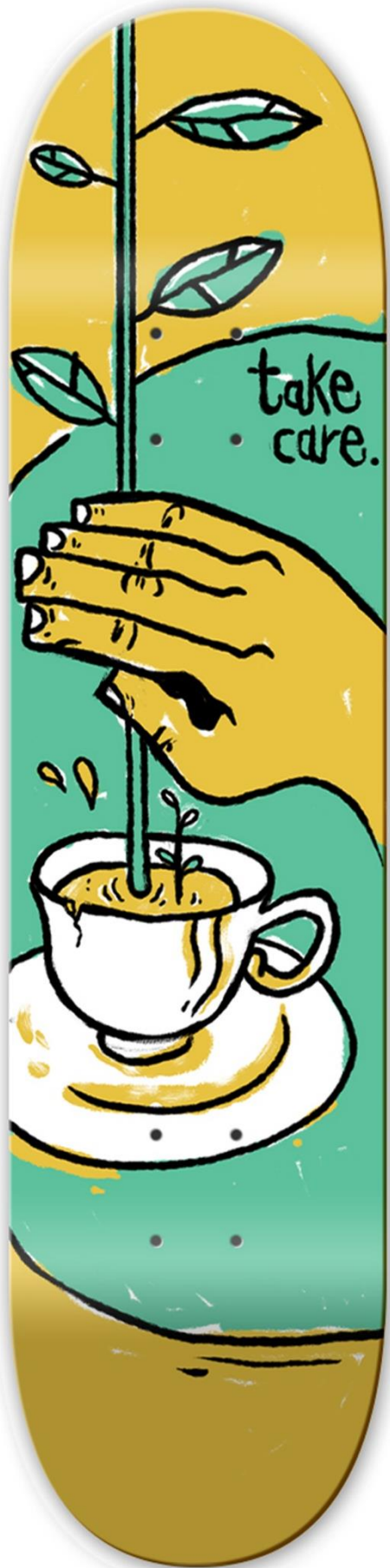


Img.30. F.RULL, Ana. Visualización general de los diseños finales (2). 2015

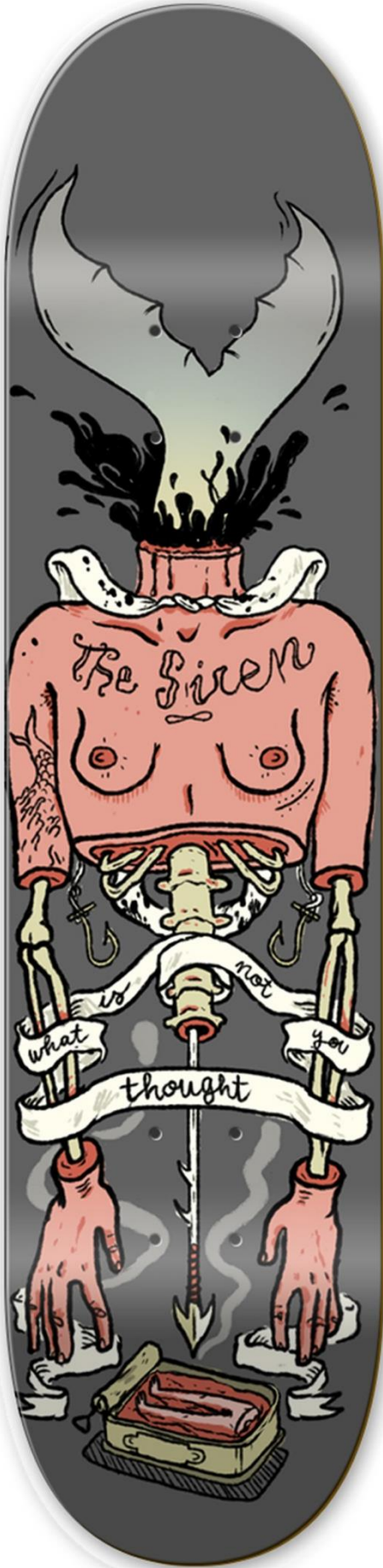








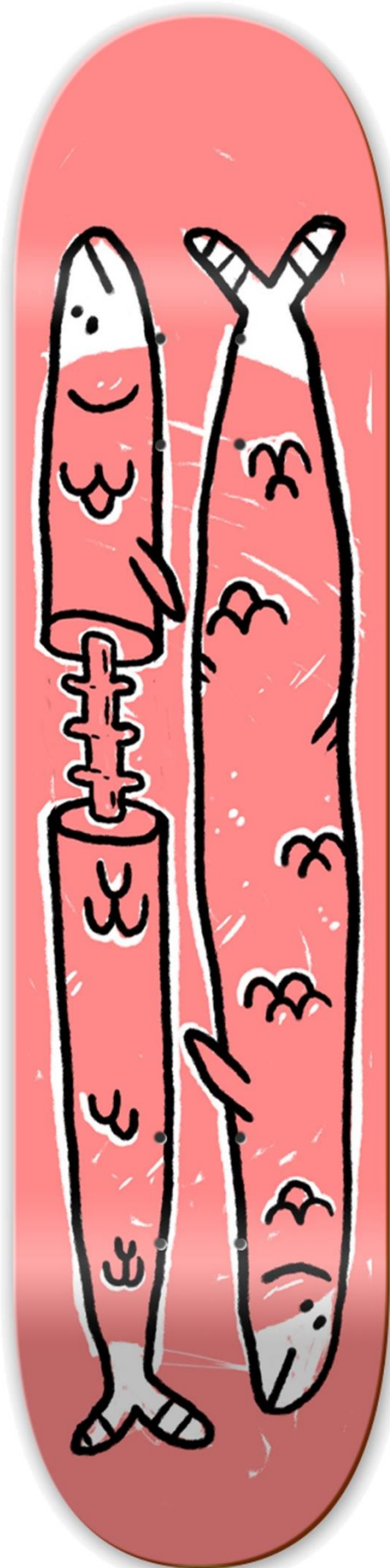












Imgs.31-52.
F.RULL, Ana.
Visualización
aumentada de
los diseños
finales). 2015









Img.71. F.RULL, Ana.Muestra de los objetos realizados. (1). 2015



Img.72. F. RULL, Ana.Muestra de objetos realizados. (2). 2015



Img.73. F.RULL, Ana. Muestra de objetos finalizados. (3). Packaging y pegatinas.2015



Img.74. F.RULL, Ana. Muestra de objetos finalizados. (4). 2015

Todos los diseños han sido adaptados a soportes digitales mediante manipulación fotográfica. Como nombre, se escogió Ananónima Monopatín, se creó también el logo, bajo el cual se engloban estos productos. Éste, representa un monopatín semi-derretido con el efecto de que el nombre estuviese grabado encima.

Han sido acompañados a su vez de pegatinas con motivos de las ilustraciones y el logo y se le ha aportado un packaging con un tarro de cristal a la camiseta.



Img.73. F.RULL, Ana. Logo Ananónima Monopatín. 2014

5. Fuentes bibliográficas y recursos web

- . On Board, Graphics in Boarding Culture. (2014) España: Index book.

“A brief history of skateboarding”. Vimeo. <https://vimeo.com/119291597>

“Behind the designs of Girl Skateboards”. Youtube.

<<https://www.youtube.com/watch?v=QzDdbTmq61Y>> [acceso: enero de 2015]

“Conversando con Caribbean 1/3”. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=H_-AgToWUvs> [acceso: marzo de 2015]

“Primeras tablas de skate” Skatefilms <http://www.skatefilms.tv/591-primerastablaedit?category_id=223> [acceso: enero de 2015]

“Skateboarder Magazine's Raiders of the Archives: Dave Bergthold” Youtube.

<<https://www.youtube.com/watch?v=4J6DhclleNU>> [acceso: enero de 2015]

Beautiful losers (Dir. Aaron Rose, Joshua Leonard). Sidetrack Films / Blacklake Productions / Perception Media, 2008. > [acceso: noviembre de 2014]

BERASUETA, M. (2011) “Comienzos, tropiezos, resurgimiento y evolución del skate” en Taringa <<http://www.taringa.net/posts/info/12284321/Comienzos-Tropiezos-Resurgimiento-y-Evolucion-del-Skate.html>> [acceso: marzo de 2015]

CAINES, J. (2014) “Chances are this guy designed one of your favorite skateboards” en VICE <<http://www.vice.com/read/fos-heroin-skateboards-284>> [acceso: marzo de 2015]

CANYELLES, T. “Backflip: Els pioners mallorquins de l'skate” en 40 putes. <<http://www.40putes.com/20131125/backflip-els-pioners-mallorquins-de-lskate/>> [acceso: mayo de 2015]

CAVE, S. “Skateboard History Timeline.” en About

<http://skateboard.about.com/od/skateboardinghistory/tp/Skateboard_History_Timeline.htm> [acceso: enero de 2015]

CEJAS, J. <www.juliacejas.com> [acceso: noviembre 2014]

CLIVER, S. Disposable: A history of skateboard art. (2004). Berkeley, CA: Gingko press.

COSGROVE, B. (2013) “Hit the deck: LIFE goes skateboarding” en TIME Magazine. <<http://time.com/3877898/skateboarding-photos-from-the-early-days-of-the-sport-and-the-pastime/>> [acceso: julio 2015]

CULTURIZANDO. (2014). "Historia del skateboarding" en Culturizando. <<http://www.culturizando.com/2011/06/la-historia-de-el-skateboarding.html>> [acceso: enero de 2015]

Dogtown and Z boys (Dir. Stacy Peralta) Agi Orsi Productions, 2001. [acceso: febrero de 2015]

E.HICKS, F. <faitherinhicks.tumblr.com> [acceso: noviembre 2014]

EISENHOUR, M. (2013). "The man who sold the world: 02 Steve Rocco interview plus bonus text from Steve" en Dead hippie portfolio <<http://deadhippieportfolio.com/b-sides/2013/9/5/the-man-who-sold-the-world-02-steve-rocco-interview-plus-bon.html>> [acceso: marzo de 2015]

Foro español de Skate, Longboard & Old school. <www.40sk8.com/foro> [acceso: noviembre de 2014]

GBEMI. (2012) "Legend of the month: José Muñoz." en All around skate <<http://allaroundskate.com/legend-of-the-month-jose-munoz/>> [acceso: enero de 2015]

HAMM, K. (2012). "Kicktail innovator Larry Stevenson dies" en espn <http://espn.go.com/action/skateboarding/story/_/id/7740600/skateboard-kicktail-innovator-larry-stevenson-dies-81> [acceso: marzo de 2015]

HERREROS, M. <www.mariaherrerros.tumblr.com> [acceso: noviembre 2014]

IBAIBARRIAGA, I. <isaibaibariaga.blogspot.com> [acceso: noviembre 2014]

JIMÉNEZ, C. <www.carolinajd.com> [acceso: noviembre 2014]

JOANQUET ESTRADA, C. (2015) "Historia de los primeros skateparks y rampas construidos en España." en Facebook pages, Old School Resistance Skate Club bcn. <<https://www.facebook.com/OldSchoolResistanceSkateClubbcn/posts/827047030712685>> [acceso: mayo de 2015]

JUAREZ, J. <harriorrihar.prosite.com> [acceso: noviembre 2014]

KAMINSKI, R. (2013) "The rise of independent board companies and why it's important to us" en Jenkem Mag <<http://www.jenkemmag.com/home/2013/02/11/the-focus-on-independent-board-companies-and-why-its-important-to-us/>> [acceso: noviembre de 2014]

KILWAG .(2006). "Makaha. Since 1963". en Skate and annoy. <<http://skateandannoy.com/blog/2006/11/makaha-since-1963/>> [acceso: marzo de 2015]

LARVORATORIO. <www.larvatorio.com> [acceso: noviembre 2014]

- LEE, J. (2013) "An interview with a skateboard sticker nerd" en Jenkem Mag <<http://www.jenkemmag.com/home/2013/05/14/an-interview-with-a-skateboard-sticker-nerd/>> [acceso: diciembre de 2014]
- LEE, J. (2014) "Bothering Todd Francis about his naughty and wonderful skateboard art" en Jenkem Mag <<http://www.jenkemmag.com/home/2014/07/23/bothering-todd-francis-about-his-wonderful-naughty-skateboard-art/>> [acceso: octubre de 2014]
- LEE, J. y CARAYOL, S. "A collection of some of the most offensive skateboard graphics." en Jenkem Mag. (2014) <<http://www.jenkemmag.com/home/2014/10/10/a-collection-of-some-of-the-most-offensive-skateboard-graphics/>> [acceso: marzo de 2015]
- LONGBOARDMAG (2012) "Longboardmag clinic | Las Ruedas" En Longboardmag <<http://longboardmag.es/las-ruedas-importantisimas/>> [acceso: enero de 2015]
- MICHNA, I. (2014) "The history of World Industries and its 29 million sale" en Jenkem Mag <<http://www.jenkemmag.com/home/2014/09/23/the-history-of-world-industries-and-its-29-million-dollar-sale/>> [acceso: enero de 2015]
- MICHNA, I. (2014) "Why are skateboard graphics so vanilla now? A chat with Marc Mckee" en Jenkem Mag <<http://www.jenkemmag.com/home/2014/05/29/why-are-skateboard-graphics-so-vanilla-now-a-chat-with-marc-mckee/>> [acceso: octubre de 2014]
- MICHNA, I. (2015) "The John Lucero interview" en Jenkem Mag <<http://www.jenkemmag.com/home/2015/02/02/the-john-lucero-interview/>> [acceso: febrero de 2015]
- Monopatín: Un recorrido por los orígenes del skate en España. (Dir. Pedro Tembory). Subterfuge Films / Jocantaro Films, 2013. [acceso: enero de 2015]
- MORANO, AJ (2013) "8 tips for an aspiring skateboard graphic artist" en Jenkem Mag <<http://www.jenkemmag.com/home/2013/05/23/8-tips-for-an-aspiring-skateboard-graphic-artist/>> [acceso: octubre de 2014]
- MORANO, AJ. (2012) "Rejected skateboard graphics, with Aye Jay Morano" en Jenkem Mag <<http://www.jenkemmag.com/home/2012/10/29/rejected-skateboard-graphics-with-aye-jay-morano/>> [acceso: enero de 2015]
- MUÑOZ, J. (2010) "Folleto explicativo del skate a finales de los 70" en Caribbean. 9 de Noviembre. <<http://caribbeansportshop.blogspot.com.es/2010/11/el-skate-finales-de-os-70.html>> [acceso: marzo de 2015]
- NANDEV HARDISTY, J. New skateboard graphics. (2009). Nueva York, (EE.UU): Mark Batty Publisher.

- NIERATKO, C. (2011) "Meet the Nieratkos – Marc Mackee" en VICE <<http://www.vice.com/read/meet-the-nieratkos-marc-mckee>> [acceso: enero de 2015]
- NIERATKO, C. (2014) "Skateboarding Legend Sean Cliver Talks History, Economics, and Deviant Graphics" de la columna "Meet the Nieratkos" en VICE <<http://www.vice.com/read/we-talked-to-skateboarding-legend-sean-cliver-116>> [acceso: enero de 2015]
- NIERATKO, C. (2014) "Skateboarding most provocative graphics" de la columna "Meet the Nieratkos" en VICE <<http://www.vice.com/read/skateboardings-most-provocative-graphics>> [acceso: enero de 2015]
- NIERATKO, C. (2014) "Todd Francis makes skateboard art that doesn't suck" de la columna "Meet the Nieratkos" en VICE <<http://www.vice.com/read/todd-francis-skateboard-graphics-anti-hero>> [acceso: enero de 2015]
- NO-DO Nº 1760B (18-10-1976) "Monopatín, un nuevo deporte que se pone de moda." [min. 7:12] <<http://www.rtve.es/filmoteca/no-do/not-1760/1468721/>> [acceso: febrero de 2015]
- NO-DO Nº 1762B (1.11.1976) "Salón del camping y del deporte en Barcelona." <<http://www.rtve.es/filmoteca/no-do/not-1762/1468311/>> [acceso: febrero de 2015]
- ORR, ROB. (2012) "The underappreciated influence of skateboard art" en Pilesofdeadhipsters, 29 de noviembre. <<https://pilesofdeadhipsters.wordpress.com/tag/disposable-a-history-of-skateboard-art/>> [acceso: febrero 2015]
- PAPPALARDO, A. (2015) "Do "shocking" skateboard graphics still have substance?" en Jenkem Mag <<http://www.jenkemmag.com/home/2015/05/26/are-shocking-skateboard-graphics-still-impactful/>> [acceso: febrero de 2015]
- PATINOLA, LA (2010) "Cronología: La evolución moderna del skateboard." en La patinola <<https://lapatinola.wordpress.com/2010/01/19/cronologia-la-evolucion-moderna-del-skateboard/>> [acceso: noviembre de 2014]
- REDACCIÓN DC. (2015) "El arte gráfico del skate se adueña del plátano rock 2015." en Difunde cultura <<http://www.difundecultura.es/el-arte-grafico-del-skate-se-aduena-del-platano-rock-2015/>> [acceso: enero de 2015]
- RIDITZ. (2010) "El inicio del skate en España." en Long skate Almería. <<http://longskalmeria.blogspot.com.es/2010/01/el-inicio-del-skate-en-espana.html>> [acceso: febrero de 2015]
- ROBLES, C. <www.kensausage.tumblr.com> [acceso: noviembre 2014]

RÓDENAS, R. <raquelrodenas.tumblr.com> [acceso: noviembre 2014]

SIEBEN, M. <msieben.com> [acceso: noviembre 2014]

SIEBEN, M. (2011) "Permanent ego stroke" de la columna "Kill the engine" en VICE <<http://www.vice.com/read/kill-the-engine-permanent-ego-stroke>> [acceso: enero de 2015]

SIEBEN, M. (2011) "Scary skull" de la columna "Kill the engine" en VICE <<http://www.vice.com/read/kill-the-engine-scary-skull>> [acceso: enero de 2015]

SIEBEN, M. (2011) "The essence of rad" de la columna "Kill the engine" en VICE <<http://www.vice.com/read/kill-the-engine-the-essence-of-rad>> [acceso: enero de 2015]

SIEBEN, M. (2011) "Your mom is a nerd" de la columna "Kill the engine" en VICE <<http://www.vice.com/read/your-mom-is-a-nerd>> [acceso: enero de 2015]

SIEBEN, M. (2012) "Skate it or hang it?" de la columna "Kill the engine" en VICE <<http://www.vice.com/read/kill-the-engine-skate-it-or-hang-it>> [acceso: enero de 2015]

SIEBEN, M. There's nothing wrong with you (Hopefully).(2009). Berkeley, CA: Gingko press.

Sims, Inc. <<http://www.simsnow.com/history/>> [acceso: febrero de 2015]

Steve Rocco, The man who souled the world (Dir. Mike Hill) Whyte House entertainment, 2007. [acceso: marzo de 2015]

SVETOFT, E. <www.eriksvetoft.tumblr.com> [acceso: noviembre 2014]

The bones brigade video show (Dir. Stacy Peralta \ Craig Stecyk) Powell Peralta company, 1984. [acceso: marzo de 2015]

The bones brigade, an autobiography (Dir. Stacy Peralta) Nonfiction Unlimited, 2012. [acceso: marzo de 2015]

THE LB PROJECT <www.the-lbproject.com> [acceso: enero de 2015]

The Lords of Dogtown (Los Amos de Dogtown. Dir. Catherine Hardwicke) Columbia Pictures, 2005. [acceso: noviembre de 2014]

UNDERSKATERS "La historia del skate" en Underskaters <<http://underskaters.es.tl/La-Historia-del-Skate.htm>> [acceso: enero de 2015]

Variflex, Inc. <<http://www.fundinguniverse.com/company-histories/variflex-inc-history/>> [acceso: marzo de 2015]

WATERHOUSE, J. Concrete 2 canvas: More skateboarders' Art. (2007). Londres (UK): Laurence King.

WEI, T. <www.behance.net/t-wei> [acceso: noviembre 2014]

WISHBOW, P. <www.dribbble.com/pamwishbow> [acceso: noviembre 2014]

