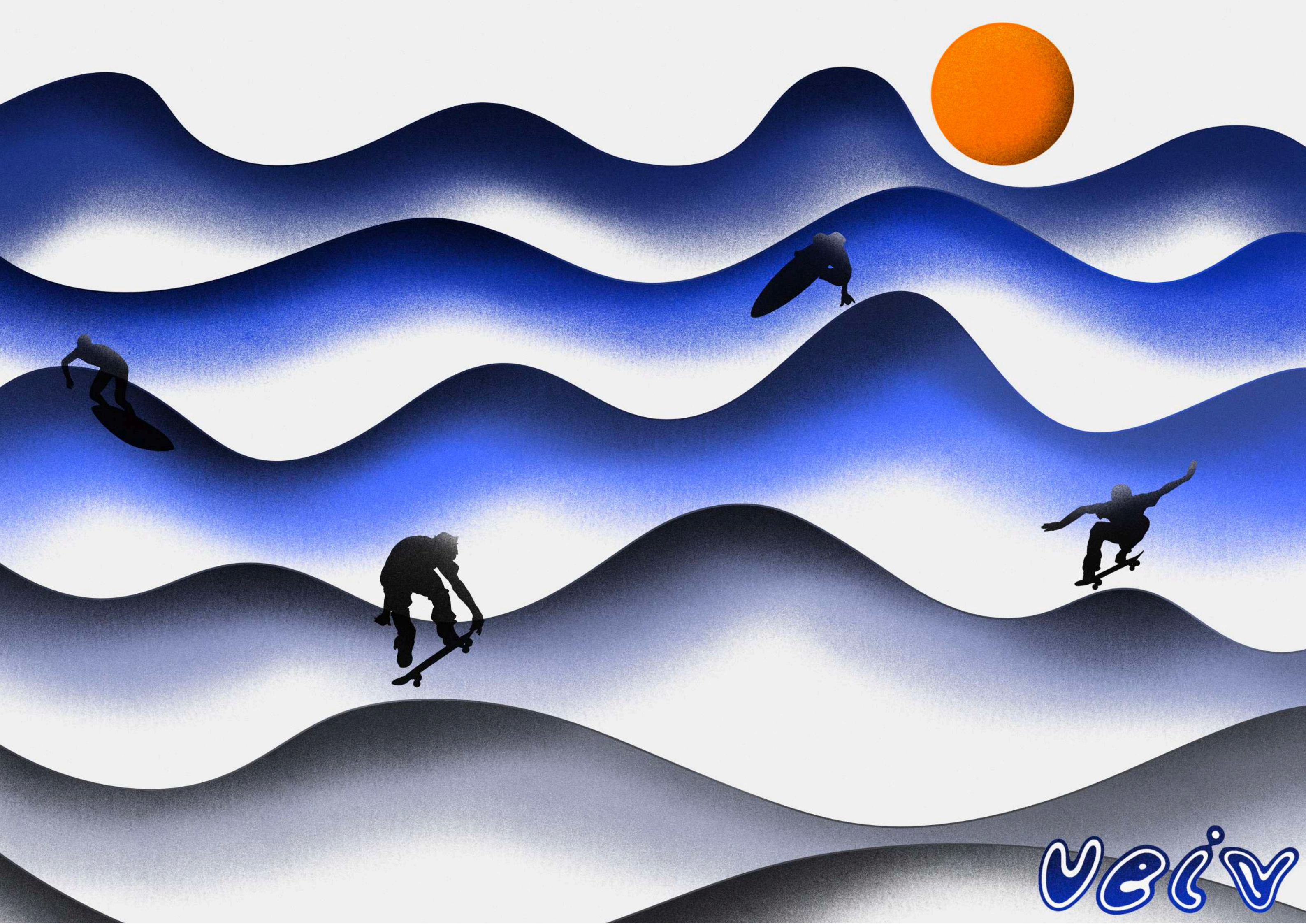




veiv



Contesto	3
Analisi Utenti	7
Sondaggi	8
Casi Studio	12
Gap Emersi	14
Concept	15
User Personas	17
Stakeholders	18
Tecnologie	19
Disegni Tecnici	21
Render	23

Contesto

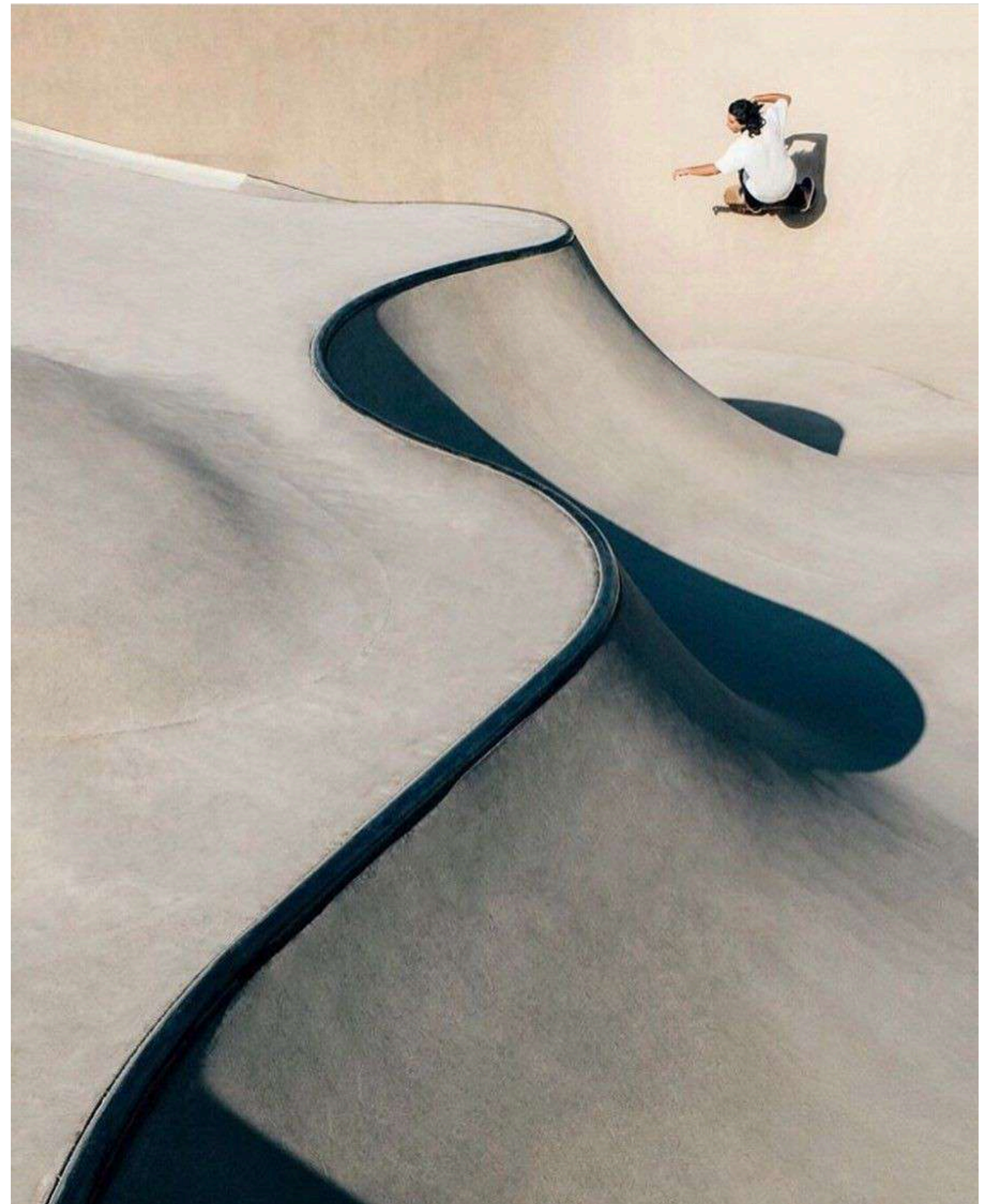
La ricerca di contesto indaga le sottoculture urbane e il loro impatto sui giovani, focalizzandosi nello specifico sul parallelismo tra **skateboarding** e cultura **hip-hop**. Lo Skateboard come oggetto e poi come cultura nasce nella California degli anni Settanta come adattamento del surfing alla strada. Si sviluppa in aree costiere come Dogtown; il cosiddetto "**sidewalk surfing**" ha abbandonato negli anni successivi la sua natura di passatempo locale per assumere una dimensione globale e un'identità propria (Bouvant & Carayol, Skateboard Culture, 2024).

In Italia, la diffusione di questa disciplina è avvenuta a partire dagli anni Ottanta, apparsa con l'importazione di riviste di settore, ovviamente statunitensi, come **Thrasher Magazine**, e dalla presenza di basi militari americane, che hanno funto da primi poli di scambio per materiali di ogni genere.

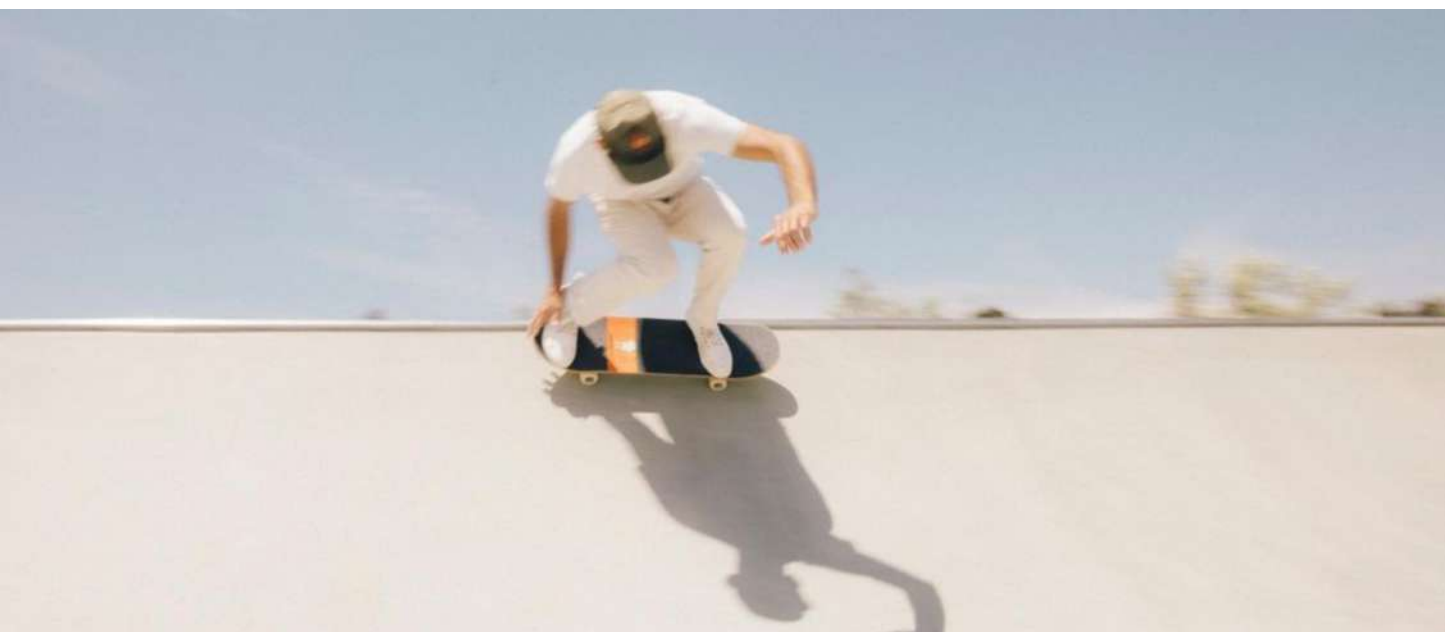
Analizzando chi pratica lo sport, emerge come lo skater contemporaneo non rientri nella figura di un atleta. Lo skateboard diventa uno **stile di vita**, una abitudine e visione che rilegge la realtà

circostante e la ripropone con abiti, linguaggi e sguardi unici di questo mondo. La vera formazione identitaria della cultura skate è avvenuta lontano dalle strutture artificiali, grazie ai pionieri dello street skating della **East Coast americana**, come **Mark Gonzales, Kareem Campbell e Chad Muska** che hanno fatto propri i ritmi e l'estetica ribelle della strada, un immaginario ben documentato da opere come il film Kids (Clark, 1995).

È in questo cambio di concetto metropolitano che si verifica la corrispondenza tra lo skateboard e l'hip-hop. Pur avendo origini distinte, le due subculture condividono lo stesso contesto della vita da strada. Entrambe si fondano sulla riappropriazione dello spazio pubblico, sull'espressione del dissenso e su una forte etica del **Do It Yourself (DIY)**.



Questo concetto si osserva dello spazio urbano e nell'idea di **"spot"**. Il pensiero di analisi urbana dello skateboarder evidenzia una profonda differenza tra spot "addomesticati" e spot "spontanei". Gli **skatepark**, in quanto strutture dedicate, forniscono percorsi lineari agendo in modo già definito sull'utente e favorendo l'allenamento tecnico a discapito della creatività. La cultura di strada risiede però nella continua ricerca di spot "spontanei": elementi architettonici come scale, corrimani o difetti strutturali (come i dissuasori piegati, noti come pole jam) perdono la loro funzione originale diventando interessanti unicamente per la forma o se risultano utili all'esecuzione di un determinato **Trick**. Lo skateboard diventa così un "medium" attraverso cui compiere una mappatura diversa della città, sfidando la logica che regola gli spazi pubblici (Pintarelli, 2014). Sotto questa lente, la figura dello skater ha un punto di vista aggiunto: gli skater ridisegnano la città dal basso, capaci di riattivare i "non-luoghi", periferie e aree urbane dismesse.



Nei primi anni '90, la prima vera generazione di skater italiani ha dovuto adattare questa disciplina alle caratteristiche architettoniche-storiche locali, completamente diverse dal design delle suburbane americane. **Bologna** rappresenta un caso studio ideale. L'unicità urbanistica della città, celebre per la sua fitta rete di portici, offre infatti spazi perfetti per lo skating. Le arcate riparate e le pavimentazioni lisce trasformano la percezione stessa del percorso pedonale, offrendo nuove linee di utilizzo (Caravita & Genova, 2024). Parallelamente, il capoluogo Emiliano ha giocato un ruolo cruciale anche come riparo socioculturale durante gli anni Novanta: il circuito dei suoi centri sociali autogestiti ha rappresentato un laboratorio in cui la nascente Golden Age dell'hip-hop italiano si è fusa organicamente con la controcultura skate (Pacoda, 2000). Alla luce di questa eredità storica e peculiare identità urbana, la presente ricerca si concentrerà specificamente sulla realtà bolognese per analizzarne le dinamiche contemporanee locali.



L'impatto di questa complessa cultura sul mondo del design è stato profondo, investendo il prodotto, la grafica e l'abbigliamento. Le tavole da skate hanno progressivamente abbandonato le grafiche minimaliste adottando il graffito e l'ironia pop (Cliver, 2004). Parallelamente, brand come **Supreme** e **Zoo York** hanno catalizzato la nascita del moderno streetwear, coprendo le necessità tecniche dello skateboarding con il vestiario oversize tipiche del mondo **rap**.



Nel contesto contemporaneo, un ulteriore elemento di riflessione dello skateboarding riguarda i **Giochi Olimpici di Tokyo 2020**. Questo evento ha creato dibattito tra la conservazione dell'identità subculturale e la progressiva assimilazione istituzionale della disciplina (Schwier & Kilberth, 2018). Da un lato il processo di "sportivizzazione" contribuisce a decostruire lo stigma sociale dello skater e a incentivare la creazione di nuove infrastrutture pubbliche, dall'altro emerge l'esigenza di non disperdere l'eredità di subcultura. Questa dinamica si riflette sull'approccio progettuale e la necessità di bilanciare lo sviluppo di attrezzature, destinate al nuovo contesto agonistico, con la necessità commerciale e culturale di preservare il linguaggio visivo dell'estetica skate e hip-hop (Dupont, 2020).

Analisi Utenti

Preso come riferimento il **BLQ Skatepark di Bargellino** in provincia di **Bologna**, si svolge un'analisi degli **utenti** che frequentano l'area. Nel periodo di osservazione del parco è emersa un'elevata eterogeneità degli utenti, sia per fascia d'età sia per modalità di utilizzo dello spazio.

Sono stati rilevati **bambini** di età compresa **tra i 5 e i 10 anni** accompagnati da figure **genitoriali, giovani skater** nella fascia **20-27 anni** e poche **frequentatrici su pattini a rotelle**, presumibilmente di età compresa **tra i 25 e i 30 anni**. Si segnala inoltre la presenza di un utente con disabilità cognitiva impegnato in attività ciclistica, tutti elementi che evidenziano il carattere inclusivo e accessibile dello spazio pubblico. Nel complesso, l'area risulta prevalentemente fruita da utenti con finalità sportive e ricreative, sebbene sia significativa anche la presenza di residenti del quartiere che utilizzano il parco come luogo di permanenza non attiva come momenti di sosta, relax all'aperto o passeggiate. L'area analizzata è articolata in tre macro-zone funzionali: osser-

vando dal parcheggio auto, sulla sinistra si colloca il campo da basket, al centro un'area giochi per bambini e, sul lato destro, lo skatepark. Questa organizzazione spaziale determina una chiara differenziazione delle utenze in relazione alle attività svolte.

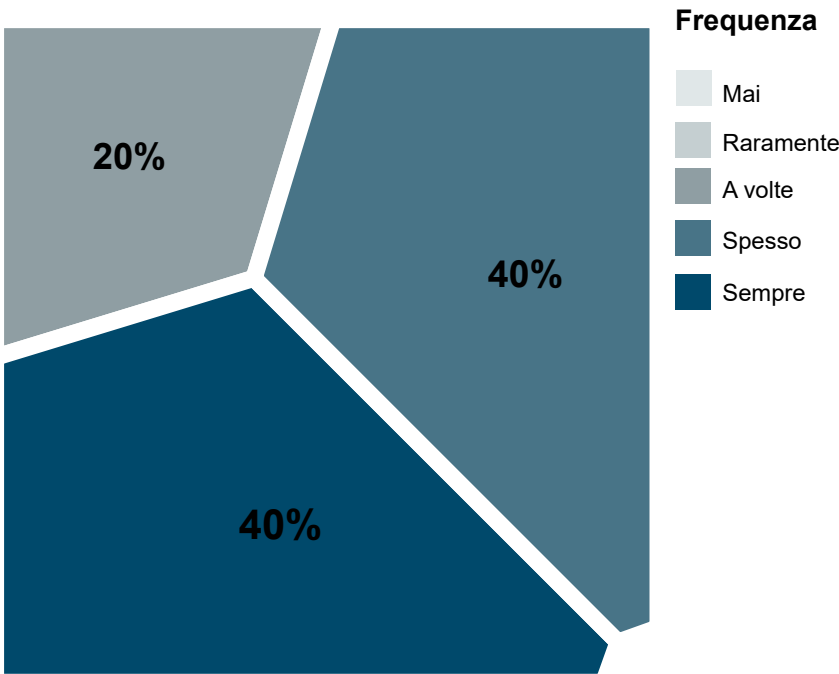
Durante il rilievo è stato osservato un uso flessibile e talvolta non strettamente conforme alla destinazione funzionale degli spazi: il campo da basket risultava occupato da un utente su pattini a rotelle impegnato in esercizi individuali, mentre l'area centrale ospitava principalmente genitori in attesa, sia intenti all'osservazione degli utenti dello skatepark, sia impegnati nella supervisione dei bambini nell'area giochi. Lo skatepark rappresenta invece il polo maggiormente specializzato dell'area, con una frequentazione prevalentemente costituita da giovani skater, configurandosi come spazio identitario e principale attrattore delle attività dinamiche del parco.



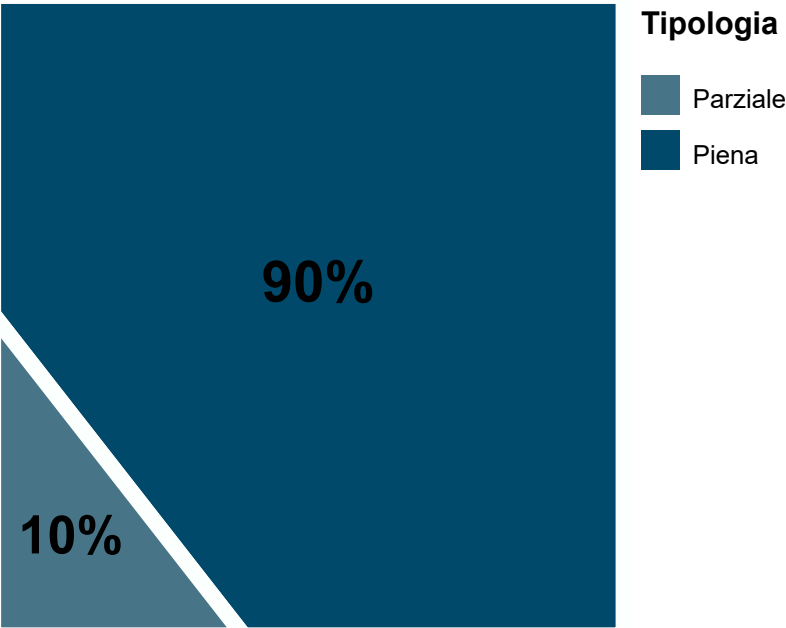
Sondaggi

Ponendo un focus sugli skater, sono state poste loro delle domande per comprendere quali potessero essere le migliorie da integrare nello skatepark. Ciò che è emerso è stato fondamentale per definire il giusto corridoio progettuale da seguire.

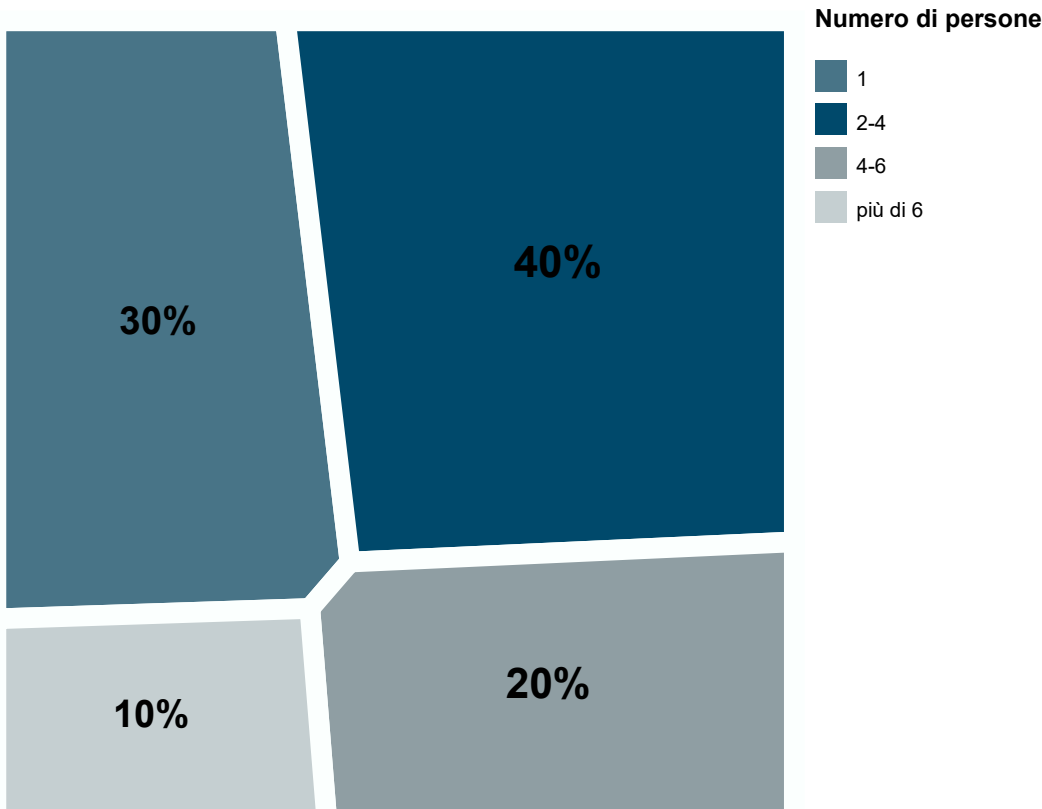
Quanto spesso senti il bisogno di una zona d'ombra durante le tue sessioni di skate?



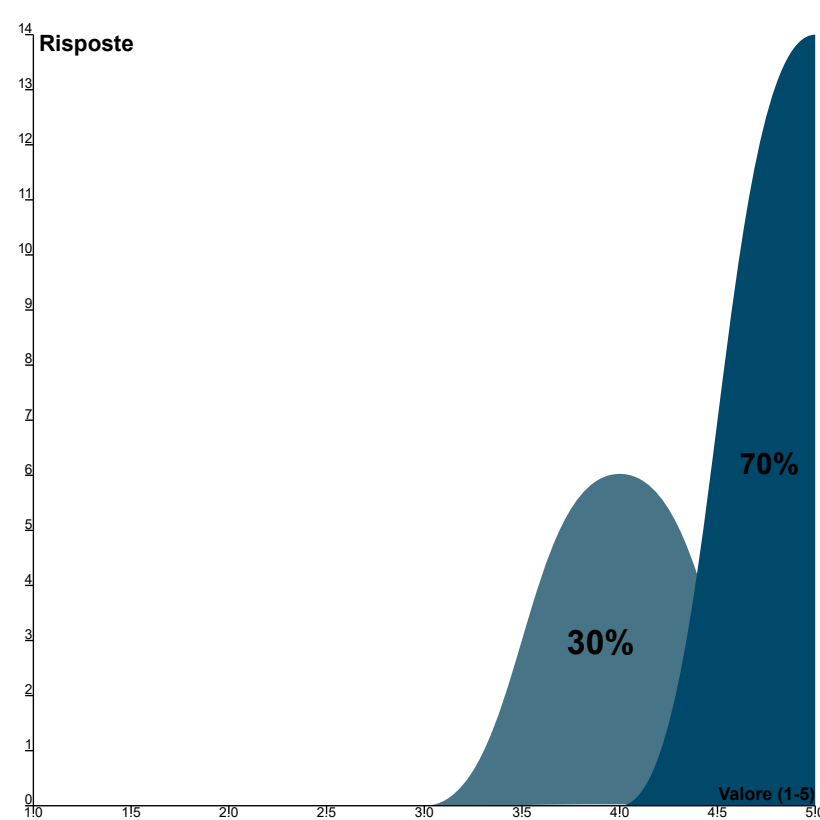
Preferisci una copertura parziale o piena?



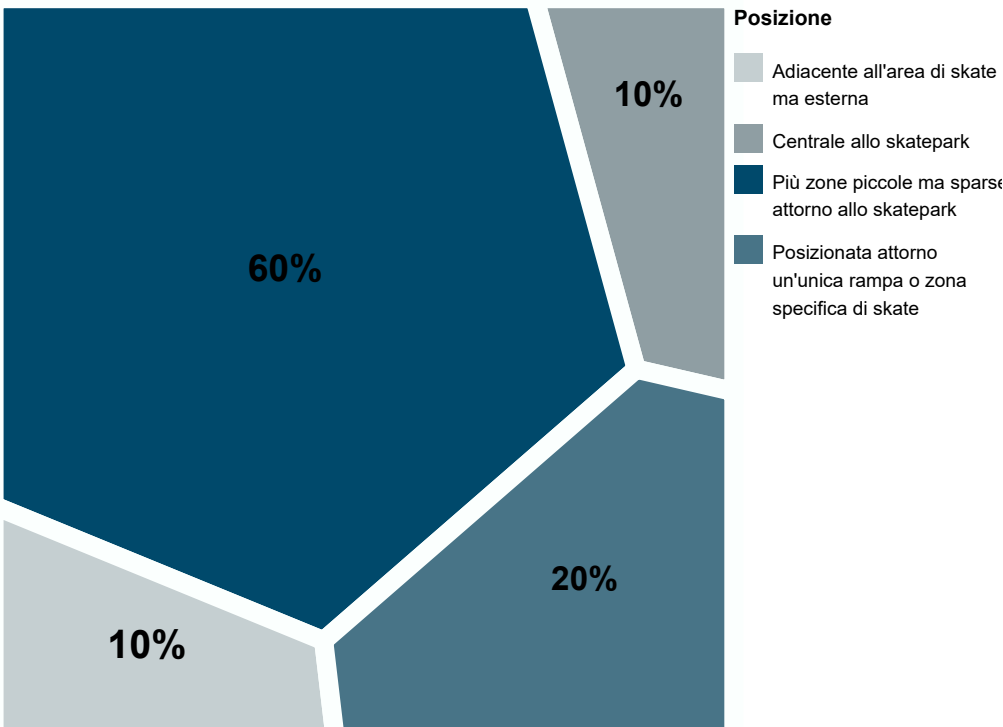
In quante persone visitate lo skatepark?



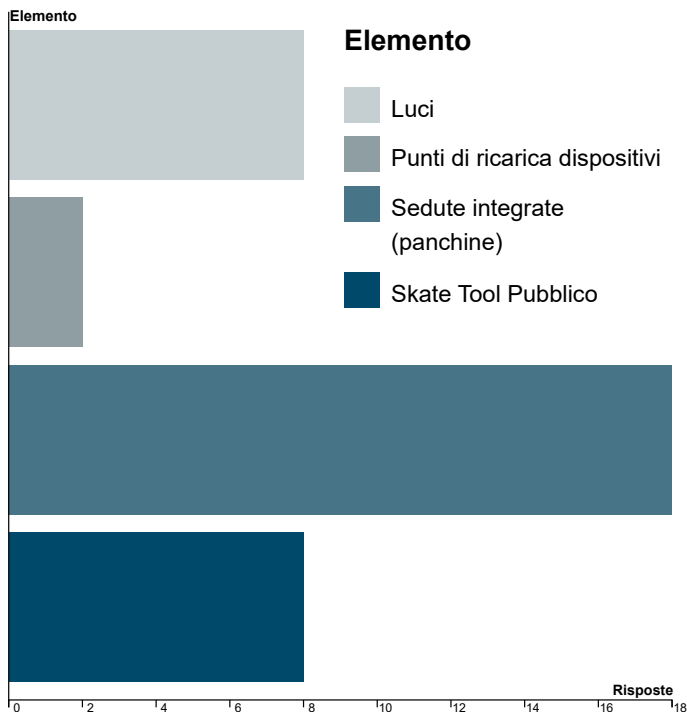
Un sistema di illuminazione notturna renderebbe lo skatepark più accogliente?



Dove dovrebbe essere posizionata la zona d'ombra?



Quali elementi consideri prioritari per una zona d'ombra ideale?

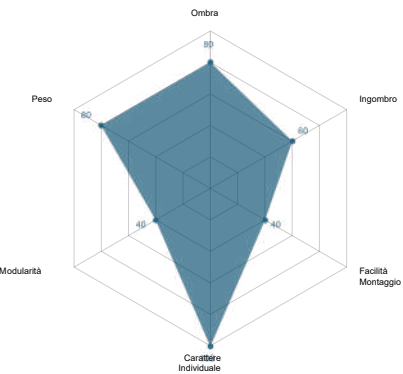


Casi studio

RAIN BOW GATE



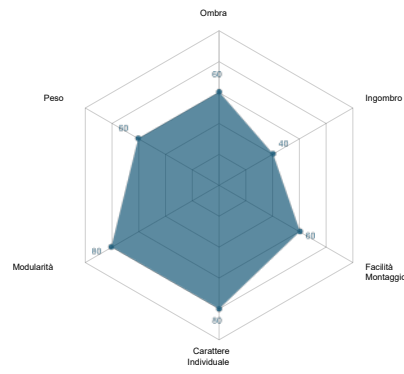
Un landmark urbano in acciaio da 3 mm (Shell Lace). La sua struttura a tre archi autoportanti accoglie i passanti, mentre 133 prismi di vetro rifrangono la luce creando giochi di colore dinamici nello spazio pubblico.



SEOUL WING



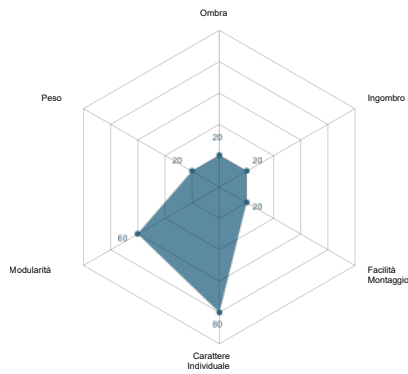
Una pensilina urbana in tubolari d'acciaio e membrana tessile. La sua struttura a forma di ali spiegate offre ombra e riparo in un parco pubblico, creando un'area di sosta e aggregazione leggera e iconica.



INDAUTXU SQUARE



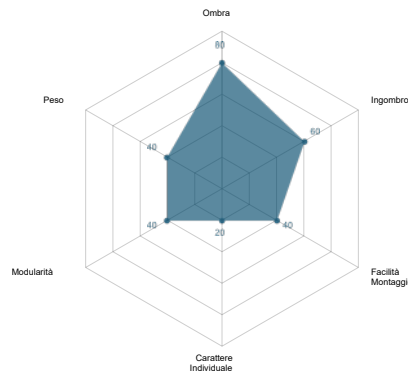
Presenta pilastri d'illuminazione scultorei in acciaio bianco a forma di foglia. Le strutture curve illuminano lo spazio mimando gli alberi e integrandosi nel disegno organico della piazza.



FLEXO PARQUE



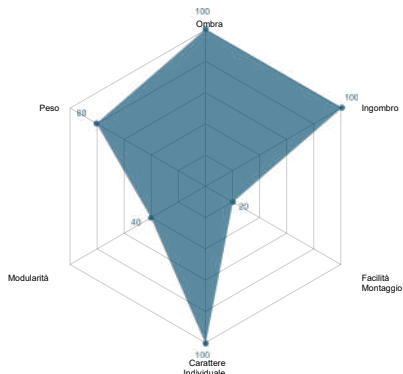
Flexo Parque è un'area giochi inclusiva a Barcellona. Le sue strutture in acciaio bianco uniscono pergole e altalene circolari, sorreggendo vele tessili verdi che creano ombra e si integrano perfettamente nella topografia del parco.



FRESH FLOWER



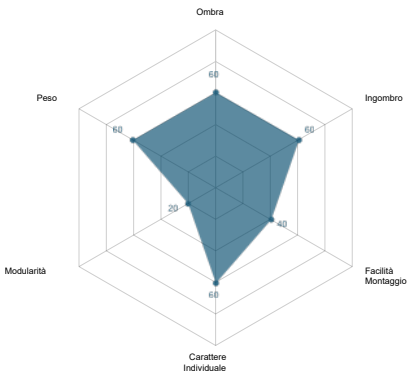
Un padiglione mobile in acciaio e membrana tessile. La sua struttura a 11 petali si dispiega per ospitare eventi, offrendo ombra di giorno e luce di sera, mentre convoglia l'acqua piovana nello stelo centrale.



BUS STATION CANOPIES



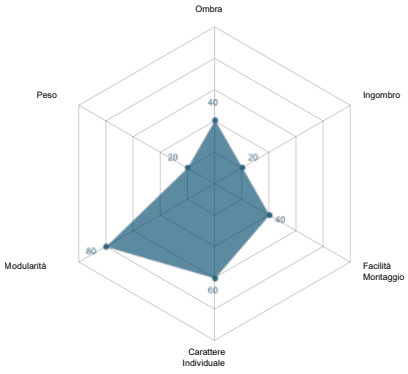
Una pensilina urbana in acciaio con un sottile tetto concavo/convesso e pilastri rosa. Incornicia la fermata dell'autobus offrendo riparo e un segno geometrico forte nel contesto.



ST. ANITA PLAYGR. CANOPY



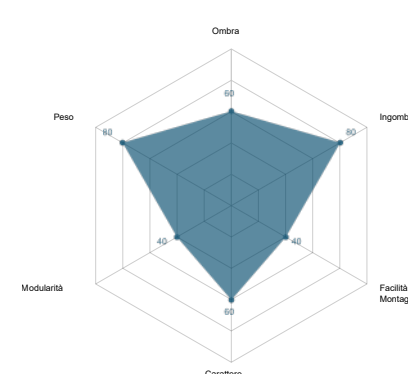
Una struttura a foglia con pilastro in acciaio scuro e membrana beige, nata per proteggere dal sole l'area giochi del centro commerciale Westfield Santa Anita.



GRAN RENO



Pergola scultorea in legno e acciaio situata sulla terrazza del complesso. La sua struttura curva a doghe schermo il sole e integra una panchina alla base, creando un'area di sosta e aggregazione ben ombreggiata.





Gap Emersi

Negli skatepark outdoor, la scarsità di sistemi di ombreggiatura è dovuta principalmente a una combinazione di limitazioni di budget, sfide tecniche di progettazione e manutenzione. La priorità nella costruzione è quasi sempre data alla qualità della superficie di scorrimento (cemento/asfalto) e alle strutture per le evoluzioni (rampe, bowl). I rischi di progettare un sistema di copertura sono principalmente il vandalismo, l'assenza di manutenzione, i costi di produzione e la sicurezza, dato che strutture come pilastri o tendaggi possono creare punti ciechi, riducendo la visibilità interna del parco e compromettendo la sicurezza.

Dalle interviste e dai rilievi sul campo sono emersi i seguenti gap principali su cui si concentra l'intervento:

Isolamento termico e barriere climatiche: Totale assenza di zone d'ombra in prossimità delle aree di attività, che rende la struttura impraticabile nelle ore centrali dei mesi estivi.

Mancanza di spazi di sosta intermedi: Assenza di sedute integrate o elementi di sosta protetti per il recupero fisico degli atleti tra una sessione e l'altra.

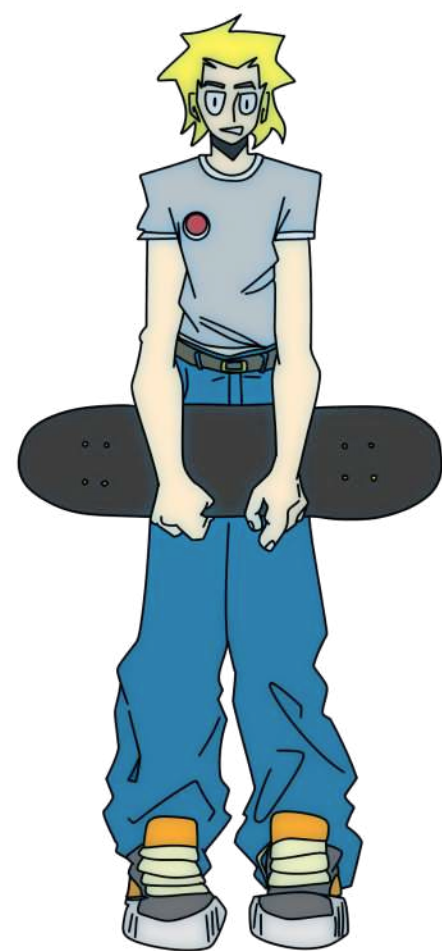
Punti ciechi e sicurezza visiva: Necessità di soluzioni aeree o strutturali che non ostruiscano le linee visive e di scorrimento necessarie alla prevenzione degli incidenti.

Concept

Ricapitolando, è emerso dalla ricerca che sistemi di ombreggiatura per gli skater all'aperto siano molto poco diffusi, al punto da rendere difficile trovare dei casi studio di coperture negli skatepark. Questa è una grande mancanza, perché lo skatepark dovrebbe rappresentare il così tanto ricercato "spot ideale" dagli appassionati dello skate e del genere urban. Purtroppo l'assenza di sistemi ombreggianti rende gli skatepark praticamente inaccessibili nella stagione più calda dell'anno, l'estate, che però è anche la stagione preferita degli utenti per praticare sport all'aperto. Quindi il progetto propone una soluzione per rendere questi parchi più accessibili, anche perché la maggior parte degli skatepark si trova nelle periferie delle città, dove spesso le possibilità di svago sono limitate, quindi necessitano di una rivitalizzazione. Il concept è una struttura che presenta uno scheletro in lamiera, sul quale si adagia un telo che ha la funzione di generare l'ombra che ci serve. (per l'approfondimento sui materiali andare a pagina 19). L'idea è che queste strutture possano essere delle piccole aree di sosta dove fermarsi per fare una pausa, da soli o in compagnia, ed è per questo che abbiamo deciso di implementare due panchine e un tavolino a struttura, e anche delle barre in lamiera tagliate ad hoc per poter incastrare lo skate. Per quanto riguarda la forma, abbiamo cercato di creare il giusto connubio tra pragmatismo, formalismo ed estetismo. Per il design del progetto abbiamo preso ispirazione dalle onde del mare, che a livello sintattico/strutturale richiamano il surfing, da cui poi è nata la disciplina dello skating, come è riportato nel capitolo del contesto.



User Personas



Dati personali:

Nome: **Gabriele Bianchi**
Età: 21 anni
Occupazione: Studente Universitario
Residenza attuale: Fuori sede a Bologna
Stile di vita: Dinamico, sportivo, gira in skate

Contesto personale:

Gabriele è uno studente fuori sede che si è trasferito a Bologna per frequentare l'Alma Mater. Lo skateboard non è solo un hobby, ma la sua principale valvola di sfogo dallo studio. È una persona che ama l'indipendenza e girare per la città. Preferisce di gran lunga gli skatepark all'aperto e meno affollati rispetto a zone centrali o coperte come Piazza Lucio Dalla, che ritiene troppo caotiche e "commerciali". Tuttavia, durante le sessioni pomeridiane, soffre molto l'esposizione diretta al sole. La mancanza di zone d'ombra nei parchi periferici lo costringe a pause forzate o a terminare le sessioni a causa dal caldo e dal sudore, rendendo difficile godersi lo sport pienamente.

Bisogni dell'utente:

Poter praticare skate in parchi tranquilli senza soffrire eccessivamente il calore.
Avere zone d'ombra riparate dove potersi riposare tra una sessione e l'altra.
Mantenere la visibilità e l'ariosità tipica degli skatepark all'aperto.
Un ambiente che permetta di rinfrescarsi senza dover abbandonare l'area di skate.

Rapporto con lo sport e l'ambiente:

Gabriele è molto attento alla funzionalità degli spazi urbani. Apprezza le strutture che si integrano con il paesaggio e che risolvono problemi pratici senza stravolgere l'anima "street" dello skate. Non cerca soluzioni tecnologiche, ma infrastrutture intelligenti che rendano vivibile lo spazio pubblico anche nelle ore più calde.

Esigenze per un sistema di copertura:

Protezione efficace dal sole senza ostacolare le linee di skate.
Design modulare che non crei un effetto "chiuso" o claustrofobico.
Integrazione di sedute o punti di sosta all'ombra.
Resistenza agli agenti atmosferici e facilità di manutenzione urbana

Stakeholders

Trattandosi di un intervento su uno spazio pubblico destinato a una subcultura fortemente identitaria, il successo del progetto dipende dall'equilibrio tra le istituzioni e la comunità locale. La seguente mappa ci mostra l'ecosistema degli attori coinvolti, distinguendo tra i beneficiari diretti dell'area, il tessuto economico-culturale del territorio e gli enti decisionali responsabili.



- Skater locali
- Creativi della scena hip-hop
- Accompagnatori e spettatori



- Skate-shop e brand urban
- Associazioni sportivi dilettantistiche e corsi di skate locali



- Comune di Bologna
- Assessorato dello sport e Quartiere di riferimento

Tecnologie e materiali

Il sistema progettato si compone di tre parti principali: la struttura portante a montante contrapposto, la copertura tessile a tenso-struttura ed elementi di arredo quali panchine, rack e tavolo integrato.

La struttura portante è costituita da due pali curvi a profilato rettangolare rastremato che si sviluppano in direzioni opposte, realizzati interamente in acciaio zincato. Il montante principale varia la sua sezione dai 400×200 mm della base fino ai 150×50 mm dell'estremità superiore. Il secondo elemento ad arco, orientato in senso opposto, parte anch'esso da una sezione di base di 400×200 mm per rastremarsi fino a 190×90 mm all'estremità più lontana.

Lo spessore della lamiera dunque segue un andamento decrescente lungo lo sviluppo dei profili per ottimizzare come viene distribuita la massa della struttura: si impiegano lamiere da 10 mm per i moduli di base, soggetti al massimo sforzo, lamiere da 4 mm per le zone di curvatura centrale e lamiere da 3 mm per le estremità aeree.



Il sistema di ancoraggio e tensionamento della membrana è alloggiato sulla sommità dei montanti tramite bulloneria ed si tratta di un modello a estrusione con staffa a U, anch'esso in acciaio zincato. Questo componente mantiene in trazione la copertura, configurata mediante una struttura a rete in poliuretano. Questo tessuto risponde alla necessità di mitigare le sollecitazioni causate dal vento senza rischi e garantendo anche una schermatura dai raggi UV.



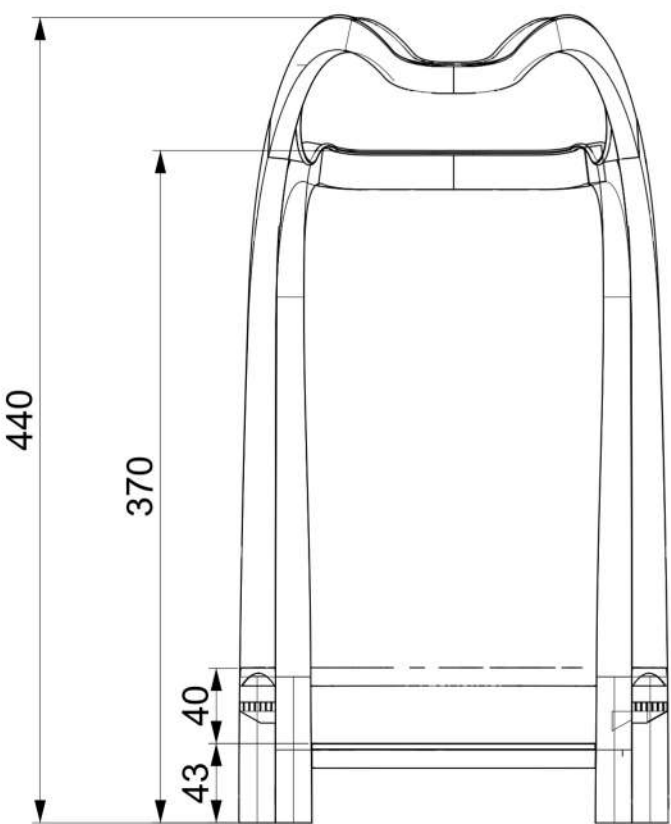
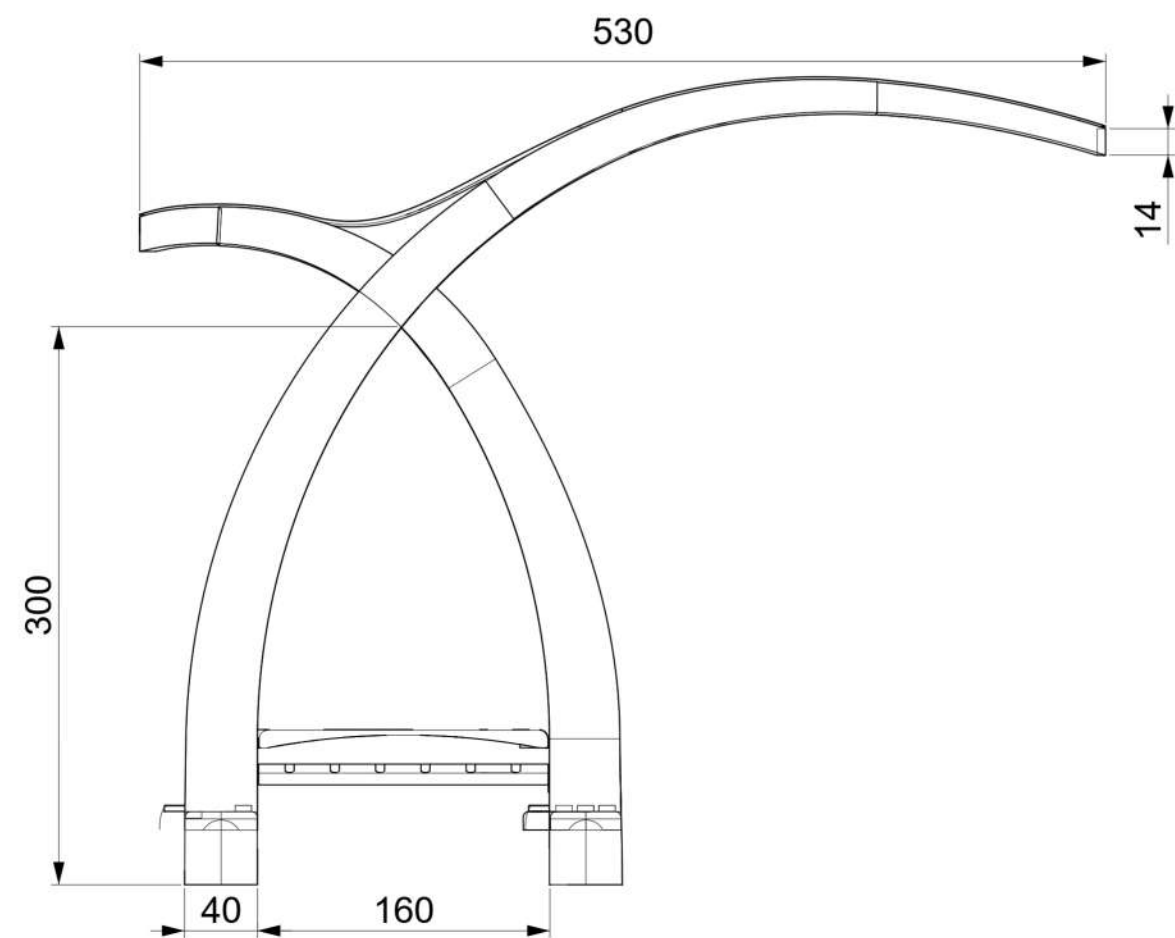
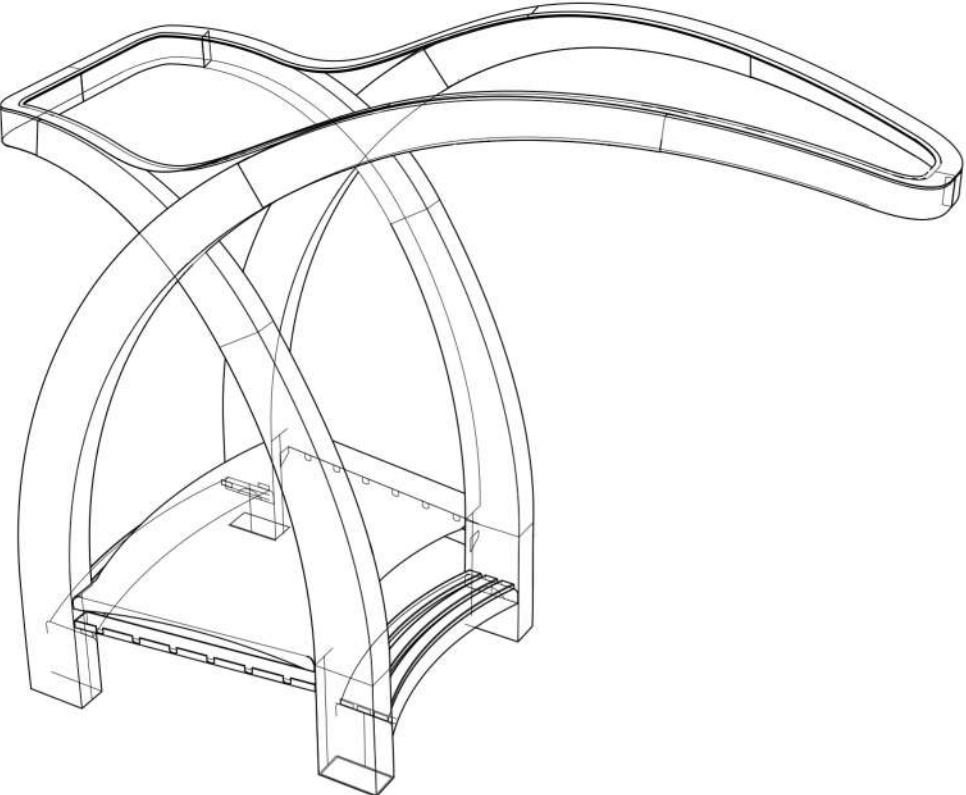
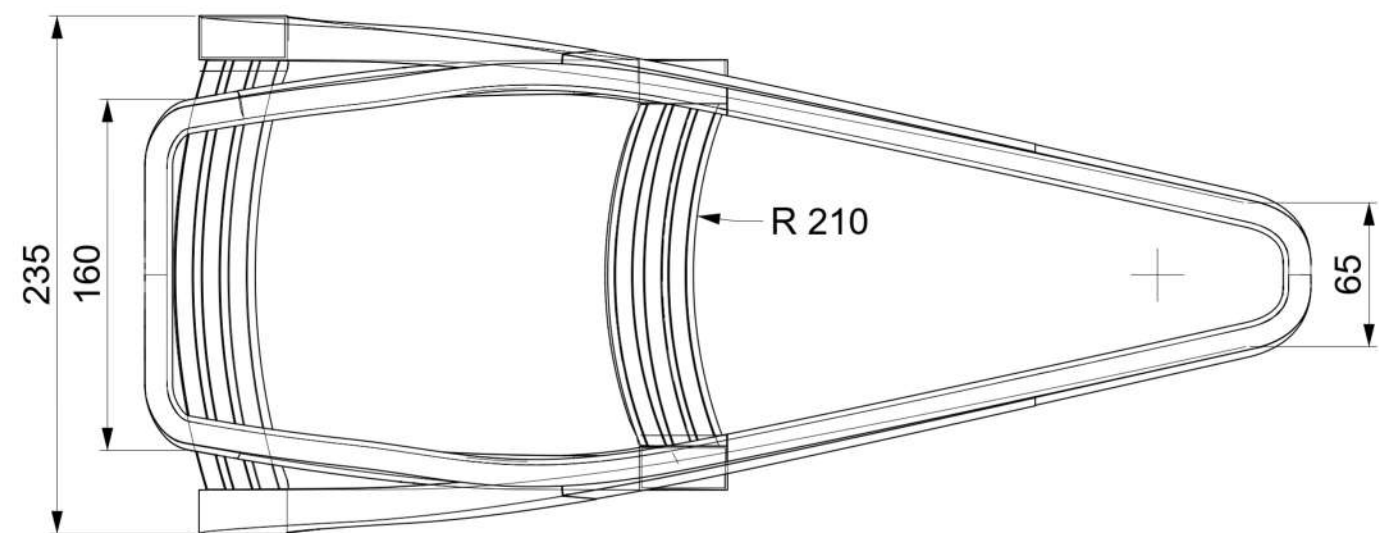
Gli elementi d'arredo seguono le stesse linee morbide della struttura principale. Per fissarli ai pali abbiamo scelto dei semplici bulloni passanti come per il sistema di ancoraggio della tensostruttura.

Per la panchina abbiamo usato una base in lamiera d'acciaio piegata da 4 mm, aggiungendo sopra delle doghe in legno da 90×35mm, così ci si può sedere comodamente senza che il materiale risulti gelido o rovente a seconda della stagione. Il tavolo riprende le stesse curve, ma per il piano abbiamo aumentato lo spessore della lamiera a 6 mm per renderlo più rigido.



Anche il rack porta-skate mantiene lo spessore di 4 mm della panchina, con una aggiunta di tagli per permettere l'appoggio dello skate nel "truck", così da non doverlo appoggiare una volta raggiunta la postazione.

Disegni tecnici



Render



Bibliografia

Bouvant, M., & Carayol, S. (2024). Skateboard culture: Skateboarding from the 1970s to today. 10 Speed Press.

Caravita, G., & Genova, C. (2024). Skateboard. Una ricerca sul contesto italiano (Ediz. integrale). Novalogos.

Cliver, S. (2004). Disposable: A history of skateboard art. Concrete Wave Editions.

Dupont, T. (2020). Skateboarding, the Olympics and the Institutionalization of a Subculture. Routledge.

Schwier, J., & Kilberth, V. (2018). Skateboarding between subculture and the Olympics: A youth culture under pressure from commercialization and sportification. Transcript Verlag.