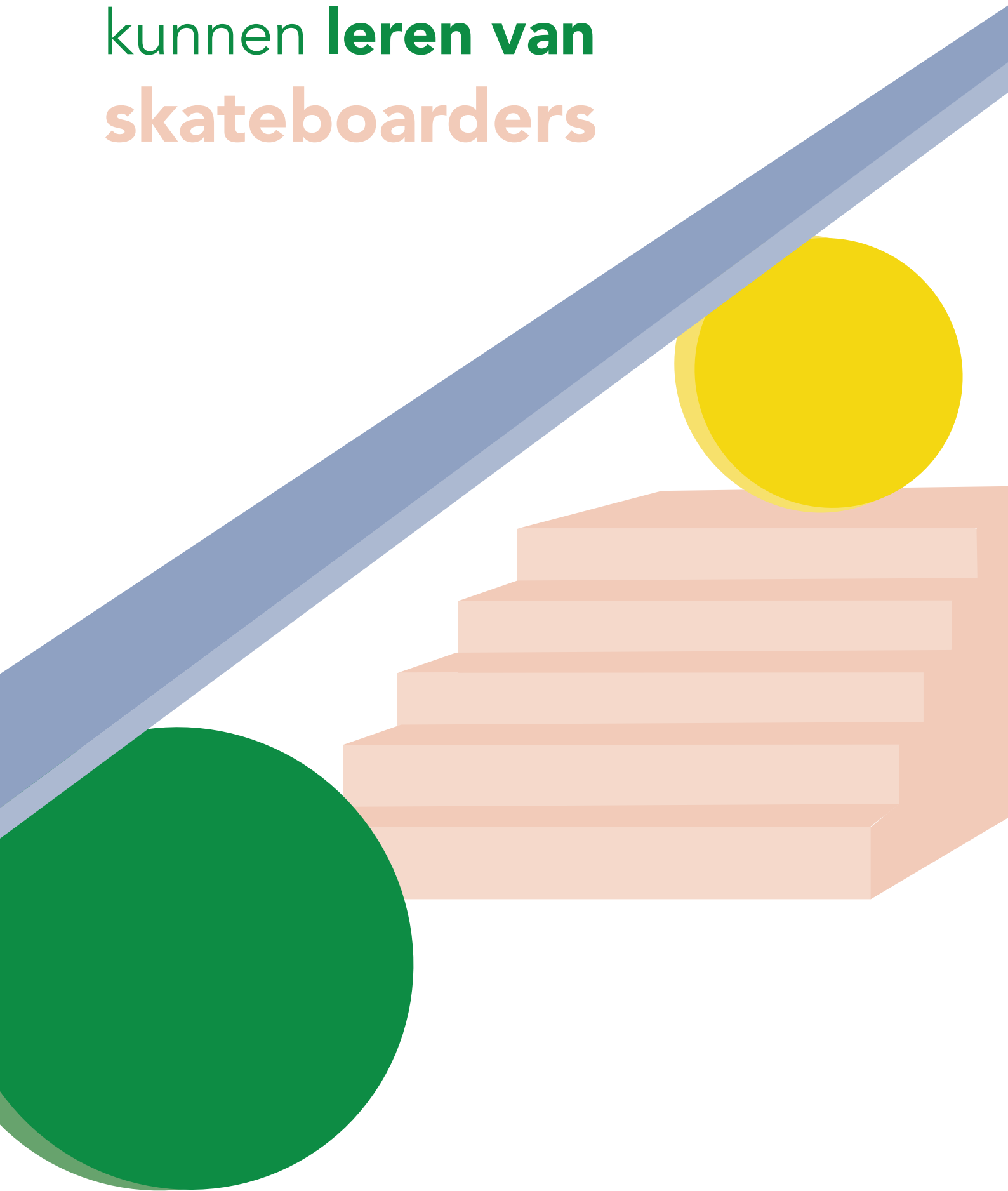


Wat **architecten**
kunnen **leren van**
skateboarders



Student	Noor Meijer
Studentnr	4015509
Studio	Explore Lab
Onderzoeksbegeleider	Roel van de Pas

TU Delft - Faculty of Architecture and the Built Environment

“New towns feel like they’re waiting. The empty buildings, the deserted walkways heading off to somewhere that hasn’t been built yet, the neatly landscaped bits-in-between with benches which have never been sat on, all feel like they’re waiting for someone to come along and wake them up. It’s worst on Sundays. On Sundays they’re like desolate wastes, abandoned even by the builders, absolutely dead — until the skaters bring them life.”ⁱ

i. ‘Scary Places’ R.A.D. no. 82 (December 1989), p. 21

ABSTRACT

Dit project heeft als doel te onderzoeken hoe skateboarders de gebouwde omgeving ervaren en begrijpen en wat architecten of ontwerpers (van zulke plekken) kunnen leren van deze gebruikers. Skateboarders, voor wie autoriteit en conventie van weinig betekenis zijn, suggereren dat de gebouwde omgeving niet alleen een plek is om te wonen, winkelen en werken, maar ook een waar pretpark is; een plek die is aangelegd met ornamenten voor plezier, een plek waar het menselijk lichaam, creativiteit, emoties en energie ten volle tot uiting kunnen komen. Ze maken niet alleen intensiever gebruik van de stad, maar gebruiken de objecten die ze tegenkomen vaak op een totaal andere manier dan waar het voor ontworpen is. Neem bijvoorbeeld de trapeuning waar een skater met zijn/haar board overheen naar beneden glijdt; een element dat te maken heeft met veiligheid wordt omgedoopt tot een risico-object: de hele logica van de trapeuning is op zijn kop gezet. Gevolg is echter vaak dat de skateboarder ongewenst is, terwijl de maatschappelijke voordelen van skateboarders in de openbare ruimte over het hoofd worden gezien. Skateboarders zorgen namelijk niet alleen voor meer leefbaarheid en veiligheid op openbare plekken, maar juist vanuit hun onbevangenheid ook voor samenkomst ontmoeting tussen zeer diverse lagen uit de bevolking. Architecten doen zichzelf tekort door niet op de hoogte te zijn van het gebruik van skateboarders in de openbare ruimte en de sociale voordelen die ze met zich meebrengen. En architecten richten zich vaak op de productie van het object in plaats van op de productie van de ervaring en begrijpen daarom niet echt de manier waarop de gedeelde ruimte door de verschillende gebruikers van de stad kan worden opgevat en toegeëigend. De grote les die skateboarders architecten kunnen leren is dat vorm elke functie zou kunnen zijn en dat skateboarden kan helpen bij het openstellen van publieke ruimtes voor iedereen.

Keywords: skateboarden, architectuur, publieke ruimte

INHOUDSOPGAVE

INTRODUCTIE	9
METHODE	10
TERMINOLOGIE	12
RESULTATEN	15
1. Skateboarden:	15
• Geschiedenis en evolutie	15
• De (sub)cultuur: sociaal en kunstzinnig	19
2. Skaten en architectuur	27
• Relatie tussen skateboards en architectuur	27
• Koloniseren van plekken en toe-eigenen van objecten	35
• Ruimtes en Elementen	39
3. Skatevriendelijke stad	47
• Toegevoegde waarde van skatebare plekken in de publieke ruimte	47
• Uitdagingen en richtlijnen voor een skatevriendelijke aanpak	50
• Suggesties voor een skatevriendelijk ontwerp	56
CONCLUSIE + limieten	61
DISCUSSIE	65
REFERENTIES	66
BIJLAGEN	70

INTRODUCTIE

Het is een feit dat de stad niet altijd gebruikt wordt op de manier zoals de architect of stedenbouwkundige het bedoeld had. De stadsgebruiker die uitspringt in onconventioneel gebruik van de openbare ruimte is de skateboarder.

Nu klinkt het misschien ongebruikelijk om skateboards als studieobject in te zetten om meer te weten te komen over de gebouwde omgeving en het ontwerpen hiervan. Maar het is juist hun gemarginaliseerde positie die ervoor zorgt dat skateboards functioneert als een kritische buitenkant van de architectuur. Als zodanig helpt skateboards om de vele (ongekende) mogelijkheden van architectuur te heroverwegen.¹

1. Borden 2001, p. 1

Skateboards vindt zowel plaats in speciale skateparken als in de openbare ruimte van de stad; twee zeer verschillende soorten omgevingen. Terwijl het skateboards in skateparken zelden problemen oplevert door hun doelgerichte karakter, wordt het skateboards in de gemeenschappelijke ruimten van de stad over het algemeen niet aangemoedigd en vaak tegengewerkt.²

2. Angner, 2017, p. ii

In tegenstelling tot de gemiddelde voetganger, ervaart de skateboarder de (publieke) ruimte net zo intens en bewust als een architect zelf, dan wel op een andere manier. De skateboarder leeft naar de mogelijkheid van de ruimte, niet in zijn totaliteit, zoals een architect zou doen, maar als een verzameling van tactiele oppervlakken om op te springen, overheen te glijden en te veroveren. Hij/zij biedt de architect een vernieuwend perspectief: een perspectief dat het mogelijk maakt om gebouwen te zien die verder gaan dan wat/waarvoor ze bedoeld zijn, om gebouwen te zien (en te ontwerpen) als “bouwstenen voor de onbevengenen”.³

3. Quirk, 2012

Daarbij komt ook nog dat skateboarders een subcultuur met zich mee lijken te brengen die met name creative en sociaal inclusieve kwaliteiten bevat.

Aan de hand van de onderzoeksvraag “Wat kan architectuur leren van de houding en het gebruik van skateboarders in de publieke ruimte om vervolgens een inclusievere en meer leefbare OR te ontwerpen die mensen actief dichterbij elkaar kan brengen?” zal getracht worden dit onderwerp te onderzoeken.

METHODE

Dit afstudeerproject is verdeeld in twee fasen. Een onderzoeksgedeelte en een ontwerpgedeelte. Het ontwerpdeel bestaat uit een architectonisch ontwerp dat deels gebaseerd zal worden op datgene wat er uit dit onderzoek is gekomen. De methode voor dit onderzoek zal allereerst worden uitgelegd.

Het onderzoek bestaat uit drie delen. Ten eerste is dit het gedeelte van het onderzoek waarin getracht wordt een antwoord te geven op de hoofdvraag. Ten tweede is er een korte analyse over skateboards in Delft, waar de ontwerplocatie ligt, in een los boekje. En ten derde is er nog een apart gedeelte waarin een aantal Case Studies worden uitgelicht die ook zullen dienen als inspiratie voor het ontwerp.

Om antwoord te geven op de hoofdvraag “Wat kan architectuur leren van de houding en het gebruik van skateboarders in de publieke ruimte om vervolgens een inclusievere en meer leefbare OR te ontwerpen die mensen actief dichterbij elkaar kan brengen?” is onderzoek gedaan middels diverse methoden.

Aan de hand van interpretaties van kwalitatieve data uit bestaande **literatuur, beeldmateriaal, tijdschriften en (bestaande) interviews** zal onderzoek worden gedaan naar de houding en het gebruik van skateboarders omtrent architectuur in de publieke ruimte.

Literatuur

Academisch gezien is er nog vrij weinig onderzoek gedaan naar de combinatie tussen skateboards en architectuur. De gebruikte literatuur bestaat met name uit het werk van architectuurhistoricus (en skateboarder) Iain Boarden en het proefschrift van Frederik Angner, architect en skateboarder, over *Skateboard Urbanism*. Boarden heeft o.a. diverse artikelen en boeken geschreven omtrent skateboards en architectuur. Angner heeft een onderzoek gedaan naar het integreren van skateboards in de publieke ruimte. Daarnaast kunnen er diverse bronnen gehaald worden uit Pushing Boarders: een jaarlijkse academische skateboard conferentie (sinds 2018).

Beeldmateriaal

Skateboards leeft wereldwijd en er staat veel over online: dankzij o.a. via het internet gevonden beeldmateriaal (video's en foto's) en interviews kunnen er bijvoorbeeld interpretaties worden gedaan over het gebruik van bepaalde openbare plekken en architectonische objecten door skateboarders. En via deze beelden kan ook de subcultuur van het skateboards duidelijker naar voren komen.

Tijdschriften

De geschiedenis van het skateboarden en informatie over de subcultuur rond het skateboarden is veelal vastgelegd in artikelen en interviews in tijdschriften die sinds de jaren 70 vanuit de skatecultuur zijn voortgebracht. Voorbeelden zijn *Skateboard Magazine*, *R.A.D.*, *Transworld Skateboarding*, *Thrasher*, *Concrete Wave Magazine*, *Juice*, *Sidewalk*, etc. Veel van deze tijdschriften zijn in online archieven te vinden.

Interviews

De interviews zullen worden afgenomen bij o.a. skateboardende Delftenaren en dit zal verwerkt worden in de bijlage *Delft Skate*. De interviewmethode is hierbij semigestructureerd: dit houdt in dat er voorafgaand algemene vragen zijn opgesteld, maar hier mag van worden afgeweken (bijvoorbeeld als de respondent iets interessants zegt). Zo wordt de kans vergroot op meer gedetailleerde informatie of op informatie die anders niet als antwoord op een van de vragen zou komen. De geïnterviewde is in dit geval namelijk de ervaringsdeskundige.

De volgorde van de resultaten is als volgt: het eerste hoofdstuk **Skateboarden** onderzoekt skateboarden en de daarbij behorende (sub)cultuur als een breed begrip. Hoofdstuk 2 **Skateboarden en architectuur** beschrijft, vanuit de visie van de skateboarder, de relatie tussen skateboarden en architectuur (met name de publieke ruimte). Er wordt gekeken naar verschillende skatestijlen en de daarbij behorende ruimtelijke behoeften en er zal een vergelijking worden gemaakt tussen geconstrueerde en gevonden ruimtes en/ of elementen. Om vervolgens in hoofdstuk 3 **Skatevriendelijke stad** de toegevoegde waarden te beschrijven van skatebare plekken in de publieke ruimte. Tevens worden in dit laatste hoofdstuk een aantal uitdagingen en richtlijnen beschreven die horen bij een skatevriendelijke aanpak en zullen een aantal suggesties voor een skatevriendelijk ontwerp gegeven worden.

De uitkomsten zullen worden samengevat in de conclusie waar tevens een antwoord zal worden gegeven op de hoofdvraag en daarna zal een begin worden gemaakt aan de discussie.

TERMINOLOGIE

Hieronder volgen een aantal termen die worden gebruikt en die enige verduidelijking behoeven wat betreft de definitie binnen de context van dit onderzoek.

DIY

In de context van dit onderzoek verwijst Do It Yourself (DIY) naar skateboarders die hun eigen skateplekken bouwen.

Extreme sport

Een sport waar gevaar aan is verbonden.

Flow-based

Een manier van skateboarden, met name in skateparken, waarbij elementen en objecten gecombineerd zijn van zowel *bowl*- als *street* skateboarden. In een goed doordacht ontwerp kunnen skaters met behulp van de gebogen wanden van *quarterpipes* en *ramps* het park rondgaan zonder zich af te hoeven zetten met hun voet. Als ze genoeg vaart hebben gemaakt kunnen ze de verschillende hindernissen zoals *ledges*, *transitions*, *steps* en *rails* berijden. (Daskalov, 2015 p. 8)

Grinds/ grinden

Een grind is een skateboardtruc waarbij de skateboarder over een oppervlak glijdt en contact maakt met de *trucks* van het skateboard.

Koloniseren

Een plek tot kolonie maken. Kolonie bestaat, in deze context, uit elke groep personen met vergelijkbare interesses/ belangen die een bepaalde gemeenschap vormen; bijv. een kolonie skateboarders.

Lifestyle

Veelgebruikte term binnen de skatewereld. Letterlijk vertaald levensstijl: een manier van leven.

Publieke ruimte/ Openbare Ruimte (OR)

In dit onderzoek zal de publieke ruimte beschouwd worden als gedeelde stedelijke ruimtes die als openbaar worden ervaren en waar de gebruikers over het gebruik van de ruimte mogen onderhandelen.

Slides/ sliden

Een slide is een skateboardtruc waarbij de skateboarder zijdelings op het dek of op de wielen glijdt.

Skaten

Afkorting van skateboards. Niet te verwarren met andere urban sports zoals inline-skaten, etc.

Toe-eigenen

In de context van dit onderzoek is *toe-eigenen* te definiëren als het claimen van de ruimte. Ofwel een nieuw gebruik van een ruimte door een groep of individu op een andere wijze dan waar de ruimte oorspronkelijk voor bedoeld was. Denk aan dagelijkse interventies die een spontaan en tijdelijk karakter hebben.

Urban sports

‘Urban sports’ is een verzamelnaam voor sport- en beweegactiviteiten waarbij je je vaardigheden laat zien in de bebouwde omgeving.

Wax

Skaters waxen de rand van sommige objecten om de wrijving wanneer ze er overheen skateboards te minimaliseren.

RESULTATEN

Skateboarden

Geschiedenis en evolutie

“...skateboarding is a fluid, dynamic field, a global phenomenon whose participants have strong connections to local scenes, a rebellious activity and commercialized form.” - Kara-Jane Lombard¹

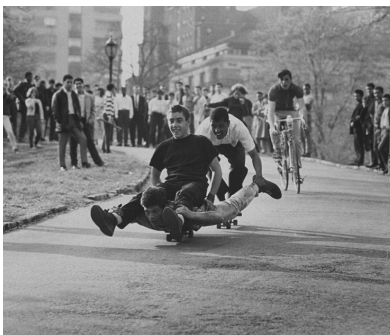
1. Lombard 2016, p. 12



i.
Skate Crate, ca. 1947, door R. Morse
voor LIFE Magazine

2. Borden 2001, p. 13

3. Borden 2001, p. 19.



ii.
Jongeren in New York gebruiken hun
skateboards op creatieve manier, 1965
Time & Life Pictures/ Getty Image

Zoals bovenstaande quote suggereert is skateboarden lastig te definiëren. Het is namelijk dynamisch, steeds veranderlijk en op meerdere vlakken tegenstrijdig. In deze eerste paragraaf wordt onderzocht waar en hoe het skateboarden ontstaan en geëvolueerd is en wat de vorm is waarin zij nu verkeerd.

Skate geschiedenis en evolutie

Volgens de Amerikaanse onderzoeker Iain Borden lijkt skateboarden te zijn ontstaan in het Californië (VS) van de jaren 30-50 uit de vorige eeuw waar kinderen geïmproviseerde stepjes bouwden van een plank met daarop een houten krat en een enkele rolschaats eronder. Door zich vast te houden aan het krat en met één voet te duwen kon men over de straat of stoep rollen en zo was de ‘krat-step’ [afb. i] in wezen een voorstedelijk voertuig dat beperkt werd door de horizontale lijnen die al door de architect en stedenbouwer waren vastgesteld.²

Een beknopte tijdlijn laat zien dat rond 1950-1960 de eerste skateboarders te vinden waren in de buurt van surfplekken of strandboulevards. Het zogenoemde *sidewalksurfing*, waarbij golfsurfen gesimuleerd werd middels een skateboard op een ondergrond van beton, was geboren.

Rond 1970 maakten vernieuwde wielen en lagers nieuwe manoeuvres mogelijk waardoor skateboards op andere manieren gebruikt konden worden dan alleen transport of surfimitatie.³ Zo ontdekten skaters in voorstedelijke gebieden de verticale wanden van gedraineerde zwembaden oftewel *pools* om in te skaten en tevens werden in deze tijd de eerste skateparken aangelegd. In deze omgevingen konden skaters vooruitkomen zonder verjaagd te worden door beveiligers. en boze huiseigenaren.

Halverwege de jaren 70 was het moderne skateboard er; een houten deck, trucks van aluminium legering met stalen assen en polyurethane wielen. Speciale modellen werden altijd ontwikkeld voor *slalom* (weggesneden stukken in het deck voor een maximale draaihoek van de wielen en gemaakt van flexibel materiaal), *downhill* (langere boards,

grotere wielen) of *freestyle* (kleine boards met parallelle zijden, smallere trucks en kleinere wielen). Maar in algemene zin gebruikten de meeste skaters een standaard soort skateboard. In de daaropvolgende jaren werd het standaard ontwerp van dit meest gebruikte type skateboard verfijnd, maar veranderde het fundamenteel gezien nauwelijks.

In de jaren 80 ontstond een opleving op basis van een nieuwe interesse: *street skateboarding*. Dankzij de opkomst van deze vorm van skateboards begonnen skateboarders zich weer stedelijke omgevingen zoals straten en pleinen toe te eigenen.⁴

Sindsdien heeft het skateboarden zich ontwikkeld tot een praktijk die zowel in aparte skateparken als in de gedeelde ruimte van de stad afspeelt; twee omgevingen met een heel ander karakter.⁵

Skateboarden is wat je wil dat het is

Tegenwoordig is een veel gehoorde vraag of skateboards een sport of een *lifestyle* is. Maar wat skateboards is kun je niet zomaar in één woord of zin samenvatten. Zo is het niet alleen een *extreme sport* waarbij je rijdt op een skateboard en hiermee allerlei trucs uitvoert, maar ook een transportmiddel, een recreatieve activiteit, een kunstvorm, een *urban sport* waarbij op intensieve manier stedelijke landschappen worden verkend. Skateboards is een middel voor fysieke expressie en nauw verbonden met esthetiek, cultuur en film. Op deze manier kan skateboards de deur openen naar een breed assortiment aan interesses en datgene worden wat je wilt dat het is; een sport, een *lifestyle* of een vrij medium voor expressie, afhankelijk van wat je voelt.⁶

Skateboards is voor iedereen, maar wordt met name beoefend door jongeren in de leeftijd van plusminus 6 - 24 jaar. Voorheen werd het grotendeels beoefend door personen van het mannelijk geslacht, maar tegenwoordig is er een stijgend aantal niet-mannelijke personen dat deelneemt aan deze activiteit.⁷

Voordelen

Skateboards levert fysieke, mentale en sociale voordelen. Het is een ongestructureerde activiteit die beweging, creativiteit en het buitenleven bevordert. Fysieke en mentale gezondheidsvoordelen zijn zoal het verminderen van stress, het verbeteren van de hersenfunctie door herhaaldelijk bewegingen oefenen, versterken van oog-voet coördinatie, het vergroten van het uithoudingsvermogen en verbeteren van balans.

Het brengt levenslessen op het gebied van doorzettingsvermogen, vastberadenheid, zelfdiscipline en zelfvertrouwen. Het gaat van origine bij skateboards meer om authenticiteit en minder om



iii.

Anatomie van een skateboard: een typisch skateboard bestaat uit drie elementen: een deck, twee trucks en vier wielen. De bovenkant van het skateboard, het deck, wordt doorgaans van hout gemaakt en aan de bovenzijde bedekt met 'grip tape' wat vergelijkbaar is met schuurpapier. Deze laag zorgt voor meer grip. De 'trucks' zorgen voor de ophanging en het draaimechanisme van de wielen. De wielen, die vroeger werden gemaakt van metaal of klei, worden tegenwoordig van gegoten polyurethaan gemaakt. De wielmaten zitten tussen de 40-70mm in diameter en 25-45mm in breedte. Deze standaard specificatie voor het skateboard is niet onmiddellijk tot stand gekomen, maar in meer dan 20 jaar ontwikkeld.

4. Borden 2001, p. 23

5. Angner 2017, p. 3

6. Angner 2017, p. 15

7. Public Skatepark Guide

8. Borden 2001, p. 18.

9. City of Melbourne 2016, p. 7



iv.
Sidewalksurfing a concrete wave
Negentien jarige Patti McGee was de eerste professionele vrouwelijke skateboarder, 1965 LIFE Magazine

competitiviteit. Het is een relatief goedkope hobby. En volgens ervaringsdeskundigen leer je al vroeg een eigen persoonlijke stijl te ontwikkelen, ervaar je vrijheid en gemeenschapsgevoel.⁸

Tegelijkertijd heeft het een wereldwijde industrie en kan het voor sommigen een legitiem carrièrepad zijn. Vooral nu skateboarden in 2021 een Olympische sport wordt.

Nadelen

Het kan frustrerend zijn dat je bepaalde trucs eindelijk moet oefenen voordat het een keer lukt en letsels en blessures komen veel voor.

In het geval van *street* skateboarden kan het soms lastig zijn om in de directe omgeving een geschikte plek te vinden om te skateboarden omdat omwonenden last hebben van het lawaai en de ruimte en materialen niet geschikt zijn om op te skaten.

Plek om te skaten

In een extreme sport, waar veiligheid het belangrijkste is, is het logisch om de bouw en verdere ontwikkeling van dergelijke faciliteiten aan te moedigen, waar gebruikers de kans krijgen zich te ontwikkelen van beginners tot professionals.

BMX-en, steppen, skeeleren en rolschaatsen kunnen ook gebruik maken van dezelfde infrastructuur en aangewezen skatebare ruimtes als skateboarden.⁹

De (sub)cultuur: een sociale en kunstzinnige gemeenschap

1. Peralta in Thrasher, 1982

“Skaters are like...the culture that doesn't want. Its tired of the same old paralysing stenchy activities that have been going on the whole time.. Music, clothes, words, mags, video, skateboarding is a lifestyle.” - Stacy Peralta¹

Voordat er gedoken wordt in de relatie tussen skateboarden en architectuur is het de moeite waard om de (sub)cultuur, die skateboarders zelf hebben gecreëerd, te proberen te begrijpen. Skateboarden brengt namelijk een rijke en wijdverbreide cultureel met zich mee. Het omvat een subcultuur, die zeer kunstzinnig en sociaal kan zijn, met een hoop ongeschreven regels die wereldwijd worden toegepast en gerespecteerd. Maar wat houdt nu deze specifieke culturele identiteit van het skateboarden in? Dit is een belangrijke vraag, aangezien de identiteit van skateboarders voortdurend hun ruimtelijke activiteiten vormt en tevens hierdoor wordt gevormd.

De subcultuur

De cultuur achter skateboarden is gebaseerd op wederzijds respect onder de deelnemers, sociale interactie en waardering voor de omgeving. Over het algemeen zijn skateboarders zeer *open minded*: er is ruimte voor alles en iedereen, zolang je maar jezelf bent.

2. Borden 2001, p. 137



v.
Skateboarder dient als verlengstuk van een obstakel

3. Borden 2001, p. 138

Iain Borden beschrijft de subcultuur als een sociale wereld waarin zelfidentificerende waarden en verschijningsvormen de confrontatie aangaan met conventionele gedragscodes.² Net als andere subculturen probeert skateboarden zich af te scheiden van standaard groepen. Het probeert tegendraads te zijn, om zich de stad toe te eigenen, irrationeel te zijn in organisatie, dubbelzinnig te zijn in de grondwet, om zelfstandig creatief te zijn, en te profiteren van haar marginale of *sub*-status. Door gebruik van onder andere ironie gaat de subcultuur van het skateboarden tegen de stroom in en hiermee creëren ze een ‘redelijke afstand’ tussen skaters en anderen.³

4. Borden 2001, p. 138

Hoewel de subcultuur tegelijk deelneemt aan en kritiek levert op de versplintering en socialisering van de samenleving, levert zij ook een bijzondere bijdrage aan dat proces. Met name de samenstelling van skateboarders als kleine groep, en met jonge leeftijd, stelt hen in staat om andere wegen in te slaan dan de gedomineerde massagroepen en activiteiten.⁴

Identiteit

Veel skateboarders zeggen hetzelfde; dat ze voordat ze begonnen waren met skateboarden niet echt het gevoel hadden dat ze een identiteit hadden en dat toen ze gingen skateboarden het was alsof die identiteit er ineens wel was. Sommigen zijn zelfs zo gehecht aan het skateboarden dat ze het moeilijk zouden vinden om te zien wie ze zouden zijn wanneer ze niet zouden skateboarden.⁵

5. Angner 2017, p. 19

Borden vergelijkt skateboarders met de negentiende-eeuwse kritische levensstijl: de romantiek. Want net als de romantiek brengt het skateboarden een zorg samen om een geïdealiseerd heden te beleven, gaat het om gecodeerde kleding, taal en lichaamstaal, verenigt het individuen uit verschillende sociale constructies, en probeert het in het algemeen buiten de maatschappij te leven terwijl het zich tegelijkertijd in het hart van de maatschappij bevindt.⁶

6. Borden 2001, p. 138

In z'n gehele activiteit is skateboarden zowel naar binnen als naar buiten gericht, ondersteund door alle aspecten van het dagelijks leven, een stijl die bij het minste geringste betekenis vindt. Zoals skateboarders het zeggen:

"Skaters have a completely different culture from the norms of the world's society. We dress differently, we have our own language, use our own slang, and live by our own rules." - K. Maeda⁷

7. Borden 2001, p. 139

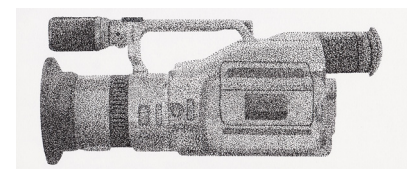
Beeldcultuur: underground en mainstream

Skateboarden biedt voor veel deelnemers een creatieve uitlaatklep. Denk aan kleding, muziek, taal, film, fotografie, tijdschriften, grafisch ontwerp, en ga zo maar door. Het heeft met name een sterke beeldcultuur.

Skaters beschrijven hun manier van skateboarden, of die van hun vrienden, als een persoonlijke stijl die hun plaats binnen een lokale skatescene definieert. Met zelfgemaakte grafische ontwerpen op hun skateboard en kleding of via fotografie en video, dragen ze hun creativiteit visueel uit.⁸

Inspiratie wordt gehaald uit stripboeken, muziekgenres als hiphop of heavy metal, typografie. De visuele verwarring die daar uit ontstaat is onbegrijpelijk voor buitenstaanders en kan gezien worden als een vorm van romantisch verzet tegen sociale normen.⁹

Maar skateboarden is ook *mainstream* en wordt gevisualiseerd door grote bedrijven in advertenties die ontworpen zijn om merkproducten te verkopen aan kinderen uit de middenklasse en tieners die skateboardgames hebben gespeeld.¹⁰



vi.
Illustratie van de beroemde Sony VX1000 video camera, door Dustin Ammons

8. Jeffries, Messer, Swords 2016, p. 5

9. Borden 2001, p. 152

10. Borden 2001, p. 152

11. Orpana 2016, p. 162



vii.
Skateboarders maken een DIY ramp door
Jake Vivori

12. Angner 2017, p. 19

13. Borden 2001, p. 124

14. Angner 2017, p. 19

15. Angner 2017, p. 21

Do It Yourself (DIY)

Een ander belangrijk aspect van de skateboard cultuur is de DIY-beweging van het skateboarden, waarbij de bestaande stedelijke ruimtes worden aangevuld om nieuwe skatemogelijkheden te creëren. De DIY beweging kan gezien worden als een soort middenweg tussen het skatepark en het *street* skateboarden. Deze aanpassingen worden meestal zonder toestemming van de grondeigenaar uitgevoerd.¹¹ Maar er zijn ook plekken waar het legaal gebeurt in de vorm van een samenwerking tussen bijvoorbeeld gemeente en skateboarders.

Vrijheid en individualisme

Voor sommigen is skateboarden meer een vorm van escapisme waarbij ze het gevoel hebben alles uit te kunnen schakelen en te doen wat ze willen. De vrijheid van het skateboarden werkt voor sommigen beter dan bijvoorbeeld meerdere keren per week de verplichting te voelen voor een teamsport met een uitgestippeld trainingsschema. De vrijheid van het skateboarden is in dit geval dat je op je eigen tempo je zelfgekozen trucs kunt oefenen. Daarbij is skateboarden veel vluchtiger en socialer dan de meeste sporten; je beslist zelf wanneer, hoe en met wie je gaat skaten.¹²

Sociale bezigheid: alleen en samen

Skateboarden is een sociale bezigheid en gebeurt zelden alleen. Als je in je eentje gaat skateboarden is de kans groot dat je een bekende tegenkomt op de skateplek of in het skatepark.

De groepsactiviteit die plaatsvindt op een skateplek of skatepark wordt een *sessie* genoemd en kan worden omschreven als een individuele groepsactiviteit, een soort informele competitie.¹³

In de gesprekken met skaters wordt duidelijk dat er hoge sociale waarden kleven aan sessies en dat je door middel van sessies andere skaters kunt benaderen en sociaal het ijs kunt breken.¹⁴

Lokale activiteit, wereldwijde connectiviteit

Aangezien skateboarden wereldwijd plaatsvindt en direct via allerlei media gedeeld wordt zijn er sowieso gedeelde interesses tussen skateboarders. Op deze manier kan skateboarden een brug slaan tussen de verschillende sociaal-constructieve categorieën zoals leeftijd, afkomst, geslacht, klasse en seksualiteit, etc. Dit maakt het gemakkelijk om de eerste stappen te zetten tot verbinding en is dus een geweldige manier om te integreren in gemeenschappen waar je niet veel andere vrienden en kennissen hebt.¹⁵

Plek voor verschoppelingen

Skateboarden kan als vangnet dienen voor verschoppelingen: bijvoorbeeld mensen die voorheen niet de juiste keuzes in hun leven hebben gemaakt. Georganiseerde sport heeft veel leuke kanten, maar er bestaat een grote menigte mensen die niet past bij dat profiel en

zij zoeken andere activiteiten om zich mee bezig te houden. Een deel van deze mensen zijn vrij sterke individuen die zich nergens door willen laten beperken en de dingen op hun eigen manier willen doen. Skateboarden kan dan een goed alternatief zijn voor deze groep. Sommige van deze mensen kunnen in een categorie vallen die voor steden erg duur kan uitpakken als deze personen de verkeerde weg (blijven) volgen. In zulke gevallen vangt skateboarden een bepaalde groep mensen op die niet het gevoel heeft dat ze elders in de samenleving thuishoren en kan het deze mensen een gevoel van saamhorigheid geven.¹⁶

Liefdadigheid en sociale projecten

Sociale kwaliteiten van skate-gemeenschappen zijn ook te zien in de uiteenlopende filantropische projecten die wereldwijd worden georganiseerd vanuit diverse skatecommunities; van meer vrouwen aan het skaten krijgen tot kinderen in armoedige omstandigheden van de straat houden. (afb. viii)

Een van de meest bekende voorbeelden hiervan is de NGO (Non Governmental Organisation) *Skateistan* die kansarme kinderen helpt in landen als Afghanistan en Zuid-Afrika.¹⁷

In feite zijn er verschillende organisaties die werken met skateboarden als instrument om achtergestelde en gemarginaliseerde groepen te helpen een beter leven te leiden.¹⁸ (angner p.71)

Authenticiteit en waardering

Individuele expressie, creativiteit en authenticiteit zijn zeer gewaardeerde kwaliteiten binnen het skateboarden en geprezen binnen de skateboardindustrie. Binnen het skateboarden gaat het om je *moves* (oftewel bewegingen) en hoe je deze in je eigen stijl over kunt brengen (sierlijk, strak, vloeiend, etc).¹⁹

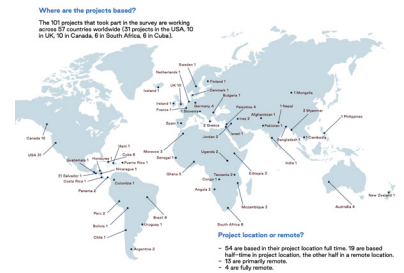
De waardering die je krijgt gaat omhoog als je een *move* doet op iets waar nog niet eerder op geskate is of als de truc op een nieuwe manier wordt gedaan, met een betere stijl. Hierbij komt de esthetiek op meer manieren kijken dan alleen de handeling van het skateboarden zelf: de setting en de manier van filmen is belangrijk om de authenticiteit over te brengen en de kijker te inspireren.²⁰

Commercie en professionaliteit

Terwijl skateboarden een sterk *underground* subcultureel verleden heeft en anarchistische neigingen behoort het inmiddels ook tot de *mainstream* cultuur. Zo maakt skateboarden tegenwoordig deel uit van de gangbare commercialisering. Een trend waarvan men denkt dat deze alleen maar groter zal worden.²¹

Een bewijs hiervoor is - naast de volmaakte professional Tony Hawk²² - dat skateboarden deel zal uitmaken van de Olympische Spelen in Tokyo 2021. Een ontwikkeling die heeft geleid tot gemengde gevoelens in de skateboardwereld.²³

16. Angner 2017, p. 21



viii.

Kaart via Skateistan: sociale projecten wereldwijd opgezet door skateboarders en vanuit skategemeenschappen

17. Skateistan

18. Angner 2017, p. 71

19. Borden 2001, pp.114-135, 262

20. Angner 2017, p. 21

21. Angner 2017, p. 15

22. Borden 2001, p. 53

23. Thrasher 2016; Transworld 2016

Beoordeling en prestatiedrang

De skateboardindustrie ontstond in een tijd waarin skateboards nauw verwant was aan punk en werd gedreven door mannelijke tieneridealen. Tot op zekere hoogte heeft deze erfenis van testosteron en omverping van gezag een kader gecreëerd van waaruit alle skaters worden beoordeeld door anderen binnen de skatecommunity.

Om acceptatie te krijgen voelen skaters de behoefte zich te bewijzen aan de oudere en coolere lokale skaters. Dit gevoel blijft soms zelfs nog hangen bij skaters van boven de 40 jaar: dat onzekere gevoel, waarbij je het gevoel hebt dat je beoordeeld wordt door je omgeving en moet presteren om geaccepteerd te worden. Skatemedi brengt je voortdurend op het idee dat professionele skaters de helden zijn en dat het het beste in de wereld is om gesponsord te worden, wat een soort ideaalbeeld voor skaters geeft.

Er zit dus ook een negatieve kant aan skateboards, namelijk de focus op het ego via media of sponsoring wat veel tieners afleidt van datgene waar ze eigenlijk mee bezig zouden willen zijn. Het is echter niet alleen de schuld van de media of sponsors, skaters doen hier ook lokaal aan mee.²⁴

24. Angner 2017, p. 21

Genderkwesties en homofobie

Het stereotype beeld van een skater - tiener, man, wit, punker, rebels - bestaat niet meer. En over het algemeen is er binnen de skatewereld een open houding ten opzichte van leeftijd, afkomst, geslacht, klasse, geaardheid, mannelijkheid, en ga zo maar door.

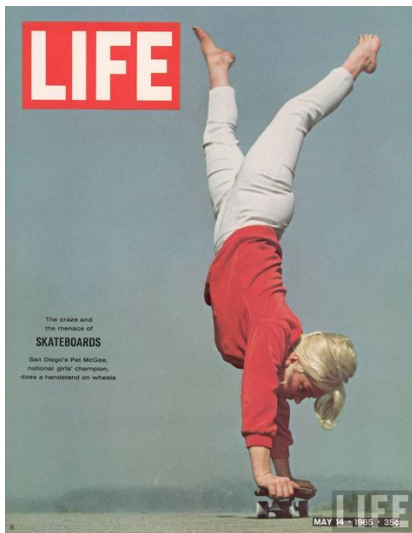
Tegenwoordig kan een skater alles in elke combinatie zijn; aziatisch/hipster cool/ zwart/ ondernemer/ vrouw/ fysiek of mentaal uitgedaagd/ouder/ homoseksueel/ etc.

Tegelijkertijd is het geen geheim dat skateboards een activiteit is die voornamelijk door mannen wordt beoefend.²⁵ Dit heeft deels te maken met het feit dat de communicatie binnen de skate-industrie alleen op jongens gericht was. Decennia lang met tienerjongens als enige doelgroep hebben geleid tot uitingen in de skateboardcultuur die afschrikwekkend zijn voor vrouwen.²⁶ Daar komt bij dat onze westerse cultuur en maatschappij is opgesplitst in normen over hoe mannen en vrouwen geacht worden te handelen en dus is het niet verwonderlijk dat het hetzelfde is met het skateboards. Er zijn veel andere activiteiten met vergelijkbare, door mannen gedomineerde hiërarchische structuren waarbij het erom gaat de meest agressieve en radicale te zijn. Uit deze culturen groeien bepaalde normen die tijd nodig hebben om te veranderen. Kijk bijvoorbeeld naar vrouwenvoetbal en sinds wanneer dit wordt geaccepteerd.²⁷

In de geschiedenis van het skateboards waren tegenstrijdig genoeg een aantal andere waarden en/ of kenmerken uitgesloten, zoals homoseksualiteit. Als er wordt gekeken naar de sociale structuur van het skateboards is dit, volgens Borden, echter nogal ironisch. Hij legt de ironie uit in de zin dat skaters veel tijd besteden aan het bekijken van beelden van andere jonge mannen, vervolgens andere

25. Borden 2001, p.144

26. Borden 2001, p.147



ix.
Pat McGee nationale skateboard kampioen vrouwen, cover van LIFE Magazine 14 Mei 1965

27. Angner 2017, p. 23

jonge mannen nabootsen om zichzelf weer aan andere jonge mannen te tonen. Skateboarden kan dus gemakkelijk worden opgevat als een homoseksueel gebaar. Misschien dat veel skaters als gevolg hiervan op verschillende manieren lijken te reageren.²⁸

28. Borden 2001, p.147

Dat de skatewereld zich schuldig heeft gemaakt aan homofobie werd duidelijk toen skateboardlegende Brian Anderson in een artikel in de New York Times in 2016 pas voor het eerst officieel uit de kast komt. Na een van de meest invloedrijke *street* skateboarders te zijn geweest sinds het begin van de jaren negentig. Volgens Anderson zouden mensen anders hebben gereageerd als hij er 15 jaar geleden al voor uit was gekomen.²⁹ Terwijl er ongetwijfeld nog een lange weg te gaan is is dit echter wel een indicator dat het sociale klimaat langzaam op begint te warmen.³⁰

29. The New Yorker, 2017

30. Angner 2017, p. 23

Skateboarden wordt steeds inclusiever

Er zijn steeds meer vrouwen die actief deelnemen aan skateboarden en dit zal hoogstwaarschijnlijk ook blijven toenemen aangezien het vanuit allerlei kanten wordt toegejuicht. Tegenwoordig zijn er naast supportgroepen en evenementen voor vrouwelijke skateboarders ook beginnerslessen specifiek voor alleen vrouwen van bijv. 30+ in skateparken. Het is slechts een kwestie van tijd voordat het vrouwelijk skaten explodeert.³¹

31. Angner 2017, p. 23

Nu oude normen worden ontmaskerd gaan we in de richting van dergelijke tendensen die de mogelijkheid openen om te doen wat je wilt en niet wat je zou moeten doen. In feite ziet de toekomst van het skateboarden, zowel wat betreft geslacht als seksuele geaardheid, er positief uit.

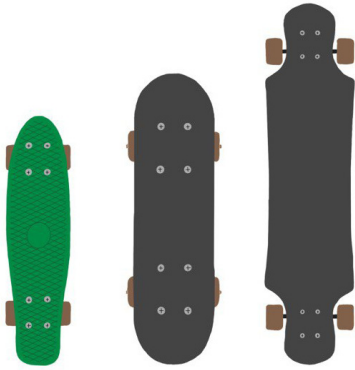
Skateboarden is ook intern meer geaccepteerd. Waar voorheen maar een paar dingen *cool* waren is dat frame inmiddels al enorm uitgebreid. En zo is er ook meer ruimte voor beginners, want vroeger moest je in principe vanaf het begin goed zijn, omdat er geen ruimte was voor beginners.³²

32. Angner 2017, p. 23

Economische voordelen

Steden waar skateboarden ondersteund wordt zijn zeer populair onder de wereldwijde skategemeenschap om te bezoeken, elkaar te ontmoeten en zelfs om naartoe te verhuizen. Populaire skatebare plekken in openbare ruimtes trekken veel belangstellenden en gebruikers. Grootschalige skatebare ruimtes van goede kwaliteit trekken evenementen aan wat een groot aantal deelnemers en toeschouwers naar de stad trekt. Afhankelijk van hun omvang kunnen skate-evenementen, net als veel andere evenementen, aanzienlijke economische en toeristische voordelen leveren aan de stad.³³

32. City of Melbourne 2016, p. 13



x.

Pennyboard, Skateboard en Longboard

Skateboarden in de openbare ruimte

Het skateboard is vandaag de dag nog steeds een lokaal vervoersmiddel. Met name voor jongeren op zogenaamde 'Penny boards' of degenen die 'cruisen' of 'longboarden' [afb. x]. Maar naast het eenvoudigweg van A naar B komen, hebben skateboarders altijd al op een meer ongebruikelijke manier gebruik gemaakt van de openbare ruimte. Zo lijken skateboarders vaak in opstand te gaan tegen normatieve leefruimtes. De verschillende stijlen van skateboards en hun ruimtelijke relaties zullen verder onderzocht worden in het tweede hoofdstuk.

Skaten & Architectuur

Relatie tussen skateboarden en architectuur

“Skateboarding is not a hobby and it’s not a sport. Skateboarding is a way of learning how to redefine the world around you. It is a way to get out of the house, connecting with other people, and looking at the world through different sets of eyes.”

- Ian MacKaye¹

1. MacKaye, NDIIIIP 2013

Dankzij het doelmatige ontwerp van skateparken zorgt skateboarden op zulke plekken nauwelijks voor problemen bij het algemene publiek. Skateboarden op publieke plekken daarentegen, zoals straten en pleinen, wordt over het algemeen niet aangemoedigd.² In dit hoofdstuk zal er voornamelijk worden ingegaan op de relatie tussen skateboarden en architectuur en hoe skaters omgaan met of gebruik maken van stedelijke omgevingen. Er wordt uiteindelijk inzicht gegeven in wat skateboarders architecten zouden kunnen meegeven wanneer zij inclusievere openbare plekken willen gaan ontwerpen.

2. Borden 2001, pp. 247-260



xi.
Voorbeeld van skate-stoppers, door Nicolas Nova

Moeizame relatie

Skateboarden en architectuur hebben al sinds de jaren 70, de tijd waarin skateboarden ontstond, een moeizame relatie gehad. Toen skaters begonnen de openbare ruimte toe te eigenen voor het uitoefenen van hun activiteit werden architecten medeplichtig aan het ontmoedigen hiervan. Dit werd gedaan door het plaatsen van bijvoorbeeld staanders op bankjes of het plakken van ‘skate-stoppers’ [afb. xi] op een vlakke ondergrond en anders door te eisen dat hun werk werd ervaren zoals bedoeld.³

De reden dat skateboarders niet welkom zijn op sommige publieke plekken heeft te maken met geluidshinder, schade aan materialen, veiligheidskwesties en vooroordelen.⁴ Wanneer skaters bijvoorbeeld over kleine tegels of ruwe oppervlakken skateboarden kan dit harde geluiden produceren. Het geluid dat bij het skaten wordt geproduceerd ligt over het algemeen tussen 54 en 71 decibel. Dit is niet luider dan andere reguliere stadsactiviteiten, zoals zwaar verkeer dat 85 decibel produceert.⁵ De wax die skaters gebruiken om randjes mee in te vetten kunnen vlekken geven op sommige materialen en door er op te skateboarden kunnen bepaalde materialen sneller slijten of zelfs afbreken.

Het verbieden van skateboarden op openbare plaatsen is echter, om diverse redenen, een averechtse en onsuccesvolle strategie. Los van

3. Quirk, 2012

4. Borden 2001, pp. 247-260

5. City of Melbourne 2016, p. 11

deze autoritaire houding is, volgens Borden, skateboarden als activiteit moeilijk te classificeren tot iets dat illegaal is. Bovendien gelooft hij dat skateboarders hoogstwaarschijnlijk toch niet zullen stoppen met skateboarden en dat het verbieden hiervan de al anarchistische geest van de skateboarder alleen maar zal versterken. Waardoor het nog een obstakel wordt dat overwonnen zal moeten worden.⁶ Daarbij is deze ontkenning - dat skaters op andere manieren gebruik mogen maken van publieke plekken dan wat als passend wordt beschouwd - volgens Borden vergelijkbaar met de manier waarop daklozen in de openbare ruimte worden behandeld.⁷

6. Borden 2001, pp. 257-258

7. Borden 2001, pp. 253

De uitvoering: lichaam, skateboard en architectuur

Bewustwording van de wereld om ons heen gaat niet alleen middels de geest, maar ook via ons fysieke lichaam. Onze lichamen, ervaringen en handelingen kunnen deze wereld veranderen. Voor skateboarden betekent dit dat skateparken en andere skateplekken - ondanks hun bijna unieke uiterlijk en vormen - niet de enige of belangrijkste bijdrage van skateboarden aan de maatschappij zijn.⁸

8. Borden 2019, p. 172

In plaats daarvan ligt veel van deze betekenis in de performatieve aspecten - de actie - van het skateboarden, waarin skateboarders de gebouwde omgeving opnieuw in beeld brengen en zowel deze omgeving als zichzelf transformeren tot wat Borden een super-architecturale ruimte noemt.⁹

9. Borden 2001, p. 89

Borden graaft diep in wat skateboarden is in relatie tot de ruimte om de daad van het skateboarden te beschrijven. Hij daagt eerdere benaderingen van de architectuurgeschiedenis uit om de neiging alleen de ruimte te bespreken en niet de productie van de ruimte. Borden baseert zich op de ideeën van de filosofen Michel Foucault en Henri Lefebvre om architectuur te definiëren als een proces in plaats van stilstaande objecten en ruimte als een fabricatie van het dialectisch proces tussen zichzelf, de tijd en zijn gebruikers in plaats van iets dat alleen door de ruimte zelf wordt gedefinieerd.¹⁰

10. Borden 2001, pp. 6-12

Met andere woorden kan volgens Borden de daad van het skateboarden worden verklaard als een productie van ruimte die wordt geproduceerd door de combinatie van het lichaam van de skateboarder, het skateboard en de (architectonische) plek. De lichaamsruimte van de skater, het skateboard en het terrein worden door de handeling van het skateboarden samengevoegd tot wat Borden *Super Architectonische Ruimte* noemt.¹¹

11. Borden 2001, pp. 90-125

Zo onthullen skateboarders een heleboel mogelijke manieren van gebruik en representatie. Een trapeuning wordt door skaters bijvoorbeeld niet, zoals de enkel bedoelde functie, gebruikt als veilig hulpstuk om je aan vast te houden terwijl je de trap op of af gaat, maar het wordt juist omgedraaid naar een object van gevaar waar overheen gegleden wordt middels een skateboard.¹²

12. Borden 2001, pp. 191

Houding t.o.v. omgeving, alles is een open situatie

Sinds het skateboarden uit de Californische surfcultuur in de jaren vijftig van de vorige eeuw ontstond, is het geworteld in het aanpassen van stadslandschappen; het veranderen van deze in speelterreinen.

Kijk naar een gemiddelde voetganger. De voetganger zal de architectuur en de stedelijke ruimte op slechts één niveau aannemen. Skateboarders zouden zich daarentegen op meerdere functionele niveaus begeven. Bijvoorbeeld een bankje: de voetganger gaat er hoogstwaarschijnlijk op zitten. Precies wat de architect en ontwerper bedoelde. Een skateboarder ziet een bank en overpeinst op hoeveel verschillende manieren hij/zij de vorm van deze bank kan aannemen met zijn/haar houten plank op wielen om vervolgens verder de straat af te gaan tot het volgende obstakel. Ze werken tactisch, passen zich aan de omgeving aan als een soldaat in de jungle. Deze werkwijze is het essentiële verschil tussen de voetganger en de skateboarder.¹³

13. Young, 2000

Met andere woorden zorgen de open blik en de onconventionele manieren van gebruik - dat het niet wordt gebruikt als bedoeld door de ontwerper - van skaters in de publieke ruimte er voor dat skateboarders een unieke bijdrage leveren aan het vormen van de gebouwde omgeving.

De gemiddelde voetganger ervaart de architectuur op een nonchalant en indirect niveau, een niveau dat architectuur op de achtergrond plaatst. Voor de skateboarder staat het architectonische landschap centraal; zij ervaren het op een direct en specifiek niveau. Het is een relatie van board tot oppervlak die berust op het voetgedreven improvisatiedenken. Zo verschilt een conventionele wand over het algemeen van andere oppervlakken door zijn verticale oriëntatie. Een skateboarder discrimineert niet op basis van de as, maar alle oppervlakken worden met gelijke kracht behandeld, waarbij alles op alles wordt gezet. [afb. xii] Terwijl zakelijke districten in veel steden over de hele wereld in het weekend leeg zijn, zul je skateboarders zeker de openbare ruimte zien gebruiken door te *grinden* en *sliden* op de trappen voor de ingang van een hoofdkantoor. Er kan worden beargumenteerd dat skateboarders de meest functionele gebruikers van deze architectuur zijn. Net als de daklozen gaan ze met een puristische toewijding aan de slag met de architectuur en optimaliseren ze elke nuance van het stedelijk gebied.¹⁵



xii.
Skateboarder Erik Pettersson doet een wallride nosegrind in Barcelona, door Gaston Francisco voor Red Bull

15. Young 2000, Loud Paper

Kritiek op de moderne stad

De manier waarop skaters de stedelijke ruimte herinterpreteren is, volgens Borden, een kritiek op de moderne stad; haar gecodeerde betekenissen en objecten voor enkelvoudig gebruik worden voorzien van nieuwe betekenissen van plezier en gebruikswaarden.¹⁶

Borden bedoelt hiermee dat skateboarders zich ruimtes in de stad toe-eigenen die op de lange termijn gedomineerd worden door het

16. Borden 2001, pp. 185- 204

kapitalisme en de staat. De skaters gebruiken deze geprogrammeerde ruimtes van de stad voor de textuur in plaats van voor het beoogde gebruik. Hierom is het *street* skateboarden extra politiek geladen en leidt het vaak tot conflicten. Het produceert niets van economische waarde in plaatsen van handel en economische productie. Hij stelt dat dit een kritiek is op de regels en de levensstijl van de moderne stad en de opvatting dat uitwisselingswaarden boven gebruikswaarden staan in de openbare ruimte.¹⁷

17. Borden 2001, pp. 229-260

Negatieve architectuur

Street skateboarden en de daarbij behorende trucs kan het materiaal van het te skaten oppervlak of bouwwerk slijten of beschadigen. Door de massa introductie van anti-skate middelen, zoals skate-stoppers, wordt duidelijk dat skateboarden en andere gerelateerde activiteiten niet welkom zijn in de publieke ruimte.

18. Waterhouse, 2008

Skateboarden kan gezien worden als een doorn in het oog van de (steden)bouwkundige. Door het creëren/ ontwerpen van publieke (ontspannings)ruimtes met de bedoeling bepaalde groepen buiten te sluiten kan men vragen stellen over de toegankelijkheid van publieke ruimte voor iedereen.

Aan de andere kant lijkt het juist alsof skateboarden door deze uitsluiting zich tot een veel dieper niveau heeft doorgedrongen. Door de defensieve vormgeving van de openbare ruimte is het skateboarden juist onderdeel geworden van de architectuur.¹⁸



Volgens Gustav Svanborg Edén, Skateboard Coördinator van gemeente Malmö (Zweden), zorgt het gebruik van negatief ontwerp altijd voor een ongelukkige situatie waarbij creatieve en actieve (meestal jonge) individuen te horen krijgen dat ze de openbare ruimte niet op een andere manier mogen gebruiken dan wat passend wordt geacht. Simpelweg omdat ze actief willen zijn en skateboarden. Ook al hebben skateboarders zelden de intentie om problemen of vernielingen te veroorzaken kunnen, volgens hem, de meeste van deze kwesties worden aangepakt met betere ontwerpen en door zich bewust te zijn van welke locaties je skatebaar maakt.¹⁹

xiii.

Bij de hoofdingang van DUWO in Delft werden hekken rondom de trappen gezet om skateboarders te mijden, maar hiermee mijden ze ook de mensen die minder valide zijn en deze hellingbanen juist nodig zouden hebben.

Politieke daad

Skateboarders zijn vaak wettelijk beperkt; de meerderheid behoort tot een leeftijdsgroep die nog niet mag stemmen en ze zijn niet goed vertegenwoordigd in een openbaar ambt. Ondertussen worden straten en pleinen in de stad aangepast met skatestoppers of afgezet met hekken in een poging de jeugd te behoeden tegen het *grinden* en *sliden* op banken, leuning, trappen, fonteinen en plantenbakken.

19. Angner 2017, p. 10

Kantoormedewerkers zijn meer dan welkom om hun lunchpauze al etend door te brengen in de *publieke ruimte* van een kantoorgebied

waar skateboarders worden geweigerd. Terwijl de politie en veiligheidsagenten over hen waken, worstelen skateboarders met het definiëren van hun openbaar gebied. Ongelukkig en vervuild met skateparken die zijn aangelegd om ze in bedwang te houden, zoeken ze naar de volgende *rail slide* die het stadslandschap te bieden heeft. *Grinding* is een politieke daad.²⁰

20. Young 2000, Loud Paper

Publieke ruimte

Zoals hierboven beschreven staat kunnen we ons inmiddels wel afvragen wat de betekenis is van publieke ruimte en voor wie deze ruimte op wat voor manier bedoeld is.

Het definiëren van openbare of publieke ruimte is geen makkelijke opgave. In de breedste betekenis van het begrip is het *de ruimte die niet privé* is en waar confrontatie plaatsvindt met *de ander* of *het andere*.

Publieke ruimte heeft naast praktische doelen ook sociale, culturele en politieke betekenis. Openbare ruimte is de ruimte van de burger. Fundamentele burgerlijke waarden als vrijheid, openbaarheid en gelijkheid kunnen hier tot uiting komen.²¹

21. Meyer, De Jong, Hoekstra 2006, p. 10

Volgens geograaf David Harvey is het echter een controversiële term. Hij stelt namelijk dat de publieke ruimte juist vaak in privébezit is en sterk gereguleerd wordt door de staat. Volgens hem is het concept van de publieke of openbare ruimte afgebrokkeld en is er geen ruimte voor een gevarieerd en vrij maatschappelijk leven waar allerlei soorten activiteiten en evenementen kunnen plaatsvinden. Harvey stelt dat de openbare ruimte een onderhandelingsruimte moet zijn voor de gebruikers. En hij gebruikt ter verduidelijking hiervan ook liever de term *gedeelde ruimte*.²²

22. Harvey, CCCB 2016

De publieke ruimte zal binnen dit onderzoek beschouwd worden als gedeelde stedelijke ruimte die als openbaar wordt ervaren en waar de gebruikers over het gebruik van de ruimte mogen onderhandelen. Iedereen heeft evenveel recht gebruik te kunnen maken van deze ruimte. Het is een sociale ruimte die zonder onderscheid te maken toegankelijk is voor iedereen, het vormt een schakel in een netwerk met andere publieke ruimtes, is ontworpen en ingericht om plaats te bieden aan persoonlijke expressie en allerlei activiteiten van het openbare leven, wordt gebruikt met respect voor de algemene gedragscodes, bedient omliggende gebouwen en ruimtes.

Publieke ruimte is een soort ecologisch systeem in de gebouwde omgeving, waar een symbiotische relatie tussen de fysieke plek en alle soorten gebruikers die daarin activiteiten of evenementen (zouden willen) ondernemen ontstaat. De grote diversiteit aan gebruikers zorgt er ook voor dat er vaak tegenstrijdige wensen en eisen zijn.

In het geval van skateboarden ziet men aan de ene kant brutale of ongemanierde jeugd die vanalles verstoren en kapot maken, waarbij gedacht wordt dat ze zorgen voor onveiligheid en criminaliteit.

Een activiteit die door vooroordelen, uit angst voor onverwachte wendingen, gezien wordt als iets dat nergens goed voor is. Terwijl de positieve kanten veelal onbekend of onderlicht blijven.

In plaats van skateboarden te beschouwen als een probleem of iets dat enkel thuishoort in skateparken, laten recente trends zien dat sommige steden skateboarden beginnen te zien als een geïntegreerd onderdeel van het stedelijk leven. Deze trend wordt ook wel *skateboard urbanism* of *the skate city* genoemd.²²

Steden als Malmö, Kopenhagen en Melbourne staan steeds meer open voor de integratie van skateboarden in de openbare ruimte en het gemeentelijk beleid. Zij hebben skateboarders erkend als een van de vele groepen die deel uitmaken van het stedelijk leven en zien skateboarden als een positief middel om onveilige en overgebleven ruimte te activeren en om levendigheid in de stad te genereren.²³ Op deze manier pakken ze een breder vraagstuk aan dat kan worden toegepast op een reeks andere activiteiten en functies in de zoektocht naar duurzame steden; een multifunctionele benadering van het gebruik van de stedelijke ruimte.²⁴



xiv.
Waar velen dit zien als iets wat kapot is en gemaakt zou moeten worden..



xv.
Ziet een skateboarders juist allerlei mogelijkheden tot gebruik. In dit geval een *pole jam*. Foto door Martijn van Velden

22. Owens, 2014

23. Clasper 2016; CoM 2016

24. Angner 2017, p. 8



xvi.
Binnen de skatewereld wereldberoemde gevonden ruimte; het MACBA in Barcelona. Een museum dat ontworpen is door architect Richard Meier. Toevallig ontwierp hij daarbij een plein met veel skatebare elementen en objecten. Het is niet alleen een centrale locatie waar veel verschillende stadsgebruikers elkaar kruisen, maar het zorgt ook voor een boeiend decor in videobeeld of foto.

Koloniseren van plekken en toe-eigenen van objecten

“The skaters take the space the others ignore.”¹

1. R.A.D. 1989, p. 23

Skaters creëren wereldwijd hun eigen ruimte of ruimtelijke enclaves in de gebouwde omgeving. Dit is een centraal kenmerk van het skateboarden; het adopteren en benutten van een bepaald fysiek terrein dat - anders dan de oorspronkelijke functie van dat terrein - onderscheidende nieuwe gebruiksmogelijkheden biedt en zo stedelijke ruimtes verandert.²

In deze paragraaf zal gekeken worden naar de twee soorten ruimte die skateboarden van elkaar onderscheidt en zal onderzocht worden waarom skateboarders plekken koloniseren en objecten toe-eigenen.

3. Borden 2001, p. 2

Gevonden en geconstrueerde ruimte

Skateboarden omvat verschillende stijlen en al deze stijlen hebben andere ruimtelijke behoeften. Volgens Borden kan de skatebare ruimte allereerst in twee categorieën worden onderverdeeld: geconstrueerde en gevonden ruimte. Skateparken en andere speciaal gebouwde skateboard-infrastructuur valt in de categorie van *geconstrueerde ruimte*, terwijl *gevonden ruimte* niet ontworpen is voor het skateboarden maar wordt geherinterpreteerd tot skatebare ruimte.³ [afb. xvi] Voorbeelden van gevonden ruimte zijn: openbare plekken zoals (markt)pleinen, straten, steegjes, parkeerterreinen, binnenruimtes zoals parkeergarages.⁴ Voorbeelden van geconstrueerde ruimte zijn: skateparken, *Bowls* (afgeleid van de *pool*), *halfpipes* en *ramps*, *Indoor* skateparken.⁵

4. Borden 2001, pp. 173-184

5. Borden 2001, pp. 57-88

In de jaren 70 van de vorige eeuw werden lege zwembaden gebruikt om in te skateboarden. Hier ontstond het pool skaten. Dergelijke architectonische terreinen die gevonden werden in de moderne stad werden vervolgens niet alleen nagemaakt, maar ook uitgebreid in skateparken. Zo ontstond er een nieuwe vorm van ruimtelijke verbintenis. Deze skateparken zorgden onder andere voor een gecontroleerde sociale ruimte, vrij van woedende zwembadeigenaren en politie.⁶

6. Borden 2001, p. 90

“That’s what’s so cool about pool skating. We’re tapping into something like architecture that is art, and we are using it for a completely different thing than the original artist created that surface for.”⁷

7. Alva in Vans 2011

Naast lege zwembaden werden ook andere terreinen gevonden zoals schoolpleinen, parken met bankjes, etc. Het skateboarden in de publieke ruimte werd snel groter dan de beschikbare gevonden terreinen. En zo ontstonden een aantal speciaal gebouwde skateparken waarin fragmenten uit de stad in overdreven vorm werden gebouwd om zo een perfecte skateboardarchitectuur te creëren.⁸

8. Borden 2001, p. 6

Het onbekende ervaren en plekken toe-eigenen

Skateboarders zien het skateboarden in de stad als iets dat volledig losstaat van het skateboarden in skateparken. *Street* skaten zou meer echt en creatief voelen. Zo ziet skater en bestuurslid van de Zweedse Skateboard Associatie, Emma Fastesson Lindgren, skateboarden in een skatepark als het inkleuren van een kleurboek en *street* skateboarden als het schilderen van de hele zaak. *Street* skaters vinden over het algemeen skateboarden in de stad vaak boeiend, vermakelijk en onvoorspelbaar, maar zien ook de vele kwaliteiten van skateparken in.⁹

9. Angner 2017, p. 33



xvii.
Ruben Spelta doet een wallie in Milaan,
door Ramon Zuliani

Door te skaten in de gebouwde omgeving word je een onderdeel van de stadsecologie; de mensen, geluiden, ruimtes en ervaringen die er plaatsvinden. *Street* skateboarden zorgt voor een creatieve en fysieke interactie met de stedelijke omgeving, die anders is dan als je niet zou skateboarden. Het brengt je op allerlei plekken en laat je nieuwe steden intensief ontdekken. Voor veel skateboarders is de mogelijkheid dat het onverwachte zich voordoet een van de dingen die het skaten in de stad zo bijzonder maken.¹⁰

10. Angner 2017, p. 33

De reis door de stad tussen diverse skateplekken is volgens vele skateboarders vaak het beste onderdeel. Ze zien de waarde van de kleine plekken die ze passeren. Deze reis kan gezien worden als een soort jachtavontuur; met een groep vrienden ga je op jacht naar plekken om te skaten. De reis is een groot onderdeel van het skaten in de gebouwde omgeving; je bent een stadswandelaar op zoek naar nieuwe ervaringen in de stad en nieuwe mogelijkheden om te benutten.

Sommige skateboarders zeggen daarbij te houden van de opwinding die het geeft wanneer ze ruimtes van de stad toe-eigenen en herinterpreteren die niet bedoeld waren voor skateboarden. Op plaatsen die door jou en je vrienden zijn toegeëigend kun je eigen sociale codes en gemeenschapszin ontwikkelen waardoor het voelt alsof het je eigen hoekje van de stad is.¹¹

11. Angner 2017, p. 33

DIY

Een andere manier waarop skaters zich bezighouden met de gebouwde omgeving is door het bouwen van hun eigen skateplekken. Om nieuwe skatebare mogelijkheden van de stad te ontsluiten, maakt de doe-het-zelf-beweging gebruik van bouwmethoden om de kloof

tussen 'gevonden' en 'geconstrueerde' ruimte te overbruggen. Dit soort DIY-ruimtes worden snel en met lage budgetten gebouwd, meestal in restjes of vergeten ruimte. Hoe ontwijkend dit ook klinkt, de bedoelingen zijn meestal goed, zelfs onbaatzuchtig.

12. Angner 2017, p. 35

Een ander motief is het terugwinnen van de stad. DIY-skateparken zijn in staat de lang vervlogen stedelijke ruimtes te doen herleven, waardoor ze drukker, levendiger en veiliger worden.¹²

Ook zijn er plekken bekend die, dankzij het toe-eigenen middels de DIY methode, door de lokale overheid goed zijn ontvangen en recht hebben gekregen om in die vorm te mogen blijven bestaan.



xviii.
Rechtsboven en -onder: het DIY Piratenpark in Delft.

Een gekraakte loods met een gladde vloer bood skateboarders in Delft een droge plek om de wintermaanden van 2015 al skatend door te komen. In korte tijd was de ruimte gevuld met gevonden of zelfgemaakt obstakels. Helaas was de eigenaar van de loods, de gemeente, het niet eens met dit gebruik en werden de skateboarders (na enkele maanden plezier) gesommeerd het pand binnen 24 uur te verlaten. *Stills* uit videobeelden.





xix.

"Dit ziet er misschien *radical* uit, maar bijna geen enkele skater kan hier iets mee. Tony Hawk woont niet in Amsterdam Nieuw-West" aldus Rik Beune en Twan Stoffels in een artikel van Vice in 2015



xx.

Dit is een goed voorbeeld van hoe het absoluut niet moet. Als je als skater van de quarterpipe zou gaan, dan lig je direct met je neus in het gras. Het object op de voorgrond zou je niet eens skatend kunnen bereiken aangezien de ondergrond er omheen niet skatebaar is. Skaters kunnen zo geen snelheid maken.

fotograaf onbekend, via artikel van Vice in 2015

Ruimtes en Elementen

“Through an everyday practice - neither consciously theorized nor programmed - skateboarding suggests that pleasure rather than work, use values rather than exchange values, activity rather than passivity, performing rather than recording, are potential components of the future, as yet unknown city.” - Iain Borden¹

1. Borden 2001, p. 173

Inmiddels weten we een heel aantal skatebare plekken wel te benoemen, maar om een meer praktisch beeld te krijgen van wat nu de ruimtelijke behoeften van skateboarders zijn wordt in deze paragraaf een aantal voorbeelden gegeven van skatebare plekken en objecten. Allereerst wordt een overzicht gegeven van een aantal verschillende stijlen die skateboarden kent, daarna zullen een aantal ruimtelijke kenmerken en elementen worden uitgelicht. Tevens zal er een vertaling worden gemaakt van elementen en objecten uit *geconstrueerde* ruimte naar *gevonden* ruimte om uiteindelijk in het volgende hoofdstuk een aantal praktische hulpmiddelen te beschrijven voor de ontwerper of de architect.

Bouwen zonder expertise

Skateboarden is niet slechts één ding is, maar vele dingen afhankelijk van de stijl. Dat skateboarden meerdere stijlen belichaamt die ieder hun eigen ruimtelijke behoefte hebben wordt vaak verkeerd begrepen door gemeenten, stedenbouwkundigen en architecten.²

De talloze skateparken die Nederland telt variëren sterk in kwaliteit: van een ware uitdaging voor skaters tot een onveilige en onbruikbare buitenruimte waar niemand plezier van heeft.³ Gemeenten hebben decennia lang skateparken laten bouwen die vaak onbruikbaar bleken voor de skatende doelgroep. [afb. xix + xx] Volgens Rik Beune en Twan Stoffels ligt in Nederland de kern van dit probleem enerzijds in de regelgeving. Skateparken vallen hier namelijk onder dezelfde wetgeving als speeltoestellen. De ambtenaar die gaat over speeltoestellen is hierdoor ook verantwoordelijk voor het plaatselijk skatepark. Waardoor gemeenten in zee gaan met fabrikanten van speeltoestellen die niet de benodigde expertise hebben op het gebied van skateboards.⁴ Anderzijds is het ongeorganiseerd karakter van skateboards niet bepaald gunstig in deze. Zo zitten skaters niet bij plaatselijke clubs of verenigingen en dat terwijl organiseren en groeperen juist nodig is om iets te kunnen bereiken in de politiek.⁵

Inmiddels is Skateboard Federatie Nederland, mede dankzij de deelname aan de eerstvolgende Olympische Spelen, getransformeerd van stichting naar sportbond en werken zij hard aan een betere organisatie om vervolgens de maatschappelijke verankering van skateboards in Nederland te versterken.⁶

2. Angner 2017, p. 16

3. Hartevelt, 2010

4. Beune en Stoffels, 2015

5. Skateparkrecht

6. Skateboard Federatie Nederland



CRUISING & FREESTYLE

Cruising: surf-gerelateerde skateboard stijlen

Freestyle: stilstaande trucs

Activiteit transportmiddel (*cruising*) en trucs (*freestyle*)

Toepassing fietspaden, stoepen en (heuvelachtige) wegen

Ontwerp alleen een vlakke ondergrond nodig

img: <https://beskatemag.com/blog-all/2017/5/23/nike-sb-barcelona-am-qualification>



TRANSITION: pool & vert

Transition is de overgang tussen vloer en wand in een pool/ bowl/ ramp

Activiteit trucs doen op of boven de rand van de *bowl* of *ramp*

Toepassing gevonden objecten als lege zwembaden of aangelegde skateparken

Ontwerp U-vormige obstakels, bijvoorbeeld *halfpipe*, *quarterpipe*, *kicker* of *miniramp* of objecten zoals *bowls*



STREET

Combinatie tussen *transition* en *freestyle*

Activiteit trucs doen, basistruc *flatground ollie* stelt de skater in staat om met het skateboard over of op objecten te springen

Toepassing plekken en objecten in de stedelijke ruimte

Ontwerp skatebare plekken in de gebouwde omgeving die geherinterpreteerd kunnen worden



PARK (all-round)

Specifiek aangepast aan verschillende soorten speciaal gebouwde skateparken

Activiteit trucs doen middels een *flow-based* samensmelting tussen *street* en *transition* skateboarden, waarbij *bowls* geen deel uitmaken van de *flow*

Toepassing aangelegd skatepark

Ontwerp skatepark met zowel *street* als *transition* elementen

Diverse stijlen, diverse ruimtelijke behoeften [afb. xxi]

Op de linker pagina is een overzicht te zien van vier (meest gangbare) verschillende skatestijlen die ieder hun eigen ruimtelijke behoeften hebben.

De eerste stijl is tweeledig, namelijk *cruising* en *freestyle*. *Cruising* is een koepelterm voor surf-gerelateerde skateboard stijlen (zoals *longboarding*, *downhill*, *slalom*). Binnen deze stijl wordt het skateboard over het algemeen gebruikt als transportmiddel en vindt voornamelijk plaats op fietspaden, stoepen en (heuvelachtige) wegen. Bij *freestyle* worden de meeste beweging stilstaand uitgevoerd, zoals bijvoorbeeld een handstand op het skateboard.⁷ Voor beide stijlen hoeven er geen bijzondere obstakels of speciaal aangelegde infrastructuur aangelegd te worden, want *freestyle* en *cruising* hebben enkel een vlakke ondergrond nodig.⁸

De tweede stijl is *transition*. Dit komt vanuit het *pool* skateboarden waarbij de overgang tussen de vloer en de wand in het lege zwembad de *transition* werd genoemd. Vanuit het *pool* skaten werd later *vert* skaten ontwikkeld. Dit is een afkorting voor verticaal en verwijst naar het bovenste deel van een ramp. Het is een vorm van skateboarden in gigantische U-vormige obstakels. Huidige vormen zijn bijvoorbeeld de *halfpipe*, *quarterpipe*, *kicker* en *miniramp*. Deze stijl van skaten is gebaseerd op het doen van trucs op of boven de rand van de *bowl of ramp*. *Pool skating* heeft objecten zoals *bowls* nodig, *vert* skaten heeft grote *ramp* objecten nodig.⁹

De derde stijl is *street*. Dit is een combinatie tussen *transition* en *freestyle* skateboarden en wordt toegepast op plekken en objecten in de stedelijke ruimte. Wat tevens duidelijk de connectie laat zien tussen skateboarders en de gebouwde omgeving: skateboarders deconstrueren gebouwen en straten tot oppervlakken en vormen die mogelijkheden bieden voor creatief gebruik. De basistruc binnen deze stijl is de *flatground ollie*: dit stelt de skater in staat om met het skateboard op of over objecten te springen.¹⁰ *Street* skaten is veruit de meest voorkomende stijl van skateboarden in de gebouwde omgeving en heeft skatebare plekken nodig in deze omgeving die geherinterpreteerd kunnen worden voor skateboarden.¹¹ Randdetails, lichte niveauverschillen, materiaalstructuren, patronen en oppervlaktehoeken staan in deze stijl centraal.

De vierde stijl is *park*. Het *park* skaten is een stijl die specifiek is aangepast aan verschillende soorten speciaal gebouwde skateparken en kan worden omschreven als een *flow-based* samensmelting tussen *street* en *transition* skateboarden.¹² Daarnaast zijn er regelmatig *bowls* of *pools* te vinden in skateparken, maar deze maken geen deel uit van de *flow*. *Park* skaten heeft aangelegde skateparken nodig met zowel *street* als *transition* elementen.

7. Borden 2001, pp. 17, 65

8. Angner 2017, pp. 17-18

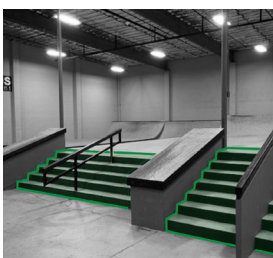
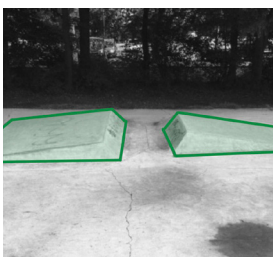
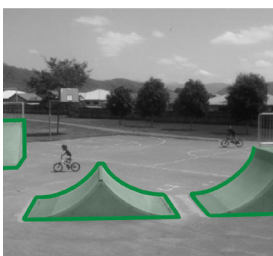
9. Borden 2001, pp. 57-88

10. Borden 2001, pp. 176-182

11. Angner 2017, pp. 17-18

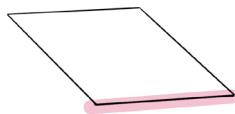
12. City of Melbourne 2016, p. 9

GECONSTRUEERD

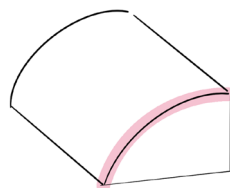
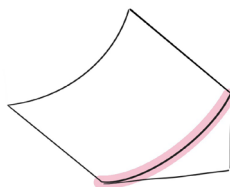
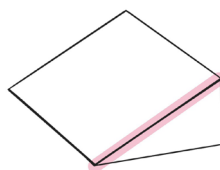


ELEMENT

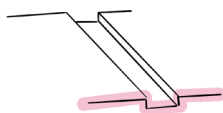
FLATGROUND



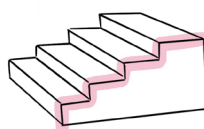
TRANSITIONS



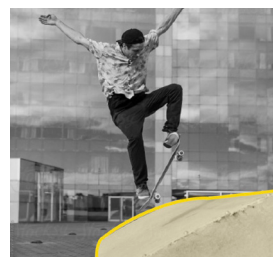
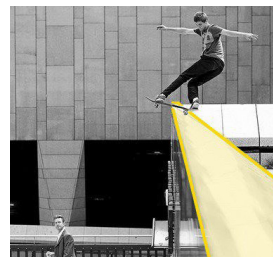
GAPS



STEPS



GEVONDEN



Visie van de skateboarder

Vanuit de visie van een skater wordt de stad voortdurend gescand op zoek naar skatebare ruimte. Skateboarders hebben een architectonische blik die onbenutte mogelijkheden van de stedelijke ruimte ziet.¹³

Op de linker pagina is getracht een overzicht te maken van enkele van de meest voorkomende vormen of elementen die je aan kunt treffen in enerzijds geconstrueerde ruimte, zoals skateparken, en anderzijds in gevonden ruimte, waarin de skateboarder een herinterpretatie van de publieke ruimte laat zien. De volgende pagina bevat eenzelfde opzet, maar dan met objecten.

Hoewel er eindeloos meer vormen, elementen en objecten te benoemen en ontdekken zijn is er beperkt tot dit aantal veelvoorkomende varianten. Daarbij moet nogmaals worden benadrukt dat dit enkel voorbeelden zijn en dat er vanuit de skateboarder geen *regels* zijn voor de manier van gebruik.

Flatground

Het meest basale element dat nodig is om te kunnen skateboarden is de *flatground*. Oftewel de ondergrond. De obstakels in een skatepark kunnen van topkwaliteit zijn, maar als de ondergrond niet deugt kun je het skateboarden, op een aangename manier, wel vergeten. Prettige ondergrond kan gemaakt zijn van beton, natuursteen, glad asfalt, etc. Maar ook van vlakke tegels die recht gelegd zijn en waar niet al te grote naden tussen zitten.

Transitions

Hieronder vallen de overgangen zoals in een *bowl* of *pool*, maar ook *ramps* met als beginnersvorm de *wedge* of de *miniramp*, om op te bouwen via de voor gemiddelden *kicker* naar voor gevorderden *quarterpipe* en *halfpipe*. [afb. xxii] En voor de echte waaghalzen heb je ook nog de *mega ramp* die bijna 23 meter hoog is.

Gaps

Een *gap*, is de ruimte tussen twee oppervlakten. In de meeste gevallen ligt er een *kicker* of *jump ramp* aan het begin en einde van de *gap*. Dit is een hulpmiddel om sneller of hoger over het gat heen te kunnen springen.

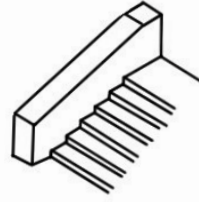
Steps

Steps is een koepelterm voor trappen, tredes, opstapjes, etc. Vaak gaat het om een vaste trap waar je overheen kan springen. Of treden onderaan de trap die je kan gebruiken als *curb* of *manual pad*.



Curb/ ledge

Een *curb*, of *ledge*, is een langwerpig blok met meestal verstevigde randen om *slides* en *grinds* op te doen. De curb is meestal een standaard obstakel in het skatepark omdat het zo veelzijdig is. De randen kunnen gebruikt worden voor *slides* en *grinds* en de bovenkant kan gebruikt worden voor *manuals*. *Ledges* zitten meestal in trappen zoals rails en worden in die vorm ook wel *hubba* genoemd. [afb. xxiii]



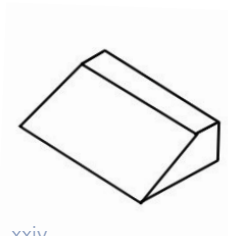
xxiii.
Hubba

Flatrail

Een *flat rail* is een buis die horizontaal op de grond staat. In veel skateparken, vind je *flat rails* van verschillende hoogtes en lengtes. Het kunnen ronde en vierkante rechte buizen zijn, maar er kan ook een bocht of verspringing in zitten. Je kunt alle *grind* en *slide tricks* op dit type object doen, maar het is wel lastiger om op een metalen paal te balanceren dan op een *curb*.

Manual pad

De *manual pad* wordt ook wel *manny pad* of *wheelie pad* genoemd. Dit object kan op dezelfde manier worden gebruikt als een *curb*. Omdat dit object minder hoog is en een breder oppervlak heeft dan een *curb* is het geschikt voor het oefenen van *wheelie* combinaties.



xxiv.
Bank

Handrail

Een *handrail* zou in gangbare taal een trapleuning worden genoemd. Het vergt veel vaardigheden om over dit object te *sliden* of *grinden*. De flat rail is hiervoor een goed eerste oefenobject. Sommige *hand rails* hebben *kinks* wat evenwicht houden nog moeilijker maakt.

Wallride

De *wallride* is de naam van een truc en een obstakel. Als obstakel kan het in de vorm van een verticale muur of een extreem steile *bank* zijn. In skateparks vind je vaak een kleine *bank* [afb. xxiv] wat het doen van een *wallride* makkelijker maakt.

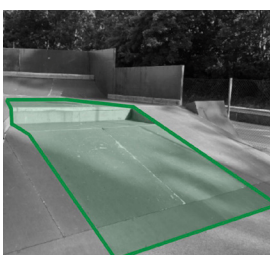
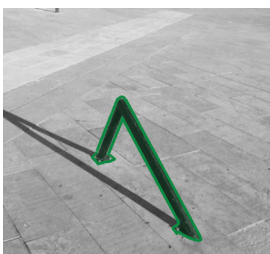
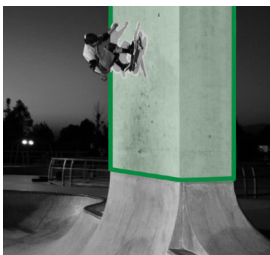
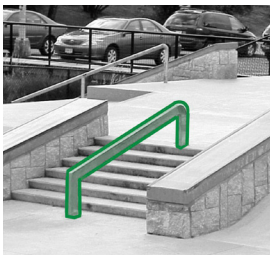
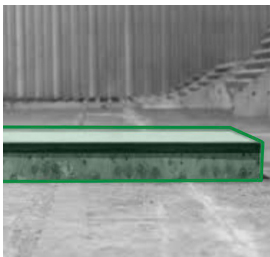
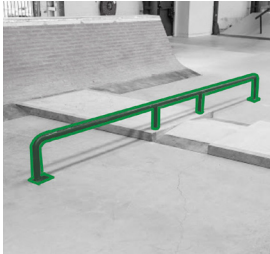
Polejam

Een *pole jam* is een soort korte vlakke rail die vrij steil uit de grond steekt. Een goede manier om een pole jam te beschrijven is een paal die door een auto is geraakt. Je kunt bijvoorbeeld op dit object een *pole jam* doen door er overheen te *grinden* en er aan het eind afspringen.

London gap

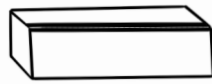
Een *London gap* is een *kicker* of *bank* waar het bovenste deel een *step*-achtige sprong maakt naar het hogere platform. Dit object is zeldzaam in *street* skateboarden, maar komen wel regelmatig voor in skateparken. Als je je veilig en zelfverzekerd genoeg voelt kun je een *ollie* of andere *flatground* truc over de tussenruimte, ofwel *gap*, doen.

GECONSTRUEERD

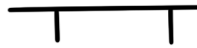


OBJECT

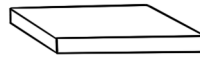
curb/ ledge



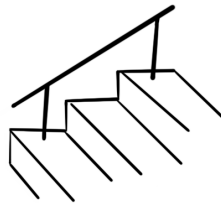
flatrail



manual pad



handrail



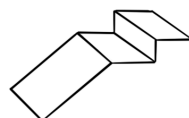
wallride



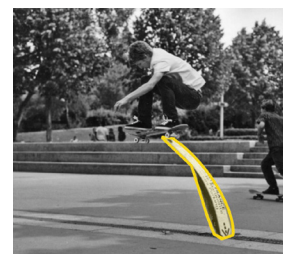
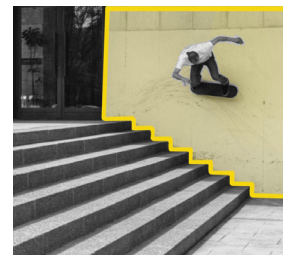
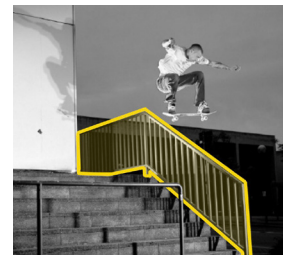
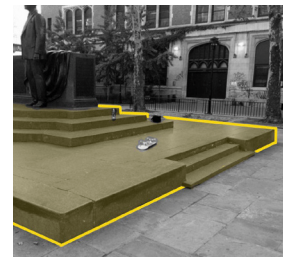
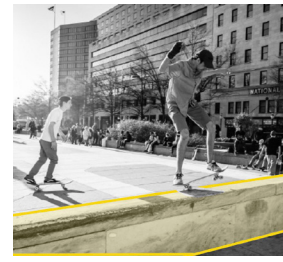
pole jam



London gap



GEVONDEN



Skatevriendelijke stad

Toegevoegde waarde van skatebare plekken in de publieke ruimte

Steden hebben veel te winnen bij het behouden, creëren of verbeteren van publieke skateplekken. Deze plekken kunnen meerdere toegevoegde waarden genereren voor skaters en niet-skaters en kunnen zeker bijdragen aan de algehele kwaliteit van een stad.

In dit laatste hoofdstuk zullen deze toegevoegde waarden van skateboarden en skatebare plekken in de publieke ruimte worden omschreven per thema. Tevens wordt er gekeken naar uitdagingen en verbeterpunten en worden er eventuele ontwerpsuggesties gegeven.

De thema's en suggesties zijn allemaal even belangrijk en staan dus niet in een specifieke volgorde. Wat nog gezegd moet worden is dat deze suggesties met name vanuit het perspectief van de skateboarder komen, aangezien de gebruikte literatuur en andere bronnen met voornamelijk van mensen met een achtergrond in skateboarden komen.

Volksgezondheid

De activiteit van het skateboarden brengt een groot potentieel met zich mee in het vergroten van de volksgezondheid. Mensen zijn fysiek in beweging en verbeteren daarmee hun fitheid, uithoudingsvermogen, balans, oog-voet-coördinatie, etc.

Sociaal instrument en integratiehulp

Skateplekken zijn een sociaal platform, het brengt mensen bij elkaar van diverse achtergronden, leeftijden, etc. En het zorgt voor hechte vriendschappen. Het kan ook bij verhuizing naar een andere plek een goed middel zijn om die plek en de daarbij behorende samenleving beter te leren kennen. Skateboarden kan dan dienen als een geweldig instrument voor integratie. Skateboarden geeft iets wat beoefenaars wereldwijd gemeen hebben dat vrij en gemakkelijk te doen is

- Voor gemeenten kan dit iets zijn om te overwegen met betrekking tot sociale programma's en evenementen.¹

Gratis jeugdcentrum en vangnet voor verschoffelingen

Sociaal gezien kan een goed functionerende skateplek in de openbare ruimte dienen als een geweldig gratis jeugdcentrum dat tien keer beter werkt omdat het uit vrije wil gebeurt en door de skaters zelf wordt georganiseerd. Deze plekken hebben geen openingstijden, dus als je verveld bent of ruzie met je vader hebt kun je er altijd naartoe terwijl andere plekken dan misschien gesloten zijn. Zoals benoemd in de tweede paragraaf van hoofdstuk 1 is deze gemeenschap ook een goed vangnet voor verschoffelingen.

1. Angner 2017, p. 72



xxv.
Vriendschap in Parijs op Place de la République, door Frederik Angner

Onverwachte ontmoetingen

Diverse *street* skateboarders geven aan dankzij skateplekken in de openbare ruimte in contact te zijn gekomen met mensen waar ze normaal gesproken niet zomaar contact mee zouden hebben gekregen. Deze manier van skateboarden creëert een interactie tussen skaters en andere niet-skatende stadsgebruikers. Kijken naar skateboarders die bepaalde trucs doen of andere confrontaties kunnen al zorgen dat mensen elkaar ontmoeten.

- **Faciliteer ontmoetingen of confrontaties** door skatebare plekken te maken in de openbare ruimte en zorg voor **multi-functionaliteit** zodat allerlei verschillende stadsgebruikers behoefte voelen of redenen hebben om op deze plek te komen.

Activering, sociale controle en veiligheid

Skateboarden kan mensen naar een plaats brengen en een aspect van veiligheid en activiteit teweegbrengen. In sommige gebieden zijn misdaadcijfers zelfs gedaald als gevolg hiervan.

Skateboarden draagt bij aan het schouwspel van de stad en activeert ruimte die anders misschien leeg zou zijn. Onveilige of ongebruikte plekken kunnen anders in verval raken en een plek worden voor drugsdealers en criminaliteit.² Wanneer men er gaat skaten draagt dat weer bij aan het veiligheidsaspect en sociale controle.

Identiteit

De meeste beroemde skateplekken hebben hun *locals*; mensen die zich zo verbonden hebben met de plek dat ze een gevoel van saamhorigheid en eigenaarschap hebben. Voor de lokale skaters en bewoners kunnen skateplekken in de publieke ruimte een soort identiteitsvormend aspect genereren.³ En dus de identiteit van een stad versterken.

2. Angner 2017, p. 72

Entertainment en performance

Skateboarden kan sfeer en entertainment brengen in de publieke ruimte. Als mensen skaters zien genieten van het skateboarden op een bepaalde plek vinden ze het leuk om naar te kijken. In die zin brengt skateboarden een performatieve dimensie in de gebouwde omgeving. Maak ruimte in het ontwerp voor niet alleen de uitvoerende skateboarders, maar ook de toeschouwers.

3. Angner 2017, p. 72

Plekken van betekenis en democratie

Skateboarden kan bijdragen aan het creëren van meer betekenisvolle plekken die niet alleen gebaseerd zijn op consumptie.

Omdat *street* skateboarden gebaseerd is op toe-eigening ontstaat er bovendien vaak een discussie over hoe de openbare ruimte gebruikt kan worden. Zo ontstaan er meer democratische plekken waar burgers kunnen onderhandelen over hoe de ruimte gebruikt kan worden. Hiervoor moeten mensen met elkaar op kunnen schieten en realiseren ze dat de plek waar ze zich bevinden eigenlijk een gedeelde ruimte is.

3. Angner 2017, p. 73



xxvi.
Southbank skateplek gelegen onder de Queen Elizabeth Hall langs de Thames in Londen.



xxvii.
Dankzij de centrale ligging in de stad, de bescherming tegen regen en het brutalistische ontwerp met gladde ondergrond en diverse hoogteverschillen met ramps en banks is het een zeer geliefde en (wereldwijd) populaire gevonden skateplek.

4. Angner 2017, p. 73

5. Long Live South Bank

6. Borden, 2015

Nodigt andere activiteiten uit

Skateboarden kan een gangmaker zijn en andere gebruikersgroepen inspireren en stimuleren tot intensiever gebruik van de openbare ruimte. Denk aan mensen die freerunnen of parcour doen, rolschaatsers en performancekunstenaars.

Trekt toeristen

Skateboarders staan er om bekend dat ze niet alleen hun eigen land afreizen om skatebare plekken te ontdekken of populaire skateplekken op te zoeken, maar ook reizen naar allerlei internationale skatebare plekken.³ Zo kunnen skateplekken in de gebouwde omgeving een landmark of herkenningspunt worden voor de lokale bevolking terwijl ze tegelijkertijd toerisme genereren.

Kosten- en ruimtebesparend

Door skatefuncties te integreren in de stedelijke omgeving in plaats van telkens nieuwe plaatsen voor enkel skaten te bouwen zouden gemeentes flink kunnen besparen op ruimtelijk en financieel gebied. De kosten voor het aanpassen van plekken zijn volgens Edén, Skateboard Co-ordinator van de stad Malmö, zeer laag in verhouding tot de normale budgetten die gemeenten hebben voor nieuwbouw. Daarnaast legt hij uit dat de reactie op het succesvol integreren van skate in publieke plaatsen enorm is. Er ontstaan plaatsen voor evenementen en activiteiten door zeer kleine aanpassingen. Een uiterst kosteneffectieve methode om te ontwerpen voor sociale duurzaamheid.⁴

Maatschappelijke betrokkenheid

Skaters en andere mensen vergroten de maatschappelijke betrokkenheid wanneer zij zich zorgen maken over het voortbestaan van publieke ruimtes waar ze een sterk gevoel van saamhorigheid hebben ontwikkeld en vervolgens opkomen voor het behoud hiervan.

Er zijn meerdere publieke skateplekken op te noemen die bedreigd worden door vernietiging of herontwikkeling. Een goed voorbeeld hiervan is legendarische skateplek *Southbank* in Londen waar al sinds 1976 wordt geskateboard. Om deze sociale, culturele en historische plek te redden zijn lokale skaters in 2013 een instandhoudingscampagne, genaamd *Long Live Southbank* (LLSB), begonnen om deze zeer gewaardeerde architectonische toevalstreffer te kunnen behouden. Met veel publieke en wereldwijde steun kregen ze een jaar later al te horen dat ze mochten blijven en wordt er geïnvesteerd in restauratie.⁵ Zulk soort campagnes zijn *bottom-up* processen die door lokale skaters en hun voorstanders worden gedreven.⁶ LLSB heeft inmiddels haar eigen doelen bereikt, maar bestaat nog steeds om andere skategemeenschappen te helpen in de strijd hun skatebare plekken te behouden.

Uitdagingen en richtlijnen voor een skatevriendelijke aanpak

Inclusiviteit is de sleutel

Hoewel skateboarden hoge sociale en culturele waarden heeft en een zinvolle levensstijl kan bieden aan mensen die niet passen bij het profiel van georganiseerde sporten, heeft het ook uitdagingen. Met een subcultureel erfgoed dat gevormd wordt door mannelijke tieneridealen en een activiteit die voornamelijk door mannen wordt beoefend, is inclusie absoluut de sleutel tot hoe steden de planning voor het skateboarden kunnen aanmoedigen. Hoewel de trends de goede kant op gaan zijn er binnen het skateboarden nog meters te maken op het gebied van gelijkheidskwesties. Er moeten aanzienlijke inspanningen worden geleverd om te communiceren dat skateboarden iets is dat betekenis kan hebben voor alle geslachten, achtergronden en leeftijden. Op plaatsen waar geen vooraf ingestelde normen bestaan over wie kan skaten en hoe het er uit zou moeten zien en wat het zou moeten zijn is skateboarden even populair onder mannen als vrouwen.⁷ Van dit laatste gegeven zouden we heel wat kunnen leren.

7. Angner 2017, p. 77

- **Streef naar inclusiviteit.** Wees bewust van de normen die je helpt creëren. Span je extra in om niet-normatieve skaters te betrekken. Communiceer bijvoorbeeld minder vaak met beelden van skatende tienerjongens en vaker met beelden van skatende vrouwen of andere minderheden.
- **Doorbreek barrières.** Afgelegen en slecht verlichte skatelocaties geven een onveilig gevoel aan niet normatieve skaters, zoals vrouwen. Beginnende skaters kunnen zich als snel incapabel voelen omdat skateparken vaak met name objecten bevatten die voor vergevorderden ontworpen zijn.
- **Betrek een brede groep deskundigen en zorg voor een goede band.** Verzamel een brede groep gekwalificeerde mensen uit verschillende achtergronden om het beste resultaat te krijgen voor skaters en niet-skaters; stadsgebruikers, architecten, stedenbouwkundigen, ontwerpers, beleidsmakers, ervaringsdeskundigen, politici, etc. Zorg voor een sterk partnerschap tussen de gemeente en de skategemeenschap.
- **Wees ruimdenkend en vooruitstrevend.** Met een beetje verbeelding kan *street* skateboarden helpen om gemeentelijke doelen te bereiken, zoals kansarme jongeren stimuleren de juiste keuzes te maken.

Skateboarden is niet eenduidig

Skateboarden is een vloeiend en divers onderwerp en omvat meerdere stijlen, ruimtes en betekenissen. Bij het ontwerpen van een plek voor skateboarders is het belangrijk om te begrijpen dat skateboarden niet kan worden gezien als slechts één entiteit of één stijl die in een alles-in-één-oplossing kan worden verzorgd, het gaat tegen het hele idee in om skateboarden te reduceren tot een formaat.

- **Doe grondig onderzoek en maak analyses.** Als een stad serieuze bedoelingen heeft in de integratie van skateboarden, dan moeten zij een dusdanig grondig onderzoek doen, zodat de actoren die

betrokken zijn bij de planning en het ontwerp van de skateboard-infrastructuur begrijpen dat skateboards meerdere stijlen en uitdrukkingen met zich meebrengt. (angner)

- **Luister naar de mensen uit de skategemeenschap** door met ze in gesprek te gaan, via (online) enquêtes of middels het organiseren van workshops om te proberen door hun ogen de stad te zien.

Maak ruimte voor op de voor- of achtergrond willen staan

Skateboards wordt gewaardeerd en beoordeeld op individuele expressie, creativiteit en authenticiteit. Vooral door bewegingen en op wat voor sierlijke of vloeiende manier je met je skateboard manoeuvreert. Dit is aan de ene kant een drijfveer die het hart van het skateboards vormt, maar dit kan ook lastig zijn en barrières opleveren voor beginners en mensen die het niet prettig vinden om in de spotlight te staan.⁸ Sommige skaters vinden het niet prettig om bekeken te worden en daardoor zelfbewust te zijn. Anderen zijn misschien verlegen en vinden het lastig om een deel van de ruimte te claimen. Het ontwerp zal dus betrekking moeten hebben op drukke en rustigere plekken en waar je enerzijds gezien kunt worden en anderzijds kan voorkomen dat je gezien wordt.

- Rust kan worden gecreëerd door kleinere informele ruimtes te ontwerpen in de buurt van de grotere en meer populaire skatebare plekken of in skateparken. Zo zorg je dat skaters in hun eigen tempo richting het centrale punt kan gaan.

Ondergrond/ berijdbaarheid

Fysiek gezien is de meest basale relatie tussen skateboards en architectuur de ondergrond. Skateboards gaat, met haar kleine harde wielletjes, niet bepaald lukken op een onverharde weg. Zorg dus voor goede berijdbaarheid in de vorm van een harde egale ondergrond. De berijdbaarheid is een basisvoorwaarde voor het skateboards en soms kunnen gladde en harde grondmaterialen voldoende zijn voor het skateboards. Een geringe textuur in het materiaal van de ondergrond kan al een karakteristiek gevoel geven aan de plek. De voegen tussen tegels mogen niet te groot of oneffen zijn. Goede voorbeelden van materialen zijn beton, graniet en baksteen. Goede voorbeelden van oppervlakteafwerkingen zijn gepolijste of gevlamde stenen. Vermijd te gladde of plakkerige oppervlakken.

Stad als textuur

Skateboarders zien de stad als textuur waarbij ze ruimtes in de stad toe-eigenen en de betekenis van objecten, zoals bankjes en trapleuningen, herinterpreteren. Het is belangrijk om te begrijpen dat dit een groot deel is van wat skateboards in de gebouwde omgeving inhoudt wanneer je deze vorm van gebruik mee wilt nemen in ontwerpplannen. Te directe ontwerpinterventies zoals skate ramps op stedelijke skateplekken zouden moeten worden vermeden. In plaats daarvan zou de skatefunctie beter kunnen worden samengevoegd met andere

8. Angner 2017, p. 25

functies zoals plantenbakken of zitplaatsen. Dit nodigt namelijk uit tot een creatieve interactie waarbij de skater het gevoel heeft dat hij/zij dat object opnieuw heeft geïnterpreteerd.⁹

9. Angner 2017, p. 39

Stimuleer multi-functionele voorzieningen

Bij gedeelde ruimtes kun je denken aan pleinen, marktplainen, en brede straten of paden die niet specifiek ontworpen zijn voor het skateboarden. Dit maakt zulke plekken interessanter en creatiever voor skaters. Daarbij zijn gedeelde ruimtes sociaal inclusiever dan traditionele skatefaciliteiten die vaak omheind zijn met hekwerken en speciaal ontworpen zijn voor het skaten. Multi-functionele ruimtes zijn aantrekkelijker voor skaters van 15 jaar en ouder en stimuleren meer sociale interactie met andere stadsgebruikers en bevolkingsgroepen. Combineer ruimtes voor jeugdgerichte en ongestructureerde activiteiten; bijvoorbeeld een plein waar een basketbalnet hangt en een tribune is om te zitten waarvan tevens stalen randen in de zitting zijn geïntegreerd om skateboarden zonder materiaalschade mogelijk te maken. Multi-functionele ruimtes kunnen tevens kosteneffectief zijn, aangezien skatebare infrastructuur kan worden geïntegreerd in algemene openbare ruimtes binnen de budgetten van bestaande projecten.¹⁰

10. City of Melbourne, 2016, p. 31

- **Bedien meer functies en gebruikers dan alleen skaters.** Combineer met andere faciliteiten, zoals regenwaterbeheer. Gebruik andere materialen dan alleen gestort beton om het meer als een plein dan een skatepark te laten voelen. Biedt ruimte aan verschillende activiteiten, zoals parkour, bolderen, basketbal, etc. Vermijd omheiningen zoals hekwerken om de plek meer doorlaatbaar en uitnodigend te maken.

Goede verbinding - avontuur

Het gaat niet alleen om de skatebare plekken, maar ook om de connectie tussen deze plekken. Stedelijk skateboarden is een avontuur waarbij skateboarders de reis tussen diverse plekken net zo graag ervaren als het skateboarden op de daadwerkelijke plekken zelf. Creëer dus goede condities op de skatebare plekken én op de verbindingen tussen deze plekken.¹¹

11. Angner 2017, p. 82

Skatebare elementen die geplaatst worden langs minder drukke routes kunnen skaters aantrekken om een rustigere en veiligere weg door de stad te nemen.

Kijk door de lens van de skater

Omdat skaters de mogelijkheden van de ruimte op een andere manier zien is het zinvol om te proberen door hun lens de skatebare ruimte te begrijpen. Ga met skateboarders in gesprek en organiseer workshops waarbij skaters bijvoorbeeld mindmaps van hun steden tekenen. Deze tekeningen zouden vervolgens kunnen dienen als een potentieel hulpmiddel om beter te begrijpen hoe zij het skateboarden in een bepaald gebied waarnemen. Of organiseer een stadswandelingen waarbij skaters, beleidsmakers en ontwerpers het beeld en gebruik

12. Angner 2017, p. 81

van de stad bespreken en kijken welke locaties geschikt zijn of zouden kunnen zijn voor het skateboarden.¹²

- **Zorg ervoor dat de skaters die je spreekt divers** zijn als je kijkt naar bevolkingsgroep, achtergrond, geslacht, geaardheid, religie, leeftijd, skatestijl en vaardigheidsniveau.
- **Moedig skateboarders aan om een lokale organisatie te vormen** zodat ze met de gemeente in gesprek kunnen gaan.

Conflicten oplossen in ontwerp

Ook al willen ze geen problemen veroorzaken kunnen skateboarders toch vaak in conflict komen met niet-skaters. Dit komt doordat skaters de ruimte op een andere manier zien en gebruiken dan de gemiddelde stadsgebruiker.¹³

De meeste van deze problemen kunnen worden aangepakt met bewuste ontwerpoplossingen. Zo kan bijvoorbeeld schade en geluidsoverlast sterk worden verminderd door de juiste materiaalkeuzes en plaatsing van objecten, maar ook door bijvoorbeeld voorkeurstijdstippen van gebruik toe te wijzen aan bepaalde locaties.

13. Angner 2017, p. 39

Combineer met andere faciliteiten

Skateboarden kan ook een geïntegreerd onderdeel worden van andere te ontwerpen faciliteiten of als aanvulling op een bestaande faciliteit. Een voorbeeld hiervan is Rabalder Parken van SNE Architects (2014) waarbij een duurzaam opvangsysteem voor regenwater na een hevige bui tevens fungeert als een skatepark; de grachten als skatebare greppels en de reservoirs als skate *bowls* zorgen ervoor dat de ruimte wordt gebruikt tussen de momenten van zware regenval die het systeem in eerste instantie moet beheren.¹⁴ Dit kan ook als een terugblik op het ontstaan van het skateboarden lijken waarbij skaters zich grootschalige watermanagementvoorzieningen toe-eigenden - pools - voor haar waterachtige vormen - golven/ surfen.¹⁵

14. Angner 2017, p. 65

15. Borden 2001, pp. 40-46

Behoud skateparken

Bij het integreren van skateboarden in de publieke ruimte moet men niet verkeerd begrijpen dat skateparken hierdoor overbodig zullen zijn. Integendeel zorgen skateparken die specifiek gebouwd zijn voor *extreme sports* dat er een veilige ruimte is die voldoet aan de behoeften van diverse skate-stijlen en skate-uitrustingen. Dit soort plekken zijn belangrijk: enerzijds zijn ze aantrekkelijker voor beginners en skaters jonger dan 15 jaar om te oefenen in een veilige omgeving, anderzijds kan het een locatie bieden voor grote evenementen. Aangezien het een fijne plek biedt aan jonge kinderen zijn skateparken veelal familie-georiënteerde ruimtes en kunnen ze belangrijke gemeenschapsdiensten leveren voor de omgeving, dus ook buiten het skatepark.¹⁶

16. City of Melbourne 2016, p. 33

Vergroot het aanbod en zorg dat het divers is

Skateparken zullen niet de behoeften van alle skaters oplossen. Er is vraag naar een verscheidenheid aan skate-infrastructuur. Hierbij is het

belangrijk om te herhalen dat skate-stijlen divers zijn en dat skaters graag een diversiteit aan ervaringen opdoen.

Om de toegankelijkheid te vergroten en skateboarders te voorzien van verschillende soorten ruimtes, verspreid over een gemeente, is het noodzakelijk om skatebare ruimtes over zoveel mogelijk gebieden in de stad te verspreiden.¹⁷

17. City of Melbourne 2016, p. 34

Diversiteit in schaalniveaus, oftewel de grootte van de ruimte, is hierbij ook van belang. Kleine tot middelgrote ruimtes zijn over het algemeen geschikt voor *street* skateboarden, en middelgrote tot grote ruimtes kunnen geschikt zijn voor een breed scala aan stijlen. Over het algemeen zijn *street*-stijl elementen eenvoudiger (bijv. bankjes of randen) en daarom goedkoper te implementeren dan *transition* elementen (bijv. betonnen *bowls* en *ramps*).

- **Houd rekening met alle stijlen en vaardigheidsniveaus** door te zorgen voor variatie in het aanbod. Sommige skaters zeggen een onbekwaam gevoel te krijgen als de skatebare plek enkel is ingericht voor gevorderde skaters.

- **Leer meer over de fysieke ruimtes van het skateboarden en hoe ze door ontwerp meer inclusief kunnen worden.** Door fysieke ruimtes meer inclusief te maken vergroot de kans op ontmoeting tussen diverse soorten mensen en ontstaat er vanzelf meer diversiteit.

Activiteiten, communicatie en bewustwording

Om ervoor te zorgen dat de skatecultuur kan blijven groeien en positieve voordelen kan blijven bevorderen voor het individu, de gemeenschap en de stad is het, naast het beschikbaar stellen van skatebare ruimtes, ook belangrijk om skateboarden via andere wegen te ondersteunen. Dit kan middels programmering, evenementen, gemeenschapsdiensten, bereik en bewustmakingscampagnes. Dit soort activiteiten helpen bij het ontwikkelen van tolerantie en respectvolle relaties tussen alle gebruikers van de stad. Denk aan betere informatie online, belangenbehartiging en ruimte voor initiatieven uit de gemeenschap.

Communicatie en bewustwording is belangrijk zodat alle stadsgebruikers of belanghebbenden op de hoogte zijn van de rechtmatigheid van het skateboarden op bepaalde openbare plekken en begrijpen waar het wel en niet wordt aangemoedigd.

Malmö, een stad in Zweden, is een goed voorbeeld. Hun website genaamd Skate Malmö¹⁸ belicht verschillende skate plekken, evenementen en programma's in de stad en het promoot ook andere attracties in de stad, zoals eetgelegenheden, galerieën, cafés, etc.

18. <https://skatemalmo.se/>

- **Activeer de plek middels inclusieve evenementen**, waarbij alle soorten stadsgebruikers zich welkom kunnen voelen. Denk aan een combinatie van skateboard evenementen met creatieve evenementen om voort te bouwen op de rijke cultuur van het skateboarden. Dit kan tevens bijdragen aan positieve beeldvorming omtrent skateboarden bij niet-skaters.
- **Pas evenementen toe in andere vormen dan alleen competitie.**

Risico's

Skaters accepteren over het algemeen de voor de hand liggende gevaren van de activiteit zelf. De meeste risico's kunnen door de skater worden beheerst door middel van beschermende kleding, een uitrusting van kwaliteit, training of coaching, veilig en verantwoord skaten, samen met vrienden skaten en obstakels kiezen op basis van het vaardigheidsniveau.

Risico's voor andere stadsgebruikers door skaten zijn onder andere persoonlijke veiligheid, zoals het risico van een botsing met een skater of een verdwaald skateboard.

Maak lange- en kortetermijndoelstellingen

Omdat het plannen, ontwerpen en bouwen van skatebare plekken enkele jaren in beslag kan nemen is het verstandig om in de tussentijd een tijdelijke locatie aan te wijzen waar bijvoorbeeld enkel een goede ondergrond is en skaters middels een DIY-methode de gewenste objecten zelf bouwen.

Wees openhartig, visionair en vindingrijk

Zoals altijd heeft elke stad, gemeente of plek zijn/haar eigen specifieke behoeften. Hierom moet elk geval afzonderlijk worden beoordeeld om vast te stellen hoe de doelstellingen het best kunnen worden bereikt.

Suggesties voor een skatevriendelijk ontwerp

Locatie en bereikbaarheid

Veel skaters komen graag in contact met elkaar of andere stadgebruikers. Hiervoor is de locatie van cruciaal belang. De locatie moet de potentie hebben van een ontmoetingsplek. Bereikbaarheid moet goed zijn met openbaar vervoer, te voet, met de fiets en per skateboard. Skateboarden op verkeerde plekken, zoals naast kantoren of huizen, kan problemen veroorzaken, terwijl skateboarden op een onderbenutte of onveilige plek juist levendigheid of sociale controle kan brengen.¹⁹

19. Angner, p. 67

- Centraal en goed bereikbaar
- Ontmoetingsplaats of sociaal knooppunt in de stad
- Kies een plek waar het skateboarden voor meer leefbaarheid of veiligheid kan zorgen
- Wees bewust van plekken waar skateboarden een probleem is

Robuuste materialen & gladde oppervlakken

Zorg dat de ondergrond en de skatebare onderdelen van berijdbaar materiaal gemaakt zijn. Bij gebruik van de juiste materialen kunnen skatebare elementen en objecten tientallen jaren meegaan zonder dat ze al te veel beschadigd raken.²⁰

20. Borden, 2015

- Gebruik harde materialen zoals staal, beton, baksteen of harde steensoorten zoals graniet.
- Pas op met schadegevoelige materialen, zoals mozaiek, terrazzo, plastic, hout of andere materialen die makkelijk (af)breken.
- Maak randen die tegen wat wax bestand zijn.
- Op donkere materialen zijn vlekken minder zichtbaar dan op lichte materialen.
- Let tevens op de verschillende esthetische, akoestische en tactiele eigenschappen van de materialen.

Minimalisme, schaal/ grootte & openheid

De beste skatebare plekken zijn meestal vrij eenvoudig. Wat ze echter allemaal gemeen hebben is dat ze authentiek aanvoelen en niet specifiek gemaakt zijn om in te skateboarden.

- Houd het simpel en open

Varieer

Door variatie wordt met meerdere type gebruikers rekening gehouden. Zorg ervoor dat skatebare objecten en omgevingen toegankelijk zijn voor zowel beginners als gevorderden, bijvoorbeeld hoge en lage stoepranden. Verspreid de skatebare objecten over een grote ruimte. Creëer ruimtes waar je gezien kan worden en vermijd dat je gezien wordt. Gebruik bomen en objecten om ruimteverdelingen te maken.

- Variatie & dynamiek
- Zorg voor uitdaging en tegelijkertijd voor rust
- Maak de verbinding tussen spots avontuurlijk

Suggereren in plaats van regisseren

Binnen het *street* skateboarden zijn authenticiteit en herinterpretatie belangrijke onderdelen in de ervaring van een skatebare plek. Ontwerp multifunctionele plekken met een subtiel aangebrachte skatefunctie. Als de skatebare plekken en objecten ook voor andere doeleinden dan alleen skateboarden worden gebruikt dan kunnen deze plekken ervaren worden als niet bedoeld voor skateboarden. Denk aan de bielzen rondom bloembakken, zorg voor hoogteverschillen, gebruik materialen die passen bij de rest van het ontwerp.

- Herinterpreteerbaarheid & subtiële multifunctionaliteit
- Onvoorspelbaarheid & stedelijk leven: creëer het avontuur

Geef de plek karakter

Omdat visuele esthetiek belangrijk is binnen de skatecultuur is het zinvol om een soort kenmerk te introduceren dat een skatebare plek uniek of bijzonder maakt. Dit kan op allerlei manieren, bijvoorbeeld door bepaalde beplanting of bomen aan te leggen, een plek te kiezen wat al een karakteristiek kenmerk heeft, gebruik te maken van bijzonder materiaal, etc. Publieke skateplekken kunnen bijvoorbeeld geplaatst worden in de buurt van een kunstwerk of voor een mooi gebouw. Hoe specialer een spot eruit ziet, hoe unieker het filmen of skateboarden op die spot zal zijn.

- Unieke ontwerpkenmerken
- Context - sfeer & omgeving

Laat gebruikers hun ruimte definiëren

Street skaters definiëren hun eigen ruimte door het stadslandschap te herinterpreteren, maar ook door het aanpassen van gevonden plekken door middel van doe-het-zelf-methoden. Deze creatieve interactie met de stedelijke ruimte kan worden aangemoedigd en gebruikt om betere skatebare omgevingen te creëren waar skaters een gevoel van eigenaarschap over een plek kunnen krijgen.

- Ontwerp plekken die door de gebruiker kunnen worden aangepast, bijvoorbeeld objecten of meubilair dat verplaatsbaar is
- Ruimtes ter beschikking stellen waar skaters hun eigen skate omgeving kunnen bouwen
- Probeer een open geest te hebben richting illegale DIY ruimtes die gebruik maken van overgebleven of onbenutte plekken die deze activering juist goed kunnen gebruiken.

Ontwijk negatief ontwerp zoals skatestoppers

Hoe irritant en ongeschikt het skateboarden soms ook is op bepaalde plaatsen, geeft het plaatsen van skatestoppers e.d. een negatief signaal af aan skateboarders en sommige andere stadsgebruikers. Dit soort negatieve ontwerpen dienen te worden vermeden.

Het laat tevens een falen van de ontwerper zien in het begrijpen van een ontwerplocatie. Door het plaatsen van skatestoppers kan er zelfs een averechts effect ontstaan waarbij skaters minder respect zullen hebben

voor deze openbare plek. Als skateboarden op een bepaalde plek grote problemen veroorzaakt kun je beter het ontwerpen van perfecte skate condities vermijden. Bewuste ontwerp oplossingen zijn nodig. Plaats bijvoorbeeld grind of gras of andere oppervlaktematerialen die niet skatebaar zijn of zet de skatebare voorwerpen op een locatie waar het niet storend is.

Houd rekening met de seizoenen.

Afhankelijk van het lokale klimaat kan het zijn dat het een aantal maanden in het jaar buiten vriest. Houd dus rekening hiermee. Biedt beschutting tegen wind en regen, zorg voor schaduw in tijden van hitte en zorg voor buiten- en binnenruimte.

Ontwerp een omgeving

Het gaat om het ontwerpen van omgevingen, niet om losstaande entiteiten of woestijnen van beton. Bestel niet skatebare objecten uit een catalogus van een speeltuinfabrikant. Maar integreer juist het skatebare ontwerp in de omgeving.

- **Vermijd alles-in-1 oplossingen** aangezien veel skaters niet graag in skateparken skateboarden die specifiek bedoeld zijn voor skaters

CONCLUSIE

Hoewel het nooit is verdwenen heeft het skateboarden vele fasen doorlopen, waarbij het steeg en daalde in populariteit. In de loop van ongeveer 60 jaar heeft het zich gevestigd als een praktijk met miljoenen beoefenaars wereldwijd. Terwijl skaters aanvankelijk gevonden terreinen toe-eigenden, zoals schoolpleinen en zwembaden, verhuisde het skateboarden in het begin van de jaren zeventig naar een eigen, speciaal ontworpen arena; het skatepark. Pas door de opkomst van het *street* skateboarden in de jaren tachtig begonnen skateboarders weer stedelijke omgevingen zoals straten en pleinen toe te eigenen.

In deze conclusie zal een beknopt antwoord worden gegeven op de onderzoeksvraag: “Wat kan architectuur leren van de houding en het gebruik van skateboarders in de publieke ruimte om vervolgens een inclusievere en meer leefbare OR te ontwerpen die mensen actief dichterbij elkaar kan brengen?”

Skateboarders, voor wie autoriteit en conventie van weinig betekenis zijn, suggereren dat de gebouwde omgeving niet alleen een plek is om te wonen, winkelen en werken, maar dat het ook een waar pretpark is; een plek die is aangelegd met ornamenten voor plezier, een plek waar het menselijk lichaam, creativiteit, emoties en energie ten volle tot uiting kunnen komen. Ze maken niet alleen intensiever gebruik van de stad, maar gebruiken de objecten die ze tegenkomen vaak op een totaal andere manier dan waar het voor ontworpen is. Deze open benadering en onconventionele manieren van gebruik van de gedeelde ruimte zorgen dat skateboarders een unieke bijdrage leveren aan het vormen van de gebouwde omgeving.

Gevolg is echter vaak dat de skateboarder ongewenst is, terwijl de vele sociaal-maatschappelijke voordelen van skateboarders in de openbare ruimte over het hoofd worden gezien. Skateboarders zorgen namelijk niet alleen voor meer leefbaarheid en veiligheid op openbare plekken, maar zorgen juist vanuit hun onbevangenheid of middels hun open blik ook voor samenkomst en ontmoeting tussen zeer diverse lagen uit de bevolking.

Architecten doen zichzelf tekort door, ten eerste, niet op de hoogte te zijn van het gebruik van skateboarders in de openbare ruimte en de sociale voordelen die ze met zich meebrengen. En, ten tweede, richten architecten zich vaak op de productie van het object in plaats van op de productie van de ervaring en begrijpen daarom niet echt de manier waarop de gedeelde ruimte door de verschillende gebruikers van de stad kan worden opgevat en toegeëigend.

Skateboarden heeft een diepe waardering en begrip van architectuur. Uiteindelijk helpt skateboarden om de vele mogelijkheden van de architectuur opnieuw te bekijken. Door de beweging van de skateboarder

door de stedelijke ruimte en in de directe interactie met de stad, vormt het skateboarden zijn kritiek op de architectuur, de sociale ruimtes en de waarden die deze ruimtes vormen.

Door skateboarders enkel te degraderen naar skateparken en hen te marginaliseren middels wetten wordt de potentieel krachtige kritiek op architectuur en de publieke ruimte onderdrukt, terwijl skateboarden vele verkenningmogelijkheden biedt aan architecten en stedenbouwkundigen.

Via de waarden van het skateboarden wordt de stad opnieuw geconceptualiseerd als een ongevormde ruimte in voortdurende transitie, een ruimte voor de stroom van ideeën, gebeurtenissen en activiteiten. Wanneer skateboardwaarden worden toegepast op de architectuur, moeten architecten de conventionele opvattingen over ruimte, ervaringswaarden, ideeën over controle, idealen van vrijheid en de bijdrage van de architectuur aan bepaalde machtsstructuren heroverwegen.

Wanneer we als ontwerpers op de hoogte zijn van de speciale lens die deze gebruikers hebben met betrekking tot de gebouwde omgeving en dus skateboarden als werkwijze gebruiken om de uiteenlopende mogelijkheden van architectuur te heroverwegen kunnen we daar een hele duidelijke les uit halen: *form could be any function*. Met andere woorden: **laten we ruimtes creëren die gebruikers de mogelijkheid tot improvisatie of herinterpretatie biedt.**

Om publieke ruimte inclusiever te maken is skateboarden een goed hulpmiddel om mee te beginnen. Skateboarden daagt, met haar onconventionele en creatieve manieren van gebruik, vele normen, gewoonten en gebruiken in de samenleving uit. Ze vormt diverse gemeenschappen en pakt uitdagende sociale kwesties aan. Ze consumeert niet alleen stedelijk leven, maar produceert het ook. In de stad zorgt ze voor levendigheid, sociale en economische voordelen, entertainment in de vorm van performance en cultuur. Ze kan zelfs bepaalde plekken veiliger maken door het natuurlijk toezicht te verhogen. **Zogezegd helpt skateboarden bij het openstellen van stedelijke ruimtes voor iedereen.**

Praktisch gezien zijn skateplekken veel meer inclusief als ze niet duidelijk omrand zijn en bestaan uit gevarieerde, hybride ruimtes waar skateboarden slechts een van de vele functies is. In plaats van - hoe skateparken vaak zijn - een scherp omheinde plek die alleen maar bedoeld is om te skateboarden en gebaseerd is op vertoning en prestatie.

Het creëren van een skatevriendelijke stad vereist een **holistische benadering**. Zo zijn er diverse stappen en serieuze betrokkenheid van meerdere actoren nodig. Hierbij is het een basisvereiste een **onbevooroordeelde benadering** van het *street* skateboarden te hebben en om skaters te erkennen als gewone burgers, niet alleen als onruststokers. Zoals we hebben gezien, willen skaters zelden schade aanrichten; ze willen gewoon skaten.

Limieten

Doordat de relatie tussen skateboards en architectuur nog niet heel lang wordt onderzocht was er een beperkte hoeveelheid literatuur beschikbaar.

Vanwege beperkte tijd en omvang van dit onderzoek is er geen vergelijking gemaakt met bestaande theorieën, zoals Borden dit heeft gedaan met het werk van Henri Lefebvre. Onderwerpen als de geschiedenis van het skateboards, de filosofische, sociale en technische betekenis ervan zijn niet verder onderzocht. Het kan een interessante optie zijn in de toekomst te kijken naar dit onderwerp in combinatie met bijvoorbeeld de theorie van Michel Foucault over Heterotopia: een soort tussenruimtes die in allerlei vormen kunnen bestaan en tijdelijk tegenstrijdig kunnen zijn met wat ze bedoeld waren te zijn.

Dit onderzoek is voornamelijk vanuit de visie en het gebruik van de skateboarders benaderd, waarbij andere stadsgebruikers met hun wensen of behoeften niet diepgaand onderzocht zijn. Door deze eenzijdige blik kan het zijn dat bepaalde aspecten omtrent het integreren van skateboards in de publieke ruimte zijn overgeslagen.

Verder beperkt dit onderzoek zich tot de relatie tussen skateboards en de publieke ruimte en richt het zich niet op het skateboards in speciale skateparken.

Het is niet de intentie geweest om middels dit onderzoek een *totaalbeeld* te geven van wat skateboards is. Zelf heb ik ervaren dat skateboards lastig te definiëren is omdat het voor iedereen iets anders betekent. Daarom heb ik geprobeerd het niet te definiëren als een ding, ook omdat ik denk dat skateboards niet gebaat is bij een ingeperkte betekenis.

Theoretisch gezien zou dit onderzoek wereldwijd kunnen worden toegepast aangezien skateboards wereldwijd bekend is en steden door globalisering enigszins vergelijkbaar zijn op het gebied van hun condities. Echter is dit werk voornamelijk gebaseerd op bronnen uit Amerika, Zweden, Engeland en Nederland.

DISCUSSIE

Wat wordt architectuur als ze haar beoogde functie niet meer vervult? Hoe brengen we deze relaties in kaart die niet statisch zijn maar dynamische uitwisselingen tussen de architectuur en de gebruiker? Hoe kunnen aaneengesloten en ongerelateerde programma's die op plekken plaatsvinden zich verhouden tot elkaar? Als architecten de mogelijkheden van de architectuur voortdurend definiëren, bepalen en afsluiten is de discipline van architectuur dan niet beperkend? Waarom zouden gebruikers niet mogen improviseren? Waarom kan de architectuur niet open gelaten worden met mogelijke toepassingen en interpretaties? Wie beschouwen we als deel van onze gemeenschap en wie sluiten we uit?

We zouden alle mensen moeten beschouwen als onze burens, als deel van onze stad. Ook al geven sommige mensen je misschien een oncomfortabel gevoel; iedereen verdient het recht om te kunnen profiteren van de publieke ruimte.

De herinterpretatie, door skaters, van de gebouwde omgeving en haar elementen of objecten heeft mijns inziens een zeer grote potentie om ons, als architecten, te inspireren hoe wij naar de ruimte kijken en dit zouden kunnen vertalen naar onze ontwerpen. Een bepaald object dat dusdanig ontworpen is dat het kan uitnodigen tot meer verschillende manieren van gebruik en interpretatie (dan alleen de bedoelde enkele manier van gebruik) kan een multifunctioneel object zijn.

Naarmate populaties groeien en steden dichterbij elkaar komen, wordt de druk op de openbare ruimte groter. Met deze kennis in het achterhoofd worden de begrippen *multifunctionaliteit*, *integratie* en *herinterpretatie* dan ook steeds interessanter.

Duurzaamheid hoeft dus niet alleen te zitten in het meer groener maken van de stad, in biodiversiteit of regenwateropvang. Een plek die geheel van beton of steen is gemaakt kan ook duurzaam zijn. Bijvoorbeeld dat de multi-functionaliteit van skatebare plekken en objecten er voor zorgt dat als skateboarders ineens in populariteit daalt deze plekken nog steeds gebruikt zullen worden.

Ik hoop dat deze scriptie nuttig kan zijn voor het creëren van inclusieve, multi-functionele en veilige openbare plaatsen voor alle stadsgebruikers. En dat het de horizon kan verbreden van wat skateboards kan zijn, betekenen en doen voor de publieke ruimte. Zodat voorzien kan worden in adequate en toegankelijke skateplekken voor diverse skatestijlen. Met als doel de publieke ruimte levendiger, duurzamer, democratischer en diverser te gebruiken.

REFERENTIES

Literatuur

Angner, Frederik (2017). Skateboard urbanism. An exploration of skateboarding as an integrated part of public space. (thesis). <https://stud.epsilon.slu.se/10290/>

Borden, Iain (2001). Skateboarding, Space and the City: Architecture and the Body. Oxford: Berg.

Borden, Iain (2016). Southbank skateboarding, London, and urban culture The Undercroft, Hungerford Bridge, and House of Vans. In: K. Lombard, ed., Skateboarding, subculture, sites and shifts, Routledge. Oxon & New York: Routledge, pp. 140- 164.

Borden, Iain (2019). Skateboarding and the City: A Complete History. London; New York: Bloomsbury Academic.

City of Melbourne (CoM). (2016). Skate Melbourne Plan 2017–2027. Participate Melbourne.

Daskalov, Teodor (2015). Concrete Skateparks. Design and construction of a skateboarding recreational facility.

Howell, Ocean (2001). The poetics of security: Skateboarding, Urban Design, and the New Public Space.

Jeffries, M. Messer, S. and Swords, J. (2016). He catches things in flight. Scopic regimes, visibility, and skateboarding in Tyneside, England In: Lombard, Kara-Jane, ed. (2016). Skateboarding, subculture, sites and shifts, Routledge. Oxon & New York: Routledge, pp. 57-72.

Lombard, Kara-Jane (2016). Skateboarding, subculture, sites and shifts. Routledge. Oxon & New York: Routledge.

Lombard, Kara-Jane (2016). The cultural politics of skateboarding and the rise of skate urbanism. In: Lombard, Kara-Jane, ed. (2016). Skateboarding, subculture, sites and shifts, Routledge. Oxon & New York: Routledge, pp. 21-39.

Orpana, S. (2016). Steep Transitions Spatial-tempo- ral incorporation, Beasley Skate Park, and subcultural politics in the gentrifying city. In: Lombard, Kara-Jane, ed. (2016). Skateboarding, subculture, sites and shifts, Routledge. Oxon & New York: Routledge, pp. 226- 250.

Internet

Beune, Rik en Stoffels, Twan (2015). Nederlandse gemeenten verspillen tonnen aan belabberde skateparken. VICE, 22 mei.

Via: <https://www.vice.com/nl/article/xdnjzq/nederlandse-gemeentes-verspillen-tonnen-aan-belabberde-skateparken-345> [geraadpleegd 16 augustus 2020]

Borden, Iain (2015). The new skate city: how skateboarders are joining the urban mainstream. The Guardian, 20 April.

Via: <https://www.theguardian.com/cities/2015/apr/20/skate-city-skateboarders-developers-bans-defensive-architecture> [geraadpleegd 4 oktober 2020]

Clasper, J. (2016). 'A city with edge': why Copenhagen gives its blessing to illegal skateparks. The Guardian, 19 December.

Via: <https://www.theguardian.com/cities/2016/dec/19/city-with-edge-copenhagen-illegal-skateparks> [geraadpleegd 22 oktober 2020]

Quirk, Vanessa (2012). Why Skateboarding Matters to Architecture. ArchDaily, 21 juni.
Via: <https://www.archdaily.com/246526/why-skateboarding-matters-to-architecture> [geraadpleegd 22 juli 2020]

R.A.D. Magazine (1989). Scary Places. R.A.D. no. 82, december, p. 21
Via: <http://www.whenwewasrad.co.uk/index.php/2006/06/08/pictures-of-everyman-skating-in-everytown-it-could-be-your-town-it-could-be-you/> [geraadpleegd 19 mei 2020]

Thrasher Magazine (1982). Interview: Stacy Peralta. Thrasher vol. 2 no. 5, mei/juni.
Via: https://www.thrasher magazine.com/index.php?option=com_k2&Itemid=105&id=2544&lang=en&view=item&print=1&tmpl=component [geraadpleegd 28 oktober 2020]

Thrasher magazine (2016). Go For The Gold: Olympic Skateboarding. Thrasher magazine.com, 08 November.
Via: <http://www.thrasher magazine.com/articles/go-for-the-gold-olympic-skateboarding/> [geraadpleegd 18 juli 2020]

Transworld Magazine (2016). Skateboarding In The Olympics. Skateboarding.transworld.net, 03 August.
Via: <http://skateboarding.transworld.net/news/skateboarding-in-the-olympics/#1hIjW08vh-Hxw3JTh.97> [geraadpleegd 18 juli 2020]

Waterhouse, Jason (2008). Federation Square Skateboard series. Kunstinstallatie.
Via: <https://jasonwaterhouse.com/federation-square-skateboard-series> [geraadpleegd 4 oktober 2020]

Weyland, Jocko (1997). Epiphany at Mecca. Thrasher Magazine, issue 198, juli, pp. 60-63.
Via: <https://www.thrasher magazine.com/articles/magazine/july-1997/> [geraadpleegd 23 september 2020]

Young, Bobby (2000). A Skateboarder's Guide to Architecture or an Architect's Guide to Skateboarding. Loud Paper, vol. 3, nr 4.
Via: <http://www.loudpapermag.com/articles/a-skateboarders-guide-to-architecture-or-an-architects-guide-to-skateboarding> [geraadpleegd 28 augustus 2020]

Websites

Pushing Boarders: <https://www.pushingboarders.com>

Skateparkrecht: <https://www.skateparkrecht.nl/missie>

Public Skatepark Guide: <https://publicskateparkguide.org/>

Skateistan: <https://skateistan.org>

Skateboard Federatie Nederland: <https://skateboardbond.nl/organisatie/>

Long Live South Bank: <http://llsb.com/>

Video

CCCB (2016). Public Space. Shared Spaces with David Harvey
via <https://www.cccb.org/en/multimedia/videos/david-harvey-i-like-the-idea-of-an-urban-common-which-is-a-political-concept-which-says-that-this-space-is-open-for-all-kind-of-people/229344>
[geraadpleegd 28 oktober 2020]

NDIIPP (2013). Special Event: Ian MacKaye. 6:46 - 7:06.
https://www.youtube.com/watch?v=AvqtY_7Q7hI [geraadpleegd 30 oktober 2020]

The New Yorker (2017). Skateboarding Legend Brian Anderson on Coming Out as Gay. 23 juni. 00:58
Via: <https://www.youtube.com/watch?v=G9kkLRHtrRY> [geraadpleegd 20 oktober 2020]

Vans (2011). Tony Alva in 'Ben Schroeder | Jeff Grosso's Loveletters to Skateboarding'
via <https://www.youtube.com/watch?v=P0L3ej7qMts&lc=Ugi64xwHvuerZ3gCoAEC>
[geraadpleegd 16 augustus 2020]

Afbeeldingen

- i. via <https://www.vintag.es/2016/02/18-glorious-vintage-photos-capture-kids.html>
- ii. via <https://www.dailymail.co.uk/news/article-2167143/Thrills-wheels-Stunning-photographs-skateboarding-rolled-New-York-City-1965.html>
- iii. via <https://www.skatewarehouse.com/anatomy.html>
- iv. via <https://quitecontinental.net/tag/patti-mcgee/>
- v. via <https://www.monsterchildren.com/adidas-skateboarding-city-copa/>
- vi. via <http://www.jenkemmag.com/home/2018/07/13/tracing-history-skateboardings-most-famous-camera/>
- vii. via <https://www.slugmag.com/lifestyle/skate/diy-spots-if-you-build-it-they-will-come/>
- viii. via http://media.skateistan.org/assets/social_survey_report.pdf
- ix. via <https://www.vancouverisawesome.com/events-and-entertainment/patti-mcgee-vancouver-1939180>
- x. Illustratie Noor Meijer
- xi. via <http://www.nicolasnova.net/pasta-and-vinegar/2005/09/02/skatestoppers>
- xii. via <https://www.boardrap.com/locals-discuss-barcelonas-growth-from-a-90s-ghetto-into-the-worlds-best-skateboarding-city-the-rise-fall-maturation-of-skate-paradise/>
- xiii Foto Noor Meijer
- xiv. via <https://www.weblog-staphorst.nl/staphorst/index.php?/archives/11226-Automobilist-ramt-paaltje.html>

- xv. Foto Martijn van Velden, 2018
- xvi. via <http://displacedmontrealer.blogspot.com/2011/07/barcelona-macba-plaza.html>
via https://www.barcelonacheckin.com/es/r/guia_barcelona/museos/macba.php
via <https://bcnshop.barcelonaturisme.com/shopv3/en/product/18851/macba-museu-art-contemporani-de-barcelona.html>
- xvii. via <https://www.domusweb.it/en/architecture/gallery/2020/10/09/skateboard-urbanism.html>
- xviii. Stills uit videobeelden van Gosse, 2015
- xix. via <https://www.vice.com/nl/article/xdnjzq/nederlandse-gemeentes-verspillen-tonnen-aan-belabberde-skateparken-345>
- xx. via <https://www.vice.com/nl/article/xdnjzq/nederlandse-gemeentes-verspillen-tonnen-aan-belabberde-skateparken-345>
- xxi. via <https://beskatemag.com/blog-all/2017/5/23/nike-sb-barcelona-am-qualification>
via https://en.wikipedia.org/wiki/Lance_Mountain#/media/File:Glen_E_Friedman_photographing_Lance_Mountain_2014.jpg
via <http://www.octagon-exe.com/surveyor>
via <https://www.skateon.nl/project/skate-park-westblaak/>
- xxii. Illustratie Noor Meijer
- xxiii. Illustratie Noor Meijer
- xxiv. iIllustratie Noor Meijer
- xxv. Foto Frederik Angner, 2017
- xxvi. via http://photoeverywhere.co.uk/britain/london/slides/brutalist_queen_elizabeth_hallP1049786.htm
- xxvii. via <https://www.archdaily.com/883405/why-the-restoration-of-the-southbank-undercroft-is-a-landmark-for-both-architecture-and-skateboarding>