

World Street Skateboarding Roma 2022

L'EVENTO

Lo Skateboarding all'ombra del Colosseo. Torna a Roma il grande Skateboarding mondiale con la tappa di "World Street Skateboarding" che si tiene presso il Parco del Colle Oppio e delle Terme di Traiano dal 26 giugno al 03 luglio prossimi e vede protagonisti oltre 250 atleti provenienti da tutto il mondo.

Sulla scia del grande successo dei mondiali Street 2021, tenutisi nel Parco del Foro Italico di Roma, come cornice per l'edizione 2022 è stata scelta la collinetta del parco del Colle Oppio sovrastante l'Anfiteatro Flavio, luogo di straordinaria bellezza ed unicità, che consentirà di donare alla manifestazione un prestigio ineguagliabile sul panorama internazionale.

Dopo i Campionati italiani Park svoltisi nel week end presso lo Skatepark di Ostia, lo Skateboarding continua a segnare l'estate romana con il primo grande evento internazionale della disciplina che parte da Roma per la qualificazione alle Olimpiadi di Parigi 2024.

L'evento fa parte di un progetto congiunto tra la Federazione Internazionale World Skate, Sport e Salute e la Federazione Italiana Sport Rotellistici, sotto l'egida del CIO, e proseguirà anche nei prossimi anni, con la città eterna che ospiterà fino al 2025 una delle tappe del "World Street Skateboarding Tour".

Da notare come la competizione street di Tokyo 2020 ha offerto il podio Olimpico più giovane della storia, con un'età media di 14 anni nella competizione femminile, mentre quella maschile ha regalato emozioni, brividi e tanta abilità da parte dei migliori skater al mondo, che hanno illuminato il palcoscenico Olimpico.

Skateboard: urban, yuong, sostenibile!

IL PROGRAMMA

Domenica 26 giugno

- Sessioni di prove libere di qualificazione per uomini e donne - 08:30 - 17:35

Lunedì 27 giugno

- Sessioni di prove libere di qualificazione per uomini e donne - 08:30 - 17:35

Martedì 28 giugno

- Sessioni di prove libere di qualificazione per uomini e donne - 08:30 - 17:35
- Allenamento skater pre-testa di serie femminili - 17:40 - 18:25
- Allenamento skater pre-testa di serie maschili - 18:30 - 19:15

Mercoledì 29 giugno

- Qualificazioni aperte femminili - 08:45 - 13:45
- Allenamento skater pre-testa di serie femminili - 14:45 - 15:30
- Allenamento skater pre-testa di serie maschili - 15:35 - 16:20

Giovedì 30 giugno

- Qualificazioni aperte maschili - 08:45 - 17:45
- Allenamento skater pre-testa di serie femminili - 17:50 - 18:35
- Allenamento skater pre-testa di serie maschili - 18:40 - 19:25

Venerdì 1 luglio

- Quarti di finale femminili - 10:20 - 13:05
- Quarti di finale maschili - 15:55 - 18:40

Sabato 2 luglio

- Semifinali femminili - 16:30 - 19:05
- Semifinali maschili - 19:30 - 22:05

Domenica 3 luglio

- Finali femminili - 19:00 - 20:15
- Finali maschili - 21:00 - 22:15
- Cerimonie di premiazione - 22:30 - 23:00

I CAMPIONI PRESENTI A ROMA 2022

Quando si parla di Street Skateboarding maschile c'è un fuoriclasse indiscusso: **Nyah Huston**, il 26enne statunitense è arrivato a Tokyo per i Giochi Olimpici come l'uomo da battere ma è arrivato **settimo** in quella che molti hanno definito una "grande sorpresa".

Se Huston è la "star dello stile", il campione Olimpico **Horigome Yuto** è il re della costanza.

Lo skateboarder giapponese atterrerà a Roma con un obiettivo ben preciso grazie alla sua capacità di dare il meglio sotto pressione.

Nella gara femminile tutta l'attenzione sarà rivolta alla **campionessa Olimpica Nishiya Momiji**: giovanissima star giapponese, che è molto cambiata da allora. Oltre a crescere di otto centimetri dalla vittoria ai Giochi, la più giovane medaglia d'oro Olimpica del Giappone si è trovata con i riflettori mondiali puntati addosso e cercherà di bissare all'ombra del Colosseo.

In testa al gruppo che insegue Nishiya ci sarà **Rayssa Leal**, la cui fama è balzata alle stelle dopo Tokyo 2020, dove la quattordicenne ha conquistato l'argento, ma ha anche ispirato i fan di tutto il mondo con la sua energia sempre positiva e contagiosa ed i suoi milioni di followers.

Huston, Horigome, Leal e Nishiya sono solo alcuni dei nomi che promettono grandi cose a Roma, ma non sono gli unici.

La due volte campionessa del mondo di street **Pamela Rosa** e la medaglia d'argento maschile di Tokyo 2020 **Kelvin Hoefler** si uniranno a Leal sotto la bandiera del Brasile ed entrambi fanno bene come si vince sui grandi palcoscenici. E senza **Leticia Bufoni** in gara ci sarà meno competizione interna per il Brasile.

Anche il Giappone e gli Stati Uniti scenderanno in campo con tanti grandi nomi.

Shirai Sora, medaglia di bronzo ai Mondiali del 2021, e **Nakayama Funa**, terza classificata a Tokyo 2020, cercheranno di migliorarsi, così come l'americano **Jagger Eaton** e la due volte medaglia d'oro agli X Games, la statunitense **Mariah Duran**.

Da tenere d'occhio anche i francesi **Vincent Milou** e **Aurelien Giraud**, la filippina **Margielyn Didal** e l'olandese **Roos Zwetsloot**, tutti in Top 10 ai Giochi giapponesi.

IL TEAM ITALIA

La giovane e promettente squadra azzurra è il frutto del duro e proficuo lavoro svolto negli ultimi anni dal Settore tecnico Skateboarding FISR (Italian Skateboarding) che ha investito molto per potenziare i migliori atleti e per crescere un vivaio sempre più ricco ed attivo.

I numeri federali dei tesserati sono in crescita continua ed esponenziale, a significare del grande interesse che ruota intorno alla disciplina nello stivale.

Asia Lanzi (A.S.Dilettantistica Skateschool Cesena) è ovviamente l'azzurra di punta del Team Italia in quanto unica skater italiana presente a Tokyo in una specialità dello skateboarding e detentrici in carica del titolo italiano.

Neanche ventenne Asia Lanzi ha già un curriculum di tutto rispetto:

campionessa **CIS** negli ultimi 4 anni, 14° posto alle Olimpiadi di Tokyo, numero 26° nel ranking mondiale ed una delle atlete europee più forti.

Giovani e promettenti sono **Agustin Lautaro Aquila** della Black Yeti S.S.D. A R. Limitata.

Classe 2001, è bresciano ma di origine argentina ed è il vincitore, in carica, del campionato italiano Street 2021, e primo nella tappa di Trento, delle due che quest'anno assegnano il titolo 2022.

Giuseppe Cola, tesserato per la Go Fast Skateboarding A.S. Dilettantistica di Riva del Garda in provincia di Trento, ad appena 19 anni è già affermato nei circuiti Street internazionali. Vanta una 2ª posizione al CIS Street 2022 (1ª tappa) di Trento e la 5ª posizione al CIS Street 2021 del Foro Italico a Roma.

Infine, **Andres Martin Gramaglia Fusconi** appena quindicenne, il più piccolo del gruppo, non per questo meno promettente degli altri, anche lui come Asia tesserato per la A.S.Dilettantistica Skateschool di Cesena. Migliori piazzamenti la 5ª posizione al CIS Street 2022 (1ª tappa) cat. Senior di Trento e la 1ª posizione al CIS Street 2021 cat. Young di Roma 2021.

LO STAFF:

- Piero Capannini Responsabile squadre nazionali
- Ewa Anna Niedzielska Funzioni organizzative squadre nazionali
- Mattia Restante Commissario tecnico street
- Chiara Falchetti Fisioterapista

IL FORMAT

Il World Street Skateboarding 2022 inizierà con gli atleti e le atlete che gareggeranno in una qualificazione aperta, con i primi 32 skater per ciascun genere con i migliori punteggi che avanzeranno ai quarti di finale.

I vincitori della medaglia di Tokyo 2020 e i primi cinque atleti classificati nell'OWSR a partire dal 24 maggio salteranno la fase di qualificazione aperta e saranno le teste di serie che partiranno direttamente dai quarti di finale. Per la competizione femminile si tratta di **Pamela Rosa** (1), **Rayssa Leal** (2), **Nishimura Aori** (3), **Nishiya Momiji** (5) e **Nakayama Funa** (11). Per gli eventi maschili: **Nyjah Huston** (1), **Horigome Yuto** (2), **Shirai Sora** (3), **Kelvin Hoefler** (4), **Gustavo Ribeiro** (5) e **Jagger Eaton** (8).

Come per le qualificazioni aperte, gli skater avranno due run per dare il meglio di sé e staccare il biglietto per le semifinali. Questa volta però si qualificheranno solo i primi 16.

Le semifinali utilizzeranno poi il nuovo format di punteggio Olimpico per determinare quali otto atleti andranno in finale. Anche in finale, come le semifinali, verrà usato il nuovo format di punteggio per stabilire i vincitori degli eventi e gli atleti sul podio.

Nel dettaglio sono state apportate alcune modifiche significative al sistema di punteggio dello street skateboarding per Parigi 2024, modifiche che entreranno in vigore durante le qualificazioni Olimpiche di Roma.

Ogni concorrente completerà sempre due manche di 45 secondi ciascuna, seguite da una fase di trick. Tuttavia, mentre Tokyo 2020 vedeva assegnati punteggi da 0 a 10 per trick e e manche, con i migliori quattro punteggi combinati a formare un totale compreso tra 0 e 40, indipendentemente dal fatto che i punteggi fossero stati ottenuti nella fase di trick o nelle manche, a Parigi 2024 sarà diverso.

Per le qualificazioni e la competizione ai Giochi di Parigi 2024, nei trick e nelle manche verranno assegnati punteggi tra 0 e 100, con una manche e due trick a formare il punteggio finale compreso tra 0 e 300.

La modifica è entrata in vigore per dare maggiore uguaglianza tra il valore delle fasi trick e manche.

I TRICK DELLO SKATEBOARDING

• Rotazioni e flip tricks

Fai attenzione alle rotazioni durante Parigi 2024, poiché gli skateboarder ruotano letteralmente i loro corpi e le loro tavole a gradi molto diversi. Nello Street vedrai molti flip, rotazione della tavola di 350 lungo il suo asse, mischiate ad altri tipi di rotazioni.

• Grinds e slides

Ci sono una grande varietà di grind nello skateboard: l'atleta usa diverse parti della tavola per scivolare lungo passamani, o handrails, muretti, panchine, e qualsiasi ostacolo abbia un bordo grindabile. Le parti della tavola che gli skateboarder usano per i grind sono i truck, i due carrelli di metallo che permettono di sterzare, mentre per gli slide si usa la tavola stessa, sia con le sue estremità, nose e tail, che con la sua parte centrale. Anche per grinds e slides vedrai una grande varietà di combinazioni, insieme a rotazioni e flip in entrata e uscita.

• Grabs

Le prese implicano l'afferrare la tavola con le mani a mezz'aria, spesso durante l'esecuzione di un flip o una rotazione, per aumentarne lo stile e la difficoltà.

• Fakie, Switch e Nollie Tricks

Ogni skater ha uno stance in cui muoversi e fare manovre in maniera più naturale. Questo stance si chiama regular se il piede che sta davanti è il sinistro, e goofy se è il destro. Per aumentare la difficoltà si possono eseguire i trick in fakie, ovvero con il proprio stance ma muovendosi all'indietro rispetto alla normale direzione, in Switch, ovvero andando avanti ma usando come piede anteriore quello opposto a quello che si usa spontaneamente, o in nollie, ovvero andando nella normale direzione ma usando il nose al posto del tail

per spiccare il volo. Complicato spiegarlo ma ancora più complicato eseguirlo! Ma a vedere i migliori skateboarder del mondo eseguire i trick nei quattro stance sembrerà un gioco da ragazzi.

TRACCE SUL MARCIAPIEDE

Roberto D'Agostino

Lo skate è un fenomeno così prepotentemente visivo che le parole appaiono come uno sforzo anche irritante. La parola anche scritta non sembra in grado di rendere giustizia a una serie di movimenti atletici e visivamente spettacolari. Ci riuscì tanti anni fa la penna di Pietro Citati. Passeggiando per Villa Borghese lo scrittore fu colpito da una moltitudine di ragazzetti che ogni pomeriggio si davano appuntamento da tutte le parti di Roma, per correre sullo skate lungo le lievi o ripide discese che uniscono tra loro le strade del parco. Scriveva Citati: "Tutti conoscono quanto sia semplice questo gioco. Ma non so se tutti abbiano osservato la sempre rinnovata fantasia, che i bambini di otto anni o i ragazzi di quindici applicano ai loro movimenti, come musicisti che variano senza fine un tema, mai stanchi, mai spossati, felici di camuffarlo in modi ogni volta diversi. Così vorrei dire loro, mentre si alzano e si piegano sulle assicelle mobilissime: "Non dimenticate mai i vostri skateboard: difendeteli; e difendete insieme a loro l'agilità che vi abita, questo spirito di metamorfosi che vi fa diventare ardentemente tutte le cose, perduti in tutte le cose, e insieme difesi dal cristallo impenetrabile della giovinezza. Difendete il vostro mondo infantile dal mondo adulto nel quale state per entrare".

Fare skating, del resto, non nasce da un bisogno di ribellione ma piuttosto da un bisogno mistico, biologico di calore umano, di amicizia, di fratellanza, di solidarietà, tipico della giovinezza.

Eccoci tutti in strada; spazio che diventa antro, grotta, rifugio, guscio, terra di nessuno. Che cos'è la gioventù, se non un popolo, un mondo, un continente che sviluppa ombrosamente i propri valori, disvalori, gusti, disgusti, sapori e, attraverso le sue sottoculture, il suo particolare sistema di comunicazione, per gli adulti impenetrabile come una giungla?

È la "sofferenza" di diventare grandi il punto di partenza dello skate; un frenetico modo di riempire i buchi della vita, sia quelli della solitudine sia quelli della noia. Si va alla ricerca di quel "trick", di quell'acrobazia non come fine, ma come terapia. Non voglio diventare spettatore della mia vita, non voglio sfuggire alla sofferenza di diventare grande: la voglio sfidare, cavalcare e vediamo come cazzo finisce. Perché ogni volta che si impugna una tavola, lo skater diventa come Teseo che si inoltra nel labirinto per dare la caccia al Minotauro. E proprio come gli eroi del mito antico viviamo una esperienza fatta di azione e visione, narrazione e invenzione, partecipazione ed emozione. Affrontiamo una sfida in prima persona che è al tempo stesso eroica e ludica.

Lo skate parte da un sentimento. Che implica crudezza, materialità, esibizionismo, emozioni gettate senza garbo sulla strada, un atteggiamento ruvido e spavaldo. Un sentimento che fa da protezione alla fragilità e all'insicurezza dell'adolescenza.

Quel breve tratto della vita che pare non finire mai in cui, come scriveva Baudelaire, le cose non deformate non hanno volto. E lo skating è lo specchio deformante di questa realtà. Uno spazio di sovrabbondanza, eccesso, solitudine, frastuono, dolore ed estasi.

Malgrado gli stereotipi da rotocalco, questo modo diverso e "fuoriorario" di far oratorio laico ha prodotto nell'ultimo tratto del Novecento una sottocultura fatalmente mutante, senza falsi bersagli, né falsi movimenti. Uno stile che, su quattro rotelle, deraglia dal mondo reale e dai suoi feroci meccanismi. Una tavola che veicola un fiume incontrollato di desideri selvaggi, solitari, romantici, una concentrazione di esaltazione e violente emozioni per placare la "sofferenza" di diventare grandi.

Fare skating, infatti, non nasce da un bisogno di ribellione ma piuttosto da un bisogno mistico, biologico di calore umano, di amicizia, di fratellanza, di solidarietà. Eccoci tutti in strada; spazio che diventa antro, grotta, rifugio, guscio, terra di nessuno. Che cos'è la gioventù, se non un popolo, un mondo, un continente che sviluppa ombrosamente i propri valori, disvalori, gusti, disgusti, sapori, abitudini di abbigliamento e, attraverso le sue sottoculture, il suo particolare sistema di comunicazione che mira a rompere con gli schemi prefissati dalla generazione dei padri?

Tanto che lo skate sposa perfettamente alcuni dei temi fondamentali del punk britannico: la ribellione alle mode del mercato come attitudine, l'irriverenza al protocollo sociale come stile di vita, la cultura del cosiddetto "do it yourself" (fallo da solo) per cui puoi essere tu il protagonista senza bisogno di niente e di nessuno.

All'inizio fu il surf. Che fare quando le onde dell'oceano smettono di battere il litorale della California? Un giorno, contemplando il mare dall'alto di una collina di cemento, un surfer di Los Angeles ha un'idea. Traffica un paio d'ore in garage, tra tavole di legno e rotelle di plastica. Mentre si getta giù dalla collina le onde scompaiono, sostituite dal più

grande playground mai visto: il cemento, quello delle strade e dei marciapiedi.

Figlio minore del surf, lo skate era nato sul finire degli anni Cinquanta come una tavola da allenamento, roba per surfer in astinenza dell'onda. La svolta arrivò nel 1976 quando la siccità lasciò senz'acqua Los Angeles. Una disposizione del sindaco vietò di innaffiare i giardini. Per un'estate intera, decine di migliaia di piscine restarono a secco, ma non inutilizzate. Quello spazio rimasto vuoto, così levigato e parabolico, era adatto alle evoluzioni più rischiose. Fu l'occasione in cui i primi grandi nomi dello skate iniziarono a distinguersi: Tony Alva, Jay Adams e Stacy Peralta. Questi passarono alla storia come gli Z-Boys, surfisti fatti skater, che per primi portarono l'arte di skateare nelle piscine vuote di Los Angeles, di aggredire marciapiedi, scalinate, ringhiere, cantieri abbandonati, rampe degli svicoli stradali al grande pubblico.

A partire dagli anni '70 intorno allo skate nacque però una cultura distinta. C'è una frase di "Dogtown", docu-film culto del fenomeno, che lo sintetizza perfettamente. "Il surf fece le regole dello skate. Lo skate cambiò le regole della vita".

La sua popolarità si deve a una singolarità: rispetto ad altre attività ricreative, lo skate è privo di regole da rispettare, allenatori cui obbedire, campi di gioco o squadre in cui stare confinati.

Ci sono due valori fondamentali che si possono imparare dallo skate, utilissimi per sopravvivere ai tempi difficili. La prima è: quando cadi, ti devi rialzare. Risali sulla tavola, prova di nuovo, non mollare. La seconda è: lo skate si impara insieme agli amici. Non da un istruttore. Impari dalla vita.

Nello spazio dell'estate 1976 lo skate diventa l'esproprio proletario di un'intera città, la più ardita realizzazione fisica dell'estetica anarco-punk che fa del marciapiede il suo regno, delle ringhiere la sua pista di decollo. Un universo che non voleva più credere in quei complicati, violenti, tragici, oscuri, alla fine senza speranza anni Settanta. È sana una contraddizione profonda della cultura giovanile post '68 mettendo d'accordo due cose che erano già entrate in pesante conflitto fra di loro. Quel "bisogno" di scavarsi una identità forte, da una parte. E dall'altra, il terrore della competizione, dura, ingrata, inutilmente lacerante.

Ecco: in quanto vissuta come attività "espressiva" e "non competitiva", lo skate permette questo miracolo. Lo skate non è solo uno "sport estremo", un balletto di audacia e di precisione. Lo skate è la prova di un'etica opposta, sotterranea e violentemente antisportiva e antiautoritaria, che esiste in contrapposizione alle convenzioni sociali. Lo skate è così diverso dagli sport ufficiali, gli skater non sono limitati dalle regole o da formalità. Non per niente è l'unico sport senza una divisa, lo fai con gli stessi vestiti con cui vai a scuola o al lavoro. Ma soprattutto è privo di quel sistema di vincitori e vinti così tipico del mondo sportivo. "Non sono in gara con nessun altro. Sono in gara con me stesso. E spingo per vedere fino a dove posso arrivare". Per dirla con una famosa canzone di Battisti/Mogol: "le discese ardite. E le risalite. Su nel cielo aperto. E poi giù il deserto. E poi ancora in alto.

Con un grande salto".

È un mondo in cui puoi entrare senza pagare il biglietto.

L'eccezionale abilità, infatti, non trasforma nessuno in personaggio adorato e intoccabile: lo rende solo un buon skater. Tutto si riduce a un fatto: praticare lo skate dà loro un punto di vista insolito, che coincide con una pulsione a essere creativi in altre maniere oltre che sulla tavola.

Fare evoluzioni mozzafiato può non sembrare un atto di rifiuto, ma lo è quando rivendica lo skate come il significato reale della vita. Chi fa skate non manifesta, ma si manifesta. Ragazzi che hanno trovato in un movimento che ti stacca dalla terra il loro legame. Ecco un "Paradiso pedestre" di colpi d'anca, ginocchia rotte, teste spaccate, fuori dal quale il Tempo, la Società, il Destino, possono tendere i loro legittimi agguati e la Vita ritirare le sue promesse. La sua incoscienza favorisce la coscienza, le sue follie il rispetto dei diritti e della libertà di tutti.

È una sottocultura che si è sviluppata da sé, senza apporti dall'esterno, che incarnava l'implosione degli ideali utopistici, il declino delle ideologie, l'impossibilità di un cambiamento. In qualche modo lo skate rispondeva a una esigenza primaria di non omologarsi, di non uniformarsi al Sistema; ed è in questo la sua forza e il suo essere di comportamento trasversale a tutte le generazioni. Essere sul marciapiede ci si diverte di più. E ci si sente più liberi. Attraverso l'elaborazione artistica e la sfida fisica, lo skater affronta le complessità della vita. La dimostrazione di abilità diventa un rito di passaggio. Questi sforzi si spingono oltre il limitato scenario personale, quello formato da uno skater solitario con la propria tavola, verso un panorama più ampio e complesso: conversare con nuovi amici, condividere esperienze, conoscere gente, colmare il sentimento di solitudine o di noia, scaricare la depressione, esprimere emozioni, sentimenti e passioni della sfera personale.

Il principio della forza d'attrazione dello skate è il suo uso di ordine emotivo. L'espressione delle emozioni diventa centrale in risposta alla destabilizzazione della personalità, alla incertezza crescente dell'identità, al desiderio di essere integrati in una comunità. Come lo spirito Zen, anche lo skate ha il suo Satori, anche lo skate è una esperienza improvvisa e profonda che consente la "visione del cuore delle cose".

Così entriamo nel più intrigante aspetto del "gioco". Perché lo skate fornisce in formato ridotto una simulazione perfetta dei casi della vita. Lo sapevano bene i teorici del gioco del Cinquecento. Che è l'epoca in cui nasce la modernità e il mondo diventa sempre più complicato, difficile da comprendere e da maneggiare.

Non è un caso che nel secolo del Rinascimento i giochi abbiano una diffusione virale rivoluzionando l'immaginario collettivo. Gli scacchi, le carte, i giri dell'oca, i solitari, i labirinti di cartone, le battaglie navali, il calcio fiorentino, le cacce al tesoro aiutano grandi e piccoli a orientarsi nel dedalo della realtà. Come dire che il mondo è un gioco e il gioco è un mondo. E imparando a destreggiarsi nell'uno si impara a vivere anche nell'altro. Proprio perché mettono insieme, forse per la prima volta, verità e finzione, competizione e comunicazione, insicurezza e autoaffermazione, in un contesto dove per la prima volta si immaginano le arti come un complesso dialogante, dove l'architettura, la pittura, la scultura e tutta quella che è la dimensione creativa, potessero in qualche modo dialogare assieme. È una società, quella di Leonardo e di Michelangelo, che inizia ad avere delle necessità che non sono soltanto le necessità funzionali del quotidiano. Il gioco in questo senso è la prima forma di non alienazione rispetto alla vita ed è quindi la prima forma di fuoriuscita verso qualcosa in cui la mente creativa di tutti può diventare protagonista e centrale.

Mentre la letteratura isola, la televisione esclude, il cinema rende passivo lo spettatore, il gioco include. Mi attiva perché, scriveva Marshall McLuhan, "recupera la modalità di Narciso"; la moltiplicazione dell'io come protagonista del gioco. Dalla platea si vola al palcoscenico. Non siamo più semplici spettatori. Ma piuttosto spettatori di noi stessi. Spingendo fino al cortocircuito i ruoli tradizionali della società dello spettacolo. Con un'identificazione totale tra chi vede, chi è visto e chi agisce.

Questo coincide perfettamente con l'avvento dello skate dove ognuno in qualche modo si sente protagonista di una storia, è al centro di qualche cosa, che sia un successo o una sconfitta, un salto o una caduta. Lo skate ti dà questa sensazione, le evoluzioni ti danno questa emozione di generare un ampliamento di realtà, una moltiplicazione del mondo. Un ragazzo considera lo skate una estensione di sé stesso, non un qualcosa che media il suo rapporto con le cose. La tavola è un'estensione del suo io. Sono articolazioni del suo stare al mondo destinate a cambiare l'idea stessa di cosa debba essere l'esistenza. Scrive il californiano Stewart Brand (a lui si deve l'espressione "personal computer"): "Puoi provare a cambiare la testa della gente, ma stai solo perdendo tempo. Cambia gli strumenti che hanno in mano e cambierai il mondo".

Con una tavola quattro rotelle, niente più confini, niente più élite, niente più caste mediatiche, politiche, intellettuali. Questo è l'unico principio ideologico dello skate. Se la conoscenza scientifica serve a spiegare la realtà, a illuminarla con la sua chiarezza geometrica, lo skate aiuta a orientarsi nei labirinti misteriosi dell'animo umano. Raggiunge la mente passando per le emozioni che parlano al di là delle parole, dando voce a quel lato nascosto della vita che altrimenti non arriverebbe a mostrarsi.

D'altra parte, di tutte le sottoculture, lo skate è forse la più completa, mette insieme sport, musica, stile, ribellione, autoproduzione, video, fanzine. È anche architettura e intervento urbano, se si pensa a come negli anni Settanta i giovani skater californiani, emarginati dalle città, conquistavano spazi alternativi nelle piscine delle ville svuotate dalla siccità, per poi improvvisarsi carpentieri e muratori e fabbricare in proprio i primi parchi con scivoli e ostacoli. "Esiste un legame indissolubile tra architettura e skate. Come le onde hanno creato il surf, così gli architetti hanno inconsapevolmente dato forma allo spazio d'azione degli skater". Questo il pensiero del finlandese Janne Saario, architetto, paesaggista e skater professionista.

Rampe, corrimano e panchine diventano per Saario lo spunto per performance sportive ma anche un'occasione per ripensare gli spazi urbani. "Ho iniziato a praticare skate a 6 anni verso la fine degli anni 80 a Helsinki. All'epoca non esistevano aree dedicate per cui dovevamo continuamente cercare nuovi spazi come in una caccia al tesoro. Gli skater sviluppano un occhio nel trovare opportunità sempre nuove. Così quando ho scoperto che lo spazio urbano era disegnato da paesaggisti, ho deciso di diventarlo anche io".

La diffusione dello skating in Italia avvenne nel 1977 grazie ad un servizio di pochi minuti del programma televisivo "Odeon", rubrica di spettacolo e curiosità dal mondo di RaiUno. In quell'inverno del 1977, si registra un autentico picco di vendite di tavole con rotelle. In assenza di opportune strutture dedicate, strade e marciapiedi sono invasi da giovanissimi entusiasti, un successo accompagnato però da numerosissimi incidenti. Per la forte pericolosità dovuta alle numerose strade in discesa, Genova fu la prima città a vietare la circolazione dello skateboard, divieto esteso all'inizio del 1978 in tutto il territorio nazionale. Rimase nell'ombra per un lungo periodo, finché negli anni '90 lo skate cominciò a riprendere piede e visibilità, grazie anche alla costruzione di strutture adeguate come l'Elbo skatepark di Bologna, affermandosi fino a diventare una disciplina riconosciuta dal Coni. Adesso la consacrazione: è stato annunciato che alle Olimpiadi di Tokyo 2020 sarà annoverato tra le nuove discipline in cui gareggiare, insieme a baseball, surf, karate, eccetera.

In barba al consenso di cui gode oggi, lo skating era una volta un'attività strana, esotica, che ai più faceva paura, considerata un rifugio per una gioventù spostata e svalvolata fino al teppismo. Quel movimento che combinava mente, corpo e marciapiede in un'unica forma, dove tutte le azioni si susseguivano con naturalezza, era malvisto come una minacciosa arte marziale. Lo skater è una figura indocile, non certo rassicurante come quella dell'adamitico surfista. Ne sono un esempio i tre film che la Triennale propone: è del 2001 il fondamentale il documentario "Dogtown and Z-boys", narrato da Sean Penn, che racconta la rivoluzione dello skate, avvenuta a

Dogtown, degradato quartiere tra Santa Monica e Venice, con le loro incursioni nelle piscine vuote dei ricchi di Beverly Hills dove mettono a punto le nuove acrobazie. Quindi "Paranoid Park" di Gus Van Sant che vinse nel 2007 un premio speciale a Cannes, nonché eletto miglior film del 2007 dai critici della prestigiosa rivista francese Cahiers du cinéma. Sinistro, ossessivo, accumulando chiacchiere hard, pestaggi in branco, acrobazie sullo skateboard, uno slang impenetrabile come una giungla, E del 1995 "Kids" diretto da Larry Clark e sceneggiato da Harmony Korine che racconta 24 ore nella vita di un gruppo di adolescenti dei bassifondi di New York; un giorno passato rubando, picchiando e facendo largo uso di droghe e sesso non protetto. Il film è pensato per apparire come una sorta di crudo documentario in tempo reale, e descrive senza mezzi termini una realtà dura. Assai dura perché, parafrasando George Bernard Shaw: "Lo skate non consiste nel trovare te stesso. Lo skate consiste nel creare te stesso".

Leonardo Lazzarini ufficiostampa@fisir.it

Fonti: Fisr.it, Italianskateboarding.it, Olimpyc.org, Worlds