



*Ride the change*  
Documentario, 8'  
Regia: Luca Vignali  
Produzione: Luca Vignali

Elaborato di tesi: Luca Vignali  
Matricola: 10291Z  
Relatori: Marianna Schivardi,  
Alessandro Bertante

NABA Nuova Accademia  
di Belle Arti | Milano  
Diploma Accademico di Primo Livello  
Corso di Studi in Media Design  
e Arti Multimediali  
Anno Accademico: 2024/2025





FLYAWAY PROTEC  
"Day Glow"

RECTOR

T & C



Just off the Ventura, Hollywood  
4807 Whitsett Avenue  
North Hollywood, CA 91607  
(213) 769-3060 / 769-6977



QUIKSILVER

MAD RATS



SAFETY EQUIPMENT/APPAREL



DEANO M...

1

2

3

4



5

6

7

8

# Z SUPPLY

Wood or San Diego Freeway at  
22211 Ventura Blvd.  
Woodland Hills, CA 91364  
(213) 888-6488



MUELLER

## TRACKER

Six Mag.



## INDY

169II



## GULL WING

Superpro Blue 9"



Ex w/Coper  
& Lapper



151II  
w/Grind



## GYRO



Ful



131



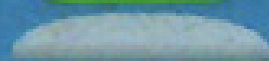
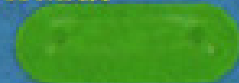
Connection 9"

## VARIFLEX

C-3

## SIMS

The Wheel  
BOWMAN



## KRYP



BLACK  
HART



POWELL  
Bones



BLOOD



MAD RATS

I'd Rather Be  
Skateboarding



SIMS



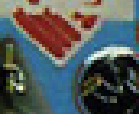
STAY  
BOUND



YIN  
YANG



BONES



## ACCESSORIES STICKERS

9



10



11



12



13



14



15



16



# INDICE



<b>CAPITOLO 1.</b>	<b>8</b>	<b>CAPITOLO 2.</b>	<b>24</b>
<b>INTRODUZIONE</b>		<b>L'AUDIOVISIVO COME</b>	
		<b>PILASTRO DELLA CULTURA</b>	
<b>1.1.</b>	<b>10</b>	<b>DELLO SKATEBOARDING</b>	
<b>Skateboarding e media</b>			
<b>audiovisivi: un viaggio</b>		<b>2.1.</b>	<b>25</b>
<b>personale e culturale</b>		<b>Le origini del racconto</b>	
		<b>visivo nello skateboarding</b>	
<b>1.2.</b>	<b>12</b>		
<b>Skateboarding:</b>		<b>2.2.</b>	<b>32</b>
<b>espressione, resilienza</b>		<b>Lo skateboarding online:</b>	
<b>ed educazione</b>		<b>creare e condividere per</b>	
		<b>tutti</b>	
<b>1.3.</b>	<b>16</b>		
<b>Scuole di skateboard: tra</b>			
<b>educazione e controversie</b>			
<b>culturali</b>			
<b>1.4.</b>	<b>18</b>		
<b>Obiettivi del progetto</b>			
<b>1.5.</b>	<b>20</b>		
<b>Struttura del lavoro</b>			



**CAPITOLO 3. 44**  
**DA STRADA A SCHERMO:**  
**L'ESTETICA DEI VIDEO**  
**DI SKATEBOARDING**  
**E IL LORO IMPATTO**  
**SUL CINEMA**

**3.1. 46**  
**L'estetica dei video di**  
**skateboarding**

**3.2. 52**  
**Spike Jonze: da video days**  
**al cinema**

**3.3. 56**  
**Lo skateboarding nel**  
**cinema contemporaneo**

**CAPITOLO 4. 68**  
**PROGETTO PRATICO:**  
**RIDE THE CHANGE**

**4.1. 68**  
**Pre-produzione –**  
**pianificazione e sviluppo**  
**creativo**

**4.2. 72**  
**Produzione e post**  
**produzione – processi di**  
**realizzazione e montaggio**

**4.3. 77**  
**Stile visivo e ispirazioni –**  
**modelli di riferimento e**  
**motivazioni artistiche**

**CAPITOLO 5. 82**  
**CONCLUSIONI**

**BIBLIOGRAFIA E 86**  
**SITOGRAFIA**





# 1. INTRODUZIONE

**“CIÒ CHE SEMBRAVA  
UN SEMPLICE GIOCO  
SI È RIVELATO UNA  
CHIAVE PER VEDERE  
IL MONDO CON OCCHI  
NUOVI”**

# 1.1. SKATEBOARDING E MEDIA AUDIOVISIVI: UN VIAGGIO PERSONALE E CULTURALE

Mi sento fortunato. Lo skateboarding e l'audiovisivo hanno sempre fatto parte della mia vita. I pomeriggi trascorsi a provare trick nel parcheggio sotto casa, le cadute e i successi, si intrecciavano con le prime riprese fatte con una videocamera amatoriale per catturare quei momenti irripetibili. Una passione che, fin da bambino, mi ha accompagnato in un percorso di crescita, spingendomi a scoprire nuovi modi di osservare me stesso e il mondo.

Guardare un video di skateboarding per me è quasi istintivo: l'impostazione dei piedi, gli spot, i trick.

Tutto sembra naturale, ma dietro c'è una cultura che ha modellato questa estetica e il modo di raccontare lo skateboarding. Uno dei miei primi progetti alla NABA è stato il montaggio di un video di skateboarding.

Non era solo un esercizio tecnico, ma un tentativo di catturare le emozioni e la libertà che lo skateboarding trasmette. Questa esperienza mi ha fatto riflettere sul profondo legame tra l'audiovisivo e la percezione dello skateboarding, e su come quest'ultimo abbia contribuito a influenzare i linguaggi visivi contemporanei. Ogni momento nello skateboarding è una sfida, una lezione. Si può andare in skateboard da soli o in gruppo, ma ciò che resta è la trasformazione della realtà circostante in un'opportunità creativa.

Ho iniziato a 9 anni, con uno skateboard preso con i punti del supermercato, e ciò che sembrava un semplice gioco si è rivelato una chiave per vedere il mondo con occhi nuovi. Lo skateboarding mi ha insegnato a cadere, a rialzarmi e a condividere queste esperienze. Nel 2020, durante il mio percorso di studi in Media Design presso NABA, ho aperto una scuola di skateboard a Milano. Questo progetto è stato un ponte tra la mia passione e la possibilità di osservarne l'evoluzione. Ho visto uno sport giovane trasformarsi, con la nascita delle scuole di skate e degli istruttori, figure ormai essenziali per il futuro di questa cultura.

Da qui voglio iniziare il mio racconto: un viaggio spinto dalle ruote e dalla camera, che intreccia due percorsi. Da un lato, esploro la storia dell'audiovisivo nello skateboarding, analizzando come ha influenzato i media moderni e come il racconto di questo sport sia cambiato nel tempo. Dall'altro, documento la nascita delle scuole di skateboard e della figura dell'istruttore in Italia, un tema che vivo quotidianamente e che rappresenta un passo cruciale nell'evoluzione di questa cultura.

Questo progetto celebra una passione che mi ha trasformato e che continua a influenzare profondamente sia me che il panorama visivo e culturale contemporaneo. Dopo decenni di evoluzioni e storie intrecciate, è affascinante osservare come tutto sia iniziato. Lo skateboarding ha le sue radici in California e Hawaii<sup>1</sup>, due luoghi dove il surf era una pratica consolidata. Negli anni '50, i surfisti cercarono un modo per replicare l'esperienza delle onde sulla terraferma, dando vita al "sidewalk surfing". Le prime tavole erano rudimentali, costruite artigianalmente con assi di legno e ruote di pattini a rotelle. Con il boom economico post-bellico, l'industria del giocattolo riconobbe il potenziale di questo nuovo strumento e, nel 1959, Roller Derby lanciò il primo skateboard commerciale.<sup>2</sup> Queste prime tavole erano semplici e prive di componenti avanzate come il grip o i truck regolabili.

Un momento cruciale nella diffusione dello skateboarding avvenne con la fondazione del negozio Val-Surf a Hollywood nel 1962.<sup>3</sup>

Questo fu il primo negozio al mondo a vendere skateboard prodotti in serie, contribuendo a trasformare lo skateboard da giocattolo a vera e propria attrezzatura sportiva. L'anno successivo, Larry Stevenson fondò Makaha Skateboards,

introducendo design ispirati alle tavole da surf e migliorando l'esperienza di guida grazie a componenti innovativi come le ruote in argilla e i truck regolabili.

Nel 1963, Makaha organizzò il primo contest di skateboard presso la Pier Avenue Junior High School di Hermosa Beach<sup>4</sup>, attirando l'attenzione di media e pubblico. Questo evento, insieme alla nascita del primo team professionale sponsorizzato da Makaha, rappresentò un punto di svolta, portando lo skateboarding a guadagnare riconoscimento nazionale. Anche altre aziende, come Hobie Alter, iniziarono a produrre skateboard professionali e a sponsorizzare eventi, consolidando il legame tra skateboarding e surf.

Negli anni '60, l'immagine dello skateboarding ricevette una spinta significativa grazie alla copertina di *Life Magazine* dedicata a Patti McGee, una delle prime skater professioniste, e alla pubblicazione di riviste come *The Quarterly Skateboarder*. Questi sviluppi contribuirono a diffondere lo skateboarding in tutto il mondo, trasformandolo in un fenomeno culturale globale.



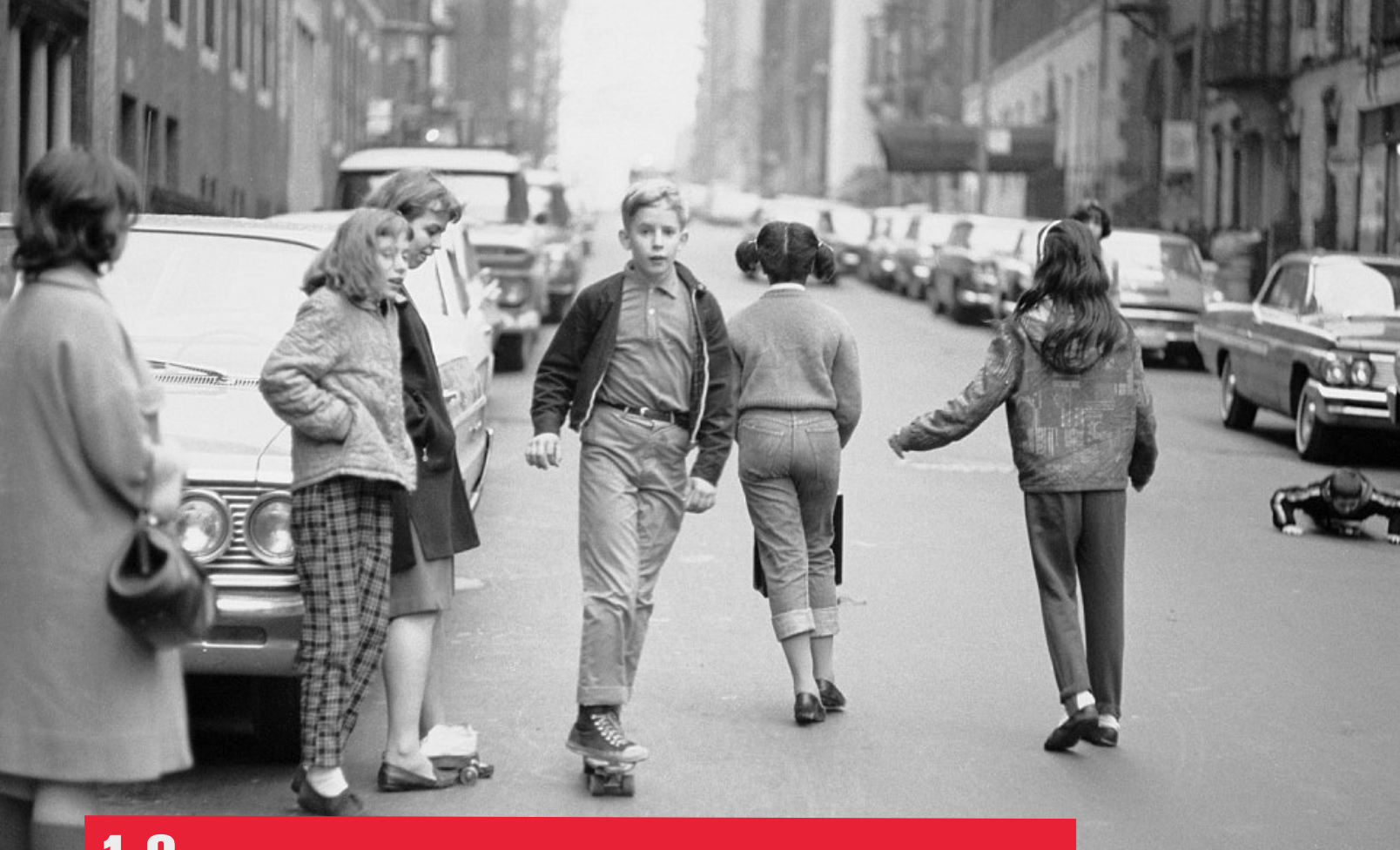
---

1 Iain Borden, *Skateboarding and the City: A Complete History*, Bloomsbury, 2019, pp. 12-15

2 "Skateboarding History," Hermosa Beach Museum, 2021

3 "Larry Stevenson: the story of the skateboard design innovator," *SurferToday*, 2023

4 "1965 American Skateboard Championships," *Skate and Annoy*, 2009



## 1.2.

# SKATEBOARDING: ESPRESSIONE, RESILIENZA ED EDUCAZIONE

Dopo aver esplorato le origini e la diffusione dello skateboarding, è fondamentale analizzarne la dimensione culturale e concettuale. Lo skateboarding non è solo uno sport, ma un potente mezzo di espressione personale e un catalizzatore per la comunità. Attraverso questa attività fisica, gli skater si connettono con se stessi e con gli altri, trasformando spazi urbani in luoghi di creatività e socialità. Ogni trick, ogni movimento sulla tavola, riflette la creatività e lo stile unico di chi lo pratica. Che si tratti di personalizzare la propria tavola con design creativi o di affrontare ostacoli urbani in modi nuovi, lo skateboarding diventa una forma d'arte dinamica e in continua evoluzione. Lo skateboarding è, inoltre, una celebrazione della resilienza. Imparare nuovi trick richiede concentrazione, perseveranza e una profonda connessione tra mente e corpo. Questo sport insegna a superare i propri limiti, sviluppando fiducia e determinazione. Le cadute, inevitabili e frequenti, rappresentano una lezione continua sull'importanza di rialzarsi e provare ancora. Ogni fallimento è parte integrante del processo di apprendimento<sup>5</sup>, una filosofia che gli skater applicano spesso anche nella vita quotidiana.

Non esiste un modo giusto o sbagliato di fare skateboarding, ed è proprio questa libertà che alimenta il progresso continuo e la creatività nel mondo dello skate. I trick non devono sempre essere perfetti; uno stile unico o non convenzionale può spesso rendere più affascinanti le evoluzioni, trasformandole in una vera espressione artistica. In skateboarding, la creatività e lo stile personale sono spesso più apprezzati delle semplici capacità tecniche, sottolineando come lo skate sia molto di più che un semplice sport competitivo. Il rischio, componente chiave dello skateboarding, va oltre la paura delle cadute. Affrontare ostacoli complessi e sfidanti richiede coraggio e una capacità unica di bilanciare preparazione tecnica e decisioni rapide. Questo approccio rafforza le abilità di gestione del rischio e la resilienza mentale, qualità fondamentali per affrontare situazioni complesse anche al di fuori dello skatepark.

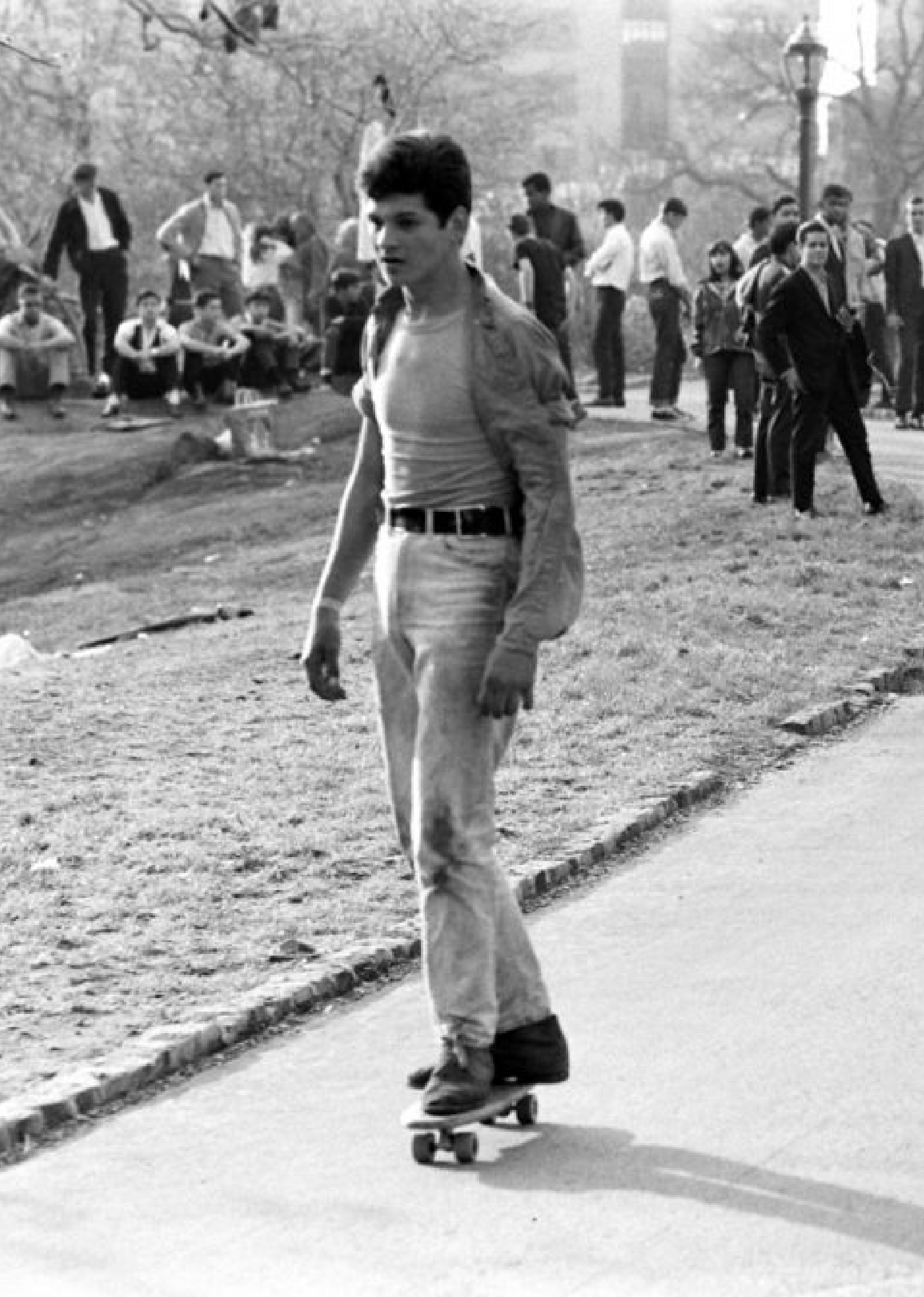
Lo skateboarding svolge un ruolo cruciale anche nella costruzione della comunità. I parchi skate non sono semplici spazi di allenamento, ma luoghi dove si sviluppano relazioni positive e si abbattano barriere culturali.<sup>6</sup> Skater di tutte le età collaborano per migliorare i propri spazi, organizzare eventi locali e supportarsi a vicenda, creando un senso di appartenenza unico. Eventi di beneficenza, come skate-a-thon e competizioni, raccolgono fondi per cause sociali e mostrano come lo skateboarding possa essere un veicolo di cambiamento positivo.<sup>7</sup> L'aspetto educativo dello skateboarding rappresenta un'opportunità straordinaria per lo sviluppo personale e comunitario, particolarmente tra i più giovani. In contesti scolastici, lo skateboarding è stato riconosciuto come uno strumento per migliorare le capacità fisiche e cognitive, nonché per promuovere la resilienza e la creatività. Programmi scolastici, come quello della Juniper School in Colorado, integrano lo skateboarding nel curriculum<sup>8</sup> per affrontare non solo l'educazione fisica ma anche lo sviluppo socio-emotivo. Attraverso attività come la costruzione e la personalizzazione delle proprie tavole, gli studenti imparano concetti di fisica, gestione dei materiali e problem-solving.



Questi programmi scolastici non solo promuovono il benessere fisico attraverso l'esercizio e il miglioramento delle capacità motorie, ma rafforzano anche abilità trasversali come la collaborazione, la gestione dei conflitti e la capacità decisionale. L'elemento creativo e l'esplorazione di stili personali aggiungono un valore unico, consentendo agli studenti di esprimere la propria individualità in un ambiente sicuro e supportivo. L'inclusione dello skateboarding nel contesto educativo ha dimostrato di essere particolarmente efficace per coinvolgere studenti che possono sentirsi alienati dai metodi tradizionali di insegnamento. Offrendo un'attività accessibile e coinvolgente, le scuole stanno creando un ambiente in cui tutti gli studenti, indipendentemente dalle loro abilità o background, possono partecipare e sentirsi valorizzati. Questo approccio non solo arricchisce l'esperienza educativa, ma contribuisce anche a formare individui più completi e resilienti<sup>9</sup>, pronti ad affrontare le sfide della vita dentro e fuori dalla scuola. Lo skateboarding, quindi, emerge non solo come sport o forma di espressione artistica, ma come uno strumento educativo potente che incarna valori di creatività, inclusività e sviluppo personale. La sua capacità di combinare aspetti fisici, mentali ed emotivi lo rende un veicolo straordinario per l'apprendimento e la crescita, rendendolo sempre più rilevante nei contesti moderni dell'educazione e della comunità.

5 Petrone, Robert, e Beal, Becky. From "safe" to "brave" spaces: pedagogical practices of exclusion to promote inclusion within & beyond skateboarding. *Frontiers in Sports and Active Living*, 2024  
 6 "Skateboarding in Pop Culture," *The Supply Network*, 2022  
 7 Le competizioni di beneficenza hanno visto una crescita

significativa dagli anni 2000, rafforzando il ruolo dello skateboarding come strumento sociale  
 8 "Skateboarding as an Educational Tool," *Colorado Schools Journal*, 2020  
 9 "The Role of Skateboarding in Youth Development," *Educational Research Quarterly*, 2019





# 1.3.

## SCUOLE DI SKATEBOARD: TRA EDUCAZIONE E CONTROVERSIE CULTURALI

Proseguendo dalla discussione sulle capacità educative e trasformative dello skateboarding, emerge un aspetto cruciale: il ruolo delle scuole di skateboard nel mondo e il dibattito che ne deriva. Queste istituzioni, progettate per formalizzare l'apprendimento dello skateboarding e promuoverne la diffusione, rappresentano un punto di svolta per uno sport tradizionalmente legato a un'espressione personale e spontanea.

Le scuole di skateboard hanno iniziato a diffondersi negli ultimi decenni, specialmente in contesti urbani e nelle comunità in cui lo skateboarding è visto come un mezzo per promuovere inclusione sociale e offrire opportunità educative. Un esempio iconico è la Bryggeriet High School in Svezia<sup>10</sup>, dove lo skateboarding è stato integrato nel curriculum accademico per migliorare il coinvolgimento degli studenti e favorire l'apprendimento attraverso un approccio pratico e creativo.

Tuttavia, in Italia, il panorama delle scuole di skateboard è ancora in fase di sviluppo. Attraverso una ricerca fatta sul registro delle associazioni sportive del CONI, si scopre che non ci sono neanche 50 associazioni sportive affiliate alla Federazione Italiana Sport Rotellistici (FISR), l'organo che regola lo skateboarding in Italia, forma gli istruttori e segue i campionati ufficiali. Sebbene il loro numero e la loro diffusione siano limitati rispetto ad altri paesi come gli Stati Uniti, esistono iniziative promettenti che cercano di promuovere lo skateboarding come mezzo educativo e sociale. Alcune scuole hanno avviato programmi extrascolastici per integrare lo skateboarding nell'offerta formativa, sottolineandone i benefici sia fisici che mentali.

Un esempio significativo è rappresentato dalla scuola di skateboard SSMI – Skate School Milano. Questa realtà si impegna in progetti di inclusione, tra cui l'insegnamento dello skateboarding ad alcuni ragazzi autistici. In particolare, ha collaborato con l'ASST Santi Paolo e Carlo e il loro centro per l'autismo in diverse occasioni, dimostrando come lo skateboarding possa essere uno strumento educativo e terapeutico straordinario. La scuola inoltre si adopera per rendere lo skateboarding accessibile a bambini a partire da 3 anni e mezzo, offrendo spazi al chiuso per garantire una pratica sicura e continua. Parallelamente, si occupa della cura degli spazi pubblici, organizza eventi e gare che coinvolgono non solo lo skateboarding, ma lo sport in generale, contribuendo a creare una comunità inclusiva e attiva.



**Nonostante i successi dimostrati da alcune iniziative, esiste un forte dibattito all'interno della comunità skateboarding sulla legittimità e l'impatto di queste scuole.<sup>11</sup> Molti skater tradizionalisti percepiscono la formalizzazione dell'insegnamento come una minaccia ai valori fondamentali dello skateboarding, che includono libertà, individualità e resistenza alla commercializzazione.**

**Essi temono che le scuole possano ridurre lo skateboarding a una serie di regole e tecniche predefinite, privandolo della spontaneità e dell'improvvisazione che lo caratterizzano.**

**Un altro punto di tensione è rappresentato dalla percezione di una progressiva "sportificazione" dello skateboarding, accentuata dalla sua inclusione nelle Olimpiadi e dall'espansione delle scuole di skate.<sup>12</sup> Per alcuni membri della comunità, queste iniziative rischiano di trasformare lo skateboarding in un'attività altamente regolamentata, perdendo il suo spirito controculture.**

**Tuttavia, i sostenitori delle scuole di skateboard sostengono che queste possano offrire accesso a risorse, strutture sicure e istruttori qualificati, rendendo lo skateboarding più accessibile e inclusivo per nuove generazioni di praticanti.**

**La presenza delle scuole di skateboard solleva anche questioni relative all'accesso e alla sostenibilità. Nei contesti urbani, dove lo spazio pubblico è limitato, la costruzione di skatepark e l'istituzione di scuole dedicate rappresentano una sfida logistica e politica. Inoltre, il costo associato alla frequenza di queste scuole può rappresentare una barriera per molti giovani, limitandone l'accessibilità e potenzialmente rafforzando le disuguaglianze sociali.**

**Nonostante le sfide, il ruolo delle scuole di skateboard continua a evolversi, stimolando un dialogo tra tradizione e innovazione. Il dibattito sulla loro legittimità riflette questioni più ampie sulla natura dello skateboarding: è uno sport, un'arte o una filosofia di vita?<sup>13</sup> Questo conflitto tra visioni diverse potrebbe, in ultima analisi, arricchire il panorama dello skateboarding, promuovendo una maggiore comprensione reciproca e nuove opportunità di crescita per tutti i suoi praticanti.**

*10 Bryggeriet è riconosciuta come una delle prime scuole a integrare lo skateboarding nell'educazione, diventando un modello per altri paesi*

*11 Questo dibattito è radicato nella natura stessa dello skateboarding, nato come controcultura e quindi resistente alla formalizzazione*

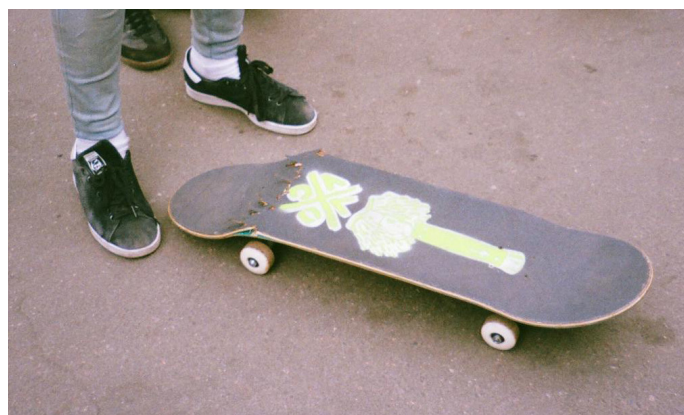
*12 La sportificazione dello skateboarding è diventata evidente con l'inclusione nelle Olimpiadi di Tokyo 2020, aprendo nuove opportunità ma suscitando critiche*

*13 Questo conflitto riflette l'evoluzione dello skateboarding da pratica underground a fenomeno culturale globale*

# 1.4. OBIETTIVI DEL PROGETTO

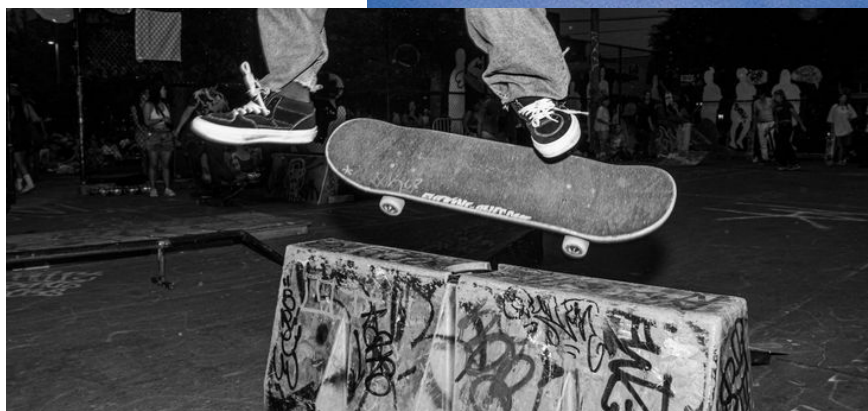
Lungo il percorso di questo lavoro emerge il desiderio di comprendere a fondo come lo skateboarding si sia evoluto da semplice passatempo a fenomeno culturale globale. Esplorando i legami con l'audiovisivo e il ruolo educativo delle scuole di skateboard, questo progetto intende delineare le dinamiche che hanno reso lo skateboarding non solo uno sport, ma una forma d'espressione creativa e un catalizzatore di cambiamento sociale. Gli obiettivi si pongono di far luce sulle narrazioni visive e sulle trasformazioni che hanno attraversato il mondo dello skateboarding, celebrandone l'originalità e il potenziale.

1. Esplorare il legame tra audiovisivo e skateboarding, analizzando la loro evoluzione storica e culturale, il loro impatto sui media moderni e la loro influenza sul cinema. Questo punto si concentra sull'indagare come lo skateboard, fin dalle sue origini, sia stato documentato attraverso filmati e fotografie, creando una narrazione unica che ha influenzato non solo i praticanti ma anche settori come moda, musica e arte visiva. Si esploreranno le fasi principali dello sviluppo di questa relazione, dalle riprese amatoriali agli attuali video professionali diffusi sui social media, e come queste produzioni abbiano contribuito a ridefinire le estetiche contemporanee. Sarà inclusa un'analisi specifica sui cambiamenti stilistici nei videoclip di skateboarding, con un focus sulle inquadrature caratteristiche come l'uso del fish-eye per esaltare la prospettiva, i movimenti dinamici della camera che seguono lo skater, e lo stile visivo unico sviluppato da filmer iconici.



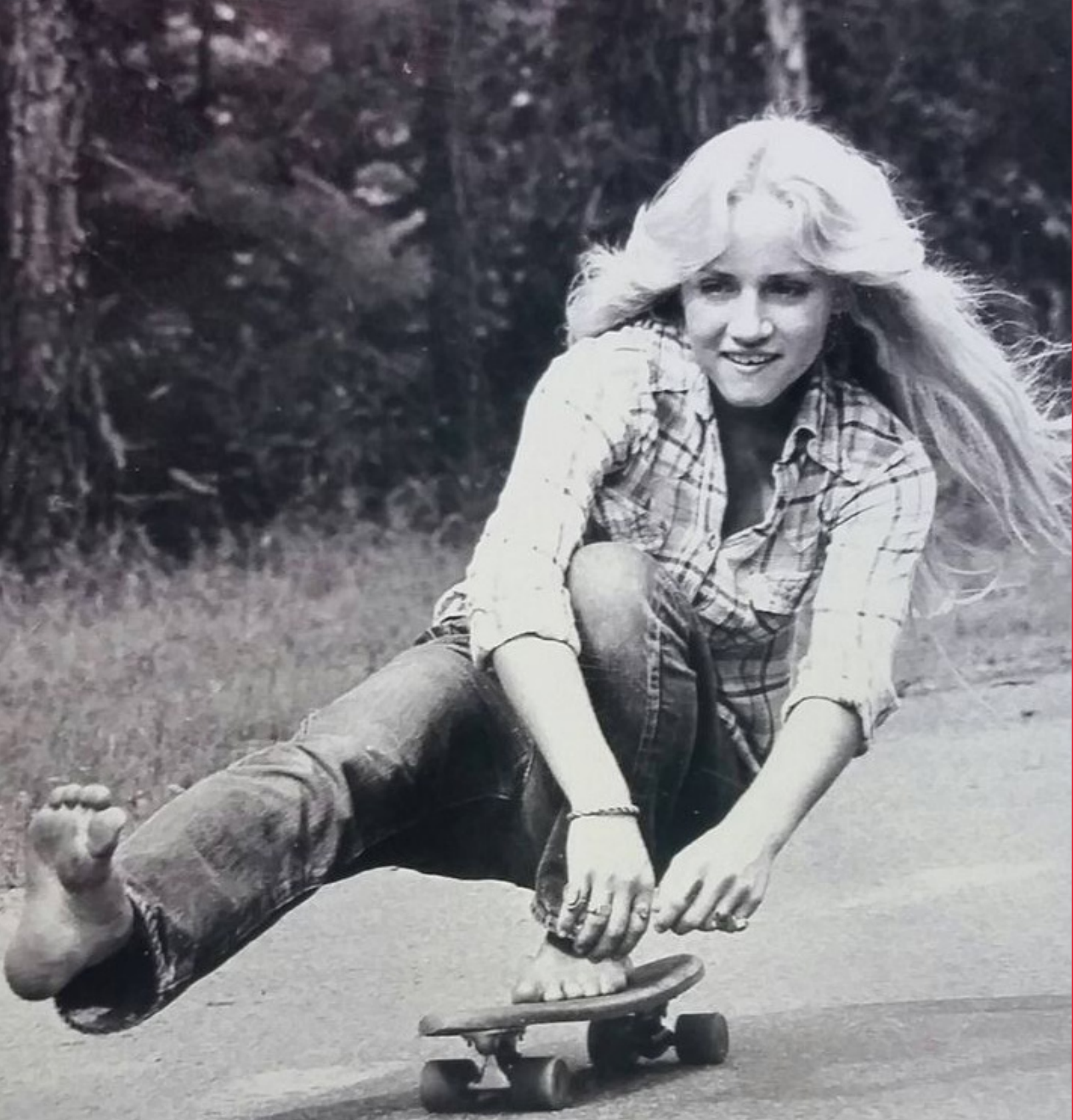
Verranno studiati esempi di come alcuni registi abbiano saputo integrare elementi artistici e tecnici, trasformando i video in opere che combinano creatività e abilità tecnica, contribuendo a definire un linguaggio visivo distintivo. Inoltre, si approfondirà come lo skateboarding abbia trovato il suo spazio nel cinema, evolvendosi da semplice rappresentazione di trick spettacolari a elemento narrativo e visivo centrale in film iconici come "Thrashin'", "Lords of Dogtown" e "Mid90s".

2. Documentare la crescita delle scuole di skateboard, evidenziando il loro contributo alla diffusione della cultura skate. L'attenzione sarà posta sul ruolo delle scuole nel promuovere valori fondamentali come inclusione, resilienza e creatività. Attraverso esempi concreti, si analizzerà come queste istituzioni siano diventate centri di aggregazione e formazione, con un impatto positivo sia sulla comunità skate che sulle città che ospitano gli skatepark.



Inoltre, verranno esplorate le difficoltà personali incontrate dagli istruttori nel crescere i ragazzi nello sport, come la gestione della motivazione, l'affrontare le paure dei giovani e l'insegnamento della resilienza attraverso le cadute e i successi. Saranno evidenziate le conquiste che derivano dal vedere i ragazzi superare i propri limiti, sviluppare autostima e apprendere lezioni di vita che vanno oltre lo skateboarding. Un aspetto centrale sarà anche il modo in cui queste scuole si impegnano a sviluppare competizioni e gare, creando eventi che non solo incentivano il miglioramento tecnico, ma rafforzano il senso di comunità e promuovono la cultura skate come fenomeno inclusivo e dinamico. Saranno approfondite anche le sfide legate alla sostenibilità e all'accettazione culturale, oltre a esplorare il modo in cui le scuole stanno ridefinendo l'immagine dello skateboarding nel contesto educativo e sociale.





**1.5.**  
**STRUTTURA**  
**DEL LAVORO**



**Il lavoro è strutturato in diversi capitoli, ciascuno dei quali affronta un aspetto cruciale della relazione tra skateboarding e audiovisivo, fornendo un quadro completo e approfondito. Si parte con un'analisi storica e culturale che esplora le origini dello skateboarding, il suo sviluppo come fenomeno sociale e il ruolo dell'audiovisivo nel documentare e plasmare questa cultura. Questo primo segmento stabilisce le basi per comprendere le radici e le trasformazioni che hanno portato lo skateboarding a evolversi in una forma d'arte visiva e narrativa.**

**Successivamente, il lavoro si focalizza su un approccio pratico e visivo, analizzando esempi concreti che illustrano l'intreccio tra skateboarding e media. Questo include uno studio dettagliato dei videoclip, delle tecniche di ripresa e montaggio, nonché delle scelte stilistiche adottate da filmmaker iconici. Vengono approfondite le innovazioni tecnologiche che hanno rivoluzionato il modo di rappresentare lo skateboarding, dai video VHS degli anni '80 ai contenuti virali delle piattaforme social.**

**Un ulteriore capitolo è dedicato alle scuole di skateboard, che rappresentano un punto di svolta nella diffusione della cultura skate. Si analizzano le loro iniziative educative, le sfide organizzative e le conquiste nel creare un senso di comunità, con un focus sugli eventi e le competizioni che promuovono lo skateboarding come veicolo di inclusione e resilienza.**

**Infine, il lavoro si conclude con una riflessione sulle prospettive future, evidenziando il potenziale dello skateboarding di continuare a influenzare i linguaggi visivi e culturali e il ruolo chiave delle scuole e degli istruttori nel garantire una crescita sostenibile e inclusiva di questa disciplina.**





## 2. L'AUDIOVISIVO COME PILASTRO DELLA CULTURA DELLO SKATEBOARDING



## 2.1. Le origini del racconto visivo nello skateboarding

Il rapporto tra lo skateboarding e il linguaggio audiovisivo ha radici profonde, che risalgono ai primi decenni dalla nascita di questa disciplina. Fin dagli anni Sessanta, lo skateboarding emerge come fenomeno culturale nelle strade della California, portando l'energia e lo stile del surf dagli oceani agli spazi urbani. Questo sport, una combinazione unica di atletismo, creatività e ribellione, attirò immediatamente l'attenzione dei media e degli artisti visivi.

Un evento cruciale di questa evoluzione fu il primo campionato ufficiale di skateboard, il National Skateboarding Championship, tenutosi nel 1963 a Hermosa Beach, California. Questo campionato rappresentò anche una delle prime opportunità di esposizione televisiva per lo skateboarding, rendendolo accessibile a un vasto pubblico. Le riprese cercarono di sviluppare un linguaggio visivo in grado di comunicare l'essenza di uno sport ancora poco conosciuto. Essendo agli albori, esplorarono modi per trasmettere la velocità e l'energia delle performance, anche senza una chiara consapevolezza delle potenzialità acrobatiche dello skateboarding negli anni successivi. L'evento, trasmesso a livello nazionale, contribuì a consolidare l'immagine dello skateboarding come disciplina spettacolare e innovativa, influenzando il modo in cui sarebbe stato rappresentato nei media visivi.

Un altro momento significativo di esposizione televisiva fu rappresentato dal programma *Wide World of Sports* della ABC<sup>14</sup>, che negli anni '60 dedicò spazio agli eventi di skateboarding, inclusi i campionati di slalom a nord di San Diego. Questo celebre show, lanciato nel 1961, esplorava discipline sportive meno conosciute e rappresentò una piattaforma innovativa per la diffusione dello skateboarding. Le riprese televisive sperimentarono tecniche di inquadratura inusuali per l'epoca<sup>15</sup>, come posizionare le telecamere sotto lo skateboard o dietro le scarpe degli atleti, creando punti di vista unici che ricordano le moderne action cam. Inoltre, la tecnica dello slow-motion venne utilizzata in alcune occasioni per enfatizzare ulteriormente l'eleganza dei movimenti e l'energia dinamica degli skater, offrendo al pubblico un'esperienza visiva immersiva e inedita. Questi esperimenti aprirono la strada a un linguaggio visivo che avrebbe influenzato i futuri documentari e video sullo skateboarding.

Nel 1965, il cortometraggio *Skaterdater* portò lo skateboarding sul grande schermo, trasformandolo in un'opera d'arte visiva.<sup>16</sup> Diretto da Noel Black, il film raccontava la vita di un gruppo di adolescenti skater nelle strade della California. Girato con un budget ridotto di soli 9.000 dollari e utilizzando una

telecamera Éclair 35mm, Skaterdater si distinse per l'uso di tecniche pionieristiche. Tra queste, spiccano le angolazioni estremamente basse e le riprese dinamiche che enfatizzavano i dettagli del movimento, creando una narrazione visiva unica senza l'uso di dialoghi. Per ottenere questi effetti, il team di produzione costruì una piattaforma collegata a una bicicletta per consentire alla telecamera di seguire i rider in movimento, esaltandone la velocità e l'eleganza. La colonna sonora surf-rock, composta da Mike Curb e Nick Venet, conferì al film un'atmosfera vibrante e senza tempo.<sup>17</sup> Il cortometraggio vinse la Palma d'Oro per il miglior cortometraggio al Festival di Cannes del 1966 e fu nominato agli Oscar, segnando un momento storico per la rappresentazione dello skateboarding. Skaterdater non solo catturò l'immaginario collettivo, ma ispirò generazioni di registi e skater, ponendo le basi per l'estetica visiva che avrebbe caratterizzato i video di skateboarding negli anni successivi. Con le sue innovative tecniche di ripresa e la rappresentazione di un momento di transizione adolescenziale, il film resta un punto di riferimento per la cultura visiva legata allo skateboarding. Negli anni '80, l'introduzione delle videocassette VHS rappresentò un punto di svolta per la cultura audiovisiva dello skateboarding<sup>18</sup>, semplificando radicalmente il processo di produzione video e rendendolo più economico e accessibile. A differenza delle tradizionali riprese su pellicola, che richiedevano attrezzature costose e uno sviluppo laborioso in laboratorio, le videocamere VHS registravano direttamente su nastro magnetico, eliminando la necessità di processi intermedi. Questa capacità consentiva agli utenti di rivedere immediatamente le riprese, un vantaggio cruciale per gli skater che volevano analizzare i loro trick o condividerli rapidamente.

Le videocamere VHS si affiancarono rapidamente a modelli come le Hi8, che rappresentarono un ulteriore passo avanti in termini di portabilità e qualità. Tuttavia, fu l'introduzione della Sony DCR VX1000 negli anni '90 a segnare una svolta epocale.<sup>19</sup> Questa videocamera, dotata di un'eccezionale lente fisheye MK1 della Century Optics, divenne il simbolo dell'estetica visiva dello skateboarding. La lente fisheye permetteva di catturare il movimento da prospettive uniche, esaltando la velocità e le linee architettoniche degli spot urbani. Inoltre, la VX1000 offriva una qualità audio e video di livello professionale, permettendo ai videomaker di elevare lo standard produttivo dei video skate.

Grazie alla VX1000 e al fisheye MK1, i video di skateboarding acquisirono una maggiore profondità artistica, definendo un'estetica che sarebbe diventata



iconica negli anni a venire. La facilità di editing grazie ai nastri MiniDV e l'accessibilità del formato resero la VX1000 lo strumento preferito per documentare le sessioni di skate, influenzando profondamente il linguaggio visivo di questa cultura. Questo approccio diede vita a un'estetica fai-da-te perfettamente in sintonia con la cultura skate, caratterizzata da autenticità e creatività. Le videocamere VHS e la successiva introduzione della VX1000 permisero una diffusione capillare dei video: duplicare le cassette era semplice, e queste venivano distribuite nei negozi di skate, durante eventi e fiere, diventando veri e propri oggetti di culto. Grazie a questa tecnologia, gli skater potevano non solo documentare le loro performance, ma anche raccontare le loro storie e condividere lo spirito ribelle e autentico della loro comunità a livello globale. Un esempio fondamentale di questa evoluzione fu *The Bones Brigade Video Show* (1984), che segnò una svolta nel panorama visivo dello skateboarding. Creato da Stacy Peralta e il suo team, questo video rappresentò un mix tra strategia di marketing e innovazione artistica. Era un prodotto ibrido che includeva riprese tecniche mozzafiato e sketch improvvisati, il tutto con un approccio guerriglia alla produzione. Peralta mirava a esaltare non solo l'individualità degli skater come Tony Hawk, Rodney Mullen e Steve Caballero, ma anche a definire un'estetica unica che mettesse in evidenza la cultura dello skate. Le tecniche di ripresa, sebbene rudimentali, catturavano l'energia e la creatività di uno sport in evoluzione, utilizzando montaggi dinamici e musiche punk per trasmettere un senso di ribellione e libertà.



Questa spinta innovativa culminò pochi anni dopo con la realizzazione di "The Search for Animal Chin" nel 1987, un progetto che rappresentò il perfezionamento e l'evoluzione di quanto iniziato con *The Bones Brigade Video Show*. Se il primo video aveva posto le basi per una nuova estetica dello skateboard, il secondo ne ampliò la portata, trasformandolo in una vera e propria icona culturale e artistica. Ideato nuovamente da Stacy Peralta e interpretato dai leggendari membri della Bones Brigade, tra cui Tony Hawk, Rodney Mullen e Steve Caballero, il video rivoluzionò il modo di raccontare questo sport attraverso una narrazione creativa, un'innovativa sperimentazione cinematografica e una profonda attenzione al dettaglio. Peralta, visionario del mondo dello skateboard, ha saputo mescolare abilmente tecniche di ripresa pionieristiche e una narrazione avvincente, trasformando semplici sessioni di skate in un racconto avventuroso e satirico, ispirato a film come *The Endless Summer*, un documentario del 1966 diretto da Bruce Brown che segue due surfisti nel loro viaggio intorno al mondo alla ricerca dell'onda perfetta. Questo film ha definito un nuovo standard per i film sportivi, celebrando la libertà, l'avventura e lo spirito della cultura surfistica. La produzione del video, realizzata con un budget limitato ma una visione ambiziosa, si è avventurata in location iconiche come Wallows alle Hawaii e China Banks a San Francisco, culminando nella costruzione della leggendaria Chin Ramp<sup>20</sup>. Questa struttura, una delle più grandi mai realizzate, è diventata un simbolo dell'evoluzione dello skateboarding verticale, influenzando profondamente il design delle rampe negli anni successivi.

La realizzazione del progetto ha richiesto oltre 100 ore di riprese, ridotte a un video di 65 minuti, arricchito da dialoghi improvvisati e scene spontanee che hanno aggiunto autenticità e dinamismo al risultato finale. La Bones Brigade, composta dai migliori talenti dello skateboard, rappresentava un collettivo unico, in cui ogni membro contribuiva con il proprio stile distintivo e la propria creatività. Tony Hawk, con la sua incessante voglia di innovare, e Rodney Mullen, genio nell'invenzione dei trick, incarnavano l'evoluzione tecnica dello skateboard, mentre Steve Caballero e gli altri membri apportavano ulteriore profondità e diversità al gruppo. La loro sinergia ha trasformato lo skateboard in un fenomeno globale, influenzando generazioni di skater e ridefinendo la percezione di questo sport.

Quando venne presentato al pubblico nel 1987, "Animal Chin" ridefinì gli standard dei video di skateboard, celebrando questa disciplina non solo come sport, ma come forma d'arte, mezzo di espressione e simbolo di valori come creatività, libertà e amicizia. Ogni scena del video è un tributo alla cultura giovanile degli anni '80, caratterizzata da ironia, passione e spirito di avventura. La Chin Ramp, in particolare, divenne un'icona duratura, ispirando non solo la progettazione di strutture, ma anche un'intera generazione di skater a spingersi oltre i propri limiti. Grazie alla sua combinazione di innovazione tecnica, narrazione unica e impatto culturale, "The Search for Animal Chin" rimane una pietra miliare nella storia dello skateboard, un'opera capace di ispirare e influenzare ancora oggi.

**QUESTA SIMBIOSI TRA SKATEBOARDING  
E AUDIOVISIVO NON È SOLO UN FENOMENO  
CULTURALE, MA UNA FORZA TRAINANTE  
CHE HA CONTRIBUITO A DEFINIRE IDENTITÀ,  
COMUNITÀ E LINGUAGGI CREATIVI**





Questo percorso di innovazione e narrazione visiva non si fermò qui. Tra i lavori più innovativi, Video Days (1991) rappresenta un punto di svolta nella storia dei video di skate. Diretto da Spike Jonze, il video si distinse per l'approccio narrativo e stilistico unico, combinando l'estetica punk con una narrazione fluida e intima. Con protagonisti come Jason Lee e Guy Mariano, Video Days catturò non solo l'abilità tecnica degli skater, ma anche le loro personalità. Jonze utilizzò tecniche di ripresa innovative, tra cui inquadrature a punto di vista, slow-motion e transizioni dinamiche, che aumentarono il coinvolgimento dello spettatore.<sup>21</sup> La colonna sonora, accuratamente selezionata, aggiunse profondità emotiva al video, trasformandolo in un'opera che trascendeva il semplice sport per esplorare temi di amicizia e ribellione. Inoltre, il montaggio sperimentale e il ritmo narrativo lo resero un modello per i video futuri, influenzando sia il mondo dello skateboarding che quello del cinema indipendente.

Un aspetto tecnico particolarmente innovativo di Video Days fu l'uso della funzione di "superimposing" presente su alcune camcorder dell'epoca. Questa tecnica permetteva di sovrapporre testi o immagini direttamente nel frame mentre veniva registrato, evitando la necessità di ulteriori editing in post-produzione. I titoli di apertura e di chiusura venivano spesso creati inquadrando fogli di carta con scritte o disegni che venivano posizionati manualmente davanti alla lente della videocamera. Questo approccio, seppur semplice, donava al video un'estetica autentica e artigianale che si adattava perfettamente allo spirito fai-da-te della cultura skate. L'uso del superimposing<sup>22</sup> aggiunse un ulteriore livello di creatività visiva, evidenziando l'ingegnosità dei filmmaker nel massimizzare le risorse tecniche disponibili.

Spike Jonze e Jason Lee, protagonisti della cultura skate, hanno trasformato la loro passione in carriere cinematografiche di successo. Jonze, è passato al cinema mainstream con opere rivoluzionarie come Being John Malkovich (1999). Lee, ha intrapreso una carriera da attore, diventando celebre in film come Mallrats e la serie TV My Name Is Earl.

Questa simbiosi tra skateboarding e audiovisivo non è solo un fenomeno culturale, ma una forza trainante che ha contribuito a definire identità, comunità e linguaggi creativi.




---

14 *Wide World of Sports* della ABC fu un programma pionieristico nel dare visibilità a discipline emergenti, compreso lo skateboarding. Gli episodi dedicati allo skate contribuirono a legittimarlo come sport spettacolare e visivamente dinamico

15 Le tecniche pionieristiche introdotte negli anni '60, come le angolazioni basse e lo slow-motion, anticiparono l'uso moderno delle action cam e del fisheye

16 "Skaterdater: the world's first skateboard movie," *Surfa Sam Skateboards*, 2023

17 Il surf-rock era una scelta naturale per Skaterdater, poiché rifletteva lo stretto legame tra skateboarding e surf negli anni '60

18 "The Rise of DIY Skateboarding Culture," *Thrasher Magazine*, 1985

19 "Red Bull: The Evolution of Video Cameras in Skateboarding," *Red Bull Media House*, 2023

20 La costruzione della Chin Ramp rappresentò un punto di svolta non solo tecnico, ma anche simbolico, influenzando profondamente la progettazione delle rampe e il futuro dello skateboarding verticale

21 *Medium*, "How Spike Jonze Merged Skateboarding and Film," 2018

22 Il superimposing, una tecnica semplice ma efficace, sottolineava l'estetica fai-da-te e la sperimentazione visiva che caratterizzavano i video di skate dell'epoca



## 2.2.

# L'era dei social media e il cambiamento della cultura audiovisiva

La democratizzazione della produzione video ha visto i suoi primi passi con l'accessibilità delle videocamere negli anni '80, ma è con l'avvento di YouTube nel 2005 che si è verificata una vera rivoluzione. Questa piattaforma, concepita per la condivisione immediata di video, ha eliminato le barriere della distribuzione tradizionale, offrendo una vetrina globale accessibile a tutti. Prima di YouTube, i videoclip di skateboarding venivano registrati su VHS e distribuiti attraverso negozi specializzati o inviati fisicamente a sponsor potenziali. Con la possibilità di caricare contenuti online, gli skater hanno iniziato a raggiungere un pubblico vastissimo, ridisegnando completamente il panorama dello sport.

I primi video pubblicati su YouTube erano spesso grezzi, autentici e pieni di passione. Questi filmati, girati con videocamere digitali accessibili, rappresentavano lo spirito pionieristico del tempo. Il formato libero e facilmente condivisibile ha spinto gli skater di tutto il mondo a documentare non solo trick spettacolari, ma anche momenti di vita quotidiana, offrendo uno sguardo autentico sulla cultura skate.

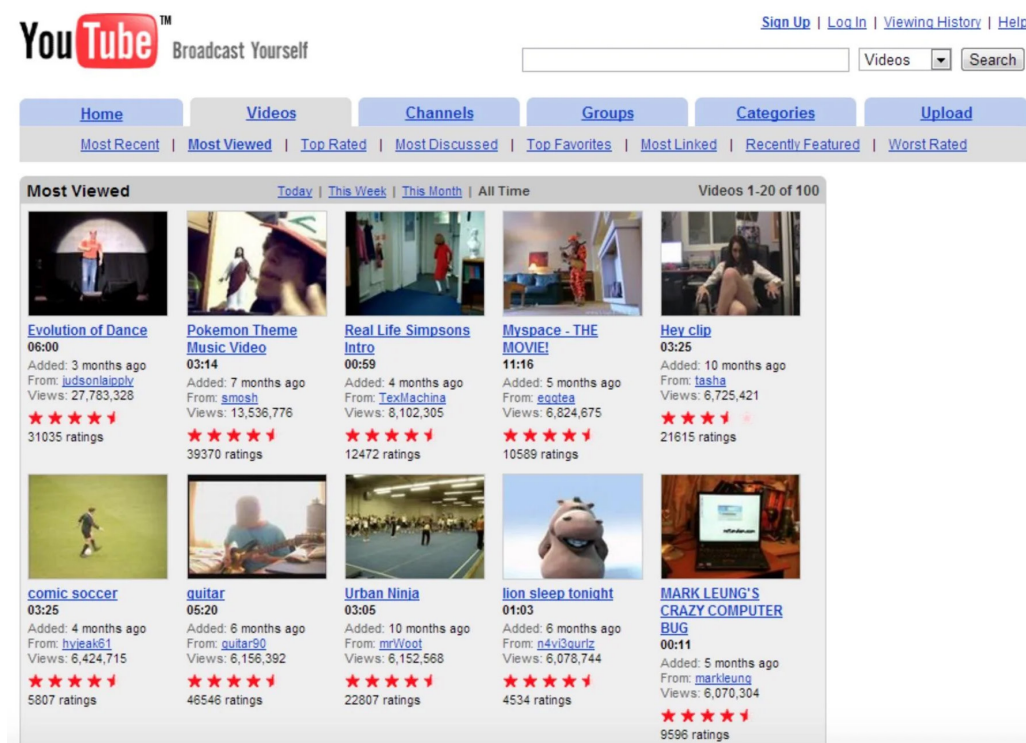
Questo periodo ha visto la nascita dei "Sponsor Me Tapes", video creati per attirare l'attenzione di team e sponsor.<sup>23</sup> Con YouTube, il processo di scoperta di nuovi talenti è diventato immediato e accessibile, abbattendo barriere geografiche e di costo, trasformando le opportunità di carriera per moltissimi aspiranti professionisti. Un evento che ha segnato una svolta su YouTube è stato il successo virale del video "Fully Flared" di Lakai, diretto da Ty Evans e Spike Jonze.

Pubblicato su DVD e poi caricato su YouTube, il video ha combinato innovazione tecnica con una regia cinematografica, mostrando come lo skateboarding potesse essere elevato a una forma d'arte visiva. Questo ha spinto altri marchi e skater a utilizzare YouTube non solo come mezzo di promozione, ma anche come piattaforma per raccontare storie ed esprimere creatività. Instagram ha successivamente consolidato il ruolo dei social media nella cultura skateboarding.

Grazie alla possibilità di condividere immagini e video accattivanti, ha offerto una piattaforma visiva ideale per raccontare storie personali e costruire il proprio brand. Instagram non è solo una vetrina, ma un ecosistema in cui il talento viene riconosciuto e premiato con sponsorizzazioni e visibilità internazionale, superando i limiti tradizionali del settore.



L'avvento degli smartphone ha ulteriormente rivoluzionato la creazione di contenuti su Instagram. Ogni momento poteva essere catturato e condiviso in tempo reale, grazie alla facilità di registrare video in autonomia o con l'aiuto degli amici. Questa immediatezza ha permesso agli skater di mostrare trick spontanei, incidenti divertenti e scorci di vita quotidiana, rendendo i contenuti più autentici e coinvolgenti. L'abilità di caricare clip brevi ma incisive ha reso Instagram uno strumento potente per costruire una presenza globale. Eventi come il "Battle at the Berrics", documentati su Instagram, hanno attirato milioni di visualizzazioni, trasformando una competizione locale in un fenomeno internazionale. Instagram è diventato un motore per la creazione di micro-comunità all'interno della cultura skateboarding, con skater che condividono contenuti educativi, creativi e ispiratori. Il formato delle Storie e dei Reels ha permesso agli utenti di esplorare in profondità nuovi contenuti, incentivando un'interazione continua tra creatori e pubblico.



Negli anni '90, i magazine di skate come Thrasher e Transworld Skateboarding dominavano la scena, fungendo da pilastri della cultura skate.<sup>24</sup> Tuttavia, con l'avvento dei social media e di piattaforme come YouTube, il loro ruolo si è trasformato drasticamente. Sebbene abbiano perso parte della loro centralità, questi magazine hanno saputo adattarsi, evolvendosi in piattaforme digitali che combinano articoli tradizionali con contenuti multimediali accattivanti. Oggi, rappresentano ancora un punto di riferimento fondamentale per autenticità e qualità, raggiungendo un pubblico più ampio attraverso strategie mirate sui social media. Non solo i magazine, ma anche i negozi fisici di skateboard hanno risentito dell'avvento del digitale. Con la crescente diffusione di YouTube e delle piattaforme social, molti negozi hanno dovuto reinventarsi per mantenere la propria rilevanza.<sup>25</sup>



Alcuni, come il celebre rivenditore CCS, hanno abbracciato il potenziale di YouTube creando contenuti unici come la serie “100 Kickflips In...”<sup>26</sup>, in cui vengono testate diverse scarpe da skate per valutarne la durabilità. Questi video non solo forniscono informazioni dettagliate sui prodotti, ma intrattengono anche gli spettatori con un format autentico e coinvolgente. La presenza sui social media ha permesso a questi negozi di connettersi direttamente con la comunità skate, rafforzando il legame con i consumatori e aumentando la fiducia verso i loro prodotti. L'utilizzo di piattaforme come YouTube e Instagram non si è limitato ai negozi, ma ha trasformato anche il ruolo dei magazine, offrendo loro nuove opportunità per promuovere contenuti esclusivi come interviste, approfondimenti e video dietro le quinte. Questa transizione ha permesso ai magazine e ai negozi di mantenere la loro rilevanza nell'era digitale, servendo come ponte tra il passato e il futuro della cultura skate.

Attraverso queste piattaforme, i magazine e i negozi continuano a educare, ispirare e coinvolgere nuove generazioni di skater, dimostrando che tradizione e innovazione possono coesistere armoniosamente. Secondo un rapporto di Grand View Research (2021), il mercato globale dello skateboarding dovrebbe crescere a un tasso annuo composto (CAGR) del 3,5% dal 2023 al 2030. Questo dato sottolinea l'importanza di combinare elementi tradizionali come i magazine con le nuove tecnologie digitali per stimolare interesse e innovazione nel settore. Il ruolo degli influencer, supportati dai magazine e dai negozi stessi, è diventato cruciale per creare connessioni autentiche con il pubblico.



La digitalizzazione ha portato con sé sfide significative, come l'eccessiva enfasi sulla viralità. Gli algoritmi di piattaforme come Instagram premiano contenuti che catturano rapidamente l'attenzione, spingendo alcuni skater a privilegiare l'aspetto spettacolare a scapito dell'autenticità. Questo fenomeno ha alimentato un dibattito all'interno della comunità sul rischio di perdere l'essenza ribelle dello skateboarding, una caratteristica che lo ha sempre contraddistinto. Tuttavia, la digitalizzazione ha anche democratizzato l'accesso alla cultura skate, abbattendo barriere geografiche e sociali. La possibilità di raggiungere un pubblico globale senza intermediari ha dato a talenti emergenti una piattaforma per farsi conoscere e per costruire una carriera indipendente. La diversità di prospettive arricchisce la narrazione globale dello skateboarding, creando una comunità inclusiva e vibrante che celebra creatività, autenticità e innovazione.

Un altro vantaggio significativo è rappresentato dagli strumenti avanzati di produzione e condivisione. Software intuitivi e piattaforme accessibili hanno trasformato molti skater in creatori di contenuti, migliorando la qualità e la varietà dei video disponibili. Questi strumenti favoriscono anche un'interazione diretta con i fan, costruendo comunità fedeli e rafforzando il legame tra skater e pubblico. L'evoluzione tecnologica ha reso possibile catturare e condividere momenti autentici, consentendo agli skater di mantenere un contatto continuo con i propri follower e di raccontare storie personali attraverso video creativi e coinvolgenti. Un ulteriore aspetto della digitalizzazione è la monetizzazione dei contenuti. Piattaforme come YouTube e Instagram consentono agli skater di generare entrate tramite pubblicità, sponsorizzazioni e vendita di merchandising. Questo modello ha reso lo skateboarding una carriera sostenibile per molti, pur sollevando interrogativi su come bilanciare creatività e pressione commerciale. La capacità di combinare passione e business ha trasformato molti skater in imprenditori digitali, sottolineando come lo skateboarding non sia solo uno sport, ma anche un potente mezzo di espressione culturale e un settore economico in crescita.

---

24 Thrasher è stato fondato nel 1981 e ha rapidamente guadagnato una posizione dominante, grazie alla sua capacità di combinare contenuti tecnici con reportage sulla cultura skate, diventando una sorta di "Bibbia" per la comunità

25 L'evoluzione digitale ha spinto i negozi di skateboard a utilizzare i social media per rafforzare il legame con i clienti e rimanere rilevanti

26 Questo format ha un doppio impatto: da un lato fornisce una valutazione pratica delle scarpe da skate, dall'altro rafforza il posizionamento del rivenditore come un'autorità autentica nel settore, creando contenuti che i consumatori percepiscono come genuini e utili

# BATTLE AT THE BERRICS - BY KOSTON AND BERRA

Dal suo esordio nel 2008, il “Battle at The Berrics” (BATB) ha rivoluzionato il panorama dello skateboarding, trasformandosi in un evento iconico non solo per i praticanti, ma anche per la cultura visiva su YouTube. Fondato da Eric Koston e Steve Berra nel loro skatepark privato, The Berrics<sup>27</sup>, il contest è nato come una competizione semplice e informale, per poi evolversi in un fenomeno globale che incarna il connubio perfetto tra sport, intrattenimento e innovazione digitale. La portata e l’impatto del BATB non si limitano al contesto sportivo, ma rappresentano un simbolo della capacità di uno sport di ridefinirsi attraverso i media digitali, intrecciando abilità, creatività e una visione che va oltre i confini del tradizionale. Il concept iniziale di BATB era disarmante nella sua semplicità: uno scontro diretto tra skater, con trick sempre più complessi eseguiti in sequenza. Tuttavia, ciò che ha davvero distinto il contest è stato l’uso dei media digitali per amplificarne l’impatto.

Le battaglie, registrate e distribuite su piattaforme come YouTube, hanno subito conquistato milioni di visualizzazioni, trasformando il format in un appuntamento imperdibile per appassionati e curiosi. Questa accessibilità online ha democratizzato lo skateboarding, permettendo a chiunque, ovunque, di immergersi in questo mondo. Ogni video pubblicato portava con sé un messaggio di inclusività e condivisione, dimostrando che lo skateboarding non è solo tecnica, ma anche cultura e connessione. L’atmosfera intima e autentica delle prime edizioni ha contribuito a creare un senso di comunità unica, unendo partecipanti e spettatori in un legame che andava oltre il semplice spettacolo. Nonostante l’evoluzione tecnologica e l’aumento della portata dell’evento, BATB ha mantenuto questa autenticità, confermandosi una piattaforma per mettere in luce il talento emergente e celebrare quello consolidato. Come ha sottolineato Steve Berra in un’intervista, ogni battaglia è un riflesso della passione e della dedizione che rende lo skateboarding un’arte prima ancora che uno sport.

Il successo del BATB è indissolubilmente legato alla sua presenza su YouTube, una piattaforma che, negli anni 2000, stava emergendo come il fulcro della cultura audiovisiva. Video ben prodotti, una narrazione accattivante e una forte interazione con il pubblico hanno fatto del BATB un modello per altri contenuti sportivi. Le battaglie non erano solo gare di abilità, ma racconti epici, con protagonisti carismatici e colpi di scena mozzafiato, creando un dialogo continuo tra gli organizzatori e il pubblico. Il formato episodico e l’accessibilità dei contenuti hanno permesso al BATB di raggiungere un pubblico globale, rompendo le barriere geografiche e linguistiche.

Non era necessario essere uno skater per apprezzare la tensione, l’eleganza e l’abilità tecnica che caratterizzavano ogni episodio. Inoltre, la piattaforma ha offerto agli spettatori la possibilità di rivivere i momenti salienti e di condividere i loro preferiti, amplificando ulteriormente l’impatto del contest. Il BATB non ha solo ridefinito il modo in cui lo skateboarding viene percepito, ma ha anche contribuito a plasmarne la cultura. L’evento ha promosso inclusività, dando spazio a skater di diverse abilità, generi e background, rompendo barriere sociali e culturali. Inoltre, ha influenzato la dimensione artistica dello skateboarding: le colonne sonore, spesso curate con attenzione, e le riprese cinematografiche hanno ispirato una nuova estetica nei video di skate, che combinano abilità tecnica e narrazione visiva. La capacità del BATB di creare storie avvincenti ha influenzato anche altri ambiti, come la moda e l’arte visiva, rafforzando il legame tra skateboarding e sottoculture urbane, portando alla nascita di nuovi stili e tendenze.

A distanza di anni, il “Battle at The Berrics” rimane un punto di riferimento per il mondo dello skateboarding e della creazione di contenuti digitali. Ha dimostrato che lo sport non è solo competizione, ma anche una forma di espressione artistica e comunitaria. La capacità del BATB di adattarsi ai cambiamenti del panorama digitale e di anticipare le tendenze lo ha reso non solo un evento, ma un movimento culturale. Con la continua evoluzione di YouTube e delle piattaforme digitali, il “Battle at The Berrics” continua a ispirare una nuova generazione di skater e creatori di contenuti, ricordandoci che l’innovazione nasce dalla fusione di passione, comunità e visione creativa. È una celebrazione della cultura dello skateboarding, un manifesto per il futuro e una testimonianza di come i media digitali possano trasformare anche gli spazi più di nicchia in fenomeni globali, intrecciando tradizione e innovazione in un percorso che continua a evolversi con il tempo.



27 Il nome "The Berrics" deriva dai cognomi dei fondatori, Eric Koston e Steve Berra. Il progetto è stato concepito come un luogo privato per spingere i limiti dello skateboarding, diventando successivamente un punto di riferimento culturale



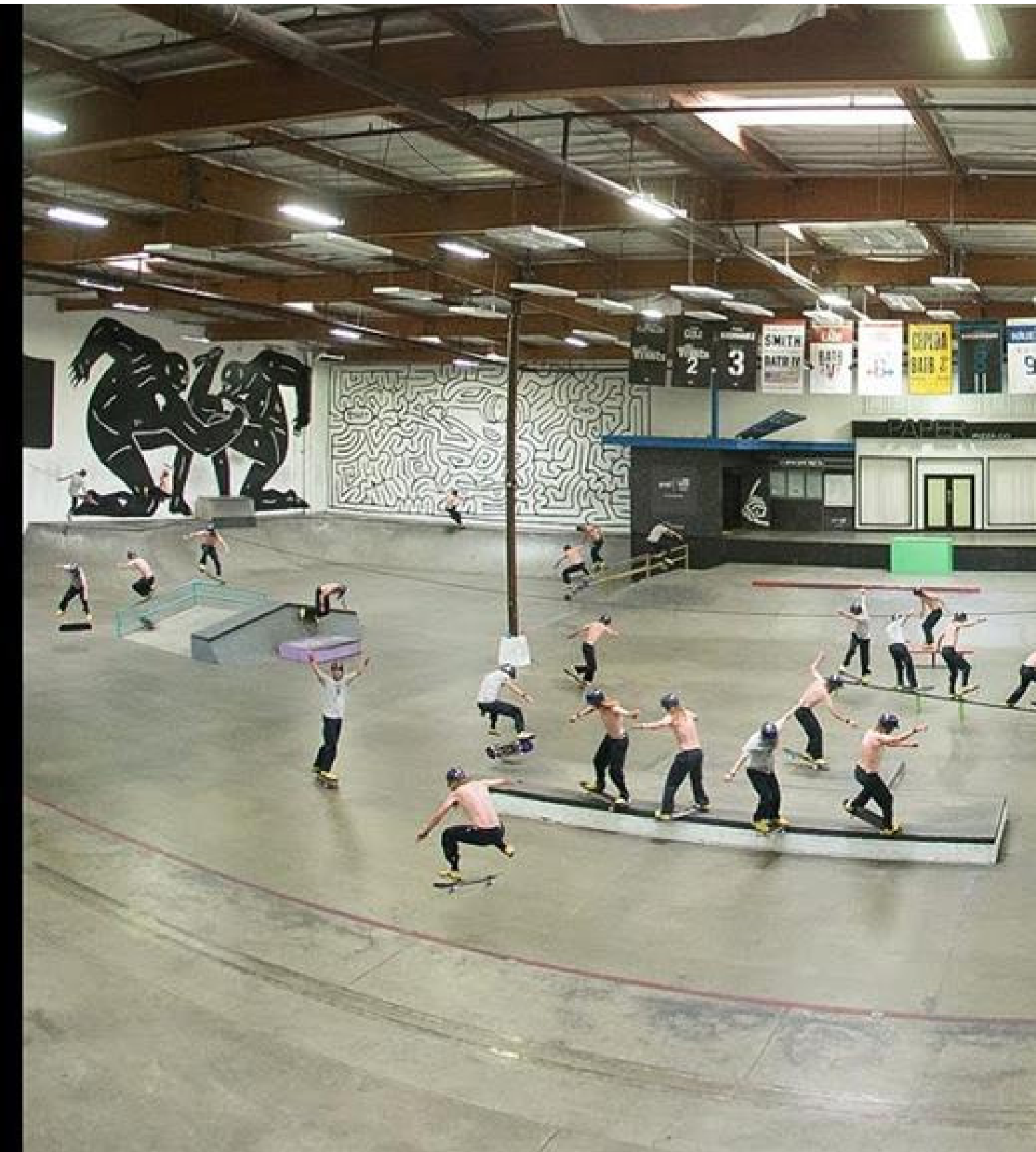
28 La collaborazione con Vice ha permesso a KOTR di sperimentare un linguaggio visivo accessibile anche a chi non pratica skateboarding, facendo leva su narrazioni umane e momenti comici

## KING OF ROAD - A FORMAT BY THRASHER MAGAZINE

“King of the Road”, il celebre format di Thrasher Magazine, ha lasciato un segno indelebile sia nella cultura dello skateboard sia nella narrazione audiovisiva, diventando un simbolo di creatività, competizione e umorismo irriverente. Creato inizialmente come una sfida tra squadre di skater attraverso missioni folli e imprese rischiose, il format si è trasformato in un’esperienza audiovisiva unica, particolarmente grazie alla trasposizione su Vice, che ha amplificato la sua portata e il suo impatto culturale, raggiungendo un pubblico globale. Sin dal suo debutto, King of the Road ha rappresentato un’esplosione di spontaneità e autenticità. Le squadre, composte da alcuni tra i più iconici skater, si sfidavano in prove che combinavano abilità tecniche, creatività e puro intrattenimento. Non si trattava solo di dimostrare chi fosse il più bravo o il più coraggioso, ma di raccontare storie di amicizia, di follia giovanile e di passione per lo skateboard. Questo approccio narrativo, privo di artifici e ricco di momenti non convenzionali, ha anticipato un’estetica che sarebbe stata poi centrale nella cultura di YouTube. I video di skate su questa piattaforma hanno ereditato lo spirito di King of the Road, con la loro enfasi sulla narrazione informale, le sfide tra amici e i momenti memorabili catturati sul momento. Questo spirito autentico è diventato la chiave di volta per un’intera generazione di creator digitali che hanno trovato ispirazione nel format per creare contenuti simili, adattati alle proprie comunità e passioni. Quando il programma è approdato su Vice, ha trovato un nuovo pubblico, ampliando la sua influenza ben oltre la nicchia dello skateboard.<sup>28</sup> Questo passaggio televisivo ha reso evidente come King of the Road fosse un prodotto culturale capace di mescolare il linguaggio dello sport estremo con un format reality, ponendo le sue radici nella cultura dello skate ma parlandone in modo accessibile e divertente a chiunque. Vice ha accentuato i momenti di pura adrenalina, ma ha anche amplificato il lato comico e umano delle sfide. L’audiovisivo è diventato una celebrazione della creatività e del non prendersi troppo sul serio, valori che hanno trovato eco nella generazione digitale e nelle piattaforme come YouTube. Questa evoluzione è stata accompagnata da una crescente notorietà del programma, che ha portato ad incontri occasionali con spettatori inaspettati, dimostrando come il messaggio trasmesso fosse universale e capace di unire persone di background diversi.

Analizzando l’aspetto audiovisivo, King of the Road si distingue per la sua estetica DIY (do-it-yourself), che ricorda le prime produzioni indipendenti degli skater negli anni ’90. Le riprese non patinate, i dialoghi improvvisati e il montaggio serrato riflettono uno stile che privilegia l’autenticità rispetto alla perfezione. Questa formula si è rivelata particolarmente attraente per i creator su YouTube, dove il pubblico cerca contenuti genuini e accessibili. Inoltre, l’idea di sfide condivise e documentate ha ispirato numerosi format sulla piattaforma, dai prank show ai video collaborativi tra creator. La sua influenza si può vedere anche nei vlog, dove momenti spontanei e il racconto di esperienze reali sono diventati il cuore del contenuto, mostrando come il modello narrativo proposto dal programma sia stato adottato e trasformato in molti modi diversi. Ma l’influenza di King of the Road va oltre la forma. Il programma ha mostrato come il contenuto possa essere il mezzo per creare comunità e celebrare uno stile di vita. Ha unito spettatori di ogni tipo intorno a un’idea comune: la libertà di espressione e la celebrazione dell’individualità.

Questa filosofia ha alimentato non solo la cultura dello skate, ma anche il modo in cui i creator moderni concepiscono il loro rapporto con il pubblico. Il senso di appartenenza creato dal programma, in cui ogni episodio si trasformava in un viaggio collettivo, ha ispirato molti a condividere le proprie storie e a cercare connessioni autentiche con i propri follower. Infine, King of the Road ha dimostrato che il successo audiovisivo può nascere da un equilibrio tra performance spettacolari e storie personali. Non si trattava solo di superare un ostacolo o completare una sfida: ogni episodio era un mosaico di emozioni, risate e scoperte, che ha spinto i fan a tornare per vivere quella magia, episodio dopo episodio. Questo approccio narrativo si riflette oggi in molti contenuti virali su YouTube, dove la capacità di connettersi emotivamente con il pubblico è diventata cruciale. La narrazione di King of the Road era unica perché abbracciava l’imprevedibilità e il caos, caratteristiche che risuonano profondamente con un pubblico che cerca autenticità e avventura.

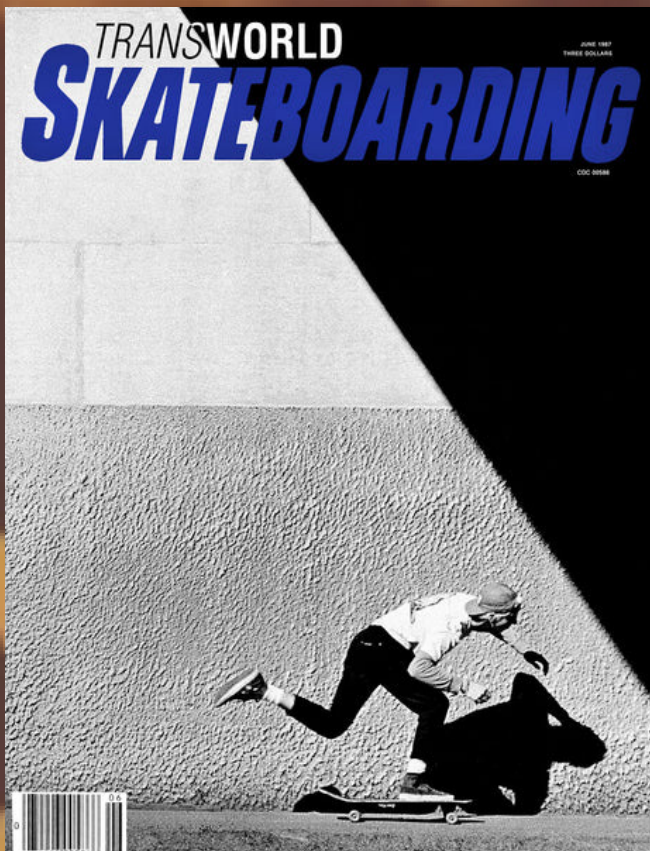






SINCE '85

PUS

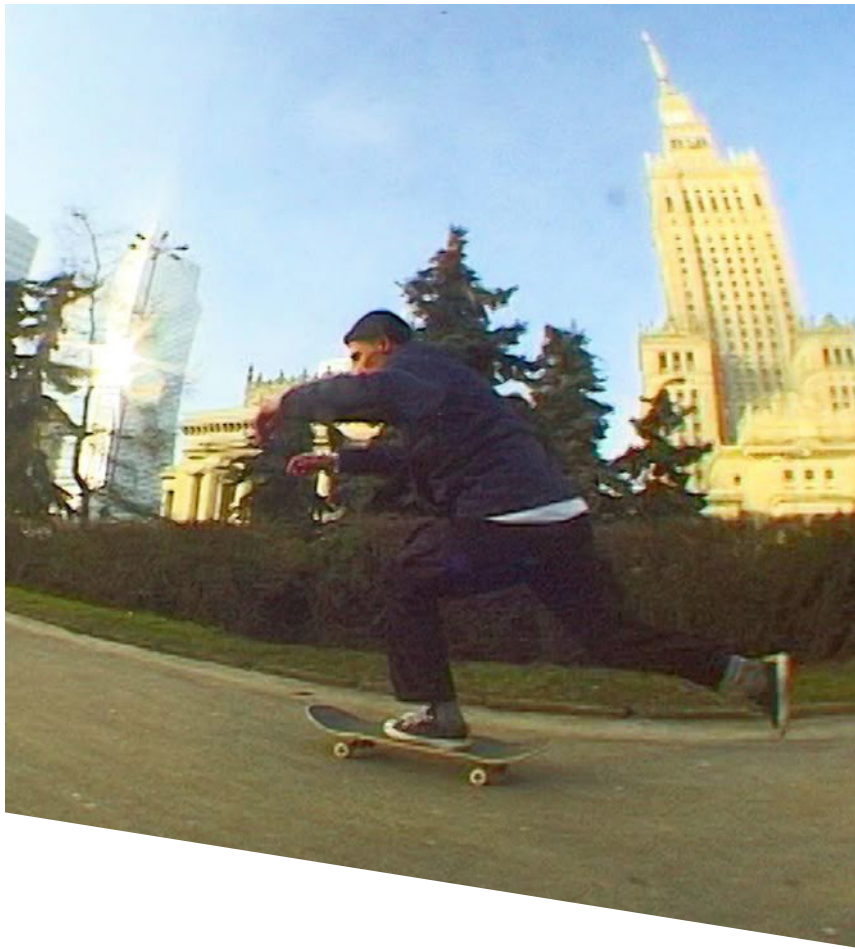


SHIN' SINCE '85

### **3. DA STRADA A SCHERMO: L'ESTETICA DEI VIDEO DI SKATEBOARDING E IL LORO IMPATTO SUL CINEMA**







## 3.1. L'ESTETICA DEI VIDEO DI SKATEBOARDING

I video di skateboarding rappresentano molto più di una semplice documentazione di un'attività sportiva. Essi incarnano opere d'arte visive e sonore che combinano movimento, stile e creatività, riflettendo l'essenza e l'evoluzione della cultura dello skateboarding. Questo documento esplora in profondità i pilastri che compongono l'estetica di questi video: musica, tecniche di ripresa, montaggio e movimento, analizzando come ogni elemento si interconnetta per creare un impatto visivo straordinario. La musica è un elemento fondamentale nei

video di skateboarding, una componente che dona ritmo e personalità a ogni sequenza. La scelta musicale è curata con grande attenzione, cercando di riflettere l'identità culturale e lo spirito del team di skater o del singolo rider, rendendo ogni video un viaggio emozionale.<sup>29</sup> Essa non si limita a fornire una colonna sonora, ma diventa parte integrante della narrazione visiva e della personalità del video.

**Punk Rock e Rap Underground:** perfetti per catturare la natura ribelle e cruda dello skateboarding. Questi generi trasmettono un senso di sfida e

libertà che rispecchia lo spirito degli skater<sup>30</sup>.

**Hip-Hop Old School:** aggiunge un tocco urbano e nostalgico, spesso legato alla cultura delle strade dove lo skateboarding si è sviluppato.

**Musica Elettronica e Jazz:** utilizzati in video moderni per sperimentare con tonalità innovative e sofisticate, offrendo una prospettiva contemporanea e accattivante.

Negli anni '90, i video di marchi come Powell-Peralta e Girl Skateboards erano noti per le loro colonne sonore punk, che enfatizzavano la forza e la libertà del movimento. Nei video più recenti, si osserva una maggiore varietà musicale, con tracce sperimentali che arricchiscono l'esperienza visiva e uditiva, creando contrasti emozionanti tra ritmo e immagini.

Inoltre, nei video più strutturati, ogni skater spesso ha una propria sezione, con una colonna sonora scelta per adattarsi al suo stile. Questo approccio personalizzato permette di enfatizzare le qualità uniche di ciascun rider: uno stile fluido potrebbe essere accompagnato da brani melodici, mentre un approccio aggressivo potrebbe essere sottolineato da ritmi intensi e veloci.

La musica diventa quindi un elemento distintivo che evidenzia la personalità di ogni skater. Le tecniche di ripresa sono fondamentali per creare un'esperienza immersiva e dinamica nei video di skateboarding. Ogni angolazione e movimento della telecamera contribuisce a enfatizzare l'energia e la fluidità dei trick, trasformando i movimenti dello skater in un linguaggio visivo unico. Le riprese non si limitano a documentare i trick ma raccontano una storia, offrendo al pubblico una prospettiva ravvicinata e dinamica del mondo dello skateboarding.

## Tecniche principali

**Fisheye:** una firma distintiva dei video di skateboarding, che amplifica la portata dei trick e crea una connessione ravvicinata con il rider. Questo effetto distorce le linee, donando profondità e dinamismo alle riprese.

**Riprese a Mano Libera:** aggiungono spontaneità e realismo, trasmettendo l'immediatezza dell'azione. Il cameraman è spesso coinvolto nel movimento, seguendo lo skater in tempo reale.

**Follow-Cam:** Permette di seguire da vicino lo skater, catturando ogni dettaglio dei suoi movimenti. Questa tecnica è diventata uno standard nei video moderni, grazie alla sua capacità di creare un effetto immersivo.

**Slow Motion:** Utilizzata per sottolineare l'eleganza di un trick o l'abilità tecnica di una manovra complessa, il rallentamento delle immagini evidenzia dettagli che altrimenti sfuggirebbero all'occhio umano.



Alcuni filmmaker, come William Strobeck<sup>31</sup> di Supreme, hanno definito nuovi standard stilistici. Le sue riprese seguono una sequenza quasi automatica: il pre-trick, la tavola durante il trick, e infine la reazione dello skater. Questo approccio simula il modo naturale in cui un osservatore segue con gli occhi l'azione, creando un forte legame empatico con lo spettatore. L'uso di telecamere storiche come la VX1000, con il suo look distintivo, rimane un pilastro per alcuni skater e filmmaker che preferiscono uno stile retrò. Tuttavia, l'introduzione di droni e videocamere ad alta definizione ha ampliato le possibilità, permettendo riprese multi-angolo che offrono prospettive mai viste prima.

Oggi, molti video combinano riprese tradizionali e moderne, creando una ricchezza visiva unica. Il montaggio è il punto in cui tutti gli elementi si fondono per creare un prodotto coerente e coinvolgente. Non è semplicemente un processo tecnico, ma un mezzo per raccontare una storia attraverso immagini, suoni e colori. Un montaggio ben eseguito può trasformare un video di skateboarding in un capolavoro artistico. Ogni clip è tagliata al ritmo della colonna sonora, creando un'armonia tra il visivo e l'uditivo. Questa tecnica amplifica l'energia e coinvolge lo spettatore in modo immersivo.

Il montaggio non si limita a unire le clip, ma racconta una storia attraverso i trick. C'è un equilibrio tra trick tecnici, trick da gap, rail e line, che si sviluppano quasi seguendo una linea narrativa. Nei video più lunghi, ogni skater ha spesso una propria sezione, e i trick sono organizzati per culminare nel trick più spettacolare, che è solitamente posizionato verso la fine per lasciare un'impressione duratura. In alcuni casi, i filmmaker uniscono le sequenze di più skater se i trick sono eseguiti nello stesso spot, enfatizzando il legame tra gli atleti e il contesto urbano.

Gli spot stessi diventano parte della narrazione: la loro ricerca e scoperta viene talvolta documentata, mostrando come l'ambiente cittadino sia un elemento essenziale della cultura skate. Esistono interi videoclip dedicati alla ricerca degli spot, in cui l'attenzione si sposta dalla difficoltà del trick alla creatività e all'improbabilità di trovare luoghi adatti per eseguire manovre, rendendo il paesaggio urbano parte integrante dell'esperienza. Il movimento è il fulcro dell'estetica dello skateboarding. Ogni rider porta una firma stilistica unica, trasformando il video in una performance personale e artistica. L'espressività corporea e l'interazione con lo skateboard sono essenziali per creare un'esperienza visiva che cattura e ispira.

**Fluidità:** alcuni skater prediligono movimenti morbidi e continui, che enfatizzano l'armonia e la leggerezza. Questi rider sembrano danzare con lo skate, trasformando ogni trick in un gesto artistico.

**Aggressività:** altri adottano uno stile più energico e audace, caratterizzato da trick potenti e impattanti. Questo approccio comunica forza, determinazione e spirito competitivo.

## Interazione con l'ambiente

La città è una tela su cui lo skater disegna con i suoi movimenti. Scale, corrimano, marciapiedi e altri elementi urbani diventano strumenti di espressione creativa, dando vita a coreografie che trasformano il contesto in arte. Ogni elemento dell'ambiente è integrato nel movimento, creando un dialogo tra il rider e lo spazio circostante.

L'interazione con l'ambiente non è solo fisica ma anche simbolica. Gli spazi urbani, spesso visti come luoghi di passaggio, diventano centri di creatività e bellezza attraverso l'azione dello skater, ribaltando le convenzioni e ridefinendo il significato del paesaggio urbano.

Inoltre, i video talvolta dedicano attenzione al contesto storico e culturale degli spot, rendendo ogni manovra non solo un atto atletico, ma un gesto che interagisce con il significato del luogo.



## William Strobeck

William Strobeck, nato il 17 marzo 1978 a Syracuse, New York, è uno dei filmmaker più influenti nella storia dello skateboarding contemporaneo.

La sua carriera, iniziata nei tardi anni '90, ha ridefinito l'estetica dei video di skate grazie al suo approccio unico e alla capacità di catturare l'autenticità della cultura skate urbana.

Trasferitosi a Filadelfia nel 1996, Strobeck ha trovato ispirazione nella vibrante scena skate di Love Park, un luogo leggendario per la comunità skateboarding. Qui ha affinato le sue capacità di videomaker, documentando la vita quotidiana e le performance dei rider locali. Questo periodo ha gettato le basi per il suo stile, caratterizzato da inquadrature ravvicinate, movimenti fluidi della camera e un approccio narrativo che valorizza i dettagli e le emozioni. Il nome di Strobeck è indissolubilmente legato a Supreme, per cui ha diretto video iconici come *Cherry* (2014) e *BLESSED* (2018). Questi lavori non solo hanno messo in mostra talenti straordinari come Tyshawn Jones e Na-Kel Smith, ma hanno anche ridefinito gli standard visivi dei video di skate.

Con una combinazione di musica curata attentamente, montaggio ritmico e riprese che seguono il movimento naturale dello skater, i suoi video sono diventati punti di riferimento per l'intera industria.



### **Cherry (2014): Il Primo Passo verso l'Iconicità**

Cherry è stato il primo video di skate prodotto da Supreme in quasi 20 anni e ha stabilito un nuovo standard estetico per il genere. Il film presenta una vasta gamma di skater in una serie di montaggi, tra cui una parte dedicata a Paulo Diaz e una condivisa da Dylan Rieder e Alex Olson. Acclamato per la sua capacità di catturare momenti autentici tra gli skater, il video mostra non solo le loro abilità tecniche ma anche le interazioni personali e le dinamiche di gruppo. Strobeck ha dichiarato: "Quando stavo realizzando Cherry, sapevo che sarebbe stato più di un semplice video di skate. Anche se non facevi skate, guardandolo potevi comunque trarne qualcosa. Volevo che le persone si sentissero parte del grande segreto".



### **BLESSED (2018): Una Narrazione Personale**

BLESSED è un video di 84 minuti che presenta skater di spicco come Tyshawn Jones, Ben Kadow, Aidan Mackey e molti altri. Il film è stato elogiato per la sua narrazione personale e per la capacità di trasmettere l'essenza della cultura skate. L'intensità emotiva del progetto, che ha richiesto due anni e mezzo di lavoro, dimostra l'impegno di Strobeck nel creare un prodotto che fosse al tempo stesso intimo e universale.

### **CANDYLAND (2019): L'Energia di San Francisco**

CANDYLAND è dedicato a Pablo Ramirez e celebra l'adrenalina delle discese ad alta velocità sulle colline di San Francisco. Le intense sequenze di "hill bombing" catturano la natura cruda e rischiosa dello skateboarding urbano, offrendo un ritratto autentico di una pratica che unisce coraggio e abilità.

### **STALLION (2021): Lo Skate a Milano**

Girato a Milano, STALLION celebra l'apertura del negozio Supreme nella città italiana. Il video fonde skateboarding e scorci della vita urbana milanese, mettendo in evidenza l'interazione tra gli skater e l'architettura unica della città. Questo progetto dimostra la versatilità di Strobeck nel catturare l'essenza di diverse culture urbane.

### **Play Dead (2022): La Continuità di un'Eredità**

Play Dead è l'ultimo lavoro di Strobeck e prosegue la tradizione di catturare momenti autentici e spontanei. Con un kickflip iconico di Tyshawn Jones sui binari della metropolitana di New York, il video mescola scene urbane dinamiche a momenti di introspezione. L'apertura, con un giovane ragazzo che ricorda un giovane Tyshawn, stabilisce un tono nostalgico e simbolico, rappresentando il passaggio di un'era nello skateboarding.





Ciò che rende unico il lavoro di William Strobeck è il suo stile distintivo, che si distingue per un uso innovativo della lente fisheye e delle inquadrature ravvicinate. Questi strumenti enfatizzano la vicinanza fisica ed emotiva tra lo skater e lo spettatore, creando un senso di immedesimazione e connessione. Le sue riprese spesso si concentrano su momenti intimi e spontanei: il pre-trick, i movimenti della tavola durante il trick e le reazioni emotive post-esecuzione. Questo approccio cattura l'essenza della cultura skate urbana, trasformando ogni video in un racconto visivo autentico.

In particolare, Strobeck ha contribuito a ridefinire l'estetica dei video skate con il suo uso delle zoomate improvvise per enfatizzare i dettagli personali degli skater, come espressioni facciali, tatuaggi o abbigliamento. Questo stile non solo sottolinea l'individualità del rider, ma porta lo spettatore a vivere ogni momento come se fosse presente, seduto sul marciapiede accanto alla sessione di skate.

La cura dell'estetica nei video di Strobeck è evidente nell'uso magistrale della correzione colore. In *Cherry*, la combinazione di tonalità fumose e blu enfatizza l'atmosfera onirica, mentre i contrasti tra bianco e nero e colori vividi aggiungono profondità emotiva. Collaborando con esperti coloristi come Tom Poole, Strobeck ha portato una sensibilità cinematografica ai video di skateboarding, elevandoli a un livello artistico raramente visto nel genere. In *Play Dead*, il contrasto tra scene urbane e momenti più intimi è reso ancora più potente grazie a un montaggio che bilancia energia e introspezione.

### **Violet: Un Nuovo Capitolo Creativo**

Nel 2022, Strobeck ha fondato Violet, un marchio di skateboarding che riflette la sua visione estetica e culturale. Con Violet, Strobeck ha costruito una squadra diversificata di skater, rappresentando una nuova generazione di talenti e promuovendo un messaggio di inclusività. Attraverso Violet,

Strobeck continua a esplorare nuove frontiere nella narrazione visiva, consolidando il suo ruolo come innovatore nel mondo dello skateboarding.

L'impatto di William Strobeck sulla scena dello skateboarding va ben oltre l'estetica visiva. Ha introdotto un nuovo modo di raccontare storie attraverso il movimento, la musica e l'ambiente urbano. I suoi video non documentano semplicemente i trick, ma li trasformano in performance artistiche che celebrano la creatività e l'individualità. Inoltre, il suo focus sull'autenticità e sulla narrazione personale ha ispirato una nuova generazione di filmmaker e rider a esplorare le proprie voci creative. Con un'eredità in continua espansione, William Strobeck rimane una figura centrale nell'evoluzione dello skateboarding e della sua rappresentazione visiva. Attraverso la sua combinazione unica di innovazione tecnica e narrazione emotiva, ha ridefinito il modo in cui lo skateboarding viene vissuto, documentato e condiviso.



29 Phelps, J. (2010). *Skate and Sound: Music in Skateboarding Videos*. Thrasher Magazine

30 "Il punk rock e il rap underground sono radicati nella cultura ribelle degli anni '80 e '90, rappresentando lo spirito dello skateboarding." Fonte: Cross, R. (2007). *The Soundtrack of Skateboarding*. Sound and Vision Quarterly

31 "Strobeck ha trasformato il modo di filmare lo skateboarding, adottando uno stile intimo e sequenziale che segue l'azione naturale degli occhi dello spettatore"

## 3.2. SPIKE JONZE: DA VIDEO DAYS AL CINEMA



Spike Jonze è uno dei pochi filmmaker che ha saputo distinguersi sia nella scena dello skateboarding che nel cinema contemporaneo. Nato come Adam Spiegel nel 1969, Jonze ha iniziato la sua carriera lavorando su video di skateboarding, guadagnandosi una reputazione per il suo approccio creativo e non convenzionale.

Uno dei suoi primi lavori, *Video Days* (1991) per *Blind Skateboards*, già trattato nei capitoli precedenti, rappresenta un classico fondamentale per comprendere l'evoluzione culturale e visiva dello skateboarding. Dopo il successo di *Video Days*, Jonze ha ampliato il suo repertorio dirigendo videoclip musicali per artisti come *Beastie Boys* (*Sabotage*), *Fatboy Slim* (*Weapon of Choice*) e *Björk* (*It's Oh So Quiet*). Questi lavori hanno messo in evidenza la sua capacità di sperimentare con la narrativa visiva e il movimento. I videoclip di Jonze sono caratterizzati da un'estetica surreale e dinamica che ha attirato l'attenzione di un pubblico più ampio. Pur non essendo legati direttamente allo skateboarding, lo stile dei suoi videoclip riflette un approccio sperimentale e una sensibilità visiva che possono essere ricondotte alla libertà espressiva della cultura skate.

Uno degli elementi chiave che Jonze ha portato dai video di skateboarding al cinema è l'uso dinamico della camera. Nei video skate, la camera segue lo skater da vicino, enfatizzando la fluidità e la connessione tra il rider e l'ambiente. Jonze ha trasportato questa tecnica nel suo cinema, utilizzando riprese a mano libera e angolazioni non convenzionali per immergere lo spettatore nell'azione. Nei videoclip come *Sabotage* dei *Beastie Boys*, la camera si muove in sincronia con i protagonisti, creando un senso di energia e immediatezza che richiama i video skate. Allo stesso modo, Jonze interpreta l'ambiente come un personaggio attivo nella narrazione. Nei suoi film, lo spazio non è mai semplicemente uno sfondo, ma una parte integrante della storia. In *Essere John Malkovich* (1999), un uomo scopre un portale che conduce direttamente nella mente dell'attore John Malkovich. L'uso di spazi stretti e claustrofobici diventa simbolico, evocando la stessa creatività con cui uno skater reinterpreta l'architettura urbana per eseguire trick. Nei video di skate, la bellezza risiede nella spontaneità: momenti autentici, risate, cadute e interazioni casuali tra gli skater sono spesso inclusi per mostrare l'essenza della cultura skate. Jonze porta questa autenticità nel suo cinema, valorizzando scene che sembrano naturali e non forzate.

In *Where the Wild Things Are* (2009), adattamento del famoso libro per bambini, i comportamenti dei bambini e le interazioni con i "mostri" sono resi con una naturalezza che richiama la sincerità dei video skate. Questa scelta stilistica aggiunge una profondità emotiva al film, rendendo le relazioni autentiche e coinvolgenti.

I video di skateboarding hanno introdotto un uso innovativo delle inquadrature, come riprese dal basso o estremamente ravvicinate, per enfatizzare i dettagli tecnici dei trick. Jonze porta questa sensibilità visiva nel cinema attraverso inquadrature che sfidano le convenzioni. In *Adaptation.* (2002), una storia che esplora il processo creativo e i blocchi dello scrittore, utilizza prospettive insolite e una narrazione non lineare per riflettere l'introspezione e il caos della mente del protagonista. Questo approccio richiama la creatività e l'improvvisazione dei video skate, dove ogni scena può essere vista da un'angolazione unica e inaspettata. Il movimento – fisico ed emotivo – è centrale sia nello skateboarding che nei lavori di Jonze.

Nei videoclip e nei film, le sue scene si costruiscono attorno al movimento, guidando lo spettatore attraverso lo spazio e la storia. In *Her* (2013), che racconta la relazione tra un uomo e un sistema operativo dotato di intelligenza artificiale, il movimento è meno fisico e più emotivo. La fluidità delle immagini crea un senso di continuità e intimità che richiama la grazia di uno skater che naviga un ambiente complesso. Il film si distingue anche per il suo uso del colore e della composizione, elementi che, pur derivando dal linguaggio cinematografico, si sposano con la sensibilità visiva di Jonze. Spike Jonze non ha mai cercato di trasportare letteralmente lo skateboarding nel cinema, ma l'esperienza maturata nella scena skate ha modellato il suo approccio creativo. Il modo in cui utilizza la camera, costruisce ambienti narrativi e celebra la spontaneità sono tutti elementi che riflettono l'essenza dello skateboarding, adattata al contesto cinematografico.

La transizione di Spike Jonze da regista di video di skate a figura centrale del cinema contemporaneo è un esempio di come la creatività sviluppata in un contesto underground possa influenzare profondamente le arti mainstream. Attraverso lavori come *Essere John Malkovich*, *Adaptation.*, *Where the Wild Things Are* e *Her*, Jonze ha dimostrato che l'autenticità e la voglia di sperimentare non conoscono confini, ispirando sia filmmaker che skater a esplorare nuove forme di espressione.



Con il suo contributo, Spike Jonze ha consolidato il suo ruolo come innovatore, dimostrando che lo skateboarding è più di uno sport: è un approccio alla creatività che può ridefinire l'arte visiva.





## 3.3. LO SKATEBOARDING NEL CINEMA CONTEMPORANEO

Il cinema ha spesso trovato nello skateboarding un terreno fertile per raccontare storie di ribellione, crescita personale e cultura urbana. Tuttavia, solo una manciata di film è riuscita a rappresentare autenticamente l'essenza della cultura skate, rispettandone la filosofia e lo stile. Questo capitolo analizza alcuni dei film più significativi che hanno saputo comunicare lo skateboarding in maniera fedele e artistica, da *Lords of Dogtown* a *Mid90s*, esplorando anche altre opere rilevanti e il loro impatto.

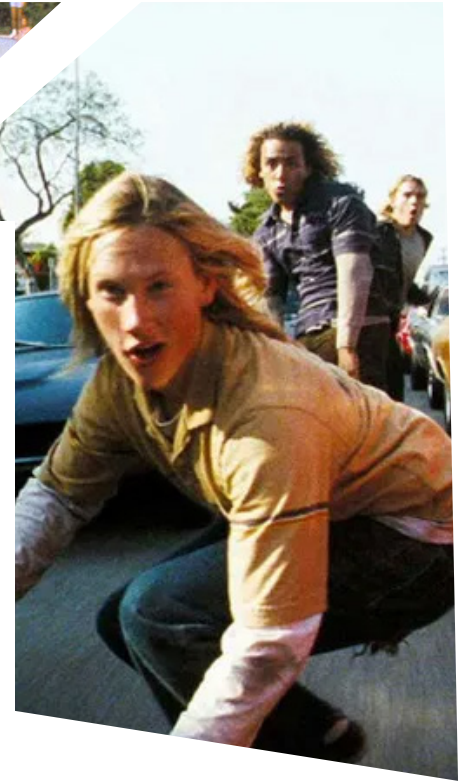
### Lords of Dogtown

Diretto da Catherine Hardwicke e scritto da Stacy Peralta, *Lords of Dogtown* (2005) racconta la nascita dello

skateboarding moderno attraverso la storia dei leggendari Z-Boys di Venice Beach negli anni '70. Il film esplora come la cultura surf abbia influenzato lo skateboarding e come gli Z-Boys abbiano trasformato il modo di vedere e vivere questo sport. Questo film riesce a trasmettere in modo unico l'essenza di un'epoca in cui lo skateboarding stava emergendo come una cultura dirompente, radicata nella ribellione e nella creatività. La narrazione segue la vita dei giovani skater di Venice Beach, spinti dalla passione per il surf e dalla necessità di adattarsi a un contesto urbano. La trasformazione dello skateboarding da passatempo a stile di vita e forma d'arte si intreccia con le vicende personali e collettive dei protagonisti, offrendo un quadro vivace e autentico della scena skate degli anni '70.

Uno degli aspetti più notevoli del film è il suo realismo visivo. Catherine Hardwicke ha utilizzato tecniche di ripresa che richiamano i primi video skate: inquadrature ravvicinate, movimenti della camera che seguono da vicino l'azione e un'estetica cruda e spontanea che cattura l'energia del momento. Per ottenere questo effetto, sono state impiegate telecamere montate su supporti mobili, come pali e skateboard, consentendo allo spettatore di vivere l'azione da una prospettiva immersiva. Questa attenzione al dettaglio si riflette anche nella formazione degli attori principali, che sono stati addestrati a pattinare, e nell'impiego di skater professionisti come controfigure per le sequenze più complesse. Il cast principale, composto da Emile Hirsch (Jay Adams), John Robinson (Stacy Peralta) e Victor Rasuk (Tony Alva), offre interpretazioni credibili che catturano l'essenza ribelle e innovativa degli Z-Boys. La presenza di veri Z-Boys, come Jay Adams, Tony Alva e Stacy Peralta, che fanno cameo nel film, aggiunge un livello di autenticità straordinario. Anche la partecipazione del leggendario skater Tony Hawk, che appare brevemente come astronauta, rappresenta un omaggio giocoso al mondo dello skate e alla sua evoluzione nel tempo. La performance di Heath Ledger nel ruolo di Skip Engblom, il carismatico e complesso proprietario del negozio di surf Zephyr, è stata particolarmente lodata.





Ledger riesce a catturare le sfumature di un personaggio che funge da mentore e, al tempo stesso, da figura controversa nella vita dei giovani skater, contribuendo a rendere il racconto ancora più avvincente. Dal punto di vista visivo, il film sfrutta in modo magistrale le location iconiche di Los Angeles, come Venice Beach e Santa Monica. Questi luoghi non sono semplicemente sfondi, ma diventano veri e propri personaggi, rappresentando l'anima ribelle e creativa della cultura skate. Le piscine vuote, usate come rampe improvvisate, e le strade polverose di Dogtown evocano un senso di nostalgia e autenticità, trasportando lo spettatore in un'epoca di esplorazione e innovazione. Per garantire un'immersione completa, Hardwicke ha collaborato con membri originali degli Z-Boys, che hanno fornito consulenza per ricreare fedelmente i dettagli tecnici e culturali dell'epoca.

La colonna sonora è un altro elemento cruciale del film. Con brani di artisti come Jimi Hendrix, The Stooges e Alice Cooper, la musica non solo sottolinea i momenti chiave della narrazione, ma amplifica anche l'atmosfera ribelle e vibrante degli anni '70. Questa selezione musicale, perfettamente in sintonia con il contesto storico, aiuta a costruire un ritratto vivace e realistico della gioventù di quel tempo.

Un elemento chiave della narrazione è la rappresentazione della cultura skate come fenomeno emergente e rivoluzionario. Lords of Dogtown illustra con maestria come la transizione dallo stile surf allo skateboarding verticale abbia definito un nuovo linguaggio fisico e sociale. Gli Z-Boys, utilizzando piscine vuote e strade come palcoscenico, hanno trasformato lo skateboarding da passatempo marginale a uno stile di vita che ha influenzato profondamente la cultura giovanile. Questo aspetto emerge chiaramente nelle sequenze di skate, che mostrano non solo l'abilità tecnica dei protagonisti, ma anche la loro creatività nel reimmaginare l'ambiente urbano come spazio di espressione. Nonostante i molti elogi, il film non è stato esente da critiche. Alcuni recensori hanno sottolineato che la narrazione segue una struttura troppo lineare, lasciando poco spazio a una riflessione più profonda sui personaggi. Tuttavia, questa semplicità narrativa può essere interpretata come una scelta intenzionale, volta a mantenere il focus sulla cultura skate e sull'energia dell'epoca piuttosto che su complessità drammatiche. In effetti, la forza del film risiede nella sua capacità di catturare lo spirito del tempo, piuttosto che in una trama intricata. Con il passare del tempo, Lords of Dogtown ha guadagnato uno status di culto nella comunità skate e tra gli appassionati di cinema. È considerato non solo un omaggio alla nascita dello skateboarding moderno, ma anche un'opera che celebra il valore della ribellione, della creatività e della solidarietà. La fedeltà alla cultura skate, l'attenzione ai dettagli e l'abilità di catturare lo spirito degli anni '70 rendono questo film un punto di riferimento per chiunque voglia comprendere l'evoluzione dello skateboarding e il suo impatto sulla cultura contemporanea.

## Dogtown and Z-Boys

Questo documentario del 2001 diretto da Stacy Peralta è una pietra miliare nella rappresentazione dello skateboarding e della cultura giovanile americana. Attraverso un sapiente uso di interviste e immagini d'archivio, il film racconta la straordinaria storia degli Z-Boys, un gruppo di giovani skater di Venice Beach e Santa Monica che hanno rivoluzionato il mondo dello skateboarding negli anni '70. La narrazione, impreziosita dalla voce iconica di Sean Penn, si addentra nel cuore pulsante di una subcultura in evoluzione, celebrando il passaggio dello skateboarding da passatempo di nicchia a fenomeno globale. Il documentario include filmati originali girati negli anni '70, che catturano gli Z-Boys in azione nei luoghi simbolo della loro epoca, come le piscine vuote di Dogtown. Questi spazi, trasformati da necessità in palcoscenici creativi, diventano il simbolo di una generazione che reinterpreta l'ambiente urbano con audacia e creatività. I filmati d'archivio, molti dei quali realizzati da Craig Stecyk, fotografo e cronista della scena skate emergente, sono integrati da interviste ai membri originali degli Z-Boys. Questa combinazione unica offre uno sguardo intimo e autentico sull'evoluzione dello skateboarding verticale, mostrando come uno sport marginale si sia trasformato in un movimento culturale globale.

Un elemento distintivo del documentario è la sua capacità di ricreare l'atmosfera degli anni '70, grazie a una colonna sonora straordinariamente evocativa. Brani di artisti leggendari come Jimi Hendrix, Led Zeppelin e Iggy Pop accompagnano le immagini, creando un legame potente tra la cultura musicale e quella skate dell'epoca. La scelta musicale non solo amplifica l'energia delle sequenze visive, ma sottolinea anche lo spirito ribelle e innovativo che caratterizzava la comunità di Dogtown. Questa sinergia tra musica e immagini contribuisce a immergere lo spettatore nell'epoca, rendendo il film un viaggio emozionante e nostalgico. La narrazione, arricchita dall'interpretazione profonda di Sean Penn, si muove con fluidità tra passato e presente, dando voce ai protagonisti originali e mettendo in luce le loro sfide, successi e il profondo impatto culturale della loro innovazione. Il documentario non si limita a raccontare la storia dello skateboarding, ma esplora temi universali come la ribellione giovanile, la creatività e il desiderio di libertà, rendendolo accessibile a un pubblico molto ampio.

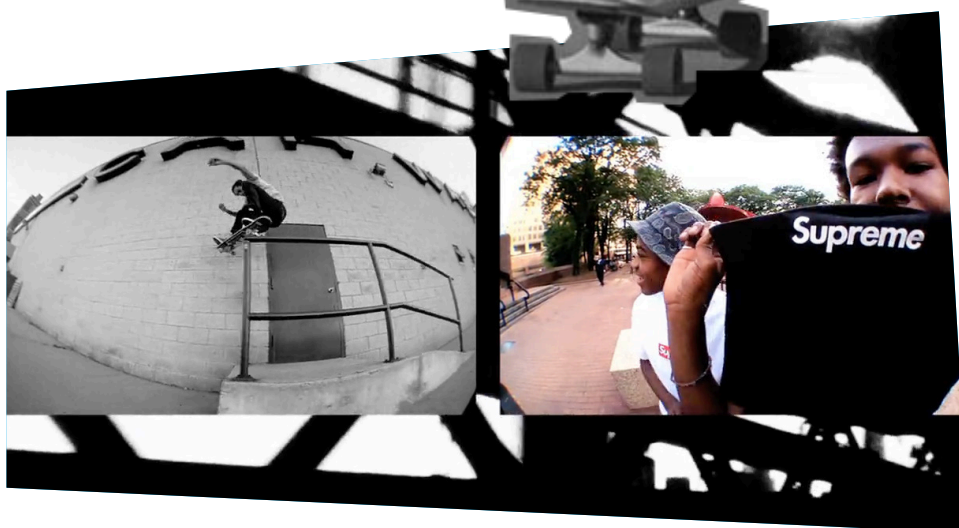


Critici come Stephen Holden del New York Times hanno elogiato il film per la sua energia vertiginosa e per la capacità di trasmettere lo spirito ribelle degli anni '70. Riviste specializzate come Thrasher e Transworld Skateboarding hanno sottolineato l'importanza del documentario nel preservare la memoria storica dello skateboarding, definendolo una testimonianza fondamentale per comprendere l'evoluzione dello sport e della cultura skate. Il film ha ricevuto numerosi riconoscimenti, tra cui il Premio del Pubblico e il Premio per la Regia al Sundance Film Festival del 2001, consolidando il suo status di riferimento per la comunità skate e per gli appassionati di cinema documentario.

Un altro aspetto significativo del film è il modo in cui esplora l'impatto degli Z-Boys oltre lo skateboarding. La loro influenza si è estesa ad ambiti come la moda, l'arte e la musica, contribuendo a definire l'estetica e l'attitudine di una generazione. Il documentario mette in evidenza come il loro stile abbia plasmato la cultura popolare contemporanea, trasformando lo skateboarding in una forma d'arte che celebra l'individualità e la creatività.

La scelta di integrare interviste moderne ai membri degli Z-Boys, come Tony Alva, Jay Adams e Stacy Peralta, conferisce al film una dimensione emotiva e personale. Attraverso i loro racconti, lo spettatore può comprendere non solo le dinamiche interne del gruppo, ma anche le sfide che hanno affrontato mentre ridefinivano i confini dello skateboarding. Il loro viaggio personale, intrecciato con quello dello sport, aggiunge profondità alla narrazione, rendendo il documentario un'opera ricca di sfumature e significati.

La ricezione critica di Dogtown and Z-Boys è stata ampiamente positiva. Oltre ai riconoscimenti ufficiali, il film ha ottenuto un grande apprezzamento da parte del pubblico e degli appassionati di skateboarding, che lo considerano una pietra miliare nella rappresentazione della loro cultura. Il documentario è diventato un punto di riferimento per le nuove generazioni di skater, ispirando non solo la pratica dello skateboarding, ma anche un modo di vivere basato sulla creatività, sulla libertà e sull'autenticità.



## Mid 90s

Esordio alla regia di Jonah Hill, *Mid90s* (2018) è molto più di un semplice omaggio alla cultura skate degli anni '90: è un ritratto intimo e autentico di una generazione che ha trovato nello skateboarding un rifugio, una via di fuga e un mezzo di espressione. Ambientato a Los Angeles, il film segue la storia di Stevie, un tredicenne che, tra le difficoltà di una famiglia problematica e la ricerca di identità, si imbatte in un gruppo di skater più grandi. La sua immersione in questa comunità lo porta a esplorare temi di appartenenza, amicizia e crescita personale. Jonah Hill, attingendo alle sue esperienze personali e ispirato da registi come Martin Scorsese e Spike Jonze, costruisce un racconto che cattura non solo l'essenza della cultura skate, ma anche il fermento culturale e sociale di quell'epoca.

Una delle scelte più significative di Hill è stata quella di lavorare con veri skater, tra cui Na-Kel Smith e Sunny Suljic. Questa decisione conferisce al film un'autenticità difficile da replicare. I movimenti, le interazioni e persino i dialoghi tra i personaggi riflettono un realismo che rende ogni scena credibile e coinvolgente. Le sequenze di skate, curate nei minimi dettagli, sono girate utilizzando tecniche che richiamano direttamente i video skate dell'epoca: inquadrature basse, movimenti fluidi della camera e una grana visiva che ricrea il fascino analogico degli anni '90. Le riprese, effettuate in location iconiche come il West LA Courthouse e il Venice Beach Skatepark, aggiungono un ulteriore livello di autenticità e fungono da tributo ai luoghi che hanno definito la scena skate californiana.

La colonna sonora del film è un altro elemento che trasporta lo spettatore negli anni '90. Combinando brani hip-hop, indie rock e alternative, la soundtrack include artisti come Pixies, Morrissey, Nirvana, Souls of Mischief e The Pharcyde, catturando l'eclettismo musicale che caratterizzava quel periodo. Questa varietà musicale non solo accompagna le scene, ma rafforza anche l'atmosfera ribelle e creativa che permea il film. Ogni brano è selezionato con cura per amplificare le emozioni delle sequenze, rendendo la musica parte integrante della narrazione. Il film non si limita a raccontare la storia di Stevie, ma esplora temi più ampi come la ricerca di identità, il desiderio di appartenenza e le dinamiche di una comunità che, nonostante le sue complessità, offre un senso di famiglia e supporto.





I dialoghi, spontanei e naturali, contribuiscono a costruire un ritratto realistico della vita quotidiana degli skater, mentre le scene di gruppo rivelano i legami profondi che si formano in questa subcultura. Hill bilancia abilmente il linguaggio visivo con momenti di introspezione, creando un'opera che è al contempo un viaggio personale e un affresco generazionale.

Nonostante l'autenticità e la nostalgia che permeano Mid90s, il film non è privo di controversie. Alcuni critici hanno evidenziato l'uso di linguaggio omofobo e razzista da parte dei personaggi, un aspetto che, pur riflettendo la realtà di quegli anni, ha sollevato interrogativi sulla sua necessità nella narrazione. Una scena in particolare, che coinvolge un momento di intimità tra Stevie

e un personaggio femminile più grande, ha generato dibattiti sull'etica della rappresentazione. Hill ha affrontato queste critiche spiegando che il film non ha l'intento di moralizzare, ma piuttosto di offrire uno spaccato autentico e non edulcorato dell'epoca.

Nonostante le polemiche, Mid90s ha ricevuto recensioni ampiamente positive. Owen Gleiberman di Variety lo ha descritto come "una storia di formazione credibile, con un tocco di integrità e stile". John DeFore di The Hollywood Reporter lo ha paragonato a un "gioiello" che combina elementi autobiografici con una narrazione osservativa matura.

Questi elogi, uniti al successo tra il pubblico, confermano l'abilità di Hill nel creare un film che risuona sia con coloro che hanno vissuto quell'epoca, sia con le nuove generazioni curiose di esplorare un capitolo cruciale della cultura giovanile.

In definitiva, Mid90s è più di un omaggio alla cultura skate: è un ritratto sincero e nostalgico di un'era in cui lo skateboarding rappresentava un mezzo per sfidare le convenzioni e costruire un senso di comunità. Hill, con la sua regia attenta ai dettagli e una narrazione che equilibra emozione e autenticità, consegna al pubblico un'opera che celebra l'energia e la creatività degli anni '90, rendendola un contributo significativo al cinema contemporaneo.

## Kids

Kids, diretto da Larry Clark nel 1995, è un film che offre uno sguardo crudo e realistico sulla vita degli adolescenti nella New York degli anni '90. Sebbene lo skateboarding

non sia il tema centrale, esso permea l'intera narrazione, fungendo da elemento chiave nella rappresentazione della cultura urbana giovanile dell'epoca. La sceneggiatura, scritta da Harmony Korine all'età di 19 anni, si avvale della partecipazione di skater reali come Harold Hunter e Justin Pierce, conferendo al film un'autenticità palpabile e un legame diretto con il mondo che intende rappresentare. La trama segue una giornata nella vita di Telly, un sedicenne ossessionato dalla conquista sessuale di ragazze vergini, e del suo amico Casper.

Il film esplora temi come la promiscuità sessuale, l'uso di droghe, la violenza e la disillusione giovanile, offrendo uno spaccato senza filtri delle sfide e delle tentazioni affrontate dai giovani in un contesto urbano privo di supervisione adulta. Lo skateboarding emerge non solo come passatempo, ma come simbolo di ribellione, comunità e ricerca di identità, rappresentando un mezzo attraverso il quale i protagonisti esprimono la loro individualità e appartenenza a un gruppo.

Le sequenze che mostrano i ragazzi sfrecciare per le strade di Manhattan catturano lo spirito libero e ribelle di una generazione che ha trovato nello skate un modo per resistere alle norme sociali e alle aspettative convenzionali.

La scelta di Clark di utilizzare una fotografia grezza e uno stile documentaristico contribuisce a creare un senso di immediatezza e realismo. Le riprese, effettuate con camera a mano, immergono lo spettatore nelle strade affollate di Manhattan, catturando l'energia, il caos e la tensione della vita urbana. Questa estetica non filtrata riflette l'intento del regista di presentare una rappresentazione non edulcorata della gioventù dell'epoca, mettendo a nudo sia le bellezze che le bruttezze di una realtà spesso invisibile agli occhi degli adulti. Ogni scena è costruita per enfatizzare il caos e la spontaneità della vita di strada, portando lo spettatore direttamente all'interno di una cultura che era spesso fraintesa o ignorata.



All'uscita, Kids ha suscitato intense controversie a causa del suo contenuto esplicito. Il film affronta tematiche come il sesso tra minorenni, l'uso di sostanze stupefacenti, l'HIV/AIDS e la violenza, provocando reazioni polarizzate.

Alcuni critici lo hanno accusato di essere sfruttatore e sensazionalista, mentre altri lo hanno lodato per la sua onestà brutale e la volontà di affrontare questioni sociali difficili. Roger Ebert del Chicago Sun-Times ha descritto il film come "uno specchio inquietante della gioventù urbana, un'opera che non si distoglie dall'oscurità delle sue storie." Janet Maslin del New York Times lo ha definito "un ritratto potente e disarmante di una realtà troppo spesso ignorata." Questo dualismo nella ricezione del film riflette la sua capacità di provocare dibattiti su questioni centrali e tuttora rilevanti. Nonostante le critiche, il film è stato riconosciuto per le sue interpretazioni potenti, in particolare quelle di Leo Fitzpatrick nel ruolo di Telly e Chloë Sevigny nel ruolo di Jennie, una ragazza che scopre di essere

sieropositiva dopo la sua unica esperienza sessuale con Telly. La rappresentazione senza filtri delle loro vite offre una visione inquietante delle conseguenze delle azioni sconsiderate e della mancanza di educazione sessuale tra i giovani, dipingendo un quadro realistico delle sfide quotidiane che affrontano.

Kids ha avuto un impatto duraturo sulla cultura popolare e sul cinema indipendente, influenzando opere successive che esplorano temi simili con realismo e audacia. Film come *Mid90s* di Jonah Hill e *Gummo* dello stesso Korine devono molto a Kids per il suo coraggio nell'esplorare il lato oscuro dell'adolescenza. Inoltre, la rappresentazione della cultura skate come parte integrante della vita urbana ha contribuito a consolidare il suo status di fenomeno culturale, ispirando non solo il cinema, ma anche la moda, la musica e l'arte contemporanea. La rappresentazione dello skateboarding nel film non è solo un elemento di contesto, ma un simbolo del desiderio di libertà, del bisogno di appartenenza e dell'energia di una gioventù ribelle.

Le scelte narrative e visive di Kids hanno anche contribuito a ridefinire il modo in cui il cinema indipendente affronta le tematiche giovanili. Il film ha introdotto uno stile visivo che privilegia il realismo grezzo rispetto alla perfezione estetica, creando un linguaggio cinematografico che avrebbe influenzato generazioni di registi. La sua enfasi su personaggi autentici e non idealizzati ha aperto la strada a una nuova era di narrazione che abbraccia le complessità della vita reale senza compromessi. In definitiva, Kids rimane un'opera provocatoria e divisiva che offre uno sguardo penetrante sulla gioventù urbana degli anni '90. Attraverso la sua rappresentazione schietta e non censurata, il film invita gli spettatori a confrontarsi con realtà scomode e a riflettere sulle dinamiche sociali e culturali che influenzano i giovani. Larry Clark e Harmony Korine hanno creato un film che, nonostante le critiche e le polemiche, rimane un documento fondamentale per comprendere la realtà di una generazione e l'evoluzione di una subcultura che ha lasciato un segno indelebile nella cultura popolare.





Pur non centrali in questa analisi, altri film hanno avuto un ruolo significativo nel rappresentare lo skateboarding:

- **The Search for Animal Chin (1987)** – Questo film dei Bones Brigade, con protagonisti come Tony Hawk e Steve Caballero, è considerato una pietra miliare nei video di skate. Ha introdotto un approccio narrativo ai video di skateboarding, rendendo i trick parte di una storia più ampia, anziché semplici sequenze tecniche. L'iconica ricerca di "Animal Chin" è diventata una metafora per l'esplorazione creativa nello skateboarding.
- **Pretty Sweet (2012)** – Prodotto da Girl e Chocolate Skateboards, questo video ha ridefinito il linguaggio visivo dei video di skate, con l'uso di effetti speciali, montaggi innovativi e una colonna sonora coinvolgente. Ha mostrato come lo skateboarding potesse essere elevato a una forma d'arte cinematografica senza perdere la sua essenza cruda e autentica.
- **Stay On Board (2021)** – Questo documentario su Leandre Sanders esplora non solo la sua carriera di skater, ma anche temi più ampi come l'identità e l'inclusività. Ha avuto un impatto significativo nel mostrare come lo skateboarding possa essere una piattaforma per esprimere individualità e sfidare le norme sociali.
- **Skate Kitchen (2018)** – Questo film segue una crew di skater femminili a New York, offrendo una prospettiva rara e autentica sulle donne nella cultura skate. Con un cast composto principalmente da vere skater, il film è stato lodato per la sua rappresentazione genuina e per aver messo in luce un lato meno esplorato dello skateboarding.

Lo skateboarding nel cinema contemporaneo è più di un tema o di uno sfondo: è un linguaggio visivo e narrativo che comunica libertà, ribellione e identità. Film come *Lords of Dogtown* e *Mid90s* non solo celebrano lo skateboarding, ma lo utilizzano come mezzo per esplorare relazioni umane, lotte personali e cultura urbana. Allo stesso tempo, documentari come *Dogtown and Z-Boys* offrono uno sguardo storico e affettuoso su un'epoca che ha definito lo skateboarding moderno. Altri lavori come *The Search for Animal Chin* e *Skate Kitchen* espandono ulteriormente i confini del genere, mostrando come lo skateboarding possa fungere da strumento di narrazione universale. La capacità di questi film di catturare l'autenticità della cultura skate li rende un punto di riferimento sia per gli appassionati di skate che per gli amanti del cinema, rafforzando il legame tra questa sottocultura e la settima arte.





## 4. PROGETTO

# RIDE THE CHANGE

## 4.1. Pre-produzione

La fase di pre-produzione rappresenta il cuore concettuale del progetto “Ride the Change”, in cui le idee iniziano a prendere forma e si definisce la direzione artistica, tecnica e narrativa del lavoro. È stato il momento in cui ho gettato le fondamenta non solo di un documentario, ma di una riflessione collettiva sulla trasformazione dello skateboarding contemporaneo, focalizzandomi in particolare sulla figura emergente dell'istruttore di skateboard. Questa figura, spesso trascurata o persino malvista in alcune sottoculture dello skate, oggi rappresenta un punto d'incontro tra la tradizione ribelle dello skateboarding e le sue nuove forme di diffusione, inclusione e crescita. È una figura ponte, che si muove tra due mondi apparentemente opposti, cercando di mantenerne vivi i valori e al tempo stesso rendere accessibile la pratica a chi si avvicina per la prima volta. Il documentario “Ride the Change” nasce anche da una riflessione personale molto profonda. Pratico skateboarding dal 2009 e ho iniziato a insegnarlo nel 2016. Questa passione, maturata nel tempo, si è trasformata in una professione vera e propria quando nel 2020 ho fondato la mia scuola di skateboard. L'insegnamento mi ha spinto a interrogarmi sul mio ruolo attivo nella trasformazione dello skateboarding in Italia: non solo come skater, ma come formatore e come testimone di un cambiamento culturale in corso. Il documentario rappresenta per me una sintesi di questo percorso personale e professionale, ma anche un tentativo di costruire un dialogo tra generazioni, stili e approcci diversi.

Inizialmente, l'idea alla base del progetto era quella di raccontare lo skateboarding come strumento di riqualificazione urbana e sociale. Immaginavo che le scuole di skateboard potessero essere viste come

agenti attivi di trasformazione di spazi pubblici, restituendoli alla comunità. Tuttavia, una risposta ricevuta da un'importante rivista del settore ha cambiato radicalmente il mio punto di vista. Lo scetticismo espresso riguardo l'effettivo impatto positivo delle scuole sulla riqualificazione degli skatepark, unito alla possibilità di confronto diretto con skater di diverse generazioni, mi ha portato a riformulare il focus del progetto. Ho compreso che il vero cambiamento non risiedeva tanto nei luoghi, quanto nella cultura stessa dello skateboarding, sempre più segnata dall'influenza di nuove generazioni cresciute all'interno di un contesto strutturato e educativo. In questa nuova prospettiva, l'istruttore diventa non solo mediatore ma anche innovatore, capace di traghettare il senso profondo dello skate verso una nuova forma di consapevolezza.

Da questa riflessione è nato il titolo “Ride the Change”, che rappresenta perfettamente il messaggio del documentario: non si tratta di resistere al cambiamento, ma di cavalcarlo, di skatarlo. L'uso della parola “ride” richiama volutamente l'atto di andare in skate, ma anche la capacità di adattarsi al nuovo, di mantenere equilibrio su un terreno in continua evoluzione. Il cambiamento è inevitabile e spesso spiazzante, ma come skater impariamo presto a cadere e rialzarci. La stessa attitudine può e deve essere applicata alla cultura skate, affinché resti autentica pur aprendosi a nuove forme. Non siamo qui per creare muri tra chi insegna e chi skata per strada, ma per abbatterli, e per riconoscere che in fondo siamo tutti sulla tavola con lo stesso obiettivo: vivere un'esperienza autentica, creativa e liberatoria. Il titolo diventa quindi manifesto e visione, guida e promessa. Per coinvolgere le realtà del territorio, ho scritto e inviato una presentazione che raccontava chi sono, qual è il mio background da istruttore e quale visione volevo portare avanti attraverso il documentario. Il pitch, diretto a scuole di skateboard, skatepark e associazioni, mirava a creare un dialogo e ad attivare collaborazioni spontanee e sincere. Questa fase è

stata anche una sfida sul piano organizzativo, perché mi ha portato a confrontarmi con una molteplicità di soggetti e approcci diversi al mondo dello skateboarding, alcuni più aperti, altri più restii. Tuttavia, è stato proprio in questa eterogeneità che ho trovato la forza narrativa del progetto. Ogni risposta, ogni reazione, ogni rifiuto o entusiasmo ricevuto è stato un tassello utile per definire i confini e le potenzialità del lavoro.

Ho condotto una mappatura delle scuole attive sul territorio nazionale utilizzando social media, contatti informali e il portale del CONI. Dopo aver raccolto un elenco iniziale, ho effettuato una prima scrematura in base alla chiarezza dei contatti, alla presenza online e alla localizzazione geografica, cercando di mantenere un equilibrio tra nord, centro e sud Italia, oltre che tra grandi centri urbani e realtà periferiche. Il mio obiettivo era individuare realtà che avessero creato uno spazio educativo e sociale attorno allo skateboard, e che avessero voglia di raccontarsi. Le ho contattate tutte,

e la scelta finale delle partecipanti è stata guidata principalmente dalla loro disponibilità e dalla possibilità logistica di inserirle all'interno della settimana di riprese prevista. In alcuni casi, realtà interessanti non hanno potuto partecipare per motivi di calendario o perché non sono riuscito a stabilire un contatto diretto con i referenti. Ho contattato scuole, associazioni e skatepark con un primo scambio via mail o messaggio, illustrando il progetto e proponendo un coinvolgimento volontario. Una volta ottenuta la disponibilità, ho avviato la pianificazione delle interviste, cercando di concentrare le trasferte per ottimizzare tempi, costi e spostamenti. Le riprese si sono quindi concentrate tra il 20 e il 26 gennaio e hanno incluso città come Cesena, Modena, Bologna, Roma, Verona e Milano. Ogni contesto visitato ha restituito un'energia diversa, ha sollevato riflessioni specifiche, ha dato spessore al mosaico che stavo costruendo e ha mostrato la grande varietà di approcci, esperienze e sensibilità che abitano il mondo dello skateboarding in Italia.

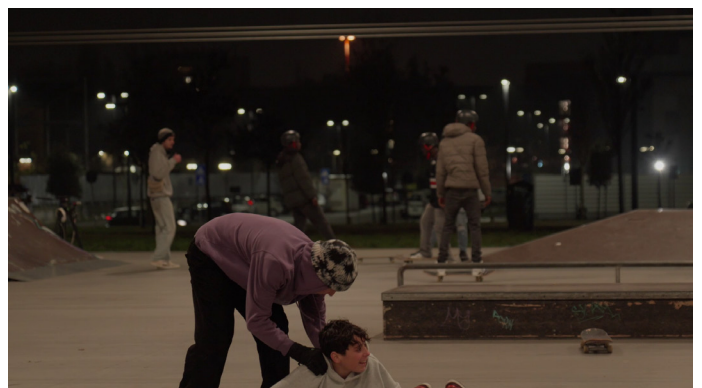


Sono riuscito a coinvolgere cinque realtà principali: Skate School Cesena, Agape Skatepark, Modena Skate School, Bologna Skate School e Bunker Skatepark. Purtroppo, alcune scuole rilevanti per la scena nazionale come Thankyouskateboarding, Pinbowl, Poison Wave ASD, Vibes ASD e SkateMI non sono riuscite a partecipare per questioni logistiche e di tempo, ma restano comunque tasselli fondamentali per una narrazione più ampia. La loro assenza è stata sentita, ma ha anche rafforzato l'idea che questo progetto possa essere solo un primo capitolo di una ricerca in evoluzione.

Il pubblico a cui è rivolto il documentario è ampio ma ben definito: sono tutti coloro che vivono la cultura skate, dagli skater autodidatti agli istruttori federali, dagli adolescenti agli adulti cresciuti in una cultura DIY. Non ho voluto proporre una visione polarizzante, ma inclusiva, consapevole delle tensioni esistenti, ma anche desiderosa di superarli attraverso il racconto di esperienze concrete. L'obiettivo era promuovere una visione pluralista, in cui ognuno potesse riconoscersi e sentirsi legittimato a far parte della scena. In questo senso, il documentario non parla solo di skateboarding, ma dell'identità, della comunità e del senso di appartenenza.

Dal punto di vista teorico, mi sono nutrito delle fonti e delle analisi già raccolte nei capitoli precedenti, in particolare quelle legate alla storia dell'audiovisivo nello skateboarding. Questo mi ha fornito una solida base per comprendere le estetiche, i linguaggi e le scelte tecniche più ricorrenti nei video di skate, e ha influenzato profondamente la mia impostazione registica. Ho studiato anche i linguaggi visivi più rappresentativi dello skateboarding cinematografico, e ho cercato di replicarli nonostante alcune limitazioni tecniche. Ad esempio, non sono riuscito a ottenere una videocamera VX1000 con fisheye MK1, ma ho cercato di riprodurre la sua estetica classica con gli strumenti a mia disposizione. L'idea era restare fedele allo spirito visivo dello skate senza rinunciare a un approccio personale, dinamico e fluido. Questo compromesso tecnico ha richiesto grande adattamento e creatività, caratteristiche che peraltro appartengono da sempre alla filosofia dello skateboarding.

Un elemento essenziale della pre-produzione è stato lo sviluppo della scaletta delle interviste. Ho preparato una serie di domande che toccassero non solo gli aspetti tecnici o organizzativi della vita da istruttore, ma anche quelli emotivi, sociali e culturali. Ho voluto indagare come viene vissuto il ruolo di istruttore: se è percepito come un lavoro, una passione o una responsabilità sociale. Ho chiesto se si crea un legame con gli allievi, se ci si sente accettati all'interno della scena,



o se esistono ancora pregiudizi verso chi sceglie di insegnare lo skateboarding in modo strutturato. Alcuni bambini si vergognano di dire che seguono lezioni, temendo il giudizio dei coetanei: da qui nasceva una riflessione importante sullo stigma e sull'identità culturale. Volevo che queste interviste fossero uno spazio di riflessione collettiva, un'occasione per interrogarsi, confrontarsi e, magari, mettersi in discussione.

Ho anche approfondito il modo in cui sono nate le associazioni: se sono frutto di bandi pubblici, esperienze personali, esigenze comunitarie o semplicemente sogni collettivi. Ho chiesto quali sono i rischi principali della gestione di una scuola o di uno skatepark: dal tempo da dedicare alla manutenzione, alle difficoltà economiche, ai conflitti tra soci.

Le risposte mi hanno permesso di costruire un quadro realistico e sfaccettato, in cui l'entusiasmo convive con la fatica quotidiana. Questo ha contribuito a rendere il documentario più concreto, meno idealizzato, più aderente alla realtà.

Inoltre, ho inserito domande capaci di evidenziare conflitti interni alla cultura skate: quelli con le federazioni, con i negozi, con le diverse concezioni di spazio e di pratica. Ho cercato di far emergere come le scuole convivano con la scena più tradizionale, come gestiscano la condivisione degli spazi pubblici, e come affrontino eventuali resistenze da parte degli skater più "puri". Volevo che il documentario fosse anche uno spazio di confronto, non solo un racconto celebrativo. Questo equilibrio tra empatia e sguardo critico è stato uno dei punti cardine del progetto.

Infine, ho lasciato spazio all'improvvisazione e all'ascolto. La scaletta non era una gabbia, ma un punto di partenza. Molti spunti sono emersi durante conversazioni informali, altri grazie al racconto spontaneo degli intervistati. La flessibilità è stata una componente fondamentale: volevo che ogni intervista fosse un dialogo sincero, non un interrogatorio. E anche se la mia voce non è presente nel documentario, è attraverso il dialogo che il progetto ha preso vita. L'intervistato non è un soggetto passivo, ma un co-autore.

L'intera fase di pre-produzione è stata quindi un percorso di costruzione, ma anche di messa in discussione. Un viaggio fatto di idee, confronti, viaggi lunghi, intuizioni improvvise e continui aggiustamenti. Mi ha permesso di strutturare un documentario autentico, polifonico e profondamente umano.

"Ride the Change" non è solo un titolo, ma una dichiarazione d'intenti: un invito a non restare fermi, ma a muoversi con curiosità e rispetto dentro e fuori dalla cultura skate. È l'inizio di una conversazione che, mi auguro, continuerà a lungo.



## 4.2. Produzione

La fase di produzione è stata altrettanto impegnativa e stimolante, sia dal punto di vista tecnico che umano. Come intervistatore, mi sono trovato per la prima volta a gestire dialoghi articolati con una grande varietà di persone, molte delle quali non avevano mai partecipato a un'intervista prima d'ora. Per questo motivo, ho scelto un approccio molto flessibile: in alcune situazioni ho preferito togliere la videocamera e utilizzare solo i microfoni, per favorire un dialogo più sincero, meno condizionato dalla presenza dell'obiettivo. Questo ha permesso agli intervistati di aprirsi con più facilità, generando momenti di profonda intensità emotiva e di grande valore narrativo. Alcune di queste conversazioni si sono trasformate in veri e propri momenti di introspezione collettiva, nei quali emergevano pensieri e riflessioni che superavano il tema tecnico per entrare nel vissuto quotidiano. Dal punto di vista organizzativo, la produzione è stata curata interamente da me e dal mio compagno di corso Samuele, con cui ho condiviso tutte le fasi operative: dalle riprese alla gestione dell'audio, dall'organizzazione logistica alla divisione delle attività giornaliere. Abbiamo utilizzato due camere principali — una Sony FX30 e una Sony A7S III — affiancate da una gamma di ottiche versatili: Sony E-Mount 24-70mm f2.8, 24-105mm, 70-200mm, oltre a un Viltrox 16mm per riprese più ampie. Questa dotazione ci ha permesso di adattarci alle condizioni più diverse, dalle interviste in interni fino alle riprese in movimento durante le sessioni di skate, con risultati sempre dinamici e coerenti.

Per la parte audio, il setup includeva un registratore Zoom H6, microfoni wireless DJI (standard e mini), un Rode VideoMicro e cuffie da monitoraggio. Dal punto di vista dell'illuminazione, ci siamo avvalsi di un Amaran 60x S con softbox da 90 cm, due luci LED compatte e treppiedi leggeri da viaggio, che ci consentivano di allestire velocemente in ogni tipo di ambiente, anche in condizioni non ottimali. Ogni elemento dell'attrezzatura è stato scelto con attenzione, bilanciando la necessità di qualità professionale con quella di essere agili e reattivi negli spostamenti quotidiani. Questa flessibilità tecnica si è rivelata essenziale non solo per l'efficienza, ma anche per cogliere momenti inattesi e autentici, spesso emersi all'improvviso e difficilmente replicabili.

A livello di linguaggio visivo, ho cercato di alternare uno stile di ripresa più tradizionale a momenti in cui seguivo gli skater in movimento, ispirandomi ai video analizzati nella fase teorica. Questo mi ha permesso di mantenere una coerenza stilistica con il linguaggio audiovisivo tipico dello skateboarding, pur introducendo elementi più personali e riflessivi. Il formato scelto per le riprese è stato il 16:9, una scelta voluta per restare all'interno di un'estetica familiare al pubblico generalista, senza prendere una posizione stilistica estrema, ma mantenendo una visione accessibile e inclusiva. Ho cercato di costruire un'estetica che si ponesse a metà tra il racconto spontaneo e la riflessione critica, tra l'energia del movimento e la solidità delle parole. Durante le sessioni, abbiamo stabilito alcune semplici regole per gestire al meglio la dinamica sul set: indicazioni sulla posizione, su dove guardare, su come interrompere o meno una conversazione. Questo ha permesso di rendere più fluide le interviste e ridurre al minimo eventuali tensioni o momenti di confusione.





Alcune tempistiche tra lezioni e interviste ci hanno costretti ad adattarci: in più di un'occasione abbiamo dovuto cambiare discorso, o interrompere e riprendere una conversazione in un secondo momento. Una ripresa all'aperto, ad esempio, è proseguita fino al tramonto: la luce si è ridotta in modo significativo, ma abbiamo preferito continuare il dialogo, privilegiando il contenuto alla qualità visiva perfetta.

Abbiamo lasciato un'intera giornata a ogni location, un tempo che ci permetteva di documentare lo spazio in tutti i suoi aspetti: dall'ambiente vuoto fino alle attività più dinamiche, passando per interviste, preparazioni e interazioni spontanee. Le giornate erano strutturate in blocchi flessibili: a seconda del contesto, davamo priorità alle riprese dello skatepark, al lavoro dell'istruttore con gli allievi, oppure a momenti collettivi come contest, eventi o riunioni interne. Questo metodo ci ha aiutato a mantenere un equilibrio tra la necessità di documentazione e l'apertura alla spontaneità del momento. In più occasioni, la capacità di improvvisare rispetto alla scaletta iniziale ha rappresentato un punto di forza che ha permesso al documentario di respirare e accogliere la realtà così com'era.

La base operativa è stata fissata a Cesena, dove avevo casa. Questa scelta è stata dettata da esigenze economiche: pernottare fuori ogni notte avrebbe comportato costi insostenibili. Di conseguenza, ogni giornata si concludeva con il rientro, lo scaricamento delle schede SD, la ricarica delle batterie e una prima selezione del girato. L'unica eccezione è stata Verona, dove abbiamo pernottato due notti in occasione di un contest: il primo giorno era dedicato alle interviste, il secondo all'evento vero e proprio. Gli spostamenti giornalieri sono stati stancanti, ma ci hanno permesso di coprire un numero elevato di realtà mantenendo il controllo sul materiale prodotto. Ogni file veniva etichettato secondo un criterio ben preciso: data, località, tipologia (audio, video camera A, camera B), e nominativo dell'intervistato. Questo sistema ci ha permesso di creare un archivio ordinato, facilitando la fase successiva di analisi e montaggio.

Nel complesso abbiamo raccolto circa 12 ore di girato, un volume superiore alle previsioni iniziali. Questo è accaduto perché molti dialoghi si sono sviluppati spontaneamente, senza interruzioni, e perché ogni realtà visitata aveva una propria ricchezza narrativa. Più procedevamo, più ci rendevamo conto che era fondamentale dare spazio alle persone per elaborare i loro pensieri, spesso emersi in modo più profondo solo dopo un primo momento di apertura. Questa quantità di materiale ha richiesto grande attenzione nella gestione quotidiana, ma ha anche rappresentato una risorsa inestimabile. Ogni giorno finiva con il senso di aver raccolto più di quanto ci si aspettasse all'inizio,

e ogni file diventava un piccolo tassello di un mosaico molto più ampio.

Le tappe principali sono state: due giorni a Cesena, uno a Bologna, uno a Roma, uno a Modena e due a Verona. Ogni città ha raccontato una storia diversa: Cesena ha mostrato il lavoro di preparazione agli allenamenti pre-gara, Modena ha evidenziato l'inclusione di altre discipline come BMX, Bologna ha raccontato iniziative per ragazzi in difficoltà economica, Roma ci ha accolto durante i lavori di ristrutturazione del Bunker Skatepark, e Verona ha rappresentato l'apice sportivo con la preparazione e lo svolgimento del contest. In ogni caso, la ricchezza di contenuti è dipesa non solo dalle attività, ma anche dalla disponibilità, dalla passione e dall'apertura delle persone coinvolte. Ogni incontro ha rafforzato il senso di partecipazione collettiva al progetto e confermato la volontà comune di raccontare un cambiamento culturale in corso.

Durante la produzione, abbiamo anche cercato materiali d'archivio, contattando filmer locali per integrare riprese storiche e sequenze significative. Questi contenuti hanno dato profondità storica al progetto, creando un ponte tra passato e presente. I materiali sono arrivati in formati diversi e qualità variabile, ma anche questo ha contribuito all'autenticità del progetto. Le immagini grezze, spesso sgranate o con un'estetica marcatamente anni 2000, si integrano perfettamente con la narrazione contemporanea, raccontando l'evoluzione dello skate anche attraverso il linguaggio visivo. Nonostante le difficoltà di adattamento tecnico, l'integrazione di questi materiali ha rappresentato un valore aggiunto sia per la narrazione che per il senso di memoria condivisa. Le interviste si sono rivelate il cuore pulsante della produzione. Avevo preparato una traccia di domande basata sulla pre-produzione, ma ho lasciato ampio spazio all'improvvisazione. Ogni intervista diventava un dialogo, un confronto tra due visioni dello skateboarding, spesso simili ma a volte anche divergenti. Alcuni argomenti si sono ripetuti — il ruolo dell'istruttore, il rapporto con i genitori, la visione futura della disciplina — mentre altri sono emersi inaspettatamente, grazie all'atmosfera rilassata e non giudicante. La mia intenzione era quella di far sentire gli intervistati protagonisti e non solo soggetti osservati, di costruire una narrazione che fosse collettiva, non imposta. In alcuni casi, ciò che veniva detto davanti al microfono risultava molto più potente di quanto mi aspettassi, aprendo spunti di riflessione che hanno influenzato anche la visione complessiva del montaggio futuro. In molti momenti ho provato un senso di identificazione forte con le storie ascoltate, trovando in quelle parole riflessi della mia esperienza quotidiana.

Un aspetto peculiare della produzione è stato il lavoro durante attività sociali e inclusive. Alcune associazioni avevano progetti con bambini, ragazzi con disabilità o provenienti da contesti complessi. In questi casi, per tutelare la privacy, abbiamo adottato soluzioni creative: riprese di dettagli, mani, tavole, prospettive laterali o sfocate. Questo non ha limitato il racconto, ma anzi ha aperto nuove strade visive, spingendoci a concentrarci su ciò che lo skate rappresenta, più che su chi lo pratica. In più, questa attenzione ci ha permesso di costruire un linguaggio rispettoso e non invadente, che rispecchia l'etica del progetto e la fiducia accordataci da chi ha accettato di farsi raccontare.

Dal punto di vista umano, i giorni finali sono stati particolarmente densi. La stanchezza accumulata si faceva sentire — il poco sonno, le ore in macchina, la gestione tecnica quotidiana — ma allo stesso tempo ero sostenuto da un'energia collettiva che cresceva incontro dopo incontro. Ogni persona con cui abbiamo parlato si è mostrata felice di poter condividere la propria visione, spesso sottolineando quanto fosse raro che qualcuno si interessasse così da vicino a questi temi. Mi sono sentito accolto, ascoltato, e in molti mi hanno detto che era ora che qualcuno raccontasse questa evoluzione silenziosa dello skate italiano. Quelle parole mi hanno fatto capire che "Ride the Change" non era più solo un documentario: era diventato un progetto condiviso, un contenitore di visioni, un segno del tempo che stiamo vivendo. Questo riconoscimento spontaneo è stato forse il dono più grande dell'intera fase di produzione, una conferma che il lavoro fatto aveva radici profonde e ramificazioni autentiche all'interno della comunità skate italiana.



## 4.3. Post-produzione

La fase di post-produzione ha rappresentato il cuore pulsante del progetto "Ride the Change". È stato il momento in cui tutto il materiale raccolto ha iniziato a trasformarsi da frammenti visivi e sonori in una narrazione coerente, emotiva e stratificata. Un lavoro che ha richiesto attenzione, ascolto, cura e soprattutto tempo: più di cento ore complessive, suddivise in numerose giornate intense e metodiche, dedicate a far emergere la vera anima del documentario. Uno degli aspetti iniziali più importanti ha riguardato la gestione burocratica, in particolare la preparazione e la raccolta delle liberatorie per i minori. Poiché alcune scene coinvolgevano bambini riconoscibili, era fondamentale ottenere i permessi per l'utilizzo delle loro immagini. Ho redatto un modulo personalizzato, con un linguaggio chiaro e rispettoso, che spiegasse nel dettaglio le finalità del progetto, la sua distribuzione e il trattamento dei dati. Le associazioni con cui ho collaborato si sono rivelate preziosissime nel contattare direttamente le famiglie, instaurando un rapporto di fiducia. Alcune liberatorie sono state consegnate a mano durante le lezioni o gli eventi, altre sono arrivate via email dopo uno scambio telefonico o in chat. Questo passaggio, pur apparentemente secondario, è stato cruciale per garantire la piena legalità dell'opera e, soprattutto, per mantenere un approccio etico e trasparente nei confronti di tutti i partecipanti.

Terminata questa prima fase, mi sono dedicato al processo di sbobinatura, che ha segnato l'inizio della vera e propria ricostruzione narrativa. Ho gestito oltre 10 ore di interviste, effettuate con tre microfoni per ogni soggetto (lav, direzionale e ambiente), che ho trascritto con l'ausilio del software Whisper AI. L'intelligenza artificiale ha fornito una base di testo utile e precisa, ma ogni trascrizione è stata verificata manualmente a campione. Riascoltavo le parti chiave, correggendo nomi propri, intercalari e pause, in modo da restituire la voce autentica degli intervistati. Questo lavoro, meticoloso e paziente, mi ha permesso di immergermi nel materiale, di ascoltare davvero le persone e di cominciare a identificare i fili tematici ricorrenti. Ogni risposta è stata analizzata e taggata con parole chiave: emozione, infanzia, stile, apprendimento, ribellione, inclusione. Ho costruito una grande mappa concettuale, visiva e digitale, dove le affermazioni si raggruppavano attorno a nuclei tematici forti. Questo strumento mi è servito per iniziare a immaginare una struttura narrativa condivisa:

non un susseguirsi di interviste isolate, ma un unico grande dialogo, una conversazione corale in cui dodici voci diverse si incontrano, si sovrappongono, si contraddicono e si arricchiscono.

La scaletta del documentario non era stata decisa a priori: è nata proprio in questa fase di ascolto e rielaborazione. Ho dovuto operare una selezione molto accurata del materiale. Alcuni interventi, pur interessanti, non riuscivano a trovare un posto nel flusso generale, e sono stati accantonati. Ogni scelta è stata guidata dal principio della coerenza narrativa, della fluidità espressiva e del rispetto per la complessità delle esperienze raccontate.

Nel montaggio ho scelto consapevolmente di rendere invisibile la mia presenza. La mia voce non appare mai, né come intervistatore né come commento fuori campo. Ho lasciato che fossero le persone a raccontarsi. Ogni intervento visivo parte con l'intervistato in camera, in presa diretta, e poi evolve in voice over, accompagnato da immagini che illustrano, evocano o amplificano ciò che viene detto. Il passaggio da viso a immagine è stato calibrato caso per caso, valutando l'intensità espressiva della persona, la sua gestualità, il ritmo del parlato. Alcuni momenti avevano bisogno di restare frontalmente esposti, altri potevano fluire verso una dimensione più contemplativa o illustrativa. Questo ritmo alternato ha creato un flusso visivo dinamico, capace di alternare momenti intimi e riflessivi a passaggi più energici e visivamente densi.

Una delle parti più lunghe e tecnicamente complesse è stata la sincronizzazione audio. Non potendo contare sempre su un timecode perfettamente allineato, ho proceduto manualmente, allineando frame per frame la traccia audio principale con le labbra e i gesti dei soggetti ripresi. Ogni intervista aveva tre fonti audio: il lavalier, spesso il più pulito ma sensibile a tocchi o fruscii; un microfono ambientale che catturava i rumori circostanti; e un microfono direzionale, utile per l'equilibrio tonale. La sincronizzazione è iniziata con l'identificazione di picchi sonori netti – uno sbattere di mani, un colpo di tosse, una parola scandita chiaramente – e si è svolta attraverso numerosi ascolti e confronti. Ho usato marker visivi e sonori nei software di montaggio per verificare la corrispondenza e ho fatto un lavoro di scelta critica tra le tracce: in alcuni casi ho mixato due sorgenti per ottenere un suono più pieno e avvolgente.

Ogni minuto di intervista mi richiedeva anche 15-20 minuti di lavoro di sync, revisione e pulizia. In totale, la sola sincronizzazione ha occupato oltre 30 ore. Il lavoro sonoro è poi proseguito con l'equalizzazione, la compressione leggera e l'eliminazione di rumori statici

o di fondo. In nessun caso ho voluto “plastificare” la voce: l'obiettivo era restituire una presenza autentica, calda, umana, anche con le sue imperfezioni. Ho preferito valorizzare la naturalezza piuttosto che l'uniformità.

Per l'accompagnamento musicale ho utilizzato librerie in abbonamento (Artlist), selezionando brani coerenti con lo spirito del progetto: linee melodiche intime per le parti riflessive, ritmiche più leggere per i passaggi di transizione o le immagini di vita quotidiana. Ogni brano è stato testato su più scene, adattandone la durata, il volume e i punti di ingresso per integrarsi con il parlato senza sovrastarlo. Non ho voluto creare temi musicali ricorrenti, ma piuttosto lasciar emergere un commento sonoro discreto, che amplificasse l'emozione senza guidarla.

Per la parte visiva, ho mantenuto una color correction semplice e uniforme. L'idea era quella di non filtrare la realtà, ma di presentarla nella sua varietà e autenticità. Ho evitato LUT aggressive e ho lavorato manualmente su contrasto, bilanciamento del bianco e saturazione. Una particolare attenzione è stata rivolta all'integrazione del materiale d'archivio, spesso più grezzo e meno stabile. Ho cercato di ridurre il gap visivo attraverso piccoli interventi di stabilizzazione, riduzione del rumore e armonizzazione cromatica, senza mai snaturare l'aspetto originario delle immagini.

In totale, la post-produzione ha richiesto circa 100-110 ore. La sbobinatura ha occupato oltre 20 ore, il sync più di 30, il montaggio e la selezione visiva 25, il lavoro audio circa 10, e color grading e finalizzazione altre 10-15. A queste si aggiungono numerose sessioni di visione, confronto con colleghi, raccolta di feedback e piccoli aggiustamenti.

La post-produzione ha rappresentato il momento in cui le intenzioni iniziali hanno preso forma concreta.

È stata un'esperienza totalizzante, fatta di ascolto profondo, scelte stilistiche, sfide tecniche e intuizioni emotive.

Ogni decisione, ogni taglio, ogni passaggio di musica o immagine è stato guidato da un principio di rispetto: verso chi ha parlato, verso ciò che è stato detto, verso la cultura che si è voluta raccontare.

In definitiva, la post-produzione è stata un atto di montaggio emotivo prima ancora che tecnico: una costruzione lenta, paziente, intima e necessaria.





A  
RIS

**ATTENZIONE !!!**  
RISPETTA LE REGOLE DELLA SICUREZZA:  
INSIEME SI PUO'



# 5. CONCLUSIONE

**“UN PERCORSO PERSONALE  
DI SCOPERTA, CONFRONTO,  
IMMERSIONE NELLA COMPLESSITÀ  
E NELLE SFUMATURE DI UNA  
CULTURA IN CONTINUA EVOLUZIONE”**





Il viaggio intrapreso con Ride the Change è stato molto più di una semplice indagine visiva e culturale sullo skateboarding: è stato un percorso personale di scoperta, confronto, immersione nella complessità e nelle sfumature di una cultura in continua evoluzione.

Questo progetto ha richiesto non solo una ricerca teorica approfondita e un attento lavoro di osservazione sul campo, ma anche una disponibilità continua all'ascolto, al cambiamento e alla rielaborazione dei propri strumenti espressivi. Attraverso l'approfondimento delle radici storiche, delle evoluzioni estetiche e delle implicazioni sociali del mondo skate, è emersa con chiarezza una verità centrale: lo skateboarding non è solo uno sport, né un semplice passatempo urbano, ma una lente privilegiata attraverso cui osservare il cambiamento culturale, educativo e mediatico contemporaneo. Il progetto ha permesso di analizzare come questa pratica si sia evoluta da sottocultura ribelle a strumento educativo, entrando nelle scuole e nei contesti formativi, senza però perdere la propria identità anticonformista. La ricerca ha evidenziato come le rappresentazioni visive dello skate abbiano avuto un ruolo determinante nel plasmare l'immaginario collettivo. Dai primi video VHS autoprodotti fino ai contenuti più recenti, lo skateboarding ha saputo costruire un linguaggio audiovisivo proprio: frammentato, immediato, sincero, a tratti poetico. Questo linguaggio, spesso distante dai canoni cinematografici tradizionali, ha contribuito a creare comunità coese, a generare senso di appartenenza e a ispirare nuove generazioni di skater, filmmaker e creativi.

L'esperienza pratica della produzione e post-produzione del documentario ha rafforzato queste riflessioni, dimostrando quanto il linguaggio delle immagini e dei suoni sia capace di valorizzare storie individuali e collettive. La fase di post-produzione, in particolare, è stata centrale non solo da un punto di vista tecnico, ma anche umano. Durante la sbobinatura delle 10 ore di interviste, ho avuto la possibilità di riascoltare più volte le parole degli intervistati, cogliendone nuove sfumature a ogni passaggio. L'assegnazione di temi, la creazione di mappe concettuali, la costruzione del discorso collettivo: tutto è stato orientato alla creazione di una narrazione corale, rispettosa, coerente. Ho imparato quanto è importante, in fase di montaggio, lasciarsi guidare dai materiali, accettare che la storia possa emergere solo ascoltando con attenzione.



La figura dell'istruttore di skateboard, emersa con forza dalle interviste, rappresenta simbolicamente la tensione tra spontaneità e struttura, tra cultura underground e istituzione. Da un lato, questa figura istituzionalizza una pratica nata per strada; dall'altro, ne conserva lo spirito libero, inclusivo e non competitivo. Gli istruttori non sono semplici tecnici: sono mediatori culturali, facilitatori sociali, adulti capaci di ascoltare e di creare spazi di espressione per bambini e ragazzi. Il documentario ha cercato di restituire questa complessità, alternando testimonianze, immagini d'archivio e scene di vita quotidiana all'interno delle scuole di skate.

Una delle consapevolezze più forti che porto con me è legata alla responsabilità che implica il raccontare. Ogni scelta estetica, ogni taglio, ogni musica inserita comporta un posizionamento, una presa di posizione su ciò che si vuole mostrare e ciò che si vuole lasciare fuori. Ho compreso che raccontare significa anche rappresentare, e che questa rappresentazione deve essere onesta, rispettosa e consapevole. La decisione di lasciare la mia voce fuori dalla narrazione va in questa direzione: non per cancellare l'autore, ma per valorizzare i soggetti intervistati, lasciando che siano loro i veri protagonisti.

Guardando avanti, Ride the Change non si conclude con questo documentario, ma rappresenta un punto di partenza. La cultura skate continua a trasformarsi, e con essa si trasformano anche i modi in cui viene narrata. Il desiderio di documentare e condividere questa trasformazione rimane aperto, pronto a trovare nuovi canali, nuovi interlocutori e nuove occasioni di confronto. Il lavoro svolto finora costituisce una base solida su cui costruire altri progetti, altre forme di racconto, sempre orientati all'ascolto e al rispetto dei soggetti coinvolti. Il progetto mi ha lasciato, infine, una certezza: lo skateboarding è un atto di espressione, di libertà e di comunità. Raccontarlo oggi significa riconoscerne il potenziale trasformativo, non solo per chi lo pratica ma anche per chi lo osserva, lo filma, lo ascolta. In questo senso, il documentario non è solo un prodotto finito, ma un processo aperto, una tappa di un percorso più ampio di ricerca, narrazione e cambiamento. Ride the Change è, nel suo intento più profondo, un invito: a fermarsi, osservare e ascoltare le trasformazioni in atto. A lasciarsi contaminare da uno sguardo nuovo. E forse, a salire su quella tavola e provare, anche solo per un momento, a cambiare prospettiva.



## BIBLIOGRAFIA

Felando, Cynthia. *Discovering Short Films: The History and Style of Live-Action Fiction Shorts*. Palgrave Macmillan, 2015

Petrone, Robert e Beal, Becky. From “safe” to “brave” spaces: pedagogical practices of exclusion to promote inclusion within & beyond skateboarding. *Frontiers in Sports and Active Living*, 2024. DOI: 10.3389/fspor.2024.1456908

Prentiss, Anna Marie, Randall R. Skelton, Niles Eldredge, Colin Quinn. *Get Rad! The Evolution of the Skateboard Deck. Evolution: Education and Outreach*, 2011. DOI: 10.1007/s12052-011-0347-0

Borden, Iain. *Skateboarding and the City: A Complete History*. Bloomsbury Publishing, 2019

Snyder, Gregory. *Skateboarding LA: Inside Professional Street Skateboarding*. NYU Press, 2017

“Skateboard History”, Hermosa Beach Museum. URL: <https://www.hermosabeachhistoricalsociety.org/skateboard>

“History of Skateboarding II: The 60’s, The Rise and Fall of Skateboarding”, Indalo Surfer. URL: [https://indalosurfer.com/en/smartblog/13\\_HISTORY-OF-SKATE-II--THE-60-AUGE-AND-FALL-D.html](https://indalosurfer.com/en/smartblog/13_HISTORY-OF-SKATE-II--THE-60-AUGE-AND-FALL-D.html)

“How skateboarding was created and the era’s since!”, Amateur Athlete. URL: <https://aa1982.com/blogs/news/the-history-of-skateboarding-the-origins-of-the-sport>

“Larry Stevenson: the story of the skateboard design innovator”, SurferToday. URL: <https://www.surfertoday.com/skateboarding/larry-stevenson-the-story-of-the-skateboard-design-innovator>

“Corky Carroll: The real story on skateboarding’s TV debut”, Orange County Register. URL: <https://www.ocregister.com/2016/01/14/corky-carroll-the-real-story-on-skateboardings-tv-debut/>

“Skateboarding in Pop Culture”, The Supply Network. URL: <https://www.thesupplynetwork.co.uk/blogs/global-product-news/skateboarding-in-pop-culture>

“Skaterdater: the world’s first skateboard movie”, Surfa Sam Skateboards. URL: <https://surfasamskateboards.com/blogs/read/skaterdater-the-worlds-first-skateboard-movie>

“Skateboard History - 1964/1965”, Concrete Disciples Skatepark Locator. URL: <https://www.concrete-disciples.com/articles/feature-article/skateboard-history-1964-1965/>

“Le Cinéma Club | SKATERDATER”, Le Cinéma Club. URL: <https://www.lecinemaclub.com/archives/skaterdater>

“Short film, long ride: Skaterdater”, Gale Literature Resource Center. URL: <https://go.gale.com/ps/i.do?i-d=GALE%7CA385797957&sid=googleScholar&v=2.1&it=r&linkaccess=abs&issn=08269866&p=Li-tRC&sw=w>

“Get Rad! The Evolution of the Skateboard Deck”, *Evolution: Education and Outreach*. URL: <https://evolution-outreach.biomedcentral.com/articles/10.1007/s12052-011-0347-0>

## SITOGRAFIA

“‘Skaterdater’: the story of the world’s first skateboard movie”, SurferToday. URL: <https://www.surfertoday.com/skateboarding/skaterdater-the-story-of-the-worlds-first-skateboard-movie>

“The making of ‘Skaterdater’”, SurferToday. URL: <https://www.surfertoday.com/skateboarding/the-making-of-skaterdater>

“Christian Fletcher Surf Skate Style”, Juice Magazine. URL: <https://juicemagazine.com/home/christian-fletcher-surf-skate-style>

“History of Skateboarding”, Brandon Novak. URL: <https://brandonnovak.com/skateboarding-history/>

“History of Skateboarding”, skatedeluxe Blog. URL: <https://www.skatedeluxe.com/blog/en/wiki/skateboarding/history-of-skateboarding/>

“1965 American Skateboard Championships”, Skate and Annoy. URL: <https://www.skateandannoy.com/blog/2009/04/1965-american-skateboard-championships/>

## FILMOGRAFIA

“How Skateboarding has Changed Over the Years: From a Subculture to a Global Sport”, My Racing Bike. URL: <https://myracingbike.com/how-has-skateboarding-changed-over-the-years/>

“Iconic Skateboard Deck Graphics and Their Artists”, Concrete Creatives. URL: <https://concrete-creatives.com/en-eu/blogs/news/iconic-skateboard-deck-graphics-and-their-artists>

“Can You Discuss The Significance Of Skateboarding Culture, Art, And Fashion?”, Ska8. URL: <https://ska8.com/can-you-discuss-the-significance-of-skateboarding-culture-art-and-fashion/>

“From the Streets to the Mainstream: How Skateboarding Shaped Pop Culture Today”, Skateboard Session. URL: <https://skateboardsession.com/culture-and-community/skateboarding-and-pop-culture/>

“Red Bull: The Evolution of Video Cameras in Skateboarding”, Red Bull Media House. URL: <https://www.redbull.com>

“Skate Videography: Unsung Hero of Cinema Verité”, PremiumBeat. URL: <https://www.premiumbeat.com/blog/skate-videography-unsung-hero-cinema-verite/> AnOther Magazine. “How William Strobeck Elevated Skateboarding to an Art Form”. URL: <https://www.anothermag.com/art-photography/william-strobeck-skateboarding>

Skate Warehouse. “In Review: Play Dead”. URL: [https://www.skatewarehouse.com/blogs/play\\_dead\\_review](https://www.skatewarehouse.com/blogs/play_dead_review)

032c. “Basically I’ve Lived It: William Strobeck’s Supreme”. URL: <https://032c.com/magazine/william-strobeck-supreme>

IndieWire. “Spike Jonze: From Skateboard Videos to Cinematic Surrealism”. URL: <https://www.indiewire.com/spike-jonze-skateboard-cinema>

Medium. “How Spike Jonze Brought Skateboarding to Hollywood”. URL: <https://medium.com/spike-jonze-skateboarding>

“Skaterdater”, Noel Black, 1965

“The Devil’s Toy”, National Film Board of Canada, 1966

“The Endless Summer”, Bruce Brown, 1966

“Bones Brigade Video Show”, Powell Peralta, 1984

“The Search for Animal Chin”, Powell Peralta, 1987

“Plan B: Questionable”, Plan B, 1992

“Girl: Yeah Right!”, Girl Skateboards, 2003

“Video Days”, Spike Jonze, 1991

“Lords of Dogtown”, Catherine Hardwicke, 2005

“Mid90s”, Jonah Hill, 2018

“Kids”, Larry Clark, 1995

“Dogtown and Z-Boys”, Stacy Peralta, 2001

“Pretty Sweet”, Girl and Chocolate Skateboards, 2012

“Stay On Board”, Leandre Sanders, 2021

“Skategoat”, Independent Production, 2020

“Essere John Malkovich”, Spike Jonze, 1999

“Adaptation.”, Spike Jonze, 2002

“Where the Wild Things Are”, Spike Jonze, 2009

“Her”, Spike Jonze, 2013

“Sabotage”, Beastie Boys, 1994

“Cherry”, Supreme, 2014

“Blessed”, Supreme, 2018

“Play Dead”, Supreme, 2022





