

Introduzione

Il libro che vi apprestate a leggere parla di una disciplina che si pratica utilizzando uno strumento di nome skateboard: una tavola di legno a cui sono avvitati sul retro dei “blocchi” di alluminio e con quattro ruote di materiale plastico imbullonate.

Lo skateboarding ha molte peculiarità e a stento lo si può definire soltanto un’attività sportiva, per quanto lo sia a tutti gli effetti. Questo perché lo skate nasce come pratica di confine, come momento di libero dialogo con lo spazio e ha spiccati tratti sottoculturali.

Spesso chi lo pratica ama dire che è uno stile di vita; io preferisco pensare che lo skate sia un abito mentale. Un modo (uno dei tanti a nostra disposizione) per riflettere sul mondo che ci circonda: è così che lo skateboard – inteso come manufatto – è a tutti gli effetti un medium.

Nel 1990 il filosofo francese Gilles Deleuze pubblicava sulla rivista “L’Autre Journal” un breve testo intitolato *Poscritto sulle società di controllo*, nel quale mostra i cambiamenti che si sono prodotti nel passaggio dalle società disciplinari, basate sull’organizzazione delle masse, alle società di controllo, caratterizzate dalla cooptazione dell’individuo.

A un certo punto Deleuze scrive:

L’uomo delle discipline era un produttore discontinuo di energia, mentre l’uomo del controllo è piuttosto ondulatorio, messo in orbita, su un fascio continuo. Non c’è luogo dove il surf non abbia già sostituito i vecchi sport. [...]



Il filosofo utilizza l'immagine del surf per descrivere il modo in cui viene plasmato l'uomo nel nuovo regime discorsivo imposto dalle società di controllo: sottoposto continuamente all'azione di un flusso di salite, picchi d'altezza e discese vertiginose – pensate alle rappresentazioni della crisi che ci hanno accompagnato in questi anni. Quello che un tempo era saldo, nelle società di controllo diventa mobile e acquatico. Proprio come accade al surfista quando cavalca un'onda oceanica.

Una delle linee evolutive che hanno portato allo skateboarding deriva dal surf. Le prime tavole cominciano ad apparire negli anni cinquanta, in America. Pur derivando dai vecchi scooter e dai monopattini, gli skate vengono subito equiparati a una versione di terra del surf. Perché è da quest'ultimo che nascono le prime manovre eseguite dagli skater, come per esempio camminare lungo la tavola mentre questa è in movimento. Così come è dal surf che derivano le movenze sinuose e i repentini cambi di direzione. Molti dei primi skater, inoltre, erano anche surfer e i look delle due comunità spesso coincidevano.

Tornando a Deleuze, non possiamo trascurare come nella sua intuizione ci sia qualcosa di estremamente centrato. Proprio negli anni novanta, in particolare nella seconda metà del decennio, gli sport di tavola (skate, surf e snowboard) conobbero un grande successo di pubblico. Nonostante fossero già da tempo una componente stabile della cultura pop, solo a cavallo tra gli anni novanta e gli anni zero divennero dei fenomeni di massa capaci di resistere ai cicli della moda, dando vita a un'industria e a un solido indotto economico. Se prendiamo per buono ciò che scrive Deleuze, possiamo ragionevolmente pensare che il successo degli sport di tavola sia dovuto anche al fatto che distillino l'esperienza dell'uomo che vive nel regime discorsivo delle società di controllo. Ciò che Deleuze tuttavia non coglie, perché dimostra di non avere la necessaria conoscenza di queste discipline, sono tutte le micro-resistenze e le loro consapevolezza; lo skateboarding, in particolare, data la sua natura urbana, produce una critica serrata della città

come dispositivo di controllo. È uno degli aspetti che questo libro approfondirà, ma possiamo dire da subito che non si tratta di una critica di carattere politico alla città, bensì un'esigenza che nasce dalla pratica della città in una condizione di "realtà aumentata". Perché lo skate funziona come una protesi che modifica il nostro corpo, e dunque anche la percezione delle cose e dello spazio che ci circonda. Allo stesso modo praticare lo skateboarding diventa un esercizio di lettura dello spazio urbano, ma anche di scrittura, che si sostanzia nell'interazione tra lo spazio, la tavola e il corpo.

Sono aspetti che emergono molto chiaramente nelle interviste che ho raccolto per questo libro. La maggior parte degli skater con cui ho parlato mostra una straordinaria consapevolezza dei meccanismi di controllo operati dallo spazio urbano. Non solo li sa riconoscere, ma è in grado di muovere una critica serrata al di fuori dei tradizionali schieramenti politici; ed è totalmente cosciente nel suo prefigurare una realtà diversa, un cambiamento degli usi, dei costumi e dei rapporti tra le persone. Un dettaglio che rinforza la mia convinzione che lo skateboarding sia una forma di pensiero corporeo e che la sua pratica, quando è vissuta con coinvolgimento, sia un modo per pensarsi e per ripensare le cose che ci circondano.

È un aspetto che emerge da uno dei più straordinari documentari sullo skateboarding degli albori, *Dogtown & the Z Boys*, del 2001. Realizzato con materiali d'archivio da Stacy Peralta, che visse quei fatti in prima persona, il film racconta la nascita dello skate moderno nella California degli anni settanta quando un gruppo di surfer, gli Z Boys, cresciuti in un sobborgo, portarono sulla terraferma l'attitudine radicale che avevano maturato nell'oceano. Quei ragazzi erano abituati ad allenarsi in uno spot¹ estremamente rischioso: le rovine di un grande molo turistico.

Qualche decina di anni prima, un noto filantropo aveva deciso

¹ Il termine spot indica un luogo le cui caratteristiche rendono possibile praticare il surf o lo skate. Spesso spesso gli skate spot sono luoghi comuni: piazze, complessi di uffici, scuole o altri. I surf spot invece sono spiagge, cale o insenature caratterizzate da onde particolarmente favorevoli.

di costruire nella zona una città giardino sul modello europeo e l'imponente molo era stato pensato come *promenade* e parco dei divertimenti per i turisti e gli abitanti del quartiere. Un po' come il grande molo di Brighton, in Inghilterra. L'utopia del filantropo ebbe breve durata e dopo poco il suo progetto cadde in rovina. Esposta all'azione del mare e alle intemperie, la struttura si era trasformata in un incubo di travi metalliche contorte, un ricovero per tossici, sbandati e surfer di periferia senza speranza.

Fu qui che gli Z Boys cominciarono a definire il loro stile.

Per loro si trattava di uno spot impegnativo e pericoloso. Le onde ti portavano vicino alle strutture metalliche arrugginite e crollate che un tempo costituivano il molo, i surfer cercavano di passarci attraverso o di utilizzarle per le loro manovre. Lo stile che un terreno del genere imponeva era aggressivo e intenso, fatto di rotazioni rapide e improvvise, di virate strette e frequenti cambi di direzione. Un errore poteva costare caro, bastava poco per cadere e incappare in un tubo o in una trave nascosta dall'acqua. *Do it or die*, "Fallo o muori", era il loro motto.

Inoltre quel luogo era gelosamente custodito dai surfer della zona. La scritta *local only* campeggiava sui muri intorno alla spiaggia. Chi trasgrediva questa regola da strada non aveva vita facile.

Tale fu l'apprendistato degli Z Boys, il brodo di coltura di una rinascita dello skate che si annunciava sotto gli auspici di uno stile radicale e rabbioso, con tanta voglia di riscatto. Ci volle poco tempo infatti perché portassero la loro tecnica fuori dall'acqua.

Per la seconda volta lo skate compiva il salto evolutivo fondamentale. Per la seconda volta era dal surf che mutuava le sue caratteristiche.

Il passaggio fu epocale: lo skate, complice anche l'introduzione delle versatili ruote di poliuretano (per affrontare meglio le superfici di cemento), aveva definitivamente conquistato lo spazio urbano. Non si trattò di una conquista indolore.

Anche sull'asfalto gli Z Boys ricercavano la velocità e le virate strette. Gli stessi gesti tecnici affinati sull'acqua trovavano ora

applicazione sia sui bank² dei canali in secca dell'entroterra californiano sia nelle piscine svuotate di villette e motel. E in questo paesaggio nacquero nuove manovre, espressione diretta dello spazio in cui venivano concepite.

Il passaggio dall'acqua alla terraferma aveva segnato una differenza fondamentale tra il surf e lo skate. Rispetto al primo, che di solito è praticato in luoghi ameni, a contatto con la natura, il secondo trova nello spazio urbano un palcoscenico privilegiato. Una circostanza che ha avuto e continua ad avere un peso considerevole nel definire l'immaginario connesso allo skate.

Il fatto di aver trovato il proprio posto in quello che è considerato l'ambiente umano e sociale per eccellenza – la città – rende la tavola a ruote, al pari di molte altre forme di creatività di strada, un'espressione ad alto tasso di conflittualità.

Lo skater infatti legge e interpreta i complessi sistemi segnaletici che costituiscono l'esperienza semiotica della città utilizzando riferimenti diversi dalla stragrande maggioranza delle persone. Così come la street art lavora per sovrapporre un proprio vocabolario di segni al di sopra di (e spesso in conflitto con) quello istituzionalizzato della città, anche lo skateboarding è un modo per rileggere in un'ottica personale un simile sistema istituzionalizzato di regole, segnaletiche e istruzioni.

È questo elemento, unito al contesto di marginalizzazione in cui è apparso, che ha determinato il rapporto conflittuale che lega lo skateboard e l'autorità. Lo skater è stato rappresentato attraverso i canoni del *folk devil* e accusato spesso, come molti altri protagonisti della cultura pop, di contribuire alla decadenza dei costumi, alla corruzione dei giovani e al diffondersi di un senso di protesta e ribellione percepito con sempre maggiore preoccupazione dalle fasce di popolazione in fase di *gentrification*.³

² Un bank è una superficie dalla sezione triangolare, utilizzata dagli skater per diverse manovre.

³ Coniato nel 1964 dalla sociologa inglese Ruth Glass, il termine *gentrification* indica i cambiamenti urbanistici e socioculturali che interessano un'area

Un ruolo fondamentale per definire l'identità degli skateboarder fu quello delle nuove tecnologie dell'immagine e della visione; e anche di questo parleremo in seguito. Per ora ci basti sapere che la grafica e la moda crearono dei canoni estetici recepiti dagli skater, e che su tali canoni furono in molti a modellare la propria identità. Alla fotografia e alle tecniche di ripresa video, successivamente, spettò il compito di renderli celebri; e allo stesso tempo di contribuirne al progresso, all'interno di una logica di imitazione e autoapprendimento tipica di molte sottoculture.

Lo scopo del libro è organizzare, in maniera coerente e fruibile, il mio flusso di pensieri e riflessioni sullo skateboarding e, in parallelo, far emergere le testimonianze di chi lo skate lo vive, lo ha vissuto, fotografato, raccontato, filmato e anche venduto. Un punto di vista nomade e molteplice, localizzato in Italia, ma aperto al mondo.

Perché lo skateboarding è un fenomeno sociale e culturale sfaccettato che può essere guardato da molti punti di vista, pur mantenendo un profilo unitario. Uno stimolo a riflettere, per tutti coloro che lo skate lo conoscono e lo praticano. E per chi, senza essere mai salito su una tavola, vuole conoscere un mondo nuovo: diverso e stimolante.

Lo skate mi ha dato tanto e ha contribuito in maniera determinante a fare di me la persona che sono oggi: mi ha offerto uno sguardo sul mondo. Questo libro è un modo per restituire a mia volta qualcosa, come ringraziamento.

urbana (generalmente popolare o abitata dalla *working class*) nel momento in cui gli edifici di essa vengono acquistati e abitati da persone provenienti dalle classi benestanti. Il termine, difficilmente traducibile in italiano, è entrato a far parte del vocabolario sociologico e della teoria critica.