

DIY Design and Radical Worldbuilding at The Grove Skatepark, London

This paper presents an ethnographic case study of DIY design practices at a skatepark in London, UK. The skatepark is presented as an urban commons, offering a framework for DIY infrastructuring that contrasts top-down and inequitable urbanisation processes. Three key themes emerge from the fieldwork that demonstrate the capacities and limitations of DIY design. Firstly, DIY practices are viewed as “learning-by-doing”, wherein skateboarders not only learn how to construct a skatepark but also an array of vocational and soft skills. Here, DIY’s qualities of low barriers to participation, multidisciplinary, and low risk of failure foreground a rich environment of vernacular knowledge exchange that underpins the research methodology of this paper utilising skatepark construction as object-orientated, research-through-design. Secondly, DIY design is found to support a community of practitioners that transcend the space as just a skatepark, incorporating a community garden, collaborative theatre project and arts-based workshops that transcend male-dominated histories of DIY skateboarding cultures. Here, Participatory Design (PD) notions of ‘infrastructuring’ mirror an emergent and open-ended design process that supports inclusive socio-material worldmaking. Thirdly, DIY design practices influence the ways in which the space is governed, in which there are found to be contradictory notions of “prefigurative politics.” Here, the space is argued to be inclusive and anarchic yet centres agency around notions of “core skateboarding” that reinforce masculine hegemonies. Collectively, this paper argues that DIY design has the potential to serve as a worldmaking agent underpinned by a unique set of values and modes which are well-suited to times of uncertainty, flux and crisis, yet highlights the necessity for critically engaging with the politics and practices of both DIY and skateboarding communities.

1

INTRODUCTION: THE GROVE DIY SKATEPARK

The Grove Skatepark (Figure 1) is a non-professional, amateur-built and, as such, a do-it-yourself (DIY) skatepark. It is located in Dulwich within the London Borough of Southwark – an area of the city marked by socio-economic inequalities (Cottell, Blazek, and Uriquijo 2022). Historically located on common land designated for leisure use, The Grove Tavern is a local 18th century pub that has been derelict since 2012. Since then, the site has been earmarked for development under the controversial New Southwark Plan, which has

been met with strong criticism in other areas of the borough, such as Elephant and Castle (Flynn 2016). The old pub haunts the South Circular bypass drawing similarities to Mark Fisher’s (2016, 61) characteristics of the eerie “a failure in presence” as a once communal space based on notions of sociality and locality that has been left to ruin, leaving us to question the viability of our current cityscape and the underpinned logics that shape it. Yet within the cracks of this inequitable consumption of the city, a group of skateboarders began engaging with practices of DIY design to construct a skatepark in the overgrown car park of The Grove Tavern. Since 2020, The Grove has developed from an amateur-built skatepark used by a handful of people into an emergent skateboarding community that hosts a skatepark,

T. CRITCHLEY

209

TOM CRITCHLEY
Goldsmiths University of London

KEYWORDS
DIY Design, Skateboarding, Infrastructuring,
Commoning, Research-Through-Design, Community,
Governance.

LICENSE
CC BY-NC-ND

HOW TO CITE
Critchley, Tom. 2023. “DIY Design and Radical
Worldbuilding at The Grove Skatepark, London”. *Temes de
Disseny* 39: 208-227.
<https://doi.org/10.46467/TdD39.2023.208-227>

TEMES DE DISSENY #39

CASE STUDY

208



Fig. 1. The Grove's Skatepark, constructed from 2020 onwards in the car park of the derelict Grove Tavern, seen in the background of the photograph. Photo © Richard West.

August 2012	Fire at The Grove Tavern, under a lease agreement between The Dulwich Estate and the Stonegate Group
January 2013	Planning application accepted at the Elephant and Castle redevelopment site
November 2017	Public consultation meeting marks The Grove Tavern for redevelopment under the New Southwark Plan
Spring 2020	Skateboarders begin constructing ramps in the car park
Summer 2020	Whilst construction continues, The Dulwich Estate states the skatepark will be demolished, prompting a "Save The Grove Campaign". Two "skate jams" celebrate the skatepark and raise money for charity. Individuals also begin tending to the overgrown former outside seating area of the pub.
Winter 2020	The skatepark remains undemolished, and a verbal agreement is reached between The Dulwich Estate and the skateboarders allowing the car park to be used "for skateboarding activities only". More construction continues, and plans are made for the garden area in 2021.
Year 2021	Building at The Grove Skatepark continues alongside the clearing of the overgrown garden area in which vegetable growing begins. The skatepark hosts another two "charity skate jams."
Spring 2022	The Grove Community Garden formalises with structured allotment spaces, and The Grove begins the process of registering as a CIC.
Summer 2022	The Grove registers as a CIC and receives public funding from Sports England and Arts Council England. The Grove Community Garden continues to expand and offers allotment spaces to Dulwich residents. Another jam is hosted with punk bands from the USA, and five sold-out performances of A DIY Midsummer Night's Dream are performed.
Year 2025	The Stonegate Group's lease ends.

Table 1. Situating The Grove Skatepark in the lifeworld of The Grove Tavern and wider community concerns.

community gardens, open-air theatre productions, live music events and charity fundraisers, and is now a registered Community Interest Company (CIC) (Table 1).

2 DIY DESIGN AS INFRASTRUCTURING AN URBAN COMMONS

This case study paper accounts for the transitions, rails, and ledges of the emerging Grove DIY Skatepark as infrastructuring an urban commons. Considering The Grove Tavern as existing within capitalist ruins (Tsing 2015), the commons provides a rich framework to conceptualise the role of design in times of uncertainty, flux and top-down urbanisation processes. As an urban commons (Harvey 2012), The Grove Skatepark becomes a critical space of experimentation in which emerging forms of organising, collectivising, governing and (re)distributing offers forms of radical design practice that allow us to consider how, as designers, we may tackle societies most urgent issues at the local level, and perhaps beyond. Yet, The Grove Skatepark may well not exist by the time this paper is read; swallowed within investment-heavy development plans like so many commons before, as its uncertain future largely falls into the hands of agreements between the leaseholders, landowners and local council. The continuous making and remaking of commoning (Linebaugh 2009, 279) attunes to these temporal, uncertain and emergent dynamics of The Grove Skatepark, and by examining The Grove within this framework, this paper offers contributions to the limits and possibilities of designing within, and beyond, capitalist ruins.

To do this, Scandinavian Participatory Design's (PD) engagements with infrastructuring (Karasti 2014) provide a useful lens to examine the processes and practices wherein The Grove emerges. Infrastructuring commitments to democratisation, innovation, and open-ended design processes (Björgvinsson, Ehn, and Hillgren 2010) align with the socio-temporal dynamics of urban commoning wherein new possibilities are in a state of contingent emergence at The Grove. Within this notion of infrastructuring The Grove, PD engagements with DIY communities provide a framework to examine these processes. These are: 1) low barriers to entry shaped by participation from multidisciplinary "non-experts"; 2) mutual learning and knowledge exchange shaped and underpinned by commitments to exploration, experimentation, and understanding; 3) creativity over profit and the accumulation of capital; and 4) community commitments to open sharing and solidarity practices of doing (Kuznetsov and Paulos 2010, 301-303). Accordingly, in recognising the skatepark as emerging around a community committed to bringing new social and spatial relations into being, attention is garnered towards DIY design as a practice of infrastructuring (Hector and Botero 2021). In doing so, this paper examines the practice of DIY infrastructuring at The Grove to provide insights into the possibilities and pitfalls of contemporary participatory design practices at the site.

This paper also addresses gaps within the literature by demonstrating the influence of subcultural identity,

values and norms on DIY initiatives and infrastructuring practices. This is conceptualised in terms of participation, diversity and inclusivity whilst also contributing to debates within critical studies of skateboarding. The consideration of The Grove Skatepark as an urban commons situates this paper within skateboarding's relationship to the consumption of urban space which can be broadly separated into two paradigms. Firstly, Ian Borden (2001, 173) in *Skateboarding, Space and the City* suggests skateboarding as a Lefebvrian means to critique the capitalist production of city space. Conversely, Ocean Howell (2005; 2008) provokes a critical self-reflection within the subculture by positing skateparks as "neoliberal playgrounds" and skateboarders as the "shock troops of gentrification". Hence, these debates become entangled with those surrounding the tragedy of the commons (Hardin 1968) and processes wherein those who create an urban commons succumb to and mirror inequitable urbanisation processes (Harvey 2012, 78). Such debates have also been articulated in terms of inclusivity and diversity, mirrored within critical skateboarding studies that ask whether skateboarding can be a progressive force in a world beyond itself (Beachy 2018). Likewise, DIY movements within skateboarding are likened to that of "core skateboarding", wherein exclusionary dynamics based on imagined histories of "being core" serve to maintain control over the practice from a predominantly white, male positionality (Abulhawa 2020, 50). Whereas previous studies on DIY skateparks (and research on DIY initiatives more broadly) highlight the transformative potential for bottom-up change in the city through "hands-on politics" (Kyrönviita and Wallin 2022), this paper asks what these politics are and whom they serve? With participation marked as a matter of concern within DIY design practices (Healy and Kogh 2022), this paper seeks to offer contributions to research around diversity and inclusivity within PD and skateboarding by examining whether infrastructuring at The Grove offers a relevant agenda for participatory design processes or (re)produces inequitable socio-spatial arrangements.

3 DIY AS KNOWLEDGE MAKING

3.1. Skatepark Construction as Research-Through-Design

I begin by outlining the role of DIY design in producing knowledge by accounting for the research methodologies of this paper. These can be broadly understood as DIY skatepark construction as practice-based research-through-design drawn from my own engagements with The Grove. These engagements began in late Spring 2020 when I noticed the beginnings of a DIY skatepark and messaged the newly formed social media account asking to partake in upcoming construction activities. After being invited to help prepare a new obstacle, my participation in The Grove slowly intensified from assisting with builds to co-organising charity fundraising events, seemingly reaching an apex in Summer 2022 when I organised and produced the production of *A Midsummer Night's Dream* at the skatepark



Fig. 2. An early build at The Grove wherein builders with varied experience collaboratively constructed a quarter pipe. The largely less experienced builders would go on to run “The Grove DIY” social media pages and register the site as a CIC. Photo © Alastair Gleeson.



Fig. 3. Composite images of The Grove Skatepark ramp building progression. ↖ Depicts the first collaboratively constructed “slappy curb”. ↗ Depicts a “spine ramp” constructed in less-than-favourable weather conditions resulting in a poor-quality finish. ↙ A “double speed-bump”. ↘ A “taco” obstacle, including a metal coping finish requiring welding skills. Photo © Jago Stock.



Therefore, The Grove Skatepark can be said to be embedded with knowledge of DIY practices as well as the notions of inclusivity, participation and politics that underpinned these processes. This uptake of DIY design as a research methodology intends to render visible the processes of infrastructuring an urban commons through a situated and reflective engagement with DIY design practices at The Grove Skatepark. While this autoethnographic, practice-based approach is well suited to account for the processes and politics of DIY communities as someone who actively participated, contributed and shaped the emergence of The Grove, it does have numerous limitations. It is important to highlight my own positionality as a straight CIS white male skateboarder and researcher in this process, as well as issues of drawing from secondary sources in which skateboarding is viewed primarily through such a lens. In recognising that women, amongst other marginalised people, are often excluded in both skateboarding culture and the commons (Abulhawa 2020; Lugones 2010), these issues are approached when discussing The Grove in terms of community and governance, yet will ultimately be viewed within my own gendered perspective.

3.2. Learning by Doing-it-Together

A reoccurring theme across the skateboarders at The Grove detailed how the space becomes a site to learn new skills, primarily in terms of skatepark construction. Taking an object-oriented approach, the progression of knowledge acquisition can be highlighted across the different skate obstacles built since 2020. Here, we see processes of skills sharing and a clear trend in improving construction skills suggesting a process of learning-by-doing in DIY design practice. The early practitioners at The Grove recall that one of the first collaboratively constructed concrete obstacles built during the summer of 2020 was a small curb-like structure that encourages skaters to grind the top surface without having to perform an ollie manoeuvre known as a “slappy curb”. Here, skateboarders more experienced in construction techniques took to leading this build in which less experienced skateboarders participated to develop their

own construction skills. After this, those who were learning during the first build instigated their own constructions, such as a quarter pipe transition ramp, with guidance from more experienced skatepark builders (see Figure 2). Having learnt the skills to build, yet broadly still considered “amateurs”, this quarter pipe ramp can be said to represent the foundations of mutual and emergent learning of DIY design, as its bumpy surface and sharp transition demonstrate further knowledge is necessary to build a more user-friendly skatepark. This group of amateur skatepark builders continued developing their construction skills by designing and building more ramps, sometimes working alongside more experienced builders to develop their skills further. As this takes place from 2020 onwards, a temporal map of the skatepark in terms of obstacle build date and construction quality demonstrates a process of learning-by-doing as each obstacle improves build-by-build (see Figure 3). Without prior knowledge of skatepark construction underpinned by a supportive environment often described as a shared passion for skateboarding, ontologies of DIY design supported the acquisition of material knowledge and technical capabilities of skatepark construction. This has led practitioners to develop The Grove Skatepark further whilst also participating in professional skatepark builds elsewhere and undertaking further education in associated fields to develop skills further.

Of course, skatepark construction skills provide only a narrow lens for the examination of the processes of mutual learning and skills acquisition at The Grove: “First of all, you learn how to mix concrete and how to build ramps, but then there is more; you are *always* learning.” With the practices of music, art, photography, zine making and fashion interwoven within the histories of skateboarding, the development of these skills is cited by the users of The Grove when describing it as a space for exploration and experimentation. These ongoing collaborative learning processes at The Grove Skatepark constitute a theme that permeates all aspects of the site, wherein space is viewed as an opportunity to share knowledge amongst practitioners, from ramp building, gardening and theatre to workshops that have hosted

(albeit that this intensifying involvement shows no sign of slowing down!). This situated, auto-ethnographic approach to research-through-design is combined with semi-structured interviews with skateboarders using The Grove and secondary sources largely existing within skateboarding media outlets that document the emergence of the space.

Practice-based research is “characterised by a focus on issues, concerns and interests that are explored and manifested through the production of creative artefacts” (Mäkelä 2007, 159). As such, “making”, or in the case of The Grove DIY, skatepark construction, is a method to collect and preserve knowledge of DIY design, infrastructuring and urban communing, broadly understood as knowing-through-making. This object-orientated approach posits that knowledge of design resides in the object itself, the processes that brought the object about, and the people who

engaged in these making processes (Cross 1999, 5-6). The particularities of DIY and do-it-together (DIT) methodologies are informed by feminist STS studies that render “black-boxed” practices visible, foreground marginalised voices, and imagine how things may otherwise be (Jungnickel 2018, 495-496). This centres my uptake of situated methodologies within STS (for example, Law 2004; Hine 2007; Lury and Wakeford 2012; Estalella and Criado 2018) in which skateboarding obstacles become “devices” that “assemble and arrange the world in specific social and material patterns” (Law and Ruppert 2013, 230). Here, socio-material relations “bring to light broader, messier and complex (inter)connections” (Jungnickel 2018, 497), which seem particularly attuned to understanding the processes of infrastructuring an urban commons as emergent, relational, and open-ended (Linebaugh 2009; Karasti 2014).

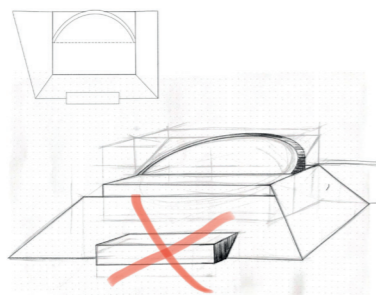


Fig. 4. Composite image demonstrating the process wherein skateboarders fashioned a wooden ramp obstacle against a previously constructed structure (see the first image), which was then designed by hand and edited through a builders' group chat (see second image), redesigned through CAD (see third image) and later built in concrete (see fourth image). © Tom Critchley.



grown former outdoor seating area of the pub and recultivating the space for both gardening and hosting community workshops (see Figure 5). Here, DIY design attunes to the uncertain qualities of designing in flux and crisis whereby “setting up a ‘system for uncertainty’...goes from the initial interventions for prompting new negotiations to establishing a system where there are fluid relationships of exchange” (Sendra and Sennett 2022, 116). Beyond a radical reclamation of space within the neoliberal city, notions of infrastructuring underpin the making and remaking of The Grove, which foregrounds emergent and participatory socialities of DIY communities that utilise the space beyond skateboarding.

Here, DIY design practices of infrastructuring attune to the multiple, emergent and relational qualities of commoning (Linebaugh 2009). Viewing The Grove beyond a concrete amalgamation of obstacles for skateboarding, DIY practices underpinned by commitments to exploration and experimentation continually make and remake The Grove into a skatepark, youth centre, community garden, open-air theatre, workshops space and live music venue. The qualities of this are to open participation to a variety of publics whilst serving the changing needs of the skatepark and demonstrating ways to design city space beyond “unyielding environments [that] suppress people’s freedom to act, stifle informal social relations, and inhibit the city’s power to grow” (Sendra and Sennett 2022, 1). These DIY design logics ran through the adaption of *A Midsummer Night’s Dream* at The Grove Skatepark in the summer of 2022 (see Figure 6). Underpinned by DIY commitments of non-experts, collaborative learning, multidisciplinary and experimentation, the project was intended to widen participation at The Grove within London’s skateboarding community as well a wider public of local people who may not otherwise visit the site. Performing the play throughout the skatepark and garden, the project revealed the multiplicity of the site in providing previously unforeseen capacities and possibilities, as well as new pathways to participate in the space. In doing so, practices of DIY support an emergent infrastructure of “troubling troubled times” (Berlant 2016, 393) wherein diversity of interaction within and beyond The Grove evolves community actions and negotiations that are particularly valuable to a space existing within the neoliberal city. Nonetheless, such alternative socialities may respond to material conditions but are also shaped within the immaterial negotiations of community politics. As such, the modes in which the community at The Grove shape capacities to support emerging socialities are considered in terms of governing DIY design practices.

5 THE CONTRADICTIONS OF DIY COMMUNITIES

Whereas infrastructuring denotes the material conditions in which socialities arise, participators also engage in worldbuilding through relational practices mediated across interactions, norms, values and protocols (Akbil et al. 2022, 80-82). As such, self-governed systems are integral to the

production and reproduction of collective resources of the commons and provide insights into the order of social life beyond the ruins in which they intervene (Linebaugh 2009). Therefore, whereas DIY design is largely concerned with the material practices in which bottom-up worldbuilding takes place, recent scholarship has also looked to the relational conditions in which this new worldbuilding is governed (Healy and Kogh 2022). With DIY communities shaping bottom-up, participatory and horizontal practices (Kuznetsov and Paulos 2010), such governance must come from the bottom-up or face authoritarian regulation as “The Tragedy of the Commons” (Hardin 1968). Here, these modes of governance that permeate into the commons to colonise differences and appropriate capacities of socialities mirror largely feminist-led discourse within skateboarding. The governance of skatepark spaces in terms of imagined histories of “core skateboarding” largely serves a male positionality wherein “authenticity” is based on ability and value over community (Atencio, Beal and Wilson 2009, 3-20). Yet, a more “open” approach to governance based on neoliberal ideals of pub-



Fig. 5. The Grove Community Garden – allotment patches are open-to-all and tended by skateboarders and wider Dulwich community. In this photo a skateboarding charity hosted a free-to-attend suicide first aid training course in the garden space. Photo © Tom Critchley.



Fig. 6. A DIY Midsummer Skate Dream. In summer 2022, The Grove instigated and hosted a collaborative project with theatre professionals to adapt *A Midsummer Night’s Dream* throughout the space. The project was publicly funded through Arts Council England and intended to reconnect the space with roots in British folklore, question masculine hierarchies in skateboarding and invite the wider public to use The Grove. Photo © Dorothy Dee.

suicide first aid training and brick-making techniques. This skills-sharing process also incorporates the professionalism of largely emergent adults, including learning the land ownership laws and skills inherent to socialites of commoning practices such as community organising: “Then, there is the other side of things; ‘running a company,’ grant applications, meetings with landowners or the council, and effectively running a youth club.” Alongside commitments to mutual learning within DIY communities (Kuznetsov and Paulos 2010, 301-303), The Grove broadens an understanding of infrastructuring as learning by doing-it-together wherein collaborative social engagements and a willingness to experiment continually produce new and unforeseen knowledge beyond that of just skatepark construction (Jungnickel 2018, 495). Collectively, low barriers to participation, engagements with multiple disciplines, and commitments to open experimentation highlight how DIY design provides an environment of vernacular knowledge-making that stands in contrast to the top-heavy urbanisation processes from which The Grove Skatepark emerged.

ing activities and workshops, which widen participation and disseminate the social benefits of the space. As explained by one of the builders: “We want to open the space up as much as possible so everyone benefits.” Here, the emergence of a community around The Grove Skatepark prefigures “political settings for rethinking social production”, illuminating ways in which design can support expanding communities and offer alternative ways to structure society (Akbil et al. 2018, 123). Accordingly, this section seeks to examine the ways in which practitioners at The Grove utilise DIY practices to produce the material conditions that prefigure new social arrangements broadly understood as the community aspect of the space.

Much of the discourse around The Grove skateboarders posits the creation of conditions whereby experimentation is encouraged without pressure on failure: “Mistakes are part of The Grove; people are allowed to make mistakes.” Much how the commons often appear on the margins of society, The Grove grew within the cracks of the neoliberal city yet away from the watchful eyes of authority as a practice of guerrilla architecture at the hands of non-experts. Previously, I have likened such socio-spatial conditions in which DIY skateparks emerge to that of Marc Augé’s (1992) “non-places”, whereby liminal city spaces provide a blank canvas for design as radical experimentation (Critchley 2020). Similarly, at The Grove, the abandoned pub and empty car park space allowed for the emergence of skatepark infrastructure in which groups of practitioners were able to develop a community space from the bottom up. This way of doing design based on collaboration, experimentation, and the vernacular continues to this day. For example, skateboarders will use off-cut and thrown-away materials from the old pub to fashion make-shift wooden ramps, after which more experienced builders will transform them into concrete and permanent structures to skate (see Figure 4). In doing so, this process is demonstrative of the infrastructuring of The Grove Skatepark from design-in-use to participatory rendering and eventual co-construction (Figure 4). Likewise, the community garden grew from the skateboarders’ recognising the potentialities of the over-

4 CONSTRUCTING A COMMUNITY

As knowledge-making through skatepark construction provided just one lens to view learning by doing-it-together at The Grove Skatepark, the community aspect of the site can also be viewed beyond just a place to skate. Whereas a community of skateboarders emerged around the desire to build their own skatepark during the Covid-19 Pandemic, The Grove is not just a skatepark but a multiplicity of socialities that co-exist to address common needs and problems outside of the capitalist logics of city consumption: “A big part of DIY [at The Grove] is putting so much time and effort into developing the spot without being paid, but the benefits are what everyone else gets out of it.” This draws from the variety of divergent practices, such as community events, live music and theatre, charity fundraisers, garden-

lic-private interests privileges certain actors over others largely grounded within socio-cultural markers whereby “structural inequalities are often subsumed under claims of ‘open societies’” (Atencio and Beal 2016, 155). Similarly, it has been argued that DIY design practices serve individuals who “find their own mode of production and distribution to match exactly what it is they just might have to say” (McCormick 2004, 78), which, in terms of skateboarding, will usually serve a white hetero positionality (Abulhawa 2020, 50). Accordingly, this section asks if DIY design at The Grove Skatepark offers alternative modes of governance that transcend “colonial difference” and, in doing so, offers new ways of worldbuilding and social reproduction within infrastructuring practices (Lugones 2010).

At The Grove, we see critical debates within skateboarding playing out, demonstrating contradictory notions of participation, inclusivity and governance within DIY communities. In 2022, The Grove registered as a CIC group in which a previously informal and contingent array of actors were institutionalised into a structured, top-down arrangement of “directors” and “persons with significant control” who largely disseminate the funding for builds, communicate with wider local stakeholders, and arrange events in the space. Within this CIC framework, those involved cite a horizontal self-governance and “no rules approach” whereby “there is no hierarchy... there is a structure, but it is flat and as per-needed” demonstrating a ‘prefigurative politics’ in both design and skateboarding (DiSalvo 2016; O’Connor 2016). However, whilst The Grove promotes an experimental, explorative and anarchic environment, this “no-rules approach” seems to have *some* limitations. These are cited by the skateboarders as based around a collective understanding of the uncodified set of norms and values of “core skateboarding” that are institutionalised within the CIC structure wherein agency over the space is largely centred. Drawing on the aforementioned example of the make-shift wooden ramp eventually being constructed into a concrete obstacle, users of the skatepark are able to shape the material outcomes of The Grove through engagement with the space and communication within the core group of builders who make up the CIC group. However, this ramp-building example falls within the problematic paradox of “open skatepark values”, whereby inclusion and agency are based on notions of authenticity, skateboarding ability and “being core”, which is found to reinforce masculine hegemony (Atencio, Beal, and Wilson 2009; Abulhawa 2020). The Grove is demonstrative of the contradictory nature of DIY communities that are heralded for open-participation and prefigurative politics yet governed by informal subcultural values, in this case, “core skateboarding”, which may also be exclusionary, insular, or centre specific forms of participation.

Although problematic conceptualisations of prefigurative politics cement traditional power structures, infrastructuring at The Grove simultaneously becomes a practice of diversity. Open-ended, experimental and relational notions of infrastructuring at The Grove foregrounds the emergence of the community garden, workshop spaces and collaborative arts practices that transcend exclusionary notions of “core” whilst aligning more closely with feminist skateboarding frameworks that highlight the transformative

potential of skate-spaces (for example Abulhawa 2020). Here, infrastructuring and DIY design allow for an opening of space that attunes to governing the commons to collectively adapt to different needs and situations, broadly understood as “negotiation across differences” (Stavrides 2015). Across such differences, the prefigurative politics of core skateboarding are demonstrative of governing the space within the progressive understandings of uncodified norms and values. Demonstrating this contradictory notion of a “no-rules approach,” skateboarders highlight incidents in which users have been asked to leave the space for harassment incidents, and destructive behaviours within the garden area have been utilised to open dialogue with alienated youth. Here, we see a progressive understanding of prefigurative politics in skateboarding that aligns with arguments for participation, horizontalism, inclusivity and sympathy (O’Connor 2016, 40), demonstrating the contradictions of DIY communities that can be both exclusionary and inclusive. The Grove is simultaneously structured and institutionalised yet “flat and non-hierarchical”; open to participation yet centres involvement based on skateboarding authenticity, ability, and notions of “being core”. Whilst relational aspects of DIY infrastructuring based on community values and norms reinforce masculine hegemony, infrastructuring practices are also yielded to govern progressively and champion socio-spatial relations of diversity, demonstrating the need for critical understandings of the politics of participation within DIY communities.

6 CONCLUDING THOUGHTS: DIY INFRASTRUCTURING AT THE GROVE SKATEPARK

This case study seeks to examine DIY practices that offer insights into how designers may approach alternative worldbuilding in times of ruin, flux and catastrophe (see the approaches of Tsing 2015; Healy 2021; Stengers 2015). The ways in which skateboarders have engaged with DIY design practices to repurpose a derelict pub in a socio-economically segregated area of London attune to an uptake of these processes in terms of infrastructuring an urban commons. Here, the features of design at The Grove Skatepark mirror that of “designing disorder” – the creation of flexible infrastructural space allowing for a multiplicity of users and uses wherein new negotiations of fluid exchange construct flexible public space rendered to adapt within times of flux (Sendra and Sennett 2022, 103-120). Whereas mainstay designers, architects and planners look to stabilise the city that serves to enclose and rigidify inequitable patterns of neoliberalism, DIY infrastructuring at The Grove attunes to incomplete and open-ended infrastructures that are well equipped for emerging within capitalist ruins. Beyond describing The Grove as a case study for an interstitial and oppositional space, practices of DIY infrastructuring are found to foreground diverse socio-spatial productions at the skatepark, which offers contributions to contemporary PD practices and critical skateboarding studies.

This uptake of DIY infrastructuring posits open-ended social-material relations through which stakeholders can create their own solutions to inequitable problems within the paradigms of DIY communities (Joost and Unteidig 2015; Kuznetsov and Paulos 2010, 301-303). At The Grove, vernacular knowledge exchange within DIY communities support the development of skatepark construction skills, from which infrastructuring qualities of multiplicity underpin diverse knowledge-making practices beyond the boundaries of just skatepark building and the space itself. Likewise, DIY infrastructuring at The Grove served to create emergent and multiple socio-spatial arrangements that widened participation yet highlighted the contradictions of governance and inclusivity within DIY spaces that are shaped around imagined values and norms. The Grove Skatepark is demonstrative of DIY communities as contradictory spaces in which open-ended design qualities simultaneously support the emergence of diverse practices and inclusive arrangements yet are governed by notions of “core” skateboarding that reinforce masculine hegemony (Abulhawa 2020). Whilst DIY design at The Grove supports diverse socio-spatial arrangements, crosscutting the subjectivities that capitalist cities fragment, this paper highlights the need to critically engage with DIY communities to examine the capabilities and contradictions of such spaces.

BIOGRAPHY

Tom Critchley
Goldsmiths University of London

I am an interdisciplinary designer, researcher and academic. My background and interests are in politics, design, community activism, and skateboarding. I have been working on Mawja Radio since 2017 - a radio collective exploring audio production and sound media narratives within refugee and migration contexts in Jordan. I have also been working for the NGO Concrete Jungle Foundation since 2018, working with skate communities in the Global South to construct skateparks and implement youth development programming. I am currently a PhD researcher and Associate Lecturer in the Design Department at Goldsmiths University, London. My PhD explores Mawja Radio and the Concrete Jungle Foundation in terms of Science and Technology Studies’ engagements with infrastructures. My current research interests are DIY practices within skateboarding, skateboarding and Afrofuturism in Jamaica and farmers markets in London. Besides Goldsmiths, I have given lectures at Aarhus University in Denmark, the Manchester School of Architecture and the University of the Underground in Amsterdam. I enjoy exploring a combination of Scandinavian Participatory Design and DIY practices to encourage students to collaborate with communities and intervene in the city. I am also a resident at Balamii and Systems Radio, platforming my research interests within radio soundscapes.

ENDNOTES

1. This analogy was inspired by Jim Cherrington and Jack Black’s (2022, 8-9) utilisation of the weird and eerie to Isabelle Stengers’ (2015) notion of catastrophe to “demand new ways of thinking... to recalibrate our bodies and mind to thrive in an era without precedent.”

REFERENCES

Abulhawa, Dani. 2020. *Skateboarding and Femininity: Gender, Space-Making and Expressive Movement*. Abingdon: Routledge.

Akbil, Emre, Alex Axinte, Esra Can, Beatrice De Carli, Melissa Harrison, Ana Méndez de Andrés, Katharina Moebus, Thomas Moore, and Doina Petrescu. 2022. *Urban Commons Handbook*. Barcelona: dpr-barcelona.

Atencio, Matthew, and Becky Beal. 2016. “The ‘Legitimate Skateboarder’: Politics of Private-Public Skateboarding Spaces.” In *Skateboarding: Subcultures, Sites and Shifts*, edited by Kara-Jane Lombard, 108-20. Abingdon: Routledge.

Atencio, Matthew, Becky Beal, and Charlene Wilson. 2009. “Distinction of Risk: Urban Skateboarding, Street Habitus, and the Construction of Hierarchical Gender Relations.” *Qualitative Research in Sport and Exercise* 1, no. 1 (September): 3-20. <https://doi.org/10.1080/19398440802567907>

Augé, Marc. 1992. *Non-Places: An Introduction to Supermodernity*. London: Verso Books.

Beachy, Kyle. 2018. “Primitive Progressivism.” *Free Skateboard Magazine*. <https://www.freeskatemag.com/2018/06/05/primitive-progressivism-by-kyle-beachy/>

Berlant, Lauren. 2016. “The Commons: Infrastructures for Troubling Times.” *Environment and Planning D: Society and Space* 34, no. 3: 393-419. <https://doi.org/10.1177/0263775816645989>

Björgvinsson, Erling, Pelle Ehn, and Per-Anders Hillgren. 2010. “Participatory Design and ‘Democratizing Innovation’”. In *PDC ‘10: Proceedings of the 11th Biennial Participatory Design Conference*, Sydney, Australia, November 2010, 41-50. <https://doi.org/10.1145/1900441.1900448>.

Borden, Iain. 2001. *Skateboarding, Space and the City: Architecture and the Body*. Oxford: Berg Publishers.

Cherrington, Jim and Jack Black. 2022. “Introduction: sport and physical activity in catastrophic environments—tuning to the ‘weird’ and the ‘eerie.’” In *Sport and Physical Activity in Catastrophic Environments*. Oxford: Routledge.

Cottell, Josh, Klara Blazek, and Daniel Urquijo. 2022. “Levelling Up London: Borough by Borough Data Breakdown.” Available at: <https://centreforlondon.org/publication/levelling-up-london-borough-stats/>

Critchley, Tom. 2020. “DIY Skate Spots and Guerrilla Architecture: Challenging ‘Non-Places’ in Great London.” *Confusion Magazine*. <https://www.confuzine.com/2020/09/27/diy-skate-spots-and-guerrilla-architecture-challenging-non-places-in-greater-london/>

Cross, Nigel. 1999. “Design Research: A Disciplined Conversation.” *Design Issues* 15, no. 2: 5-10. <https://doi.org/10.2307/1511837>

DiSalvo, Carl. 2016. “Design and Prefigurative Politics.” *The Journal of Design Strategies* 8, no. 1: 29-35. Available at: https://issuu.com/journalofdesignstrategies/docs/the_journal_of_design_strategies_vo

Estalella, Adolfo, and Tomás Sánchez Criado. 2018. *Experimental Collaborations: Ethnography Through Fieldwork Devices*. Oxford: Berghahn Books.

Fisher, Mark. 2016. *The Weird and the Eerie*. New York: Repeater Books.

Flynn, Jerry. 2016. “Complete Control: Developers, Financial Viability and Regeneration at the Elephant and Castle.” *City* 20, no. 2 (April): 278-286. <https://doi.org/10.1080/13604813.2016.1143685>

Hardin, Garrett. 1968. “The Tragedy of the Commons.” *Science* 162: 1243-1248.

Harvey, David. 2012. *Rebel Cities: From the Right to the City to the Urban Revolution*. London: Verso.

Healy, Liam. 2021. “Designing Unlikely Futures? A/Symmetry and A-Firmative Speculation in the European Boarderscape.” PhD diss., Goldsmiths University of London. Available at: <https://research.gold.ac.uk/id/eprint/30218/>

Healy, Liam, and Peter Gall Krogh. 2022. “Emergent Participation in DIY Designed Bike Trails.” In *Proceedings of the 17th Participatory Design Conference: Embracing Cosmologies: Expanding Worlds of Participatory Design*, Newcastle, August 19—September 2. Available at: <https://research.gold.ac.uk/id/eprint/32086/1/pdc2022vol2-17.pdf>

Hector, Philip, and Andrea Botero. 2021. “Generative Repair: Everyday Infrastructuring between DIY Citizen Initiatives and Institutional Arrangements.” *International Journal of CoCreation in Design and the Arts* 18, no. 4: 399-415. <https://doi.org/10.1080/15710882.2021.1912778>

Hine, Christine. 2007. “Multi-sited Ethnography as a Middle Range Methodology for Contemporary STS.” *Science, Technology & Human Values* 32, no. 6 (November): 652-671. <https://doi.org/10.1177/0162243907303598>

Howell, Ocean. 2005. “The ‘Creative Class’ and the Gentrifying City: Skateboarding in Philadelphia’s Love Park.” *Journal of Architectural Education* 59, no. 2: 32-42. Available at: <https://www.jstor.org/stable/40480609>

Howell, Ocean. 2008. “Skatepark as Neoliberal Playground: Urban Governance, Recreation Space, and the Cultivation of Personal Responsibility.” *Space and Culture* 11, no. 4: 475-496. <https://doi.org/10.1177/1206331208320488>

Joost, Gesche, and Andreas Unteidig. 2015. “Design and Social Change: The Changing Environment of a Discipline in Flux.” In *Transformation Design: Perspectives on a New Design Attitude*, edited by Wolfgang Jonas, Sarah Zzerwas, and Kristof von Anshelm, 134-48. Basel: Birkhäuser.

Jungnickel, Kat. 2018. “Making Things to Make Sense of Things: DIY as Research and Practice.” In *The Routledge Companion to Media Studies and Digital Humanities*, edited by Jentery Sayers, 492-502. Abingdon: Routledge.

Karasti, Helena. 2014. “Infrastructuring in Participatory Design.” In *Proceedings of the 13th Participatory Design Conference: Research Papers – Volume 1*, New York: 141-150. <https://doi.org/10.1145/2661435.2661450>

Kyrönviita, Mikko, and Antti Wallin. 2022. “Building a DIY Skatepark and Doing Politics Hands-On.” *City* 26, no. 4 (June): 646-663. <https://doi.org/10.1080/13604813.2022.2079879>

Kuznetsov, Stacey, and Eric Paulos. 2010. “Rise of the Expert Amateur: DIY Projects, Communities, and Cultures.” In *NordiCHI ‘10: Proceedings of the 6th Nordic Conference on Human-Computer Interaction: Extending Boundaries*, Reykjavik, Iceland. October 2010, 295-304. <https://doi/10.1145/1868914.1868950>

Law, John. 2004. *After Method: Mess in Social Science Research*. London: Routledge.

Law, John, and Evelyn Ruppert. 2013. “The Social Life of Methods: Devices.” *Journal of Cultural Economy* 6, no. 3 (July): 229-240. <https://doi.org/10.1080/17530350.2013.812042>

Linebaugh, Peter. 2009. *The Magna Carta Manifesto: Liberties and Commons for All*. California: University of California Press.

Lury, Celia, and Nina Wakeford. 2012. *Inventive Methods: Happenings of the Social*. London: Routledge.

Lugones, María. 2010. “Toward a Decolonial Feminism.” *Hypatia* 25, no. 4: 742-759. Available at: <https://www.jstor.org/stable/40928654>

Mäkelä, Maarit. 2007. “Knowing Through Making: The Role of the Artefact in Practice-led Research.” *Knowledge, Technology & Policy* 20, no.1: 157-163. <https://doi.10.1007/s12130-007-9028-2>

majoria es continuen considerant aficionats, es pot dir que aquesta rampa de quart de tub representa els fonaments d’un aprenentatge mutu i emergent de disseny DIY, ja que la seva superfície irregular i la brusca transició demostren que calen més coneixements per construir un parc de patinatge més atractiu per als usuaris. Aquest grup de constructors aficionats del parc de patinatge va continuar desenvolupant les seves habilitats constructives per mitjà del disseny i la construcció de més rampes, treballant de vegades amb constructors més experiments per desenvolupar encara més les seves habilitats. Com que això passa de l’any 2020 en endavant, un mapa temporal del parc de patinatge amb la data de construcció dels obstacles i la qualitat de la construcció mostra un procés d’aprenentatge a través de la pràctica, ja que cada obstacle millora la construcció de l’anterior (vegeu la Figura 3). Sense l’existència de coneixements previs de construcció de parcs de patinatge, les ontologies del disseny DIY, reforçades per un entorn favorable sovint descrit com una passió compartida pel patinatge, van contribuir a l’adquisició de coneixement dels materials i les capacitats tècniques per a la construcció de parcs de patinatge. Això ha dut els patinadors a desenvolupar encara més el parc de patinatge de The Grove mentre participen en construccions de pistes de patinatge professionals a altres llocs i reben formació addicional en camps relacionats per desenvolupar més les seves destreses.

No cal dir que les destreses utilitzades en la construcció del parc de patinatge només proporcionen una perspectiva reduïda per a l’anàlisi dels processos d’aprenentatge mutu i adquisició de destreses a The Grove: “En primer lloc, aprens com barrejar ciment i com construir rampes, però després hi ha més coses; *sempre* estàs aprenent”. Amb la pràctica de música, art, fotografia, elaboració de fanzins i moda entrelaçada amb els relats del patinatge, els usuaris de The Grove esmenten el desenvolupament d’aquestes destreses quan el descriuen com un espai per a l’exploració i l’experimentació. Aquests processos en curs d’aprenentatge col·laboratiu al parc de patinatge de The Grove són un tema que impregna totes les facetes del lloc, on l’espai és vist com una oportunitat per compartir coneixement entre els usuaris, des de la construcció de rampes, l’horticultura i el teatre fins a tallers que han allotjat formació sobre primers auxilis en cas de temptativa de suïcidi i tècniques de fabricació de maons. Aquest procés d’intercanvi de destreses també incorpora la professionalitat d’un ampli grup d’adults i inclou l’aprenentatge de legislació sobre la propietat de terres i habilitats inherents a l’àmbit social de les pràctiques de comunalització, com ara l’organització de la comunitat: “Després, hi ha l’altra banda de les coses: ‘dirigir una empresa’, sol·licituds de subvencions, reunions amb els propietaris de terres o l’ajuntament i fer que funcioni eficaçment un club juvenil”. A més dels compromisos d’aprenentatge mutu dins de les comunitats DIY (Kuznetsov i Paulos 2010, 301-303), The Grove enriqueix el coneixement sobre la infraestructuració com a aprenentatge realitzat conjuntament en què les participacions socials col·laboratives i el desig d’experimentar continuament produeixen un coneixement nou i imprevist que està per sobre de la simple construcció del parc de patinatge (Jungnickel 2018, 495). En conjunt, les poques traves a la participació, les activitats en múltiples disciplines i els compromisos amb l’experimentació oberta fan palès que el disseny DIY proporciona un entorn de generació de coneixement local que destaca en contrast amb els processos d’urbanització hipertrofiats entre els quals va sorgir el parc de patinatge de The Grove.

4 CONSTRUIR UNA COMUNITAT

Encara que la generació de coneixement adquirit en la construcció del parc de patinatge va proporcionar una única perspectiva per observar l’aprenentatge a través de la pràctica conjunta al parc de patinatge de The Grove, la faceta comunitària del lloc també es pot veure més enllà de ser només un lloc per anar a patinar. Si bé es considera que es va crear una comunitat de patinadors al voltant del desig de construir el seu propi parc de patinatge durant la pandèmia de la covid-19, The Grove no és només un parc de patinatge, sinó una multiplicitat de socialitats que coexisteixen per tractar necessitats i problemes comuns allunyats de les lògiques capitalistes d’ús de la ciutat: “Una gran part del DIY [a The Grove] ha invertit moltíssim temps i esforç a desenvolupar el lloc sense remuneració a canvi, però els beneficis són el que cadascú en treu”. Això es basa en la diversitat de pràctiques divergents, com ara esdeveniments comunitaris, música i teatre en directe, recaptació de fons solidaris, activitats d’horticultura i tallers, que amplien la participació i difonen els beneficis socials de l’espai.

TEMES DE DISSENY #39

Tal com explicava un dels constructors: “Volem obrir l’espai tant com sigui possible de manera que tothom se’n beneficiï”. En aquest cas, el naixement d’una comunitat al voltant del parc de patinatge de The Grove prefigura “escenaris polítics per replantejar la producció social”, donant mostres de les maneres en què el disseny pot protegir comunitats en expansió i oferir vies alternatives per estructurar la societat (Akbil et al. 2018, 123). En conseqüència, aquesta secció vol analitzar de quina manera els patinadors utilitzen les pràctiques DIY a The Grove per generar les condicions materials que prefiguren noves organitzacions socials enteses generalment com la faceta comunitària de l’espai.

Una gran part del discurs al voltant dels patinadors de The Grove planteja la creació de condicions que fomentin l’experimentació sense pressió sobre el fracàs: “Els errors formen part de The Grove; es permet que la gent cometi errors”. Així com els espais comuns estan sovint al marge de la societat, The Grove va créixer entre les esquerdes de la ciutat neoliberal, però lluny de l’atenta mirada de l’autoritat com una pràctica d’arquitectura guerrillera en mans d’inexperts. Anteriorment jo havia comparat aquestes condicions socioespacials en què es creen parcs de patinatge DIY amb els “no llocs” de Marc Augé (1992), on els espais liminars de la ciutat proporcionen un llenç en blanc per al disseny com a experimentació radical (Critchley 2020). Igualment, a The Grove, el pub abandonat i l’espai d’aparcament buit van propiciar la creació d’una infraestructura de parc de patinatge en què grups de practicants del patinatge van ser capaços de desenvolupar un espai comunitari des de la base. Aquesta manera de fer disseny basada en la col·laboració, experimentació i el que és local continua fins avui dia. Per exemple, els patinadors utilitzaran materials de retall i rebuig del vell pub per fabricar rampes de fusta provisionals, que després constructors més experimentats transformaran en estructures permanents de formigó per patinar (vegeu la Figura 4). Així, aquest procés és una demostració de la infraestructuració del parc de patinatge de The Grove des del disseny en ús fins a la posada a disposició participativa i la construcció col·laborativa final (Figura 4). De la mateixa manera, l’hort comunitari va créixer a partir del moment en què els patinadors van reconèixer les potencialitats de la deixada antiga zona de descans exterior del pub i van tornar a treballar l’espai per dedicar-lo tant a l’horticultura com a allotjar tallers comunitaris (vegeu la Figura 5). En aquest cas, el disseny DIY sintonitza amb les característiques d’incertesa de dissenyar entre canvis constants i crisis, on “establir un ‘sistema per a la incertesa’... va des d’intervencions inicials per impulsar noves negociacions fins a establir un sistema en què hi hagi relacions d’intercanvi fluides” (Sendra i Sennett 2022, 116). A més d’una reclamació radical de l’espai dins de la ciutat neoliberal, les idees d’infraestructuració mantenen la construcció i reconstrucció de The Grove, i això posa en primer pla socialitats emergents i participatives de comunitats DIY que utilitzen l’espai més enllà del patinatge.

Aquí, les pràctiques de disseny DIY d’infraestructuració harmo-nitzen amb les múltiples, emergents i relacionals característiques de la comunalització (Linebaugh 2009). Si es considera que The Grove és molt més que una amalgama d’obstacles de formigó per al patinatge, les pràctiques DIY preservades per compromisos d’exploració i experimentació construeixen i reconstrueixen contínuament The Grove com a parc de patinatge, centre juvenil, hort comunitari, teatre a l’aire lliure, espai per a tallers i escenari musical. Es caracteritzen per obrir la participació a un públic divers mentre s’atenen les canviants necessitats del parc de patinatge i per mostrar maneres de dissenyar l’espai de la ciutat que transcendeixen els “entorns inflexibles [que] suprimeixen la llibertat de les persones per actuar, reprimeixen les relacions socials informals i inhibeixen la capacitat de la ciutat per créixer” (Sendra i Sennett 2022, 1). Aquestes lògiques de disseny DIY van estar presents en l’adaptació d’*El somni d’una nit d’estiu* al parc de patinatge de The Grove l’estiu del 2022 (vegeu la Figura 6). Aquest projecte, basat en compromisos DIY d’inexperts, aprenentatge col·laboratiu, multidisciplinarietat i experimentació, tenia com a objectiu ampliar la participació a The Grove entre la comunitat de patinadors de Londres, i també entre la població local, que potser d’una altra manera no visitaria el lloc. En representar l’obra per tot el parc de patinatge i l’hort, el projecte va revelar la multiplicitat del lloc i va proporcionar capacitats i possibilitats anteriorment no previstes, i també noves vies per participar en l’espai. D’aquesta manera, les pràctiques DIY protegeixen una infraestructura emergent de “preocupants temps difícils” (Berlant 2016, 393) en què la diversitat d’interacció a The Grove i més enllà desenvolupa accions i negociacions comunitàries particularment valuoses per a un espai existent dins de la ciutat neoliberal. Tanmateix, aquestes socialitats alternatives poden respondre a condicions materials, però també estan modelades en

ESTUDI DE CAS

220

les negociacions immaterials de la política comunitària. I com a tal, les maneres en què la comunitat a The Grove dona forma a les capacitats per protegir socialitats emergents s’interpreten en termes de pràctiques de disseny DIY governants.

5 LES CONTRADICCIONS DE LES COMUNITATS DIY

Mentre la infraestructuració denota les condicions materials en què sorgeixen les socialitats, els participants també s’involucren en la creació del món per mitjà de pràctiques relacionals mitjançades entre interaccions, normes, valors i protocols (Akbil et al. 2022, 80-82). Així doncs, els sistemes autogovernats són part integrant de la producció i reproducció de recursos col·lectius dels espais comuns i proporcionen perspectives sobre l’ordre de la vida social més enllà de les ruïnes en què intervenen (Linebaugh 2008). Per tant, mentre el disseny DIY s’interessa en bona part per les pràctiques materials en què es produeix la creació del món des de la base, estudis recents també han fet atenció a les condicions relacionals amb què es governa aquesta nova creació del món (Healy y Kogh 2022). Com que les comunitats DIY formen des de la base pràctiques participatives i horitzontals (Kuznetsov i Paulos 2010), aquesta governança ha de procedir des de la base o enfrontar-se a regulacions autoritàries com “The Tragedy of the Commons” (Hardin 1968). En aquest cas, aquestes formes de governança que impregnen els espais comuns per colonitzar diferències i apropiar-se de capacitats de socialitats reflecteixen en gran manera el discurs dirigit pel feminisme al patinatge. La governança dels espais de patinatge des de la perspectiva de relats imaginats de “patinatge dominant” serveix sobretot a una posicionalitat masculina en què l’“autenticitat” es basa en capacitat i valor per sobre de la comunitat (Atencio, Beal i Wilson 2009, 3-20). Tot i amb això, un plantejament més “obert” de governança basat en ideals neoliberals d’interessos público-privats privilegia certs actors sobre uns altres profundament arrelats a referències socioculturals en què “les desigualtats estructurals sovint se subsumeixen sota demandes de ‘societats obertes’” (Atencio i Beal 2016, 155). De la mateixa manera, s’ha afirmat que les pràctiques de disseny DIY serveixen a individus que “troben el seu propi mode de producció i distribució perquè s’ajusti exactament a allò que només ells podrien dir” (McCormick 2004, 78), i això, pel que fa al patinatge, servirà normalment a una posicionalitat de blanc heterosexual (Abulhawa 2020, 50). Per tant, aquesta secció planteja si el disseny DIY al parc de patinatge de The Grove ofereix modes alternatius de governança que transcendeixen la “diferència colonial” i, d’aquesta manera, ofereix noves vies de creació del món i reproducció social dins de pràctiques d’infraestructuració (Lugones 2010).

A The Grove, veiem debats crítics dins la pràctica del patinatge que mostren idees contradictòries de participació, inclusivitat i governança a les comunitats DIY. L’any 2022, The Grove es va registrar com a grup CIC en què es va institucionalitzar un conjunt d’actors abans informal i contingent en una disposició estructurada des de dalt de “directors” i “persones amb control significatiu” que van ampliar força el finançament de construccions, van establir comunicació amb moltes parts locals interessades i van organitzar esdeveniments a l’espai. Dins d’aquest marc de CIC, els implicats parlen d’un autogovern horitzontal i una “estratègia sense normes” en què “no hi ha jerarquies... hi ha una estructura, però és plana i per necessitat”, mostrant una “política prefigurativa” tant en el disseny com en el patinatge (DiSalvo 2016; O’Connor 2016). Malgrat això, mentre The Grove promou un entorn experimental, exploratori i anàrquic, aquesta “estratègia sense normes” sembla que té *algunes* limitacions. Els patinadors diuen que aquestes limitacions es basen en el coneixement col·lectiu d’un conjunt de normes i valors no codificats de “patinatge dominant” que s’institucionalitzen dins de l’estructura CIC en què se centra en gran manera l’agència sobre l’espai. A partir de l’exemple esmentat anteriorment de la fabricació d’una rampa de fusta provisional que finalment es construeix com un obstacle de formigó, els usuaris del parc de patinatge són capaços de determinar els resultats materials de The Grove a través del compromís amb l’espai la comunicació amb el grup principal de constructors que formen el grup CIC. Tot i amb això, aquest exemple de construcció de la rampa cau en la problemàtica paradoxa dels “valors del parc de patinatge oberta”, en què inclusió i agència es basen en idees d’autenticitat, habilitat per al patinatge i “ser dominant”, que acaba reforçant l’hegemonia masculina (Atencio, Beal i Wilson 2009; Abulhawa 2020). The Grove és una demostració de

T. CRITCHLEY

la naturalesa contradictòria de les comunitats DIY que han proclamant participació oberta i polítiques prefiguratives, però governades per valors subculturals informals, en aquest cas “patinatge dominant”, que també poden ser formes de participació excel·lents, insulars o només per al centre.

Tot i que les conceptualitzacions problemàtiques de polítiques prefiguratives fonamenten les estructures de poder tradicionals, la infraestructuració a The Grove es converteix alhora en una pràctica de diversitat. Les idees d’infraestructuració oberta, experimental i relacional a The Grove destaquen la creació de l’hort comunitari, d’espais per a tallers i pràctiques artístiques col·laboratives que transcendeixen les idees excel·lents de “dominància” mentre s’alineen més estretament amb els marcs de patinatge feministes que destaquen el potencial transformador dels espais de patinatge (per exemple, Abulhawa 2020). En aquest cas, la infraestructuració i el disseny DIY faciliten una obertura de l’espai que sintonitza amb la governança dels espais comuns per adaptar-se col·lectivament a diferents necessitats i situacions, el que es coneix generalment com “negociació més enllà de les diferències” (Stavrídes 2015). Entre aquestes diferències, les polítiques prefiguratives del patinatge dominant mostren la governança de l’espai dins del coneixement progressiu de normes i valors no codificats. Com a exemple d’aquesta idea contradictòria d’una “estratègia sense normes”, els patinadors destaquen incidents en què s’ha demanat als usuaris que abandonin l’espai per casos de fustigació i s’han utilitzat conductes destructives a la zona de l’hort per entaular un diàleg amb joves marginats. Aquí observem un coneixement progressiu de les polítiques prefiguratives en el patinatge que coincideix amb arguments de participació, horitzontalitat, inclusivitat i solidaritat (O’Connor 2016, 40), demostrant les contradiccions de les comunitats DIY, que poden ser tant excel·lents com inclusives. The Grove s’ha estructurat i institucionalitzat simultàniament, però de forma “plana i no jeràrquica”, oberta a la participació, tot i que se centra en la implicació en base a l’autenticitat, l’habilitat i la idea de “ser dominant” en el patinatge. Tot i que els aspectes relacionals de la infraestructuració DIY basats en els valors i les normes de la comunitat reforcen l’hegemonia masculina, les pràctiques d’infraestructuració també s’han rendit al govern progressivament i defensen relacions socioespacials de diversitat, mostrant la necessitat d’un coneixement crític de les polítiques de participació en les comunitats DIY.

6 REFLEXIONS FINALS: LA INFRAESTRUCTURACIÓ DIY AL PARC DE PATINATGE DE THE GROVE

L’objectiu d’aquest estudi de cas és analitzar les pràctiques DIY que ofereixen perspectives sobre els modes de creació del món alternatius en temps de ruïna, canvi constant i catàstrofes (vegeu els enfocaments de Tsing 2015; Healy 2021; Stengers 2015) que poden plantejar els dissenyadors. Els modes en què els patinadors s’han implicat en les pràctiques de disseny DIY per reconvertir un pub abandonat en una zona segregada socioeconòmicament de Londres estan en sintonia amb una acceptació d’aquests processos pel que fa a la infraestructuració d’un espai urbà comunal. En aquest cas, les característiques del disseny al parc de patinatge de The Grove reflecteixen les del “desordre de dissenyar” —la creació d’espai infraestructural flexible que permet una multiplicitat d’usos i usuaris en què noves negociacions d’intercanvi fluid construeixen espais públics flexibles preparats per adaptar-se en temps de canvi constant (Sendra i Sennett 2022, 103-120). Mentre importants dissenyadors, arquitectes i planificadors volen establitzar la ciutat que serveix per contenir i endurir patrons neoliberals no equitatius, la infraestructuració DIY a The Grove està en sintonia amb les infraestructures obertes i incompletes que estan ben equipades per sorgir entre les ruïnes capitalistes. A més de descriure The Grove com un estudi de cas d’un espai intersticial d’oposició, s’han observat pràctiques d’infraestructuració DIY per destacar diverses produccions socioespacials al parc de patinatge, i això ofereix aportacions a les pràctiques de disseny participatiu contemporànies i als estudis de patinatge crítics.

Aquesta acceptació de la infraestructuració DIY planteja relacions sociomaterials obertes per mitjà de les quals les parts implicades poden crear les seves pròpies solucions a problemes de desigualtat dins dels paradigmes de les comunitats DIY (Joost i Unteidig 2015; Kuznetsov i Paulos 2010, 301-303). A The Grove, l’intercanvi de coneixement local entre comunitats DIY protegeix el desenvolupament de destreses per a la construcció de parcs de patinatge, a partir de les quals les característiques

221

de multiplicitat de la infraestructuració mantenen diverses pràctiques d’adquisició de coneixement més enllà dels límits de la sola construcció de pares de patinatge i del mateix espai. De la mateixa manera, la infraestructuració DIY a The Grove va servir per crear múltiples i emergents configuracions socioespacials que van ampliar la participació, tot i que va fer paleses les contradiccions de governança i inclusivitat en aquests espais DIY que estan formats al voltant de normes i valors imaginaris. El parc de patinatge de The Grove és un exemple de les comunitats DIY com a espais contradictoris en què les característiques de disseny obert donen suport simultàniament a l’aparició de diverses pràctiques i disposicions inclusives, però estan governades per idees de patinatge “dominant” que reforcen l’hegemonia masculina (Abulhawa 2020). Encara que el disseny DIY a The Grove protegeix diverses disposicions socioespacials i transversalitza les subjectivitats que fragmenten les ciutats capitalistes, aquest article destaca la necessitat de participar críticament en comunitats DIY per analitzar les capacitats i les contradiccions d’aquests espais.

BIOGRAFIA

Tom Critchley
Goldsmiths University of London

Soc dissenyador, investigador i acadèmic interdisciplinari. La meva formació i els meus interessos se centren en la política, el disseny, l'activisme comunitari i el patinatge. Des del 2017 treballo a Mawja Radio, un col·lectiu de ràdio que explora la producció d'àudio i les narratives que ofereixen els mitjans de difusió sonors en contextos de migració i refugiats a Jordània. Des del 2018 també treballo per a l'ONG Concrete Jungle Foundation, en la qual col·laboro amb comunitats de patinadors del sud global per construir parcs de patinatge i implementar programes de desenvolupament juvenil. Actualment soc investigador de doctorat i professor associat al Departament de Disseny de la Goldsmiths University de Londres. El meu doctorat estudia la Mawja Radio i la Concrete Jungle Foundation en relació amb la implicació dels estudis de ciència i tecnologia en les infraestructures. Els meus interessos actuals d'investigació se centren en les pràctiques DIY en el patinatge, el patinatge i l'afrofuturisme a Jamaica i els mercats d'agricultors a Londres.

També he impartit classes a l'Aarhus University de Dinamarca, la Manchester School of Architecture i la University of the Underground d'Amsterdam. M'encanta explorar una combinació de disseny participatiu escandinau i pràctiques DIY per animar els estudiants a col·laborar amb comunitats i intervenir a la ciutat. A més, soc resident a Balamii i Systems Radio, plataformes des de les quals difonc els meus interessos d'investigació dins dels paisatges sonors a la ràdio.

FIGURES I TAULES

- Taula 1.** Situació del parc de patinatge de The Grove al món vital de The Grove Tavern i els interessos generals de la comunitat.
- Agost del 2012: Incendi a The Grove Tavern, sota contracte d’arrendament entre The Dulwich Estate i l’Stonegate Group.
 - Gener del 2013: Acceptació de sol·licitud de planificació a l’àrea de reurbanització d’Elephant and Castle.
 - Novembre del 2017: La reunió de consulta pública qualifica The Grove Tavern per ser reurbanitzat segons el New Southwark Plan.
 - Primavera del 2020: Els patinadors comencen a construir rampes a l’aparcament.
 - Estiu del 2020: Mentre continua la construcció, The Dulwich Estate declara que el parc de patinatge serà enderrocat i es posa en marxa la campanya “Salvem The Grove”. Se celebren dues sessions de patinatge improvisat al parc de patinatge per recaptar fons solidaris. La gent comença a tenir cura de l’antiga i abandonada zona de descans exterior del pub.
 - Hivern del 2020: El parc de patinatge no és enderrocada i The Dulwich Estate i els patinadors arriben a un acord verbal que permet que l’aparcament s’utilitzi “només per a activitats de patinatge”. Continuen les obres i es fan plans per a l’àrea d’hort del 2021.
 - Any del 2021: Continuen les obres al parc de patinatge de The Grove i es neteja la deixada zona d’hort, on es comencen a conrear verdures. El parc de patinatge acull dues sessions benèfiques més de patinatge improvisat.
 - Primavera del 2022: The Grove Community Garden es fa oficial amb parcel·les estructurades i The Grove comença el procés de registre com a CIC.
 - Estiu del 2022: The Grove es constitueix legalment com a CIC i rep finançament públic de Sports England i Arts Council England. The Grove Community Garden es continua estenent i ofereix parcel·les a residents de Dulwich. Se celebra una altra sessió de patinatge improvisat amb bandes punk dels Estats Units i es representen cinc funcions d’El somni d’una nit d’estiu DIY amb les entrades esgotades.
 - Any 2025: Finalitza l’arrendament de The Stonegate Group.

Fig. 1. El parc de patinatge de The Grove, construït a partir del 2020 a l’aparcament de l’abandonada Grove Tavern, que es pot veure al fons de la fotografia. Foto © Richard West.

Fig. 2. Una primera construcció a The Grove on persones amb diferent experiència van erigir de forma col·laborativa un *quarter pipe*, una rampa en forma d’un

quart de tub. Els constructors menys experimentats van posar en marxa les pàgines de xarxes socials “The Grove DIY” i van registrar el lloc com una CIC. Foto © Alastair Gleeson.

Fig. 3. Composició d’imatges del progrés de la construcció de la rampa al parc de patinatge de The Grove. La imatge superior esquerra representa el primer *slappy curb* construït col·laborativament. La imatge superior dreta representa una *spine ramp* construïda en condicions meteorològiques poc favorables, que va donar com a resultat un acabat de mala qualitat. La imatge inferior esquerra mostra un *double speed-bump* i la dreta, un obstacle *taco*, que inclou un acabat de rematada metàl·lica que requeria coneixements de soldadura. Foto © Jago Stock.

Fig. 4. Composició d’imatges que mostren el procés que van seguir els patinadors per fabricar un obstacle de rampa de fusta contra una estructura construïda prèviament (vegeu la primera imatge), que després es va dibuixar a mà i es va editar a través d’un xat del grup de constructors (vegeu la segona imatge), redibuixada utilitzant CAD (vegeu la tercera imatge) i construïda més endavant amb formigó (vegeu la quarta imatge). © Tom Critchley.

Fig. 5. Hort comunitari a The Grove. Les parcel·les assignades estan obertes a tothom i els patinadors i una àmplia comunitat de Dulwich en tenen cura. En aquesta fotografia, una organització benèfica de patinatge va celebrar a l’hort un curs gratuït de formació en primers auxilis en cas d’intent de suïcidi. © Tom Critchley.

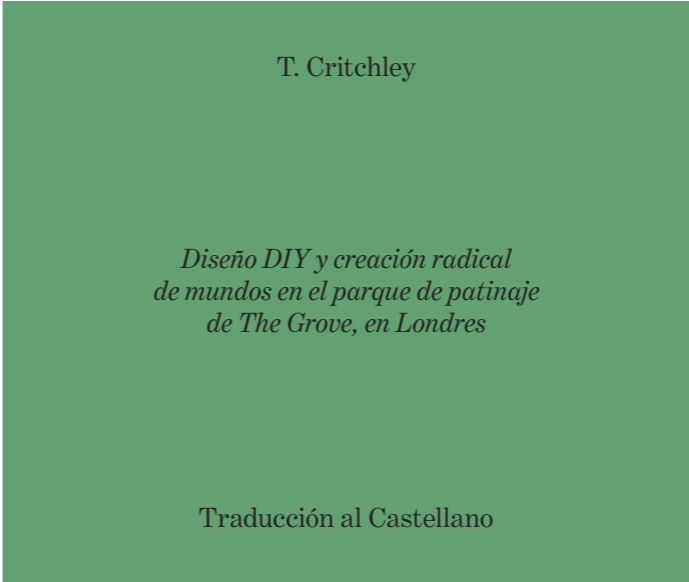
Fig. 6. *El somni d’una nit d’estiu DIY.* L’estiu del 2022, The Grove va promoure i allotjar un projecte col·laboratiu amb professionals del teatre per adaptar *El somni d’una nit d’estiu* per tot l’espai. El projecte es va finançar amb fons públics a través d’Arts Council England i volia tornar a connectar l’espai amb els orígens del folklore britànic, qüestionar la jerarquia masculina en el patinatge i convidar el públic en general a utilitzar The Grove. Foto © Dorothy Dee.

NOTES FINALS

- Aquesta analogia s’inspira en la utilització que fan Jim Cherrington i Jack Black (2022, 8-9) d’allò rar i estrany en la noció de catàstrofe d’Isabelle Stengers (2015), amb la que “deman[a] noves maneres de pensar... recalibrar els nostres cossos i ments per tal de prosperar en una era sense precedent”.

REFERÈNCIES

Veure llistat complet de referències a la pàgina 217.



PALABRAS CLAVE

Diseño DIY, Patinaje, Infraestructuración, Comunalización, Investigación a través del Diseño, Comunidad, Gobernanza.

RESUMEN

Este artículo expone un estudio de caso etnográfico de prácticas de diseño DIY (hazlo tú mismo, por sus siglas en inglés) en un parque de patinaje de Londres. El parque de patinaje se presenta como un espacio urbano comunal que ofrece un marco para la creación de infraestructuras DIY que contrasta con los procesos de urbanización impuestos de arriba hacia abajo y no equitativos. Del trabajo de campo surgen tres temas clave que muestran las capacidades y limitaciones del diseño DIY. En primer lugar, las prácticas DIY se consideran como “aprendizaje mediante la práctica” y gracias a ellas los patinadores no solo aprenden cómo construir un parque de patinaje, sino también una serie de habilidades profesionales y competencias sociales. Aquí, las características que reúne el DIY (pocos impedimentos a la participación, multidisciplinariedad y bajo riesgo de fracaso) ponen en primer plano un rico entorno de intercambio de conocimiento vernáculo que sustenta la metodología de investigación de este artículo utilizando la construcción de el parque de patinaje como una investigación a través del diseño orientada al objeto. En segundo lugar, se ha observado que el diseño DIY sirve de apoyo a una comunidad de practicantes del patinaje que va más allá de considerar el espacio solo como un parque de patinaje e incorpora un huerto comunitario, un proyecto de teatro colaborativo y talleres relacionados con las artes que superan antecedentes de culturas de patinaje DIY dominadas por hombres. En este caso, las ideas de “infraestructuración” del diseño participativo reflejan un proceso de diseño emergente y abierto que respalda una creación del mundo sociomaterial inclusiva. En tercer lugar, las prácticas de diseño DIY influyen en la manera de gobernar el espacio, donde se han encontrado nociones contradictorias de “política prefigurativa”. En este caso, se afirma que el espacio es inclusivo y anárquico, aunque la agencia se centra en torno a ideas de “patinaje dominante” que refuerzan las hegemonías masculinas. En conjunto, este artículo sostiene que el diseño DIY tiene potencial para servir como un agente de creación del mundo sustentado por un conjunto único de valores y modos que se adaptan bien a los tiempos de incertidumbre, cambio constante y crisis, aunque subraya la necesidad de actuar críticamente en las políticas y las prácticas de las comunidades amantes tanto del DIY como del patinaje.

1 INTRODUCCIÓN: EL PARQUE DE PATINAJE DIY DE THE GROVE

El parque de patinaje de The Grove (Figura 1) es un parque de patinaje no profesional construido por aficionados y, como tal, todo un ejemplo de DIY. Se encuentra en Dulwich, dentro del London Borough of Southwark, un área de la ciudad caracterizada por desigualdades socioeconómicas (Cottell, Blazek y Uriquijo 2022). Históricamente ubicada en tierras comunales destinadas a uso recreativo, The Grove Tavern es un pub local del siglo xviii abandonado desde 2012. Desde entonces, el lugar ha sido calificado como urbanizable bajo el controvertido New Southwark Plan, recibido con fuertes críticas en otras áreas del distrito como Elephant and Castle (Flynn 2016). El viejo pub acecha la circunvalación South Circular, creando similitudes con las características de la fantasmal “ausencia de presencia” de Mark Fisher (2016, 61) como un antiguo espacio comunitario basado en nociones de socialidad y localidad que se ha dejado arruinar, haciendo que nos cuestionemos la viabilidad de nuestro paisaje urbano actual y la lógica subyacente que lo modela1. Sin embargo, aprovechando los resquicios de ese uso desigual de la ciudad, un grupo de patinadores comenzó a interesarse en las prácticas de diseño DIY para construir un parque de patinaje en el gigantesco aparcamiento de The Grove Tavern. Desde 2020, The Grove ha pasado de ser un parque de patinaje construido por aficionados y utilizado por un puñado de personas a ser una comunidad emergente de patinaje que cuenta con un parque de patinaje y jardines comunitarios, sirve de sede para obras de teatro al aire libre, conciertos de música en directo y eventos de recaudación de fondos con fines benéficos y es ahora una empresa de interés comunitario (CIC, por sus siglas en inglés) legalmente constituida (Tabla 1).

2 EL DISEÑO DIY COMO INFRAESTRUCTURACIÓN DE ESPACIOS URBANOS COMUNALES

Este estudio de caso valora las transiciones, barandillas y cornisas de la emergente pista de patinaje DIY de The Grove como ejemplo de infraestructuración de un espacio urbano comunal. Considerando la existencia de The Grove Tavern entre las ruinas capitalistas (Tsing 2015), los espacios comunes proporcionan un rico marco para conceptualizar la función del diseño en tiempos de incertidumbre, cambio constante y procesos de urbanización descendente. Como espacio urbano comunal (Harvey 2012), el parque de patinaje de The Grove se ha convertido en un espacio crítico de experimentación en el que formas emergentes de organización, colectivización, gobernanza y (re)distribución ofrecen diferentes prácticas de diseño radical que nos permiten considerar cómo, en calidad de diseñadores, podemos enfrentarnos a los problemas más urgentes de la sociedad a nivel local, y quizás más allá. Sin embargo, el parque de patinaje de The Grove bien podría en el momento en que este artículo se lea, engullido por planes de enorme inversión como muchos otros espacios comunes antes, ya que su incierto futuro queda en gran medida en manos de acuerdos entre arrendatarios, propietarios de tierras y ayuntamientos. La continua construcción y reconstrucción de espacios comunes (Linebaugh 2009, 279) está en consonancia con estas dinámicas temporales, inciertas y emergentes de el parque de patinaje de The Grove, y mediante el análisis de The Grove en este marco, este artículo ofrece aportaciones a los límites y posibilidades de diseñar dentro, y más allá, de las ruinas capitalistas.

Para hacerlo, la implicación del diseño participativo escandinavo en la infraestructuración (Karasti 2014) ofrece una perspectiva útil para examinar los procesos y prácticas donde emerge The Grove. Los compromisos de la infraestructuración con la democratización, la innovación y los procesos de diseño abierto (Björgvinsson, Ehn y Hillgren 2010) están en consonancia con las dinámicas sociotemporales de la comunalización urbana, donde las nuevas posibilidades permanecen en un estado de eclosión contingente en The Grove. Dentro de esta idea de infraestructuración en The Grove, la implicación del diseño participativo en las comunidades DIY proporciona un marco para examinar estos procesos. Estos son: (i) pocos impedimentos de acceso determinados por la participación de “inexpertos” multidisciplinarios; (ii) aprendizaje mutuo e intercambio de conocimientos determinados y sustentados por compromisos de exploración, experimentación y comprensión; (iii) creatividad por encima de beneficio y acumulación

TEMES DE DISSENY #39

ESTUDI DE CAS

222

T. CRITCHLEY

223

de capital; (iv) compromisos comunitarios de intercambio abierto y prácticas solidarias de “hacer” (Kuznetsov y Paulos 2010, 301-303). En este sentido, al reconocer que el parque de patinaje surge en torno a una comunidad comprometida con la creación de nuevas relaciones espaciales y sociales, la atención se dirige al diseño DIY como una práctica de infraestructuración (Hector y Botero 2021). Así pues, este artículo analiza la práctica de infraestructuración DIY en The Grove para ofrecer perspectivas sobre las posibilidades y las dificultades de las prácticas de diseño participativo contemporáneas en el lugar.

Este artículo también aborda los vacíos existentes en la literatura mostrando la influencia de la identidad subcultural, los valores y las normas sobre las prácticas de infraestructuración y las iniciativas DIY. Esto se conceptualiza en términos de participación, diversidad e inclusividad mientras también contribuye al debate dentro de los estudios críticos sobre patinaje. Considerar el parque de patinaje de The Grove como un espacio urbano comunal sitúa este artículo dentro de la relación del patinaje con el uso del espacio urbano, lo que puede separase a grandes rasgos en dos paradigmas. En primer lugar, Ian Borden (2001, 173) en *Skateboarding, Space and the City* sugiere que el patinaje es como una forma lefevriana de criticar la producción capitalista del espacio de la ciudad. En cambio, Ocean Howell (2005; 2008) provoca una autorreflexión crítica dentro de la subcultura postulando los parques de patinaje como “patios de juego neoliberales” y los patinadores como “tropas de choque de la gentrificación”. Por lo tanto, estos debates se enmarañan con los que rodean la tragedia de los espacios comunes (Hardin 1968) y los procesos donde aquellos que crean un espacio urbano comunal sucumben e imitan procesos de urbanización no equitativos (Harvey 2012, 78). Estos debates también han sido articulados en términos de inclusividad y diversidad, reflejados en estudios críticos sobre patinaje que plantean si el patinaje puede ser una fuerza progresista en un mundo más allá de sí mismo (Beachy 2018). De igual modo, los movimientos DIY dentro del patinaje se asemejan a los del “patinaje dominante”, donde dinámicas excluyentes basadas en antecedentes imaginados sobre “ser el dominante” sirven para mantener el control sobre la práctica desde un posicionamiento machista y predominantemente blanco (Abulhawa 2020, 50). Mientras los estudios anteriores sobre parques de patinaje construidos por patinadores (y en sentido más amplio la investigación sobre iniciativas DIY) subrayan el potencial transformador del cambio desde la base en la ciudad mediante “políticas prácticas” (Kyrönviita y Wallin 2022), este artículo se pregunta cuáles son esas polticas y a quién sirven. Con la participación calificada como asunto de interés dentro de las prácticas de diseño DIY (Healy y Kogh 2022), este artículo pretende realizar aportaciones a la investigación en torno a la diversidad y la inclusividad dentro del diseño participativo y el patinaje analizando si la infraestructuración en The Grove ofrece una agenda relevante para procesos de diseño participativos o (re) produce condiciones socioespaciales desiguales.

3 EL DIY COMO CREADOR DE CONOCIMIENTO

3.1. La construcción de el parque de patinaje como investigación a través del diseño

Comienzo subrayando la función del diseño DIY en la producción de conocimiento mediante la explicación de las metodologías de investigación de este artículo. Estas pueden entenderse en sentido amplio considerando la construcción DIY de el parque de patinaje como una investigación a través del diseño basada en la práctica a partir de mi propia implicación en The Grove. Esta implicación comenzó a finales de la primavera de 2020, cuando me enteré de la creación de un parque de patinaje construido por los propios patinadores y puse un mensaje en la recién abierta cuenta de redes sociales pidiendo poder contribuir en las siguientes actividades de construcción. Después de ser invitado a ayudar en la preparación de un nuevo obstáculo, mi participación en The Grove se fue intensificando poco a poco, desde colaborar en las construcciones hasta formar parte de la organización de eventos de recaudación de fondos solidarios, llegando aparentemente a su apogeo en el verano de 2022 cuando organicé y produje la obra *El sueño de una noche de verano* en el parque de patinaje (¡aunque esta creciente participación no muestra signos de reducirse!). Este planteamiento situado y autoetnográfico de la investigación a través del diseño se combina con entrevistas semiestructuradas a patinadores que utilizan The Grove y

TEMES DE DISSENY #39

fuentes secundarias existentes sobre todo en los medios de comunicación especializados en patinaje que documentan la creación del espacio.

La investigación basada en la práctica se “caracteriza por centrarse en temas, preocupaciones e intereses que se exploran y manifiestan a través de la producción de artefactos creativos” (Mäkelä 2007, 159). Como tal, “hacer”, o en el caso del The Grove DIY, construir el parque de patinaje, es un método para recopilar y preservar conocimiento sobre diseño DIY, infraestructuración y espacios urbanos comunes, lo que se entiende generalmente como conocimiento a través de la práctica. Este planteamiento orientado al objeto establece que el conocimiento del diseño reside en el propio objeto, los procesos que propiciaron el objeto y las personas involucradas en estos procesos de elaboración (Cross 1999, 5-6). Las particularidades de las metodologías DIY (hazlo tú mismo) y DIT (hagámoslo juntos) están documentadas por estudios feministas de ciencia, tecnología y sociedad que hacen visibles las prácticas de “caja negra”, destacan voces marginadas e imaginan cómo podrían ser las cosas de otra manera (Jungnickel 2018, 495-496). Esto centra mi aceptación de metodologías situadas dentro de los estudios de ciencia, tecnología y sociedad (por ejemplo, Law 2004; Hine 2007; Lury y Wakeford 2012; Estalella y Criado 2018), en las que los obstáculos del patinaje se transforman en “dispositivos” que “ensamblan y disponen el mundo en patrones sociales y materiales específicos” (Law y Ruppert 2013, 230). Aquí, las relaciones sociomateriales “ponen de manifiesto amplias, complicadas y complejas (inter)conexiones” (Jungnickel 2018, 497), lo que parece estar particularmente en sintonía con el conocimiento de los procesos de infraestructuración de un espacio urbano comunal como emergente, relacional y abierto (Linebaugh 2009; Karasti 2014).

Por lo tanto, puede decirse que el parque de patinaje de The Grove está impregnado de los conocimientos de las prácticas DIY, así como de las nociones de inclusividad, participación y política que respaldaron estos procesos. Esta aceptación del diseño DIY como metodología de investigación pretende hacer visibles los procesos de infraestructuración de un espacio urbano comunal mediante una participación situada y reflexiva en las prácticas de diseño DIY en el parque de patinaje de The Grove. Aunque este enfoque autoetnográfico basado en la práctica es muy adecuado para explicar los procesos y políticas de comunidades DIY como alguien que participó activamente, contribuyó y dio forma al surgimiento de The Grove, tiene numerosas limitaciones. Es importante destacar mi propio posicionamiento en este proceso como hombre blanco cisgénero heterosexual patinador e investigador, así como los problemas que supone utilizar fuentes secundarias en las que el patinaje se ve principalmente a través de este prisma. Reconociendo que las mujeres, entre otras personas marginadas, son a menudo excluidas tanto de la cultura del patinaje como de los espacios comunes (Abulhawa 2020; Lugones 2010), estas cuestiones se abordan cuando debatimos sobre The Grove en relación con la comunidad y la gobernanza, aunque en última instancia se verán bajo mi propia perspectiva de género.

3.2. Aprender haciendo las cosas conjuntamente

Un tema recurrente entre los patinadores de The Grove detalla cómo el espacio se convierte en un lugar donde aprender nuevas habilidades, especialmente en cuanto a la construcción de parques de patinaje. Adoptando un planteamiento orientado al objeto, puede destacarse la progresión de la adquisición de conocimientos entre los diferentes obstáculos para el patinaje construidos desde 2020. Aquí vemos procesos de intercambio de habilidades y una tendencia clara hacia la mejora de las destrezas constructivas, lo que indica un proceso de aprendizaje a través de la práctica en la práctica de diseño DIY. Los patinadores más antiguos de The Grove recuerdan que uno de los primeros obstáculos de hormigón construidos colaborativamente durante el verano de 2020 fue una pequeña estructura similar a un bordillo que invita a los patinadores a deslizarse sobre la superficie superior sin tener que realizar un *ollie* conocido como *slappy curb*. En este caso, los patinadores con más experiencia en técnicas de construcción asumieron la dirección de esta obra en la que participaron patinadores con menos experiencia para desarrollar sus propias destrezas constructivas. Después de esto, quienes aprendieron en esta primera iniciativa promovieron sus propios obstáculos, como una rampa de transición de cuarto de tubo (*quarter pipe*), con el asesoramiento de los constructores más experimentados de el parque de patinaje (véase la Figura 2). Al haber aprendido esta capacidad para construir, aunque en su mayoría siguen siendo considerados como aficionados, puede decirse que esta rampa de cuarto de tubo representa los fundamentos de un aprendizaje mutuo y emergente de diseño DIY, pues su superficie irregular y la brusca transición demuestran

ESTUDIO DE CASO

224

que es necesario un mayor conocimiento para construir un parque de patinaje más atractivo para el usuario. Este grupo de constructores aficionados de el parque de patinaje continuó desarrollando sus destrezas constructivas mediante el diseño y la construcción de más rampas, trabajando a veces junto a constructores más experimentados para desarrollar aún más sus habilidades. Como esto tiene lugar de 2020 en adelante, un mapa temporal de el parque de patinaje con la fecha de construcción de los obstáculos y la calidad de la construcción muestra un proceso de aprendizaje a través de la práctica, ya que cada obstáculo mejora la construcción del anterior (véase la Figura 3). Sin la existencia de conocimientos previos de construcción de parques de patinaje, las ontologías del diseño DIY, afianzadas por un entorno favorable a menudo descrito como una pasión compartida por el patinaje, ayudaron en la adquisición de conocimiento de los materiales y capacidades técnicas para la construcción de parques de patinaje. Esto ha llevado a los patinadores a desarrollar aún más el parque de patinaje de The Grove mientras participan en construcciones de parques de patinaje profesionales en otros lugares y reciben formación adicional en campos relacionados para desarrollar más sus destrezas.

Por supuesto, las destrezas utilizadas en la construcción de el parque de patinaje solo proporcionan una perspectiva reducida para el análisis de los procesos de aprendizaje mutuo y adquisición de destrezas en The Grove: “En primer lugar, aprendes cómo mezclar cemento y cómo construir rampas, pero luego hay más; *siempre* estás aprendiendo”. Con la práctica de música, arte, fotografía, elaboración de fanzines y moda entrelazada con los relatos del patinaje, los usuarios de The Grove mencionan el desarrollo de estas destrezas cuando lo describen como un espacio para la exploración y la experimentación. Estos procesos en curso de aprendizaje colaborativo en el parque de patinaje de The Grove constituyen un tema que impregna todas las facetas del lugar, donde el espacio es visto como una oportunidad para compartir conocimiento entre los usuarios, desde la construcción de rampas, horticultura y teatro a talleres que han albergado formación sobre primeros auxilios en caso de intento de suicidio y técnicas de fabricación de ladrillos. Este proceso de intercambio de destrezas también incorpora la profesionalidad de un amplio grupo de adultos e incluye el aprendizaje de legislación sobre la propiedad de tierras y habilidades inherentes al ámbito social de las prácticas de comunalización, como la organización de la comunidad: “Después, está el otro lado de las cosas: ‘dirigir una empresa’, solicitudes de subvenciones, reuniones con los propietarios de tierras o el ayuntamiento y hacer que funcione eficazmente un club juvenil”. Además de los compromisos de aprendizaje mutuo dentro de las comunidades DIY (Kuznetsov y Paulos 2010, 301-303), The Grove enriquece el conocimiento sobre la infraestructuración como aprendizaje realizado conjuntamente donde las participaciones sociales colaborativas y el deseo de experimentar continuamente producen un conocimiento nuevo e imprevisto que está por encima de la simple construcción de el parque de patinaje (Jungnickel 2018, 495). En conjunto, los pocos impedimentos a la participación, las actividades en múltiples disciplinas y los compromisos con la experimentación abierta ponen de relieve cómo el diseño DIY proporciona un entorno de generación de conocimiento local que destaca en contraste con los procesos de urbanización hipertrofiados entre los que surgió el parque de patinaje de The Grove.

4 CONSTRUIR UNA COMUNIDAD

Aunque la generación de conocimiento adquirido en la construcción de el parque de patinaje proporcionó una sola perspectiva para observar el aprendizaje a través de la práctica conjunta en el parque de patinaje de The Grove, la faceta comunitaria del lugar también puede verse más allá de ser solo un sitio donde patinar. Si bien se considera que se creó una comunidad de patinadores en torno al deseo de construir su propio parque de patinaje durante la pandemia de la covid-19, The Grove no es solo un parque de patinaje, sino una multiplicidad de socialidades que coexisten para abordar necesidades y problemas comunes alejados de las lógicas capitalistas de uso de la ciudad: “Una gran parte del DIY [en The Grove] ha invertido muchísimo tiempo y esfuerzo en desarrollar el lugar sin remuneración a cambio, pero los beneficios son lo que cada uno saca de él”. Esto se basa en la diversidad de prácticas divergentes, como eventos comunitarios, música y teatro en directo, recaudación de fondos solidarios, actividades de horticultura y talleres, que amplían la participación y difunden los beneficios sociales del espacio. Como explicaba uno de los constructores: “Queremos

T. CRITCHLEY

abrir el espacio tanto como sea posible de modo que todos se beneficien”. En este caso, el nacimiento de una comunidad en torno a el parque de patinaje de The Grove prefigura “escenarios políticos para replantear la producción social”, dando muestras de los modos en que el diseño puede respaldar comunidades en expansión y ofrecer vías alternativas para estructurar la sociedad (Akbil et al. 2018, 123). En consecuencia, esta sección pretende analizar cómo utilizan los patinadores en The Grove las prácticas DIY para generar las condiciones materiales que prefiguran nuevas organizaciones sociales entendidas generalmente como la faceta comunitaria del espacio.

Gran parte del discurso en torno a los patinadores de The Grove plantea la creación de condiciones que fomenten la experimentación sin presión sobre el fracaso: “Los errores forman parte de The Grove; se permite que la gente cometa errores”. Así como los espacios comunes se encuentran a menudo al margen de la sociedad, The Grove creció entre las grietas de la ciudad neoliberal, pero lejos de la atenta mirada de la autoridad como una práctica de arquitectura guerrillera en manos de inexpertos. Anteriormente, yo había comparado tales condiciones socioespaciales en las que se crean parques de patinaje DIY con los “no lugares” de Marc Augé (1992), donde los espacios liminales de la ciudad proporcionan un lienzo en blanco para el diseño como experimentación radical (Critchley 2020). Igualmente, en The Grove, el pub abandonado y el espacio de aparcamiento vacío propiciaron la creación de una infraestructura de pista de patinaje en la que grupos de practicantes del patinaje sobre tabla fueron capaces de desarrollar un espacio comunitario desde la base. Este modo de hacer diseño basado en la colaboración, experimentación y lo local continúa hasta hoy en día. Por ejemplo, los patinadores usarán materiales de recorte y desecho del viejo pub para fabricar rampas de madera provisionales, que después serán transformadas por constructores más experimentados en estructuras permanentes de hormigón para patinar (véase la Figura 4). Así, este proceso es una demostración de la infraestructuración de el parque de patinaje de The Grove desde el diseño en uso hasta la puesta a disposición participativa y la construcción colaborativa final (Figura 4). Igualmente, el huerto comunitario creció a partir de que los patinadores reconocieran las potencialidades de la descuidada antigua zona de descanso exterior del pub y volvieran a trabajar el espacio para dedicarlo tanto para horticultura como para albergar talleres comunitarios (véase la Figura 5). En este caso, el diseño DIY sintoniza con las características de incertidumbre de diseñar entre cambios constantes y crisis, donde “establecer un ‘sistema para la incertidumbre’... va desde intervenciones iniciales para impulsar nuevas negociaciones a establecer un sistema en el que haya relaciones de intercambio fluidas” (Sendra y Sennett 2022, 116). Además de una reclamación radical del espacio dentro de la ciudad neoliberal, las ideas de infraestructuración sustentan la construcción y reconstrucción de The Grove, lo que pone en primer plano socialidades emergentes y participativas de comunidades DIY que utilizan el espacio más allá del patinaje.

Aquí, las prácticas de diseño DIY de infraestructuración armonizan con las múltiples, emergentes y relacionales características de la comunalización (Linebaugh 2009). Si se considera que The Grove es mucho más que una amalgama de obstáculos de hormigón para el patinaje, las prácticas DIY sustentadas por compromisos de exploración y experimentación construyen y reconstruyen continuamente The Grove como parque de patinaje, centro juvenil, huerto comunitario, teatro al aire libre, espacio para talleres y escenario musical. Se caracterizan por abrir la participación a un público diverso mientras se atienden las cambiantes necesidades de el parque de patinaje y por mostrar maneras de diseñar el espacio de la ciudad que trascienden los “entornos inflexibles [que] suprimen la libertad de las personas para actuar, reprimen las relaciones sociales informales e inhiben la capacidad de la ciudad para crecer” (Sendra y Sennett 2022, 1). Estas lógicas de diseño DIY estuvieron presentes en la adaptación de *El sueño de una noche de verano* en el parque de patinaje de The Grove en el verano de 2022 (véase la Figura 6). Este proyecto, basado en compromisos DIY de inexpertos, aprendizaje colaborativo, multidisciplinariedad y experimentación, tenía como objetivo ampliar la participación en The Grove entre la comunidad de patinadores de Londres, así como entre la población local, que quizá de otra manera no visitaría el lugar. Al representar la obra por toda el parque de patinaje y el huerto, el proyecto reveló la multiplicidad del lugar proporcionando capacidades y posibilidades anteriormente no previstas, así como nuevas vías para participar en el espacio. De este modo, las prácticas DIY respaldan una infraestructura emergente de “preocupantes tiempos difíciles” (Berlant 2016, 393) donde la diversidad de interacción en The Grove y más allá desarrolla acciones y negociaciones comunitarias particularmente valiosas para un espacio existente dentro de

225

