

Scienze sociali

26

PRIMA EDIZIONE MAGGIO 2024
© 2024 NOVALOGOS/ORTICA EDITRICE soc. coop., Aprilia
www.novalogos.it
ISBN 9788831392303

GIOVANNI CARAVITA CARLO GENOVA

SKATEBOARD

UNA RICERCA SUL CONTESTO ITALIANO

Novalogos

SOGGETTIVITÀ E POTERE

Ricerche di teoria sociale

Collana diretta da

Emiliano Bevilacqua

Davide Borrelli

Comitato scientifico

Alberto Abruzzese

Laura Bazzicalupo

Luca Benvenga

Massimo Canevacci

Paolo de Nardis

Andrea Fumagalli

Vitantonio Gioia

Giacomo Marramao

Enrico Mauro

Massimo Pendenza

Marco A. Pirrone

Cirus Rinaldi

Emanuela Spanò

Emanuela Susca

Mario Aldo Toscano

Elisabetta Trinca

Dario Verderame

La collana ospita contributi dedicati al rapporto tra il soggetto e il potere.

La società mostra uno scenario nel quale gli individui sviluppano, seppur contraddittoriamente, percorsi di vita e relazioni sociali estranee ai valori dominanti. Il potere, d'altro canto, si riproduce orientando il soggetto verso idee, comportamenti e modelli individuali compatibili con l'ordine sociale. La globalizzazione evidenzia conformismi culturali e diseguaglianze sociali le quali, tuttavia, sono sfidate dalla consapevolezza di nuove opportunità, rappresentate dall'enorme ricchezza materiale a disposizione dell'umanità e da una crescente aspirazione all'autodeterminazione individuale. L'economia come infrastruttura della vita materiale e la cultura come teoria e pratica dei processi di soggettivazione emergono come ambiti privilegiati per indagare possibilità di emancipazione tanto individuale quanto collettiva. Le scienze sociali, pur essendo parte dell'ordine sociale, possono aprire la strada alla sua critica.

Tutti i volumi della Collana "Soggettività e Potere"
sono soggetti a un processo di *double blind review*.

Indice

7	Introduzione
13	Capitolo 1 Lo skateboard: la sua storia e la ricerca
63	Capitolo 2 Gli skater e la pratica
104	Capitolo 3 Skateboard e spazio urbano
136	Capitolo 4 Gli altri: cittadini, istituzioni, mercato, mass media
172	Riflessioni finali
184	Glossario
196	Riferimenti bibliografici

Introduzione

Lo skateboard in Italia, inizialmente visto come semplice passatempo per ragazzini o come pericolosa pratica di importazione da oltreoceano, ha invece gradualmente acquisito identità distintiva e riconoscimento sia come attività corporea ludico-sportiva sia più in generale come cultura.

Nel contesto italiano il percorso si avvia negli anni Settanta, con lo skateboard che raccoglie progressivamente l'interesse del pubblico, del mondo dello sport, e del mercato. Ma è un percorso lento, che incontra non poche resistenze da parte delle istituzioni e attorno a cui crescono narrazioni mediatiche con toni da panico morale. È così solo verso la fine degli anni Ottanta che si assiste alla prima vera diffusione della pratica, con la nascita di negozi, riviste, brand specializzati, skatepark, competizioni ed eventi esplicitamente dedicati allo skateboard.

Dopo fasi alterne di maggiore e minore successo, con il nuovo millennio la situazione si stabilizza, e lo skateboard diventa sempre più visibile, anche grazie anche all'influenza di Internet e dei social media, che permettono a chi pratica di condividere la propria passione, così come di connettersi alla comunità globale degli skater. Oggi lo skateboard in Italia è così al contempo una pratica ludico-sportiva, una cultura, un settore di mercato, in cui sono coinvolti un numero consistente di giovani, e anche di meno giovani.

Proprio in Italia, peraltro, l'urbanistica e l'architettura che caratterizzano molte città – in cui si intrecciano edifici storici, piazze e monumenti con aree industriali e parchi di quartiere – offrono uno sfondo unico per la pratica: gli skater si appropriano così di volta in volta temporaneamente di questi luoghi, trasformandoli in palestre dove allenarsi e, attraverso video postati sui social network digitali, palchi dove esibirsi.

Certo questo sguardo alternativo sullo spazio urbano non è privo di potenziale dialettico, poiché spesso si scontra con le normative locali, con gli usi predominanti dei luoghi, e con la percezione pubblica ancora diffusa di questa pratica come disturbante e potenzialmente dannosa. E tuttavia nel complesso sembra che nella maggior parte dei casi lo skateboard sia ormai considerato come una presenza consueta ed in qualche modo accettabile. E se per un verso rimangono espliciti i tentativi da parte istituzionale di confinarlo e controllarlo in luoghi e forme regolamentati; per altro verso gli skater, mentre contrastano questi processi rivendicando le origini trasgressive della pratica e rifiutando di stare sempre dentro ai confini che le vengono posti, al contempo le appoggiano nel momento in cui portano alla costruzione di luoghi dedicati, all'organizzazione di eventi, a forme di sostegno.

Lo skateboard è così ad oggi vissuto e rappresentato, di volta in volta o congiuntamente, come uno sport, come un'arte, come una pratica trasgressiva, come un lifestyle dalle molteplici sfaccettature.

Il volume si propone di esplorare questo complesso universo dello skateboard in Italia, a partire da quella che di fatto costituisce la prima ricerca organica condotta su questo fenomeno in questo contesto.

Il primo capitolo è dedicato a fornire alcune coordinate generali di riferimento in merito alla pratica dello skateboard. Nato negli anni Cinquanta negli Stati Uniti, lo skateboard si diffonde qui sempre più velocemente durante i due decenni successivi, fino a diventare nel corso degli anni Ottanta un fenomeno globale. Come già accennato, in Italia lo skateboard arriva all'inizio degli anni Settanta, catturando l'attenzione dei mass media e catalizzando le preoccupazioni delle istituzioni – tanto che la pratica viene quasi subito vietata in strade e luoghi pubblici – ma dai primi anni Novanta in poi si diffonde nella forma in cui lo conosciamo oggi, con le tavole larghe e in versione street.

Il secondo capitolo si focalizza sugli skater, provando a tracciarne un ritratto, a partire dai percorsi biografici che li hanno portati ad avvicinarsi alla pratica, per poi indagare i gusti, le abitudini, gli interessi e gli atteggiamenti che li accomunano, ma anche quegli elementi che li differenziano tra loro e in base ai quali si può parlare di differenti “tipi” di skater. Nell'ultima sezione infine si analizzano le ragioni alla base della pratica, ovvero i diversi significati che lo skateboard possiede per i suoi praticanti.

Il terzo capitolo si concentra sulla dimensione spaziale: lo skateboard si è da sempre sviluppato soprattutto in contesto urbano, e per gli skater non solo ogni porzione di architettura può rappresentare un'opportunità da cogliere o un ostacolo da sfidare, ma la stessa città nel suo complesso è in fondo un grande terreno di pratica. Ecco che allora il capitolo si apre indagando i diversi tipi di luoghi in cui gli skater raccontano di praticare, provando a ricostruire che cosa ai loro occhi renda un luogo più bello o più brutto per “skatearlo”, e poi provando a

cogliere in tal senso luci ed ombre di tre tipi di luoghi: una piazza in centro, una zona degradata in periferia e un luogo costruito appositamente per la pratica come uno skatepark. Dai racconti emerge così chiaramente come gli skater sviluppano un proprio “occhio” sulla città e sui suoi luoghi, che li rende capaci di cogliervi ciò che allo sguardo altrui rimane invece invisibile.

Il quarto capitolo infine è dedicato allo sguardo degli skater sugli “altri” con i quali si trovano, direttamente o indirettamente, ad interagire attraverso la pratica, siano questi i comuni cittadini, le istituzioni pubbliche, il mercato, i mass media. E proprio dall’analisi di questo sguardo si comprende come oggi lo skateboard anche in Italia sia al centro di complessi processi di interazione dialettica, critica, contenimento, istituzionalizzazione, commercializzazione. Pratica ormai largamente diffusa, lo skateboard costituisce infatti – agli occhi di quei diversi attori – al contempo un problema ed un’opportunità, in quanto da un lato viola regole e modelli culturali ma dall’altro lato offre risorse, legami sociali e partecipazione.

La ricerca presentata nel volume si basa principalmente su interviste con praticanti di skateboard, affiancate da interviste a praticanti di longboard e di pattini in linea. Le interviste sono state raccolte e codificate da Giovanni Caravita, con la collaborazione di studentesse e studenti coinvolti nei tirocini, che si coglie qui l'occasione per ringraziare. Giovanni ha praticato skateboard con costanza dai dieci ai quindici anni, per poi riprenderlo più tardi, e conservando la passione fino ad oggi: il fatto di essere uno skater ha sicuramente facilitato la fase di avvicinamento ai potenziali intervistati e ha favorito la comprensione dei loro racconti.

I risultati della ricerca, e l'approccio di indagine che è alla sua base, sono stati parzialmente presentati da Carlo Genova in occasione di convegni della European Sociological Association, della International Sociological Association, della Leisure Studies Association, della Finnish Youth Research Society e del Séminaire Italo-Français de Géographie Sociale: si ringraziano quindi tutti i partecipanti con i quali si è avuto l'opportunità di discutere in quelle sedi.

Un ringraziamento particolare va poi a Raffaella Ferrero Camoletto e Alessia Toldo dell'Università di Torino e a Nicola De Martini Ugolotti dell'Università di Bournemouth, ormai da anni fondamentali fonti di stimoli e di confronto su questi terreni, a Marta Furlani, autrice dei disegni a pagina 21 e a Federico Aimar, autore delle fotografie presenti nel volume.

Il volume è frutto del lavoro congiunto dei due autori, che hanno condiviso tutte le fasi del progetto, dalla preparazione degli strumenti allo sviluppo del testo; il capitolo 1 può essere tuttavia attribuito a Carlo Genova, i capitoli 2-3-4 a Giovanni Caravita, le Riflessioni finali ad entrambi gli autori.

Capitolo 1

Lo skateboard: la sua storia e la ricerca

1. Lo skateboard

La pratica dello skateboard si fonda sull'utilizzo di una tavola di legno dotata di quattro ruote, che può scivolare, essere spinta, ed essere fatta saltare. È questo forse il modo più semplice e sintetico possibile per spiegare cosa vuol dire fare skateboard. Ma è anche il modo forse più riduttivo e inadatto, almeno se di quella pratica e della sua cultura si vuole comprendere qualcosa.

Perché si pratica skateboard? Questo è forse il punto di partenza più utile. Ma le ragioni, ciò che fare skateboard “dà”, dipendono molto dal singolo individuo, e spaziano dal divertimento, all'esercizio fisico, alla ricerca di sfide corporee e mentali, al desiderio di espressione personale, all'interazione sociale, fino alla riconquista e valorizzazione dello spazio urbano.

Come ogni attività corporea, lo skateboard si pratica nello spazio. Ma, a differenza di altre attività, non richiede porzioni di spazio, e di architettura, appositamente progettate e costruite. Gli skater utilizzano perlopiù porzioni di spazio urbano predisposte per altri utilizzi e utilizzatori, e cercano quindi di adattare le proprie abilità a limiti e risorse che la configurazione di ogni porzione di spazio propone. Lo skateboard diventa quindi un mezzo attraverso cui esplorare ed esprimere il proprio rappor-

to con quello spazio (Borden 2001; Chiu 2009; Genova 2016; Genova, Ferrero Camoletto 2018).

Questo non vuol dire che tutti i luoghi siano adatti a fare skateboard. Le forme architettoniche e le superfici, sulla base delle loro specifiche caratteristiche, permettono o impediscono, rendono più facili o più difficili, la pratica in generale e determinate manovre, determinati trick. Ciascun luogo sarà quindi più o meno adatto per lo skateboard, e per i singoli skater secondo ciò che riescono o vogliono fare, anzitutto in base alla sua conformazione fisica (Vivoni 2009; Bäckström, Sand 2019).

La questione dei trick deve però essere chiarita meglio. Di principio lo skater può usare la tavola in infiniti modi, può fare tutto ciò che vuole, anche provare ad andarci a testa in giù appoggiandosi sulle mani. Di fatto nel corso del tempo tra i praticanti una serie di gesti e movimenti, più o meno articolati, sono diventati una sorta di lessico, di modelli, a partire dai quali sviluppare le proprie linee (Beal 1995). Il livello di abilità del singolo skater viene così perlopiù valutato sulla base di quanti e quali trick è in grado di eseguire.

Sia rispetto alla capacità di adattarsi a diverse strutture architettoniche, sia rispetto alla capacità di eseguire correttamente i trick, i singoli skater possiedono dunque livelli differenti di abilità, e anche nello skateboard quindi, come in qualsiasi altra pratica ludico-sportiva, vi sono processi di apprendimento (Petroni 2010; Ma, Munter 2014; Collins, Collins, Carson 2022). Questi processi si possono tuttavia sviluppare secondo percorsi differenziati. Tradizionalmente l'approccio per prove e tentativi, l'osservazione diretta e la trasmissione orizzontale di saperi sono state le tre modalità fondamentali; successiva-

mente a queste si è affiancata l'osservazione tramite video e la trasmissione tramite materiale informativo, come le fanzine; più recentemente sono apparsi scuole e corsi.

Attraverso questi strumenti, e soprattutto attraverso la pratica quotidiana, lo skater impara a compiere manovre, acquisita sensibilità corporee, ed inizia a vedere e guardare lo spazio urbano con l'“occhio dello skater” (così veniva definito nel 1997 sulla rivista *Thrasher* (n. 17/1, p. 71), come ricordato da Borden 2001, p. 218). La pratica influenza cioè gli stessi processi di significazione dello spazio urbano (Genova 2011): gli skater non solo usano ma anche osservano questo spazio in modo alternativo rispetto a quello predominante, valutando i suoi elementi architettonici costituivi in termini di “skateabilità”. Attraverso l'occhio dello skater, si riconoscono i luoghi favorevoli, si vedono i percorsi possibili al loro interno, si sviluppano mappe distintive del territorio urbano (Genova, Toldo 2023).

Evidentemente però questo sguardo e questo uso alternativi dello spazio di fatto violano le norme sociali predominanti, e non di rado anche quelle legali. Questo può facilmente produrre situazioni dialettiche, o addirittura di conflitto, tra i diversi utilizzatori (Karsten, Pel 2000; Stratford 2002; Dumas, Laforest 2008; Carr 2010; Saraví, Chaves, Machemehl 2011; Geertman, Labbé, Boudreau, Jacques 2016). E se le modalità con cui queste situazioni vengono affrontate dalle amministrazioni pubbliche, locali e nazionali, sono ovviamente molteplici, alcuni elementi tornano però in modo trasversale.

Anzitutto vi sono processi di esclusione, con la creazione di leggi – a scala nazionale e locale – che vietano la pratica in singoli luoghi o tipi di luoghi, con la presenza

di forze dell'ordine che multano gli skater che praticano in quei luoghi, e con l'installazione di telecamere e sistemi di sorveglianza che fungono sia da strumenti di rilevamento che da deterrente (Nolan 2003; Németh 2006; Chiu 2009; Carr 2010; Woolley, Hazelwood, Simkins 2011; Chiu, Giamarino 2019; Dickinson, Millie, Peters 2021; McDuie-Ra 2022). L'interazione tra gli skater e le forze dell'ordine emerge così come un aspetto centrale, che influenza significativamente la scelta dei luoghi e le modalità di utilizzo; e sebbene in molti contesti la crescente accettazione dello skateboard da parte dell'opinione pubblica sia stata accompagnata da una maggiore tolleranza, tuttavia generalmente le autorità continuano ad adottare varie misure per controllarlo.

Parallelamente vengono messe in atto strategie di ostacolo diretto alla pratica, attraverso l'installazione dei cosiddetti skatestopper, oggetti metallici fissati sulle superfici architettoniche esplicitamente progettati per impedirvi l'uso dello skateboard (Márquez, Díez García 2015; McDuie-Ra, Campbell 2022).

Infine si costruiscono rampe, skatepark e skateplaza quali luoghi dedicati in cui "confinare" la pratica (Howell 2008; Vivoni 2009; Taylor, Khan 2011; O'Connor 2016; Tsiklalas 2018). Queste strutture vengono spesso presentate dalle voci istituzionali come luoghi dedicati che permettono di praticare lo skateboard nelle condizioni più favorevoli, in un contesto sicuro e inclusivo, e che eliminano le situazioni dialettiche tra skater e altri cittadini. Di fatto però esse costituiscono anche, vengono usate come, strumenti di contenimento e controllo della pratica: nel momento in cui esistono luoghi dedicati, la legittimazione e la tolleranza dello skateboard al di fuori

di essi sono molto più limitate. Inoltre non è detto che la presenza di tali strutture elimini del tutto le situazioni dialettiche (Chiu 2009; Vivoni 2009; Bradley 2010; Petrone 2010; Taylor, Khan 2011). Da un lato perché negli skatepark sono spesso presenti praticanti di abilità ed età molto diverse, che possono intralciarsi a vicenda, soprattutto se i park sono pochi e quindi affollati. Dall'altro lato perché questi luoghi sono sempre più spesso realizzati come luoghi ibridi multifunzionali, orientati ad ospitare molteplici tipi di utilizzatori, tra i quali possono facilmente emergere tensioni. Infine perché non di rado gli stessi skater identificano gli skatepark anche come un tentativo di contenimento e controllo, e quindi, sebbene li utilizzino, continuano parallelamente a praticare anche al loro esterno.

Ma la distintività degli skater non si gioca solo attorno al tema dello spazio, e passa invece anche attraverso l'adozione di stili culturali peculiari che combinano un ampio e variegato quadro di elementi costitutivi, tra cui gusti musicali, scelte di abbigliamento, luoghi di ritrovo, tratti estetici (Donnelly 2006; Bradley 2010; Camino 2013; Willing, Green, Pavlidis 2019; Li 2022). L'abbigliamento mescola aspetti di funzionalità pratica e sensibilità estetica distintivi: le scarpe sono grosse e robuste, per resistere all'usura del grip tape; i pantaloni larghi offrono libertà di movimento ma al contempo richiamano la cultura hip hop, quelli stretti e aderenti offrono minore ingombro ed evocano le sensibilità punk; t-shirt e felpe con il cappuccio sono decorate con loghi di marchi iconici dello skate o con messaggi provocatori; accessori come cappellini da baseball, zaini e adesivi completano non di rado il profilo predominante. Anche la musica gioca spesso un ruolo

cruciale, fungendo da colonna sonora che accompagna sessioni di skate e raduni; ma se un tempo erano le sonorità hip hop a caratterizzare la scena, da tempo è il new-punk ad essere maggiormente diffuso. E poi il linguaggio, con un lessico misto di gergo tecnico e slang, ma anche di termini ed espressioni idioculturali proprie dei singoli gruppi di skater.

Ecco che allora lo skateboard offre nel complesso a chi vi si avvicina una vera e propria “scena”, rispetto alla quale trovare un’identità collettiva in cui riconoscersi e dentro la quale costruire le proprie reti sociali.

La vasta e rapida diffusione dello skateboard avvenuta a livello globale negli ultimi due decenni rende però sempre più difficile interpretarlo tout court in una prospettiva subculturale. Anche perché, parallelamente ai processi di istituzionalizzazione cui si è già fatto riferimento, lo skateboard è stato esposto ad ancora più potenti processi di commercializzazione (Kellett, Russell 2009; Lombard 2010; Book, Svanborg Edén 2021; Nichols 2021; Li 2022): da tempo esistono marchi globali legati alla scena skate non solo per quanto riguarda l’attrezzatura tecnica, ma anche, o soprattutto, rispetto a linee di abbigliamento che propongono capi generalisti (magliette, felpe, scarpe, cappellini); gli skater più conosciuti sono testimonial per prodotti commerciali di varia natura; i marchi delle più famose bibite energetiche sponsorizzano competizioni ed eventi legati allo skate in tutto il mondo; e quegli stessi marchi, ma anche i piccoli produttori o venditori di tavole, sponsorizzano gli skater che partecipano a quelle competizioni.

Lo stesso atteggiamento delle istituzioni pubbliche nei confronti dello skateboard è in questo senso sfaccettato,

se non ambivalente, anche proprio in conseguenza di tali processi (Jenson, Swords, Jeffries 2012; Vivoni 2013; Baturev, Robinson 2018; Atencio, Wright, Beal, McClain 2019): sempre più spesso, se da un lato la pratica è vigilata e contenuta, dall'altro lato è coinvolta sia nell'organizzazione di eventi che attirano pubblico, sia in percorsi di "rigenerazione urbana", con la presenza degli stessi skater quali promotori e realizzatori di tali processi, e quindi se da una parte obiettivo esplicito delle istituzioni è contenere la pratica, dall'altra parte queste mirano invece a "sfruttarne" le ricadute potenzialmente utili.

Nella scena skate esiste così un dibattito aperto su tali processi, sulle loro implicazioni, e sull'atteggiamento da tenere nei loro confronti, ed i più intransigenti distinguono così tra skater "autentici" e skater "finti" (Dupont 2014; si veda anche Donnelly 2006; Atencio, Beal, Wilson 2009; Dinces 2011; Li 2022). Sul primo versante vi sarebbero coloro i quali valorizzano la creatività, la libertà e l'autonomia della pratica, che vedono nello skateboard non tanto uno sport quanto una forma di espressione personale e di resistenza alle convenzioni sociali e culturali, e che tendono a distinguersi per un coinvolgimento profondo, che si riflette nell'adozione di uno stile di vita coerente con i tratti originari della cultura skate. Sul secondo versante vi sarebbe invece chi considera più positivamente le opportunità provenienti dai processi di istituzionalizzazione e commercializzazione, e chi lo identifica anche quale ambito di successo personale e professionale, in quanto atleta che partecipa a competizioni e contest, in quanto grafico o videomaker, in quanto gestore di uno skate shop (Ferrero Camoletto, Genova, Marcelli 2023). Infine sempre più diffusi sarebbero quegli individui che si