

REMIXING ARCHITECTURE THROUGH URBAN CULTURE: THE BRONX REVOLUTION

Abstract.

Il passaggio da industrializzazione a digitalizzazione ha accelerato i processi di globalizzazione introducendo così una nuova prospettiva nel "vivere l'architettura" e nel "vedere l'architettura". Alcune tra le più comuni azioni quotidiane non necessitano più di un'interazione fisica tra uomo architettura e "Più che in ogni altra epoca precedente, nella contemporaneità l'immagine assume un'autosufficienza tale da non richiedere alcuna altra ragione per il suo uso, che non sia quella di cui si fa portatrice la sua parte visibile". La definizione di riconoscibilità intesa come il rapporto tra funzionalità e soluzioni formali dell'architettura di un luogo o di un'epoca presuppone "un'unità" estetica che nella "cultura mondiale" non esiste, piuttosto, esiste una forma culturale ormai globalizzata che ha come presupposto quello di creare una civiltà globale. Lo stesso edificio, con i giusti arrangiamenti può sorgere ovunque e per contrapposizione in questo scenario urbano, diverso ma simile, l'eccezionalità dell'architettura celebra le tensioni che questa è in grado di generare, non il suo rapporto con la società. Queste due peculiarità dell'architettura globale hanno generato in modo diffuso all'interno degli impianti urbani una situazione paradossale per cui appartenenza e decontestualizzazione esistono contemporaneamente. Questo trova un diretto paragone nelle modalità con cui alcuni movimenti culturali "metropolitani" degli ultimi sessanta anni sono proliferati a livello globale mantenendo la loro identità di appartenenza. La spregiudicata progettazione in chiave moderna, che ha afflitto la città di New York generando nel quartiere del Bronx una totale condizione di segregazione sociale e spaziale attorno agli anni 60' ha visto nascere la cultura che più di tutte ha influenzato globalmente la contemporaneità, l'Hip-Hop. Fin dalla sua nascita ha saputo proliferare in modo esponenziale passando dall'emarginazione più totale a dettare trend mondiali definendo di fatto un nuovo stile di vita. L'analisi dell'evoluzione temporale e spaziale a cui questa cultura ha saputo adattarsi definisce due condizioni di campo differenti, uno fisico "dell'esibizione" che viene influenzato dal contesto in cui si trova e uno digitale "dell'esperienza" che viene sollecitato dallo spazio fisico "dell'esibizione" e che riesce a adattarsi all'ambiente in cui questo si trova. Queste condizioni di campo collidono sull'Harlem River, limite naturale e fisico della città, ed è proprio in questa posizione di confine in cui la ricerca assume concretezza. L'incontro tra queste due condizioni di campo genera per contrapposizione una tensione volta a celebrare il rapporto che il progetto vuole intrattenere con il Bronx. In questi termini la rilettura urbana identifica lo scostamento tra la funzionalità programmata da Robert Moses e l'evoluzione effettiva del Bronx contemporaneo restituendo quattro aree strategiche che fungono da ponti tra questi due frammenti di città. Con questi presupposti si è intrapreso un viaggio nella cultura Hip Hop delineando i suoi spazi primordiali e il loro rapporto con l'ambiente urbano, individuando specifiche caratteristiche ricorrenti traducibili in prestazioni quantificabili. Analizzando così il South Bronx attraverso i fondamentali dell'Hip Hop, Rap, Djing, Writing e Breakdancing sono state interpretate forme, superfici e suoni. La risposta prestazionale di queste aree regola la strategia d'azione che propone quindi quattro soluzioni progettuali differenti che lavorano come catalizzatrici delle relazioni esistenti di un tessuto urbano da potenziare. *Remixing Architecture through Urban Culture*, propone un intervento progettuale primario che racchiude e rappresenta passato, presente e futuro dell'esperienza hip hop e tre dispositivi spaziali complementari ad esso che materializzano una infrastruttura altamente connessa all'ambiente urbano del Bronx. Perfettamente allineato con il contesto, il volume interpreta il tema della ascesa sociale, elemento ricorrente nella scena Hip Hop. Questo viene tradotto alla scala urbana e del singolo edificio attraverso una copertura inclinata che da Manhattan sale verso il Bronx. Mantenendo gli allineamenti visivi e riproducendo il rapporto tra pieni e vuoti il progetto propone una soluzione formale che definisce un dialogo volumetrico e simbolico con il contesto. Con l'obiettivo di potenziare il dialogo stabilito con l'intorno il volume viene sospeso alla quota delle infrastrutture che circondano l'area di progetto permettendo la completa fruizione dell'area e l'estensione del parco esistente sull'Harlem River. Ponendo l'accento sulla composizione formale urbana il volume viene scolpito proponendo un'articolazione spaziale che riprende la complessità del contesto e la sua relazione tra spazi aperti e edificato.

HIP-HOP EVOLUTION

Analisi spaziale degli eventi più significativi

Uno degli elementi che più caratterizzano la quotidianità delle nuove generazioni è la crescente scena hip hop, un'intera musica che ha radici nel rap di strada e attraverso l'utilizzo di strumenti contemporanei è cresciuta e variata diventando un "main stream" a livello mondiale. Un'evoluzione così rapida che ci ha spinti ad analizzare la modificazione temporale dello spazio dell'esibizione dal momento della nascita fino ai giorni nostri.

GANGSTA RAP IN THE WEST COAST 1985
PARENTAL ADVISORY EXPLICIT CONTENT
 Termine inventato dalla Rubettes, un altro rapper del rap, la versione più esplicita della sua Coast. Schooly D nell'84 cantava la sua versione più esplicita dell'essere un gangsta. Schooly D era il primo a usare il termine "parental advisory" composto in realtà nel 1990 e il simbolo che ricicla il termine si diffuse nella periferia di Los Angeles, un ambiente prevalentemente popolato da afro-americani caratterizzato da un alto tasso di criminalità e

THE BRONX NYC 1960/1970
 Povertà e disoccupazione a livelli spaventosi scolorivano il Bronx negli anni '70. The Bronx Burning rivelava il secondo anno del World Series Game del '77 mentre con il telefono sorvolava lo stadio e vedeva i palazzi interi bruciare. Il patrimonio immobiliare crollò, edifici interi disabitati per criminalità e delinquenza che favorivano le prime gang di strada.

FROM AUDIO TO VIDEO 1986
 I Run DMC pubblicano il brano crossover "Walk this Way" in collaborazione con gli Aerosmith, avanti undici anni prima. La canzone consolida la posizione del "Hip Hop" nel panorama mondiale tanto che i Run DMC furono i primi a ricevere un Grammy.

GOODBYE TUPAC
 Tupac muore dopo un settimana in ospedale a Los Angeles colpito in un'agguato a seguito dell'incontro tra Sade e Mike Tyson. Un anno prima il suo singolo era arrivato alla top dello Hotlist 200 di Billboard.

N.W.A. 1988
FUCK THE POLICE N.W.A.
 Prima militanza della cultura Hip Hop e il pezzo "Fuck the Police" degli N.W.A., una denuncia che diede il luogo a un'industria americana di artisti durante il concerto di Detroit.

INSTAGRAM
 Instagram non esiste in un'app ma è disponibile in un'applicazione mobile che permette agli utenti di pubblicare foto. Il suo successo è dovuto al fatto che l'utente può condividere una foto in un secondo momento, invece di doverla pubblicare immediatamente. Una volta che l'utente ha pubblicato una foto, gli altri utenti possono interagire con essa, commentando o "like"ando.

B BOY / B GIRL 1972
 La danza del break degli anni '70 è nata in una città di strada afro-americana e latina, confinata con gli americani a stretto contatto nel pavimento.

RAPPER'S DELIGHT RAP ATTACK
 Rapper's Delight "sconvolge" l'industria musicale" scrive Billboard. Alla mattina la canzone passa alla radio WBLS-FM di New York e le chiamate intascano il centralino fin dal primo pomeriggio per chiedere al negozio se il disco Rap Attack è il primo programma radio discorap al Rap dove Mr. Magic, DJ radiatico della stazione WBLS-FM a New York, fa passare diverse tracce Hip Hop.

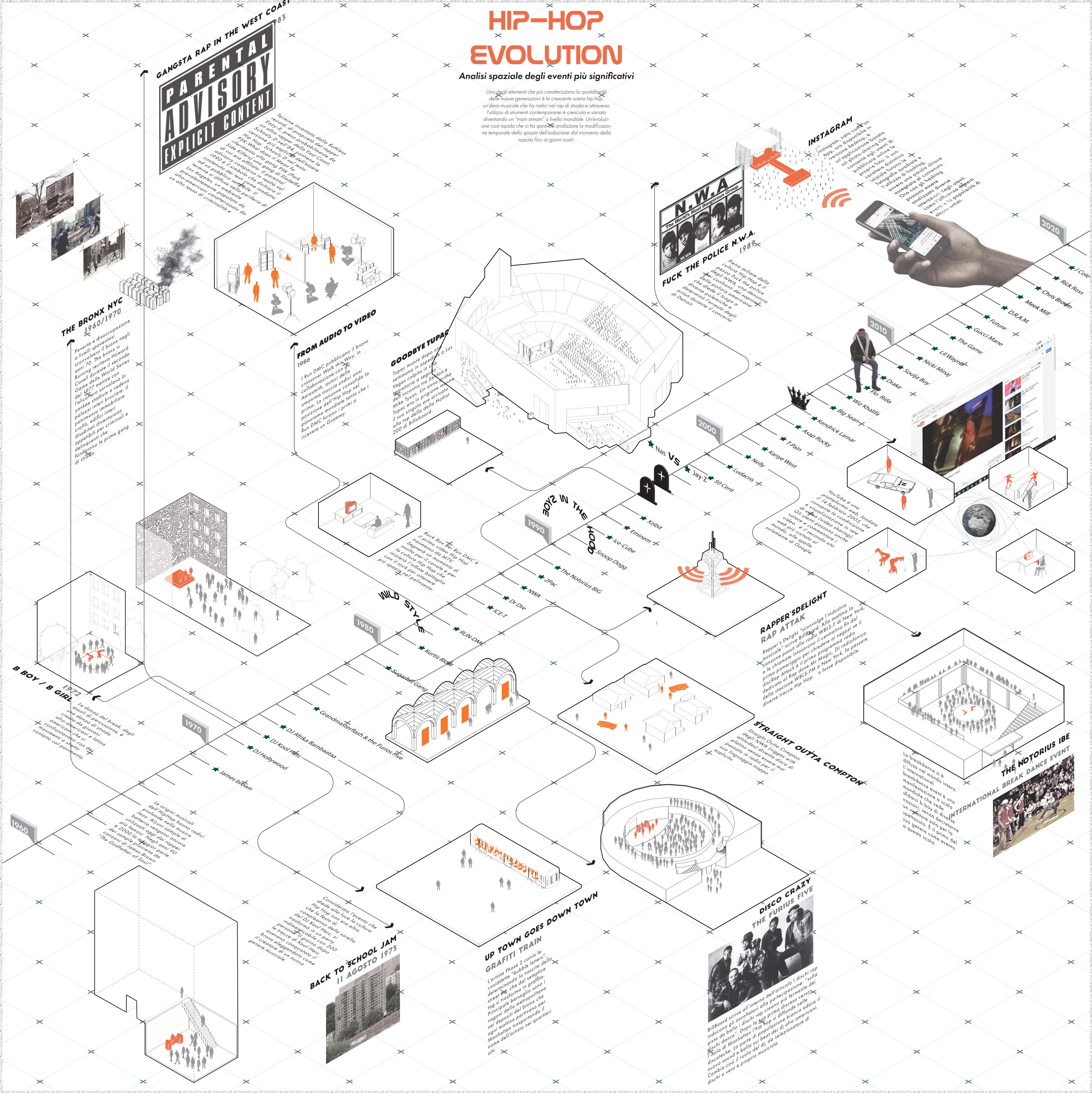
STRAIGHT OUTTA COMPTON
 Straight Outta Compton degli N.W.A. (Niggas with Attitude) diventa disco di platino senza essere mai passato in radio per il suo linguaggio troppo esplicito.

THE NOTORIOUS B.I.B.E. INTERNATIONAL BREAK DANCE EVENT
 La breakdance si è diffusa nel mondo intero. L'interazione tra i breakdancer mondiali che a scala mondiale si vedono sfidarsi li-boy di diverse nazioni, senza divarie spettacoli solo per lo spettacolo. È il primo del suo genere come evento a questa scala.

BACK TO SCHOOL JAM 11 AGOSTO 1973
 Considerato l'evento che diede vita alla cultura hip hop era una altro compleanno della sorella da DJ Kool Herc, si trasformò in un party indimenticabile con 500 persone al giorno dopo la morte di Kool Herc, il creatore di un nuovo genere musicale.

UP TOWN GOES DOWN TOWN GRAFITI TRAIN
 L'artista Phase 2 conia le cosiddette "bubble letters", determinando la nascita della street art che dai senegalesi tog si trasforma nella sono i principi del Bronx che ogni mattina partivano per Manhattan trasportando il nome dell'artista nei quartieri alti.

DISCO CRAZY THE FURIOUS FIVE
 Billboard scrive all'interno dell'articolo i dischi rap inducono gli ascoltatori alla partecipazione. "sulla pista da ballo i dischi rap erano più fermi dei dischi dance". Dopo la 3a rap si diffuse nelle discoteche. La parte sul beat dei di afro-americani nuovo suono e ballo sul beat dei di afro-americani. Cambia così il ruolo del disc jockey selezionatore di dischi a vero e proprio musicista.



FROM LOCAL TO GLOBAL

Evoluzione del supporto

La modificazione dello spazio dell'esibizione, che in poco tempo passa dal seminterrato allo stadio fino ad arrivare al device personale abbattendo tutti i confini fisici, ci ha spinti ad analizzare la modificazione dei supporti di diffusione. Il risultato di questo studio sottolinea la smaterializzazione del supporto che passando da vinile allo smartphone obbliga l'utilizzatore a cambiare radicalmente il modo di avvicinarsi alla cultura.

Forbes

Report: Hip-Hop/R&B Is The Dominant Genre In The U.S. For The First Time

How Future Streamed His Way To A \$23 Million Year

The World's Highest-Paid Hip-Hop Artists 2017

SBANG

IL PRIMO VINILE

Supporto per la memorizzazione analogica del suono più contenente per un 33 giri fino a 30 minuti per lato.



STEREO DOMESTICO

Un giradischi e dei magneti altoparlanti vengono integrati in un mobile e diventano un must nell'arredamento delle case borghesi.



MUSICASSETTA

Composta da due bobine di materiale plastico su cui venivano registrate fino a quattro tracce musicali.



BOOMBOX

Trasportabile, potente ed ergonomica, legge le musicassette e spruzza il contenuto grazie ad altoparlanti.



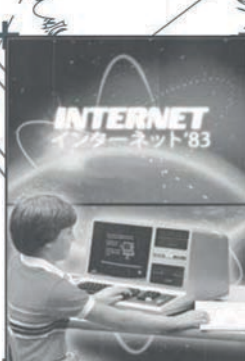
SONY COMPACT DISK

Un singolo disco è composto da polycarbonato e contiene un leggio metallica dove possono essere memorizzati più di 600 MB di disco.



INTERNET

1999



LA RIVOLUZIONE ONLINE

Napster, il primo sito per il download di canzoni in formato MP3.

i-POD

Tutta la tua musica in tasca. Attualmente, in media, una persona ha più di 7000 canzoni nella sua libreria iTunes.



SMARTPHONE

L'iphone è la rivoluzione dell'ipod ma con molte più funzioni.



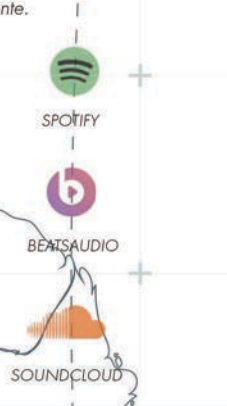
MUSICA SULLE NUVOLE

Viene lanciato il servizio di streaming Spotify. Grandi database di canzoni sono disponibili tramite una internet.



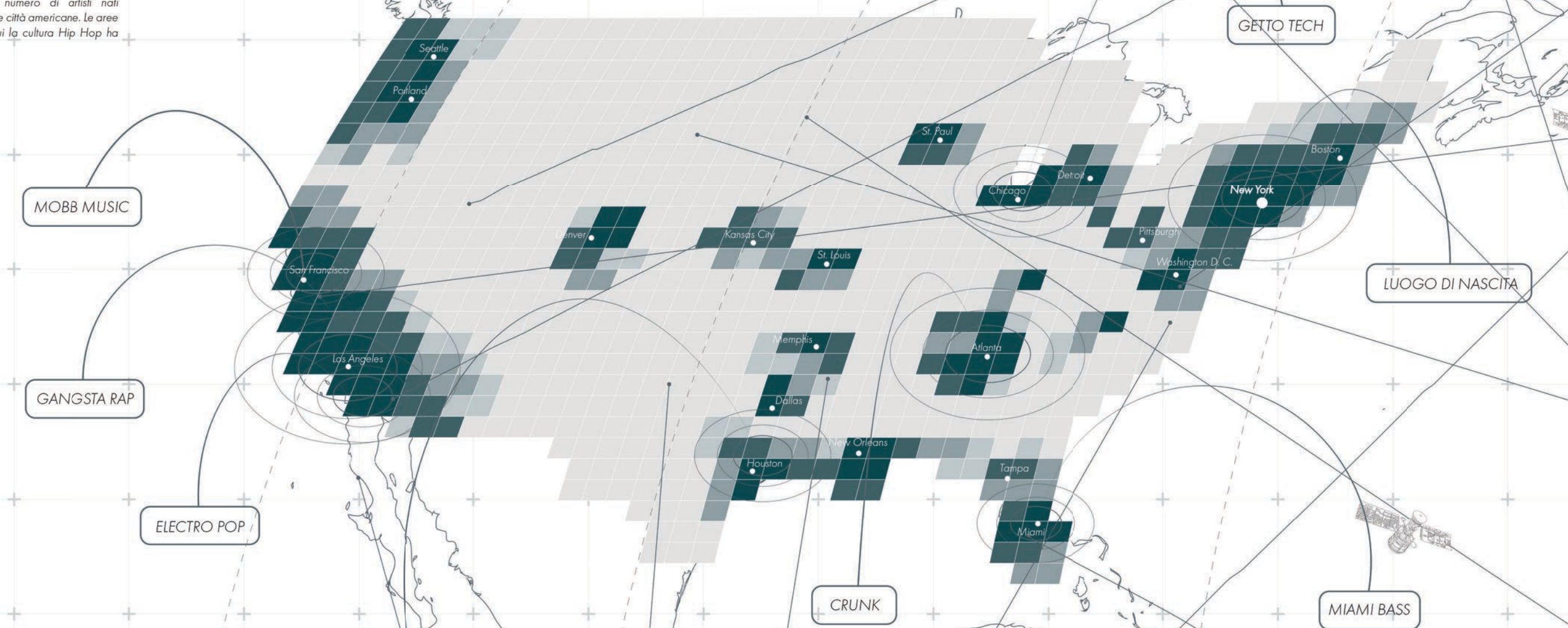
CANALI STREAMING

I 9 maggiori canali streaming qui riportati presentano caratteristiche simili ma sostanzialmente funzionano sulla stessa tecnologia. Edifici interi stipati di server raccolgono i brani musicali e grazie ad una semplice connessione internet i possono essere scaricati istantaneamente.



DENSITA' DI HIPHOP

La densità di Hip Hop è qui rappresentata attraverso la schematizzazione del numero di artisti nati nell'area metropolitana delle città americane. Le aree più scure sono quelle in cui la cultura Hip Hop ha avuto maggiore influenza.



MOBB MUSIC

GANGSTA RAP

ELECTRO POP

SCREWED AND CHOPPED

CRUNK

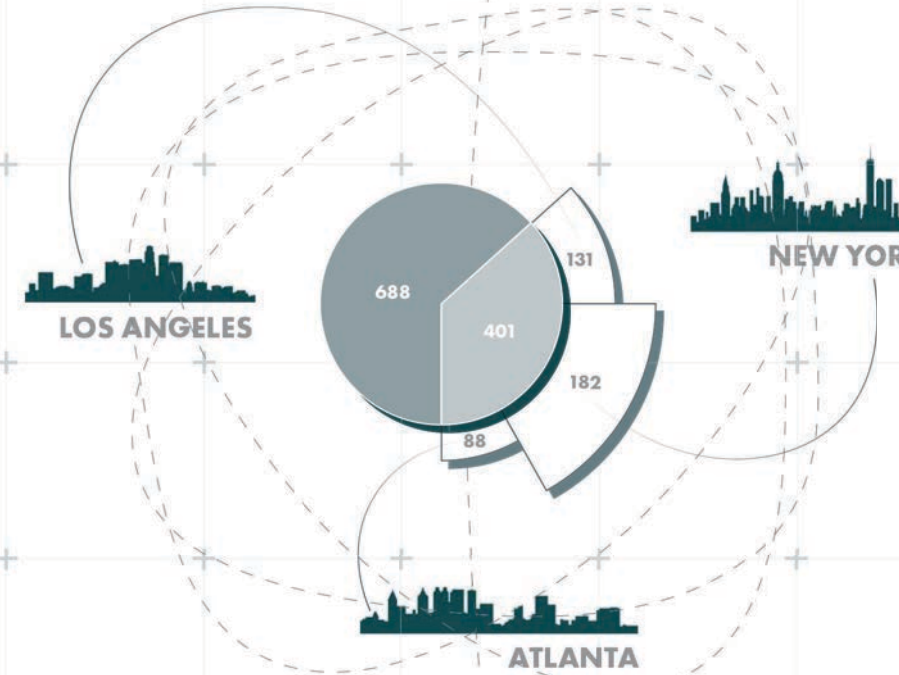
MIAMI BASS

LUOGO DI NASCITA

GETO TECH

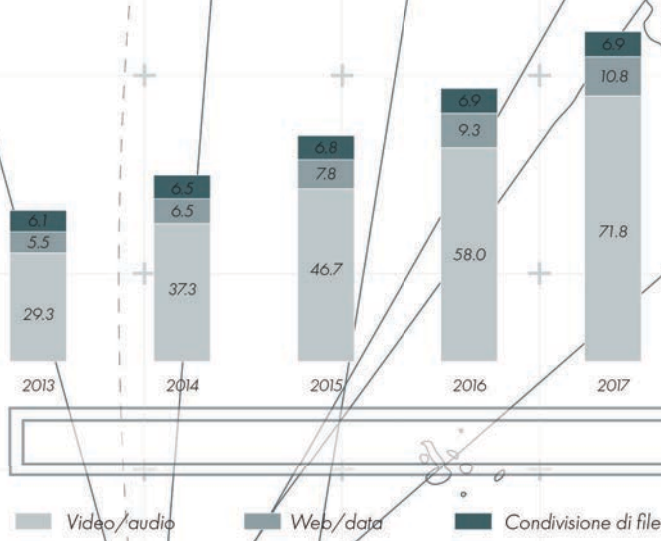
LE CITTA' DELL'HIPHOP

Rappresentate nel grafico sottostante le città che hanno più influito nel mondo hiphop con il maggior numero di artisti. Si possono contare fino a 1089 rapper nelle diverse città d'america dal 1973 ad oggi ma quasi il 40% proviene da New York, Atlanta e Los Angeles.



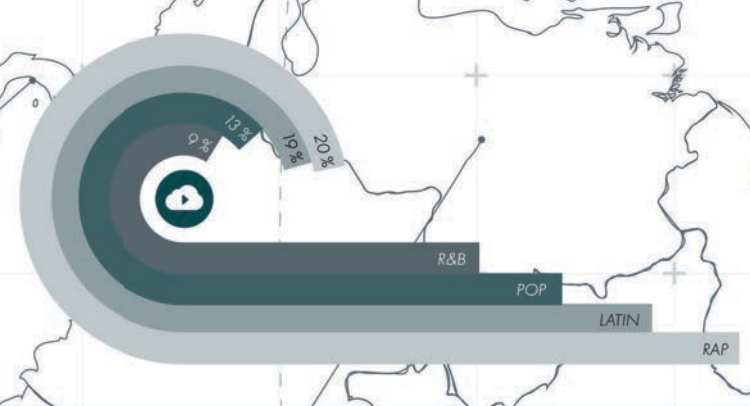
STREAMING POWER

Il consumo di dati internet negli ultimi 5 anni è praticamente raddoppiato. Particolare attenzione si deve porre sulla quantità utilizzata per audio e video che costituiscono ad oggi costituisce l'80% dell'ammontare di exabyte consumati nel mondo al mese.



VIDEO STREAM

Il 2017 presenta il rap in testa alla classifica dei generi più popolari nell'ambito del video stream. La percentuale del 20% rappresenta infatti un quinto di tutta la quantità di video di tutti i generi presenti online.



ERA DELLO STREAMING

I contenuti vengono caricati costantemente poco alla volta in flusso continuo.

FOUR ELEMENTS

I Fondamentali dell'Hip-Hop

Come il rinascimento, il barocco e il modernismo hanno portato alla luce una pluralità di innovazioni artistiche, in ambito di danza, teatro, musica, pittura e architettura così anche l'Hip-Hop in 4 di queste 5 discipline ha trovato la sua evoluzione diretta, rispettivamente Breakdancing, Mcing, Djing e Graffiti. Per quanto riguarda l'architettura l'analisi è stata approfondita in diverso modo.

Sono stati analizzati gli spazi fisici riferiti all'artista Hip Hop contemporaneamente allo studio delle sue percezioni visive e uditive con l'obiettivo di comprendere le relazioni tra la figura creativa, che sia rapper, dj, ballerino o writer, e l'ambiente che lo circonda, lo stimolo e lo influenza.

L'analisi dello spazio della creazione artistica volge uno sguardo ulteriore all'individuazione di uno spazio "primordiale" basato su regole semplici di interazione tra volumi, superfici e persone, che possano essere da principio per la progettazione dei futuri spazi per la creazione artistica.



I GRAFFITI SONO SUPERFICIE
 La disciplina dei graffiti diretta discendente delle arti pittoriche è senza dubbio quella più legata all'architettura perché utilizza l'ambiente costruito come base per i suoi prodotti. Così un tunnel, un ponte o persino una carozza della metropolitana diventano in spazi della creazione artistica trasformando la città in un enorme tela da dipingere.

LA BREAK-DANCE E' FORMA
 L'appropriazione dello spazio pubblico da parte dei Breaker può essere riconosciuto come un esercizio di space-making simile alle installazioni temporanee nelle nostre città. Iniziato come occupazione degli angoli delle strade, marciapiedi e binari delle stazioni della metropolitana segnava il territorio della città attraverso piccoli poli d'attrazione con un semplice quadrato di cartone e il pubblico che si creava attorno.

IL RAP E' COSTRUZIONE
 I continui riferimenti nei testi dei diversi MC dagli inizi dell'Hip-Hop sino ad oggi fanno spesso riferimento al quartiere, al vicinato e agli spazi della comunità. Questa disciplina è di fatto una riflessione dell'ambiente urbano, disegnato attraverso un processo artistico costruito in rime ed esplicitato a parole.

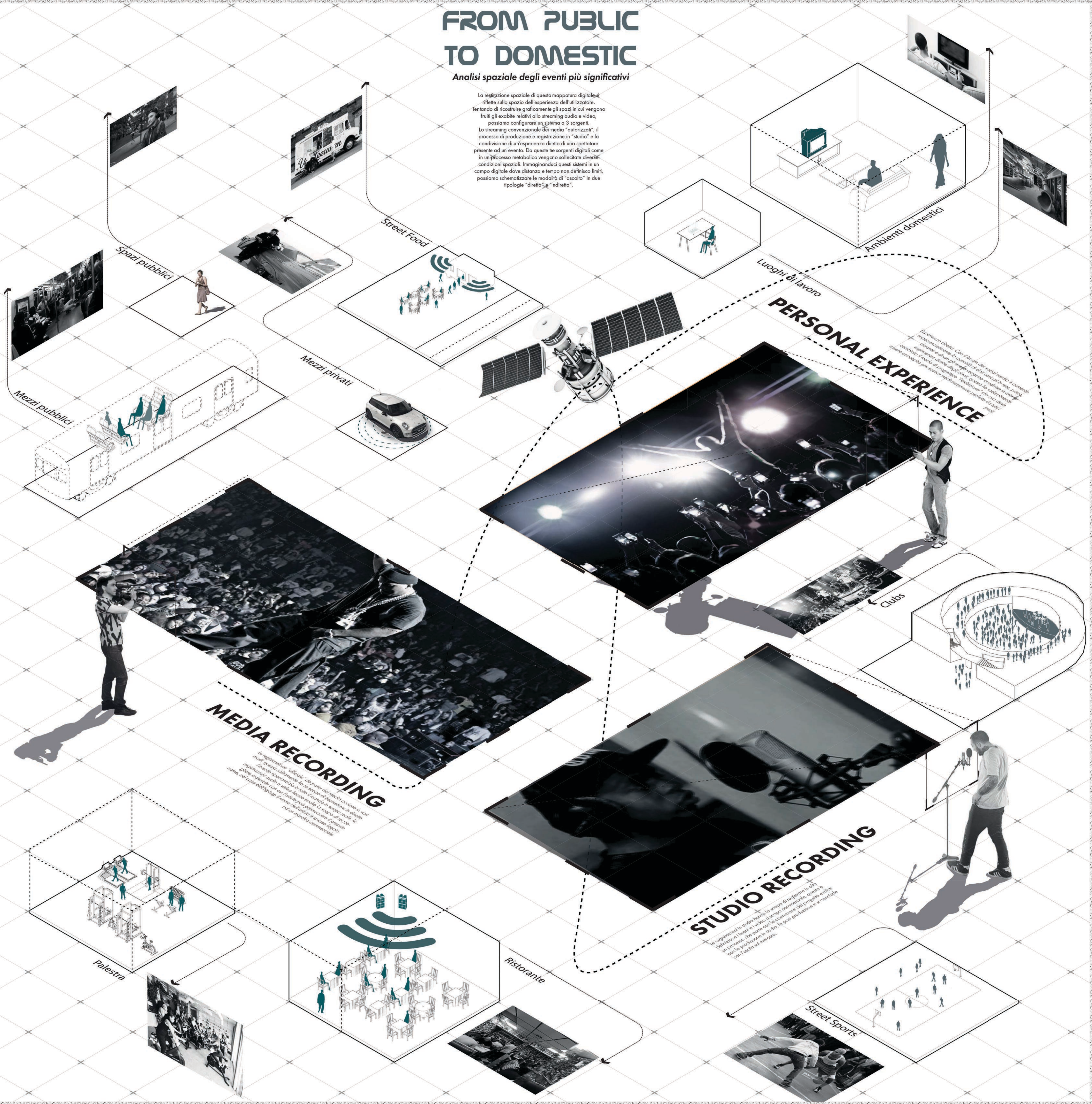
NON TUTTI I RAPPER SONO MC
 Iniziate come semplici battute per auto presentarsi al pubblico, incitare la gente a ballare, le primissime rime rap non avevano il peso di quelle che negli anni seguenti hanno incendiato gli stereo. Lo spazio primordiale di questa disciplina è in realtà formato da dal cantante e dal suo pubblico. Il contesto o la tecnologia sono ininfluenti perché conta solo la voce e le persone che vogliono ascoltarla.

TECNOLOGIA E TECNICA
 L'innovazione da cui è partita la musica Hip Hop è un connubio tra tecnica e tecnologia. Attraverso un mixer e un doppio giradischi venivano estese le parti con forti percussioni. La qualità di un Dj set dipendeva dalla capacità dell'artista di mixare i diversi beat e dalla sua selezione di brani. Gli altoparlanti diffondevano il suono e la folla ballava di fronte al dj.

FROM PUBLIC TO DOMESTIC

Analisi spaziale degli eventi più significativi

La registrazione spaziale di questa mappatura digitale riflette sullo spazio dell'esperienza dell'utilizzatore. Tentando di ricostruire graficamente gli spazi in cui vengono fruiti gli exabite relativi allo streaming audio e video, possiamo configurare un sistema a 3 sorgenti. Lo streaming convenzionale dei media "autorizzati", il processo di produzione e registrazione in "studio" e la condivisione di un'esperienza diretta di uno spettatore presente ad un evento. Da queste tre sorgenti digitali come in un processo metabolico vengono sollecitate diverse condizioni spaziali. Immaginandoci questi sistemi in un campo digitale dove distanza e tempo non definiscono limiti, possiamo schematizzare le modalità di "ascolto" in due tipologie "diretta" e "indiretta".



PERSONAL EXPERIENCE

Esperienza diretta. Con il lavoro di campo diretto e sempre responsabile. Lo spazio di lavoro è sempre in movimento e cambia. Con il lavoro di campo diretto e sempre responsabile. Lo spazio di lavoro è sempre in movimento e cambia. Con il lavoro di campo diretto e sempre responsabile. Lo spazio di lavoro è sempre in movimento e cambia.

MEDIA RECORDING

La registrazione "diretta" del fronte del media avviene in vari modi, contemporaneamente al momento di assumere il cliente. Il cliente può essere in un luogo fisico o in un luogo virtuale. La registrazione avviene in un luogo fisico o in un luogo virtuale. La registrazione avviene in un luogo fisico o in un luogo virtuale.

STUDIO RECORDING

Le registrazioni audio hanno lo scopo di registrare in alta definizione. L'audio è video o audio commerciale, questo è un processo che parte con la costruzione del progetto e si conclude con il lancio sul mercato. La registrazione avviene in un luogo fisico o in un luogo virtuale. La registrazione avviene in un luogo fisico o in un luogo virtuale.

CONDIZIONI DI CAMPO

THE BRONX

Il quartiere del Bronx viene letto in relazione alle ragioni per cui questa cultura ha trovato terreno fertile per nascere e consolidarsi e rappresenta il campo fisico "dell'esibizione".

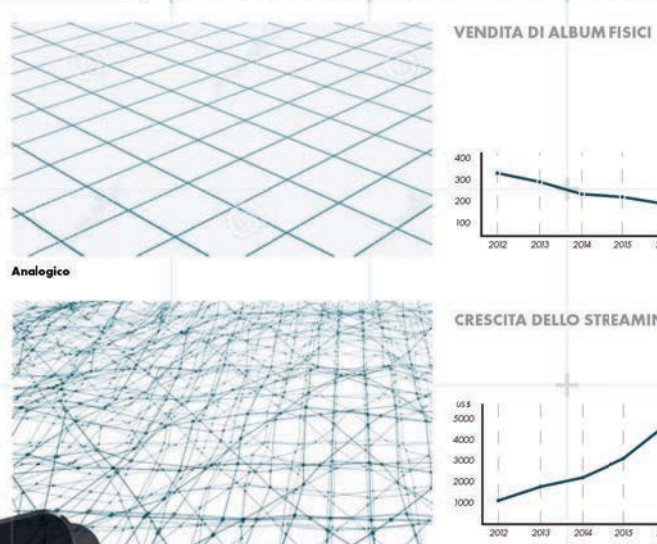
Robert Moses il più noto pianificatore di NYC era un uomo con una visione modernista della città. Seguendo una strategia di pianificazione "lacarbusiana" ripropose l'impianto urbano del Bronx definendo alti grattacieli residenziali divisi gli uni dagli altri da ampie strade e destinò a queste grandi arterie il traffico automobilistico privandoli della presenza dei pedoni, garantendo un'iper-connettività al cuore pulsante della città ma segregando in maniera quasi assoluta alcune comunità. In questa situazione di isolamento sociale e spaziale l'Hip-hop ha messo le sue radici e si è consolidato.

Configurazione spaziale

La traduzione critica dell'analisi sull'evoluzione temporale e spaziale a cui questa cultura ha saputo adattarsi ci porta a ragionare su due condizioni di campo differenti. Se intendiamo per "campo" la descrizione di uno spazio di propagazione possiamo identificarne uno fisico "dell'esibizione" che viene influenzato dal contesto in cui si trova e uno digitale "dell'esperienza" che viene sollecitato dallo spazio fisico "dell'esibizione" e che riesce ad adattarsi all'ambiente in cui questo si trova.

La trasposizione urbana necessaria al controllo progettuale di queste due condizioni di campo restituisce una rilettura della griglia di Manhattan nella sua relazione con il Bronx.

IL RUOLO DI MANHATTAN



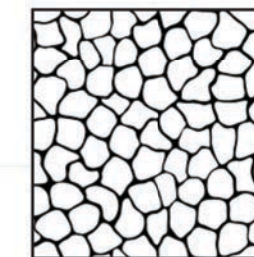
Il consumo di dati internet negli ultimi 5 anni si è praticamente quintuplicato, questo fenomeno evidenzia l'impatto che questa cultura ha avuto negli ultimi anni, arrivando quest'anno ad essere la cultura che per la prima volta nella storia è riuscita a superare la popolarità dell'rock. Questo processo di proliferazione ha influenzato la rete fino a creare una rete consolidata di utilizzatori.

URBAN CRIBS

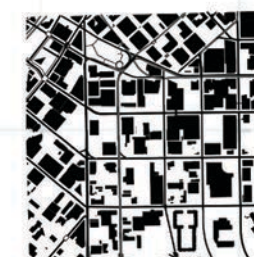
Analogic Digital



New York



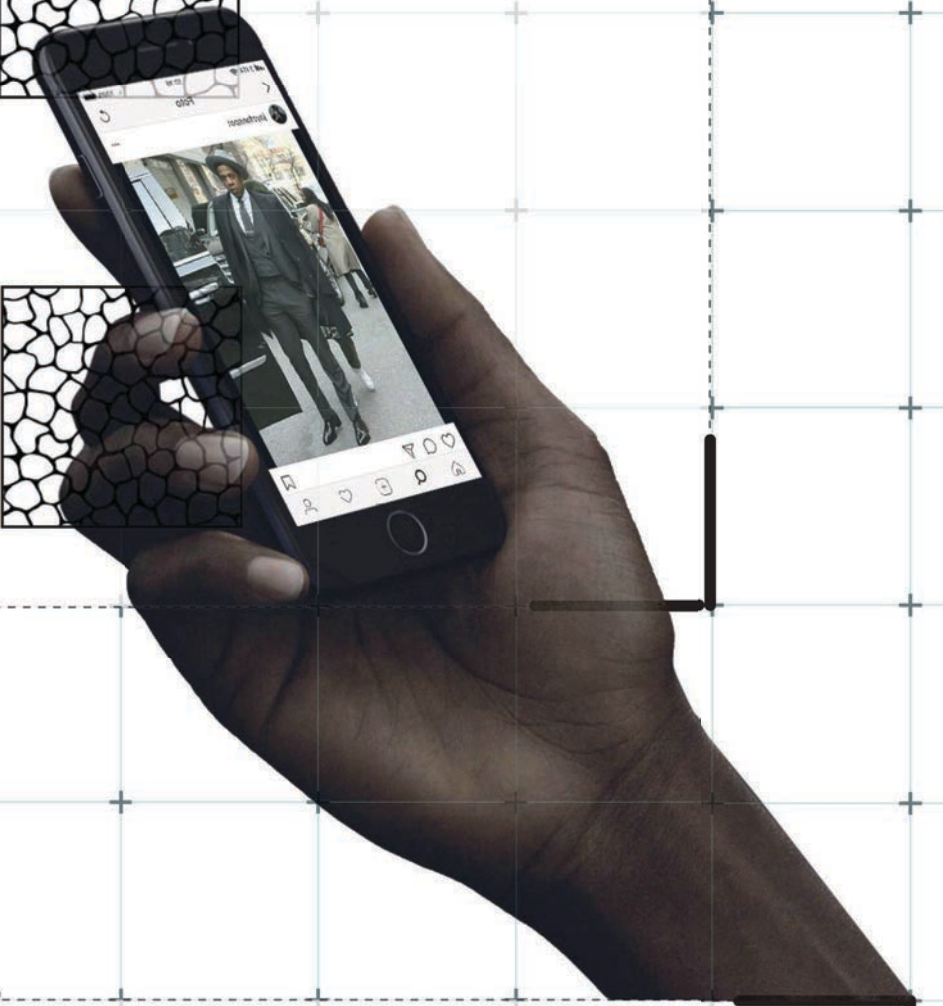
Los Angeles



Atlanta

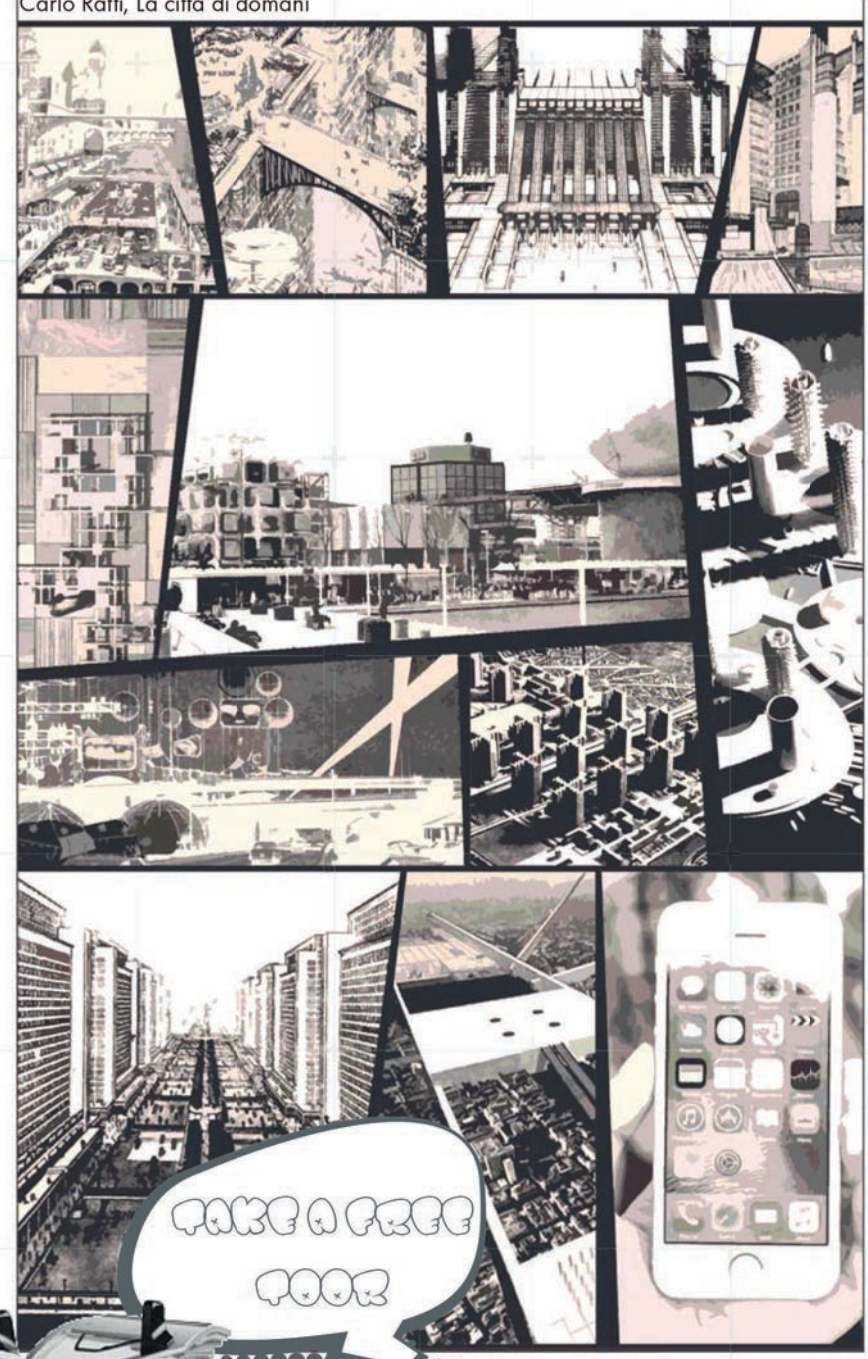


L'isola di Manhattan viene letta in rapporto al tipo di modificazione spazio-temporale della relazione che l'isola di NYC ha con la cultura Hip-hop e rappresenta il campo digitale "dell'esperienza". La sequenza spaziale dei punti di relazione tra Manhattan e la cultura Hip-hop dalla sua nascita alla sua ascesa è un processo evolutivo caratterizzato da frequenti sbalzi di popolarità a cavallo di trend e tecnologia. In questo senso, Manhattan ha saputo cogliere questa cultura ed è riuscita ad adattarsi per sostenere la proliferazione.



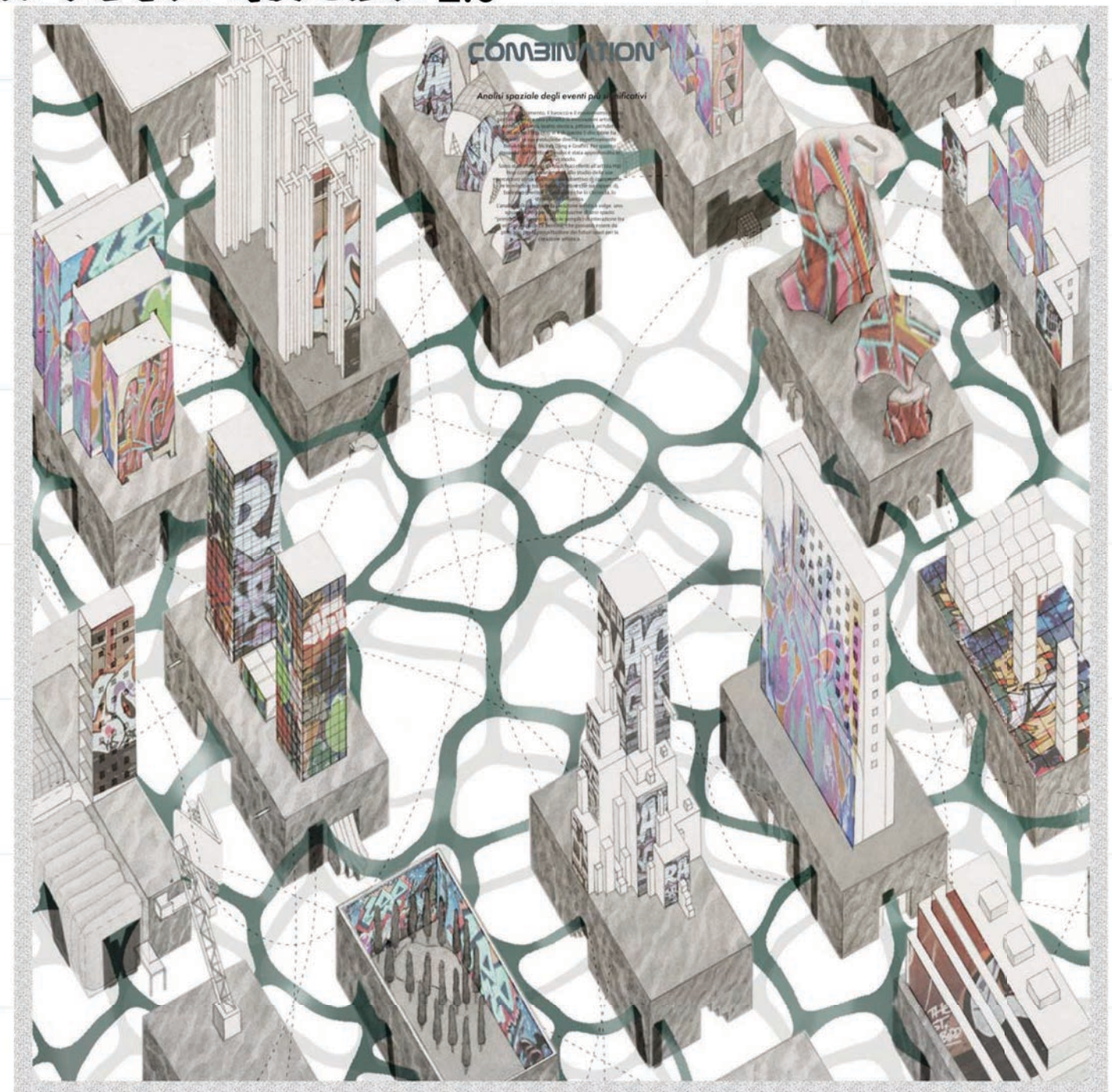
URBES URBANE

"La storia dell'architettura è scandita da brusche trasformazioni provocate da improvvisi sbalzi tecnologici, ripercorrendo questi momenti di cambiamenti le visioni del futuro urbano hanno sempre in gran parte tentato di rappresentare con la massima precisione possibile il mondo di domani. Questo è sempre avvenuto identificando singoli segnali di innovazione che proiettati a decenni o secoli di distanza danno la rappresentazione della città del futuro." Carlo Ratti, La città di domani



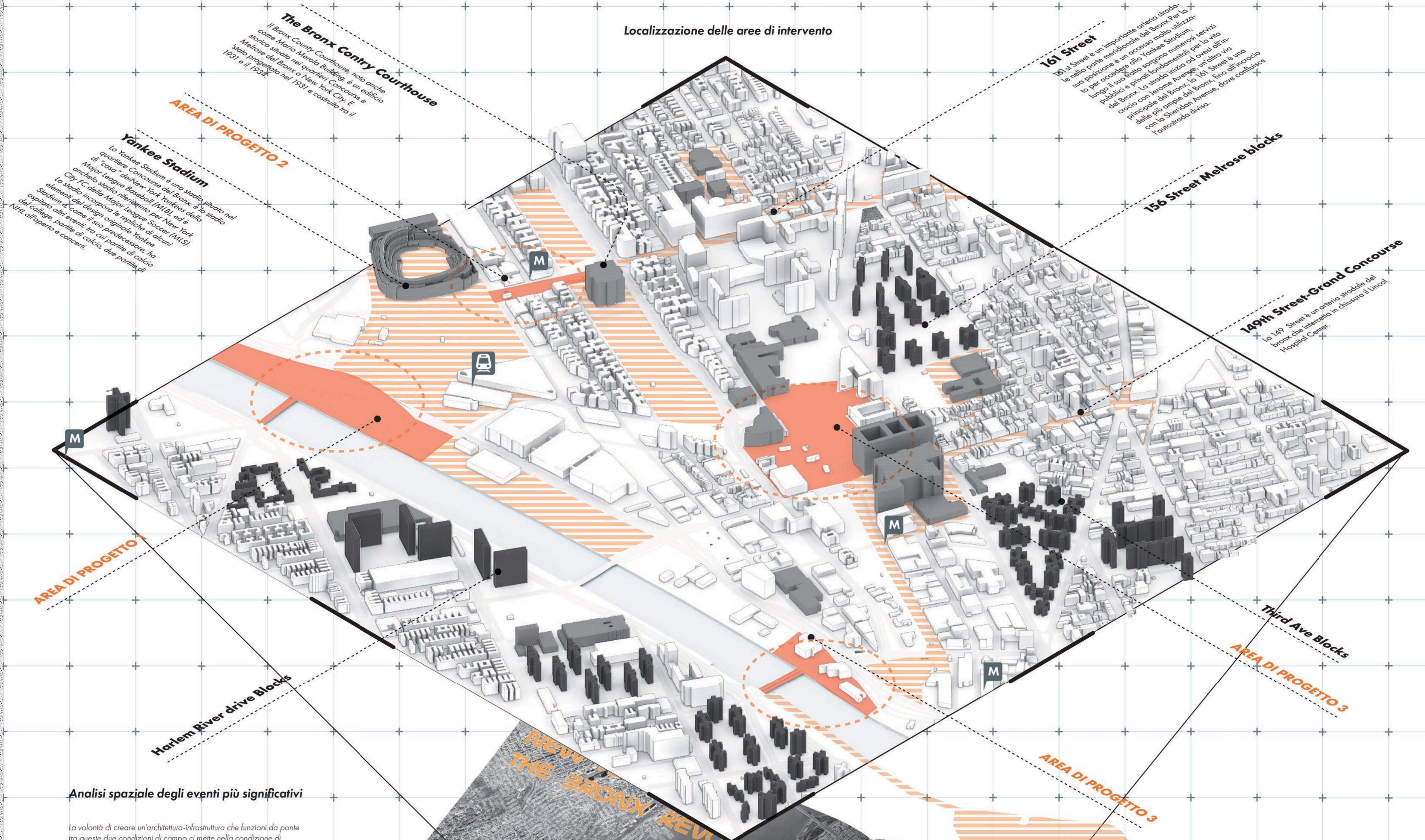
CITY OF CAPTIVE GLOBE 2.0

The city of Captive Globe 1972 di Rem Koolhaas è una straordinaria rappresentazione dell'architettura dell'isola di Manhattan. L'obiettivo dell'opera è la dimostrazione che un modello urbano costituito da isolati, come singole unità inserite in una griglia possa perfettamente contenere una serie di eccezionalità, rappresentate nel poster attraverso architetture provenienti da diverse correnti d'avanguardia. In questa direzione, la sperimentazione architettonica a Manhattan ha quindi effettivamente portato alla creazione di potenti individualità volte a valorizzare determinate situazioni urbane a discapito di altre. La digitalizzazione ha tuttavia cambiato la neutralità della griglia, come spiega Carlo Ratti "la civiltà è passata dalla meccanizzazione alla computazione". L'aspetto fisico e chimico del progresso, in "atomi" viene affiancato dai "bit", flussi di dati e informazioni che cambiano la struttura urbana della città. Il cyberspazio entra all'interno dello spazio urbano annullando le distanze tra le persone ma lasciando inalterato lo spazio fisico. L'ambiente urbano fisico immaginato dai futuristi come mutevole e instabile si rivela oggi come l'unico fondamento saldo della costruzione della vita metropolitana: materiale e atemporale. Gli elementi fisici e quelli digitali si influenzano attivamente a vicenda entrando così in forte collisione ma uscendo entrambi potenziati.



AREE DI INTERVENTO

Localizzazione delle aree di intervento



The Bronx Contry Courthouse
 Il Bronx County Courthouse, noto anche come Mario Merola Building è un edificio storico situato nel quartiere Concourse e Melrose del Bronx a New York City. È stato progettato nel 1921 e costruito tra il 1921 e il 1924.

Yankee Stadium
 Lo Yankee Stadium è uno stadio situato nel quartiere Concourse del Bronx a New York City. È stato progettato nel 1928 e costruito tra il 1928 e il 1932. Lo stadio ospita le partite di calcio di calcio della Major League Soccer (MLS) della City FC della Major League Soccer (MLS). Lo stadio incorpora le spiccate architetture degli elementi del design originale Yankee Stadium, come il suo predecessore. Ha ospitato altri eventi, tra cui partite di calcio del college, partite di calcio alle partite di NHL, all'opera e concerti.

161 Street
 161 Street è un'importante arteria stradale nella parte meridionale del Bronx. Per la sua posizione è un'area molto utilizzata per accedere alle Yorkville Stadium, Public e privati torbomondati per la vita del Bronx. La strada inizia ad essere attraversata con Jerome Avenue, un'altra via principale del Bronx. 161 Street è una delle più ampie del Bronx, fino all'incrocio con la Sheridan Avenue, dove continua il suo tratto diritto.

156 Street Melrose blocks

149th Street-Grand Concourse
 La 149 Street è un'arteria stradale del Bronx che interseca in diagonale il Lincoln Hospital Center.

Third Ave Blocks

Analisi spaziale degli eventi più significativi

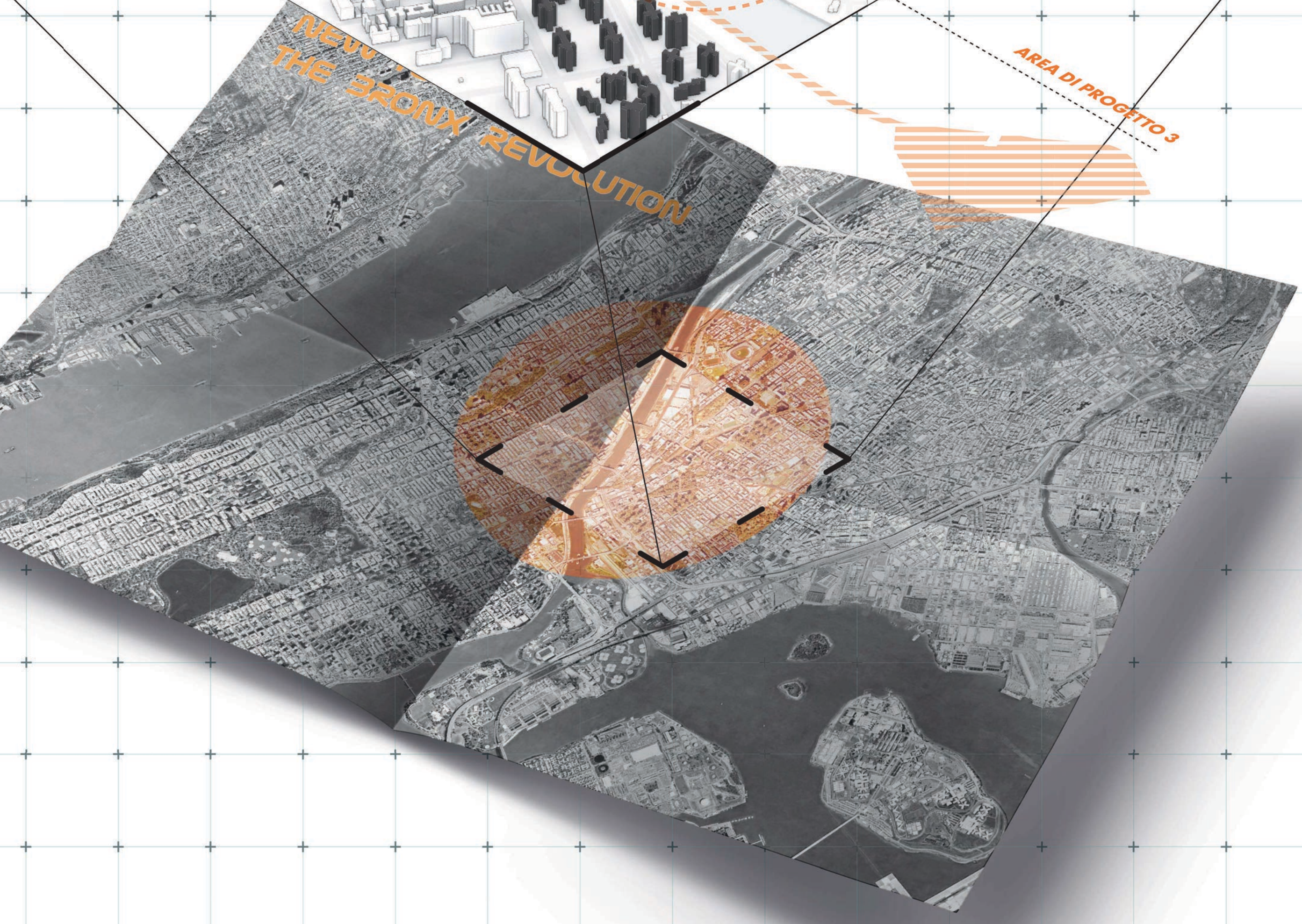
La volontà di creare un'architettura-infrastruttura che funzioni da ponte tra queste due condizioni di campo ci mette nella condizione di trasfigurare le nostre due condizioni di campo in due metodi di lettura urbana differenti.

La prima mappatura si confronta con la prima condizione di campo, quella per cui il Bronx viene definito solido e indeformabile. La pianificazione urbana su cui si fonda il Bronx è una tra le più esplicite applicazioni delle teorie sull'architettura moderna. Questa tipologia di intervento proposta proprio da Le Corbusier nel 1933 al CIAM, veniva offerta a Mosca, ad Anversa, a Buenos Aires e a New York con totale indifferenza rispetto a contesti economici, culturali e sociali tra di loro totalmente differenti ma perfettamente coerenti con l'idea di capitalismo imperante all'epoca. Sono proprio queste ragioni a guidare la visione modernista di funzionalità programmata di Robert Moses che però non pianifica il territorio del Bronx seguendo alla lettera le indicazioni di Le Corbusier, ripensa infatti l'iper-connettività in direzione dell'isola di Manhattan ma la riprogettazione avviene sotto serie limitate di interventi.

Questi interventi disposti lungo le maggiori infrastrutture stradali scompaiono in frammenti isolati in un contesto già di per sé frazionato. In perfetto stile "Ville Radieuse" disposte lungo la interstatale 87 e l'Harlem River Drive i complessi residenziali svuotando il lotto newyorkese per ri-densificarlo puntualmente.

Evidenziando così il sistema infrastrutturale e le aree residenziali ripensate da Moses affiorano sulla mappa una sequenza di frammenti urbani che identificano una precisa volontà progettuale. In un'osservazione contemporanea di città dove la complessità dell'ambiente urbano rende irricognoscibile un'unità generale, il frammento identifica e coincide con una zona precisa della città o ad una parte individuabile e definita, ed è proprio questa parte che si confronta con il primo metodo di lettura.

Il secondo metodo di lettura identifica invece quelle polarità che ad oggi sono parte integrante della vita delle comunità che abitano il quartiere. Emergono così sulla mappa le shopping street, le istituzioni culturali, i punti di interesse sociali e tutte le altre polarità che caratterizzano la vita contemporanea nel quartiere.



HIP HOP URBAN PERFORMANCE

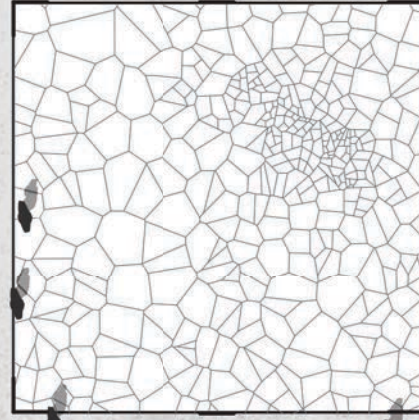
Analisi prestazionale delle aree di intervento

Le aree di intervento vengono analizzate dal punto di vista prestazionale. Grazie rilettura architettonica dei Fondamenti dell'Hip-Hop: La disciplina dei graffiti diretta discendente delle arti grafiche e senza dubbio quella più legata all'architettura perché utilizza l'ambiente costruito come base per i suoi prodotti. Così un tunnel, un ponte o persino una carrozza della metropolitana diventano spazi della creazione artistica trasformando la città in un enorme tela da dipingere. In quest'ultimo esempio si riesce inoltre ad intuire la volontà degli artisti di emergere dalla chiusura del Bronx, che dipingevano sui vagoni parcheggiati nei depositi con l'obiettivo di far portare il proprio Tag nei quartieri alti della grande meta. I continui riferimenti nei testi dei diversi MC dagli inizi dell'Hip-Hop sino ad oggi fanno spesso riferimento al quartiere, al vicinato e agli spazi della comunità. Questa disciplina è di fatto una riflessione dell'ambiente urbano, disegnato attraverso un processo artistico costruito in rime ed esplicitato a parole. L'innovazione da cui è partita la musica Hip Hop è un connubio tra tecnica e tecnologia. Attraverso un mixer e un doppio giradischi venivano estese le parti con forti percussioni. La qualità di un Dj set dipendeva dalla capacità dell'artista di mixare i diversi beat e dalla sua selezione di brani. Gli altoparlanti diffondevano il suono e la folla ballava di fronte al dj.

Schematizzando le definizioni in Writing/Superfici, Break/occupazione spazio pubblico, e Dj/diverse qualità sonore tecnologiche ci permettono di attribuire una funzione specifica ad ogni area.

BREAK DANCE AREA DI INTERVENTO 2

Lo sviluppo delle superfici dello spazio pubblico identifica come area con la maggiore quantità di superfici di spazio pubblico l'area di intervento 2. Possiamo quindi attribuire questa area alla break dance.

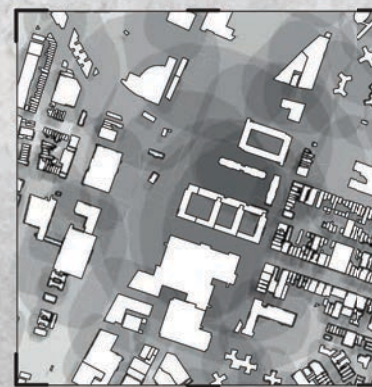


Sviluppo delle superfici

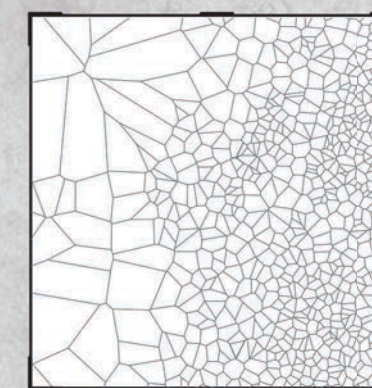
Voronoi

GRAFITI AREA DI INTERVENTO 3

Lo sviluppo delle superfici verticali identifica come area con la maggior quantità di superfici l'area di intervento 3 permettendoci quindi di attribuire questa area ai graffiti.



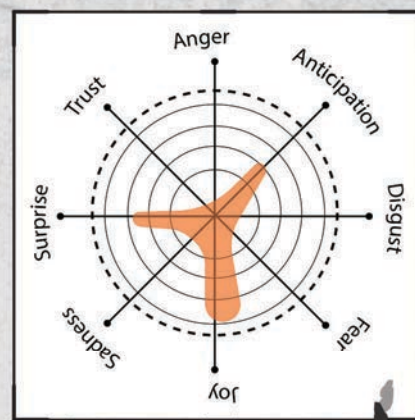
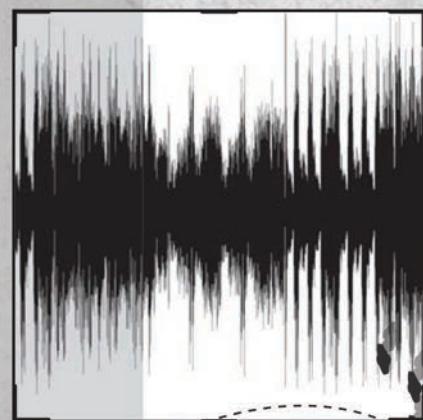
Sviluppo delle superfici



Voronoi

DJ AREA DI INTERVENTO 4

Una delle caratteristiche principali di alcune aree del Bronx e dell'Harlem è il sottofondo sonoro che si può sentire mentre si cammina per le strade. Strategicamente l'area di intervento 4 ha la possibilità di connettere il suono del Bronx con quello di Manhattan.



PLANIVOLUMETRICO

SCALA 1:2000

Harlem

River

Planivolumetrico
Scala 1:2000

Assonometria di progetto Attacco a terra

- | | |
|---------------------|---------------------|
| 01 Main Event Arena | 02 Open Air Club |
| 03 Basketball court | 04 Breakdance Arena |
| 05 Tag the train | 06 Graffiti Wall |
| 07 Skateboard pool | 08 Jungle Theatre |

Manhattan Pedestrian link

Il percorso pedonale principale recupera la quota di + 10 MT del Macombs Dam Bridge così da creare un accesso diretto in direzione di Manhattan, questo collegamento genera un dislivello che ci permette di creare all'interno dell'area di progetto un'arena per eventi.

Riverfront Mill Pond Park

Il collegamento lungo il riverfront avviene tramite il prolungamento dei percorsi pedonali di Mill Pond Park, questo ci permette di mettere a sistema le polarità esistenti.

The Bronx Yankees- E153 Station

Il collegamento con il quartiere del Bronx avviene simultaneamente attraverso la connessione diretta con la stazione ferroviaria e metropolitana Yankees E153, con un parcheggio da 400 posti e pedonalmente attraverso le Major Deegan Service Road.



PIANTA PIANO LANDSCAPE

Scala 1:500

Il piano landscape è stato pensato come un grande parco tematico in grado di racchiudere in se stesso l'essenza della cultura hip hop ripercorrendone le tappe fondamentali. Attraversando un lungo percorso che si snoda sul bordo dell'Harlem River è possibile raggiungere le svariate funzioni presenti. Ogni edificio sospeso sulla landscape sotto in relazione con esso attraverso ruote della fortuna scultoree. L'alternanza di pavimentazioni, vegetazione ed arredo urbano variato rendono lo spazio vivace e divertente.

Harlem
River

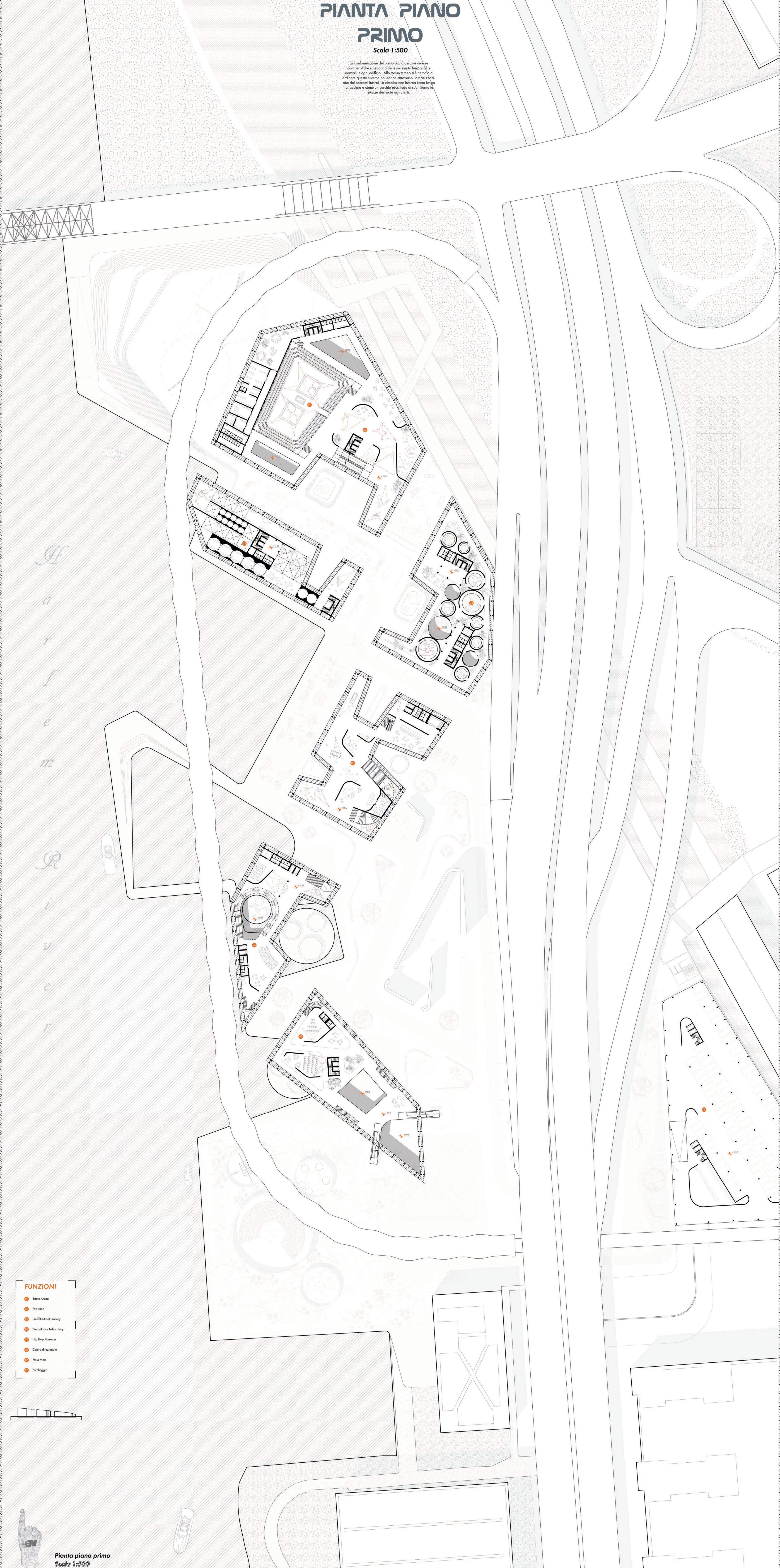
- FUNZIONI**
- Main Event Arena
 - Basketball court
 - Tag the train
 - Compton Art Gallery
 - The Stage
 - Compton Music lab
 - Skateboard pool
 - Servizi
 - Open Air Club
 - Breakdance Arena
 - Graffiti Wall
 - Breakdance bubble
 - Jungle Theatre
 - Jungle Thrift shop
 - Parcheggio

PIANTA PIANO

PRIMO

Scala 1:500

La conformazione del primo piano assume diverse caratteristiche a seconda delle necessità funzionali e spaziali in ogni edificio. Allo stesso tempo si è cercato di ordinare questo sistema polidirezionale attraverso l'organizzazione dei percorsi interni. La circolazione interna corre lungo la facciata e come un cerchio racchiude al suo interno la stanza destinata agli clienti.



B
a
r
s
e
m

R
i
v
e
r

- FUNZIONI**
- Battle Area
 - Fun Area
 - Graffiti Street Gallery
 - Breakdance Laboratory
 - Hip Hop Museum
 - Centro direzionale
 - Press room
 - Parcheggio

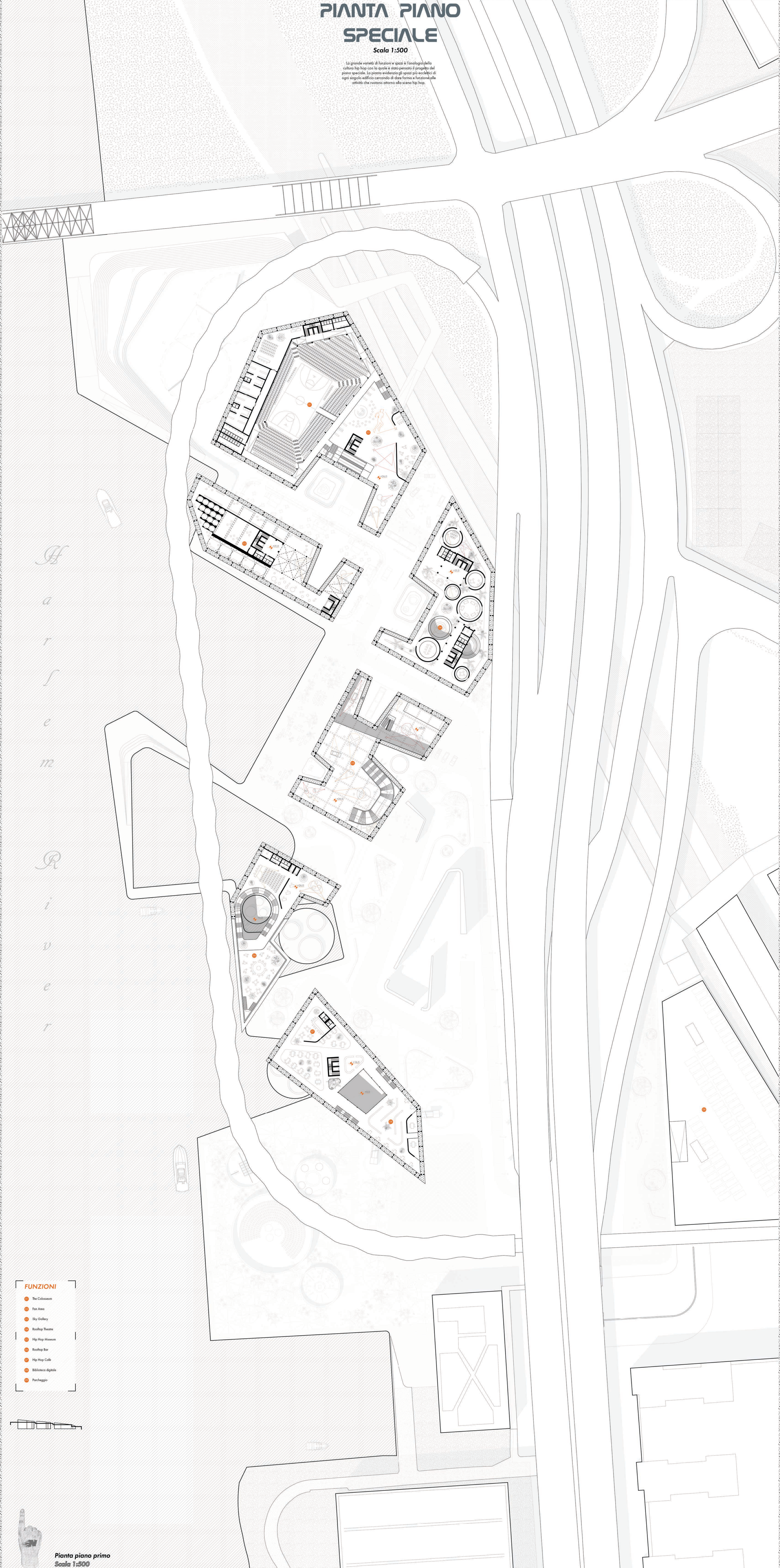


Pianta piano primo
Scala 1:500

PIANTA PIANO SPECIALE

Scala 1:500

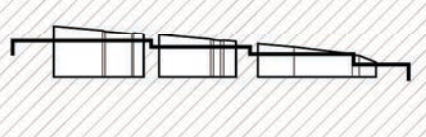
La grande varietà di funzioni e spazi è l'analogia della cultura hip hop con la quale è stato pensato il progetto del piano speciale. La pianta evidenzia gli spazi più eccitanti di ogni singolo edificio, cercando di dare forma e funzionalizzare attività che ruotano attorno alla scena hip hop.



*B
a
r
s
e
m

R
i
v
e
r*

- FUNZIONI**
- The Colosseum
 - Fun Area
 - Sky Outlay
 - Rooftop Theatre
 - Hip Hop Museum
 - Rooftop Bar
 - Hip Hop Cafe
 - Biblioteca digitale
 - Parcheggio



Pianta piano primo
Scala 1:500

SEZIONI

Scala 1:500

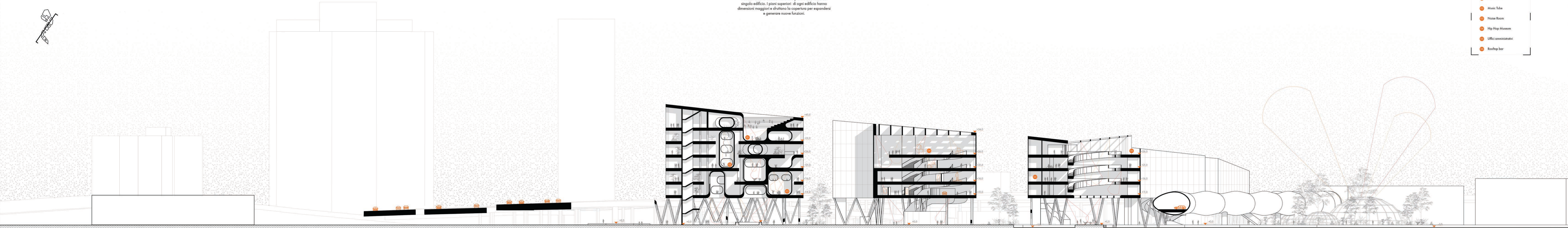
Il concetto dello ascesso viene interpretato alla scala del singolo edificio. I piani superiori di ogni edificio hanno dimensioni maggiori e sfruttano la copertura per espandersi e generare nuove funzioni.

Sezione A
Scala 1:500

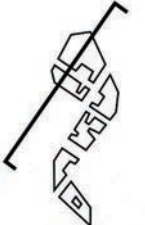


FUNZIONI

- Sky Theatre
- Music Tube
- Noise Room
- Hip Hop Museum
- Uffici amministrativi
- Roofbar

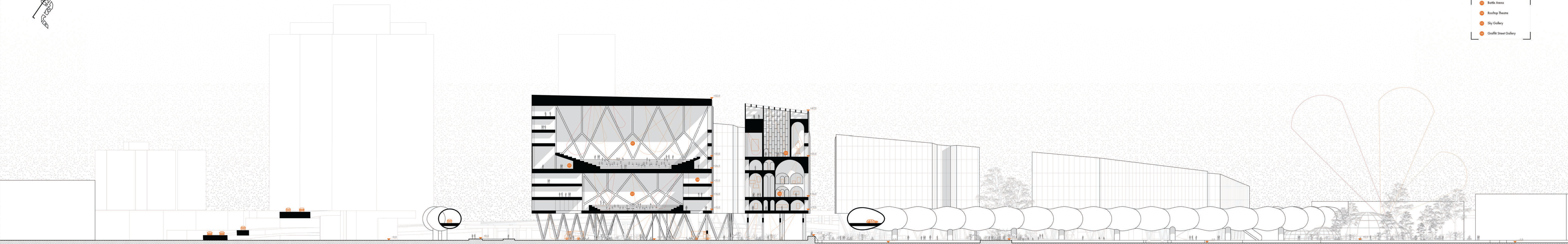


Sezione B
Scala 1:500



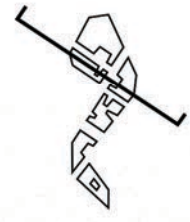
FUNZIONI

- The Colosseum
- Fan Shop
- Battle Arena
- Roofbar Theatre
- Sky Gallery
- Graffiti Street Gallery



SEZIONI

Sezione C
Scala 1:500



Scala 1:500

Il volume nero nasconde una forte espressività degli interni.
Ogni edificio, nascosto dalla uniformità della facciata,
assume in realtà una singolare ricchezza che lo rende
diverso dagli altri.

FUNZIONI

- Sky Gallery
- Graffiti Street Gallery
- Graffiti on Monuments
- Rooftop Theatre
- Uffici discografici
- Breakdance laboratory

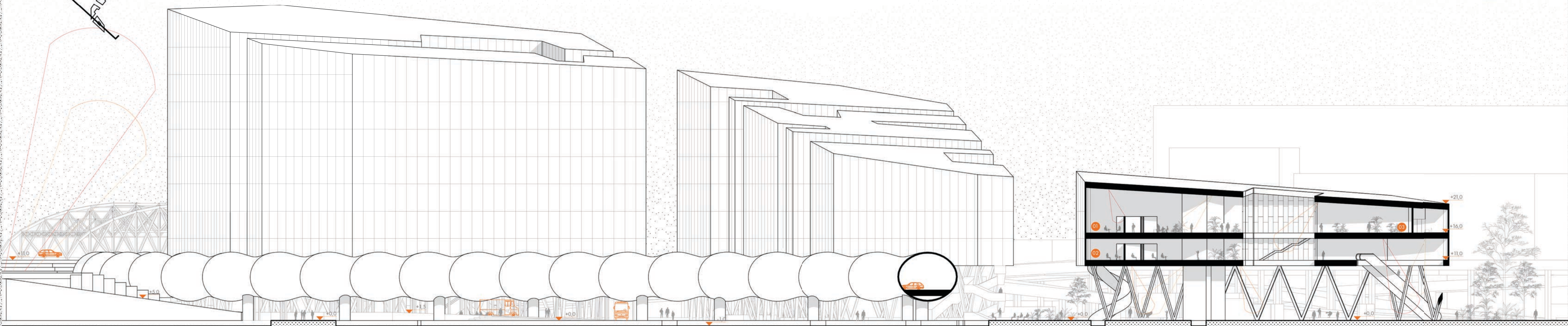


Sezione D
Scala 1:500

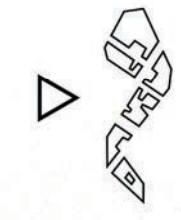


FUNZIONI

- Hip Hop Café
- Press room
- Biblioteca digitale

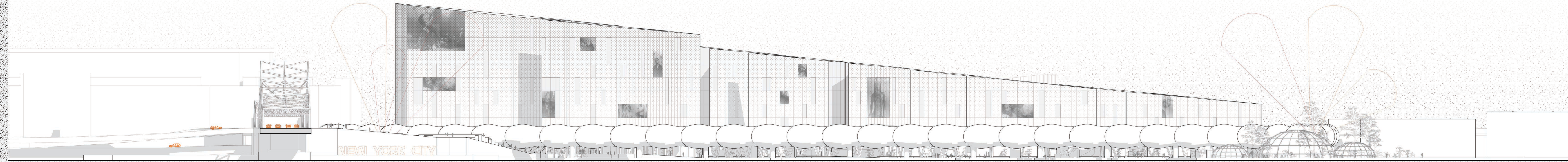


Prospetto Ovest
Scala 1:500



Scala 1:500

Il tema dell'accesso domina la scenografia della cultura Hip Hop. Il progetto ne riprende così l'immagine attraverso una copertura inclinata che da Manhattan sale verso il Bronx.



Prospetto Est
Scala 1:500

