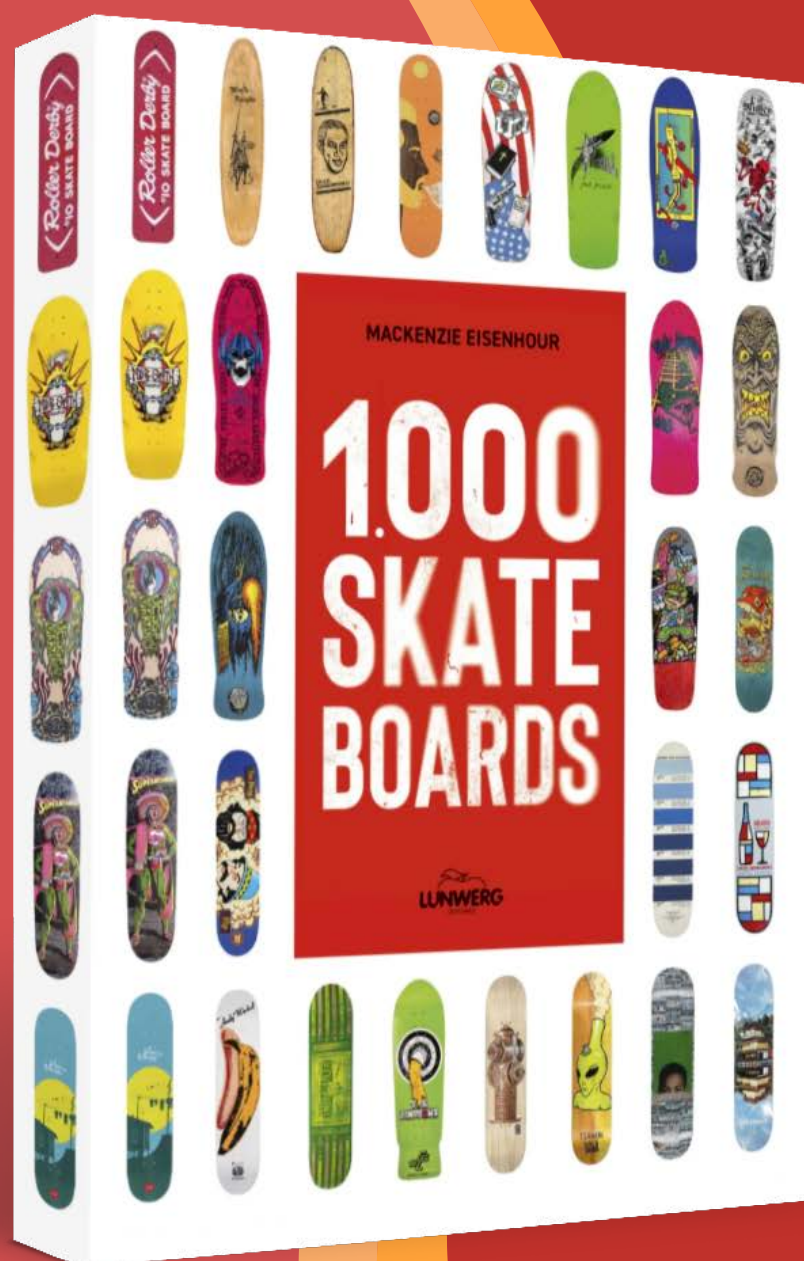




A la venta a partir del 21 de enero de 2026

1.000 skateboards

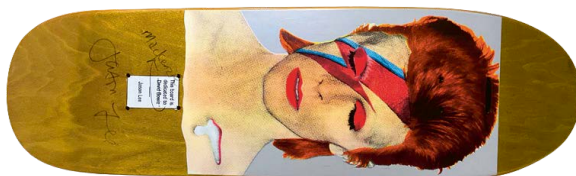
Mackenzie Eisenhour

La épica historia de los skateboards

Popularizado en la Costa Oeste de Estados Unidos tras la Segunda Guerra Mundial, el skateboard surge como un pasatiempo de los surfistas, pero poco a poco se va alejando de la cultura del surf para crear su propio universo.

El skateboard, demasiado «contracultural» para ser considerado un deporte (aunque se ha convertido en una **disciplina olímpica**), demasiado físico y peligroso para ser visto como un simple juego, **tomado demasiado en serio por una amplia comunidad** para ser un **mero pasatiempo**, con una **economía** y una **influencia** demasiado grandes para ser solo un juguete, se ha consolidado realmente como una forma de arte.

Se ha dado rienda suelta a una creatividad desbordante en todos los temas posibles, originando un **universo gráfico versátil** que alberga a multitud de artistas y *skaters* aficionados o profesionales que se han convertido en superestrellas. A través de 1.000 monopatines emblemáticos, este libro muestra las mejores creaciones del skate al tiempo que revisita su historia, para revelar toda la riqueza de una cultura en constante movimiento



David Bowie
Jason Lee, 1991



Blind
Rudy Johnson, 1991



Powell Peralta
Tony Hawk, 1988



EL MUNDO GRÁFICO: LA REBELIÓN PURA



El universo gráfico del skate es una expresión de la contracultura que encarna este deporte. En los setenta, los primeros monopatines producidos en serie adoptan unos grafismos lúdicos, minimalistas o presentaciones discretas de marca, pero en los años ochenta ocurre un cambio radical. Santa Cruz sacó el Steve Olson, ilustrado con damero y elaborado con coloridos diseños que cubrían el interior de la tabla, rompiendo todo los códigos que habían hasta el momento sobre los diseños de tablas de skate, y abriendo un mundo artístico.

A partir de entonces se desplegó un universo creativo que abarca el cubismo, la pintura al óleo, el minimalismo y las bellas artes. El arte ilustrado en los monopatines muestran la evolución gráfica, pero además, las diferentes etapas que representan a esta disciplina que ha pasado por muchos altos y bajos en las últimas décadas.



G & S
Neil Blender, 1985



Alva
Skate colectivo, 1985



Powell Peralta
Lance Mountain, 1985

«TODOS LOS DISEÑOS GRÁFICOS DE LAS
TABLAS ME PARECÍAN TAN
FASCINANTES CUANDO ERA UN
CHAVAL. LOS INICIOS DE BLIND,
WORLD, INCLUSO LIBERTY; EN
DEFINITIVA, TODO EL TRABAJO DE
MARC MCKEE. ¡ME ENCANTABA!»
Pontus Alv

UN RECORRIDO A TRAVÉS DE LA HISTORIA DEL SKATE

LOS AÑOS CINCUENTA Y SESENTA: EL PRIMER BOOM



A finales de los años 50, aparecen los primeros monopatines similares a los que conocemos hoy en día, equipados con ejes de patines y ruedas de arcilla. Entre 1956 y 1958 aparecen los primeros monopatines producidos en serie: *Sidewalk Swinger* de Humco, *Skee-skate* de Tresco, *Roller Derby* o los monopatines de Carl Jensen que los vendía bajo la marca *Greg Noll Surfboards*.

En los años setenta se produce un auge marcado por el lanzamiento del exitoso tema de Jan & Dean, *Sidewalk Surfin* y del cortometraje *Skater Dater* en 1965. Esta película, nominada al Oscar, obtiene la Palma de Oro al cortometraje en el Festival de Cannes. “La revista *Surf Guide* comienza entonces una intensa promoción de este nuevo pasatiempo y *The Quarterly Skateboarder* se convierte en la primera publicación periódica dedicada a esta actividad, de 1964 a finales de 1965”.

A pesar de este momento de esplendor, el *skateboard* desaparece casi tan rápido como apareció. Su popularidad disminuye, los medios de comunicación critican la actividad y hasta algunas ciudades prohíben su práctica. “Sin embargo, en 1966 se crean las zapatillas Vans y, en 1968, Skip Engblom, Jeff Ho y Craig R. Stecyk lanzan la marca Zephyr en Santa Mónica, indicios ambos del futuro éxito”.

«GANÉ EL CAMPEONATO NACIONAL DE SURF EN HUNTINGTON
BEACH EN 1963. COMO MI NOMBRE SE HABÍA HECHO FAMOSO
EN EL MUNDO DEL SURF Y SOBRE TODO TRAS MI VICTORIA
NACIONAL, SE LO PRESTÉ A UN MONOPATÍN PARA LA MARCA
HANSEN SKATEBOARD EN SEPTIEMBRE DE 1964.»

L. J. Richards



A finales de la década, una vez más, hubo un gran declive en el universo del skate. El aumento de las tarifas de seguro y el mantenimiento conllevó que cerraran casi todos los *skateparks*.





«LOS AÑOS SESENTA FUERON LA GRAN ÉPOCA DE LAS REVOLUCIONES Y LAS INNOVACIONES. ASÍ PUES, EN EL SKATE TAMBIÉN CAMBIÓ TODO. PASAMOS DE LA ARCILLA AL URETANO EN LAS RUEDAS, DE LOS ANTIGUOS RODAMIENTOS DE BOLAS A LOS RODAMIENTOS DE PRECISIÓN. Y OTROS TANTOS CAMBIOS ENORMES: LOS WARP TAILS, LA CANTIDAD Y LA HOMOGENEIDAD DE LAS LÁMINAS, LOS BLOCK TAILS, LAS TABLAS ESTRECHAS Y MÁS TARDE LAS TABLAS ANCHAS. DURANTE ESOS AÑOS, SIEMPRE HABÍA ALGO NUEVO, FUE ENTONCES CUANDO OCURRIÓ TODO.»

Steve Olson



LOGAN EARTH SKI
Torger Johnson,
1974



Z-FLEX
Jay Adams,
1974



HOBIE
Skitch Hitchcock,
1974



ALVA
Skate colectivo,
1975



BAHNE
Skate colectivo,
1975



MAHARAJAH
Skate colectivo,
1976



Z-FLEX
Jay Adams,
1976



LOGAN EARTH SKI
Robin Logan,
1976



SIMS
Skate colectivo,
1976



BADLANDS
Pool Tool,
1977



SANTA CRUZ
Skate colectivo,
1977



SIMS
Quicktall,
1977

LOS AÑOS 80 Y 90: DEL UNDERGROUND AL TERCER BOOM



A principios de los 80 el skate vuelve a ser minoritario: desaparecen casi todos los *skateparks* y se sustituyen por rampas caseras en jardines. Pese a ello, nacen medios clave (*Thrasher* en 1981 y *Transworld*) y el *ollie* en plano de *Rodney Mullen* (1982) impulsa el skate callejero. A mediados de los 80, los vídeos en VHS (*Powell Peralta* y *Bones Brigade*, 1984; *Animal Chin*, 1987) reactivan la popularidad, consolidando marcas de tablas y calzado, y creando superestrellas y circuitos de competición (NSA, Tony Hawk, Hosoi, Caballero, etc.).

A finales de los 80 el skate se expande a nuevos obstáculos urbanos como barandillas y escaleras y surgen zapatillas “pro” como las de Etnies y Vans, pero una recesión provoca otro gran declive. En los primeros 90, el skate se refugia definitivamente en la calle y aparece una nueva ola de marcas propiedad de *skaters* liderada por Steve Rocco (*World Industries*), junto con una estética más urbana y subversiva, cambios técnicos en tablas y ruedas (más estrechas, forma “popsicle”, ruedas más pequeñas) y vídeos influyentes (*Video Days*, 1991; *Questionable*, 1992). La cultura se urbaniza globalmente con la influencia del rap y hip-hop, nace *Supreme* (1994) y *Kids* (1995) que retrata esa nueva escena del skate.

A mediados de los 90 el “vertical” renace sin desplazar al *street*, crecen medios en formato vídeo, y los X-Games (1995) atraen a grandes marcas. El *street* se vuelve más extremo (gaps/handrills) y aparecen nuevas estrellas y compañías. En 1998, una ley en California protege a ayuntamientos ante riesgos en skateparks. En 1999, el boom del calzado de marcas de *skaters* y hitos mediáticos (el primer 900 de Tony Hawk en X-Games y el videojuego *Tony Hawk's Pro Skater*) disparan el interés del público y las ganancias de la industria.

GRAFISMOS CONTROVERTIDOS

“LOS SKATERS, CON LA CONTRACULTURA QUE ENCARNAN, SIEMPRE HAN TRASPASADO LOS LÍMITES. EL GRAFISMO DE LAS TABLAS NO ES UNA EXCEPCIÓN A LA REGLA”.

Desde la introducción de los grafismos a las tablas siempre han estado envueltas en controversias. En los setenta la inscripción “Vato” de *Dogtown* y la cruz de Malta de *Independent* en 1978. En los ochenta se destacaban serpientes y calaveras, pero no fue hasta el declive de los noventa que los grafismos se llevaron al límite.

En 1991, el desnudo frontal de Marc McKee para la Randy Colvin de *World Independent*, marcó lo que sería el principio de los grafismos más *undeground* y donde las tiendas de monopatines exigían que se vendieran los skates dentro de un blíster. Entre los grafismos más controversiales está una chica masturbándose, decoraciones con pipas de crack, retratos de Satanás, caricaturas racistas y hasta asesinatos con armas de fuego.

Desde la edad de oro de los diseños, los gráficos han ido calmándose, por un lado gracias a la renovada popularidad del *skate* y por el bien de las ventas. “En los últimos años, sin embargo, se observa una recuperación de los temas impactantes, por ejemplo con la tabla de Polar Rollerblade Guillotine, obra de Hjalte Halberg, en 2012, y con algunas creaciones de *Fucking Awesome* (en especial la 911, monopatín con una imagen holográfica de Jason Dill que representa las Torres Gemelas en 2016)”.



SANTA CRUZ
Jim Phillips,
1988

« NATAS HIZO UNA TABLA CON UNA NAVE ESPACIAL QUE EXPLOTA Y ESTA LEYENDA: "UPS". GONZ PINTÓ A MANO CIENTOS DE TABLAS. TUVIMOS MONOPATINES CON CIGARRILLOS, MUJERES EN BOLAS, PIPAS DE CRACK, VIOLACIONES DE COPYRIGHT, BILLETES DE LOTERÍA E INCLUSO COMENTARIOS POLÍTICOS. NOS REÍMOS DE TODO, SOBRE TODO DE NOSOTROS MISMOS. » STEVE ROCCO



“Los diseños gráficos de las tablas del fallecido Jeff Grosso con frecuencia causaron sensación. Aquí lo vemos haciendo un Madonna en Del Mar, en 1990, sobre su tabla *devil Angel on Mushroom*, de John Lucero”.

“Jovontae Turner patina sobre la más escandalosa de las tablas provocadoras, la Randy Colvin *Censorship is Weak as Fuck* en un anuncio de 1991 para *Thunder Trucks*”.



LA FILOSOFÍA DE LO ÍCITO

Desde los inicios del Dogtown y del skate de piscina, la práctica ha estado marcada por intrusión, vandalismo y la destrucción de la propiedad privada. Que está basada en el romanticismo del “*skate and destroy*”.

La filosofía de los *skaters* los situaba en la misma línea que los ladrones y criminales, llegando a afectar la cultura del skate. Se destaca los años 1973 y 1974 cuando California vivió una sequia que obliga a sus residentes a vaciar las piscinas. Los *skaters* de Dogtown trepaban y no les preocupaba las leyes sobre la propiedad privada. Para los *skaters*, el hecho de patinar va sobre cualquier cosa o sobre cualquier derecho o ley, por lo tanto, no hay una barrera que los pare de patinar sobre lo que consideran “skateable”. En la actualidad, la cultura de romper la ley sigue siendo una filosofía que define esta actividad urbana.



«LOS SKATERS SIEMPRE HAN SIDO CONSIDERADOS COMO PARIAS, REBELDES E INCLUSO CRIMINALES. A MEDIDA QUE EL SKATE HA IDO EVOLUCIONANDO, LA NECESIDAD DE EXPLORAR NUEVOS TERRITORIOS Y DE CRUZAR NUEVOS LÍMITES SE HA CONTRAPUESTO A VECES A LA LEGALIDAD. POR ESO LOS SKATERS HAN SIDO OBJETO DE ÓRDENES RESTRICTIVAS, HASTA LA PROHIBICIÓN TOTAL DE ACCESO A LA VÍA PÚBLICA.»

MIKE VALLELY



LOS ARTISTAS ICÓNICOS



DOG TOWN
Wes Humpston,
1978



POWELL PERALTA
VCJ,
1980



POWELL PERALTA
VCJ,
1983



ZORLAC
Brian «Pushead»
Schroeder, 1984



G+5
Neil Blender,
1986



G+5
Neil Blender,
1987



SANTA CRUZ
Jim Phillips,
1989



POWELL PERALTA
Sean Cliver,
1989



WORLD INDUSTRIES
Marc McKee,
1989



BLIND
Marc McKee,
1991



VISION
Mark «Gonz» Gonzales,
1987



**SANTA MONICA
AIRLINES**
Jim Phillips, 1989

ÍNDICE

- Prefacio
- Un universo gráfico
- Los años cincuenta y sesenta
- Los años setenta: la llegada del uretano
- Los años ochenta: del *underground* al boom
- El comienzo de los años noventa
- El fin de los años noventa: un nuevo aliento
- Los años 2000: un terreno de juego global
- Los años 2010: el boom de la banda ancha
- Los años 2020: los Juegos Olímpicos,
- Partes de un monopatín moderno
- Aficionados y profesionales legendarios
- El Salón de la Fama y los museos
- La cultura de lo ilícito
- Las revistas
- El planeta vídeo
- Los libros
- Las películas
- Los documentales
- La música
- Los videojuegos
- Internet y las páginas web
- Las redes sociales
- Los trucos
- Las acrobacias con firma
- ¿Qué es el estilo?
- La moda del skate
- Las grandes marcas
- Las diez tablas más vendidas
- La evolución de las tablas
- Los artistas icónicos
- Grafismos controvertidos
- Tablas y hombres (y mujeres)
- Las skateshops
- Los spots
- Lugares sagrados
- Los skateparks
- La competición
- Skateparks improvisados
- ¿Qué es el skateboard?
- Regreso al futuro
- Índice onomástico
- Agradecimientos
- Créditos fotográficos

Sobre el autor

Mackenzie Eisenhour

Vivo en Los Ángeles, tengo 45 años y una larga vida de skate a mis espaldas. He pasado los últimos treinta años escribiendo para la revista Skateboarder y después para Transworld Skateboarding, y paso más tiempo encima de mi tabla que nunca. En Francia tengo montones de cajas llenas de viejos monopatines apiladas en el sótano de mis padres y, en Los Ángeles, armarios repletos de tablas y recuerdos en cada rincón de mi piso. He conocido a casi todos mis viejos amigos gracias al skate. Ya no cuento las fracturas que he tenido; mientras escribo este libro, me estoy recuperando de una rotura de muñeca y de un esguince de rodilla. He patinado con casi todos los héroes de mi infancia. He practicado en los terrenos más míticos de todo el mundo. Y aún no estoy satisfecho. El monopatín que mi padre me regaló en 1986 trastocó mi vida por completo. Junto con el nacimiento de mis hijos y mi boda, ese día fue uno de los más importantes de mi vida.



1.000 skateboards

Mackenzie Eisenhour

Lunwerk, 2026

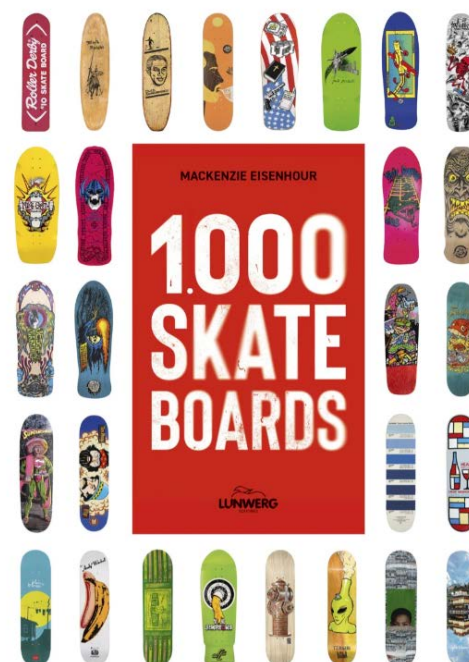
17 x 23 cm

Rústica con solapas

256 pg

PVP c/IVA: 24,90 €

A la venta a partir del 21 de enero del 2026



MÁS INFORMACIÓN PARA PRENSA E IMÁGENES:

Lola Escudero - Directora de Comunicación de Lunwerk

Tel.: 619 212 722 – lescudero@planeta.es

Los años ochenta: del underground al tercer boom 33



EL COMIENZO DE LOS AÑOS NOVENTA: DE NUEVO EN LA CALLE

EN UNA ESPECIE DE CICLO QUE SE REPITE, LA POPULARIDAD DEL SKATE Y LA INDUSTRIA QUE DEPENDE DE ÉL SE DERRUMBAN POR TERCERA (Y ÚLTIMA) VEZ.

Después de que las superestrellas de los años ochenta lo perdieran todo en una noche, los pocos supervivientes toman la calle, el único espacio viable. Dos tragedias salpican este período: en 1991, Mark «Gator» Rogowski mata a Jessica Bergsten, y en 1993, Jeff Phillips se suicida.

Steve Rocco, exprofesional de freestyle del equipo Sims, lanza World Industries con Skip Engblom, después de que lo despidieran de Sims/Vision. Rápidamente destrona a los «Big Five», fichando a Mike Vallely y a Rodney Mullen de Powell Peralta, y más tarde a Natas Kaupas y a Mark Gonzales de SMA y Vision para desencadenar una nueva ola: la de las marcas propiedad de skaters. Aprovechando esta coyuntura, en 1992 Tony Hawk deja Powell Peralta para fundar Birdhouse Skateboards. Poco después, Stacy Peralta se va de Powell, y Vision pasa de ser una compañía multimillonaria a no valer casi nada.

Mientras Thrasher y Transworld luchan por sobrevivir, Rocco crea la revista *Big Brother* con Jeff Tremaine, Sean Cliver y Spike Jonze al frente. El imperio de Steve Rocco, al que se añaden sus videos, impone un skate más urbano, más subversivo y técnicamente más puntero. Hacia 1992, Rocco, que había lanzado el primer monopatín con doble *kicktail* (el Vallely Barnyard diseñado por Mullen, en 1989), promueve el estrechamiento de las tablas, que pasan de 23 a 18 centímetros de anchura, adoptan la forma de un Popsicle (una marca estadounidense de polos con palito) y, en el caso de unas pocas, la tecnología Everstick. Las ruedas también se encogen, pasando de un diámetro de 60 milímetros a finales de los ochenta a 40 milímetros en 1992.

Estos cambios originan una tetricidad cada vez mayor de las acrobacias que ejecutan en las barandillas, las escaleras y las curvas, piruetas improvisadas que se inventan casi de la noche a la mañana y se immortalizan en videos. Así, entre 1991 y 1993 se graban videos que aún figuran entre los más destacados del skate: en 1991, *Video Days*, del futuro oscarizado Spike Jonze, con Mark Gonzales, Jason Lee, Guy Mariano y el resto del Blind Team; en 1992, *Questionable*, video de Plan B que, por sí solo, define esta época de los primeros años noventa. La influencia del rap y del hip-hop acaba desgajando el skate de sus raíces *sea, beach and surf* («mar, playa y surfs») para convertirlo en un pasatiem-

44 1000 skateboards

