





SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA

Facoltà di Architettura | C.d.L. in Disegno Industriale a.a. 2014/21015

Laboratorio di sintesi finale per la sperimentazione

Prof.ssa Maria Claudia Clemente, Prof. Fabio Quici

Valerio di Mario 1549684, Gualtiero Masetti 1544430, Jacopo Undari 1487464, Elisa Viglianese 1536950

Indice

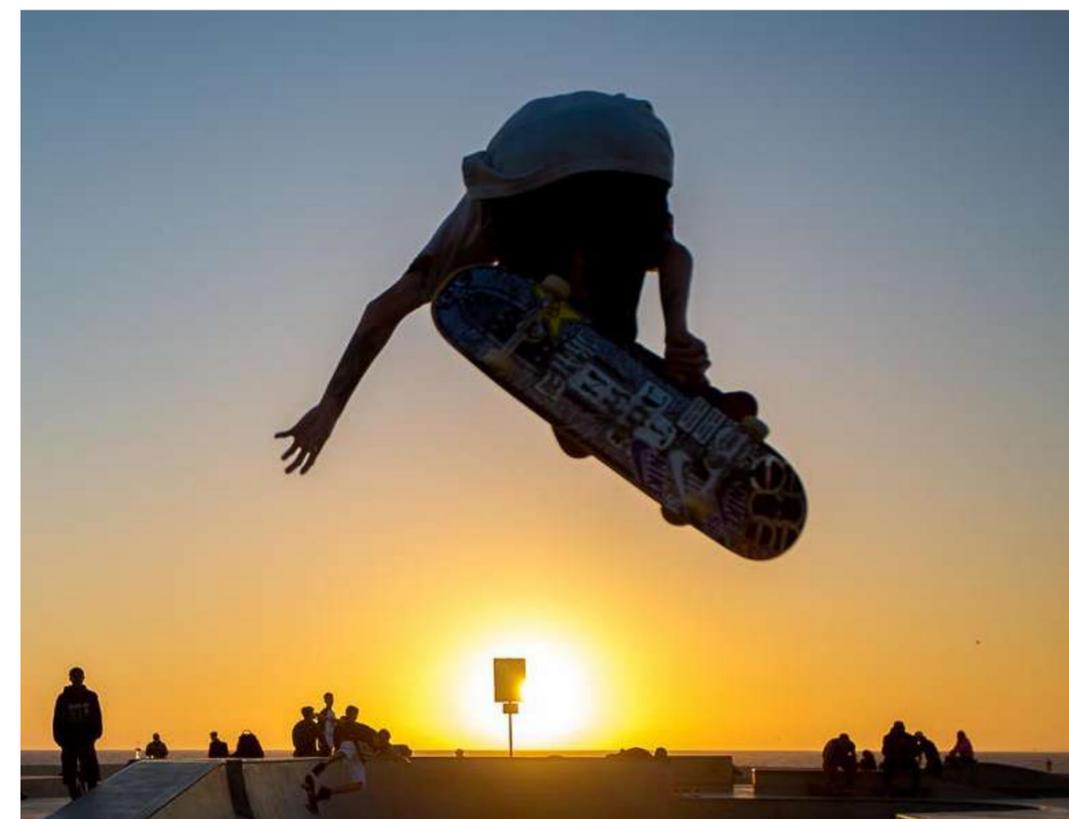
Lo skateboarding	2
Skate plaza	4
Condividere gli spazi	5
Abaco	6
L'area	10
Il rapporto con la città	11
Suddivisione zona	13
Riferimenti	14
La trama	16
La scelta cromatica	17
Le rampe: la trama 3d	18
Padiglione	26
Illuminazione	28
Arredo urbano	32
Foto plastico	33

Lo skateboarding

Surfare sull'asfalto

Lo **skateboarding** è una pratica di recente affermazione che nasce come derivazione dal Surf. Per questo vede le sue origini tra le Hawaii e la California, i quali abitanti, si mobilitavano, in assenza di onde, con rotelle da pattino sotto la tavola da surf.

Riscontra subito un grande successo su scala mondiale soprattutto in quelle che possono essere identificate come subculture legate al mondo del surfing e del pattinaggio acrobatico. In pochi anni dilaga e trova spazio tra le strade cittadine, tra le rampe per le acrobazie e tra le piste delle competizioni ufficiali. La pratica dello skateboarding acrobatico presso gli ambienti cittadini, può misurare una crescita sostanziale di anno in anno, coinvolgendo così gli stessi abitanti della città, tanto da non poter ignorare il fenomeno e, di conseguenza, assecondare lo stesso, attraverso infrastrutture pubbliche e competizioni organizzate.



Lo skateboarding

Street culture

Anche grazie a queste piccole realtà di movimento e compromesso nei confronti degli sportivi che praticano questa disciplina, ha incrementato l'avvicinamento a quest'ultima di molti giovani, andando così ad instaurare una vera e propria cultura, non solo legata alla pratica stessa. Infatti già partendo dal genitore, il surfing, possiamo identificare chiaramente come gli stessi atleti abbiano la chiara volontà di appartenere ad una sorta di gruppo ben definito e di palesarlo, come segno di distinzione. Da qui la nascita di un grande business legato a queste discipline, che non rimane legato solamente all'oggetto skateboard o ai relativi accessori, ma anche ad un grosso settore commerciale dell'abbigliamento, della musica, dei gadget e anche del cibo e delle bevande. Di conseguenza, lo sviluppo di questa pratica, come vero e proprio culto, ha spinto la sensibilizzazione al fenomeno tanto da renderla una disciplina a livello mondiale e riconosciuta dagli enti. Per lo stesso motivo, la nascita di spazi e infrastrutture dedicate è direttamente proporzionale all'espandersi della disciplina.

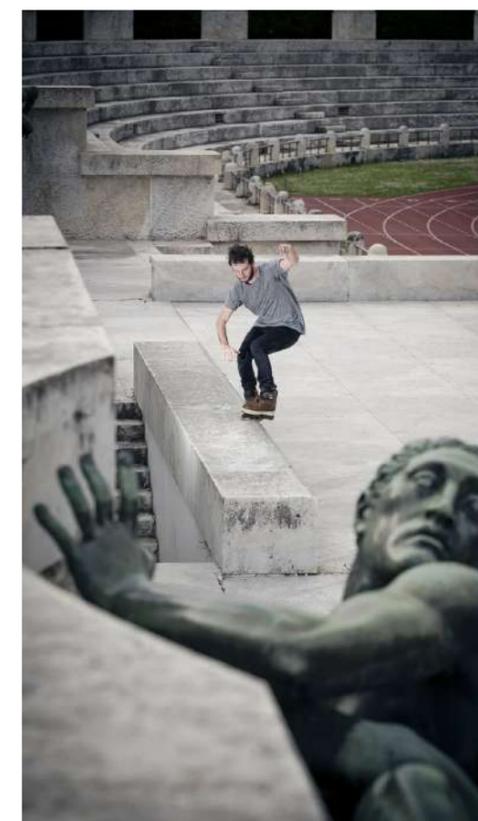
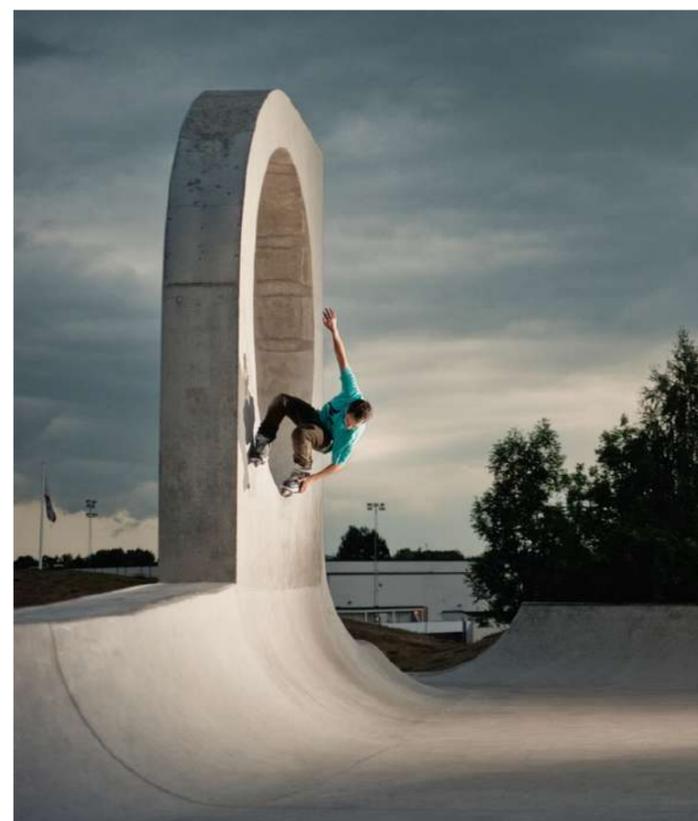


Skate plaza

Il rapporto con la città

Il termine Skateplaza, è un termine di recente coniazione che sposa i due concetti di Skate Park e di piazza pubblica. Infatti, questa particolare forma di parco, ha la peculiarità di interrompere la propria linearità con strutture specialistiche per la pratica dello skateboarding, offrendo così un luogo dedicato, che possa simulare l'ambiente cittadino, a tutti coloro che praticano questo sport.

Lo street skateboard, avendo preso piede in maniera ampia e diffusa, ha creato diverse polemiche rispetto allo sfruttamento di infrastrutture e arredo urbano come rampe e terreni di allenamento, ed è anche per questo che il progetto Skateplaza trova la sua fortuna, non imponendo un ambiente asettico esclusivamente dedicato agli skater, con rampe palesemente frutto dell'artificio e del solo utilizzo da parte degli skater, ma offre un ambiente urbano ricreato che si sposa con altre realtà.



Condividere gli spazi

Skater e non skater

La possibilità di far coesistere uno spazio verde e di utilizzo pubblico a 360 gradi e allo stesso tempo uno spazio dedicato ad una disciplina estrema, è il vero punto di forza dello Skateplaza, ristabilendo le regole della convivenza tra diverse generazioni e diversi interessi anche in un contesto urbano. Inoltre lo Skateplaza va a ridisegnare gli stessi tessuti cittadini integrando le possibilità limitrofe con le nuove necessità. Molto spesso, grazie a questo concetto innovativo, si possono trovare attività cointermedie che si mistificano tra loro, confondendo quasi sedute e zone relax, con zone di allenamento e di estreme acrobazie.

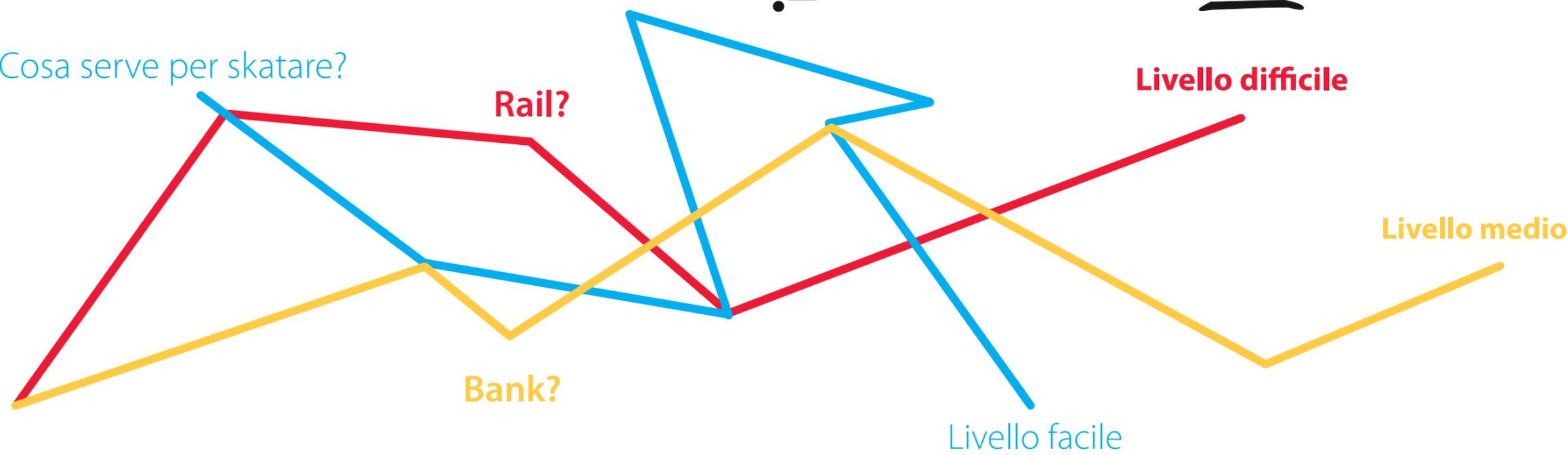


ABC

L'abaco dello skater



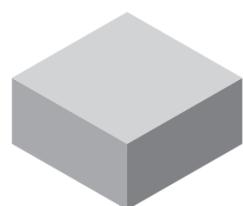
Cosa serve per skatare?



Livello facile

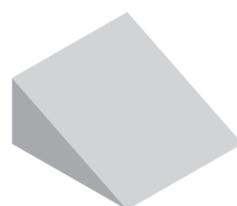
Rampe

A Table



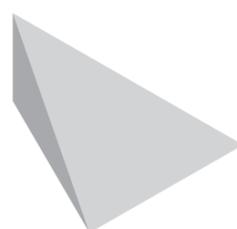
H 0.45-1.45 m
L 1.20-2.40 m
P 1.25-2.50 m

B Bank



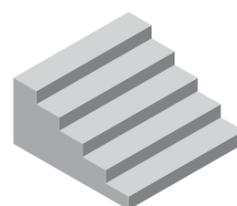
0.45-1.45 m
1.20-2.40 m
1.55-3.50 m
17-23°

C Corner 1



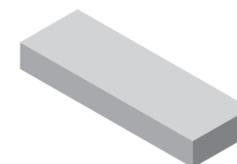
0.70-1.20 m
2.00-3.40 m
2.00-3.40 m
20°

D Gradinata



0.70-1.45 m
1.20-2.40 m
0.90-2.10 m

E Curb



0.30-0.40 m
0.40-1.20 m
2.50-3.00 m

Combinazioni

B+D



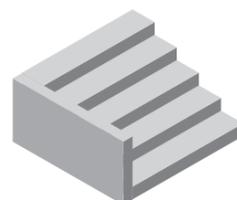
H 0.45-1.45 m
L 1.20-2.40 m
P 1.25-2.50 m

A+Bx4+Cx4



0.45-1.45 m
1.20-2.40 m
1.55-3.50 m

D+H



0.70-1.20 m
2.00-3.40 m
2.00-3.40 m

Ax2+B+D+Fx2



0.70-1.45 m
1.20-2.40 m
0.90-2.10 m

B+F



0.30-0.40 m
0.40-1.20 m
2.50-3.00 m

Ollie



L'Ollie è il trick principale nello skateboarding. Senza Ollie una grande parte delle evoluzioni attualmente conosciute sarebbero impossibili.

Nollie



Il Nollie è un trick molto simile all'Ollie ma si differenzia nel come alzare la tavola da terra. Si deve usare il piede anteriore premendo sul nose della tavola invece che usare il piede posteriore per premere il tail.

Frontside 180 ollie



Si tratta di un derivato dell'ollie, come suggerisce il nome, perchè si alza la tavola da terra nella stessa maniera, ma si effettua una rotazione ad angolo piano della tavola seguendo il movimento con il corpo, senza staccare i piedi.

Frontside shove-it



Derivazione del nollie per come si posizionano i piedi e si fa ruotare la tavola di 180° sotto il controllo dei piedi che riatterrano come erano in partenza.

Pop shove-it

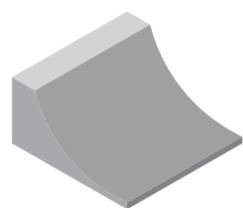


È come un frontside shove it con la differenza che si ha l'impostazione di salto di partenza come quella di un nollie, per poi far girare la tavola di 180° senza seguirle con il corpo.

Livello medio

Rampe

F Quarter



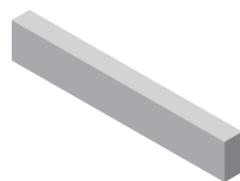
H 0.45-0.95 m
L 1.20-2.40 m
P 1.20-1.85 m
r 2.50 m
▲

G Piramide



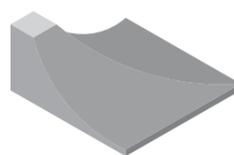
0.70-1.25 m
 2.00-3.40 m
 2.00-3.40 m
 20°

H Ledge 1



0.75-0.95 m
 0.10-0.30 m
 1.00-3.00 m

I Corner 2



0.70-1.45 m
 1.65-2.05 m
 1.65-2.05 m
 2.50 m

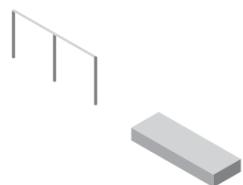
J Rail



0.30-0.40 m
 0.08-0.10 m
 2.00-3.00 m

Combinazioni

E+J



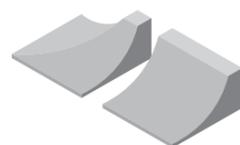
H 0.45-1.45 m
L 1.20-2.40 m
P 1.25-2.50 m

Fx2



0.45-1.45 m
 1.20-2.40 m
 1.55-3.50 m

F+I



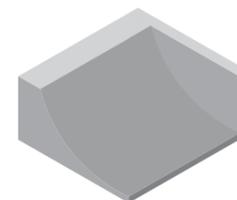
0.70-1.20 m
 2.00-3.40 m
 2.00-3.40 m

D+F



0.70-1.45 m
 1.20-2.40 m
 0.90-2.10 m

F+H



0.30-0.40 m
 0.40-1.20 m
 2.50-3.00 m

Tricks

Kick flip



How to:

È un'acrobazia aerea che spesso prevede l'utilizzo di gradinate o rampe che consiste nel saltare far girare la tavola di 360° lungo la sua asse maggiore tramite un calcio da parte dello skater in fase di distacco da terra.

Salad grind



Trick che prevede l'utilizzo di una rampa o di una ringhiera, per l'appunto un grind, che consenta di far strisciare il truck posteriore della tavola, sul cordolo metallico in questione, tramite pressione del piede posteriore sul tail e alleggerendo la pressione su quello anteriore.

Lipslide



Evoluzione che prevede il distaccarsi da terra tramite un Ollie o un Nollie per atterrare con la parte centrale inferiore della tavola per farla strisciare su una ringhiera o più generalmente su un Grind.

Heel flip



Trick simile al kick flip ma effettuabile anche su piano, consente di far ruotare la tavola lungo il suo asse maggiore di 360° tramite una pressione in fase di distacco da terra sulla parte avanzata della tavola con il piede.

Varial heel flip

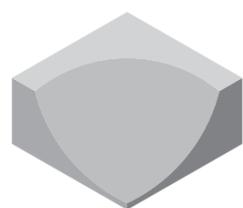


Derivato dall'Heelflip, consiste negli stessi movimenti eccetto per quanto riguarda la pressione del piede per far ruotare la tavola, che in questo caso avviene dopo per far ruotare la tavola quasi in verticale in mezzo alle gambe.

Livello difficile

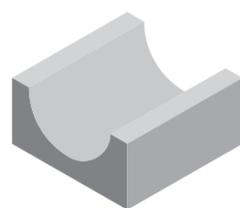
Rampe

K Bowl corner



H 0.90-1.20 m
L 10.5-2.05 m
P 2.00-2.30 m
r 2.50 m
L

L Half pipe



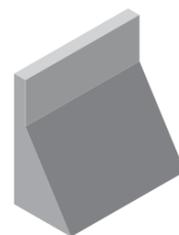
1.50-2.50 m
 4.00-5.00 m
 10.8-11.2 m
 2.50 m

M Ledge 2



0.70-1.20 m
 2.00-3.40 m
 2.00-3.40 m
 20°

N Wall ramp



0.40-1.20 m
 0.30-0.50 m
 4.40-8.80 m

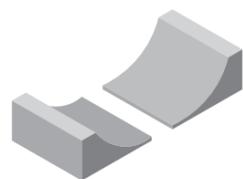
O Hand rail



0.30-0.40 m
 0.08-0.10 m
 2.00-3.00 m

Combinazioni

Fx2=L



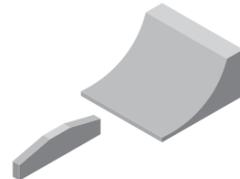
H 0.45-1.45 m
L 1.20-2.40 m
P 1.25-2.50 m

Fx4



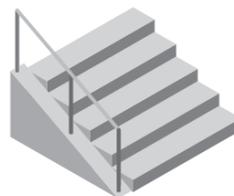
0.45-1.45 m
 1.20-2.40 m
 1.55-3.50 m

F+M



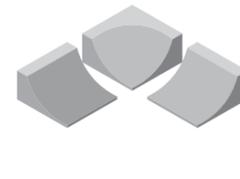
0.70-1.20 m
 2.00-3.40 m
 2.00-3.40 m

D+O



0.70-1.45 m
 1.20-2.40 m
 0.90-2.10 m

Fx2+K



0.30-0.40 m
 0.40-1.20 m
 2.50-3.00 m

Tricks

Fs 360 shove-it



How to:

Molto simile al front slide 180 Ollie ma con la tecnica del pop-shove it, consente di far ruotare la tavola sotto i piedi dello skater, senza che lui la segua con il corpo, di 360°. E' un esercizio molto complicato che richiede anche una discreta velocità di percorrenza.

5-Grind



Grind molto simile al Salad Grind ma che prevede una velocità molto elevata per consentire allo skater di strisciare la parte frontale del truck per diversi metri lungo una rampa od una bowl.

Nollie hardflip



Consiste nel far alzare la tavola da terra tramite Nollie per poi farla girare di 360 gradi lungo il suo asse maggiore facendolo passare dietro alle gambe, per poi atterrare di nuovo sulla tavola nella posizione di partenza.

Nollie treflip



È la fusione tra il pop-shove it e il kick flip in quanto la tavola gira di 360 gradi sia in rotazione che in rivoluzione sotto i piedi dello skater. E' uno dei trick più complicati al mondo.

Blunt slide



Prevede l'utilizzo di un Grind e consiste nello staccarsi da terra tramite un Ollie per poi percorrere una ringhiera in pendenza con il tile della tavola, concentrando tutto il peso del corpo sul piede posteriore.

L'area

Punti di interesse

■ Parchi pubblici

Parco S. Hahnemann
Parco Albert Sabin
Giardino O.Ranelletti
Giardino Alberto Oliva
Parco Don Alberione
Parco Ricciardi
Parco Schuster

■ Centri sportivi

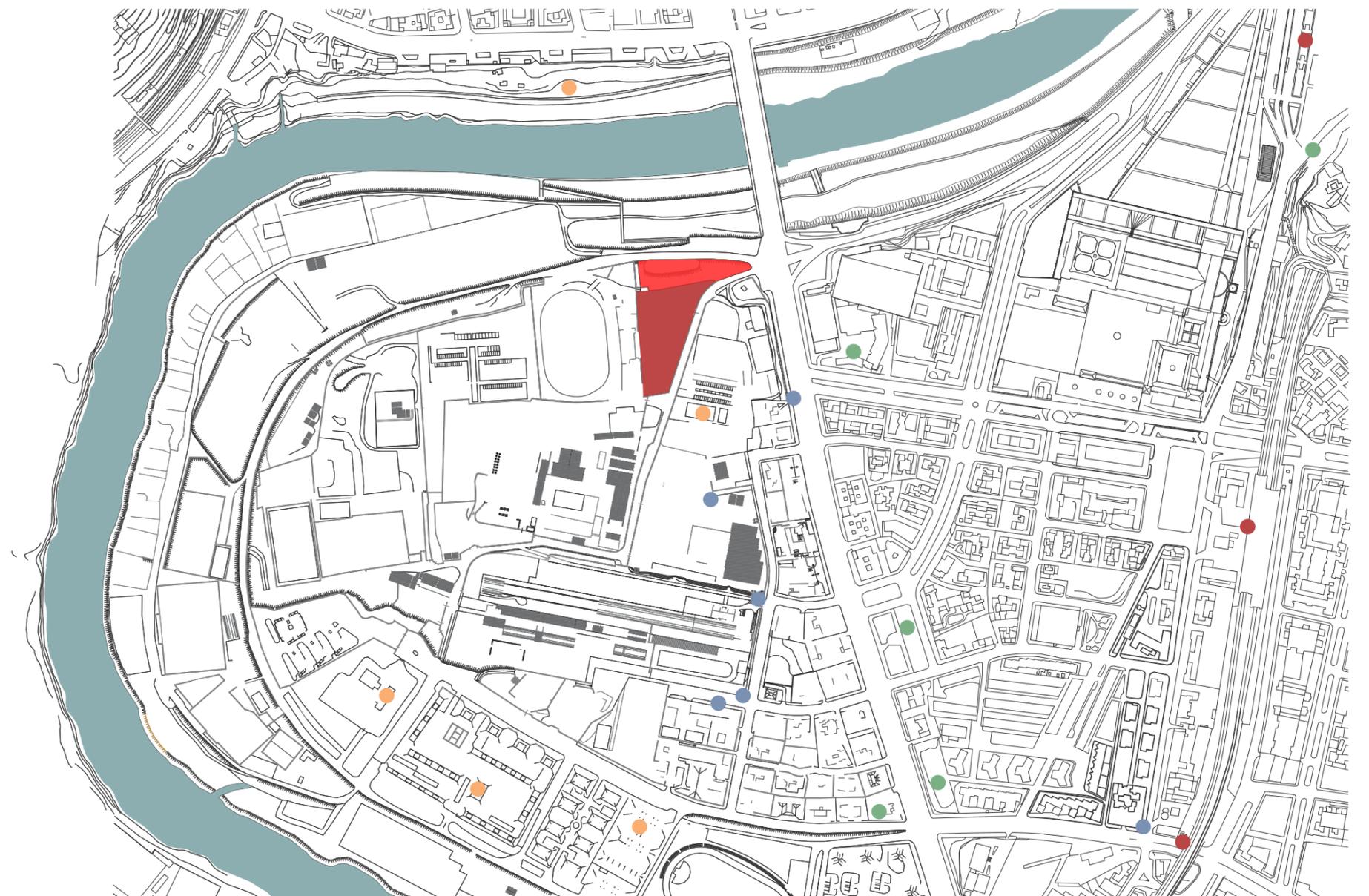
A.S. Moon River
Nuova Olympic nuoto
Palestra Ego S. Paolo
Piscina G.S. Roma
C.S. Vigna Pia

■ Mezzi pubblici

Metro B - Marconi
Metro B - Basilica S. Paolo
Metro B - Garbatella

■ Istruzione

ICS S. Pincherle
ITIS Engim
ITIS Armellini
ITIS Colonna
LSS Keplero
Ingegneria - Roma3
Matematica - Roma3
Lettere - Roma3
Rettorato - Roma-3
Dottorato - Roma3



Il rapporto con la città

Valco San Paolo

La zona in questione, più precisamente il Valco San Paolo, è una zona soggetta ad un'urbanizzazione piuttosto massiccia, sviluppatasi specialmente nel decennio compreso tra gli anni '60 e '70. Identificata come zona periferica ma alle porte del centro di Roma, costituisce una zona dal traffico molto intenso che conserva un carattere residenziale piuttosto folto. Le unità abitative sono numerose e le tipologie sono tra le più disparate, per questo nel giro di pochi isolati si possono incontrare palazzi signorili come case popolari. Anche per questa ragione la popolazione è eterogenea e variegata.

La presenza di giovani è molto ampia grazie alla presenza di diverse scuole e della terza Università di Roma, oltre che per i numerosi locali che stanno sorgendo nelle zone limitrofe, come al Porto Fluviale o al Gazometro. Allo stesso tempo riscontriamo una buona fetta della popolazione appartenente all'età pensionabile, andando così a costituire anch'essa una comunità piuttosto fitta non priva di punti di raccoglimento e aggregazione.

Per quanto riguarda una distinzione in base al sesso, naturalmente, la divisione è piuttosto equilibrata con una live percentuale maggiore per quanto riguarda la popolazione femminile.

Inoltre è possibile constatare anche la presenza di una discreta porzione di popolazione extracomunitaria, attribuendo alla zona un carattere multietnico e confermandone l'eterogeneità.

Grazie a queste considerazioni, la presenza del centro sociale Acrobax, rappresenta un punto centrale di quella che è la vita, specialmente per i giovani, all'interno del quartiere e delle zone circostanti.

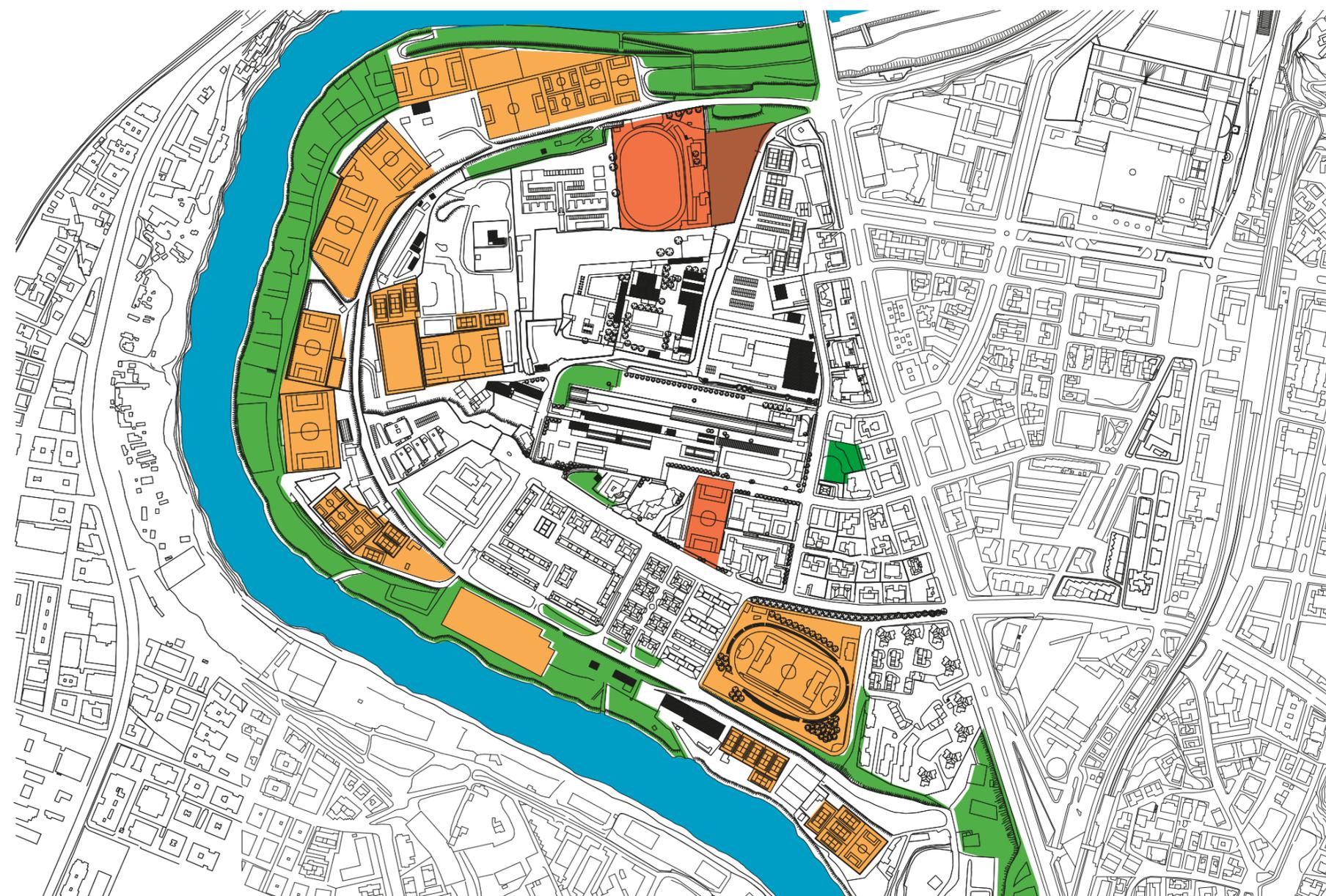
L'area dell'ex cinodromo va ad insediarsi all'interno di un contesto altamente predisposto ad accogliere uno spazio aperto e di svago, interrompendo il ritmo serrato della periferia cittadina e appoggiandosi al fiume Tevere.



Il rapporto con la città

Lo sport e le aree verdi

- Aree verdi
- Aree sportive private
- Aree sportive gratuite
- Aree sportive accessibili



Suddivisione zona

Layout

Durante lo sviluppo della possibile disposizione interna alla nostra zona di competenza, sono intervenuti diversi fattori che ci hanno portato a coinvolgere tutta l'area in disuso e a sposare la causa, appunto, dello Skatepark. Nonostante questo, la necessità è quella di trovare un ritmo secondo un principio di partenza, per poter conferire armonia alla disposizione delle strutture e, al contempo, al corretto svolgimento della pratica sportiva senza incontrare ostacoli o limitazioni.

Per questo abbiamo optato per una divisione concettuale degli spazi tramite livelli di difficoltà, individuando una zona per principianti, una per un livello intermedio e una per gli esperti.

Secondo questa divisione abbiamo deciso di inserire 3 dislivelli differenti per la loro profondità, chiamati "Bowl" che consentono la più vasta scelta di acrobazie e che lasciano spazio all'inventiva dell'atleta rispetto alle sue capacità. Inoltre è stato deciso di lasciare un ampio spazio pianeggiante detto "Flat" per le evoluzioni senza bisogno di rampe ma che avvengono solamente grazie alla spinta delle gambe, intervallando questo spazio pianeggiante con rampe sviluppate tettonicamente che possono comprendere "Bank", "Rail", "Piramidi" e "Funbox".

Inoltre, per visibilità e spettacolarità, è stato scelto di avvicinare il più possibile la "bowl" più impegnativa e performante, al dislivello in modo da consentire ai visitatori più curiosi di sostare sui gradoni e nelle aree verdi dello stesso, per poter osservare al meglio le evoluzioni degli atleti.

È stato mantenuto per scelta anche il percorso che collega l'attuale entrata all'area all'ingresso al centro sociale Acrobax, consentendone il pieno utilizzo, rappresentando per noi, una possibilità di collaborazione tra lo stesso parco e le attività già presenti all'interno dello stabile.

Il modulo

1m² □

5m² □

Legenda

■ Area verde

■ Padiglione

■ Livello base

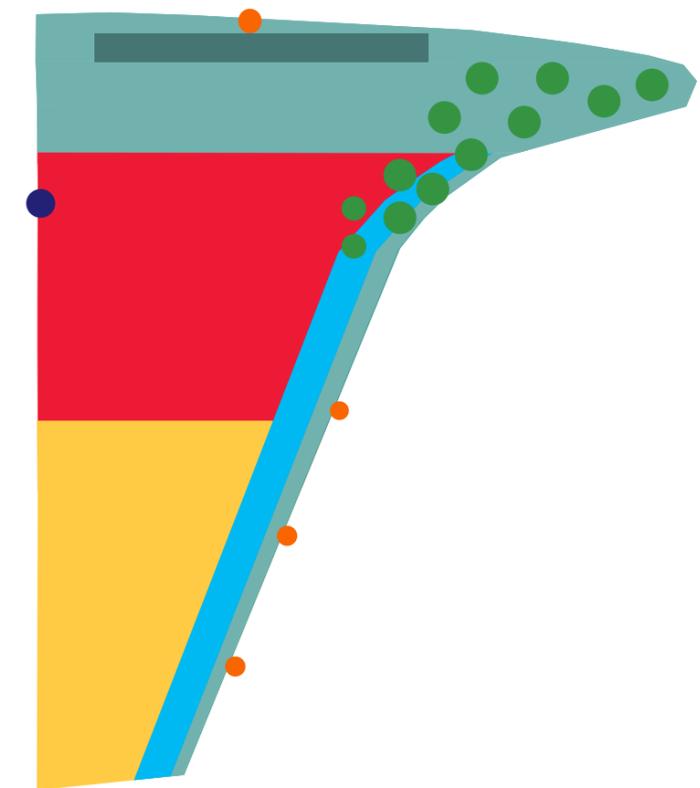
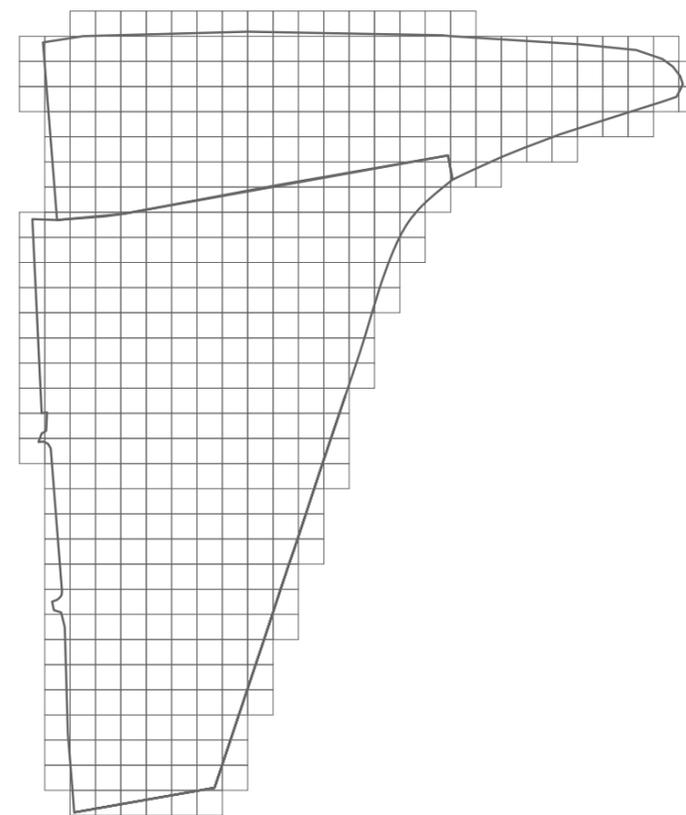
■ Livello intermedio

■ Livello difficile

■ Entrate

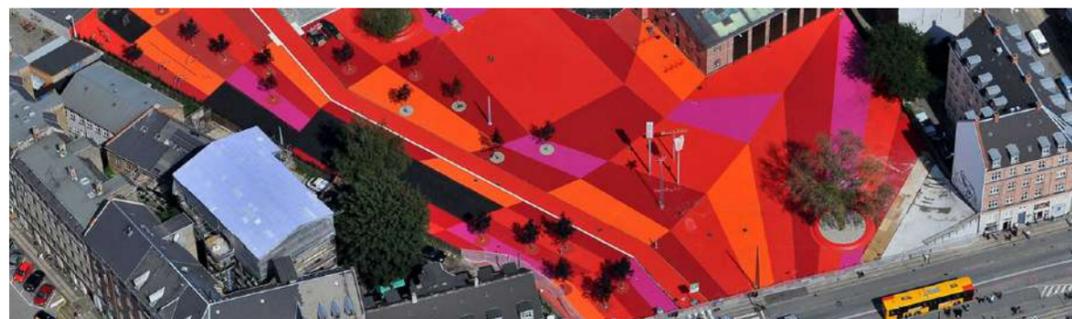
■ Entrata Acrobax

■ Zona neutra



Riferimenti

Grafica ambientale



▲ Superkilen Park
Superflex x B.I.G. x Topotek1
Copenhagen, 2012



▲ Lungomare di Copacabana
Burle Marx
Rio de Janeiro, 1970



▲ Levinson Plaza
Mikyoung Kim Design
Boston, 2008



▲ Matter
Quayola
2012

Riferimenti

Padiglioni



▲ Centro Abierto de Actividades Ciudadanas
Pino Paredes
Cordova, 2010



▲ Lungomare di Benidorm
OAB Ferrater
Benidorm, 2010



▲ Espacio de sombra lotus blau
RCR
Copenhagen, 2012



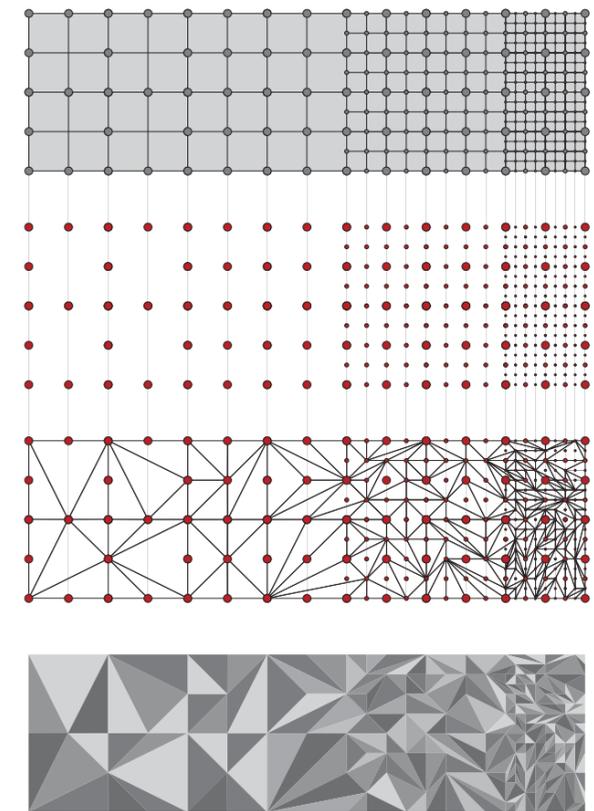
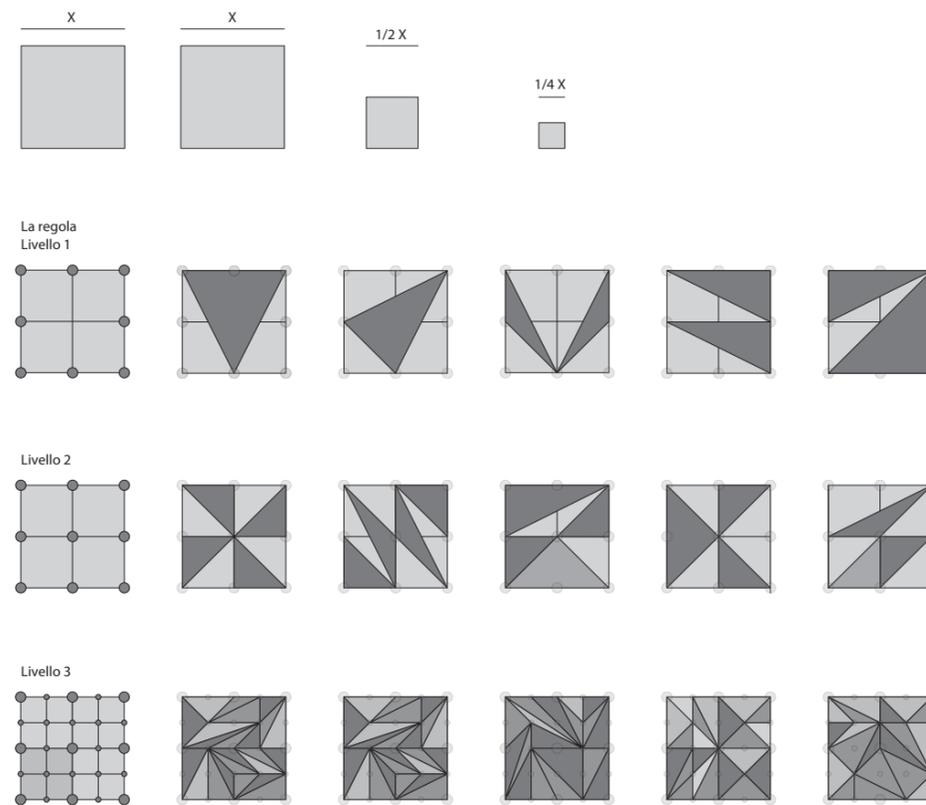
▲ Clouds
Ronan & Erwan Bouroullec
Copenhagen, 2012

La trama

Il modulo

Conseguenza alla volontà prima di andare a configurare uno spazio di rottura dall'andamento della città, in una zona povera di aree verdi e ludiche, è quella di inserire all'interno di questo nuovo contesto, una grafica ambientale che possa in qualche modo fungere da diaframma tra l'accostamento degli edifici circostanti e le sponde del Fiume Tevere. Questa è l'intenzione, non dimenticando l'utilizzo primo di questa zona di ripristino urbano, ovvero quella dello Skateplaza.

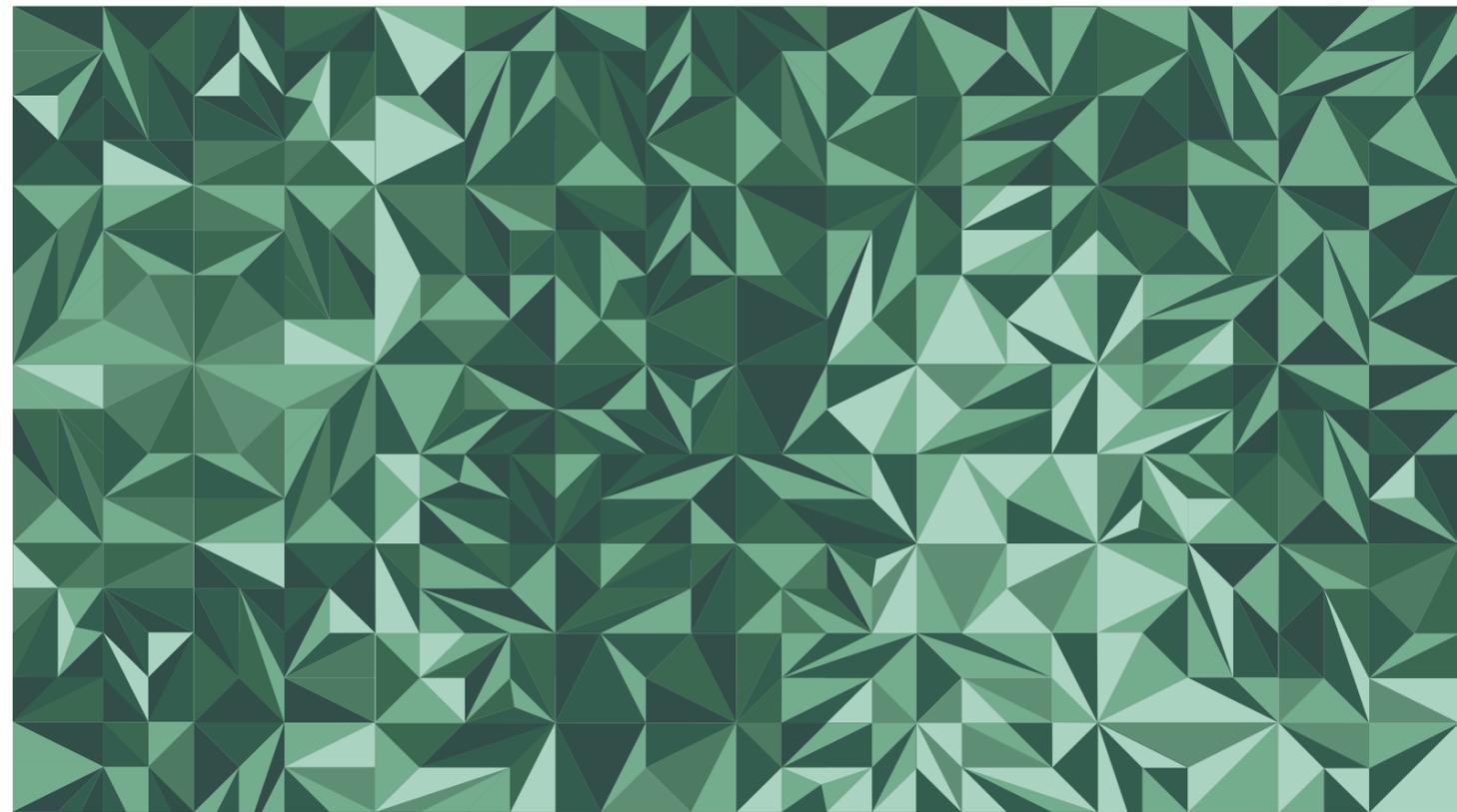
Dopo una serie di indagini ambientali, grafiche e urbanistiche, l'attenzione del progetto si è spostata su quelle che sono chiamate strutture parametriche, ricollegandosi alle funzioni delle omonime equazioni. La decisione è stata quella di sviluppare un sistema modulare, il più aperto possibile, che comprendesse delle inscrivizioni geometriche rispetto ad un quadrato, di un ecosistema di triangoli, che andassero a comporre il più vasto numero di combinazioni differenti possibili tra di loro. Il modulo prevede delle dimensioni scalari differenti, riprese dai moduli e dai loro sottomultipli, per poter conservare un principio geometrico costante. Più le dimensioni del modulo diminuiscono, maggiore è l'intensità grafica, che ha possibilità di insediarsi nel modo più preciso possibile all'interno di quelle che sono rampe e strutture specifiche dello Skateboarding.



La scelta cromatica

Ad alimentare l'effetto visivo della grafica parametrica, interviene l'utilizzo delle cromie, inserite nel paesaggio secondo una scala di gradienti progressiva che amplifica l'aumento di intensità nelle zone più tecniche, suggerendo di primo impatto le zone che necessitano di un'abilità maggiore, e la distensione visiva dove invece si trovano zone flat o di passaggio, che non comportano necessariamente le qualità tecniche elevate.

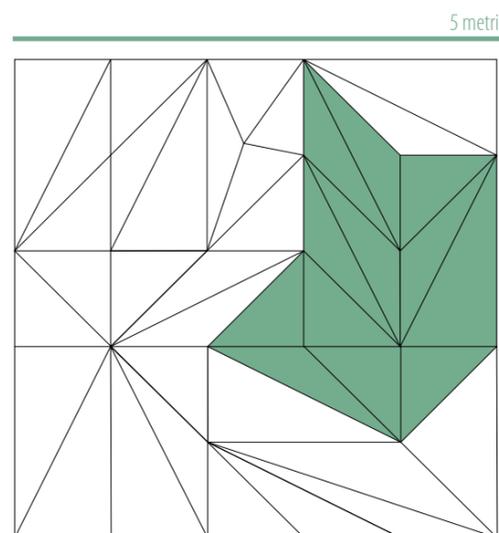
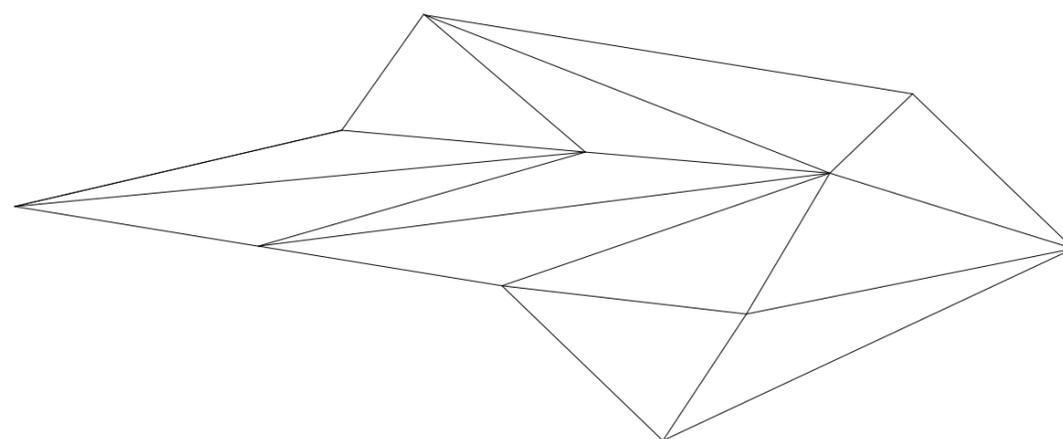
La ricerca è stata quella di trasmettere nell'immediato un suggerimento grafico di come ambientarsi e muoversi nello skatepark, senza doversi affidare ad ulteriore segnaletica orizzontale o ancora a scelte cromatiche divise per aree di difficoltà. Inoltre la grafica ambientale scelta, consente lo sviluppo tettonico e tridimensionale della stesse, consentendo la modellazione personalizzata di arredo urbano o di rampe specifiche per lo svolgimento della disciplina sportiva.



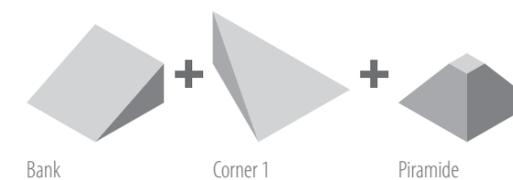
Le rampe: la trama 3d

Costruttivo

Per l'inserimento di rampe ed elementi acrobatici all'interno del nostro Skateplaza, abbiamo optato per seguire gli schemi e le dimensioni trasmesse dagli standard agonistici della disciplina per poi sfruttarli e andare a disegnare le forme che questi avrebbero potuto assumere secondo le esigenze di trama grafica. Infatti come già anticipato, lo sviluppo tettonico delle funzioni parametriche, ha consentito la progettazione di elementi personalizzati che fossero il più performanti possibili nel rispetto della pratica sportiva. Con la scelta di elementi unici che non si ripetessero ai uguali lungo il percorso, si è voluto simulare fondamentalmente quelle che sono le rampe più comuni e che ricordano maggiormente le infrastrutture cittadine che stimolano le performance degli skater, ricotruendo così, in un parco, degli sviluppi tridimensionali di porzioni di città che lasciassero libero arbitrio nello svolgimento degli esercizi e quindi massima libertà, a rispetto dello spettacolo, insito nello sport stesso.

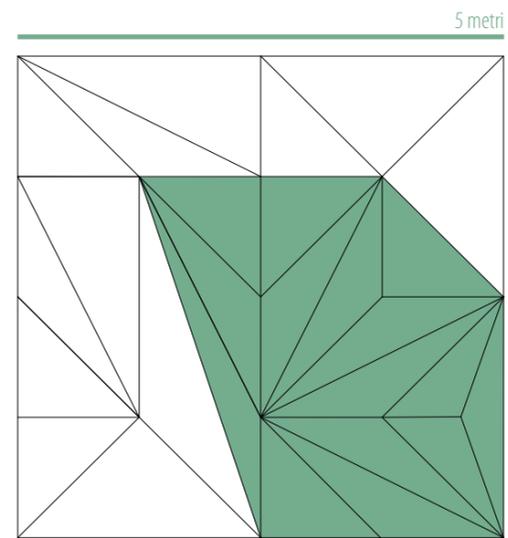
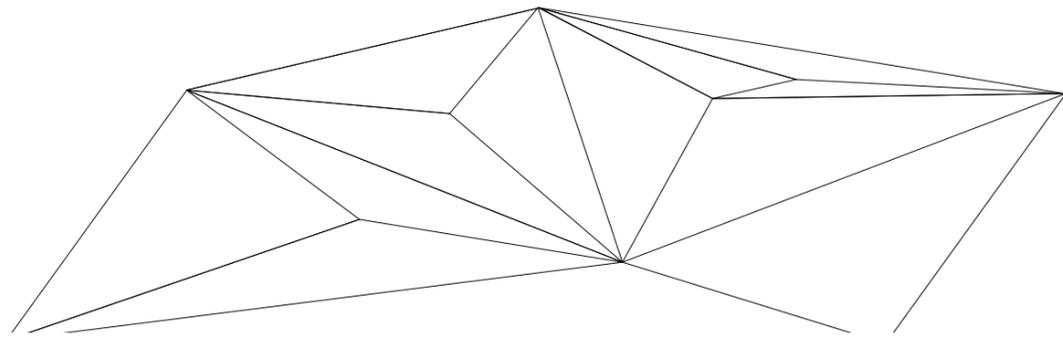


Elementi usati:

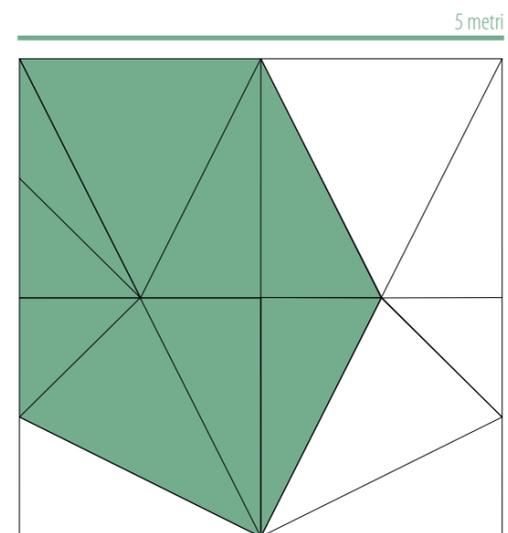
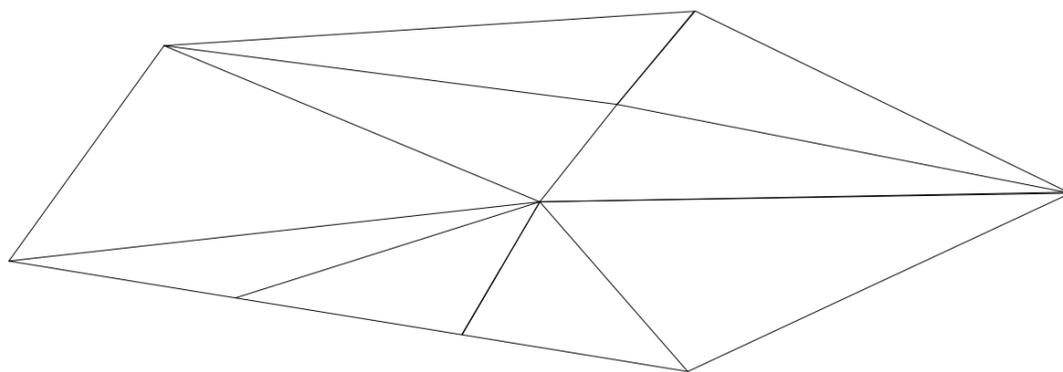
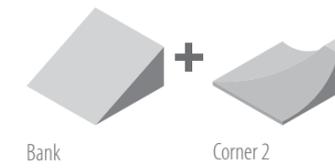


Le rampe

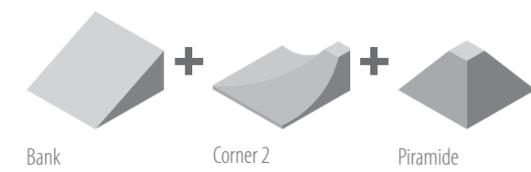
Costruttivo



Elementi usati:

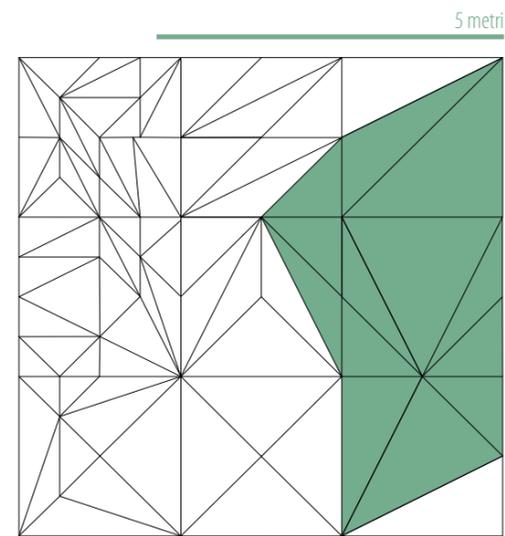
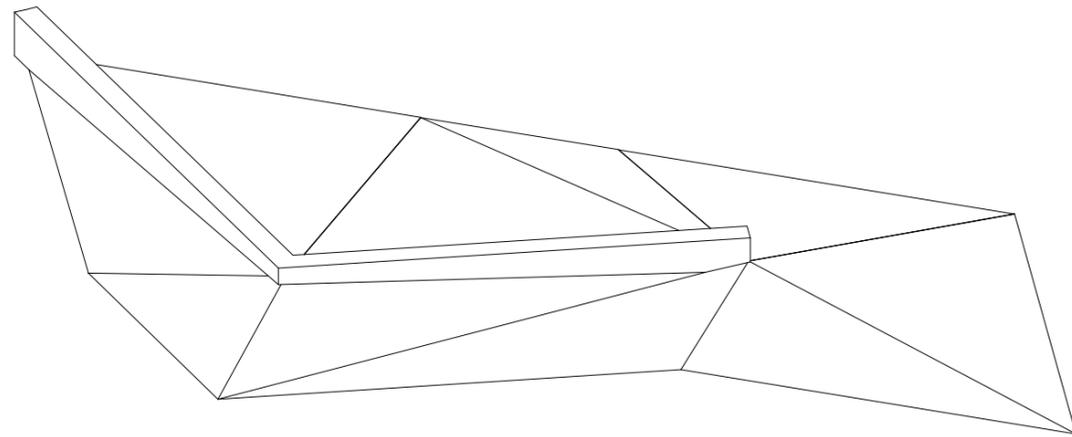


Elementi usati:

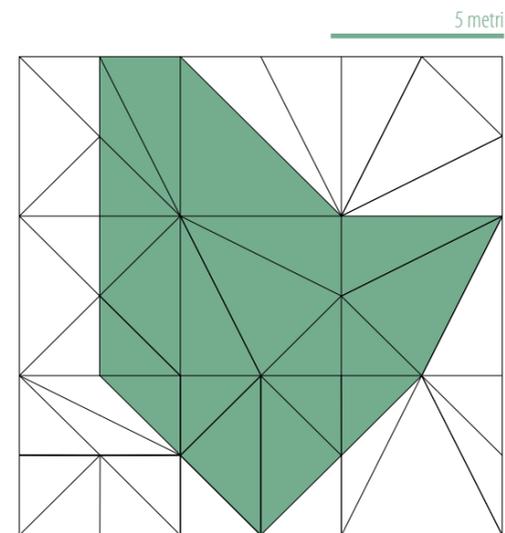
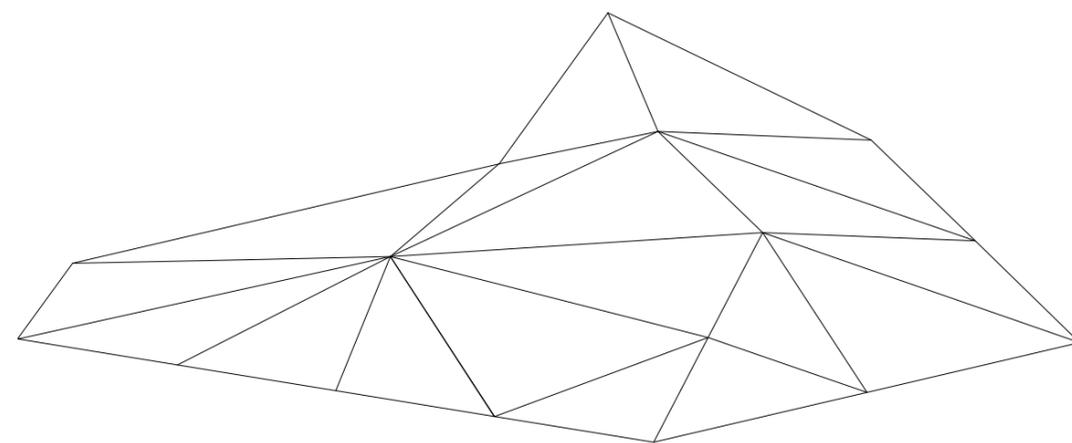
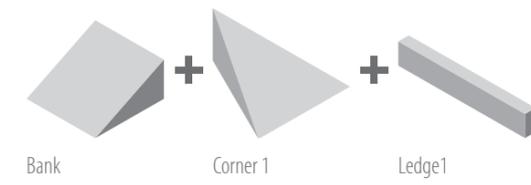


Le rampe

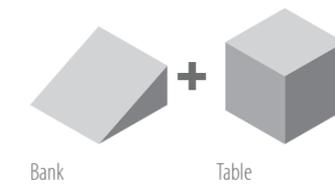
Costruttivo



Elementi usati:

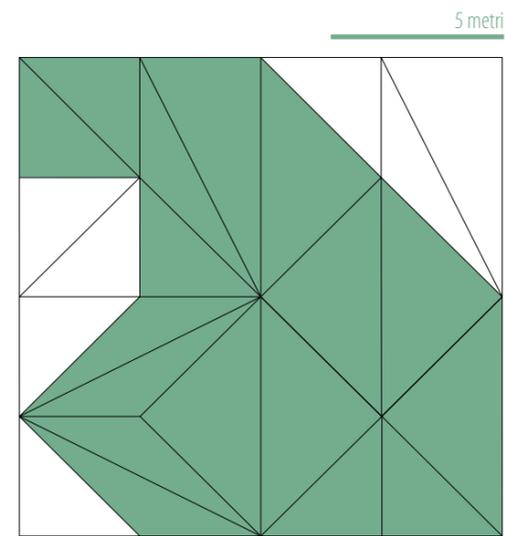
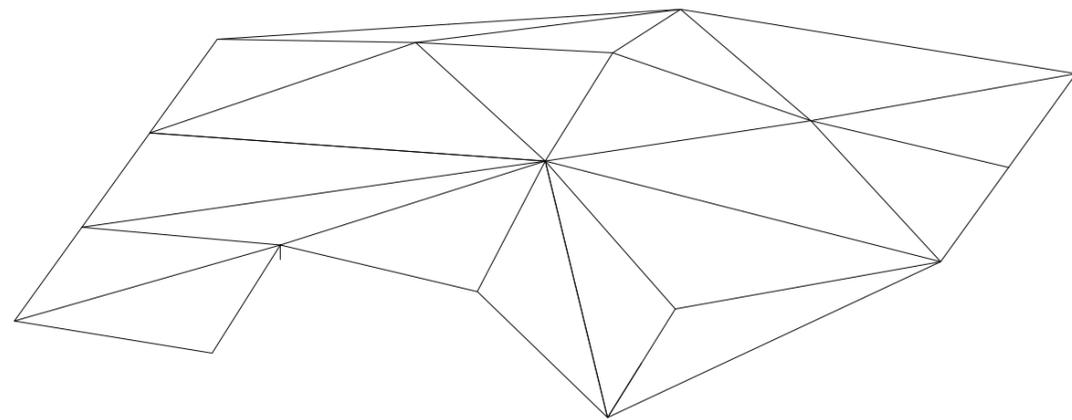


Elementi usati:

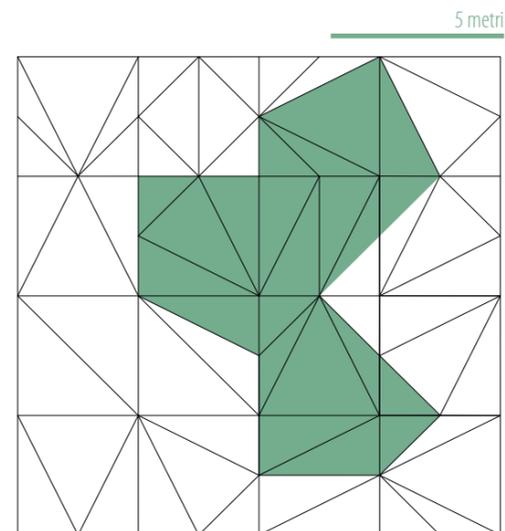
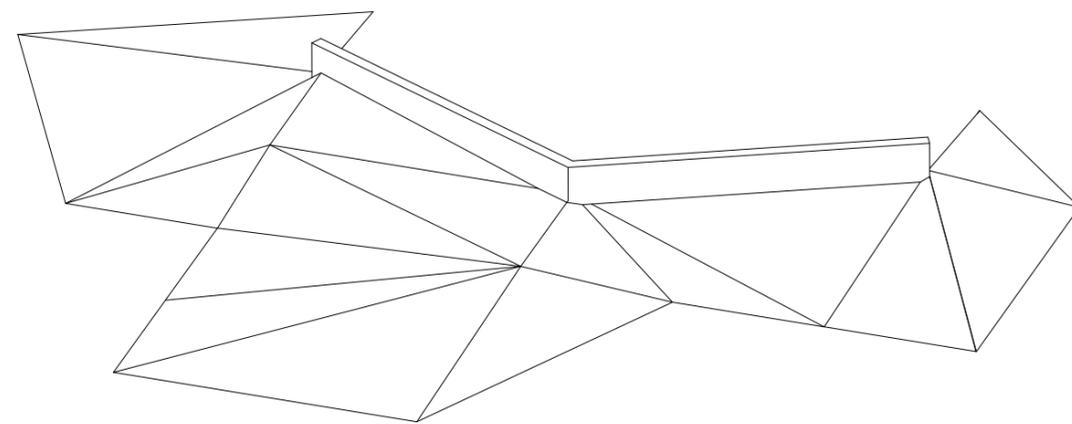
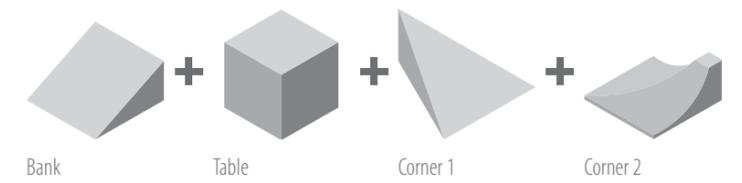


Le rampe

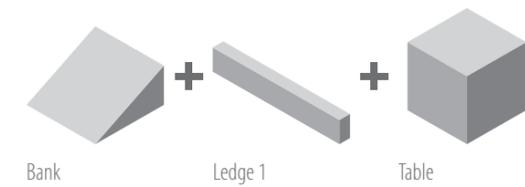
Costruttivo



Elementi usati:

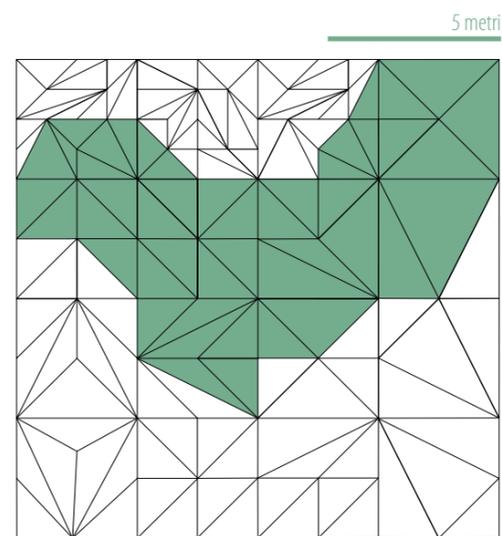
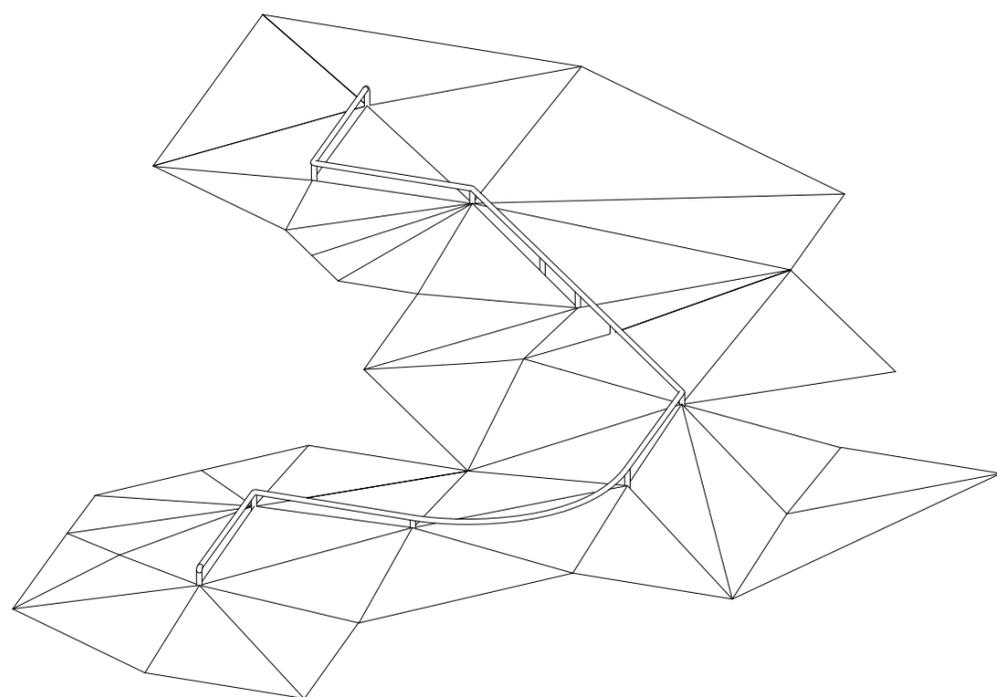


Elementi usati:

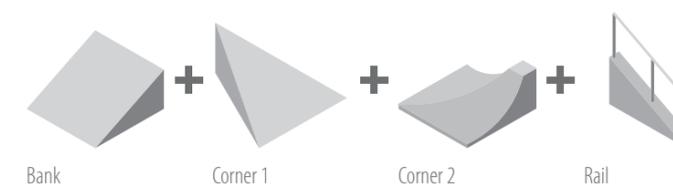


Le rampe

Costruttivo



Elementi usati:

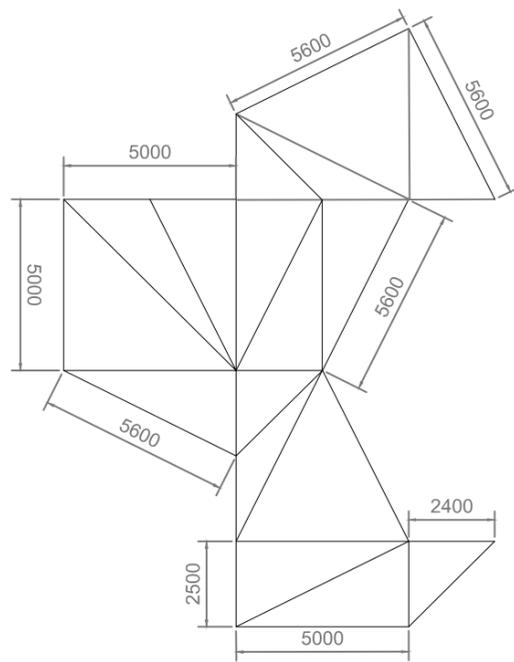


Le Rampe

Piante quotate

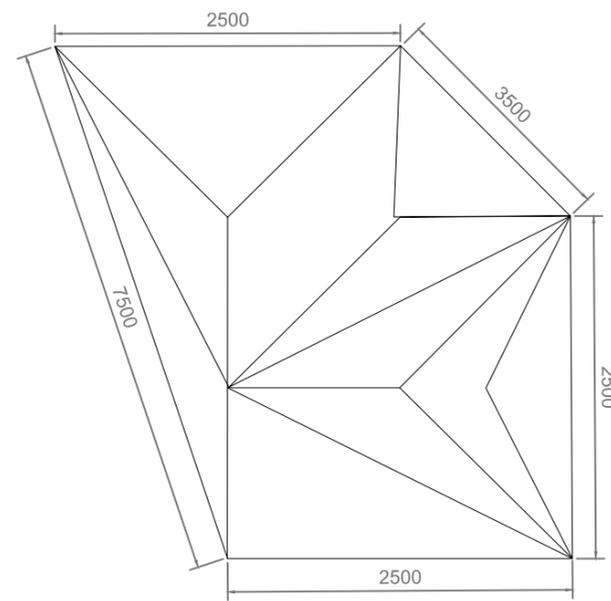
Bank 1

Scala 1:200



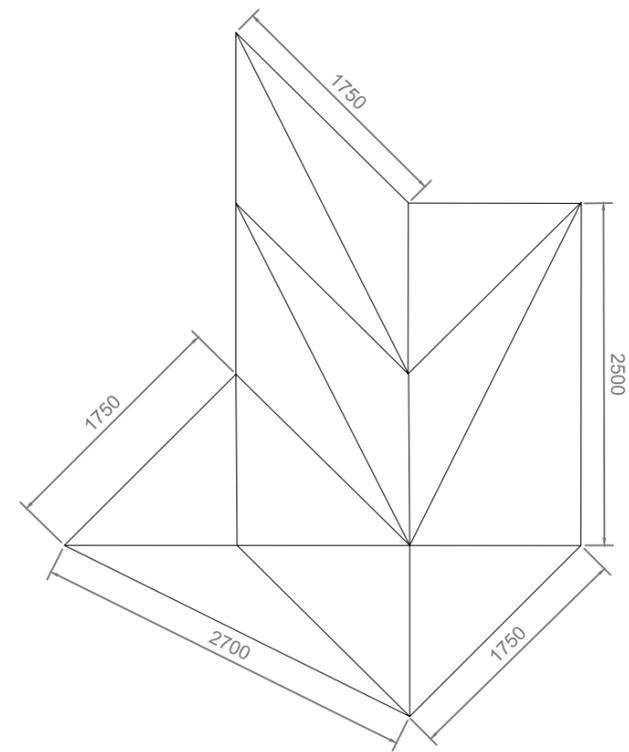
Bank 2

Scala 1:50



Bank 3

Scala 1:50

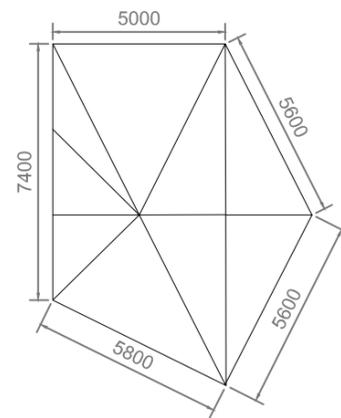


Le Rampe

Piante quotate

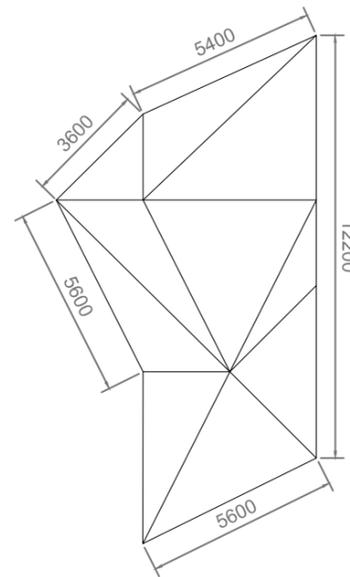
Bank 4

Scala 1:200



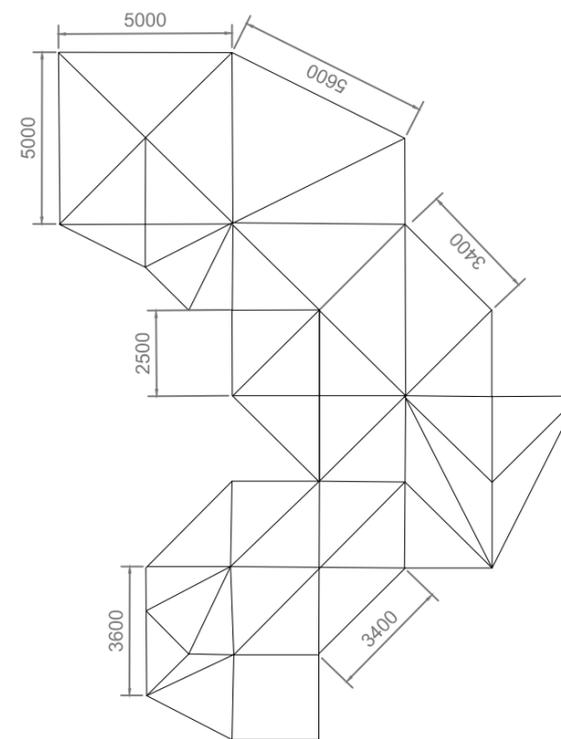
Bank 5

Scala 1:200



Bank 6

Scala 1:200

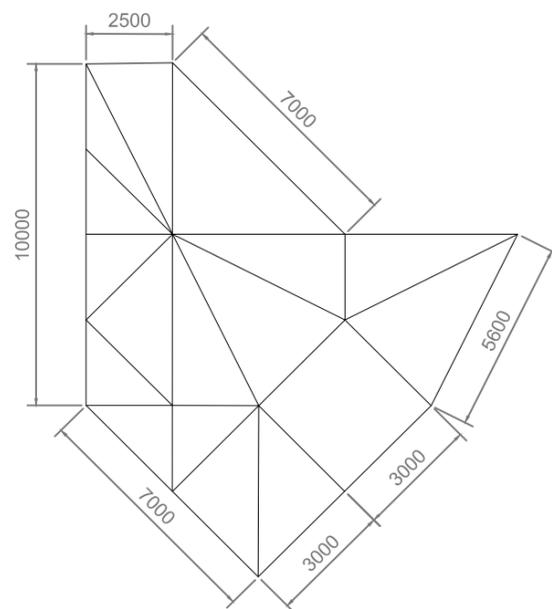


Le Rampe

Piante quotate

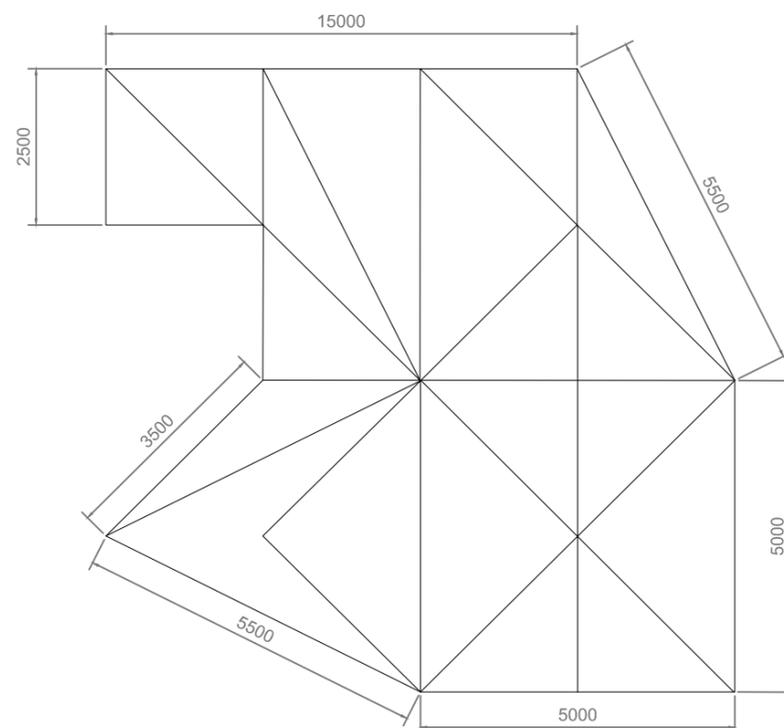
Bank 7

Scala 1:200



Bank 8

Scala 1:100



Padiglione

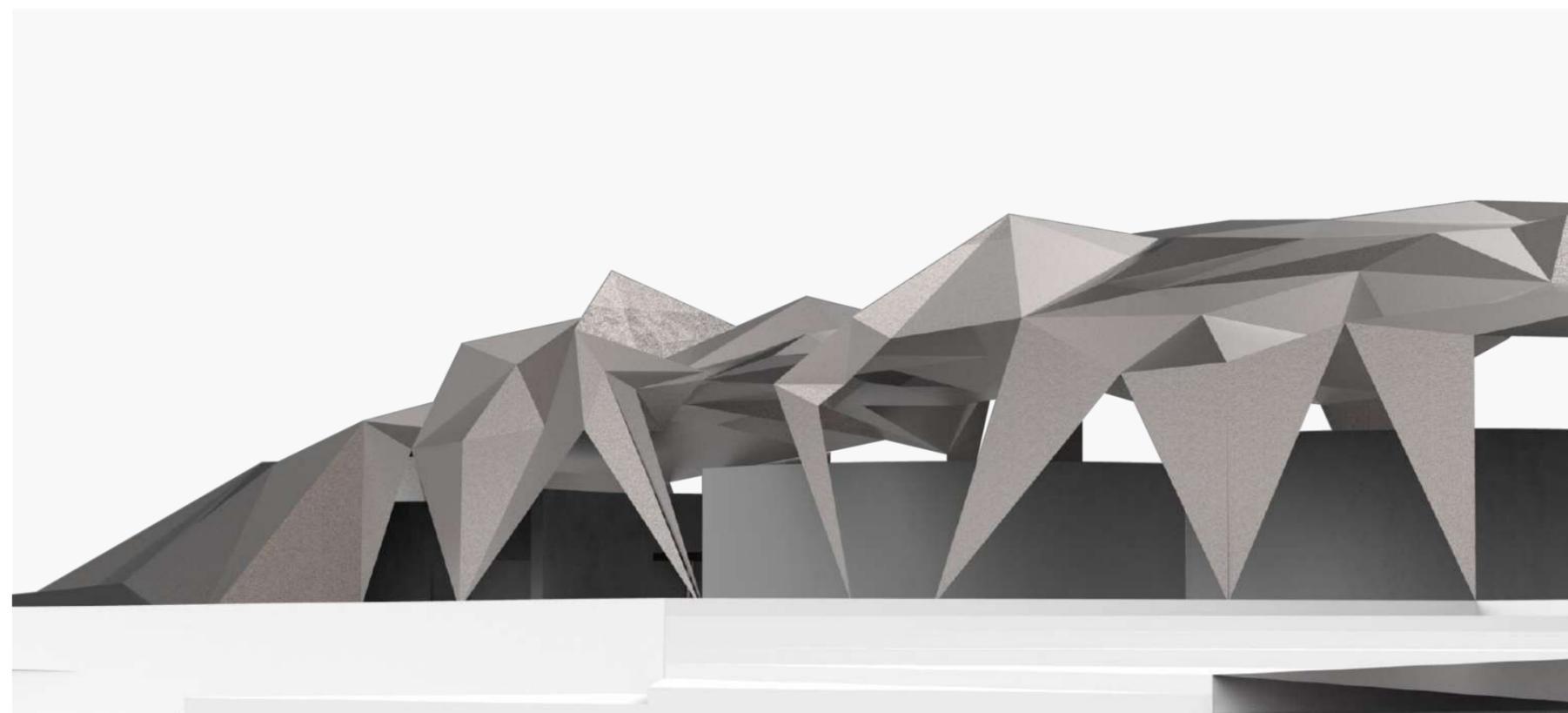
Modellazione tettonica della copertura

E' stato progettato anche l'inserimento di un padiglione di accoglienza e ritrovo, collocato sul dislivello, che va a sovrastare l'area.

Dal punto di vista strutturale riprende la modellazione parametrica in senso tettonico e tridimensionale, distaccandosi dal terreno ed innalzando le forme modulari riprese dall trama della grafica ambientale.

Andando a sviluppare una superficie così articolata e irregolare, si necessita di un materiale leggero e facile da lavorare che garantisca però una certa stabilità e un ottimo mantenimento della forma originale. Per questo si è optato per una superficie di lastre metalliche saldate tra loro, quasi fosse un origami di carta. Inoltre le superfici spazzolate e lucide del metallo offrono un aspetto visivo sfaccettato e mai uguale a seconda dell'atmosfera circostante, della luce, e del punto di osservazione.

Per quanto riguarda invece i servizi a cui è destinato il padiglione, oltre che rappresentare il punto di partenza per il nostro parco, possiamo identificare 3 principali attività attinenti allo skateboarding da svolgere presso la copertura.

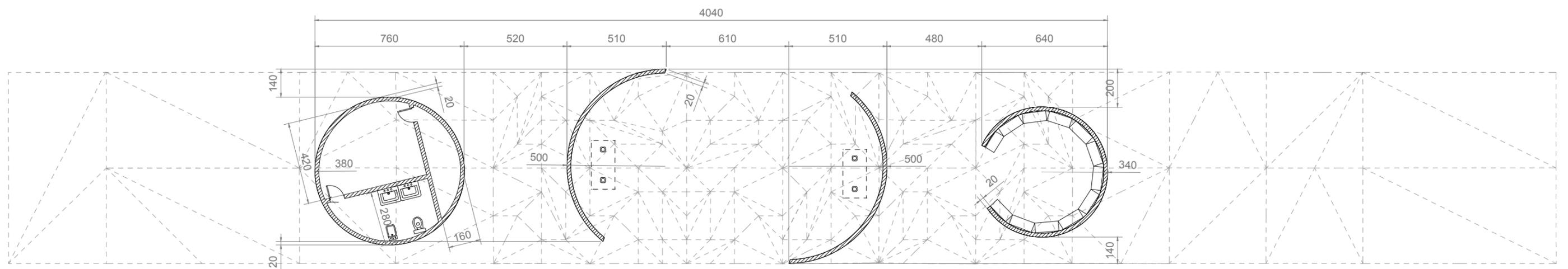


Padiglione

Tecnici

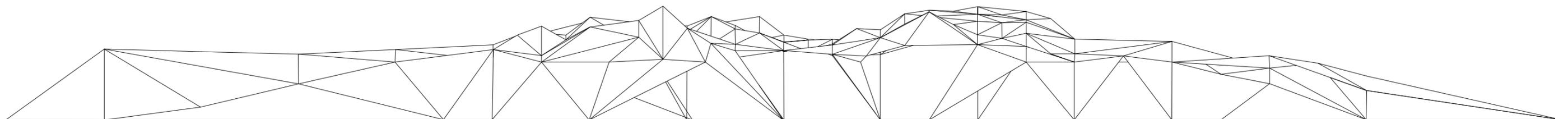
Pianta

Scala 1:200



Prospetto

Scala 1:200



Illuminazione

Il Palo B di Viabizzuno, è un dispositivo di illuminazione destinato a grandi aree pubbliche che necessitano di una luce dinamica e articolata, promuovendosi di andare a configurare un percorso luminoso. Il dispositivo è composto da un corpo longitudinale di alluminio anodizzato alla quale estremità viene applicata la fonte luminosa. Grazie alla sua presentazione longilinea va ad infittire l'aspetto paesaggistico diurno e ad alleggerire quello invece notturno, evitando ombre strutturali sulla proiezione a terra, garantendo così anche un'illuminazione globale e controllata.

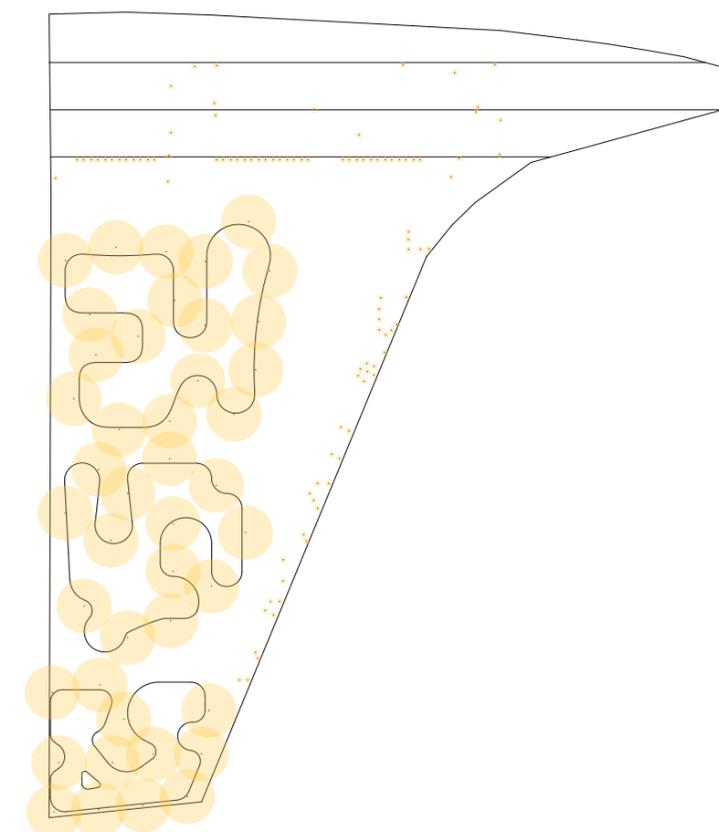


Illuminazione

Il Palo B presenta anche una versione ad illuminazione topica per percorsi pedonali e per indicazioni di percorrenza. La versione minore presenta il medesimo stelo di quella da 5000 mm portata però all'altezza di 500 mm. L'aspetto è meno longilineo ma conserva la sua adattabilità agli ambienti più disparati grazie anche al minimo ingombro, volumetrico e visivo. Il cono di luce riportato dal Palo B. da 500 mm è naturalmente meno ampio rispetto a quello maggiore ma comporta una luce diffusa che suggerisce chiaramente il percorso da seguire e indica eventuali ostacoli riscontrabili nelle aree pubbliche.



Sistema di fissaggio a terra



Illuminazione

Materiali

Palo di sostegno - Corpo strutturale

Materiale: Alluminio anodizzato
Peso specifico (g/cm³): 2,70
Modulo Elastico (Mpa): 69
Coefficiente di dilatazione termica (10⁻⁶/K): 23,4
Conducibilità termica (w/C°): 167-201
Resistenza a trazione (N/mm²): 160-320
Stabilità di forma: sufficiente/buona
Resistenza all'usura: buona/ottima
Saldabilità: buona
Resistenza corrosione: ottima
Lucidatura: buona

Testapalo - Diffusore luminoso

Materiale: Metacrilato
Peso specifico (g/cm³): 1,2
Modulo Elastico (Mpa): 2800-3200
Coefficiente di dilatazione termica (10⁻⁶/K): 0,8
Conducibilità termica (w/C°): 0,19
Resistenza a trazione (N/mm²): 67-75
Trasparenza (%): 94
Stabilità di forma: sufficiente
Resistenza all'usura: sufficiente
Resistenza corrosione: buona

Sistema di fissaggio a terra

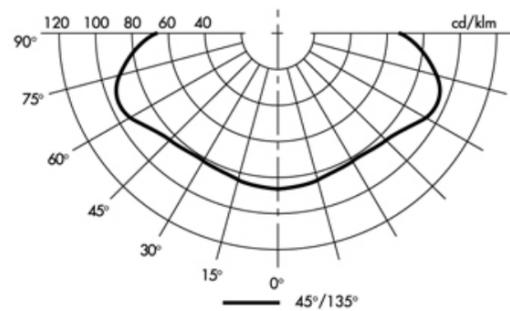
Materiale: Acciaio INOX
Peso specifico (g/cm³): 7,9
Modulo Elastico (Mpa): 200
Coefficiente di dilatazione termica (10⁻⁶/K): 16,5
Conducibilità termica (w/C°): 15
Resistenza a trazione (N/mm²): 35-420
Resistività elettrica (A/mm²): 0,73
Stabilità di forma: ottima
Resistenza all'usura: ottima
Resistenza corrosione: ottima

Illuminazione

Illuminotecnica

Palo B. 5000 mm

Sorgente luminosa: LED
 Lumen: 350
 Temperatura: 6050K
 Colore: Luce naturale bianca
 Efficienza lumen: 90
 Watt: 18W
 Vita: 50000h
 Angolo: 120°
 Voltaggio ingresso: AC100-240V
 Materiale di copertura: Policarbonato (PC)



Viabizzuno F4.167.31

questo apparecchio di illuminazione include lampade led integrate.

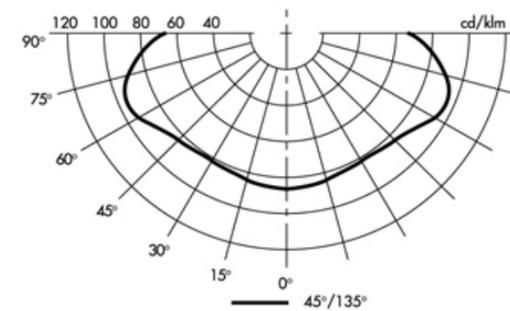
A++
~~**A+**~~
~~**A**~~
~~**B**~~
~~**C**~~
~~**D**~~
~~**E**~~ } **LED**

le lampade nell'apparecchio di illuminazione non possono essere sostituite.

874/2012

Palo B. 500 mm

Sorgente luminosa: LED
 Lumen: 196
 Temperatura: 6050K
 Colore: Luce naturale bianca
 Efficienza lumen: 75
 Watt: 15W
 Vita: 50000h
 Angolo: 140°
 Voltaggio ingresso: AC100-240V
 Materiale di copertura: Policarbonato (PC)



Viabizzuno F4.167.35

questo apparecchio di illuminazione include lampade led integrate.

A++
~~**A+**~~
~~**A**~~
~~**B**~~
~~**C**~~
~~**D**~~
~~**E**~~ } **LED**

le lampade nell'apparecchio di illuminazione non possono essere sostituite.

874/2012

Arredo urbano

Concept

Durante la scelta dell'arredo urbano si è optato per la progettazione personalizzata dei componenti che andranno a costituire sedute ed elementi di arredo.

Rifacendosi alla trama precedentemente progettata, si è deciso di sviluppare dalla stessa le sedute, in modo da non lasciare discontinuità ed interruzioni tra gli elementi aggiuntivi e lo stesso terreno. Si è cercata fondamentalmente la coerenza visiva.

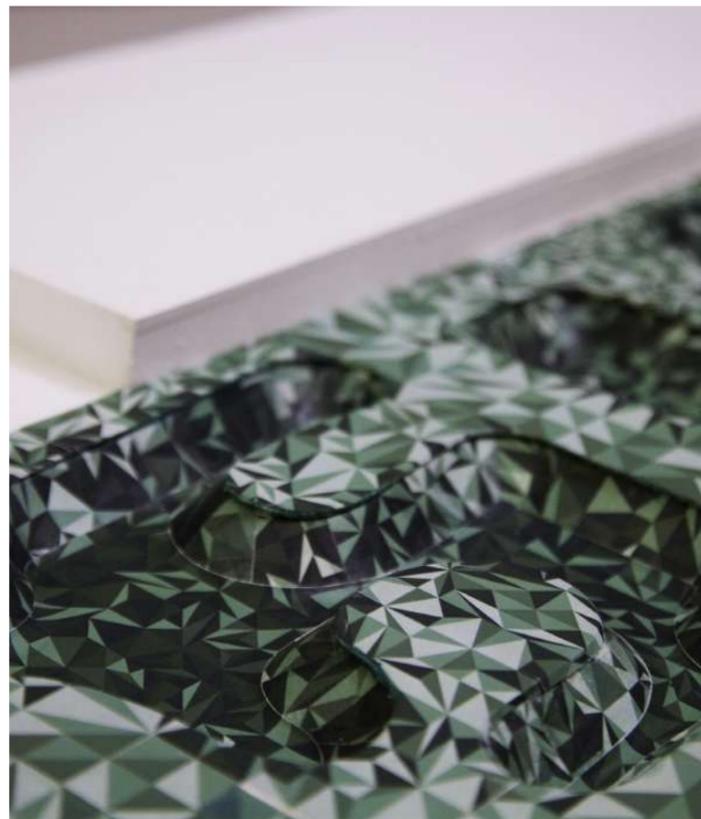
Per questo si è deciso di riprendere il materiale utilizzato per la stesura del flat e per il miglior grip delle rotelle degli skate, il cemento. Quest'ultimo si va a piegare su se stesso fino a tornare piano e ad incontrare una struttura metallica che la sorregge, come se una porzione di terreno si fosse sollevato da terra per andare a formare, in maniera meno ingombrante possibile, una seduta che possa armonizzare gli spazi aperti della vasta zona e allo stesso tempo confondersi col contesto e con rampe e strutture per acrobazie.

Le scelte successive al progetto della trama grafiche sono figlie della stessa, proprio per questo sviluppo tettonico delle forme parametriche che consentono un ampio margine di modellazione e personalizzazione.



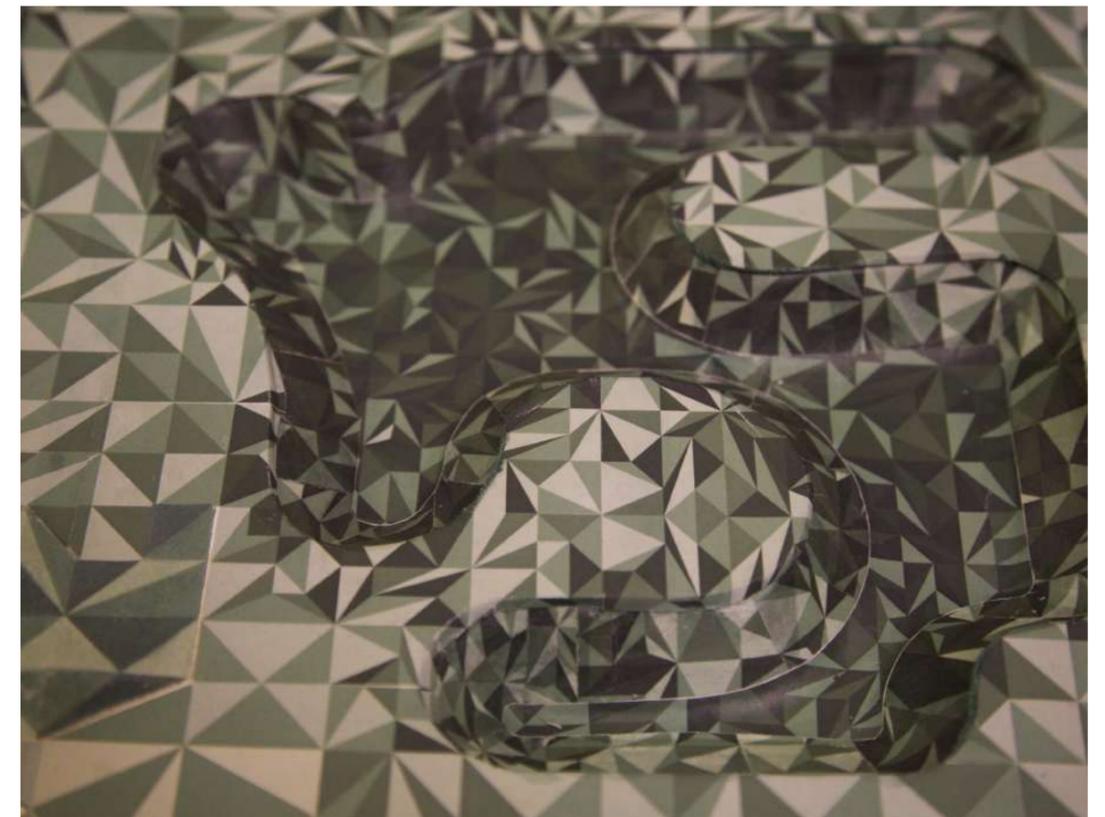
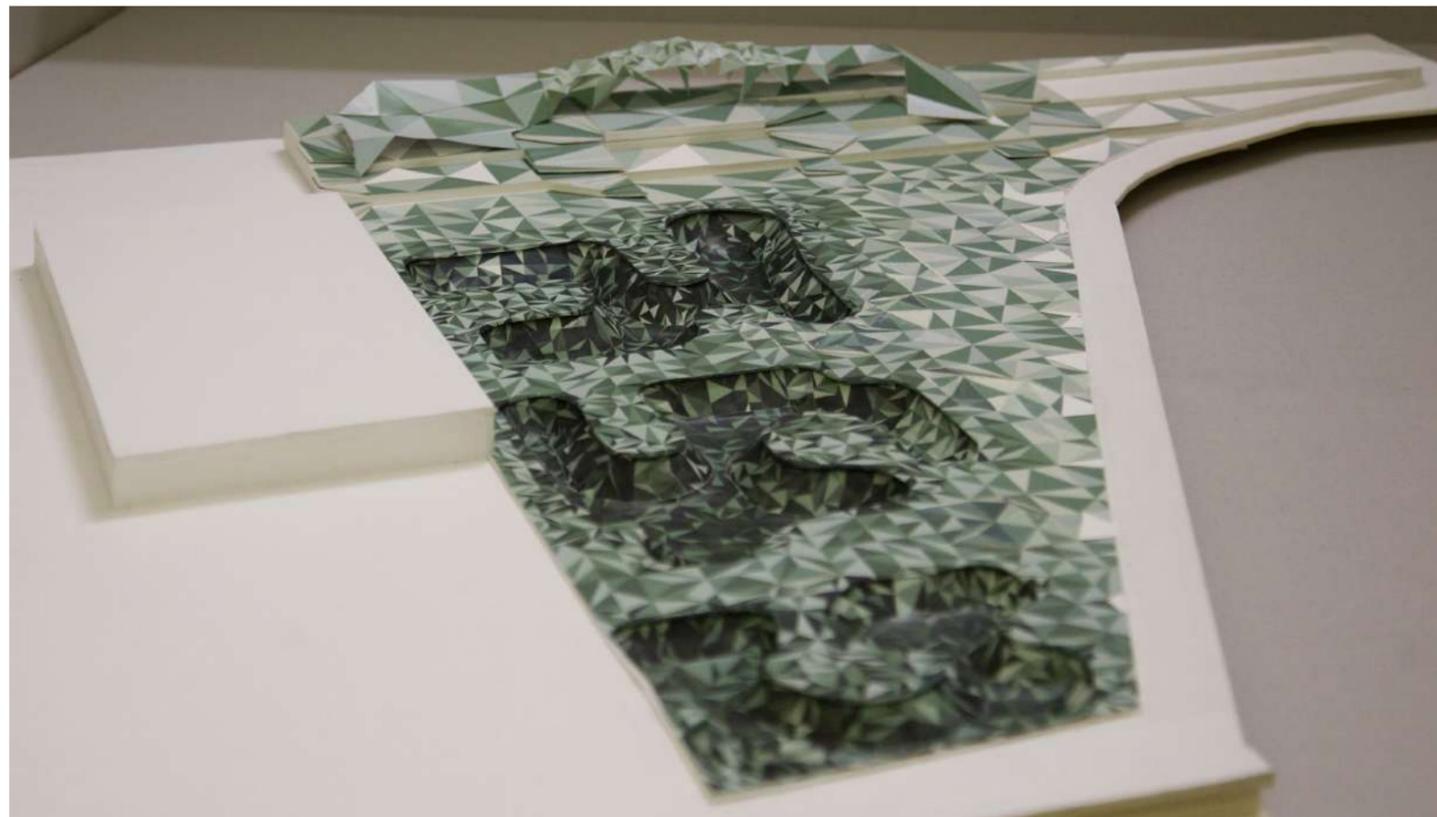
Il plastico

Scala 1:200



Il plastico

Scala 1:200



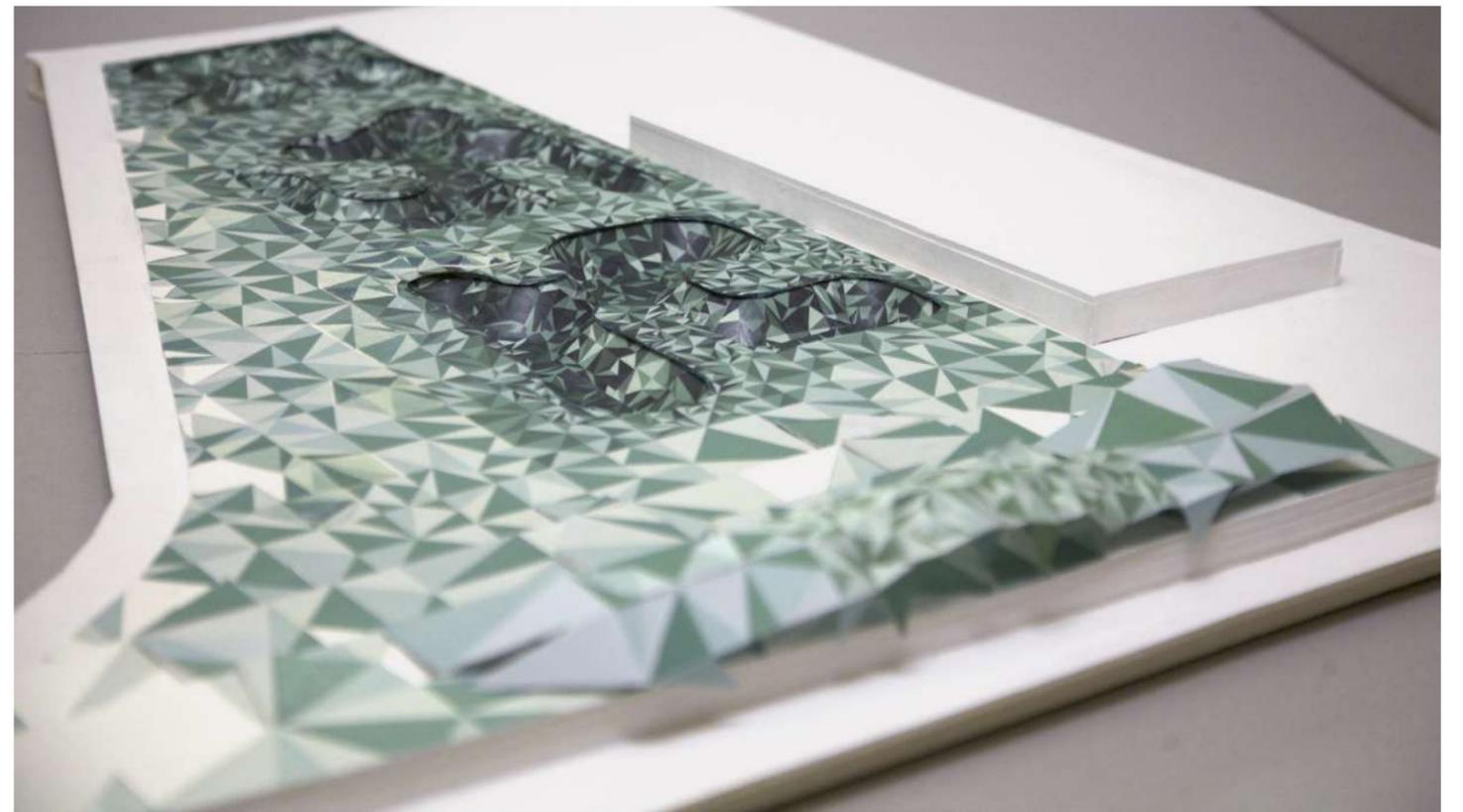
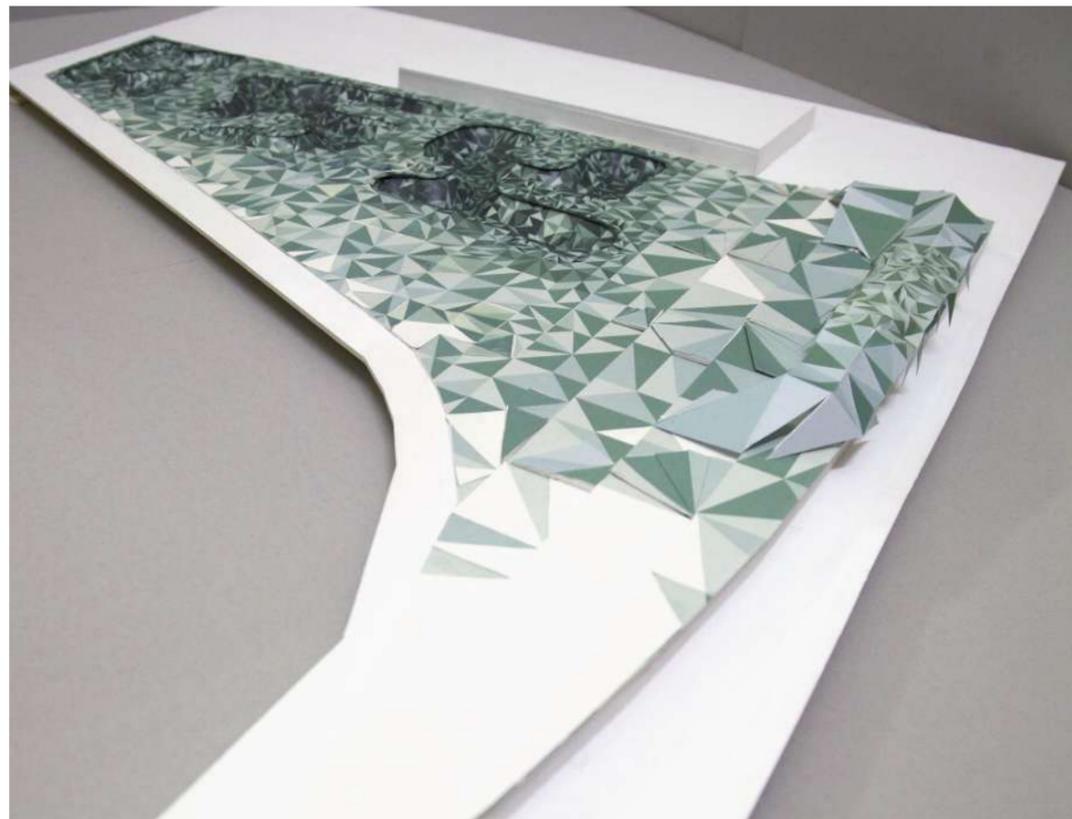
Il plastico

Scala 1:200



Il plastico

Scala 1:200



Il plastico

Scala 1:200

