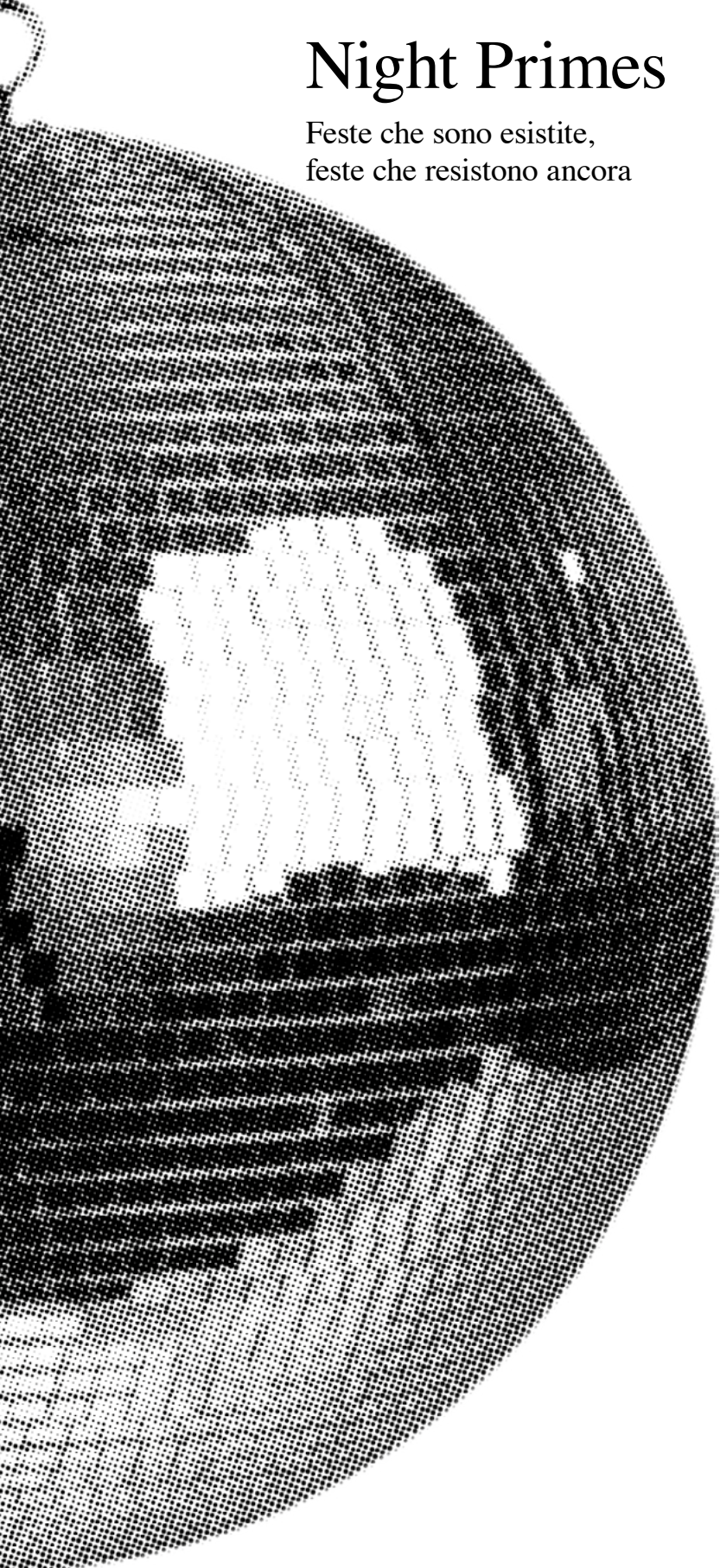


Night Primes

Feste che sono esistite,
feste che resistono ancora



Night Primes

Feste che sono esistite e che resistono ancora

8	Abstract
10	Introduzione
	<u>Capitolo 01</u>
15	L'essenza della festa
	<u>Capitolo 02</u>
31	Party Primes
32	La Mirrorball
42	La Strobo
52	Il Sound System
	<u>Visual Essay</u>
	Tecnomadismo
64	Teknotravellers, Tom Anirae
76	Spiralled, Seana Gavin
82	No System, Vinca Petersen
	<u>Interviste</u>
90	Il Piper Pluriclub, Clino Trini Castelli
96	Evoluzione delle Feste, Chiara Carpenter
100	Ambient Party Machines, Units
106	Luce Grafica, Anonima Luci
110	Spiral Baby, Seana Gavin
	<u>Capitolo 03</u>
115	La Festa e la Virtualità
	<u>Interviste</u>
132	Ministry of Sound II, Ippolito Laparelli
138	Glitch Iper-realistico, Lucas Gutierrez
146	Distopia Virtuale, Clifford Sage
152	Virtual-Jockey, Luca Ferro
	<u>Casi Studio</u>
	La Scenografia Festiva
158	Tomorrowland, Tomorrowland Team & ID&T
160	Horst Festival, ASSEMBLE
162	Submerge, Squidsoup & Four Tet
164	EPOCSODELIACK, Kostantin Grcic & Mirko Borsche
166	Sunday Service, Kanye West & Jason White
168	Sensation - Monument of Light, ID&T
172	Conclusione
177	Bibliografia ragionata
179	Ringraziamenti



ABSTRACT

La Festa è un tipo di esperienza che accompagna l'essere umano nel corso della civiltà, scandendone il tempo tanto da avere come primo significato quello antitetico all'ordinario-lavorativo. Nella festa si riuniscono necessità che accomunano gli uomini al di fuori dalle loro costruzioni sociali, definite come inoperose-festive. Esse si sono manifestate già nelle usanze tribali e poi nei rituali greci dionisiaci attraverso la sospensione dell'ordinario per mezzo dell'ebbrezza e dell'intensificazione della percezione. Dalle pratiche edonistiche antiche a quelle moderne tali necessità dello spirito umano sono rimaste invariate, ma la loro manifestazione è stata in continuo divenire: proprio per non scadere nell'ordinario la festa deve continuare ad evolversi, mai essere uguale a se stessa, affinché siano garantiti i principi di spontaneità ed il carattere speciale che ne stanno alla base. Per assicurare tali caratteristiche la progettazione di queste esperienze è risultata determinante per il loro successo, tant'è che in epoca moderna si è cercato di contenerle e di crearne una dimensione parallela a quella del sempre più importante Lavoro. Così nasce negli anni '60 la discoteca come tempio della vita notturna e da allora ad oggi si sono susseguiti eventi festivi inscindibili da tendenze musicali e tecnologiche. La volontà del Design e dell'architettura di indirizzare le esperienze in tali eventi si è cristallizzata in degli artefatti diventati icone del loro tempo: in ordine cronologico la mirrorball, la luce stroboscopica, il sound-system sono forse gli oggetti del design (tutti non autoriali) che più hanno espresso le potenzialità di particolari eventi di autentica festosità. La palla a specchi rappresenta in sé un nuovo momento, quello postmoderno, in cui la luce si democratizza dividendosi in molteplici riflessi, senza una gerarchia, rispecchiando così lo spazio ideale da cui si materializza la prima discoteca. La luce stroboscopica nasce per applicazioni tecniche, ma poi viene utilizzata per provocare allucinazioni che portino a nuove esperienze al fulcro delle feste degli anni '70. Il soundsystem è il monumento del rave party, formato da casse acustiche accumulate e spesso costruite da tribes diverse e poi unite per dar vita a feste in luoghi abbandonati. Tuttavia dal 2000 in poi la Festa si è frammentata in numerose entità di sempre minore importanza, e non ha avuto altro spazio di espansione se non quello virtuale. La realtà fisica e la virtualità anche nell'esperienza festiva hanno avuto un confine sempre più sfocato nella sfera della progettazione, ma non nell'essenza dell'esperienza in sé. Proprio in risposta, anzi, all'ibridazione con la sfera digitale alimentata dalla condizione pandemica partita nel 2020, le generazioni di progettisti e fruitori che hanno vissuto ed ereditato la festa "analogica" possono oggi darsi il compito di tramandare questa eredità. Nel tentativo di conciliare lontananza fisica e fe-

stività virtuale, durante tale periodo la festa non si è spenta, ma è rimasta nascosta e tacita, ed è auspicabile e prevedibile che torni ad attivarsi prima possibile e nel modo più giusto. Con la seguente ricerca si dà quindi una testimonianza di quei festeggiamenti che si sono affermati nel corso della seconda metà del Novecento ad oggi, a cui l'Architettura e il Design si sono occupati di dar fisionomia, seppur spesso in maniera anonima. Sono stati perciò studiati alcuni oggetti che hanno la caratteristica di generare uno spazio festivo intorno a loro. Oltre ad una bibliografia studiata sono state svolte interviste per ciascuna delle unità di ricerca, per mettere a confronto l'esperienza passata con quella contemporanea, creando un dialogo tra presente e passato, pensando a un futuro rigenerato nella Festa.

INTRODUZIONE

[1] Così furono portati a compimento il cielo e la terra e tutte le loro schiere. [2] Allora Dio, nel settimo giorno portò a termine il lavoro che aveva fatto e cessò nel settimo giorno da ogni suo lavoro. [3] Dio benedisse il settimo giorno e lo consacrò, perché in esso aveva cessato da ogni lavoro che egli creando aveva fatto. [4a] Queste le origini del cielo e della terra, quando vennero creati.

Genesi - Capitolo 2

Questa ricerca si occupa di rintracciare le origini della Festa, che assume per ogni generazione manifestazioni differenti, e di capire come nella sua evoluzione oggi essa si è trasformata. Se si guarda alla cultura della vita notturna contemporanea, è difficile riconoscere qualcosa di sostanzialmente nuovo rispetto al passato ed al tempo stesso è triste che gli eventi di sempre più clubs notturni siano più legati al business della festa piuttosto che alla sua sostanza. Festeggiare sembra quasi un lusso, o meglio viene associato erroneamente ad un'attività che si sviluppa quanto più si è disposti a spendere ed esagerare, ma l'eccesso è una parte marginale della Festa, nonostante sia ormai un elemento normalizzato nella nostra società occidentale. Occorre quindi riprendere in analisi cosa sia l'essenza della festa, per poterne effettivamente beneficiare, perché sembra essere sfuggita di mano al buon senso in quanto corrotta dalla speculazione. La festa non può essere strumentalizzata, essa è per definizione al di fuori delle logiche economiche per il profitto. D'altro canto non è nemmeno protesta, perché essa dovrebbe essere fuori anche da una realtà politica. Grazie al suo distacco, alla sospensione dell'ordinario, l'uomo non solo trova ristoro, ma anche sviluppo, ed ecco la necessità per la vera festa.

Nel garantire feste inclusive si è cercato di inquadrarle, in modo da poterle serializzare. Non è possibile che questo accada, tuttavia ci sono dei metodi per garantire che una festa possa svilupparsi. Di questo alcuni oggetti, come quelli qui studiati come "Night Primes", si sono occupati ed hanno avuto un gran successo. L'interesse verso tali strumenti per la Festa, intesa in quanto esperienza progettata, sta proprio nel fatto che possono essere d'ispirazione al di fuori delle feste. Durante una Festa, in modo del tutto temporale, effimero, si creano flussi di energie tra le persone e tra le persone e gli oggetti, che creano sostanzialmente incontri. Tutto accade movimentando tali persone ed oggetti, consumandosi in modo unico e poi scomparendo senza lasciare traccia. Ciò che resta è null'altro che esperienza, incontri, nuovi legami e nuove scoperte. In un certo senso la Festa ha implicitamente una sostenibilità nella sua essenza.

Nella mia esperienza, mi sono occupato nell'organizzazione di feste ed eventi per diversi anni, interessandomi come scritto sopra a rendere l'intera esperienza più temporanea possibile, cioè cercando di non lasciare alcuna traccia di ciò che accadeva, ed al tempo stesso cercando di non serializzare o specularre sull'evento festivo. Questo modus operandi mi ha permesso di comprendere le dinamiche dietro la progettazione delle esperienze che sono il fulcro del "successo" di una festa. Queste sono fortemente legate al riconoscimento di un limite oltre il quale non si deve progettare - la festa si evolve autonomamente rispetto a come si vuole che essa accada per cui è molto importante lasciare una libertà per tale evoluzione nella sfera progettuale/organizzativa. Al tempo stesso, è fondamentale occuparsi con gran cura di tutti quegli strumenti più o meno tecnici che garantiscono le basi della festa, che chiameremo appunto "Night Primes". Essi non sono svincolabili dalle premesse sul senso della festa, ovvero possono essere considerati fondamentali ma non in forma eccessiva o caricaturale, ed hanno un legame con la terza parte della ricerca, ovvero la Virtualità della Festa. Sono anche punti di riferimento di vari periodi e permettono di orientare colui che li osserva proprio perché sono ormai icone a cui siamo tutti abituati.

L'interesse per portare avanti una ricerca piuttosto archeologica sulla festa nasce in risposta anche alla virtualizzazione delle esperienze che viviamo negli ultimi anni. Tecnologie sempre più sofisticate aprono porte delle quali non si sapeva neanche l'esistenza, cosicché ora viviamo un'euforia per tali nuove esperienze. Nonostante ciò le feste virtuali sono spesso deludenti, ma per il semplice motivo che non possono esistere - sono esperienze divertenti ma non festive. Purtroppo però la pandemia ha accelerato il processo di virtualizzazione al punto tale che ora la Festa è vietata e rimpiazzata da eventi virtuali. Questo significa che, non potendo essere virtuale per definizione, la festa è annullata. Di fatto però non è così, perché ci si manifesta una necessità psicologica - per il festeggiare - e le città si contaminano di feste clandestine. Si apre un quesito di estrema attualità ma che di fatto esiste da parecchio tempo: come riconoscere la necessità per la Festa? I ravers protestavano in nome del "Right to Party" già negli anni '90, ma ora siamo tutti di fronte ad un problema che entra nella sfera bio-politica. Parlare di diritto conduce subito ad una dimensione politica con un'intento di protesta nella quale non vorrei entrare. Ciò che credo sia necessario è invece un risveglio della coscienza individuale di fronte a bisogni non biologici ma spirituali, che anche se spesso considerati secondari, cominciano a stressare animi ormai disposti a tutto pur di poterli soddisfare. Ritornare al tipo di feste che si svolgevano prima della pandemia sarebbe un'arma a doppio taglio, sicuramente per molti una rasserenazione, ma al tempo stesso sarebbe come cercare qualcosa di perduto senza ritrovarlo. La festa deve subire un'evoluzione, ed è per questo che un riesame del suo senso e della sua trasformazione è indispensabile come strumento sia per la progettazione che per lo sviluppo di una coscienza festiva.

L'essenza della festa



La dimensione della festa da sempre accompagna l'umanità nella sua evoluzione, come una costante in un percorso tortuoso. Dalle celebrazioni religiose primitive alle virtual rooms in periodo di pandemia degli ultimi anni lo spirito festivo muove i nostri animi come se nulla fosse cambiato in questi millenni: la danza, la musica, l'ebbrezza restano i momenti di liberazione grazie ai quali sopportiamo la quotidianità. Ma se le manifestazioni di un tempo condensavano in sé sostanziosi contenuti spirituali per rimediare alla scarsa offerta materiale, oggi ci pare che il festivo sia diventato il contrario, dove la merce e la sua economia annessa diventano protagonisti. Il significato lascia spazio al significante, che però si mette a servizio di "mode" e diventa strumento di potere lontano dalla sua origine. Basti pensare a come le festività religiose siano diventate motivo di lucro per la produzione di nuova merce, mi riferisco qui a come del Natale se ne senta parlare nei centri commerciali mesi prima, senza però che del Natale si racconti il significato, la provenienza dei suoi simboli, il motivo della sua celebrazione.

Si parla di problemi che ovviamente rimandano ad una condizione tardo-capitalista, della quale non ci interrogheremo più di tanto per non entrare in discorsi lontani dall'obiettivo di questa ricerca. Prenderemo però da alcune riflessioni su questo tema chiavi di lettura per approcciare il vastissimo campo di ricerca identificabile come "festa". Per iniziare proviamo a dare una definizione di cosa sia una festa (in inglese "party"). Il dizionario Treccani ci dice questo: "Giorno destinato a una solennità, al culto religioso, a celebrazioni patriottiche o d'altro genere". In un breve testo su tale tema riflette anche Giorgio Agamben, prendendo in esame cosa sia il festivo partendo dal Sabato nella tradizione ebraica. Il giorno festivo è tale per la sua "inoperosità", ovvero per la sua posizione opposta a quella del feriale. Inoperose sono quelle azioni che anziché "fare", "dis-fanno", e cioè neutralizzano e rendono inoperosi i gesti, le opere e le azioni umane, e solo in questo modo li rendono festosi. "Fare la festa" significa, in questo senso, consumare, disattivare e, al limite, eliminare qualcosa.

● La festa però non è definita da ciò che non si fa, ma al contrario da ciò che si fa che viene disfatto, liberato e sospeso dalla sua "economia".

L'elemento di sospensione diventa fulcro dell'essenza della festa, si prenda per esempio nei Saturnalia Romani il ribaltamento dei ruoli: il re diventa lo schiavo e viceversa, e proprio questa inversione e sospensione delle relazioni sociali temporanea dà festosità all'evento. "Il quotidiano, semplice fare degli uomini non

viene negato ed abolito, ma sospeso e reso inoperoso per essere, come tale, festosamente esibito"(1).

● "Non vi è antica festa senza danza"

scrive Luciano, ma Kerenyi paragona la perdita della festività nella modernità alla condizione di chi volesse danzare senza più udire la musica. Per riacquistare una vicinanza con il significato di ciò che festeggiamo dobbiamo avvalerci di un concetto chiave che troviamo nella definizione di celebrazione nel dizionario Cambridge: "If you celebrate you do something enjoyable because of a special occasion to mark someone's success". La "specialità" nella celebrazione è un'elemento fondamentale: per esempio il cibo che si mangia in una festa non deve essere ordinario ma speciale, infatti ci sono ricette e pietanze appositamente pensate per tali evenienze, e se venisse consumato con tanta frequenza da risultare ordinario, non avrebbe nulla di festivo; allo stesso modo nell'abbigliamento, come ancora si usa in alcuni luoghi lontani da metropoli, ci sono dei capi appositamente per il giorno di festa (solitamente la domenica) che possono dirsi speciali. "Speciale" non solo è fuori dall'ordinario ma è anche di una qualità superiore, ed è ciò che permette un'altro fondamentale della festa: il godimento. Quest'ultimo è di estrema importanza perché come sottolineato dal culto di Dionisio, è esperienza di conoscenza. Giorgio Colli ne scrive a proposito: "Dionisio è [...] uno slancio insodabile, lo sconfinato elemento acqueo, il flusso della vita che precipita in cascata da una roccia su un'altra roccia, con l'ebbrezza del volo e lo strazio della caduta". L'origine oscura della Sapienza sta in Dionisio, che in sé rappresenta la contraddizione, i punti terminali delle opposizioni. Nei culti orgiastici a lui dedicati, l'ekstasis, ovvero l'uscire fuori da sé, la liberazione di un sovrappiù di conoscenza, non è il fine ma lo strumento per una liberazione conoscitiva. "Rotta la sua individualità, il posseduto da Dionisio vede quello che i non iniziati non vedono", ed è proprio il distacco dato dalla "mania" che permette un nuovo stadio di conoscenza. Nei riti dedicati a Dionisio le Baccanti ricevono in se stessa La Sapienza dalla divinità divenendo folli, la "mania" è per così dire un segnale della Sapienza, un suo annuncio. La "mania" è vicina alla follia, in quanto è la visione (epopteia) dell'oggetto bramato, ma al tempo stesso può subentrare in uno stato allucinatorio, infatti dobbiamo ricordare che si parla del dio della contraddizione per cui la separazione tra conoscenza e allucinazione diventa sottile. (2)

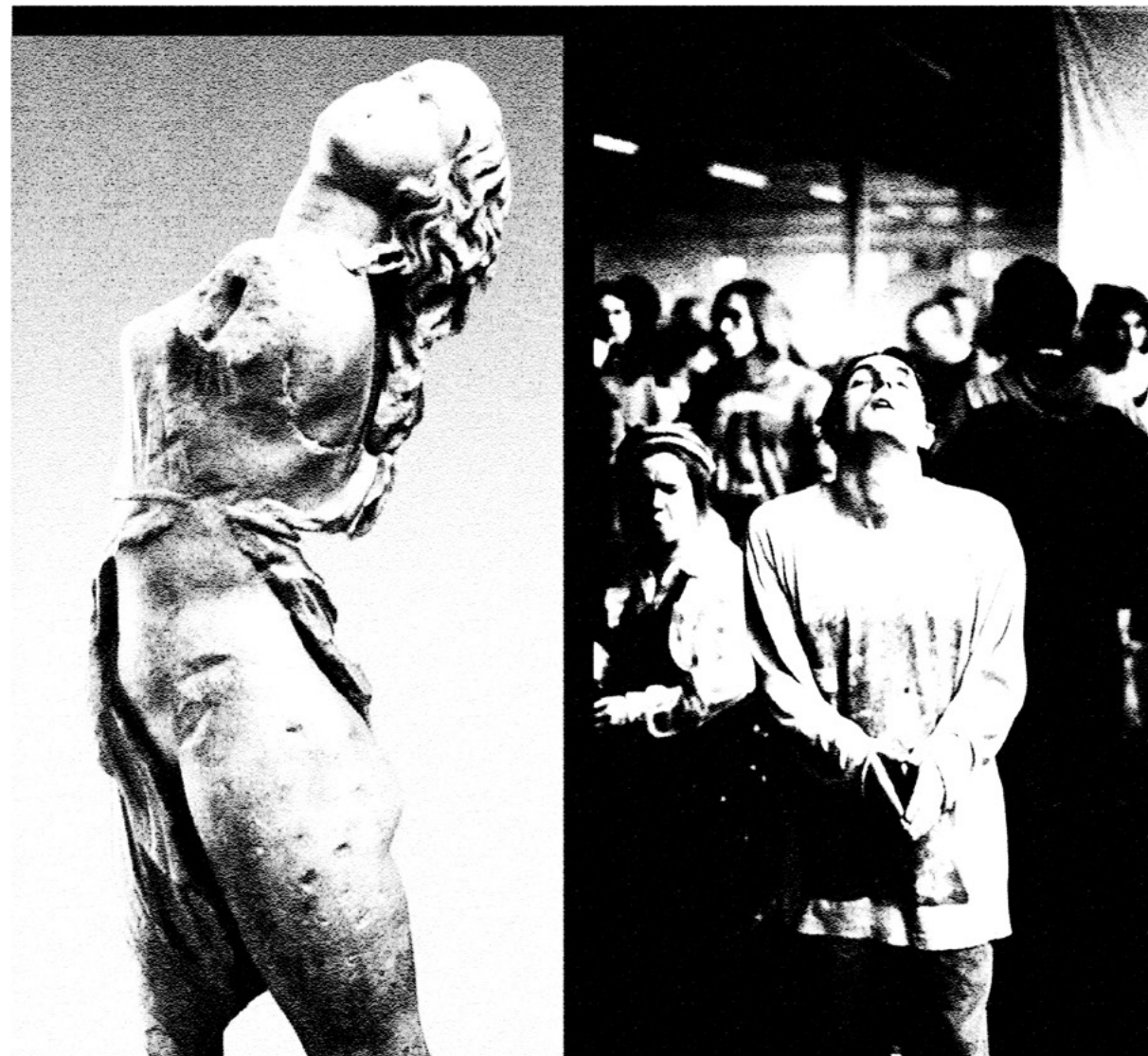
Da allora alla cosiddetta "generazione E" della fine degli anni '80 la "mania", derivata dall'eccesso ha continuato ad alimentare feste di ogni tipo, divenendo sempre più radicata nello spirito umano,

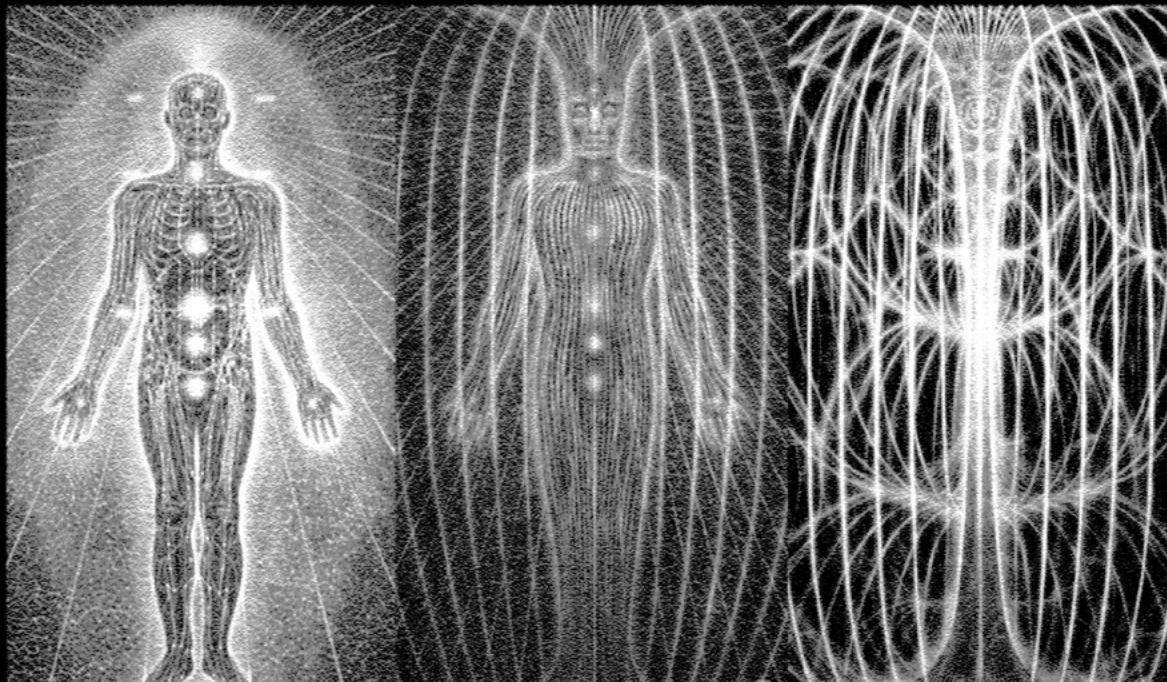
tant'è che ha portato poi ad una nuova spiritualità, come sottolineato da Graham St. John nella sua analisi sul neo-tribalismo che caratterizza il fenomeno Post-Rave, considerabile come uno dei più vicini a noi cronologicamente, che muove fiumi di persone ad eventi festivi anche mondiali come il Burning Man o Tomorrowland, e che hanno assunto una valenza religiosa più che sporadica. Possiamo però trovare una forte analogia tra ciò che si praticava nei riti orgiastici e ciò che accade in questi festival od anche più in piccolo nei club di cui le città sono costellate: la ricerca dell'ekstasis come elevazione spirituale per esperire una conoscenza che va oltre l'ordinario. Tale esperienza si può considerare un'ascesi che pretende di essere salvifica in senso religioso, più nello specifico permette una percezione panteistica della realtà ed una sua conseguente accettazione. Che venga cercata tale esperienza tramite "psico-tecnologie" da parte di "tecnici del self" (DJ, VJ, artisti multimediali...) che guidano l'esperienza del partecipante grazie alla messa in discussione della percezione dell'ordinario non è che la continuazione di una tradizione già iniziata dagli sciamani nelle tribù primitive.(3)

È chiaro a questo punto che la tecnologia gioca un ruolo rilevante per questi sciamani contemporanei, e dalla tecnologia ci si potrebbe diramare in numerosi discorsi annessi, ma ci limiteremo a dire che le pressioni economiche a cui la ricerca tecnologia è sottoposta tengono la produzione culturale nascosta ed intimidita. Di questo la lezione di M.Fisher ci ricorda lo stato di blocco in cui siamo invischiati nel 21esimo secolo (4). In una interessante intervista di Fisher al grande ed umile artista contemporaneo musicale per eccellenza, Burial, traspare la nostalgia per il futuro (hauntologie, come da lui definita) come una base sulla quale fondare la propria ricerca artistica. Nella sua musica Burial ci immerge in uno scenario malinconico di una metropoli grigia, piovosa e consumata da un ritmo tardo-capitalista. O come lui ne dà descrizione:

● “La mia musica è su questo, voler un angelo custode, quando non c'è una strada da prendere, e tutto ciò che puoi fare è sederti in tarda notte al McDonald's non rispondendo al telefono.”

Burial parla anche del vuoto nel rave contemporaneo, una "assenza di presente", colmata per lui da racconti e storie del fratello maggiore. L'escapismo alla base della necessità di partecipare ad eventi "festivi" come i rave party sta nel colmare queste lacune nel presente con fantasmi del passato, vale a dire canzoni di epoche forse





più felici, forse più autentiche, di cui si ha nostalgia (5).

Sorge allora spontanea la domanda di quale possa essere la festa contemporanea, nel presente e non nostalgica del passato. Per provare a dare una risposta bisogna prima provare a definire cosa sia il contemporaneo. Ancora una volta, Agamben ne riesce brillantemente a dare una descrizione. Prima di tutto serve coscienza di cosa si è contemporanei, in questo caso di quali eventi segnano la contemporaneità. Ed infatti l'anacronismo diventa il fulcro del discorso sul contemporaneo, tanto che è proprio l'anacronismo ad essere il vero "contemporaneo" poiché "la contemporaneità è, [...] quella relazione col tempo che aderisce ad esso attraverso una sfasatura e un anacronismo". Se prendiamo in esempio i costumi, tutto ciò che si considera "alla moda" e quindi erroneamente contemporaneo, ci si rende conto che è tale solo per un istante. Una cosa "alla moda" quando lo diventa automaticamente non lo è più perché qualcos'altro lo sarà al suo posto. Al contrario ciò che è anacronistico ma di cui si trovano ancora tracce nel presente, quindi non inghiottito dal passato o dal futuro, è veramente contemporaneo, infatti l'avanguardia insegue l'arcaico, il primitivo; "insegue un presente che non possiamo vivere e che è risucchiato verso l'origine". Ma attenzione, tali ragionamenti sono validi fin tanto che del tempo si intenda quello cronologico. Gli antichi greci distinguevano due tipi di "tempo", oltre a Kronos c'è Kairos, il tempo del "qui ed ora". Kairos è il tempo sempre contemporaneo, e quello in cui la sfera della "festa" dovrebbe rientrare per poterla definire tale. Si tratta del tempo di totale immedesimazione nell'azione, in cui la percezione della realtà cambia dilatandosi o contraendosi temporalmente. Per fare un'esempio è il tempo di estrema qualità produttiva di quando si è totalmente immedesimati nella pittura, nella contemplazione di un'opera d'arte o nel mezzo di un'azione performativa, di cui è anche una manifestazione la sorpresa per la velocità con cui è trascorso il tempo alla fine di un'attività divertente: "il tempo è volato!"(6). La dimensione del tempo in una festa subisce la stessa trasformazione: la percezione quando va oltre l'ordinario, quando diventa inoperosa si trasforma e tende alla conoscenza.

Quale problema è sorto nel consumo della "festa"? Come gran parte delle problematiche sorte a partire dal consumo più in generale, anche della "festa" si è cercato uno sfruttamento, un potenziale profitto. La "festa" diventava addirittura uno strumento per il profitto, facendo leva su un fenomeno squisitamente post-moderno: il cosiddetto neo-primitivismo. Andrea Branzi, a metà degli anni ottanta aveva già riconosciuto un fenomeno culturale di caduta di valori della vecchia tradizione a favore della costruzione di una nuova civiltà con i propri codici. La nuova sensibilità nata intorno a quel periodo si caratterizzava però in opposizione alla pesante tradizione religio-

sa precedente, attraverso il vuoto ed il senso di smarrimento etico e filosofico. Lyotard nel '78 conìò a proposito il termine di "condition postmoderne" in risposta alla caduta di orizzonti globali. Nel neo-primitivismo, il corpo diventa centrale, la superficie di percezione del sé e dell'altro, un punto di comunicazione del quale prendersi cura con pretesti come riti quotidiani o decorazioni tribali (7). Ecco che in un contesto simile le nuove culture, dette anche sub-culture hanno bisogno di festeggiare con nuove modalità, che porteranno ad una forte sperimentazione negli anni a venire, ma soprattutto il sempre più valido bisogno di escapismo che sta alla base dell'evento Rave. Il Rave, come festival, assume una dimensione sociale talmente rilevante da potersi considerare una protesta politica. Come descritto dal teorico filonarchico Hakim Bey, il festival Rave da lui definito come T.A.Z. (Zona Temporanea Autonoma) è la risposta dal basso di un bisogno represso, quello della pura "festa":

● "Fight for the right to party!"

L'emergenza per una cultura festiva diventa problematica dopo che i media hanno cominciato a svuotare la celebrazione proponendo modalità con al centro una "spuria unificazione di merce e spettacolo", ovvero un non-evento di pura rappresentazione. Tecnologie digitali premono per il raggiungimento dell'altro come un modo per "esserci", verso il quale la rudimentalità degli eventi di sub-culture risponde con un essenziale elemento per la "festa": la spontaneità. "L'essenza della festa: faccia a faccia un gruppo di persone sinergizzano i loro sforzi per realizzare mutui desideri, che siano per buon cibo e brindisi, danza, conversazioni, le arti della vita. [...] ... in breve, un'unione di egoisti (come dice Stirner) nella sua più semplice forma - o anche, nei termini di Kropotkin, una basica spinta biologica per mutuo sostegno", scrive Bey (8).

Alla base del consumo, che abbiamo appena visto come elemento corrotto nell'esperienza festiva, sta la coscienza di ciò che viene consumato. Questo stato di coscienza può essere spiegato dall'azione del sacrificio. Scrive Bataille a tal proposito come critica al consumismo occidentale, un capitolo a proposito del sacrificio umano effettuato dai popoli Aztechi, "il sacrificio restituisce al mondo sacro ciò che l'uso servile ha degradato, reso profano. L'uso servile ha reso "cosa" una realtà che, nel profondo, è della stessa natura del soggetto"(9). Il consumo, può essere considerata attività fondamentale della "festa" in quanto inoperosa. Nel caso del sacrificio, la distruzione come consumo non è necessaria: basta la distruzione "in quanto siano divenute

Hippy tribes put villagers under siege

By Susannah Herbert

RESIDENTS in a small village in the Malvern Hills barricaded their cottages as 20,000 New Age travellers and revellers built a noisy and colourful shanty town on their common.

The first substantial hippy convoy of the summer pitched camp in Castlemorton on Friday.

Since then, the travellers, who were joined on Saturday by acid house ravers, have defied protests by police and local residents.

Malvern police have asked the 300 residents to avoid clashes with the convoys but

admit they are powerless to intervene, even though sheep and fences and trees used for firewood.

"They have built a small town. There are so many that we cannot stop them," said

a spokesman for Malvern police. "We are policing the approach roads to the site, but there is not much else we can do."

The impromptu festival was organised by eight "tribes" of New Age travellers. Marquee, complete with sound systems, were put up on a 60-acre common listed for its outstanding natural beauty.

Farmers have mounted vigils to protect their animals from straying dogs, but they have been powerless to stop lorries and buses from blocking the lanes that link the village's 50-odd houses. Some residents say they have been unable to leave their homes since Friday.

Mrs Gill Gilbert, a smallholder who lives a mile from the common, said: "We found hypodermic needles in the garden and we've had two lambs savaged, but nobody will do anything. The common, where people used to graze their cows, is being used as a toilet."

"People do not dare to go out of their houses. The farmers have got their shotguns out in case they are attacked by hippies high on drugs."

But Mr Paul Parker, 23, a vintage car restorer from Marlborough, Wilts, who had come along for the partying, retorted: "The tribes are environmentally conscious. One of their golden rules is that we should not leave rubbish."



Common assault: revellers enjoy the sunshine at Castlemorton

Telegraph 25/5/92



cose”. “Cose” sono oggetti scissi dal soggetto, nel rito del sacrificio azteco si cerca di ristabilire la partecipazione intima tra sacrificante e vittima, tra soggetto e oggetto. “Nei suoi strani miti, nei suoi riti crudeli, l’uomo è fin dall’inizio alla ricerca di un’intimità perduta.” (9). Nel consumo inutile, il soggetto si riavvicina intimamente a ciò che è, prende coscienza di sé. Nelle feste si consuma ciò che piace senza pensare al domani, rivelando la propria intimità, ed è proprio in questa condizione che si esce dalla visione dell’ordine reale delle “cose”, entrando nella dimensione intima in cui non c’è più gerarchia. Se si pensa al fenomeno della discoteca come ritrovo sociale a partire dagli anni ’60 di tutti gli emarginati, si può percepire che l’intimità di quei luoghi era dovuta al consumare insieme, e di conseguenza la libertà di espressione per tutti gli esclusi dal mondo ordinario, come per esempio i primi gay clubs.

Nell’esperienza festiva c’è però un approccio opposto a quello del consumo, che lascia esperire la sacralità, quello del riposo. Nella religione ebraica la settimana lavorativa si completa con un giorno dedicato al riposo. Riposo, come abbiamo già visto non è solo inoperosità ma contemplazione, silenzio, un gesto di estrema protesta in un mondo governato dalla comunicazione compulsiva. Non possiamo restare silenziosi perché siamo obbligati alla comunicazione, alla produzione. Ma nella festività, la vita raggiunge la massima intensità quando la “vita attiva” coincide con la “vita contemplativa” (10). Nel riposo c’è l’unione tra gli esseri, nel lavoro c’è il contrario e se l’unione è alla base della festa, ecco spiegato il bisogno ricorrente delle festività nella vita. Esse scandiscono il tempo. In più le ricorrenze festive, se prese complessivamente, fanno parte di una narrazione sovrastante. Se si pensa a quelle cristiane, come ad esempio Natale e Pasqua, esse sono un tentativo di spiegare il flusso della vita nel tempo di un anno dando senso e importanza al tempo. Ma il tempo speso in silenzio rappresenta l’azzeramento della produzione, quindi in un periodo post-industriale l’azzeramento della comunicazione (11).

Per concludere la festa è consumo. Consumo è anche detto del rapporto sessuale, che oltre a generare nuova vita dà luce a quella del presente “qui ed ora”, con piacere-godimento. Così anche la festa è legata alla generazione della vita, in senso erotico alla possibilità della generazione di vita, perché getta le basi per l’incontro. È chiaro che l’incontro non avviene solo durante la festa, ma questa se ne può definire un catalizzatore ed inoltre l’incontro di senso erotico è quello seduttivo. La festa crea comunità, ciò si basa su degli incontri affini, potenziali generatori di vita nell’unione di due partner, e resta in un’atmosfera di consumo che dispensa piacere e che facilita l’attrazione

erotica. Se il godimento nella festa si può dire seduttivo, dobbiamo ricordare come la seduzione sia in pericolo di estinzione, come la produzione stia cancellando l’ambiguità della seduzione. La trasparenza della produzione, mostra senza filtri ciò che è tutto e subito, quando la seduzione gioca sul limite della visione per stimolare l’eros (12). Allo stesso modo la festa, alterando la percezione dei sensi, crea un’atmosfera di seduzione - base per l’incontro di genesi della vita. L’alterazione della percezione, la seduzione ed altri fattori della festa mirano all’esperienza di estasi. Estasi è amore totalizzante, che percepisce un’intimità del sé con il resto, che tende all’unità. La festa, quindi, non è altro che un bisogno ciclico dell’uomo per la continuazione della sua esistenza amorevole nel mondo e la sua tutela. Ecco perché riappropriarsene diventa un bisogno esistenziale.

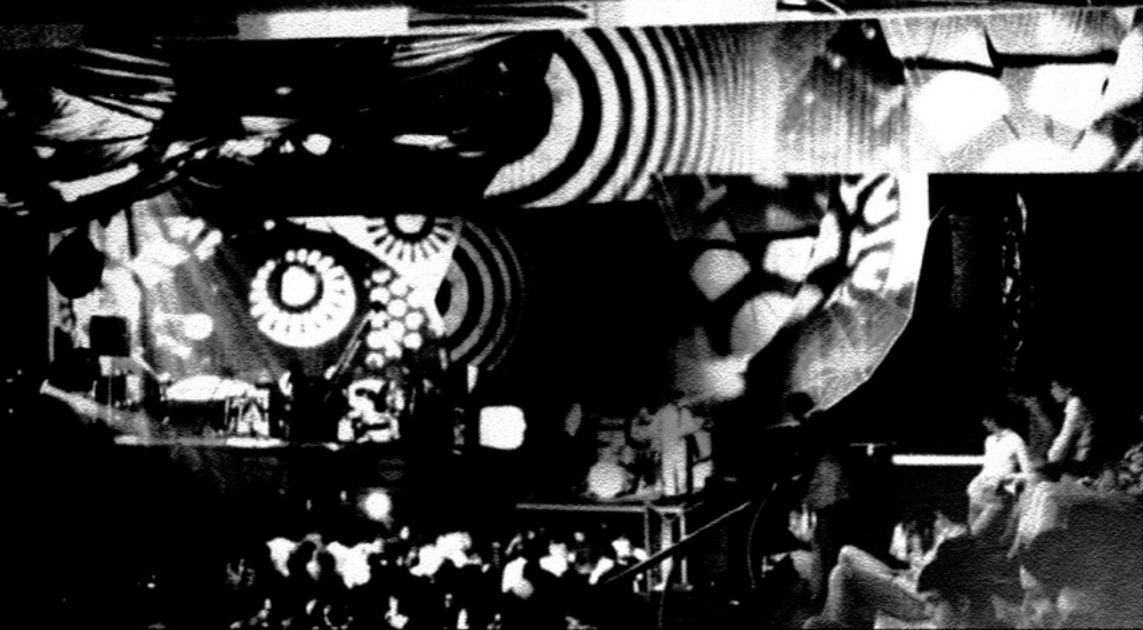
- (1) Agamben, G. (2009) *Nudità*. Roma: Nottetempo (Figure).
- (2) Colli, G. (ed.) (1990) *La sapienza greca*. 1: Dioniso 1. ed. Gli Adelphi. Milano: Adelphi Ed (Gli Adelphi, 14), pp. 51-72.
- (3) St. John, G. (ed.) (2009) *Rave culture and religion*. London: Routledge (Routledge advances in sociology, 8).
- (4) Fisher, M. (2014) *Ghosts of my life: writings on depression, hauntology and lost futures*. Winchester, UK: Zero books.
- (5) Fisher, M., Ambrose, D. and Reynolds, S. (2018) *K-punk: the collected and unpublished writings of Mark Fisher (2004-2016)*. London, UK: Repeater Books.
- (6) Agamben, G. (2009) *Nudità*. Roma: Nottetempo (Figure).
- (7) Branzi, A. (1986) ‘We Are the Primitives’, *Design Issues*, n3, pp. 23-27.
- (8) Bey, H. (2003) *T.A.Z: the temporary autonomous zone, ontological anarchy, poetic terrorism*. 2nd rev. ed. New York: Autonomedia.
- (9) Bataille, G. and Piel, J. (2007) *La part maudite*. Paris: Minuit (Collection critique).
- (10) Han, B.-C. (2020) *The disappearance of rituals: a topology of the present*. Cambridge, UK ; Medford, MA: Polity Press, p. 38.
- (11) *Ibidem*, pp. 40-45.
- (12) *Ibidem*, pp. 84-89.

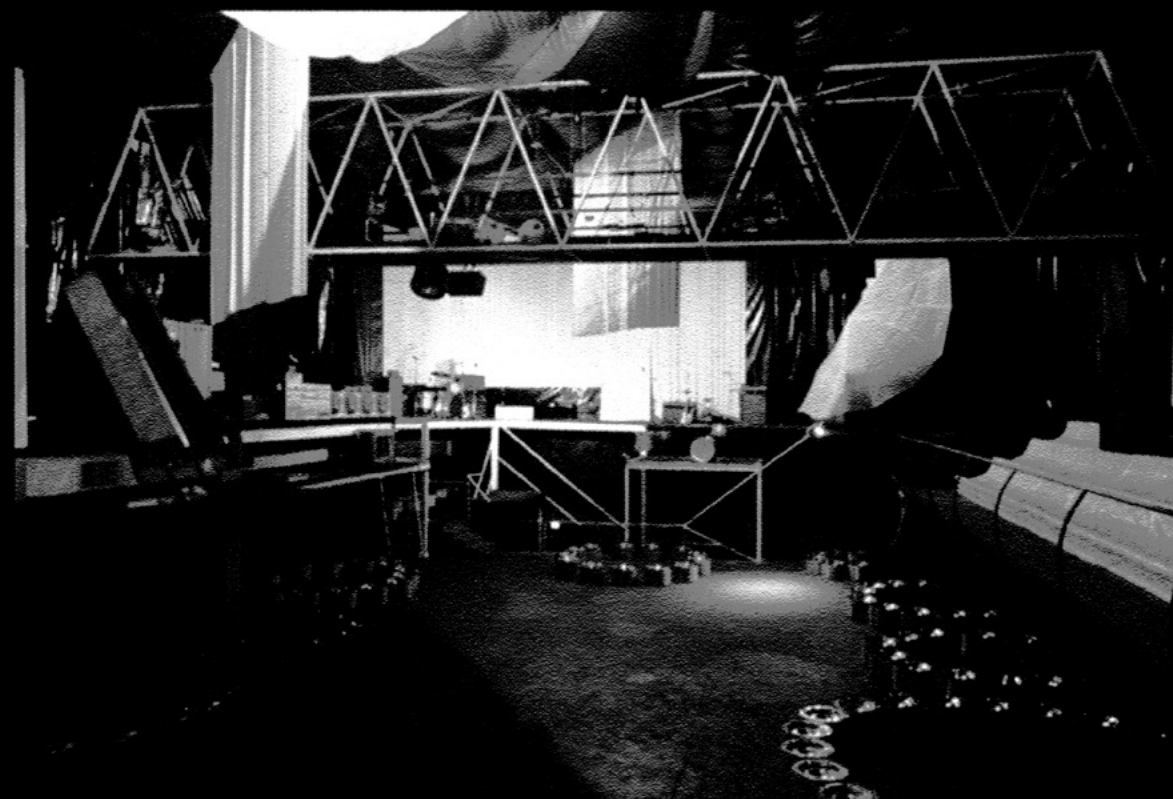
[p.24 superiore](#)

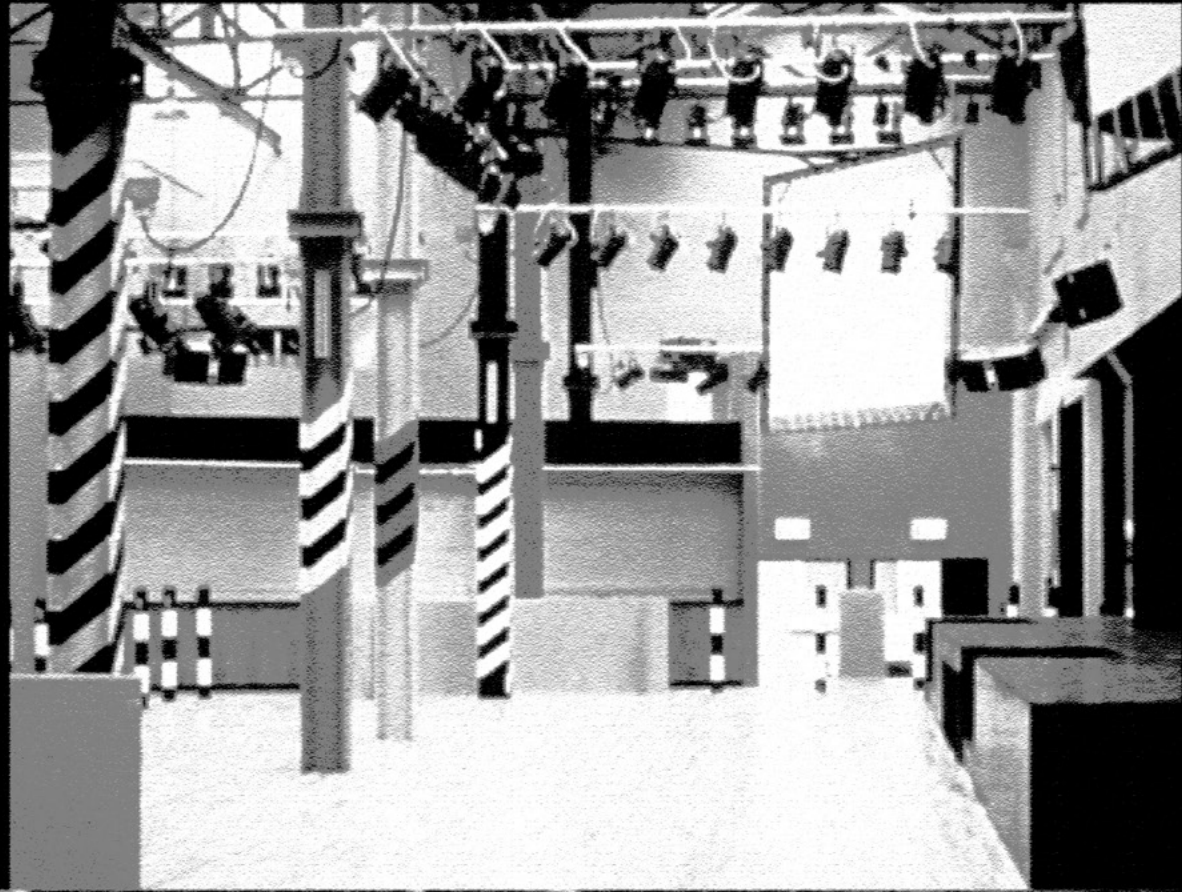
[p.24 inferiore](#)
[p.25 superiore](#)

[p.25 inferiore](#)
[p.26](#)
[p.27 superiore](#)
[p.27 inferiore](#)
[p.28 superiore](#)
[p.28 inferiore](#)
[p.29 superiore](#)
[p.29 inferiore](#)

Performance presso lo Space Electronics, Firenze, 1968
Space Electronics, Firenze, 1968
Corteo Bacchico, Grande Piatto del Tesoro di Mindhall
Watergate Club, Berlino, 2015
Rituel Festifs Serie, Caroline Hayeur, 1997
The Loft, New York, 1975
Space Electronics, Firenze, 1968
The Hacienda, Ben Kelly, Manchester, 1985
L’Altro Mondo, Derossi Associati, Rimini, 1967
Ballerini di Northern Soul, 1970s
Larry Levan al Paradise Garage, NY, 1980s







Party Primes



LA MIRROR BALL

*But the night begins to turn your head around
And you know you're gonna lose more than you found*

*Frankie Valli & The Four Seasons,
"The Night" from Chameleon, 1972*

Questa invenzione, comunemente associata alla nightlife degli anni '70, ha origini ben precedenti. Se ne trova una prima testimonianza già nel 1897, in un allestimento per una festa annuale a Boston degli electrical workers. Nel 1927 ne viene presentato il primo brevetto e dopo un periodo d'ombra riappare negli anni '60 trovando i momenti di maggior successo e diffusione negli anni '70 con la propagazione della cultura Disco nel Nord America. I club newyorkesi di quel periodo avevano come totem del loro prestigio la dimensione della palla a specchi, infatti Nick Siano racconta di averne visto una al "The Loft" e ne era rimasto incantato, così quando decise di aprire il "The Gallery" ne acquistò subito una ma più grande, facendosela costruire su misura (1). Successivamente, quando l'onda della Disco perse terreno per lasciar emergere la scena House, la palla a specchi rimase appesa nei locali pur non ricoprendo il ruolo che aveva assunto, così per i decenni successivi ingloba in sé sentimenti sempre più nostalgici.

Non mancarono i tributi, specialmente dal 2000 in poi, quando ci fu uno spostamento nella cultura pop dall'RnB ad un genere Dance più Elettronico (EDM), in cui la palla a specchi tornò a rappresentare le radici nel passato della cultura disco (2). Ci furono diversi concerti che facendo leva sul potente simbolo ormai interiorizzato di nightlife della disco-ball, crearono potenti scenografie, di cui ricordiamo quello di Madonna, "confessions tour" del 2006. In tale evento, la palla a specchi fungeva da astronave-uovo-contenitore per la celebrità, una sorta di veicolo e generatore al tempo stesso, idem per altri grossi eventi come il tour degli U2 di una decina di anni prima. Oltre a ciò da quegli anni questo oggetto tornò ad essere icona nostalgica tanto da farne addirittura versioni da appendere allo specchietto retrovisore. Nel campo della moda fu ispirazione per il rivestimento di abiti, o superfici più in generale. La nostalgia connessa a tale oggetto è uno degli elementi cardine del suo successo: le canzoni pop che ne fanno riferimento raccontano storie romantiche di incontri in feste in cui la palla a specchi segna una atmosfera ben precisa, come cantato da Taylor Swift con Mirrorball o dalla omonima canzone del gruppo Everything but the girl ed altre ancora. C'è qualcosa di magico in questo oggetto ed al risultato che si ottiene durante una festa facendone uso del quale si prova ancora nostalgia, come una sorta di purezza festiva perduta nel tempo.







La palla a specchi si basa su un principio molto semplice, quello di frammentare un fascio luminoso e dargli movimento al tempo stesso. Essendo una sfera in movimento il primo parallelismo che viene alla luce è quello di una stella, come il Sole, che irradia intorno a sé raggi di luce in tutte le direzioni. I raggi producono delle visibili tracce luminose che orbitano intorno a questa stella con velocità differenti, scansionando l'ambiente circostante. Nella sala si crea una centralità di cui diventa il punto di riferimento, il movimento circolare produce uno degli effetti psichedelici luminosi più incantevoli mai prodotti, una vorticoso perdita di orientamento, ma al tempo stesso una coscienza del tutto. Si ricrea un microcosmo in cui tutto è in movimento salvo l'origine stessa di tale movimento - la palla gira, ma su se stessa. Tale caos si genera dalla combinazione di un movimento circolare alla frammentazione dell'origine, che in un certo senso diventa una coscienza del tutto perché illumina tutto l'ambiente circostante. Nessuno viene escluso da questi riflessi luminosi, come se a ciascuno ne appartenesse uno.

● Ecco che questo oggetto diventa icona postmoderna, in una condizione dove vengono illuminati proprio tutti in modo equo, e di una luce non propria ma riflessa.

Le discoteche di quel periodo erano dei luoghi culturali molto importanti, perché non solo accoglievano tutti gli emarginati sociali mettendoli sullo stesso piano, ma sperimentavano nuove forme di stare insieme, a volte (come nei casi di quelle progettate da gruppi radicali in Italia) molto sperimentali. Precede questo oggetto, seguendo il ragionamento, il riflettore ad "occhio di bue", che focalizza la luce su un singolo, una celebrità-divinità, in un sistema antropocentrico-gerarchico, mentre la mirrorball riporta ad una condizione democratica - si tratta così di una cristallizzazione di un momento storico di rivoluzione sociale (siamo vicini al '68) in un particolare oggetto-effetto.

Il vortice di scintille luminose prodotte dalla palla a specchi ricordano però anche il luccichio di qualcosa di prezioso, un grosso diamante sfaccettato che beneficia i danzanti della sua luminosità, aprendone la strada per l'esperienza festiva. Tanto che diventava riconoscibilmente un oggetto prestigioso nell'ambiente del locale notturno. Fu così che cominciarono le varianti e le personalizzazioni, anche se nella maggior parte dei casi limitate al dimensionamento, per cui venivano prodotte sempre più grandi per dare al locale un'impreziosimento ed una sofisticazione della scenografia luminosa. Un'azienda in particolare si stabilì come leader nella produzio-

ne di queste sfere, la “Omega National Products”, che le costruiva artigianalmente a partire da tasselli in vetro incollandoli su sfere di alluminio (3), ma la produzione ed il progetto rimasero pressoché invariate per cui la scomparsa della produzione di questo prodotto inevitabilmente misero in difficoltà la fabbrica.

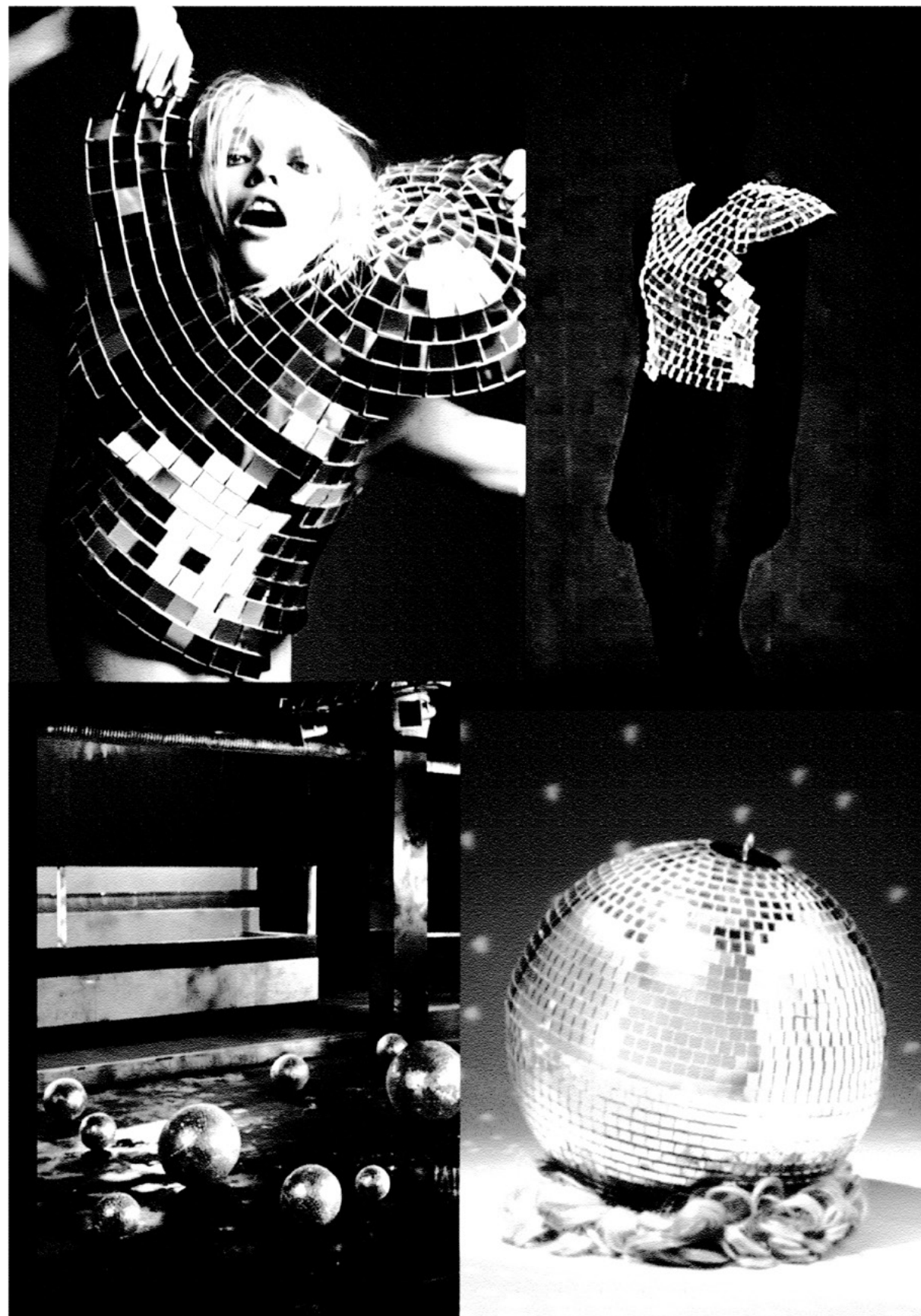
La riscoperta di questo oggetto nella fine degli anni novanta, non fu solo nostalgica. La nostalgia era provata per una festa incantata dalla palla a specchi, il cui ricordo era intrappolato in questo oggetto. Si cercava di capire quale fosse il sostituto, che voleva significare quale fosse la nuova “festa” senza palla a specchi. In certi casi, come nella controversa cover di Justin Timberlake “Futuresex/Lovesounds” si potrebbe leggere il desiderio di superare il sentimento di nostalgia di quella “festosità perduta” per cominciare un nuovo capitolo di esperienza festiva. Contrariamente a ciò, nella maggior parte dei casi, della disco-sfera se ne servirono le celebrità del momento per confermare il proprio ruolo di mirrorball, ovvero frammentartici e riflettori di luce al tempo stesso, democratizzatori dell’esperienza festiva. Case di moda come Maison Margiela riprendono questa icona per enfatizzare la “festosità” di certi outfit e decostruirla (vedi collezione haute couture SS2008). La Pop-Star Taylor Swift non solo ha fatto uscire una hit nel 2020 dedicata alla mirrorball, ma decise di personificarla alla premiazione American Music Awards 2018 con un vestito mirrorball (4). Il centro di riflessione della palla a specchi rappresenta l’artista, non solo riflettendo e frammentando una luce in modo che arrivi a tutti, ma permettendo a tutti di essere riflessi in tali frammenti. Ecco che i tasselli di specchio rivelano la loro doppia funzione, per cui quando non solo irradiano luce, ma al tempo stesso riflettono i fan che li osservano.

La discoball diventa forse l’unico oggetto che ha in sé un’integrità del momento di massimo splendore della nightlife, il suo inizio, nonostante metà della sua vita sia rimasta nascosta e quasi l’altra metà sia stata solo un’icona, ha cristallizzato in sé il momento di vera fruizione della discoteca come luogo di socializzazione, generando pura “festa”.

- (1) Garber, D. (no date) Meet Me Under the Disco Ball: A History of Nightlife’s Most Enduring Symbol.
- (2) Pizzo, M. “DJ” (2016) How “SexyBack” Changed Everything, Medium.
- (3) McFadden, C. (2016) Disco Is Dead, but the Ball Still Spins in Louisville, NBC News.
- (4) Balmain (2019) - Resort collection 2019, Look 24.

p.39 superiore
p.39 inferiore sinistra
p.39 inferiore destra
p.40
p.41

Maison Margiela Haute Couture 2008
Dance Hall, Chen Wei, 2013
Disco Bomb, Martin Kippenberger, 1989
Verboten Club, New York 2017
Disco Ball in Box, Lisa Kereszi, 2008







LA LUCE STROBOSCOPICA

Brothers, Sisters

One Day we will be free.

From Fighting, Violence, People Crying in the Streets.

Were the angels from above

Falling down and spread their wings like doves.

As we walk, hand and hand,

Sisters, brothers

We'll make it to the promised lands

Joe Smooth "Promised Land"

from Promised Land, 1987

Questo tipo di illuminazione nasce per esperimenti scientifici, legati alla misurazione, negli inizi degli anni trenta. Si tratta di una fonte luminosa a scarica che crea intermittenze luminose regolari. La sua qualità principale è quella della trasformazione della percezione del tempo, nonostante nella misurazione scientifica venga usata come strumento per la scansione esatta di certe frequenze temporali. Negli ambienti festivi invece, diventa una alterazione del tempo perché permettendo alla vista di vedere meno fluidamente ciò che si muove intorno, si ha l'effetto di una riduzione della velocità di ciò che accade, un'effetto di slow-motion. Tutto si muove a scatti e si provano delle esperienze vorticosamente disorientanti, come etimologicamente rimanda "στρόβος", cioè "strobo" che significa "vortice".

Nel corso degli anni '40 e '50 ci furono diversi test condotti sulle allucinazioni provocate dalle lampade stroboscopiche, allucinazioni che ricordavano l'effetto della mescalina. Ricerche più moderne hanno invece dimostrato che l'effetto della luce strobo sul cervello è quello di rompere certe barriere tra diverse regioni del cervello, mentre altre invece mostrarono l'induzione di onde alfa. Queste ultime onde normalmente scompaiono quando si svolgono ragionamenti funzionali e più nello specifico sono legate a visioni, allucinazioni ed esperienze di bellezza trascendentale (1). Nel caso degli ambienti dei night club o delle feste, si tenta di ottenere un'esperienza catartica nella continua alternanza tra luce e buio, una totale immersione nell'azione della folla, con movimenti disorientati-inoperosi. Anche percezione del tempo è distorta, più vicina all'interpretazione di tempo kairos a quello cronologico, ovvero un tempo che scorre diversamente poiché se ne percepisce una qualità diversa. Per capire meglio basti pensare

a come il tempo è esperito diversamente se immersi in un gioco, uno sport o un'attività artistica in cui si dice che passi più velocemente, allo stesso tempo qui un oggetto come la lampada stroboscopica altera la percezione del tempo in modo più forzato e intromissivo.

Il caso della luce stroboscopica ha una vicinanza con la descrizione dello spirito dionisiaco alle basi dell'esperienza festiva. Giorgio Colli considera Dionisio come la divinità della contraddizione, in cui coesistono gli opposti, ed analogamente lo stato euforico-attivo-positivo e quello demoralizzato-passivo-negativo continuano un'alternanza nello spirito del partecipante alla festa (2). Il continuo e rapido cambiamento tra una luce accecante ed un buio profondo può considerarsi una traduzione di questa dualità, e l'effetto prodotto infatti ha una potenza travolgente in colui che se ne sottopone. Resta però il fatto che una sorgente luminosa del genere funziona meglio se sola, affinché il contrasto sia amplificato, e quindi l'elemento più cruciale nel suo utilizzo è il buio. Essa mantiene una certa efficacia proprio perché nel buio si disconnette la percezione più dominante della vista, perdendo i riferimenti dello spazio intorno a sé in continuo movimento, e quando si ha la possibilità di "vedere" nuovamente, ecco che questo si presenta mutato. In realtà lo spazio architettonico non muta, ma nei night club esso è invisibile, lo spazio ed il senso dello spazio lo danno solamente la folla (3). Ciò vuol dire che questo oggetto, che è una lampada, permetteva una dimensione dello spazio che non è più quella perimetrata da muri, ma dalla percezione dello spazio data dai sensi.

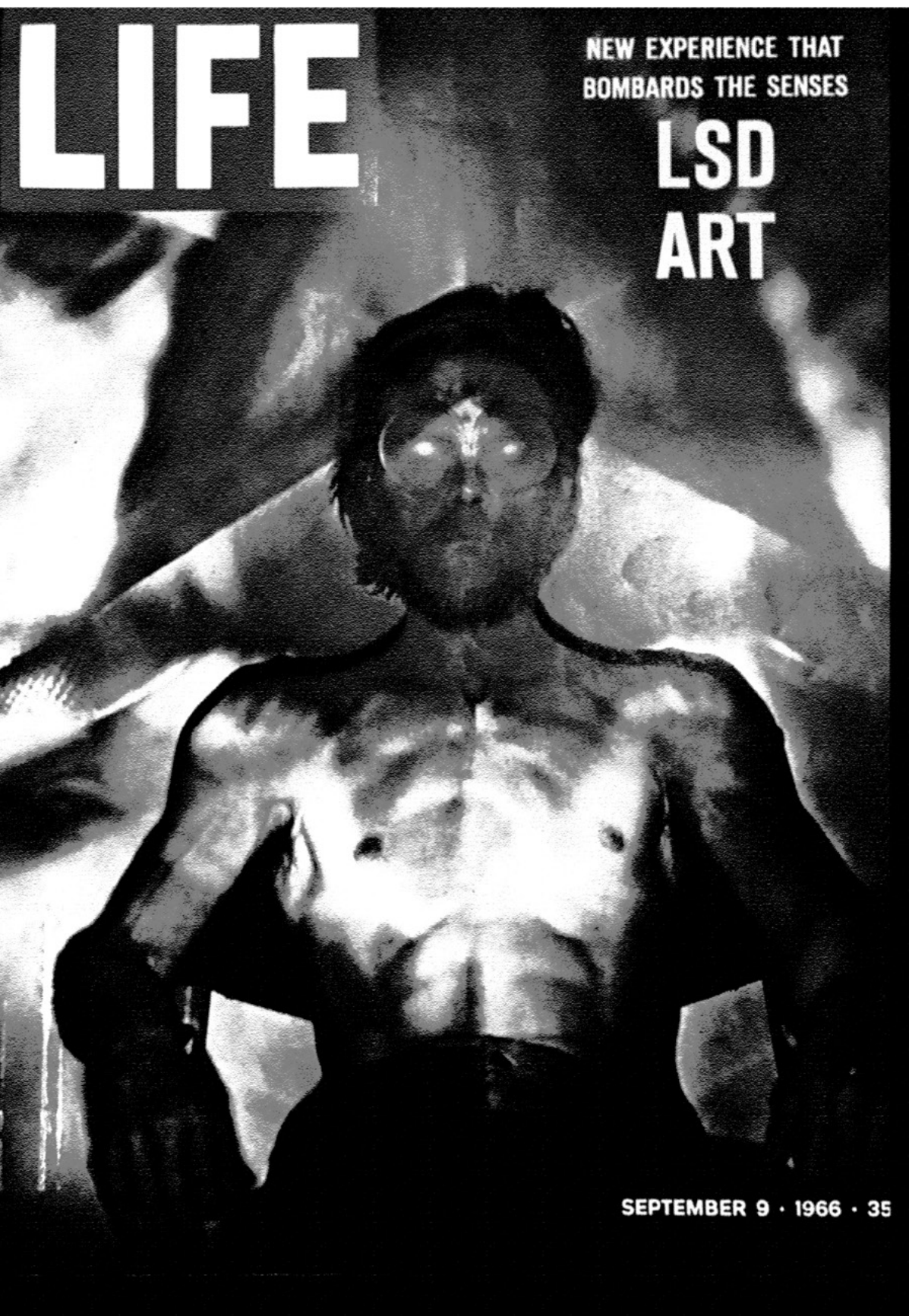
● La modernità tendeva alla creazione di spazi totalmente "in luce" mentre la discoteca riporta lo spazio nella dimensione dell'instabilità, in cui il flash scompare dopo aver imposto la propria sovranità riconoscendo e lasciando il posto all'oscurità, come osserva Foucault nel 1977.

Ed è proprio in questo ambiente in cui l'oscurità diventa co-protagonista che la percezione si altera e perde la propria operosità permettendo esperienze "festose". "Paradossalmente la strobo, i laser, le luci UV riportano l'oscurità nell'architettura permettendo ai vecchi fantasmi culturali di danzare liberi" (4). Questa lampada era spesso usata in feste organizzate al di fuori dei clubs, come le warehouses, ex-edifici industriali abbandonati ed altri luoghi in cui lo spazio era molto ma circoscrivevano una nuova forma di spazio alterato, quello festivo.

Negli esperimenti dei Merry Pranksters negli anni sessanta,







veniva utilizzata un tipo di illuminazione stroboscopica per enfatizzare l'effetto degli psicoattivi che venivano somministrati ai partecipanti a loro insaputa. La percezione della distorsione e frammentazione del movimento e dello spazio circostante veniva impressa nella retina dell'osservatore allucinato da sostanze psichedeliche, che si interessava all'effetto della luce più che alla scenografia che gli stava intorno (5). Nell'allestimento di questi proto-eventi esperienziali non c'era particolare interesse nella scenografia o architettura del luogo che ospitava la festa, anzi, bastavano poche proiezioni, luci stroboscopiche ed alcune UV in aggiunta ovviamente a sostanze stupefacenti per trasformare l'ambiente, si crea così la necessità di effetti luminosi per compensare l'austerità del luogo. Inoltre, tali effetti servivano ad amplificare, ed in alcuni casi a guidare le esperienze allucinate dei partecipanti: la percezione dello spazio e più in generale di ciò che accade nella festa si distorce e diventa tempio dell'ascesi percettiva. I rave party che musicalmente ricercano uno stato di trance dalla ripetizione, si traducono visivamente con le luci stroboscopiche, e proprio lo stato di ripetizione ad alti ritmi libera il corpo e la mente dalle proprie catene percettive (6).

La stroboscopia induce ad un'assimilazione sempre più automatica di informazioni, che si imprimono con la cadenza del ritmo della luce e del buio - ciò che si percepisce durante la fase luminosa si imprime in quella buia, analogamente a quanto osservato da Gilles Deleuze a proposito della scrittura "stroboscopica" di Hélène Cixous (7). L'operazione assume una dinamica simile a quella digitale binaria, che non lascia spazio a situazioni intermedie, infatti l'utilizzo della stroboscopia è sin da subito un elemento prediletto della scenografia della musica elettronica ed il suo impiego ha preso il linguaggio binario "DMX". Ancora oggi nonostante la sua semplicità, questo tipo di illuminazione è tra i più usati per la sua efficacia, ed è stato declinato in altre lampade per gli allestimenti festivi, aggiungendo parametri di cambio colore, disegno e movimento, come prima i PAR LED ed ora le teste mobili di ultima generazione, ma sostanzialmente mantenendo l'elemento fondamentale dell'intermittenza. Non si sa che forma abbia questa lampada, perché di fatto non ne esiste una sola, nonostante l'effetto sia talmente frequente da passare inosservato, ed analogamente ai posti in cui è stata utilizzata al meglio, luoghi dismessi, abbandonati e di certo non destinati alla festa, anch'essa nasce con tutt'altro scopo per poi diventare uno dei suoi fondamentali.



- (1) Esteve, P. (2016) 'Barthes In The Dark', in Silva, G. and Carpenter, C., *Nightswimming: discotheques from the 1960s to the present* 2015. Bedford Press, pp. 51-56.
- (2) Colli, G. (ed.) (1990) *La sapienza greca. 1: Dioniso* [u.a.]. 1. ed. Gli Adelphi. Milano: Adelphi Ed (Gli Adelphi, 14), pp. 51-72.
- (3) Silva, G. et al. (2016) 'Space, Electronic: Radical Architecture of the Night'. AA School of Architecture, London, 25 February.
- (4) Esteve, P. (2016) 'Barthes In The Dark', in Silva, G. and Carpenter, C., *Nightswimming: discotheques from the 1960s to the present* 2015. Bedford Press, pp. 51-56.
- (5) Wolfe, T. (1999) *The electric kool-aid acid test*. New York: Bantam Books.
- (6) St. John, G. (ed.) (2009) *Rave culture and religion*. London: Routledge (Routledge advances in sociology, 8).
- (7) Deleuze, G. (2002) 'Hélène Cixous or Stroboscopic Writing', *Oxford Literary Review*, 24(1), pp. 203-205.

IL SOUND SYSTEM

What we're dealing with here
is a total lack of respect for their law.

The Prodigy, "Their Law"
from Music for Jilted Generation, 1994

Il sound system ha origini in Jamaica, a Kingston negli anni quaranta i primi complessi di casse acustiche giravano per la città organizzando feste spontanee. Viene ricordato il "Tom the Great Sebastian" come uno dei primi che appunto allestiva feste nelle strade con il proprio impianto stereo a servizio del pubblico. Questi organizzatori proto-DJ riuscivano a guadagnare quando cominciarono a vendere drinks e cibo e l'affluenza già negli anni 50 ammontava a migliaia di partecipanti, tanto che questo genere di eventi era più seguito dei concerti. Poi il sound system diventò un elemento dimostrativo: si considerava la sua potenza, la sua dimensione come un attributo fondamentale nella competizione tra i vari possessori, manifestandosi palesemente nei Sound Clash degli anni '60, ovvero delle vere e proprie sfide di Sound systems. (1)

Dalla Jamaica questa cultura arrivò con l'immigrazione di massa nel Regno Unito negli anni '70. Dagli anni '80 proprio in Gran Bretagna si sviluppa quello che sarà un movimento europeo che trova icona nel sound system, il rave party (2). Si parla di un momento storico che sprigiona la necessità di libertà dei giovani in forme di festeggiamenti illegali ed opposti al costume del loro tempo, ma che conserva una radice di redenzione e connessione con la realtà alla base della cultura Jamaicana, infatti la musica trasmessa da questi potentissimi impianti spesso parte da generi Raggae, come la Dub, sulla quale si costruiscono da parte dei DJ dei rave party mix che li integrano a forme sempre più elettroniche ed accelerate di techno.

Nei rave del primo periodo, come quelli della Spiral Tribe di Londra degli inizi anni novanta, il Sound System si era delineato come un monumento del rave sin dal principio. Esso era il centro del nuovo evento di estrema libertà in cui non serviva nient'altro, ma che poi si sviluppò cercando di elaborare anche scenografie di sempre maggiore complessità. La purezza del rave era proprio il non necessitare il superfluo, anzi di rigettarlo, come rigettava tutte le oppressioni che la società - specialmente in Inghilterra - infliggeva ai giovani (3). Il collettivo inglese rivendicava un diritto alla festa teorizzato da Hackim Bey in T.A.Z. che metteva in atto con assembramenti in luoghi abbandonati, occupandoli temporaneamente e creando degli ecosistemi in





grado di autogestirsi che avevano politiche interne simili a microsocietà. Nei rave la festa era una manifestazione implicita di un malessere sociale, che però aveva un effetto catartico per i partecipanti, e tale festa si formava intorno ad una musica che travolgeva su tutti i fronti il pubblico. Il volume, il ritmo e le sonorità erano esasperate ma persuasive, tutte mirate ad avvolgere il raver, portarlo ad uno stato di trance che lo isolava dal resto e lo portava ad una sorta di esperienza ascetica (4). Il muro di casse creava una vera e propria architettura, uno spazio circoscritto il più possibile dalla musica, ma anche una separazione tra i danzatori ed il backstage, come per esempio il DJ.

● Infatti non si voleva che ci fosse una gerarchia dove si svolgeva la festa, con l'attenzione rivolta ad uno o pochi individui, ma solo uno spazio delimitato da una musica libera in perfetta uguaglianza tra i partecipanti.

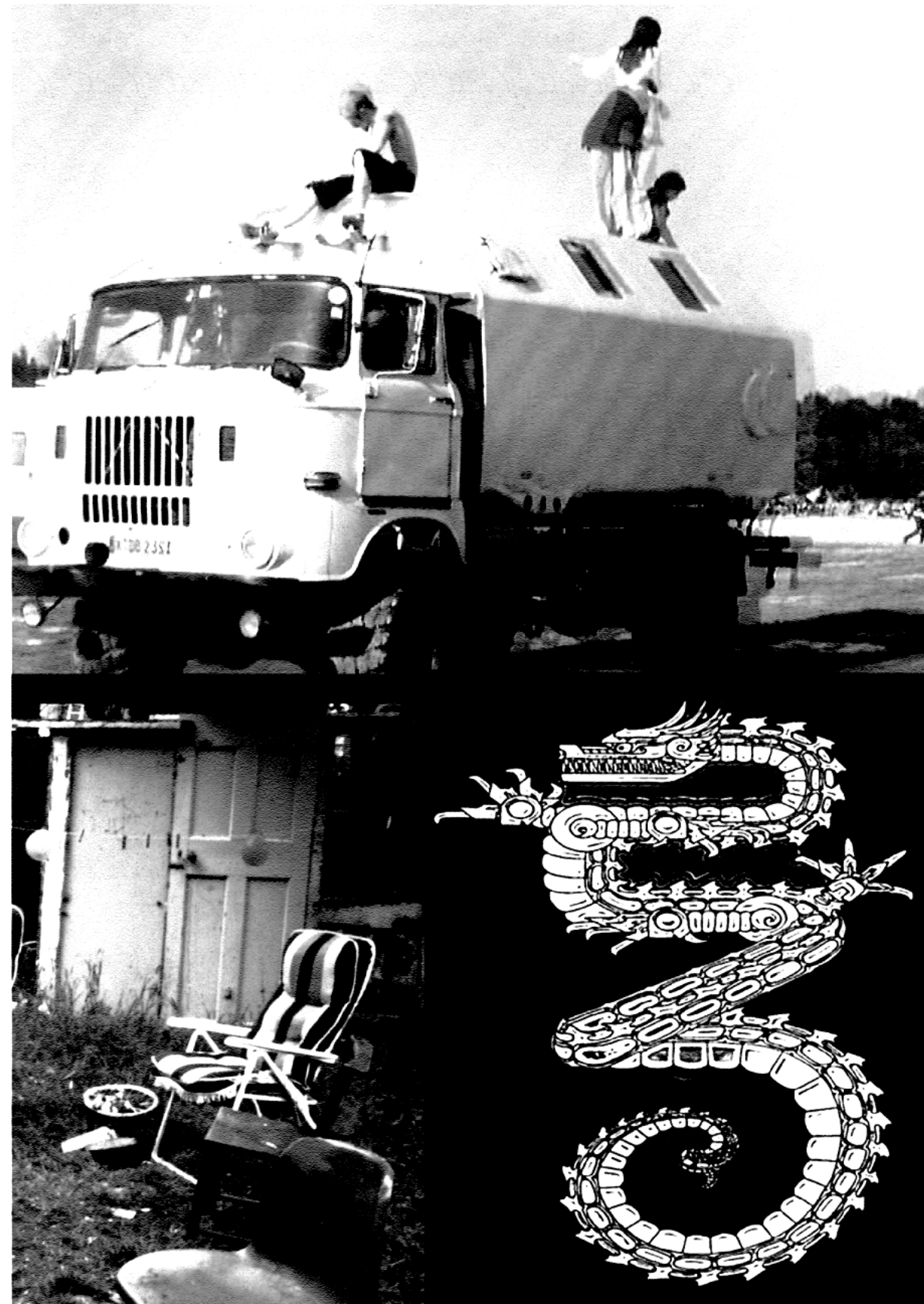
Il volume è spaventosamente alto, per non dare attenzione a nient'altro che la musica, veicolo per la liberazione dal proprio corpo ed allo stesso tempo grido di affronto all'istituzione. L'esperienza però era anche di riconnessione con l'ambiente che lo circondava, infatti le feste erano meramente pacifiste e non avevano interessi rivoluzionari, ma solo di autosufficienza. Cercavano un'alternativa alla realtà con la quale non si ritrovava più un'esperienza di libertà.

La caratteristica di temporaneità del free-party è essenziale per comprendere la struttura del sound system, ovvero una sorta di modularità. I ravers dopo l'introduzione di leggi come il "Criminal Justice and Public Order Act 1994" seguito della famosa festa di circa sette giorni di Castlemorton, vedevano severamente proibite le loro feste, e decisero di organizzare carovane chiamate Teknival che si spostavano in tutta europa per organizzare feste e poi scomparire in altri paesi (5). Un neo-nomadismo che riflette la condizione già descritta da Deleuze e Guattari come psico-nomadismo per cui lo smarrimento nei confronti della società si accentua e culmina con un continuo spostamento come dei relitti della civiltà occidentale, oggetti che vengono ripresi e scappano - l'estetica di questo movimento è infatti rappresentata dal riutilizzo non celebrativo o nostalgico ma empatico. Le carovane dei "rifiutati" dalla società sono composte da camion obsoleti e spesso di origine militare, proprio come i sound system sono composti da casse acustiche recuperate, aggiustate o assemblate da pezzi trovati. Non c'è nulla di nuovo o che venga comprato: le scenografie sono montate

spesso a partire da oggetti che si trovano durante il loro percorso o comunque abbandonate, i luoghi dove si svolgono i rave party sono abbandonati, spesso ex-luoghi industriali. La presenza di questi spazi nel resto della struttura urbana, come di questi oggetti abbandonati o rifiutati nel nostro ambiente, è una fase temporanea anch'essa spesso antecedente alla riqualificazione o al riciclo, ma nel momento in cui essi sono separati a quella struttura accettata, allora essi possono restituire una esperienza festiva pura come quella che i raver domandano. Proprio per il loro contrasto con la convenzionalità essi esprimono la sincera ricerca di libertà che va oltre la materialità del valore associato alle cose e per quanto scarse le qualità di tali oggetti, o spazi, pareggiano quelle dei loro equivalenti "nuovi" con la quantità e l'unità. Un sound system usato in un rave party ha un ingombro che a parità di volume occupa più del doppio dello spazio di uno "nuovo". Ma proprio l'idea di creare un monumento che possa impressionare per le dimensioni è alla base della costruzione del muro di casse acustiche che identifica questo tipo di feste. La quantità diventa importante più della qualità in questo caso, spesso non è necessaria ma resta comunque un orgoglio per i ravers ed un simbolo di unione dei singoli e delle proprie forze. Ecco che quando le tribes si organizzano per un evento uniscono i propri sound systems per aumentare il volume della musica che trasmettono.

● Proprio perché il sound system è un totem del rave party, gli organizzatori sono delle neo-tribù postmoderne.

La Spiral Tribe ne è una delle prime e più famose, tant'è che nella scenografia che allestiva per i loro primi eventi c'erano solo due elementi significativamente simbolici, la spirale ed il numero "23", che saranno poi ripresi da numerose altre tribes europee. Il "23" simboleggia l'enigma e la casualità degli eventi, mentre la spirale nella simbologia celtica rappresenta l'espansione, la crescita e lo sviluppo, ma anche l'universo e il sole, la ricerca di se stessi. C'è in questa ricerca l'idea di percorso che non è solo interiore ma anche di viaggio, le carovane di camion viaggiano in tutta Europa come il movimento nato dalla stessa tribe insieme ad altre, chiamato per l'appunto "world traveller adventures", che vede questi gruppi di raver svolgere delle sorte di missioni festive per il mondo, con scopi anche umanitari di aiuto e ricerca musicale tramite feste itineranti, tutto documentato e poi divulgato tramite DVD o nel web (6). Non a caso questi cosiddetti teknival rappresentano però l'ultima fase di un movimento sempre più in declino, poiché il costo di questi viaggi

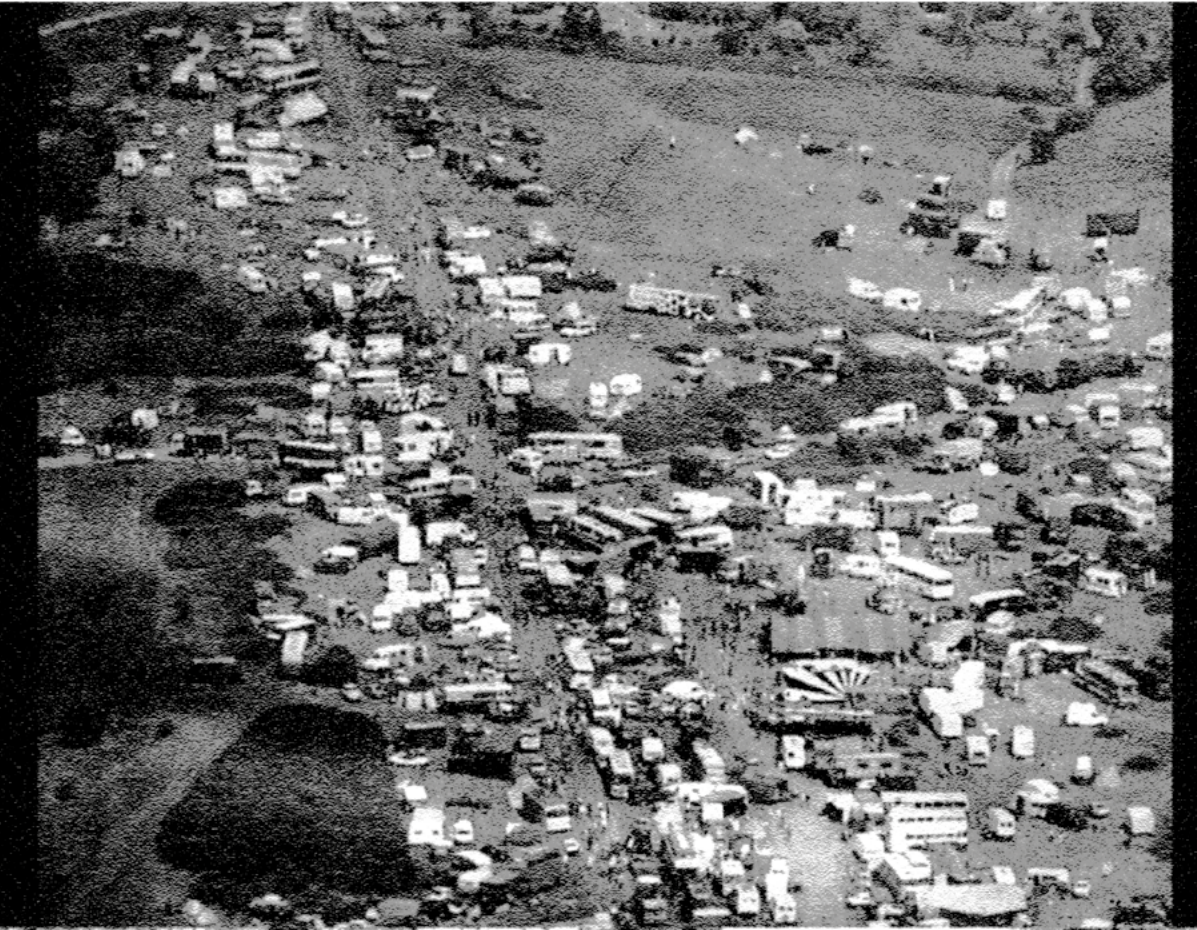


diventava insostenibile a lungo termine. Lo stile di vita di queste persone era quindi quello di guadagnare abbastanza per poter partire più a lungo possibile e poi tornare per ripetere questo cerchio: in un anno sei mesi erano passati in teknival e sei mesi invece erano riservati al lavoro. Da un'intervista ad un frequentatore di questi lunghi viaggi mi è stato spiegato il motivo per una scelta di vita così radicale: non rimandare la possibilità di avere nuove esperienze al futuro. Non c'è visione del futuro in questo mondo del rave, come ereditato dal movimento punk, ma perché il godimento del presente sta al nocciolo del movimento stesso, in qualsiasi forma. Il sound system dei rave party non è semplicemente uno strumento, ma è vicino a questi individui che non si inseriscono nella società, elementi abbandonati e poi presi per essere uniti tra di loro, per suonare insieme in giro per il mondo, in luoghi in cui non si sarebbero mai aspettati di trovarsi, e poi svaniscono, perché vengono lasciati o per strada o scambiati con altre cose durante il viaggio. Alla fine di queste carovane spesso non tornano che i soli raver, liberati da tante cose che nelle varie feste si sono disperse, ed il viaggio assume per loro un'esperienza catartica, un'odissea per la conoscenza, un viaggio casuale per la ricerca e l'espansione di se stessi.

Il rave ed il suo sound system si trasformarono intorno agli anni 2000 in ciò che oggi chiamiamo festival. La capacità di organizzare eventi con enorme affluenza di persone diventò un business notevole per alcune tribes che si erano stancate della loro continua lotta con la legalità. È così che il sound system che caratterizzava il free party è sostituito da quelli più nuovi e di eccellente qualità, ed è così che non funge più da separazione tra pubblico e DJ: da totem diventa podio, integrato a strutture sempre più elaborate e centralizzate sull'artista del momento. Il festival è il punto di incontro di una generazione di raver stanchi e di un business in pieno sviluppo dei concerti con le nuove generazioni. In certi casi, come il famoso collettivo Heretik di Parigi, gli si affidano locali interi, in altri, come il caso degli Spiral Tribe, si trasformano in organizzatori di eventi commerciali (7), ma la purezza dei primi rave viene abbandonata al passato. I festival assumono forme sempre più libere, ma solo in apparenza, perché le scenografie e i costumi diventano sempre più elaborati e mescolati alla virtualità: eventi post-rave come il Burning Man o Tomorrowland prendono forme che tendono sempre più all'assurdo, un caotico carnevale di stili precedenti portati all'estremo. Partecipanti mascherati ed avatar virtuali sono sempre più simili uno all'altro, in una libertà d'espressione monitorata e permessa dalla piattaforma ospite, ma si tratta di una strada aperta proprio dai primi free-party ed ancora prima dai primi clubs. Il soundsystem, fatto

di tante unità diverse da loro riunite in unico grande progetto, come i partecipanti dei free-party, lascia il posto ad anonimi oggetti seriali che da fulcro diventano marginali rispetto alle esagerate scenografie.

- (1) «BBC - Music - Essential Guide to Reggae», 14 ottobre 2007.
- (2) Henriques, J. (2008) 'Sonic diaspora, vibrations, and rhythm: thinking through the sounding of the Jamaican dancehall session', African and Black Diaspora: An International Journal, 1, pp. 215-236.
- (3) Guest, T. (2009) Tim Guest tells the story of how the state crushed the early 90s free party scene, the Guardian.
- (4) St. John, G. (ed.) (2009) Rave culture and religion. London: Routledge (Routledge advances in sociology, 8).
- (5) 'Criminal Justice and Public Order Act 1994' (2021) Wikipedia.
- (6) Damien Raclot Dauliac and Krystof Gillier (2013) World Traveller Adventures - African Expedisound - Tomahawks - I.O.T (In/Out/Through) - Teknokrates.
- (7) Damien Raclot Dauliac (2013) HERETIK SYSTEM - We Had A Dream.



Visual Essay:

Technonomadismo

TEKNOTRAVELLERS

Tom Anirae

Cominciò a fotografare con la sua Rollei35 da ragazzo, documentando la vita che lo circondava e sviluppando da sé le fotografie in camera oscura. Alla fine degli anni '90 partì insieme ad un gruppo di ravers in giro per il mondo e continuò ad immortalare la vita alternativa che questi techno-viaggiatori conducevano con scatti molto naturali. Infatti tutte le sue fotografie non hanno nessuna post-produzione, ma spesso riportano segni di usura ed imprevisti di viaggio.

SPIRALLED

Seana Gavin

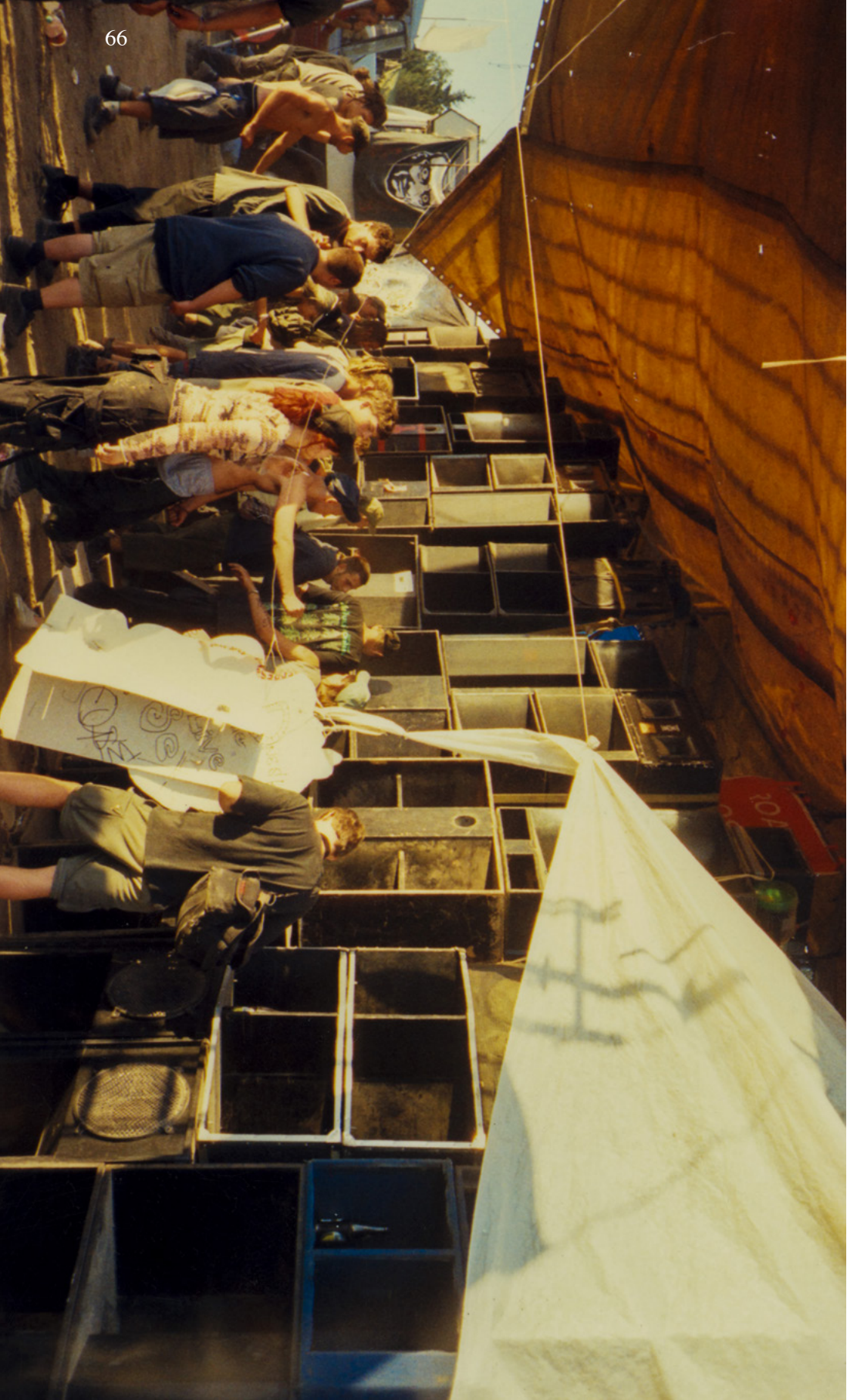
Partecipò a numerosi free-party con le Tribes più famose degli anni '90, tra cui la Spiral Tribe 23. Da allora ha fotografato l'evoluzione dei raves pubblicando diversi libri a riguardo, che mostrano con trasparenza il ruolo che queste feste avevano per la sua e le generazioni a lei vicine. Nel suo lavoro, vuole mostrare mondi paralleli in cui il tempo si manifesta in modi alternativi per cui passato e futuro coesistono, e per sviluppare tale ricerca si è successivamente occupata di collage artistici come medium di narrazione.

NO SYSTEM

Vinca Petersen

La vita di Vinca Petersen è quella di una nomade contemporanea, la sua vita gira tutta intorno alla musica ed è per questo che per un paio di anni ha girovagato l'Europa insieme ad un gruppo di giovani persone, organizzando eventi musicali illegali e rave. Petersen viveva con i suoi amici in vecchi van, autobus o roulotte. Questi giovani nomadi erano costantemente alla ricerca di terre desolate o di edifici abbandonati per montare la loro postazione e pompare musica techno.



























Intervista a Clino Trini Castelli
21 Febbraio 2021

Il Piper Pluriclub

● Più conosciuto come Clino Castelli, è fratello del critico d'arte Tommaso Trini Castelli e marito della designer di moda Nanni Strada. È noto a livello internazionale per il suo lavoro di rinnovamento dei linguaggi plastici, perseguito attraverso il concetto di "noform". Rispetto all'uso dei tradizionali metodi compositivi, Castelli ha infatti privilegiato il progetto degli aspetti più intangibili della figurazione, come il colore e la materia, la luce e il suono. Ciò lo ha portato, fin dai primi anni Settanta, a essere uno dei primi a occuparsi della ricerca sull'identità emozionale dei prodotti nel settore industriale, sviluppata attraverso gli strumenti propri del Design Primario e del CMF Design.

● Arte Povera

Alla metà degli anni '60 sono stato direttore artistico del Piper di Torino, una discoteca che era l'estrapolazione dell'omonimo locale di Roma. Pur giovanissimo mi sono occupato della sua immagine ed anche delle prime importanti performances che avvenivano in Italia. In quegli anni a Torino c'era infatti un gruppo di artisti molto attivo, tra cui Pistoletto, Mondino, Gilardi, Boetti, che erano diventati miei amici già dall'inizio degli anni '60 attraverso la frequentazione della galleria di Gianenzo Sperone. Io ero il più giovane e provenivo dal mondo del design, dal Centro Stile della Fiat dove avevo preso il posto che Giugiaro aveva lasciato libero da poco. Tuttavia l'arte era uno dei miei maggiori interessi, per cui seguivo con entusiasmo il loro lavoro e le loro opere. Tra le prime lamiere a specchio di Pistoletto (la quarta), c'è proprio il "Ritratto di Clino" del 1963. Io ho continuato a seguire il mondo dell'arte anche quando a 19 anni Ettore Sottsass Jr., che all'Olivetti era molto influente, mi aveva fatto assumere nel suo studio di Milano, per cui io fungevo da tramite per i collegamenti con Torino, che hanno portato a mostre (Sottsass a Torino, Pistoletto a Milano e la galleria Sperone anche a Milano) e a numerosi articoli sulla rivista Domus prima e dopo che mio fratello Tommaso venisse da Parigi a Milano per occuparsi della sezione di critica d'arte.

● Una festa lombarda

Nel definire una festa io farei sempre riferimento all'ocasionalità, cioè a quanto rende un evento eccezionale, idealmente un unicum. La festività di per sé non è un evento ma una condizione provvisoria, tanto più rilevante quanto più calata su interessi momentanei. Per cui fare questa distinzione è importante per uscire dall'ordinario. Un anno prima di occuparmi del Piper Pluriclub, nel 1966, ho avuto una vera esperienza di festa memorabile, un evento che è rimasto come l'evento festivo milanese più ricordato e celebrato di tutti gli anni '60. In quel caso ero stato coinvolto da Gae Aulenti che stava allestendo nel cuore di Milano il "Centro Fly Casa", un piccolo department store multipiano dedicato all'arredamento. Per la festa di apertura era prevista anche una mostra dei mobili di Sottsass di cui avevo seguito alcuni prototipi fatti alla Poltronova. La Aulenti sapeva dei miei contatti con l'arte americana attraverso Sperone, la Sonnabend a Parigi e l'ex marito, Leo Castelli, a New York. Solo da un paio di anni la Pop Art era stata marketizzata anche in Europa attraverso il successo della Biennale di Venezia. Sapeva anche che ero un ammiratore dell'allora sconosciuto Allan Kaprow, che però quando passava a Milano vedeva Fernanda Pivano e Sottsass. Pertanto l'occasione per fare un primo happening anche a Milano era arrivata. La mia idea era di innescare un

evento breve (anche per motivi di sicurezza) ma capace di coinvolgere simultaneamente i vari piani dello store, considerando che in realtà quella festa sarebbe stato un “grand ball” in cui partecipava tutto il “bel mondo” lombardo: una vera festa regionale e non cittadina, per niente provinciale, forse la prima festa da una città europea che poi sarebbe diventata una capitale mondiale del design e della moda. L’idea era di far gonfiare (allora io dicevo inturgidire) un tubo di plastica che avrebbe dovuto essere nera e del diametro di quasi un metro disposto a scendere lungo le scale e i piani dello store. Gonfiandosi rapidamente avrebbe minacciato di comprimere gli ospiti tra mobili e pareti. In effetti, quando fu acceso il grande compressore stradale disposto nel cortile, il suo rombo unito al fruscio dell’aria compressa che scorreva all’interno del tubo tra i vari piani si mescolò al volume estremo della musica con le luci di tutti gli ambienti che iniziarono a lampeggiare in sincronia. Questa turbativa ambientale fu breve (qualche minuto), ma sufficiente a sospendere la magica atmosfera di un glamour diffuso e forse un po’ troppo chic.

● Piper Pluriclub

Derossi ha avuto l’idea di fondare un club a Torino, che in quegli anni era un luogo molto vivace sul piano culturale. Questo è stato molto importante per il destino del locale perché si è differenziato sin

da subito rispetto all’impronta che avrebbero avuto degli imprenditori dell’intrattenimento: la direzione di un gruppo di architetti ha lasciato spazio alla cultura ed alla sperimentazione sin dal primo programma, tanto da interessare tutte le persone di quel milieu culturale. Io ho avuto modo di ideare il Payoff e le grafiche del locale: “Piper, la fine del mondo” e poi ho stilato insieme ad appunto i miei amici dell’epoca un calendario di eventi che li avrebbero coinvolti. Infatti Pistoletto ha fatto lì la sua prima performance e successivamente Boetti, poi si sono organizzate sfilate di moda, storie performative, tutto ovviamente con un profilo molto alto per cui arrivavano ad assistere gruppi internazionali.

● Programma

All’epoca si parlava di discoteche ma oggi definiremmo quel fenomeno come club culture. Tutto avveniva in grande concomitanza con ciò che accadeva nell’evoluzione musicale, e quindi anche del mercato dell’epoca. Nello stilare il programma ci trovavamo in riunioni ed insieme ai proprietari ed agli artisti decidevamo l’organizzazione del programma delle performances.

Le serate si svolgevano con un personaggio centrale che fungeva da intrattenitore. Nelle nostre serate, ma non in tutte, c’era Patty Pravo, che era aveva la sua band e veniva dal Piper di Roma ed aveva

qualche anno meno di me, circa 19. All’interno e tra un evento e l’altro avvenivano le prime performances. Per esempio Pistoletto aveva portato per un evento delle lamiere di acciaio che erano riflettenti, coerenti al suo linguaggio, e ci aveva prodotto dei suoni facendole vibrare e creando delle musicalità molto pulite. [...] Il Piper era una discoteca che ha aperto alla fine di Novembre del ’66, poi alla fine di Gennaio è stata inaugurata una discoteca a Londra dal nome UFO Club, in cui i Pink Floyd erano il gruppo di punta, fondata non da un gruppo di architetti come il Piper di Torino o l’Electric Circus, non da un gruppo di imprenditori come il Piper di Roma, ma da un gruppo di musicisti. Non ebbe però una continuità perché non aveva un substrato, infatti durò un anno circa. Anch’io dopo un anno di apertura lavorai sul dare un secondo nome al Piper, ovvero Piper Pluriclub, proprio per sottolineare la pluralità di eventi che prendevano luogo in tale club: ci furono molte sfilate perché proprio in quegli anni si stava ingrandendo quel fenomeno della moda di cui io ero molto interessato. Il Piper di Torino durò tre anni circa, ciò fu molto tempo per l’intensità con cui brillò. Una città provinciale e tardo industriale come il capoluogo piemontese stupì chiunque con l’iniziativa di quella discoteca, paragonabile all’Electric Circus di New York per rilevanza culturale, ma arrivata quasi un anno prima.

● Pubblico

Il pubblico era variegato, persone che cercavano intrattenimento generico ma anche persone del mondo della cultura, che si spostavano anche di molto per partecipare agli eventi ed alle performances, agli eventi e alle mostre del Piper.

● Luci

Bruno Munari aveva costruito una macchina che correva su un binario e che sparava effetti luminosi. Essa conteneva dei dischi che producevano delle proiezioni in continuo movimento, era un’opera cinetica. L’illuminazione invece era adatta a quel tipo di locali con effetti abbastanza tradizionali di dimmeraggio e strobo. Io avevo fatto installare sul soffitto una serie di bilancini sui quali avevo fatto appoggiare una serie di “carousel”, dei proiettori che contenevano circa cinquanta diapositive disposte su un caricatore circolare, in modo che continuassero a cambiare la proiezione senza mai arrestarsi. Io credevo molto nelle proiezioni ed infatti feci un lavoro di composizione e fotografia per produrre i contenuti da proiettare, con una serie chiamata “Fiori Freschi”. In realtà erano come dei mandala di petali di fiori, erano dei fiori costruiti che rappresentavano la mia precoce visione estensiva della realtà. Ricostruivo dei fiori ideali a partire dai petali che smontavo. Erano proiettati in

alternanza a normalità fotografiche, con una medialità dialogica abbastanza vivace ed interessante. Queste proiezioni sono durate quanto consentito dalla pellicola, immagini che avevo scattato con una Rollei 4x4. Non mi ricordo quanto sono durate, pochi mesi comunque.

A proposito di locali, mi ricordo di New York, a proposito del Gymnasium, dove Andy Warhol andava a lavorare nel montaggio di filmati, lui stava sulla balconata di un ex-cinema, operando tranquillo mentre sotto si svolgevano feste da vere e proprie discoteche. L'elemento simbolico di quello spazio festivo era un'enorme palla a specchi che girava.

● Esperienze separate

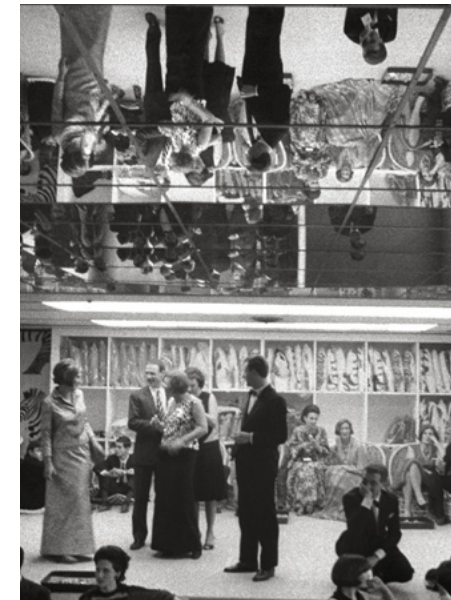
Inoltre, la virtualità è un'esperienza separata dalla festa. È vero che la festa è un'esperienza anch'essa, ma di altra natura, perché in essa si ricerca la celebrazione di qualcosa di importante, mentre l'esperienza virtuale è più una forma di consumo dell'esperienza soggettiva e meno speciale. La specialità, l'occasionalità, la puntualità sono fattori che hanno una rilevanza estrema nella condizione festiva.

● Virtualità

La virtualità degli eventi contemporanei sicuramente è partita da quelle installazioni che facemmo negli anni '60 od anche prima, ma bisogna discer-

nerne tra quanto è comportamento umano e quanto è figurazione in senso lato. Le performances proliferavano negli anni '60, fino ad arrivare negli ultimi anni del decennio passato come una forma di autoreferenzialità che ho ultimamente considerato superata, sicché nell'impossibilità di continuare con questa pratica durante la pandemia non ne ho sofferto la mancanza. Erano più di cinquant'anni di queste forme espressive che mettevano la persona al centro di tutto risaltandone la sua individualità estrema ed autocelebrativa. Oggi abbiamo bisogno di un altro tipo di attenzione dove dobbiamo metterci da parte e dare valore alle cose e non solo ai comportamenti umani, non dobbiamo produrre più estensioni dei nostri comportamenti perché essi sono deleteri. Bisogna che si lasci un mondo delle cose che siano autosufficienti e complete, come rimarcavo nella mia teoria del Transitive Design, e non che perdano il loro senso quando i loro utenti son spariti. A tal proposito il pensiero che è motore della creazione deve cercare di focalizzarsi molto meno sul futuro e sul passato e di più sul presente. Nella festa, se si prende il caso dei festival, la soluzione sembrerebbe lasciare pulito una volta concluso, ma di fatto non è così facile. La cultura giovanile cambierà molto per via di una consapevolezza che si va creando, soprattutto non dando troppo credito alle esperienze di tipo mediato, come quelle virtuali. Ora che le persone sono forzatamente separate esse non vedono l'ora di potersi riabbracciare, ma

questo sarà possibile solo con una nuova coscienza che deve vertire soprattutto nella nostra dimensione immanente (che sta dentro e che è completa), per cui bisogna capire che il "nemico" a cui volentieri additeremo le nostre colpe, in realtà è in noi stessi. Il cambiamento consapevole parte in sé stessi, solo grazie ad esso si può tornare ad esperire al meglio la realtà, e con essa la festa.



Intervista a Chiara Carpenter
03 Febbraio 2021

Evoluzione delle Feste

● Laureata e ricercatrice in architettura, redattrice di Humboldt, editor del libro “Night Swimming” in collaborazione con Giovanna Silva sul mondo delle discoteche degli anni d’oro in Italia prima, e nel resto d’Europa poi per l’occasione della Biennale di Venezia del 2014 “Monditalia”. Nella loro indagine, viene alla luce il processo di evoluzione della vita notturna di clubs molto famosi nel passato ed alcuni anche nel presente, grazie ad attenti scatti e numerose interviste.

●
Tempi d’oro

Il fenomeno degli Ottanta e in Italia è la quantità e la diffusione sul territorio delle discoteche, che in quegli anni erano frequentate praticamente da tutti, una “serata” degna di questo nome passava per almeno un locale, solitamente più di uno, finendo da qualche parte a un after. C’era il locale giusto per qualsiasi musica, stile e droga. Ma alla fine del secolo scorso gli “anni d’oro” erano già terminati, l’elettronica era entrata nei centri sociali, e il mercato della musica live era completamente cambiato. Ora si va soprattutto a sentire un musicista (peraltro difficilmente un DJ), ci si aspetta di assistere a un adeguato spettacolo video e luci, e che l’impianto permetta di sentire un suono di alta qualità. Tutto il resto è passato in secondo piano.

●
Diffusione delle discoteche

In Italia negli anni Ottanta le discoteche erano letteralmente ovunque. Uno dei più noti locali per l’after, ad esempio, era il Duplè Paura a Serricciolo (MS), nel mezzo del nulla. Anche se è scontato che a una maggiore concentrazione di denaro corrispondeva a una maggiore concentrazione di discoteche, soprattutto per quanto riguarda i luoghi di villeggiatura.

●
Il club di oggi

Difficilmente un locale oggi ha un’economia che permette una costruzione ex novo, persino il progetto di OMA per il nuovo Ministry of Sound, storico club londinese che all’interno della categoria è un gigante, si è fermato alla fase di studio. Sicuramente viviamo ancora la trasformazione di luoghi dismessi in locali notturni, ma forse ancora più diffusa oggi è una trasformazione temporanea, un club che è anche un festival che dura una stagione, o in alternativa un club che, a seconda delle esigenze o del momento dell’anno, è anche molte altre cose (sempre a Londra, il Printworks, o anche il berlinese Kraftwerk).

●
La discoteca virtuale

Gli eventi virtuali possono generare dei live molto diversi da ciò a cui siamo abituati. Ci possono far vedere location in cui non sarebbe altrimenti possibile assistere a un live set, necessitano di un diverso lavoro sulle luci, sulla scenografia e sulle riprese (C0C a Milano nella sala delle Cariatidi o nei cantieri della M4). O possono offrire esperienze totalmente virtuali. In ambo gli scenari viene messa in gioco una creatività diversa, e ci si spinge verso la videoarte. Manca però il bagno di umanità e la qualità del suono è di tutt’altro tipo. Speriamo che questa sperimentazione continui anche quando si potrà tornare nei club.



Intervista a Units
17 Febbraio 2021

Ambient Party Machines

● Units è uno studio con sede a Parigi di design transdisciplinare, che si è occupato di sviluppare una ricerca sul tema delle feste e dei loro strumenti tecnologici. Oltre alla progettazione di alcune macchine per la scenografia della festa (chiamate A.P.M., Ambient Party Machines), si sono interessati al legame tra uomo e tecnologia e documentano un'investigazione a tal proposito con una rivista di ricerca.

● Background

All'inizio partecipavamo a dei rave party, concerti e festival ed abbiamo constatato che era un peccato che tutti questi elementi tecnici che illuminano l'ambiente fossero nascosti o posti lontani dal pubblico, spesso infatti avevano come unica o principale funzione quella di dar valore ad una o poche figure, come quella del dj. Ciò che abbiamo voluto fare è stato il procedimento inverso, quindi creare un'interazione tra questo lato tecnico dell'esperienza festiva ed i partecipanti. Tale interazione non doveva essere digitale ma con una presenza nuova, che si integrava nei rave party e più in generale nelle feste. È così che abbiamo cominciato a lavorare sul design di questa linea di prodotti cercando di mettere in valore anche tutti quegli aspetti che normalmente si nascondono: motori, giunzioni, cavi. Volevamo costruire un'estetica che potesse poi essere qualcosa facilmente sostituibile, migliorabile, perché infatti non si trattava di cose che restavano configurate sempre allo stesso modo. In base a dove sarebbero state posizionati tali oggetti si potevano avere diverse strutture create a partire dagli stessi elementi, per far evolvere gli oggetti senza effettivamente cambiare i singoli elementi.

● Rapporto con il digitale

Per noi nel progetto all'interno di A.P.M. (Ambient Party

Machines), la ricerca su E.P.U. (Experimental Party Unit) è stata soprattutto condotta in modo analogico per ottenere risultati fisici, dunque non ci siamo interessati a tutto ciò che concerne il VJing e la produzione di immagini destinate ad essere digitali. Avevamo fatto degli esperimenti con mappature video su oggetti tridimensionali, ma esteticamente il risultato era povero, freddo, proprio per una questione di incompatibilità tra il digitale e il tridimensionale, ciò è stato il nostro sentimento che però precisiamo essere soggettivo, ma fondamentale nella nostra indagine. Ma al di là della luce di cui il video è composto, noi ci siamo interessati a quello che è il movimento di questi oggetti, che crea effetti totalmente differenti anche in termini di sensazioni percepite.

Nella scena della festa in cui la gente danza si crea una certa coreografia, nella quale ci inseriamo con le nostre macchine come una forma di risposta al modo in cui la gente si muove. Volevamo creare qualcosa che comprendesse il teatro, la performance, la danza e ci stimolava lavorare su delle interazioni per cui le macchine producevano dei movimenti che entrassero in sintonia con l'atmosfera creata dai danzanti.

● Attenzione rivolta alla macchina

Sul perché aver scelto delle macchine che hanno una forte

presenza fisica, noi rispondiamo con una volontà di compensare l'attenzione che è rivolta ad un'artista o poche persone. Storicamente le feste sono dei momenti d'incontro dove non necessariamente devono schierarsi e guardare tutti verso un'unico punto, ed infatti posizionando le nostre macchine si creano più punti d'attrazione, di animazione.

●
Integrazione
con lo spazio

In questo momento, stiamo anche pensando a come questi elementi possono integrarsi nello spazio. All'inizio c'era un'elemento nomade anche nel concepimento delle E.P.U. per seguire al meglio la filosofia del rave party. Per potersi adattare ai club notturni ci sono delle restrizioni che rimettono in discussione il design di questi macchinari per non perdere dello spazio. Bisogna ammettere anche che spesso i locali sono in ritardo in termini di offerta delle esperienze che possono offrire, e ciò è dovuto perché non riescono a stare al passo con l'evoluzione tecnologica. Similmente accade nella musica, che si frammenta sempre di più in generi sempre più sperimentali. Nella progettazione degli interni di questi spazi infatti ci si pone il quesito di come rendere unico quello spazio ma al tempo stesso renderlo adattabile agli sviluppi della tecnologia e delle tendenze del futuro. Per noi non bisogna per forza seguire il trend della digitalizzazio-

ne, ma piuttosto focalizzarsi su quegli elementi che nonostante la loro semplicità non hanno smesso di sorprendere.

●
Update

All'inizio avevamo pensato a creare delle macchine che fossero più un manifesto del nostro pensiero contro correnti. L'estetica di quelle macchine è molto marcata proprio per enfatizzare il messaggio che volevamo trasmettere. Per rimediare però alla creazione di nuovi effetti ogni volta, abbiamo giocato su una serie di elementi che ci permettessero una libertà di re-configurazione, quali ad esempio specchi che possono essere ogni volta orientati diversamente. Ora invece, ci stiamo occupando di proporre una modularità ancora più radicale per permettere una costruzione su misura della macchina per ciascun nuovo evento. Nel caso di "Blaster" i partecipanti interagiscono tra di loro nell'uso di questa macchina che produce effetti luminosi per il resto della folla. Così la creazione dei contenuti è direttamente prodotta dai partecipanti. La struttura è quella di un'altalena sulla quale un partecipante può montare e dirigere un fascio luminoso nell'ambiente festivo a sua discrezione. L'interazione con il pubblico ci interessa moltissimo e cerchiamo di trattarla in modo molto analogico e fisico anch'essa, per cui i feedback che l'utente riceve sono spesso quelli che tutti i partecipanti percepiscono

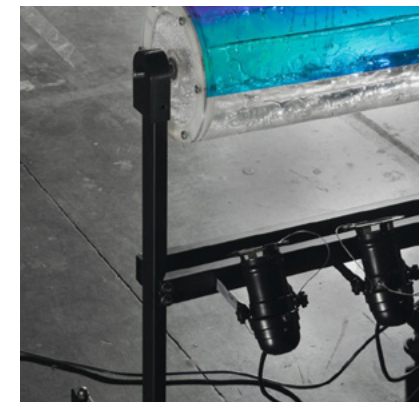
perché creano l'esperienza festiva complessiva.

●
U.R.R.

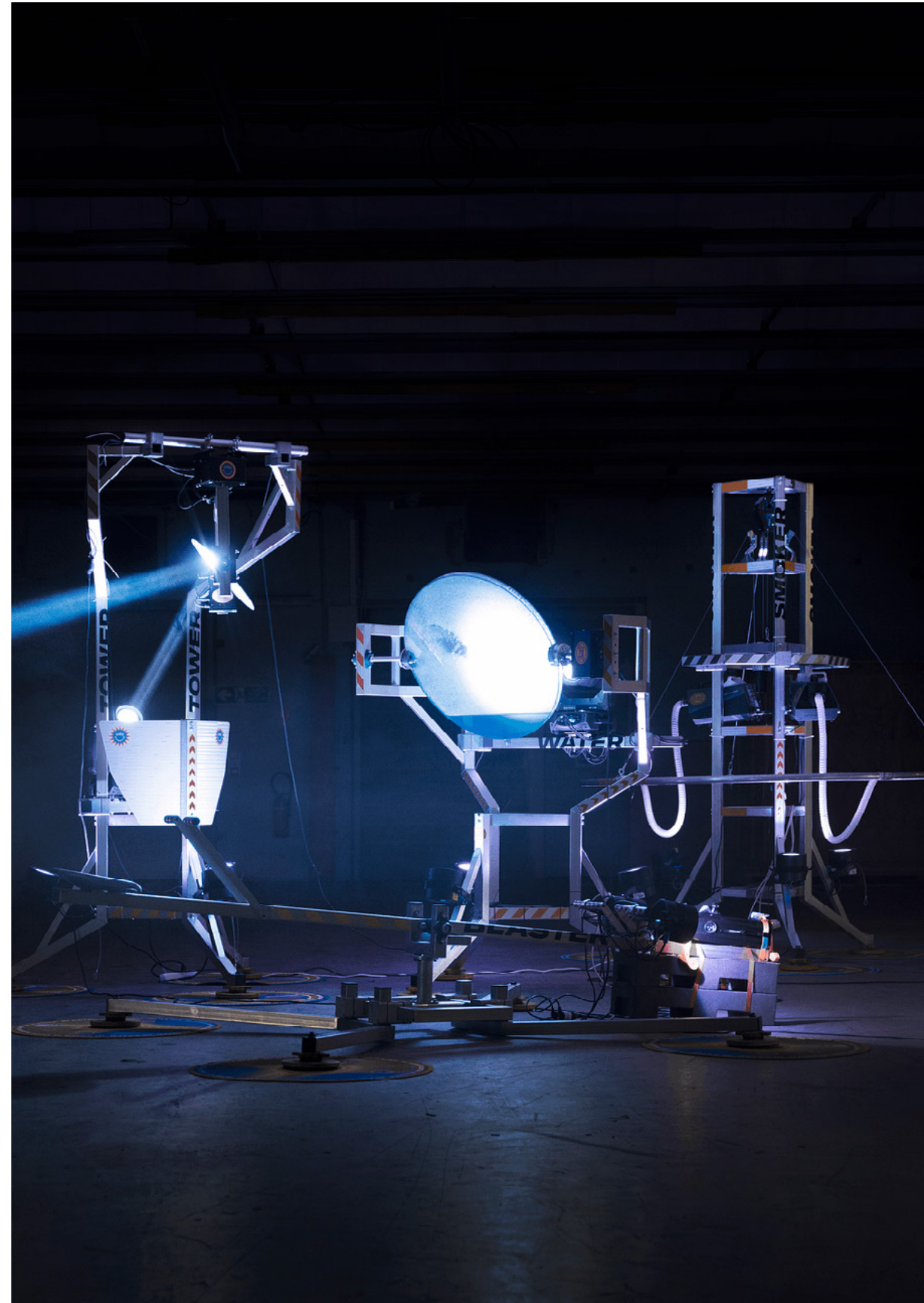
Il nostro lavoro di ricerca, tramite la rivista U.R.R. (Units Research Review) avanza contemporaneamente a quello di progettazione delle A.P.M. ed infatti esso nasce dal bisogno per noi di scrivere qual è il nostro rapporto con la tecnologia, di relazioni e di sensazioni. Abbiamo voluto approfondire poi con dei contributi esterni, con l'interesse di aumentare lo spettro della visione che abbiamo e che si ha nei confronti della tecnologia. Ora stiamo lavorando alla seconda pubblicazione con l'obiettivo ogni volta di fare un progetto concreto manifesto di design e di avere uno scritto che sostiene tale progetto sul piano teorico.

●
A.P.M. e V.R.

Non escludiamo nulla, ma più che lavorare con una realtà virtuale preferiremmo lavorare con la realtà mista, creando sovrapposizioni di realtà fisica e virtuale sullo stesso oggetto. Alla base della nostra attività sta però la rivelazione di ciò che è la macchina stessa o l'oggetto in questione nella sua forma intera, anche nei dettagli nascosti ed in piena onestà. Per questo c'è un forte impatto visivo di fronte alle A.P.M. che porta ad una sorta di euforia collettiva, dovuto anche al vivere senza troppe



distrazioni la festa. Nei confronti della realtà virtuale ci stiamo interrogando su come trasportarla nella fisicità del presente, stiamo lavorando soprattutto sulla direzione delle esperienze allucinanti per parlare di ciò. L'idea è quella di dirottare dei campi della tecnologia che sono inflazionati, la VR è una sorta di pornografia tecnologica, per cui ci sono moltissime risorse ma alla fine l'esperienza che si prova è spesso deludente. A noi interessa questo tema ma soprattutto per un approccio critico nei suoi confronti, per portare a confronto altre forme di esperienza più soddisfacenti. C'è un grande interesse nei confronti delle potenzialità della realtà virtuale, specialmente nei confronti delle feste perché sono pochi i lavori riusciti in questo ambito e ciò da grandi opportunità di progettazione.



Intervista a Anonima Luci
19 Febbraio 2021

Luce grafica

● Anonima Luci è uno studio di Lightning Design con sede a Milano, fondato nel 2018 da Alberto Saggia e Stefania Kalogeropoulos. Le aree di cui si occupano concernono l'illuminazione in tutte le sue forme, dall'illuminazione tecnica a quella artistica. Per loro la luce è fondamentale nella creazione di atmosfere adeguate e si sono interessati particolari sperimentazioni utilizzando la fonte luminosa del laser come segno grafico nello spazio, producendo forme tridimensionali virtuali in spazi fisici.

● Definizione di Festa

La festa è un momento di celebrazione. E' un momento speciale da condividere insieme ad altre persone per vivere un'esperienza collettiva. La festa come ce la viviamo noi è strettamente legata ad un contenuto musicale. La musica non è semplicemente suono, ma è l'espressione sonora di pensieri, emozioni. E' un mezzo che ti permette di viaggiare distaccandoti da tutto ciò che è il presente, stando comunque fisicamente in un posto. Lo spazio in cui si svolge tale attività ha perciò un ruolo fondamentale, che è quello di seguire ed amplificare l'esperienza sonora. Crediamo che la luce sia lo strumento ideale per trasformare uno spazio. Tutto ciò che noi vediamo non è altro che manifestazione della luce, che riflettendo sulle superfici rende visibili le forme che ci circondano. Uno stesso spazio, modificandone la luce, può risultare completamente diverso. Una buona conoscenza fisica perciò dello strumento luce permette di alterare la percezione di uno spazio. Inoltre il potenziale emotivo che ha è incredibilmente forte, basti pensare alle sensazioni che si provano trovandosi in uno spazio totalmente buio, piuttosto che illuminato a giorno, oppure con un particolare colore, oppure con intermittenze, ecc.

● Luoghi della Festa

Preferiamo parlare di spazi piuttosto che di club. I club non

sono luoghi dove tendenzialmente interveniamo o che solitamente frequentiamo. Qualsiasi spazio può essere il luogo dove avviene una festa, senza che abbia quella specifica destinazione d'uso commerciale. Anzi solitamente i club sono luoghi con determinate predisposizioni, setup, che non contengono grossi stravolgimenti. Come dicevamo prima, gli elementi di uno spazio allucinatorio sono tutti quelli che alterano la percezione di un luogo fisico con delle sue caratteristiche e identità. Uno spazio effimero che ha durata solo per quelle poche ore, solo per quella specifica occasione, solo perché pensato appositamente per quel momento. Ovviamente per noi lo strumento che più si presta è quello da noi scelto, la luce.

● Il Buio

Il buio non è altro che assenza di luce. La luce però è anche il nostro mezzo di espressione, che viene pensato insieme al buio, sotto forma di contrasto. Il contrasto è fondamentale per amplificare l'espressione luminosa. Cerchiamo il giusto equilibrio affinché possano coesistere. Inoltre spesso progettiamo sistemi dinamici dove buio e luce si alternano amplificando l'esperienza sonora e percettiva dello spazio oltre che emotiva.

● Il Laser

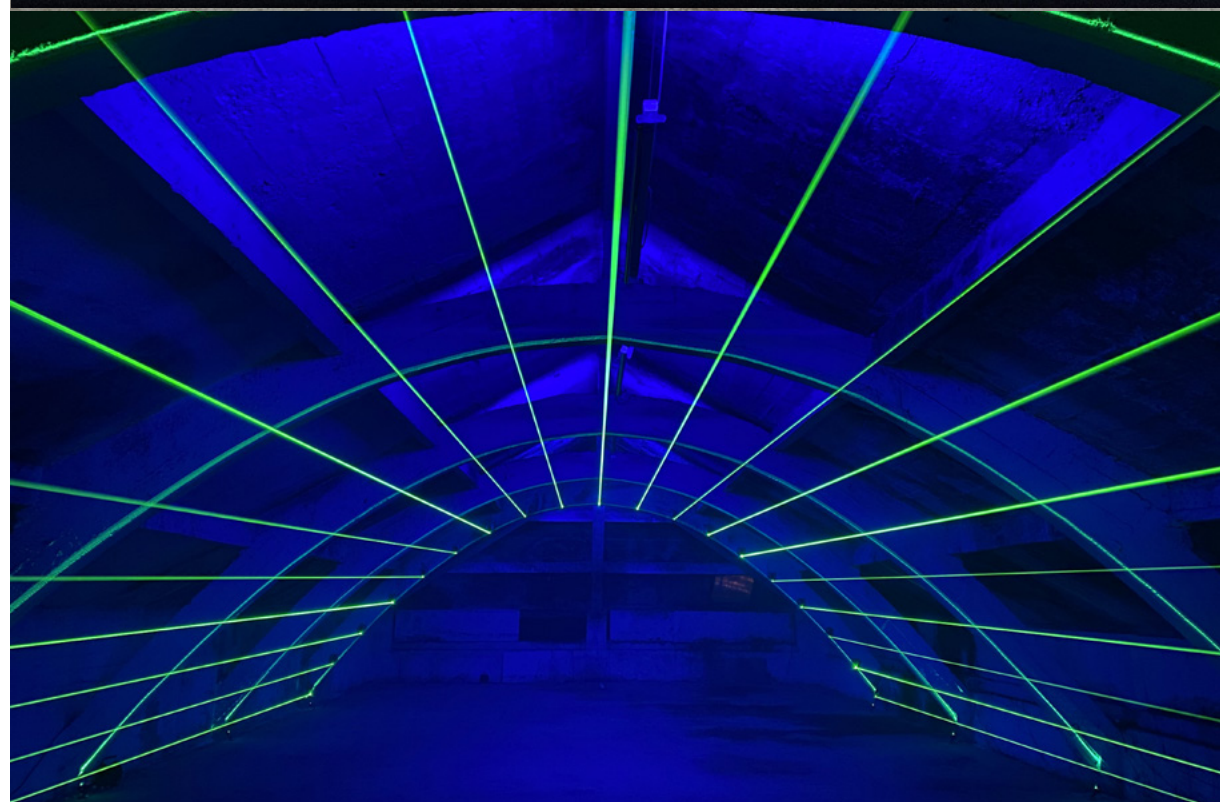
Il laser per noi è inteso come luce grafica. La sua potenza

e concentrazione in un solo punto ci permette grazie alla presenza di fumo/nebbia di utilizzarlo come uno strumento di disegno geometrico. Non siamo amanti di forme complesse, per noi l'essenza delle forme sta nella semplicità geometrica. Questa semplicità assieme ad una forte presenza luminosa, ci permette di creare spazi "virtuali" che in realtà cercano solo di avvicinarsi di più all'essenza spaziale, quasi mettendo a nudo la sua struttura primordiale.

●

La virtualità

Gli eventi virtuali hanno avuto una rapidissima diffusione dovuta al momento storico molto particolare che stiamo vivendo. Non crediamo sia un'evoluzione naturale, quanto una necessità per evitare di fermarsi completamente. La luce in questo contesto ha una funzione prettamente scenografica e "decorativa". Crediamo che in generale questa tipologia di eventi sia un'evoluzione per certi versi "negativa" che non è altro che il riflesso della società in cui viviamo. Ci isoliamo sempre di più per spostare le nostre vite su un piano virtuale meno spontaneo, dove possiamo controllare cosa far emergere e cosa tenere nascosto. Per l'illuminazione come la intendiamo noi non c'è ampio spazio, proprio perchè guardando attraverso uno schermo non si ha lo stesso effetto che ritrovarsi in uno spazio che ti circonda nella totalità.



Intervista a Seana Gavin
21 Marzo 2021

Spiral Baby

- Seana Gavin è un'artista con base a Londra, che si interessa con gran precisione al collage ed alla fotografia, presentando immagini oniriche di mondi paralleli in cui passato e futuro coesistono. Durante gli anni '90 ha scattato diverse foto che documentano la sua esperienza dei free parties insieme alla famosa Spiral Tribe 23 tra l'Inghilterra e l'Europa.

- Sound System
come totem

Non ci avevo mai pensato, ma ora che lo riguardo lo percepisco come un monumento. Il dance-floor è principalmente popolato da danzatori che ballano e interagiscono di fronte al sound system. Nelle mie esperienze passate di free-parties e raves tutto orbita di fronte al sound system. Siccome la musica e la danza sono il nucleo della scena e ciò che riuniva tutti insieme, in un certo modo era come se fossimo tutti in adorazione verso l'oggetto fisico che proiettava fuori la musica.

- Sound System
come muro

È un muro ma non uno di quelli che ti intimorisce. Da un lato stavano i DJs, la squadra che seguiva il sound system e quelli dell'organizzazione della festa, mentre dall'altra i ravers. Erano tutti equamente importanti per creare la giusta atmosfera. È sempre stata percepita come una forte comunità, eravamo tutti in quel luogo con lo stesso scopo.

- Religione Rave

Penso che le nuove generazioni di oggi idealizzino la scena dei free-parties degli anni '90. In quel momento era qualcosa di veramente nuovo, stimolante ed innovativo. La scena cominciò come una ribellione verso i club commerciali che si

stavano sviluppando nel Regno Unito ed era anche una risposta politica al clima di quel periodo. La gente cercava continuamente stili di vita alternativi, sempre più alla ricerca di andare oltre i confini della convenzione.

Entrai nella scena di Londra nel 1993. Nel '94 e '95 cominciava già a diventare più difficile l'organizzazione di feste con l'arrivo della legge Criminal Justice Act. In quel momento storico la polizia bloccava e chiudeva feste regolarmente, reprimendoli violentemente, sequestrando l'attrezzatura ed arrestando persone. Questa è la ragione per cui molti decisero di viaggiare in tutta Europa per continuare la loro missione di organizzare Free parties. Dopo alcuni anni anche in Europa si cominciavano a chiudere e bloccare questo tipo di feste e diventava sempre più difficile organizzare i rave parties. Forse questo fermò e restrinse le nuove generazioni dal portare avanti l'eredità della scena nello stesso modo. Forse loro decisero di adottare modi più commerciali di organizzare eventi, per evitare la pesantezza di grosse multe e maltrattamenti da parte della polizia.

Per generalizzare, la generazione che seguì la mia sembrava più materialista nei propri interessi. Era lo stesso periodo in cui i social media, la cultura del selfie e serie da reality TV diventavano popolari. Ma penso che le cose spesso alternino le generazioni.

I giovani di oggi hanno una partecipazione politica più attiva e sono più interessati ad approcci e stili di vita alternativi. Essi guardano indietro come ispirazione la “vecchia scuola”.

Ho sentito che negli ultimi anni sono state organizzati rave parties in magazzini con una politica no-cellulari. È proprio come nel mio periodo, prima che gli smart-phones esistessero. Significava sicuramente essere meno cosciente, lasciarsi completamente andare ed essere presenti soltanto nel momento.

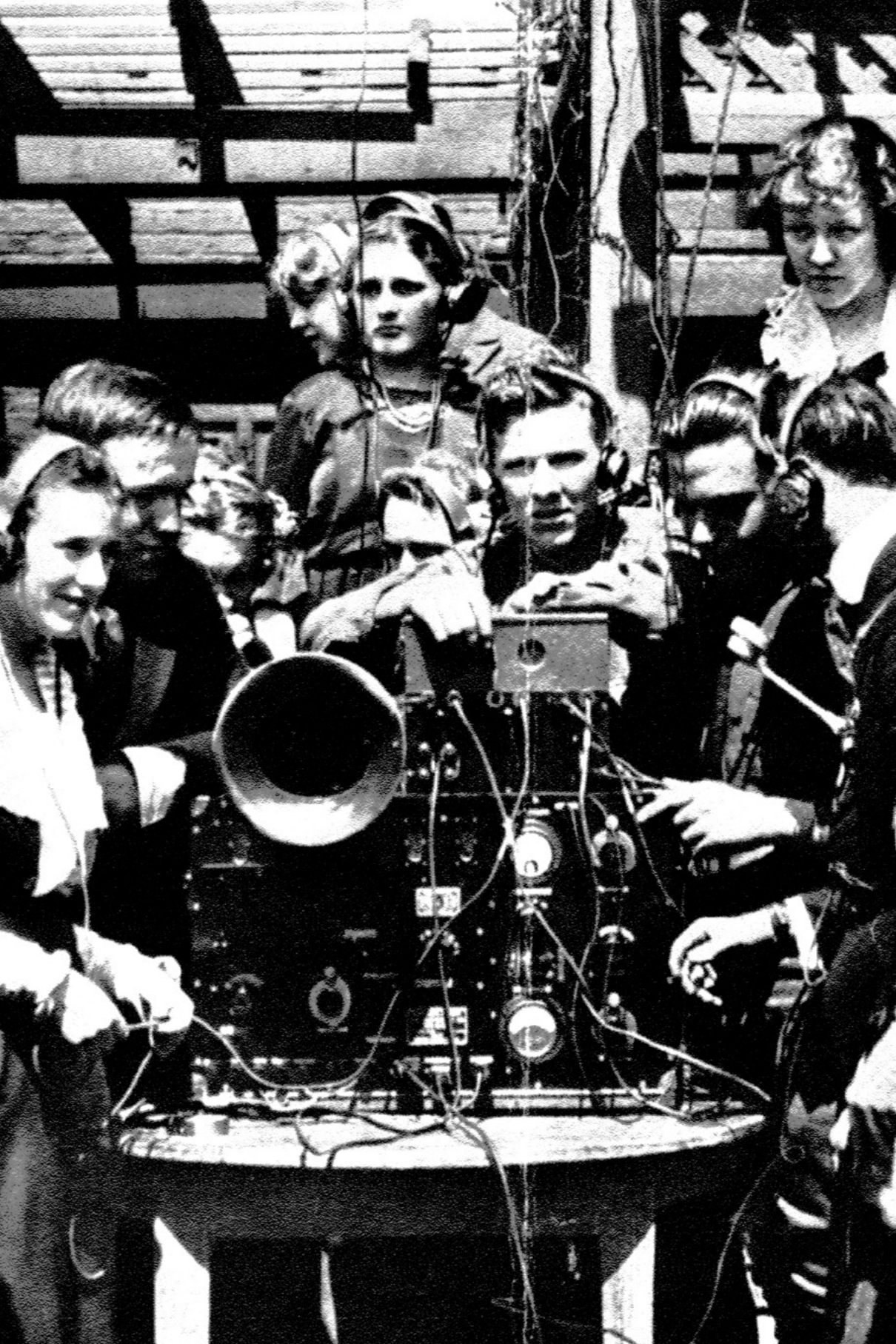
●
T.A.Z.

come presa politica

Non sono sicura ci fosse una coscienza politica, i free-parties mettevano insieme una sezione enorme di persone di diversa provenienza tutti connessi dall'energia del dance-floor. Suppongo che tutti coloro che partecipavano sapevano che erano in una situazione illegale per cui la sola partecipazione aveva la valenza di un dito medio alzato verso la società. Era una manifestazione per rivendicare il nostro diritto alla festa.



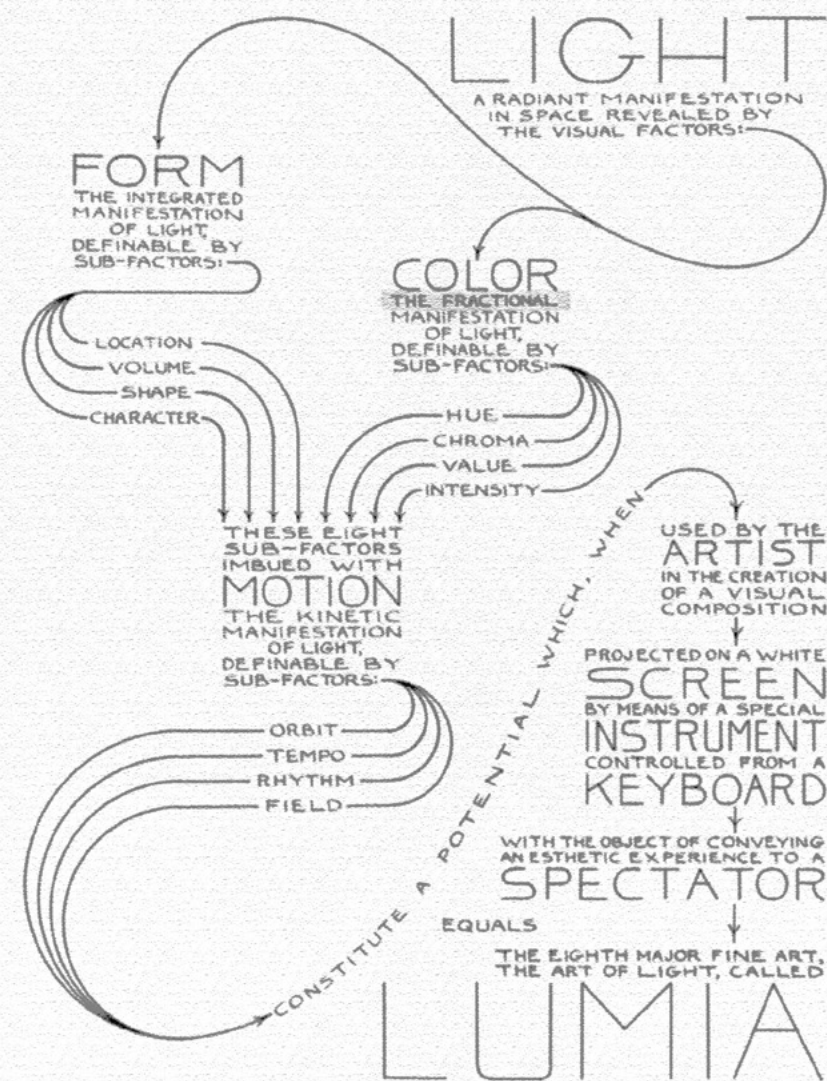
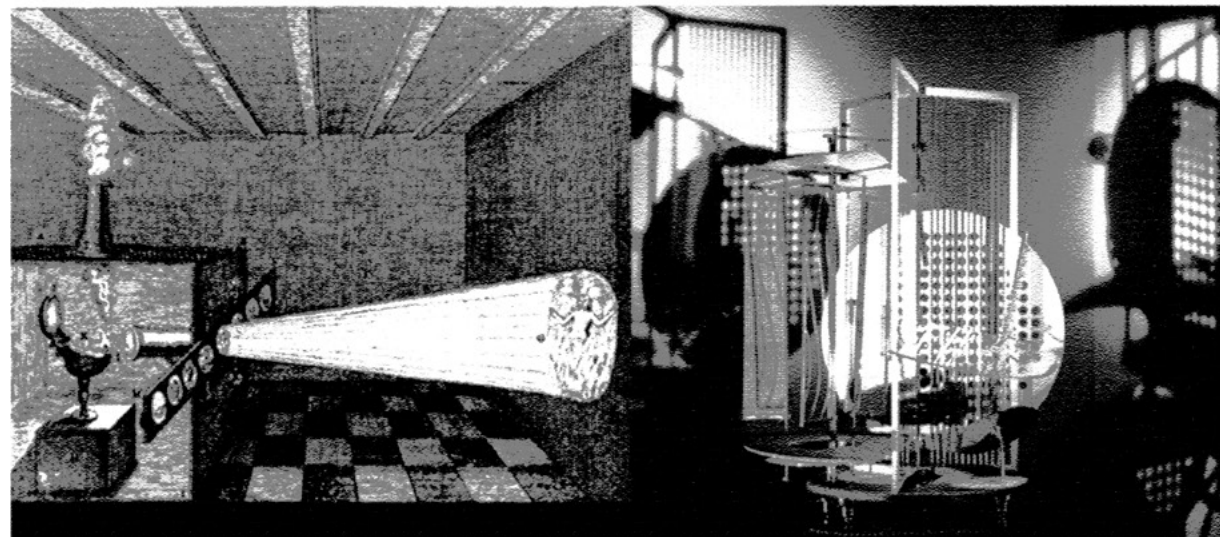
La Festa e la Virtualità



La scenografia per clubs o feste oggi ha un'elemento estremamente immersivo, che non crea uno spazio intorno a sé ma che apre la porta ad uno spazio parallelo, ovvero la virtualità. Questo portale per una dimensione parallela comincia con le proiezioni, si evolve poi nelle video-proiezioni e diventa successivamente digitalizzato. È una sezione a parte di quegli oggetti che creano l'atmosfera e l'ambiente festivo, perché a differenza di ciò che abbiamo analizzato fino ad ora, qui si parla di uno spazio ideale, l'azione va progressivamente trasportandosi in una realtà alternativa, che è stupefacente e che produce entusiasmo nell'osservatore. Quest'operazione è in qualche modo simile all'esperienza festiva ma di fatto non le appartiene del tutto, nonostante la sua continua integrazione ad essa come dimostrazione di prestazioni tecnologiche di ultimo livello. Il tentativo resta comunque quello di mescolare realtà differenti tra loro, traendo spunto dalla tendenza degli ultimi festival alla completa libertà di espressione, anche e soprattutto a livello artistico e scenografico.

Le prime proiezioni datano al seicento con uno strumento dal nome di "Lanterna Magica", che consisteva in un proto-proiettore di diapositive. Venivano proiettati disegni a scopo illustrativo, con l'intenzione di accompagnare racconti o testi educativi, creando sin da allora una finestra sulla rappresentazione di visioni fino ad allora immaginate. Un apparecchio per la proiezione postumo è il "Mondo Nuovo", che in sé rappresenta un'ulteriore passo nell'esperienza immersiva delle proiezioni: sia come il nome suggerisce che per la sua architettura, ci si affaccia fisicamente ad una finestra su una realtà virtuale, trattata come spettacolo per l'euforia che può suscitare una scoperta di un'altra dimensione. Successivamente a queste visioni molto statiche si intraprese la strada per la video-proiezione con numerose tappe intermedie: Traumascopio, Fenachistoscopio, Zootropio, Prassinoscopio per citarne alcuni. (1) La video-proiezione portò al cinema, spettacolo per eccellenza dove però si mantenne la direzione aperta dalla "Lanterna Magica", quella di rappresentare un racconto, sia esso rappresentativo della realtà (permesso dalla fotografia), che alternativo ad essa (animazioni). Il "Mondo Nuovo", ovvero uno spettacolo in un certo senso artistico perché più immersivo e contemplativo, trovò come successori esperimenti di artisti nei primi del novecento che tentarono di creare spettacoli di simbiosi tra proiezione e musica.

I lavori di Thomas Wilfred sono tra i primi a restituire un'idea di proiezioni in movimento sostanzialmente nuova, che come d'intento rappresentavano un'essere in divenire, una forma astratta mutevole, affascinante perché prodotta dal fenomeno naturale della riflessione, ma padroneggiata da una strumentazione sofisticata. "Lumia" è uno



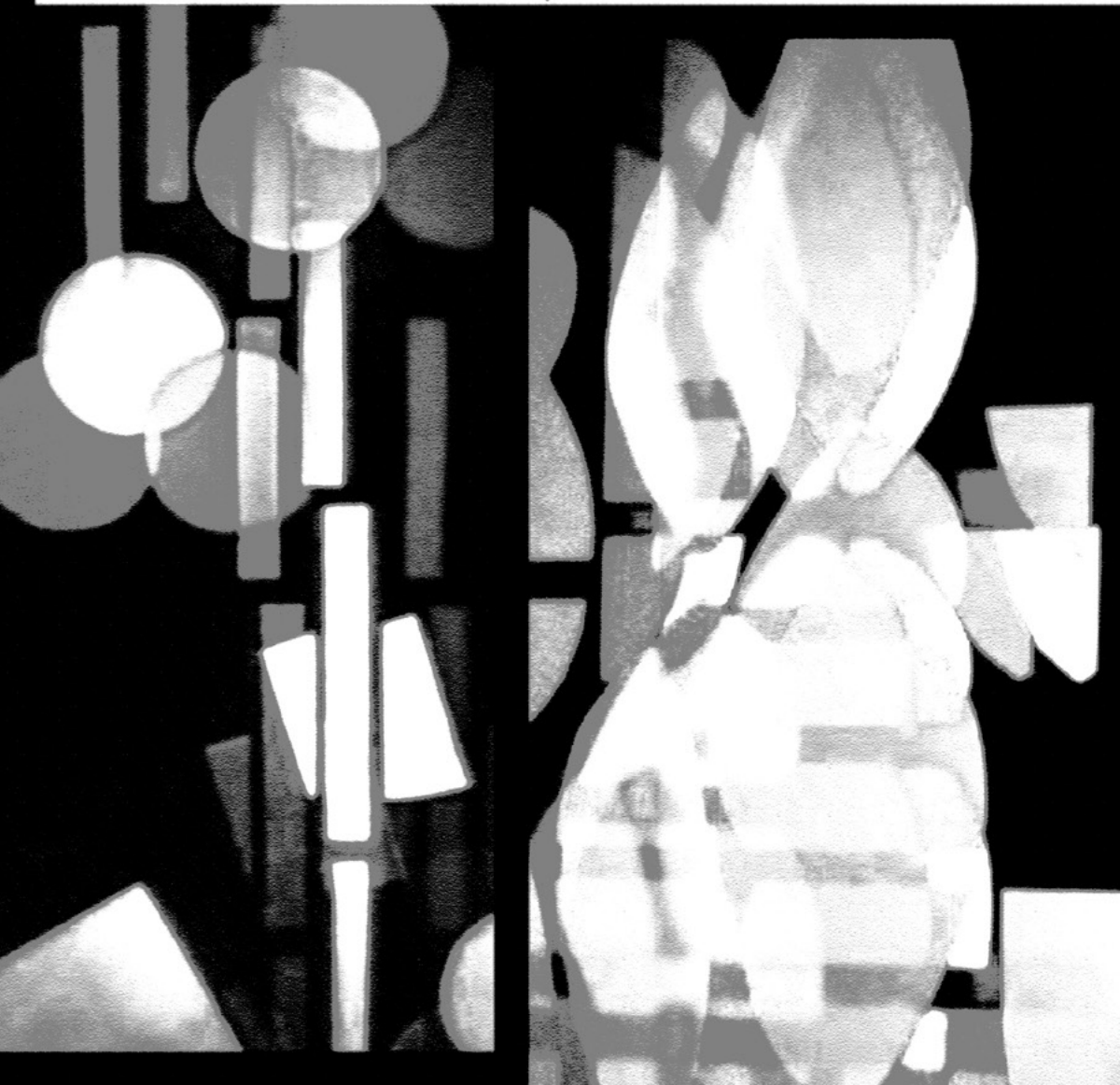
COLOUR SONATINA IN THREE PARTS (Lithomanne green) by Ludwig Hirschfeld-Mack
The first three bars

Tempo $\text{♩} = 50$

1 BAR UNIT	BAR 1	BAR 2	BAR 3	BAR 4
2 COLOURS	white	white	white	
3 SOUND				
4 LAMPS				
5 TEMPLATES				
6 MAIN SWITCH 1 & 2	1.8.2on			
7 LAMP SWITCH 1 to B ¹	1.8.5on			
8 RESISTANCES 1 & 2	1.8.2on			
9 OVER-ALL PICTURE IN LINES				

LEGEND

- 50, time pause
- switch resistance slowly off
- switch resistance quickly on
- template (plate) opens instantaneously to the rhythm of the music
- template (plate) opens gradually
- lamp 2 is switched separately



dei lavori più riusciti in quanto dà vita ad un essere meravigliosamente virtuale ma naturale, e come prova del suo successo è stato ispirazione per cercare di dare un'immagine ad intelligenze artificiali quali "Siri", di Apple. La teoria di questo lavoro era fondata su studi che creano stati condotti dal collettivo di cui Wilfred era parte, "Prometheans", che si interessava di culti esoterici. Come descritto dall'autore Lumia era un gioco di elementi sui quali operare nel cambiamento della forma prodotta, che aveva un'analogia con i feedback loops della successiva era digitale, poiché erano pochi parametri che regolavano tutte le possibilità. Oltre a questa continua operazione quasi giocosa, Wilfred cercò di inquadrare con schemi una teoria per cui individuava quei parametri che permettevano il mutamento di quelle forme da lui prodotte (2). Prima di lui si erano costruiti degli strumenti come il "color organ" che associavano direttamente a dei tasti delle luci, a cura di Rimington (3), ma non avevano un'effetto interessante quanto quello di gestire il movimento di forme astratte. Una struttura più articolata per inquadrare questi movimenti si ebbe durante il periodo del Bauhaus in degli studi a proposito delle proiezioni ancora più sperimentali.

Lahzlo Moholy-Nagy, Kurt Schwertfeger e Ludwig Hirschfeld-Mack condussero ricerche molto interessanti negli anni '20 cercando di associare forme astratte da ombre o proiezioni a suoni o musiche, continuando il lavoro avviato in modo molto diverso da Wilfred in una direzione che dava più spazio alla composizione grafica della proiezione, decisamente più facile da gestire da parte dell'artista. Moholy-Nagy si interessò delle ombre prodotte da una scultura molto particolare, ma non avanzando le ricerche sul campo delle proiezioni, mentre gli altri due si interessarono di immagini reattive al suono. Hirschfeld-Mack elaborò una partitura similmente a quella di Rimington basata su pentagrammi musicali e corrispondenze tra le note e le proiezioni prodotte da semplici lampade, ma con forme, colori e durate diverse, insomma uno spartito da VJ con un proprio linguaggio facilmente comprensibile. Secondo la sua teoria, le sue composizioni "Reflected color display" erano una continuazione del lavoro di Kandinsky e Klee, che avevano cercato di astrarre e mettere in movimento forme che diventavano segni, di una sovrastruttura che li conteneva.

● Erano in altre parole dei frames di un racconto in divenire composto da un linguaggio formato da questi elementi, che però in un formato come quello del dipinto si trovavano fissati in un preciso istante.

Nella sua partitura si trova l'intento di creare un linguaggio per la serialità di proiezioni dinamiche grazie alla creazione di un sistema di simboli per la sua diffusione e comprensione (4). Ma c'è un altro punto molto interessante da evidenziare sulla riflessione di Hirschfeld-Mack, ovvero la sua considerazione a proposito del tempo. Secondo la sua osservazione, "the temporal sequence of a movement can be grasped more readily and accurately through acoustical than through optical articulation. If, however, a spatial delineation is organised in time to become an actual movement, understanding of the temporal sequence will be aided by acoustical means."(5) Ovvero: "La sequenza temporale di un movimento può essere compreso più prontamente e accuratamente tramite articolazioni acustiche piuttosto che ottiche. Ad ogni modo, se una configurazione spaziale si organizza nel tempo per diventare un effettivo movimento, la comprensione della sequenza temporale sarà facilitata da mezzi acustici." Con un esempio si coglie facilmente ciò che vuole intendere: se si pensa ad un'orologio, è il suono delle lancette che dà il senso del tempo più che il loro movimento circolare. Nella relazione con l'esperienza festiva ci è chiaro come più le proiezioni si avvicinano alla simulazione della realtà con la propria percezione e più l'esperienza in se diventa pregnante, immersiva e trasposta in altre dimensioni, per cui l'associazione di vista ed udito è nodale per l'efficacia di tale effetto.

Negli anni '50 Bruno Munari si interessò alla proiezione come microscopio che metteva in luce le proprietà visive dei materiali, con l'opera "Proiezioni Dirette" egli giocava sulle trasparenze, i colori e le forme di materiali semi-trasparenti messi in un'ingranditore e proiettati su un muro. La fascinazione e conseguentemente contemplazione di tali proiezioni unita alla praticità di tale tecnologia permisero a Munari di definirle come quadri portatili, opere d'arte sempre diverse e di facilissimo trasporto. La loro applicazione in ambito festivo non era stata ancora considerata, ma presto lo fu, mantenendo lo stesso principio di stupore verso la visione microscopica di oggetti di per sé poco interessanti (6).

Dagli anni '60 cominciavano degli eventi nei primi club in cui le proiezioni avevano un ruolo decisamente rilevante, basti pensare all'Electric Circus od al famoso evento Exploding Plastic Inevitable di Andy Warhol. Famosissimi per i loro spettacoli erano all'epoca i Liquid Light Shows, che inglobavano una nuova estetica in sviluppo nel contesto della vita notturna e non solo: la psichedelia. Basati su un processo simile a quello introdotto da Wilfred, esse erano proiezioni di fenomeni naturali, ma che accadevano nell'associare materiali diversi, solitamente liquidi. Questi spettacoli prevedevano l'uso di lavagne luminose sulle quali venivano mescolate tra loro sostanze diverse,





ottenendo spesso emulsioni dai colori che ricordano processi organici microscopici. Seguendo i ritmi musicali gli artisti in tempo reale mescolavano, separavano, od operavano dietro agli schermi su cui si proiettavano le loro azioni in tempo reale, posti solitamente dietro gruppi musicali, come nel caso del Joshua Light Show (7). La posizione di questi schermi cominciava a delinearsi come non solo sfondo di performance, ma portale per degli spettacoli visivi virtuali in simbiosi con quelli performati, infatti da allora questo posizionamento è diventato un format ormai interiorizzato.

Nei lavori di Clino Trini Castelli per il Piper di Torino del '65 ci fu quello di installare diverse proiezioni di diapositive fotografiche di composizioni floreali dal nome di "Fiori Freschi" nella sala principale. Queste proiezioni, di composizioni artificiali di petali di fiori hanno una valenza significativa in quell'immaginario che si andava creando negli anni successivi. La virtualità cominciava ad essere esplorata con creazioni di ispirazione naturale ma con il desiderio di creare qualcosa di naturalmente impossibile. Lo spazio che dava alla progettazione l'artificialità della creazione di immagini era un campo di creazione dalle infinite possibilità. Queste composizioni floreali erano alternate a fotografie, e stavano creando una presenza nella discoteca molto particolare, perché vestivano pareti altrimenti spoglie con immagini e non semplici luci (8).

● La luce intesa come spot-light dava importanza a quello che era fisicamente lì presente mentre le proiezioni erano finestre verso ciò che non era fisicamente lì presente, ma che di fatto lo era virtualmente.

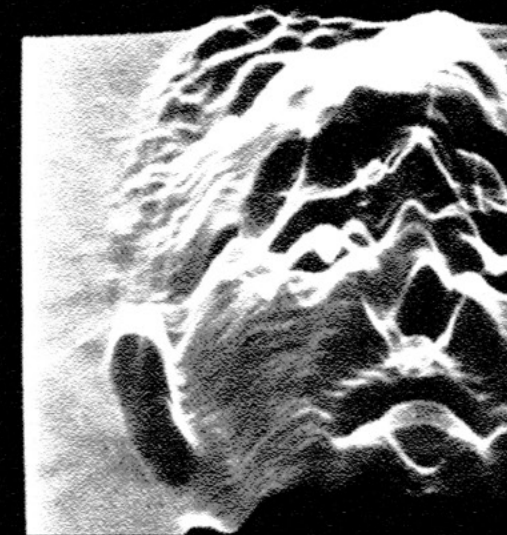
Nell'esperienza creata da un ambiente con questa co-presenza di fisicità e virtualità, la festa prendeva la svolta di passare da possibile a non-possibile, inteso come ciò che fino ad allora non era stato reso possibile, sia in campo tecnologico che di comportamenti. Siamo nella fine degli anni '60, ed ecco che nella vita notturna i movimenti culturali allora contemporanei si manifestano in forme molto pure, si formano negli Stati Uniti clubs che ospitavano gli emarginati sociali, come il Paradise Garage a New York, ed all'interno di questi locali potevano fare quello che la società non gli permetteva di fare in pubblico, esprimersi. Fu così che le Discoteche del primo periodo, come in Italia il Piper di Torino, erano poli culturali di una società che stava cambiando in fretta, centri di sperimentazione, infatti proprio al Piper c'erano delle performance di artisti che

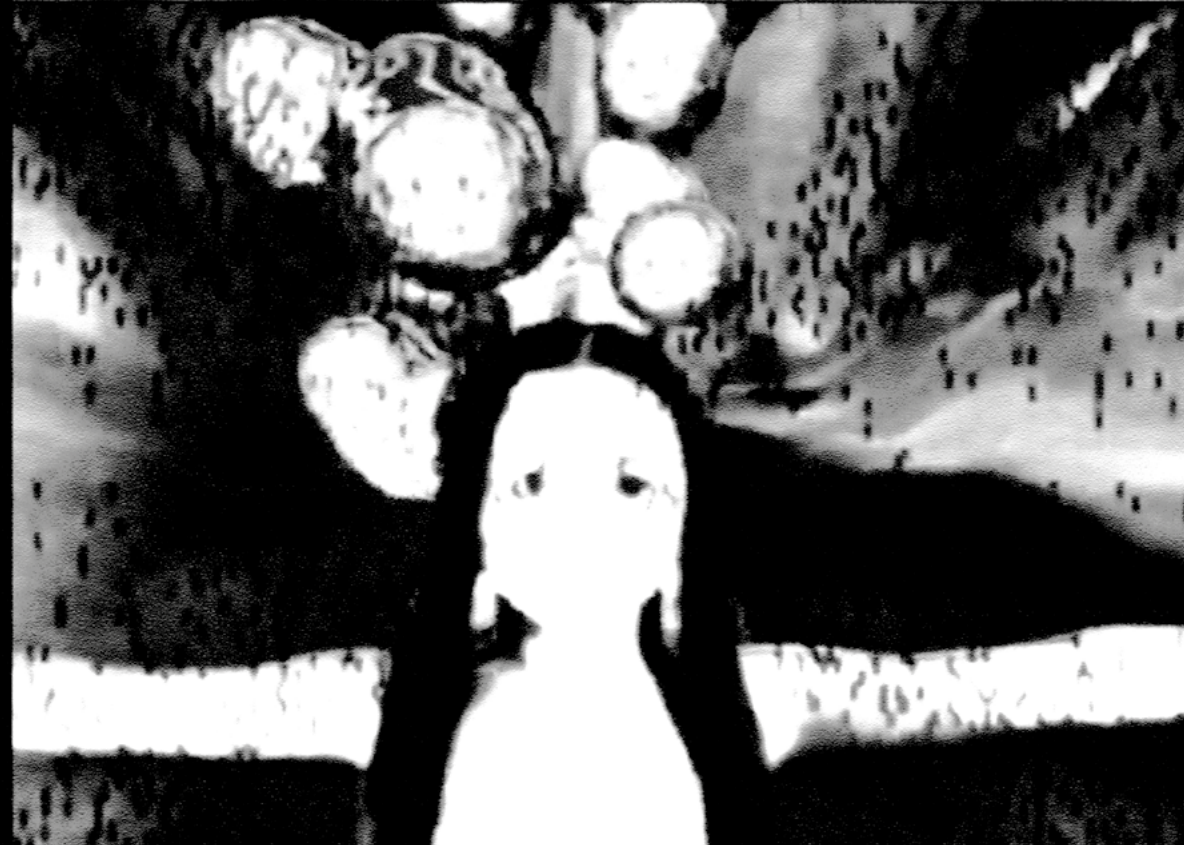
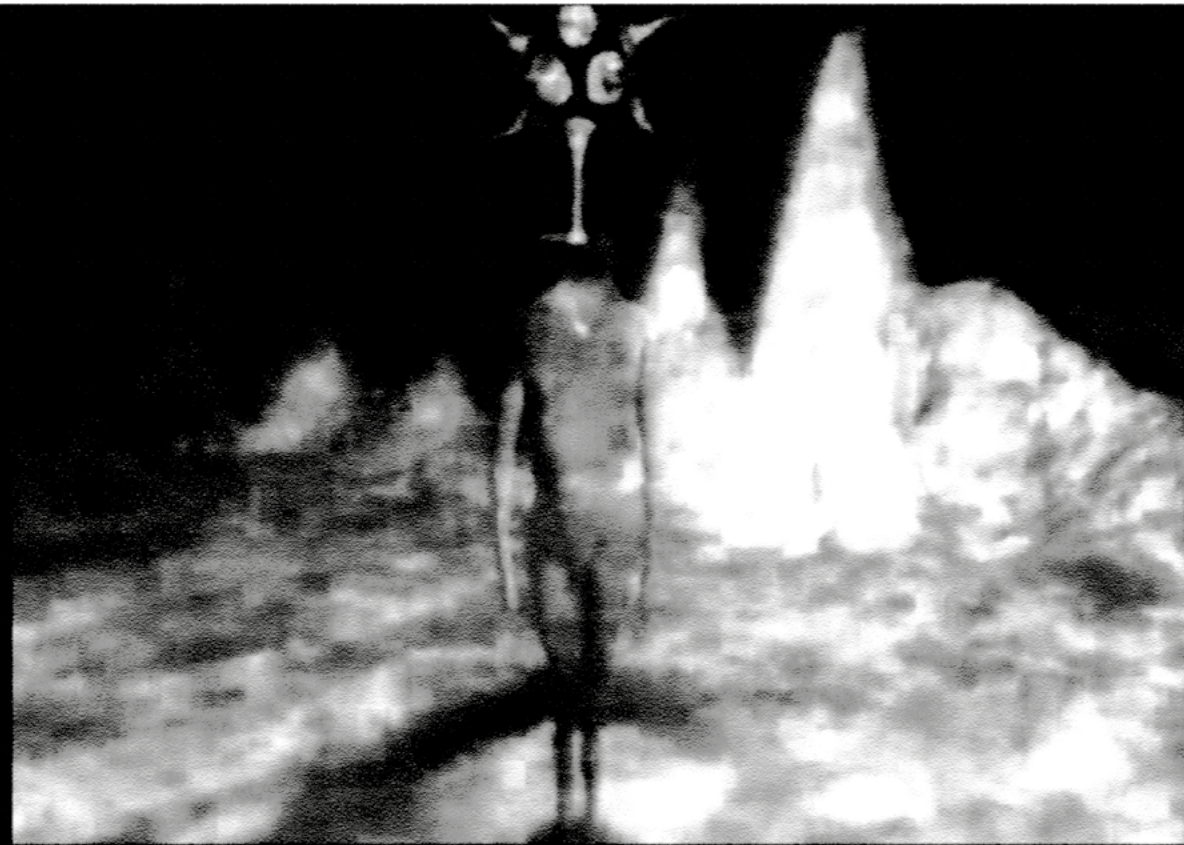
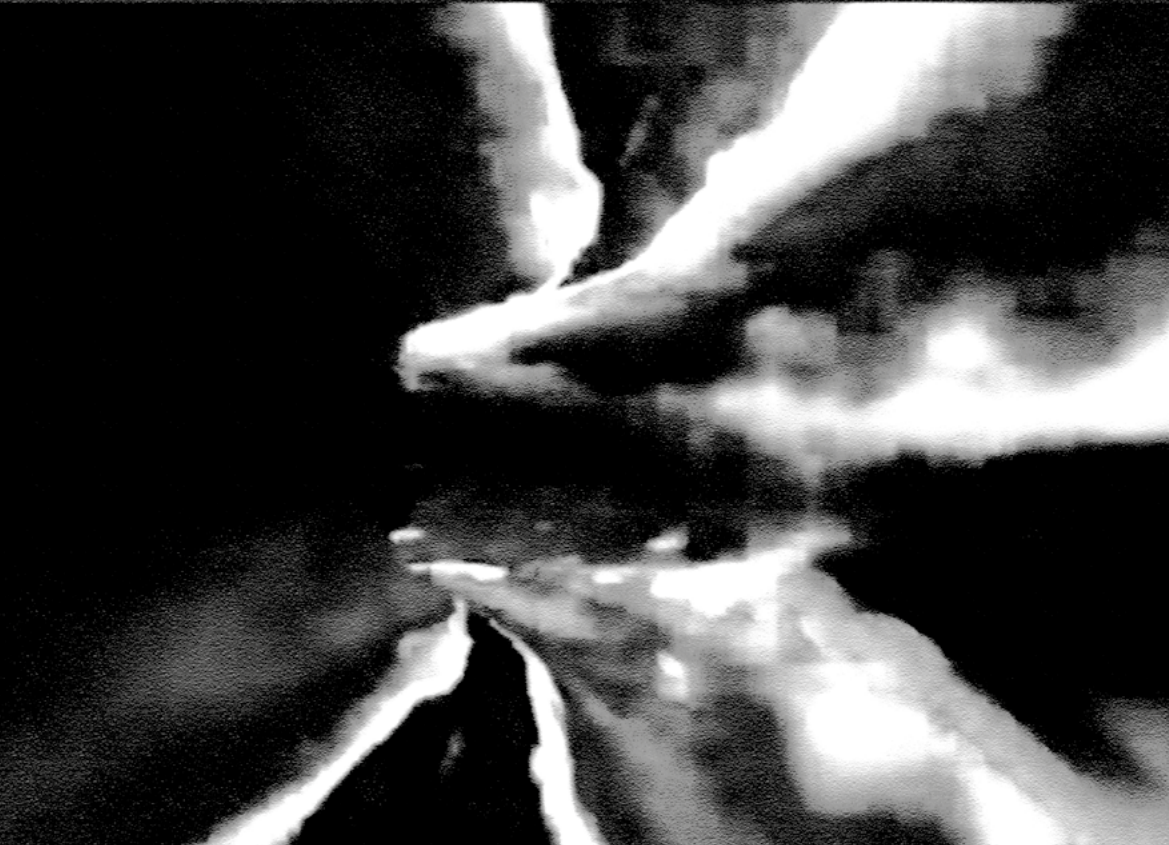
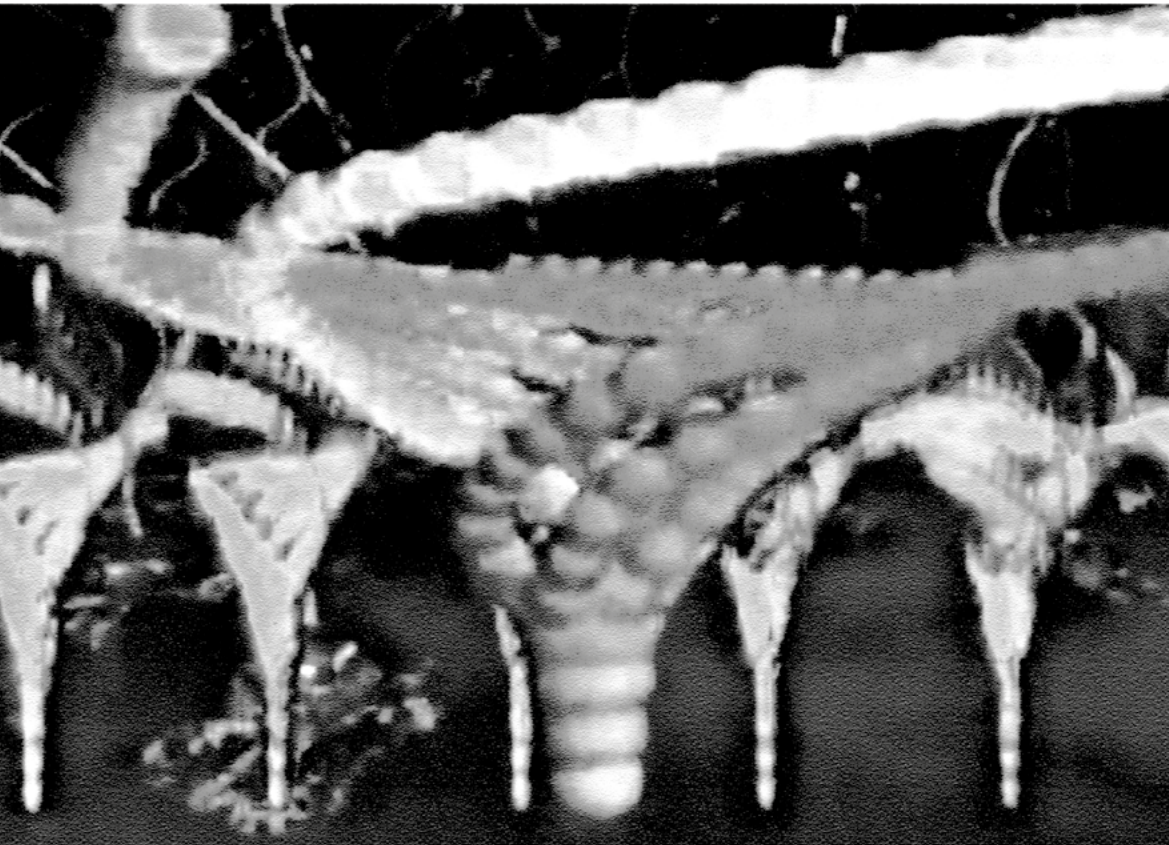
si sono poi affermati come il movimento di Arte Povera in Italia, oppure sfilate di moda od altri eventi che non trovavano dimora altrove. Lo Space Electronics del gruppo 9999 a Firenze era molto simile al Piper, anche lì la sperimentazione artistica era protagonista, e lo stesso collettivo aveva esteso la propria pratica al di fuori del club, come nell'installazione che oggi chiameremmo di Video-Mapping sul Ponte Vecchio del 1969.

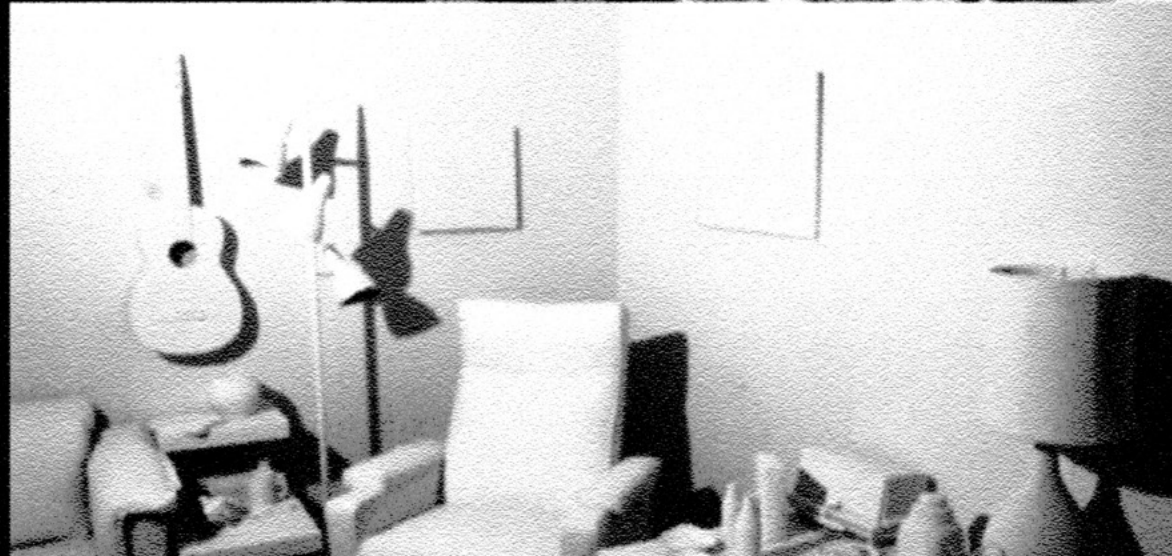
Poi dagli anni 70 ci fu una rivoluzione estetica che entrò nel campo delle proiezioni: il digitale. Bill Etra e Steve Rutt inventarono un sintetizzatore Rutt-Etra (9) e Dan Sandin il Sandin Image processor (10), entrambi in grado di modificare i video in tempo reale, Nam June Paik portò invece avanti degli esperimenti visivi di vjing in campo artistico (11). L'ingresso di una trasformazione numerica dell'immagine, ora sempre più intesa come videografica, aveva un parallelismo con ciò che si andava affermando sulla scena musicale: l'elettronica stava diventando un genere dominante. Le creazioni di questi video distorti o modificati nei colori, avevano un'estetica molto vicina alle allucinazioni che negli anni precedenti erano motore di nuove esperienze. Se si pensi al ruolo che avevano droghe come LSD negli anni '60 - e la loro conseguente euforia - si riesce a percepire come la visione di queste nuove possibilità virtuali digitali producessero un'energia analoga. Si dice che proprio in quegli anni i primi computers e progetti su Internet si andavano disegnando nella Silicon Valley con l'aiuto di droghe eccitanti, e proprio in uno stato di ebbrezza ed euforia furono concepite, una situazione quasi festiva. Ma tornando a quelle proiezioni che venivano creandosi negli anni '70, si capisce bene che ci si trovava di fronte ad un'apparente infinità di scelte che tecnologie digitali permettevano e tale direzione fu intrapresa a gonfie vele. L'estetica del glitch si andò intensificando al pari della sperimentazione sulla distorsione dei suoni nella sfera musicale, essa dava una visione allucinata di video che sarebbero stati rappresentazioni del reale o che creavano visioni allucinate meramente astratte, sull'onda della scuola del Bauhaus sopra citata.

● La presenza di proiezioni alle feste rimaneva comunque una piccola parte della scenografia fino a quando, grazie anche alla diffusione dei video musicali, il Vjing diventò una disciplina alla pari di quella del DJ con la comparsa della sua relativa struttura.

Nella proposta dei visuals si cominciavano a formare dei pattern di tendenze che si ripetevano nei vari eventi. Ciò era dovuto alla diffusio-







ne dei contenuti video registrati in VHS e poi DVD, similmente a quanto prima coi vinili, poi con cassette e CD era successo per i DJs. Queste compilation avevano però qualcosa di nuovo rispetto ai contenuti visivi di cui abbiamo parlato fino ad ora, perché in quel periodo degli inizi anni '90 anche nelle feste si cominciano ad usare sempre di più contenuti virtuali 3D. L'ascesa dell'estetica CGI 3D si stava delineando sempre più come una realtà a tutti gli effetti parallela a quella fisica. Se le visioni bi-dimensionali della prima fase mantenevano un grado di separazione tra osservatore e proiezione, ora la realtà virtuale è decisamente più immersiva, e risucchia il partecipante in quell'immaginario che rappresenta. Siamo in quel periodo agli albori della realtà virtuale come vero e proprio luogo per l'escapismo, in cui il portale di accesso tra una realtà e l'altra si estende oltre lo schermo piatto 2D. La realtà mista si rifà ad alcuni esperimenti artistici tra cui quelli sopra citati del gruppo 9999 e poi quelli di Michael Naimark degli anni '80, basi di ciò che poi diventerà Video-mapping.

Negli anni '90 escono dei lavori di pura creazione 3D che danno la possibilità ai VJ di essere integrati alle feste del momento come elemento più all'avanguardia. Il gruppo inglese "The Future Sound of London" pubblica un interessante cortometraggio che non è destinato ad essere un video-musicale, bensì un contenuto a parte, utilizzabile per gli eventi. Intitolato "Lifeforms" esso ha una propria autonomia rispetto a tutto ciò che esisteva nel reale, infatti proprio come dice il nome esso fungeva da documentario su "forme di vita" di un mondo virtuale 3D alternativo, con un'estetica che si ispirava al mondo biologico terrestre, una forma organica ma aliena al tempo stesso e separata da un intento di imitazione. Se come dicevamo nell'introduzione la festa è contrapposta all'ordinario, qui troviamo un mondo contrapposto a quello ordinario, pronto ad ospitare esperienze festive.

C'è un altro fenomeno che si andava manifestando verso la fine degli anni '90, questo riguardava l'estetica dei festival, che in quel momento si stava interessando soprattutto al corpo ed al suo vestiario. I lavori nel campo della moda dei designers come Walter van Beirendonck aprivano una libertà di espressione al di fuori della normale concezione di "night-club passerella" (12), insieme ad eventi come i festival post-rave che sperimentavano scenografie sempre più assurde. Tutto questo faceva entrare nell'evento festivo un elemento caotico che andava oltre il carnevalesco e si avvicinava al "random" come sintomo di una saturazione sul piano stilistico, antitetico con la propria origine dal rave essenziale.

La virtualità così entra nella festività perché unico luogo, o meglio non-luogo fisico, che esprime appieno l'assurdo ed il random in quanto non regolata apparentemente da leggi in cui la realtà materiale è intricata. Gli eventi virtuali cominciano a popolare la contemporaneità anche sul piano festivo, o meglio la virtualità avanza al pari

con la diffusione e la penetrazione delle tecnologie digitali personali, quali PC, smartphone eccetera. Lo streaming diventa nodale in tutto ciò: non si parla più di uno spazio fisico e basta, ma come con successo Blaise Bellville intuì, bisognava permettere alla festa di essere accessibile a tutti contemporaneamente, e niente fu più pratico della sua condivisione in Internet. Nascono piattaforme come Boiler Room (13), che si sviluppano per l'inclusione dei partecipanti fisicamente non presenti. Vice versa nei locali si ha il problema opposto: gli spazi vengono meno vissuti e non c'è modo per includere la virtualità nei club se non quella di lasciar libero accesso agli smartphone, come emerso dalle riflessioni di Ippolito Pestellini Laparelli (14), per cui l'accesso online risulta molto più comodo e più sicuro in termini di noia, perché si può tranquillamente fare zapping. La comunità dei gamers, ovvero giocatori di video-games, ha ispirato fortemente il mondo dell'Experience Design tanto da rivolgere particolare interesse verso mondi virtuali nei quali organizzare eventi.

Negli ultimi anni c'è stata una grossa spinta dalla pandemia Covid-19 sulla digitalizzazione dell'evento, per cui quello che era un processo nascosto ora è diventato la normalità.

● Ma la creazione di mondi virtuali ha anche la possibilità di svegliare un certo criticismo nei confronti non solo di essi ma anche di quello fisico, infatti i lavori più interessanti in questo campo hanno estetiche molto particolari e tendenzialmente post-umane, che però muovono una certa nostalgia per l'evento esperito nel reale.

Il più partecipato evento della storia è stato organizzato in un video-gioco, quello di Travis Scott su Fortnite, ma non è stata una vera festa. Se si analizza tale evento, come altri simili, lo si considera un concerto, una sorta di festival. Ma non è giusto chiamarli così, infatti se come abbiamo visto nella prima parte di questa ricerca la festa è un incontro fisico, allora non possiamo credere che la virtualità riesca a produrre esperienze festive. Sono uno spettacolo, come un film al cinema od una pièce al teatro, mentre la festa da spettatori ci vede attori. Qualcuno potrebbe considerare la partecipazione del proprio avatar come un'azione diretta, perché, come visto dagli studi di Hirschfeld-Mack, si tratta ancora di una proiezione che interessa vista ed udito, luce e suono, video e musica, ma non movimento e tanto meno

contatto. Per certi versi la virtualità ricopre certi aspetti molto importanti della festa, ma sicuramente è ancora lontana da quelli veramente fondamentali. Si apre però un quesito a tal proposito, se sia eticamente corretto cercare nuovi modi per virtualizzare la festa o meno, e difatti questo è lo spartiacque della ricerca contemporanea. Da un lato ci sono tentativi di costruire strumenti per esperire nella realtà nuove forme di effetti festivi, dall'altro si consolida un format di evento virtuale, ma in entrambi casi va ricordato che non sono gli strumenti per gli effetti scenografici a determinare il significato di una festa, ma al contrario celebrazioni che non interessano la sfera estetica materiale (anche virtuale). L'inoperosità di cui parlavamo nel primo capitolo (15) deve rendere dis-funzionali quegli strumenti di cui ci serviamo nell'ordinario, il festivo è opposto e completa il feriale, per cui riappropriarsi di questa dicotomia risveglia una coscienza festiva.

- (1) 'Precursors of film' (2021) Wikipedia.
- (2) Wilfred, T. (1947) 'Light and the Artist', *The Journal of Aesthetics & Art Criticism*, 5(4), p. 5.
- (3) Rimington Wallace, A. (1912) *Colour Music - The Art of Mobile Colour*. London, UK: Hutchinson&Co., p. 18.
- (4) Moholy-Nagy, L. and Lars Müller Publishers (2019) *Painting, Photography, Film Bauhausbücher 8*, pp. 82-83.
- (5) *Ibidem*, p. 80.
- (6) Munari, B. (1954) 'Proiezioni Dirette', *Domus*, (291), pp. 46-47.
- (7) White, J. (2017) 'After Wilfred: The Influence of Lumia on the Joshua Light Show'. Yale University Art Gallery, 24 February.
- (8) Trini Castelli, C. (2021) 'Piper Pluriclub', intervista.
- (9) Steve Rutt and Bill Etra (1972) *Mars: An Optic Aspic*.
- (10) Dan Sandin (1971) *5 Minute Romp through the IP*.
- (11) Nam June Paik (1973) *Global Groove*.
- (12) Kries, M. et al. (eds) (2018) *Night fever: designing club culture: 1960-today*. English edition. Exhibition *Night Fever. Designing Club Culture 1960-Today*, Weil am Rhein: Vitra Design Museum, pp. 290-291.
- (13) McQuaid, I. (2015) *Stream team: how Boiler Room changed the face of live music*, the Guardian.
- (14) Pestellini Laparelli, I. (2016) 'Because the Night', in Silva, G. and Carpenter, C., *Nightswimming: discotheques from the 1960s to the present 2015*. Bedford Press, pp. 91-92.
- (15) Agamben, G. (2009) *Nudità*. Roma: Nottetempo (Figure).



Intervista Ippolito Pestellini Laparelli
22 Febbraio 2021

Ministry of Sound II

● Ippolito Pestellini Laparelli è architetto, curatore e docente universitario con sede a Milano. Fondatore dell'agenzia interdisciplinare 2050+ e professore al Royal College of Arts, fu socio dello studio di architettura OMA /AMO e curò nel 2014 per la Biennale di Venezia "Monditalia", una mostra sullo stato dell'arte in Italia da cui partirono diverse ricerche a proposito delle discoteche come spazi culturali. Nel 2015 lavorò per un concorso per conto del Ministry of Sound di Londra per la progettazione di un nuovo edificio che rappresenta il modello di night club contemporaneo.

● Subculture

Retromania di Symond Reynolds argomenta che il primo decennio degli anni 2000 è stato un rigurgito della combinazione degli stili passati (1). La cultura in generale è stata schiacciata da una continua reinterpretazione del passato, turboaccelerata dal mercato che ha richiesto un sempre maggior numero di prodotti ed uscite. A differenza del passato, in cui si riconosce una sequenza di stili molto identificabili, è come se ci fosse stata poi un'evaporazione di tutte queste subculture e si è generata una cascata che ha prodotto una sorta di white noise, pertanto la differenza tra l'una e l'altra era diventata quasi indefinibile. Alla base di questo ragionamento c'è l'effetto di un'attitudine nostalgica derivante dall'economia di mercato.

Questo è però un semplificare molto la realtà perché oggi la musica è già cambiata di molto rispetto a quella visione, idem per quanto riguarda il modo di mixarla da parte dei djs e per gli spazi che la contengono. Nel caso del Ministry of Sound, dopo esser stata la casa della musica House in Europa, la prima nel suo genere, un posto di cultura radicale per il suo tempo anche nella scena techno, essa è finita per diventare dopo 30 anni di vita una "production house", che oltre ad essere un night-club si era reinventata come radio, promoter di eventi e producer di artisti. Quando si sono avvicinati ad OMA si erano già

appunto configurati come questo collage di businesses: la radicalità dello spazio-notturno aveva lasciato spazio alle necessità dettate dal mercato, all'industria della musica ed al turismo di massa che affollava Londra in quegli anni. Quindi da noi volevano capire di che "casa" avevano bisogno, e noi abbiamo cercato di tracciare per loro una sezione nell'anatomia della nightlife degli anni d'oro, combinando diversi ingredienti dell'attualità sotto un unico ombrello architettonico. Una specie di sample formato da diversi samples, con un'operazione analoga a quella descritta da Symond Reynolds nel suo libro. Avevamo previsto sale anche per la musica sperimentale o la lettura di poesie, proprio come le discoteche radicali degli anni '60 e '70, ma anche sale sul modello dei superclubs di Ibiza e degli spazi aperti anche sulla strada per eventi più simili ai raves. Una sorta di combinazione totale dell'intrattenimento notturno esistito fino ad allora.

● Disco-Turismo

Le sale erano forse il contrario di un white cube, nel senso che erano spesso quasi grottesche nella scenografia che le identificava. L'accesso ad un'infinità di scelte è forse ciò che ha determinato la fine di molte sottoculture, perché nel momento in cui tutto diventa sempre più accessibile e liquido, come ne dà prova l'accesso online, non c'è più bisogno di identificarsi. Noi immaginavamo una specie di

tour all'interno del MOS II, per cui il visitatore era un clubber del 2015, che non apparteneva più ad un movimento specifico, anzi effettuava un viaggio nelle varie sale sperando i momenti salienti della nightlife degli ultimi quarant'anni senza però soffermarsi per identificarci. È un po' come passare da una pagina web all'altra o da un account instagram all'altro: si passava da una sala del club all'altra con estrema libertà e facilità seppur con le difficoltà della progettazione fisica del design e dell'architettura. Avevamo progettato un edificio nostalgico, e con alla base l'idea che un giovane potesse esperire la notte nei momenti in cui essa è stata all'apice della sua cultura radicale.

● Grottesco

Il progetto era pensato per essere realizzato per cui ci eravamo preoccupati della fattibilità della nostra proposta. Ciononostante nella scenografia delle sale abbiamo disegnato degli ambienti forzatamente carichi: il privé sembrava un club russo; la sala del superclub era circondata da apparecchiature tecnologiche che lo rendevano praticamente un teatro dell'intrattenimento; la stanza sperimentale era foderata di legno e tappeti che la rendevano simile ad uno studio di registrazione. Quello che differenziava il progetto rispetto ad altri era che al di sopra di questa macchina dell'intrattenimento vi erano i luoghi diurni dove lavoravano gli im-

piegati del Ministry of Sound, quindi c'era una specie di scollamento ma anche connessione tra quegli spazi in cui aveva luogo l'intrattenimento e quelli ordinari lavorativi.

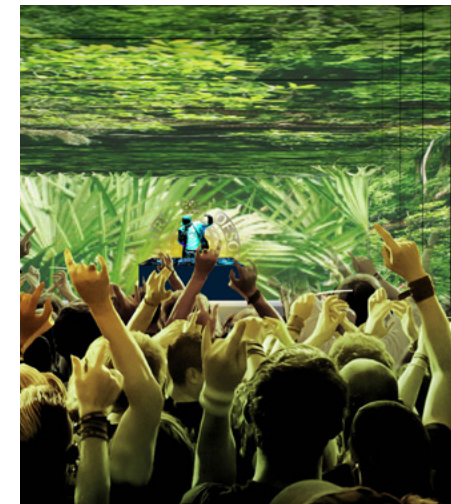
● 24/7

La richiesta era di strutturare un luogo in cui tutto fosse riunito che però noi abbiamo diviso in più spazi. Sulla strada stava un edificio cinetico nel quale si svolgevano principalmente le attività della sera, mentre tutto l'intrattenimento notturno avveniva sotto terra. Una delle sfide del progetto era però quella che questo edificio dovesse funzionare 24 ore su 24, che è una delle ossessioni dei nostri tempi, quella di far funzionare sempre ed a qualsiasi costo le cose. I club degli anni '60, come il Piper di Torino, avevano dei momenti di vuoto, mentre invece in questo ambiente della cultura dell'efficienza continua si era cercato di inscrivere l'esperienza di evasione dalla realtà, che però ne è incompatibile. Lo spazio della notte ha bisogno di vuoto per far accadere le cose, ma il vuoto non era concesso nel MOS.

● Virtualità

Non credo ci sia un'opposizione tra reale e virtuale. Viviamo costantemente online, ma non abbandoniamo il nostro corpo quando siamo connessi. La relazione tra online e offline non credo possa essere

considerata in modo binario, magari più con un gradiente, in cui si è sempre online anche quando si pensa di non esserlo e viceversa. Una parte fondamentale della cultura radicale dei night-clubs era secondo me l'interazione dei corpi, che poi quindi ha determinato come sono stati disegnati questi posti. Per esempio negli anni '90 il Ministry of Sound aveva costruito dei bagni a prova di urto, perché molto spesso lì dentro capitavano risse o rapporti sessuali. Nei primi anni di operatività avevano subito danni immensi proprio ai loro bagni, proprio dalla fisicità della gente in quegli ambienti. Io mi interrogavo nel saggio "Because the Night"(2) come fosse possibile mantenere la fisicità quando si ha accesso ad eventi virtuali comodamente dal divano di casa propria. Non credo che negli eventi virtuali si possa avere queste esperienze, nonostante ci siano forme speculative di fantascienza contemporanea che cerca di convincerci del contrario. Non si può sostituire quel tipo di intensità. Detto ciò, oggi tutti ci sentiamo depotenziati nella nostra fisicità, proprio perché abbiamo costantemente a che fare con interfacce che limitano le nostre interazioni con gli altri e con lo spazio circostante. Resta il fatto che finché non ci nutriremo di dati, rimane impossibile che la virtualità prenda il sopravvento sulla realtà; finché manterremo una fisicità biologica il mondo della notte non scomparirà. In quel breve saggio mi domandavo quale fosse il futuro di



questi spazi che sono progettati per esperienze collettive e corporee, che oggi sembrerebbero non aver più ragione d'essere. Il fondatore del Ministry of Sound, con cui ho avuto modo di discuterne, raccontava di come l'esperienza fosse molto più intensa negli anni '90 quando aprirono rispetto a quanto non lo sia ora. Aree semivuote e persone assorbite dai propri social media seduti da soli aumentano nel club di notte. Forse bisognerebbe ripensare questi spazi del club a partire da questa realtà, o forse ridisegnare il digitale in modo che abbia più interazione con il mondo fisico.

●
Lo schermo
come medium

Il progetto aveva come base quella del collage di realtà notturne differenti, che però era molto fragile, e la possibilità di passare da una realtà all'altra doveva avvenire con estrema facilità. Ciò poteva avvenire solamente attraverso una semi-digitalizzazione dello spazio. Poter cambiare scelta senza troppe frizioni e senza doversi legare a nulla portò alla scelta dello schermo come espediente per poter facilmente rinnovare la scenografia di alcune sale.

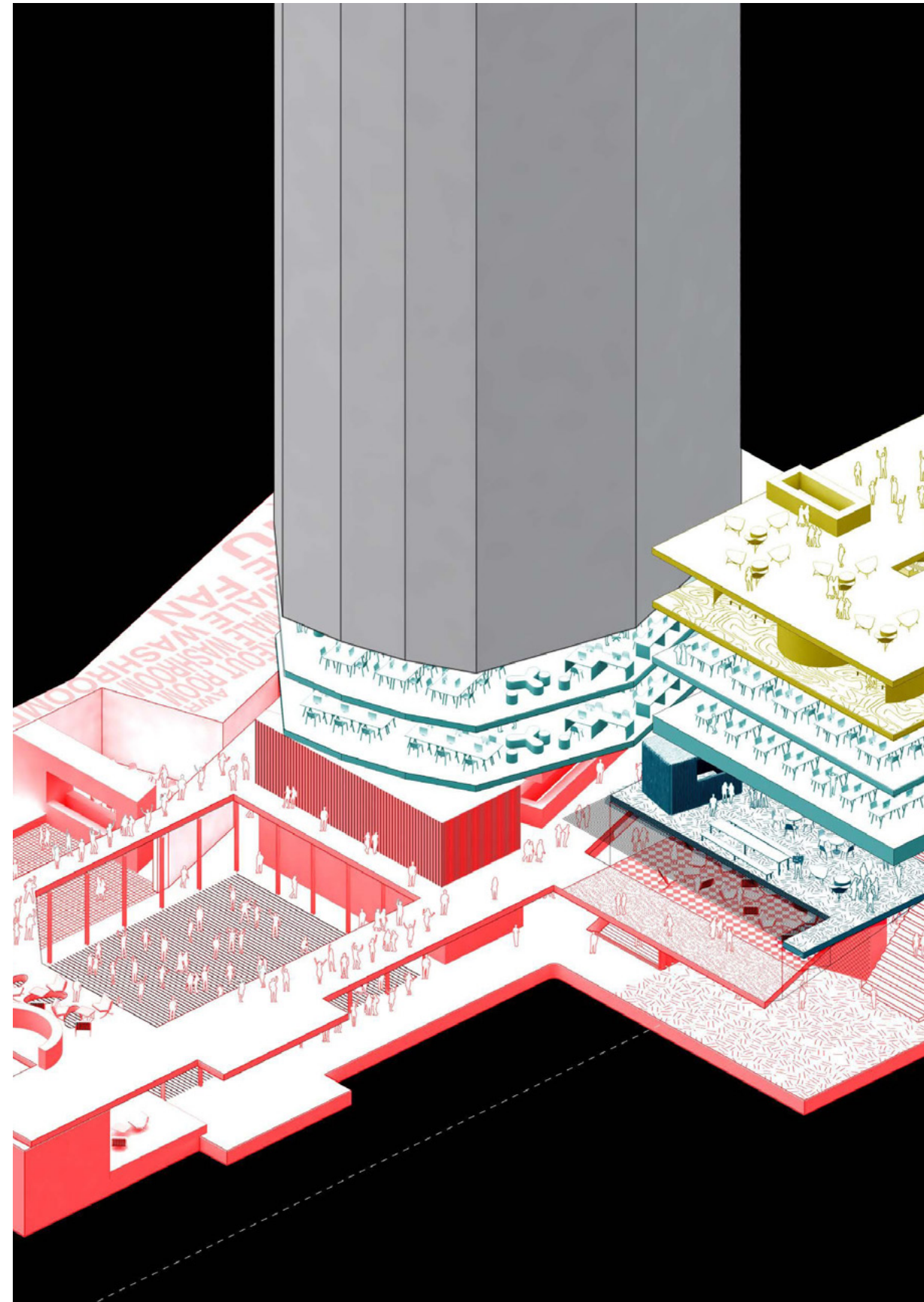
●
Proseguimento
del progetto

Abbiamo presentato un lavoro di ricerca in modo editoriale con una sorta di pubblicazio-

ne inedita su tutta la ricerca a proposito della nightlife, ma quando poi si è trattato di passare alla fase esecutiva hanno avuto grossi ripensamenti. Probabilmente erano dovuti alla radicalità dell'edificio in sé, che si presentava come un cubo cinetico richiamando i beat pulsanti, insomma un monumento nostalgico. Alla fine hanno tenuto preziosamente la ricerca che gli abbiamo portato ma non hanno fatto iniziare i cantieri, il club che abbiamo progettato era ancora troppo lontano dalla sua realizzazione, ma tutta la ricerca ha suscitato un gran interesse e dibattito sul tema della vita notturna contemporanea.

(1) Reynolds, S. (2011) *Retromania: pop culture's addiction to its own past*. 1. publ. New York, NY: Faber and Faber.

(2) Pestellini Laparelli, I. (2016) 'Because the Night', in Silva, G. and Carpenter, C., *Nightswimming: discotheques from the 1960s to the present 2015*. Bedford Press, pp. 91-92.



Intervista a Lucas Gutierrez
18 Febbraio 2021

Glitch iper-realistico

- Digital Artist ed Industrial designer residente a Berlino ma di origini argentine, Lucas Gutierrez si occupa di performances audiovisive e vjing da circa dieci anni. Interessato alla "remix culture" ed alla realizzazione di contenuti AV in tempo reale, egli esplora dall'antropologia del post-lavoro alla moderazione 3D del panorama di Industrial Design. Le sue creazioni si basano spesso su paure sociali correnti e possibili distopie, ma con un linguaggio estremamente colorato, caotico e metafisico. Nel 2021 si è occupato dell'intera identità visiva del Festival CTM, che è stato sviluppato totalmente in modo virtuale, chiamandosi con l'occasione "Cyberia".

- Background

Sono un Industrial Designer, ho cominciato il vjing in Argentina dove per diversi anni ho lavorato in un club. Tutto ciò che stavo facendo come vj aveva un'influenza dal mio background da designer, che non sono riuscito a sviluppare per via della situazione economica che il mio paese stava affrontando in quel periodo. Ho unito gli strumenti ottenuti dagli studi, ad esperimenti di modellazione 3D e di grafiche CGI. Ho cominciato la mia carriera da VJ accidentalmente, perché ho conosciuto un ragazzo per cui ho creato dei contenuti visivi che poi mi ha chiamato subito nel suo locale, considerato uno dei più conosciuti nella scena underground argentina, e ci sono rimasto per sette anni. Durante quel periodo mi riconoscevo in ciò che facevo ed avevo ottenuto una buona reputazione per il mio lavoro. Investirmi nel mondo dei visuals era una necessità per me in quel momento. Cominciai poi ad espandere la mia pratica allo stage design ed infine mi trasferii qui a Berlino, fondendo le due pratiche.

- Virtualità

La tecnologia accelera. Quando si ritorna allo stesso punto già percorso ed hai un mondo di strumenti che fluttua, allora devi trasformarli. Negli anni prima della pandemia la fisicità era uno dei fattori principali nell'organizzazione delle feste:

"Abbiamo bisogno della folla! Abbiamo bisogno della macchina del fumo! Abbiamo bisogno di questo.. di quello.. di quell'altro!". È simile ad un libro ed un film: il modo in cui trasferisci emozioni su queste piattaforme è diverso tra un medium e l'altro, ma il medium non deve essere il limite. Quale piattaforma sia la più completa per questo trasferimento di emozioni non si può stabilire perché il trasferimento stesso è diverso nella virtualità e nella realtà. C'è una sorta di imitazione della realtà nella virtualità che richiede un'inquadratura della realtà come premessa. Bisogna ancora offrire una nuovo sistema di pensiero per la virtualità che si interessi della forma e della rappresentazione della forma nella, che identifichi quali elementi della virtualità possano soddisfare la richiesta di folklore della celebrazione. Non mi dimenticherò mai il primo festival europeo a cui andai: tecnicamente non c'era differenza in termini di fisicità, stessa dimensione del palco, stesso o forse più recente sound system, ma ci si aspettava di più, e sento che ciò che sta succedendo ora nella virtualità e nelle feste virtuali è analogo – le aspettative che ci trasciniamo dalla realtà non sono soddisfatte. Proviamo ad imitare, ma falliamo perché non siamo all'altezza delle comparazioni. Inoltre, la bolla tecnologica ha velocizzato questo processo di virtualizzazione che può ancora apparire come nuovo per

una grossa fetta degli utenti non abituati a ciò, come per esempio quelli al di fuori dalla comunità gamer.

●
Qualità

La qualità è un argomento molto importante nell'organizzazione della festa, nei rave parties il sound system è un manifesto per la qualità del party stesso, in quel senso un sound system grande e potente assicura un'esperienza positiva. Questa cosa è presente anche nel campo della virtualità, la resa della piacevolezza dell'esperienza è spesso associata alla qualità, ma anche ad altri elementi che sono parte dell'Interaction Design, come l'usabilità, l'inclusione, quanto è "device-friendly" e così via. Stiamo tirando tutti questi elementi talmente tanto che è difficile poi divertirsi, anche se siamo quasi forzati. Il browser cambia in continuazione, anche alcune volte in un mese, ma il club nel mondo fisico invece, quante volte questo cambia il proprio sound system per garantire una miglior esperienza? Credo che i "club virtuali" stiano cercando di giocare con emozioni e reazioni che sono veicolate solamente dalla tecnologia: delle buone cuffie acustiche, un buon microfono ed una connessione ad Internet diventano quasi un diritto umano a questo punto. Ma ne soffriamo tutti, perché percepiamo che non è vero, non è reale. Una piacevole video-chiamata con dieci per-

sono tutte insieme è qualcosa che non può succedere nella vita normale, è impossibile parlare con tutti frontalmente contemporaneamente, ma questo apre nuove frontiere di progettazione.

●
Il legame
tra virtuale e reale

Sarebbe meraviglioso avere un festival come Cyberia nella realtà, ma ovviamente è impossibile. Quel festival è creato tra glitches ed architetture che sono impossibili perché nasce e vive in una piattaforma, e la sua progettazione si permetteva di non mimare la realtà. Quando ho cominciato a progettare quel non-luogo non avevo alcun moodboard, non c'era nessun interesse nell'essere ispirati da ciò che esiste e che era già accaduto nel mondo fisico. Inoltre, tutti gli spazi virtuali sono stati colmati di emozioni e nostalgie che sono principalmente portate da oggetti che a causa di ciò diventano obsoleti. Quando però ricordi questi oggetti, la loro storia permette alle persone di viaggiare con le emozioni, negli eventi digitali quando provi a imitare la realtà ottieni lo stesso risultato. L'intenzione non è quella di ricordare ciò che manca, ma di provare ad avere un collegamento con la realtà che è essenziale per il successo di un evento virtuale. D'altro canto l'uso di elementi che possono solo che appartenere ad una piattaforma o l'uso di glitches, errori di calcolo tecnologico, possono aprire nuove

esperienze visive. Nel caso del mio lavoro intitolato "Non-Face", che è a proposito di un errore comune e di una struttura digitale di un modello 3D, il pubblico si trova di fronte ad una nuova esperienza visiva dove il collegamento con la realtà è sfocato. Poi, siccome c'è una persona dietro ad un avatar, e questo è un aspetto di cui CTM è molto cosciente, c'è comunque il bisogno di una certa comprensione dello spazio per orientarsi o per aver controllo delle proprie azioni, come ad esempio muoversi nello spazio volando. Questo non ha bisogno di un funzionamento nello stesso modo in cui funzionerebbe nella realtà e di conseguenza un edificio non assomiglia ad un edificio "reale". L'esperienza del partecipante si basa su questi elementi, per esempio in una stanza di Cyberia abbiamo messo una panchina, che è solamente una sorta di cuscino basso, che ha la sola funzione di riportare gli utenti ad una consapevolezza – è lo stesso che succede quando si è ad una festa e si è immersi in un'esperienza completamente individuale ed ad un certo punto ci sono degli elementi-indizi che riportano a percepire che lo spazio è condiviso con altre persone e che si è in un ambiente sociale. C'è un gran bisogno di questi elementi in questo periodo.

●
World-critiquing

Nel mio lavoro c'è sempre una parte di criticismo, in questo caso è giudicare l'idea di

inclusione. L'inclusione è un concetto che si porta con se stessi, ma virtualmente noi abbiamo lavorato con l'apparenza degli avatars, che non hanno genere, razza, ed in parole povere non sono umani, probabilmente sono post-umani. Quando intraprendo questo genere di argomenti, vorrei stare sulla sottile superficie di come interpreti l'argomento. Ma penso che non si può effettivamente rispondere ed appagare tutti in un evento virtuale.

Il progetto di questo spazio, nel caso di Cyberia, partiva da un'architettura che possedevano già, era la base per il world-building: essenzialmente esso è uno spazio nel quale si può navigare, non viene detto dove andare perché ci si finisce per forza ad un certo punto. Io ho creato l'intera identità estetica dello spazio decorando questa struttura ed anche gli avatars. C'erano molte decisioni tecniche da prendere perché l'app funziona diversamente dal sito internet, così l'inclusione che menzionavamo prima era difficile da mantenere.

●
Light design

L'intera illuminazione di questo progetto è irreali, ho usato pochi elementi come la luce del "sole" e poche altre luci per poi giocare sulla riflessione dei materiali, riflettendo qualcosa che magari non è nella scena. Gli oggetti sono resi impossibili anche dall'ambiente circostante, quindi trovavo interessante le

rifrazioni della luce quando si alterano le proprietà di certi materiali. Più in generale lo spazio e la percezione del tempo sono messe in discussione, per cui ci si domandava cosa significasse il giorno e la notte in un luogo non terrestre che magari non rispettava neppure le leggi della fisica. Questo è il vero campo di sperimentazione della virtualità: una realtà alternativa. In questo progetto la luce del giorno colpisce solamente, e produce di conseguenza ombre, oggetti "naturali" che si trovano nella zona del "giardino", il resto dello spazio non esistendo non ha ombre: perché ombre se il mio interesse è di non mimare?

●
HD

L'alta risoluzione non mostra la bellezza, probabilmente mostra qualche dettaglio prima inosservato. Ho provato ad evidenziare ciò esagerando con i parametri del software nel rendering dello spazio virtuale. È come un trucco che si usa solo per creare un'estetica intrigante. Anche il suo opposto funziona: si parte da qualcosa in bassissima risoluzione e lo si porta ad altissima.

●
VJ e VR

L'arte visiva si sta trasformando in un modo molto interessante. Ho cambiato il modo che avevo di lavorare tre anni fa ed ora gli eventi si sono evoluti come avevo anticipato. Penso che come

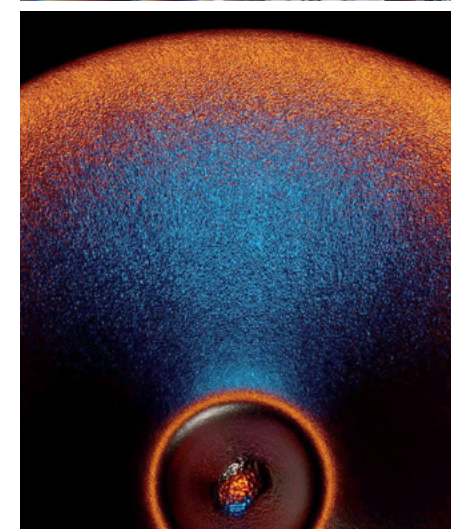
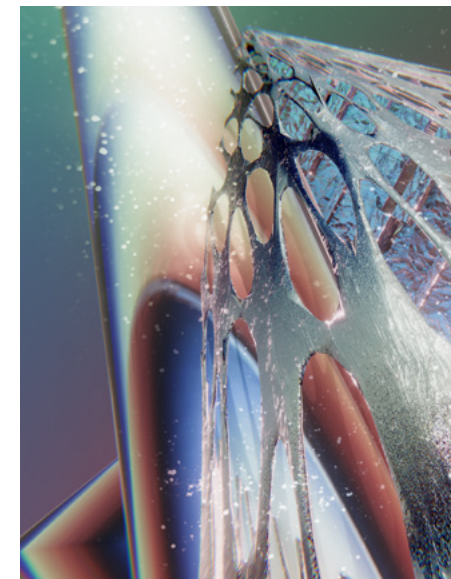
artista bisogna trasformare e cambiare la propria pratica in continuazione e con essa i suoi strumenti, soprattutto quando ci si sente manipolati da essi. Pratiche come VJing hanno spesso questi momenti, quando pensi di fare qualcosa di unico, ma in realtà stai facendo qualcosa con gli stessi strumenti di tutti gli altri nello stesso periodo, così spesso si finisce ad avere un insieme omogeneo di lavori.

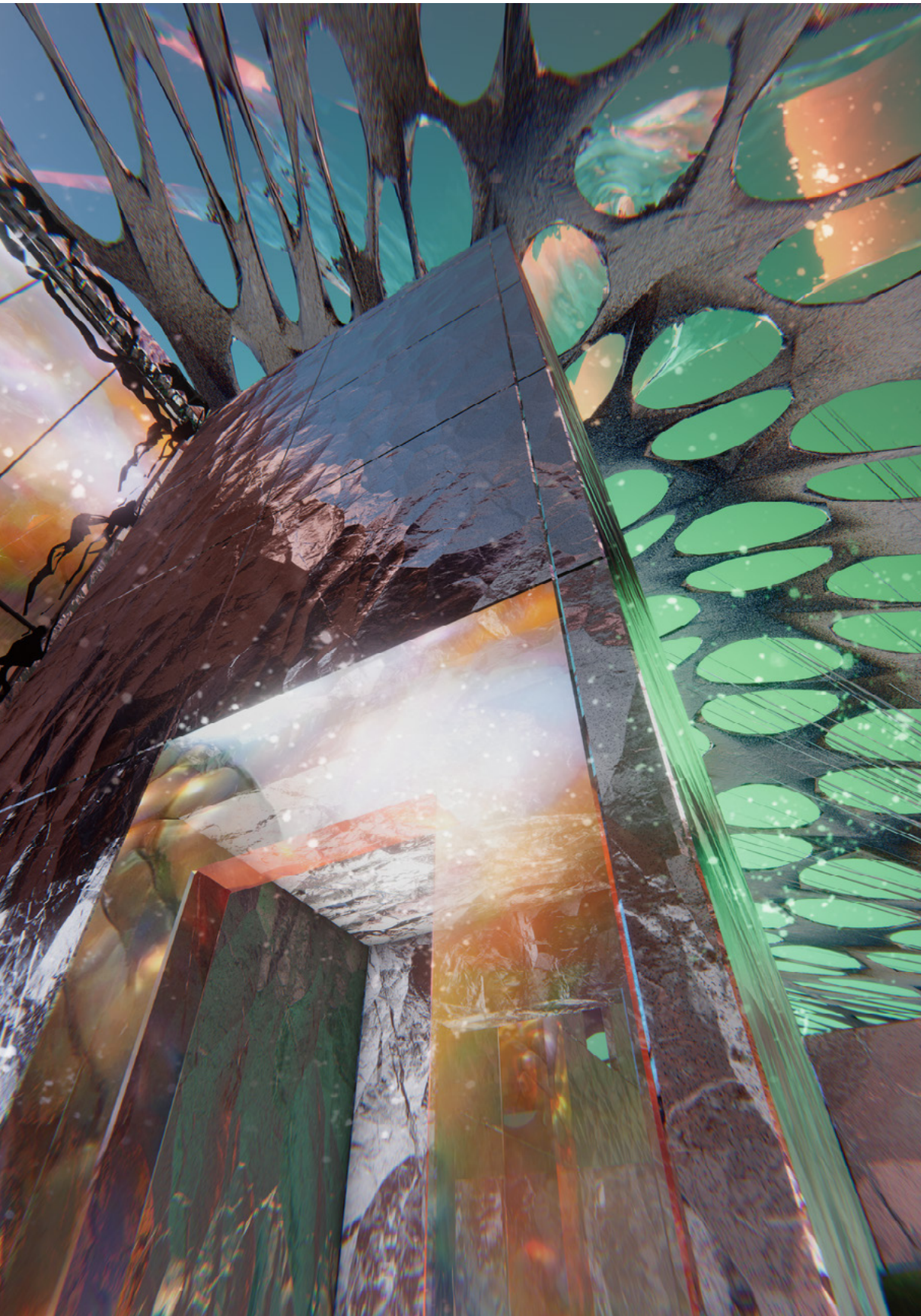
●
VR e futuro

Gli eventi virtuali esistevano già, erano già stati organizzati. Ora stiamo lavorando su qualcosa che già esisteva. L'industria di video-games era già un gran fenomeno prima della pandemia. Il gaming e la pornografia sono i mercati leader, ed ora improvvisamente l'arte ed altri business stanno nella stessa piattaforma. Non è solo una questione di sopravvivenza, ma di far parte della storia. Non così tante persone potranno prender parte a questo fenomeno in questo periodo, e poi non si sa neanche quanto durerà. Stavo progettando Cyberia a Novembre senza sapere che a Febbraio la situazione pandemica fosse immutata, dubitavo a proposito della partecipazione della gente perché credevo che ne saremmo usciti prima. Ma poi le cose andarono diversamente, e questo creò una certa tensione nello sviluppo dell'ambiente, poiché si aggiunsero molti elementi a proposito della performan-

ce della piattaforma, di un sistema di moderazione della chat, una serie di regole di condotta e qualcosa per controllare l'aggressività dei partecipanti. Queste cose esistevano già prima, ma specialmente in questi tempi se saturi un oggetto saprai qual è la sua fallacia. In questo caso un evento virtuale è come un evento reale, saprai se funziona solo nel momento in cui accade, con migliaia di partecipanti.

C'è un divario generazionale nell'utilizzo della piattaforma, ecco perché quegli elementi fastidiosi della realtà spesso erano riportati, come la fila d'attesa, nell'esperienza VR. Inoltre sono state aggiunte altre azioni extra, come il poter lanciare delle emoji, per i più giovani, mentre per la generazione precedente c'erano mirrorballs o sound systems come icone nostalgiche, e se si provava la necessità di usarle o riviverle, allora bisognava abbandonare l'evento virtuale.





Intervista a Clifford Sage
18 Febbraio 2021

Distopia virtuale

● Clifford Sage è un artista CGI a Londra, interessato all'animazione ed alla pratica del "world-building". Il suo rapporto con la tecnologia è fondato sul fascino e l'entusiasmo provato per la vastità e la potenza che essa manifesta, che per lui si dipana come un'estrema libertà di azione. Insieme a questa pratica egli ha sviluppato un progetto dal nome di "RecSound ProDance" che è stato menzionato da Symond Reynolds tra i progetti del genere "Conceptronica"(1) più interessanti degli ultimi anni.

● Background

Sono sempre stato interessato alla musica elettronica e su come si approcci questo genere musicale. Non appena finii gli studi superiori sentii il bisogno di continuare con le discipline artistiche, nonostante io fossi molto bravo e focalizzato su materie come geografia e scienze. Nel 2007 ho concluso il Bachelor a Liverpool e poi ho cominciato il Master in Comunicazioni Visive al Royal College of Arts a Londra. Facevo soprattutto filmati all'epoca, ma quando mio cugino mi diede la versione gratuita di 3Ds Max cominciai a provare effetti glitch e distorsioni di immagini con programmi di modellazione 3D, lasciando spazio all'errore del software. Il mio progetto finale era invece una sorta di video in movimento legato al mondo del graphic design. Una volta conclusa l'università, mi diedi poi una spinta ad addentrarmi nel mondo dei motori di rendering per il gaming. Così cominciai ad imparare come usarli ed entrai nel mondo dell'interazione 3D lavorando per vari artisti da freelance.

La pandemia ha accelerato il passaggio alla virtualità negli eventi, ma sia io che i miei colleghi eravamo già interessati a questa transizione ed alle potenzialità offerte da "game engines". Non è qualcosa di nuovo, c'erano dei VJ negli anni '90 che erano molto bravi, ne ricordo alcuni che introdussero data science nei clubs – era molto interessan-

te, soprattutto se comparato a molti altri che si limitavano a proiettare un film, cosa che poteva essere una forte disconnessione per la serata.

● Giger

Nell'ultimo evento virtuale Club Quarantäne (2), in cui collaborai con Sam Aldridge ed altri, l'estetica era ispirata ai lavori dell'artista austriaco Giger ed al suo immaginario bio-meccanico, che trovo personalmente molto interessante. Se si pensa a quando "alien" uscì negli anni '70, esso era veramente soddisfacente in termini di world-building, così tanto da aver creato un trend Sci-Fi. Si tratta di una distopia, ed è vero che ormai le distopie siano diventate una norma per i contenuti visivi delle feste e non solo; penso anche ai videogiochi che hanno sempre più un immaginario post-apocalittico. Ma questo è il mondo in cui viviamo, i ragazzi, ma anche gli adulti, amano giocare ed immergersi in mondi distopici o di questo genere. Fin da piccolo ero interessato a questa estetica che ora abbiamo impresso come "normale/mainstream".

● Club Quarantäne

Nel 2020 ho sviluppato dei visuals per Lee Gamble e ho finito una seconda animazione per Lawrence Lek, e poi un amico mi ha contattato per aiutarlo nello sviluppo di una sorta di camera a 360° per lo streaming

su piattaforme di gaming, principalmente per “Unreal-Engine”. Durante la pandemia sono stato fortunato perché ero parte di una piccola squadra di persone che stava sviluppando una tecnologia per lo streaming che poi abbiamo caricato sul marketplace di Unreal, chiamandola “Off world live”. Abbiamo fornito questo servizio a “Resident Advisor” e di conseguenza loro mi hanno poi contattato per sviluppare il progetto “ClubQu”.

●
World building
world-critiquing

Il mio caro amico Iain Ball una volta mi disse, dopo che avevo finito il Master e che non stavo concludendo nulla, che il mio lavoro non deve necessariamente esser sempre “finito”. È davvero un bel complimento perché riusciva a capire come i miei lavori siano interconnessi anche senza essere completi – “finiti”. In un certo modo ora, con il mio avatar (3), voglio continuare a produrre questi piccoli estratti di una grande narrazione sovrastante.

Ovviamente ci sono tantissimi progetti di questo genere già prodotti oggi, ma per esempio nell’ambiente della musica elettronica, quando mi ci addentrerai anche io, rimasi colpito da quello che la Warp Records rilasciava negli anni ’90: la scena rave e quella della acid house erano già esplose, ma loro riuscirono a soddisfare quel bisogno per tali generi, portandoli anche al di fuori del dancefloor. La

musica elettronica che stava facendo allora era pazzesca, non solo per i suoni molto sofisticati ma proprio per l’immaginario che stavano creando. L’album “Artificial Intelligence” della Warp Records (1992) già mostrava gli inizi della nuova estetica CGI integrata a questo genere musicale. Ma anche “The Future Sound of London” e “The Shamen” avevano questa squadra di designers dietro al loro lavoro musicale che spingeva la produzione multi-mediale verso una nuova direzione. Il loro utilizzo di Internet all’epoca era completamente euforico ed è forse per questo che le nuove generazioni vivano un revival di quell’estetica, che è in parte nostalgica ma anche stimolante in termini di sperimentazione. Oggi, nel 2021, a più di due decenni di lontananza, non siamo ancora riusciti a spingere più in là i limiti delle tecnologie di quanto loro non ci fossero riusciti, nonostante la tecnologia e la connessione che abbiamo ci permetta di superarli.

●
VR come
conseguenza visiva

I produttori ed gli artisti degli eventi stanno realizzando ora che i partecipanti sono uno degli ingredienti principali per l’esperienza festiva circolare. Questi influenzano la performance dell’intero evento, quindi è importante prestarci attenzione, specialmente nel caso dei festivals perché tutto orbita intorno alla questione di come ci si può connettere

tra partecipanti e spettacolo. Il pubblico di una festa rende la festa possibile, intesa come esperienza piena, integra e non solo in termini economici. Stavo discutendo con gli organizzatori di Club Quarantäne a proposito di quando un nuovo genere musicale viene alla luce, questo è affetto dal modo in cui noi lo consumiamo. Sono molto interessato a creare un album che non possa terminare mai perché composto da una serie di loops di modo che la percezione del tempo sia diversa per l’ascoltatore a seconda del suo consumo di questa esperienza. Quando giochi ad un video-game, questo già avviene perché il tempo diventa un altro tempo a seconda di come si vive l’esperienza del gioco e di come il gioco è strutturato. Il senso del tempo è distorto perché si è nel tempo del gioco.

●
Post-pandemia

Gli eventi fisici e virtuali si stanno mescolando tra di loro. Possono farlo in un modo interessante per tutti ma sicuramente c’è un momento in cui la gente vuole separarsi dalla tecnologia, e come ogni trend questo segue delle oscillazioni di partecipazione-euforia. Per quelli come me, tutt’uno con la tecnologia, è impossibile disconnettersi. Se si guarda ai grandi eventi festivi, quelli seri hanno dei temi, e più specialmente quelli online. Il tema è dato dal progetto dietro all’evento che crea una sorta di mitologia ad esso legata derivata da un’indulgenza delle

opere di tale festa. Ogni evento poi ha il suo database virtuale, che si potrebbe considerare come la sua estensione virtuale, e la sincronia di queste due è molto interessante.

Su un sito internet la richiesta di cookies è ormai normale, perché c’è bisogno di dati per migliorare quello che si fa nel sito, ma la richiesta è semplicemente se tale sito può avere accesso a certi dati. Cosa succederebbe se si domandasse qualcosa di più interessante? Forse l’utente allora sarebbe più disposto a condividere qualcosa. Lo stesso per le feste: cosa succederebbe se i partecipanti potessero condividere qualcosa che vogliono condividere durante l’evento? Prendendo spunto da come avvengono certe dinamiche nel mondo virtuale, come anche certi eventi virtuali, si potrebbe rinfrescare anche l’organizzazione degli eventi reali.

●
La generazione
più recente

La generazione più giovane potrebbe non realizzare quel distacco dal mondo fisico allo stesso modo delle generazioni precedenti, e questo non è perché son entrati in un tunnel che piace a tutti i loro contemporanei. Si potrebbe dire che quando si ragiona con una mente-alveare si pensa ad un “meta-oggetto”, in questo caso la virtualità, e così potrebbe essere accettato perché riconosciuto come una forma di celebrazione evoluta. A quel punto però bisogna interessarsi al ritorno alle radici della

connessione con la Terra: ogni qual volta si guarda qualcosa che cattura l'attenzione e che fa parte di queste radici, come una pietra, si può potenzialmente tornare al portale distorto del "meta-oggetto".

Un po' come fa la Scienza oggi, che diventa a tratti così teorica da diventare un buco nero, in cui il limite tra il mondo fisico e quello virtuale diventa sfuocato.

● Randomness dei Festivals

Il fatto che nella realtà fisica la gente si cominci a vestire come avatars ai festival fa succedere il contrario nella virtualità. L'elemento chiave per il partecipante per avere una buona esperienza rimane essere insieme alle persone che ama, e solitamente queste sono realistiche. L'esperienza VR è lontana dalla realtà in questo, anche per il fatto che se si creasse un mondo virtuale troppo realistico, si avrebbero facilmente delle esperienze molto negative. Questo fenomeno si chiama "Uncanny Valley", che nel contesto VR accade quando la mente sostituisce l'idea di atomi con pixels e viceversa senza esserne cosciente. Io lavoro principalmente con il Surreale così da avere esperienze virtuali più facilmente piacevoli. Si potrebbe avere un'analogia tra i festivals reali, in cui la scenografia e il divenire avatars dei partecipanti cerca di arrivare ad un'esperienza di stupore per il fattore Surreale, elemento un tempo molto esotico nella vita ordinaria.

Tale surrealismo si avvicina a quello che si potrebbe trovare quando nel mezzo del deserto migliaia di persone si incontrano per una super-festa, come il "Burning Man".

● World-building contemporaneo

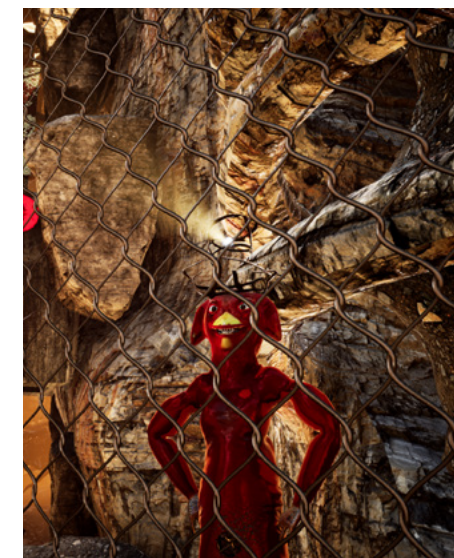
Quando si gioca ad un videogame multiplayer online, la cosa che mi interessa di più è che si può usare il paesaggio come elemento tra i giocatori: si usa una pietra per far nascondere il proprio giocatore, ma quando se ne incontra un altro, entrambi si comportano in un modo singolare di fronte alla pietra. Entrambe le menti stanno cercando di rendere reale tale oggetto perché non vogliono essere catturati o uccisi dall'altro giocatore. L'ambiente a quel punto è veramente percepito come qualcosa a metà tra realtà e virtualità.

Anche se la tecnologia e gli strumenti ora sono molto più accessibili nel world-building virtuale, sento che c'è ancora una mancanza di una storia-narrazione dietro a questi mondi. Il panorama CGI di oggi ha carenze di sostanza, ed è statico in una condizione di gran quantità di render in alta risoluzione che alla fine hanno creato un'estetica molto omogenea, una prigione per gli artisti. Lo si percepisce subito quando si vedono tutti questi posts che in realtà sono freddi, prodotti dando priorità alla quantità rispetto alla qualità.

(1) Reynolds, S. (2019) The Rise of Conceptronica, Pitchfork.

(2) "Club Quarantäne" è una serie di eventi virtuali organizzati nel 2021 da studi berlinesi, quali "The Hidden Hand", "Ior Studio" e "Resident Advisor"

(3) Con "avatar" si intende l'alterego 3D sviluppato nel progetto RecSound-ProDance.



Intervista a Luca Ferro
23 Febbraio 2021

Virtual-Jockey

- Parte del collettivo Deltaprocessing, Luca Ferro si occupa di vjing ed in particolare ha curato insieme ad altri lo sviluppo di una scenografia virtuale per il Festival a cui erano soliti allestirne una fisica, il Glastonbury Festival. Il collettivo progetta e produce scenografie, AV-mapping e contenuti video dal 2009, per ogni sorta di evento, spaziando da quelli festivi a quelli artistici. Il caso di Lost Horizon è stato uno dei primi lavori virtuali per questo collettivo che aveva ottime basi per installazioni di Mixed Reality.

- Realtà e virtualità

Nel caso specifico del Glastonbury (promosso come "Lost Horizon") il modo in cui abbiamo affrontato il lavoro è stato proprio come nella realtà, nel senso che dancefloors e palchi, oltre alle altre piazze, sono stati ripresentati in virtuale uguali agli spazi del festival. Ci è stato chiesto di giocare sugli schermi che circolarmente contornano la pista della "gas tower", proprio come avevamo già fatto quando ci avevano invitati dal vivo. Sono 6 grossi schermi 16:9, posizionati a esagono, tutti connessi. Il formato è grosso, quindi abbiamo scelto di realizzare i contenuti 3d (12.600x1080 pixel) con "Unreal", rendendo quasi in tempo reale la vista di una camera 360, che poi abbiamo croppato con un software di editing video. Abbiamo poi selezionato le migliori clip dal nostro archivio adatte a quel formato, e abbiamo registrato un vj set sulla registrazione inviataci dall'artista, ognuno a casa propria. Poi Federico, un mio socio, ha mixato l'uno sull'altro i nostri live, come fossimo insieme in consolle. Solo che è avvenuto a distanza, in tempi diversi, ed è stato semplicemente messo in play e reso navigabile per l'evento, non era prevista interazione artisti-pubblico. Potevi partecipare, parlare, chattare, comunque. Ciò che abbiamo fatto, in realtà, era anche per noi la prima volta,

assurdo. È "venuto" anche mio figlio di 4 anni al festival... Ha visto e sentito grandi artisti... Chissà cosa ne ha pensato e cosa ricorderà...

- Tecnologia

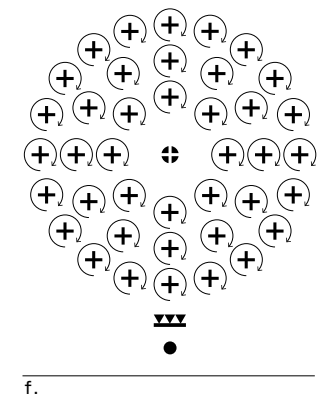
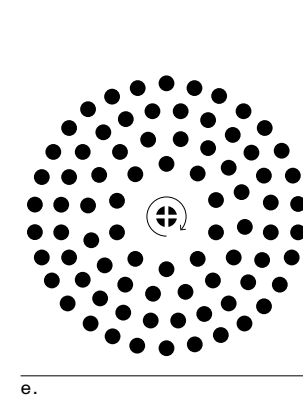
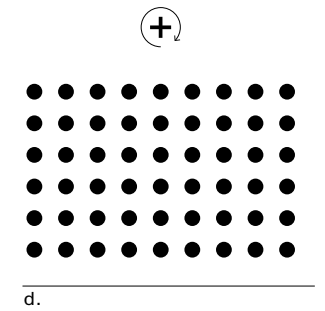
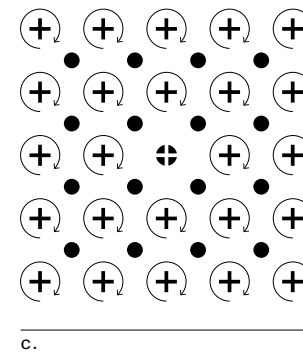
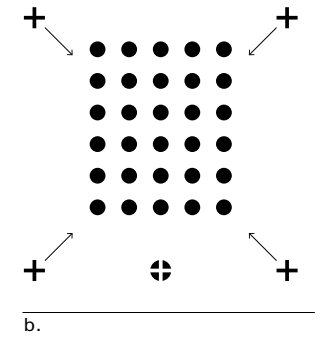
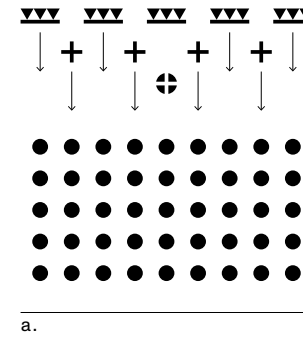
Tutti noi del backstage veniamo dal mondo musicale, chi girava per i festival psichedelici con una band elettroacustica, chi montava il sound system ai teknival e alzava la polvere con le macchinette. Insomma veniamo dalle feste, il loro immaginario è stato il nostro brodo primordiale. Viviamo di notte, circondati da tecnologie assurde, che portiamo nei boschi, nelle fabbriche, dovunque ci chiamino e ci chiedano di offrire il nostro viaggio. Lavoriamo con ogni tipo di programma ci aiuti a realizzare ciò che necessita l'occasione, a seconda delle esigenze specifiche li abbiamo provati praticamente tutti, negli anni, e quando non troviamo un sistema adeguato ce lo scriviamo da noi, in un modo o nell'altro. Molte volte ho imparato un software per fare una sola installazione, perché era il modo più conveniente, altre volte abbiamo realizzato un software per fare una installazione, perché non c'era alternativa. Nei casi fortunati riusciamo a ripescare alcune tecniche e rielaborarle, altre volte ci tocca cominciare da zero. Purtroppo la tecnologia è così, c'è sempre, domani, un modo migliore. Nuovi strumenti che aprono nuove porte.

●
Rave del Futuro

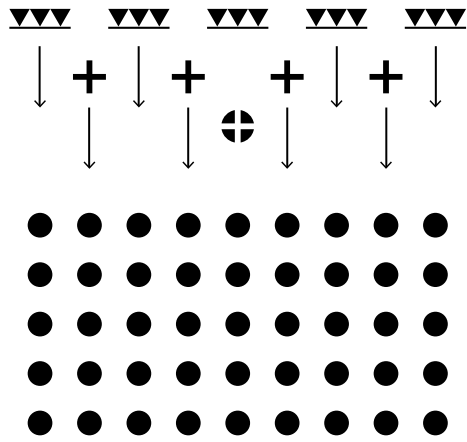
Io mi auguro con tutto il cuore che resti, nell'essere umano, la necessità e la voglia di trovarsi e stare insieme. Che ci si riversi nel virtuale proprio per questioni di questo tipo solo perché oggi vengono altrimenti negate. Ci esprimiamo comunque come artisti (non so però cosa arrivi del nostro... Per la musica è forse più facile...) e proviamo in questo periodo maledetto a vivere facendo ciò che facevamo prima, ciò che ci piace, che ci viene bene, senza prestarsi a sopravvivere con altro. Ma senza la gente attorno è completamente un'altra cosa, manca proprio la risonanza, a tutti i livelli. Solo idealmente si "vive" una cosa bella. Ma vedi, già la dislocazione di certi termini li svuota del loro significato e lo mistifica. Spero non sia tale mistificazione ciò che resterà alle nuove generazioni.



Scenografie della Festa



- a. (pp.160–161) Tomorrowland, Tomorrowland team & ID&T, edizione 2006, 2019, 2005
- b. (pp.162–163) Horst Festival, ASSEMBLE, 2016
- c. (pp.164–165) Four Tet concert, Squidsoup, 2019
- d. (pp.166–167) EPOCSODIELAK, Kostantin Grcic & Mirko Borsche, 2016
- e. (pp.168–169) Sunday Service, Kanye West & Jason White, 2019
- f. (pp.170–171) Sensation - Monument of Light, ID&T, 2020



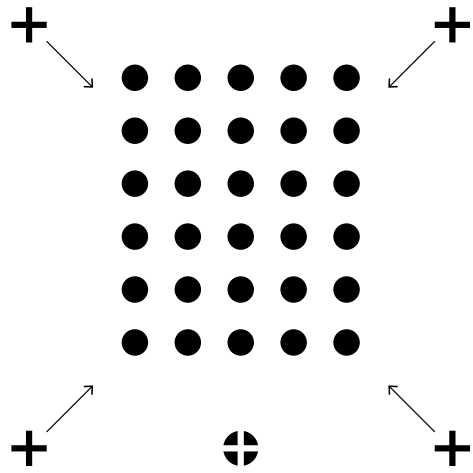
Tomorrowland
 Tomorrowland Team & ID&T
 Dal 2005

Conosciuto come uno dei festival più famosi e grandi al mondo, la sua storia comincia nel 2005. Da allora ad oggi il prestigio di questo evento è cresciuto al punto tale da confermarlo come uno degli eventi di maggior successo per la musica elettronica dance commerciale con centinaia di migliaia di partecipanti a ciascuna edizione. L'intera immagine del Tomorrowland si costruisce intorno imponenti scenografie che sono ispirate a racconti di fantascienza e lo sviluppo del festival è ormai più vicina ad uno spettacolo che ad una festa. Per la prima volta dalla sua nascita, non è stato organizzato nel 2020 a causa della pandemia covid-19, come molti altri eventi simili.

Legenda:

- ⊕ artista
- partecipante
- + prime
- ▼▼▼ schermo
- effetto a 360°
- direzione effetto



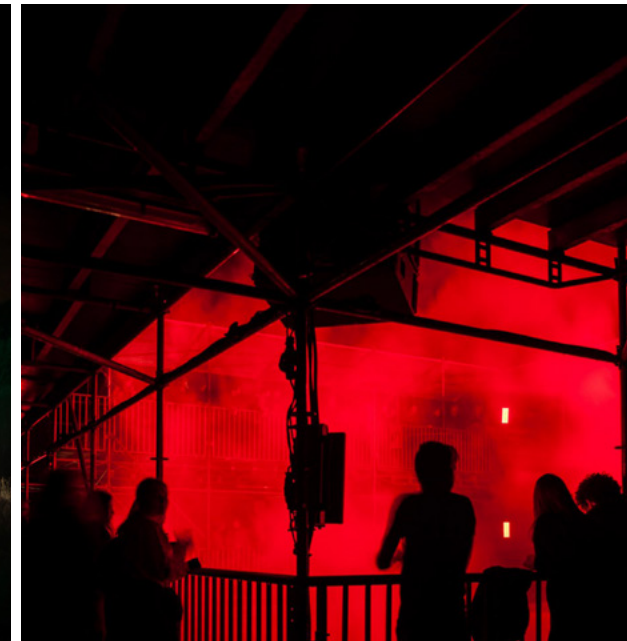


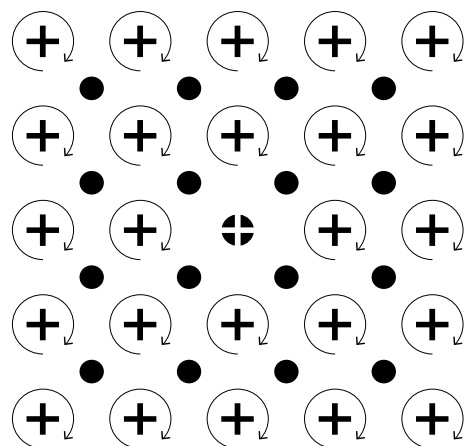
Horst Festival
ASSEMBLE
2016

Il sito del festival Horst è un castello del quattordicesimo secolo, inaccessibile per lavori di manutenzioni. Il collettivo inglese ASSEMBLE decise di creare un castello di impalcature che riprendeva la struttura dell'originario, chiamato Newcastle. Avvolto da teli semi trasparenti blu, l'edificio si presenta come un castello in costruzione, in cui al centro della pianta quadrata sta il dancefloor, ed intorno due livelli di balconate vi si affacciano similmente all'English Elizabethan Theatre. L'interazione tra artista e partecipanti è accentuata dallo spazio circoscritto da queste balconate a cui si può aver accesso per testimoniare allo svolgimento della festa.

Legenda:

- ⊕ artista
- partecipante
- + prime
- ▣ schermo
- effetto a 360°
- direzione effetto





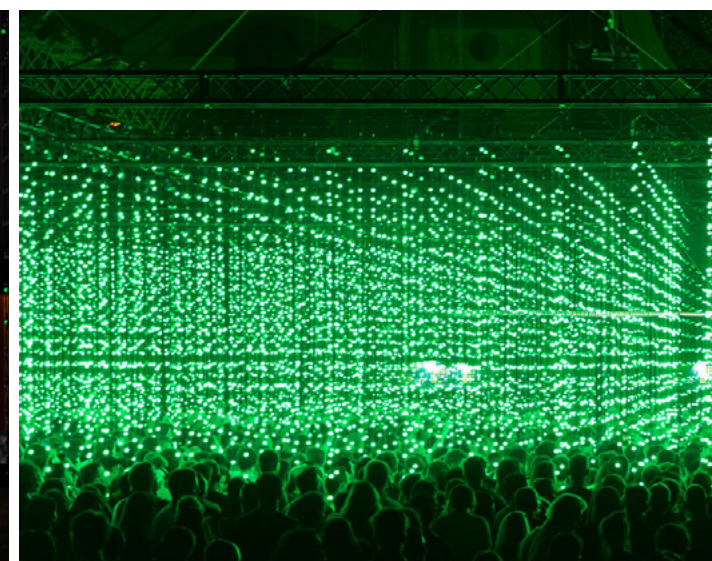
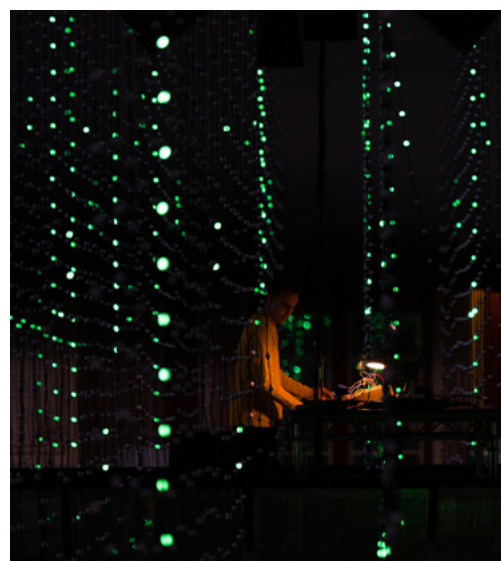
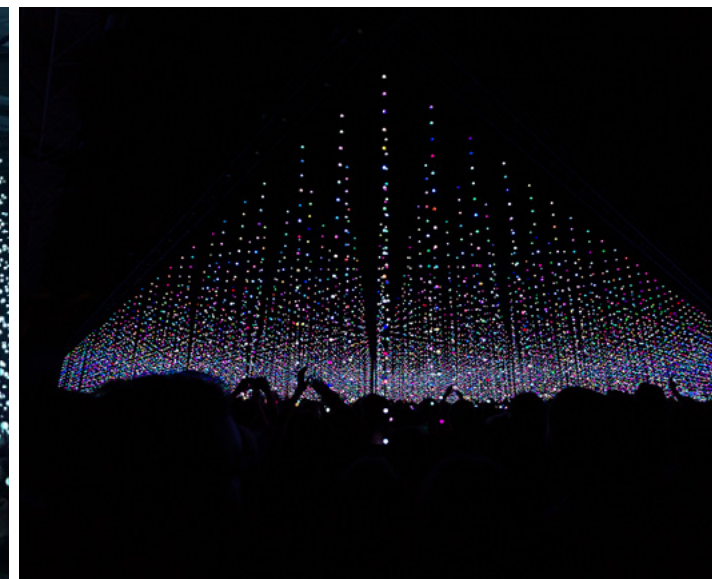
Submergence
Squidsoup & Four Tet
2013 - 2018

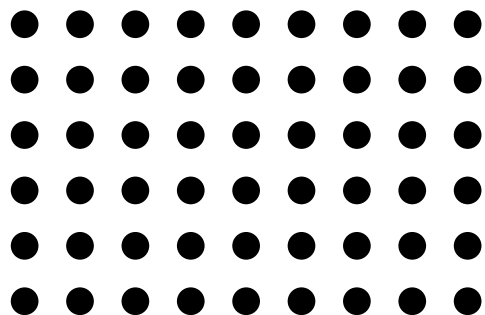
Submergence è un'installazione che consiste in un volume di luce mediato digitalmente che la gente può esperire dall'interno. Il collettivo Squidsoup ha utilizzato tale tecnologia per due concerti dell'artista britannico Four Tet a Londra, in cui l'interazione tra scenografia e pubblico ha avuto un'altissima vicinanza. Una volta all'interno dell'installazione i partecipanti sono letteralmente immersi nella luce e, secondo i contenuti mediati dalle singole lampadine, si trovano ad essere all'interno di uno spazio di realtà aumentata.

Le file di lampadine scompongono il volume in linee, ciascuna composta di punti luminosi separati fra loro, con il risultato di creare una griglia tridimensionale in cui gli effetti video si sincronizzano alla performance dell'artista.

Legenda:

- ⊕ artista
- partecipante
- + prime
- ▬▬▬ schermo
- ⤵ effetto a 360°
- direzione effetto





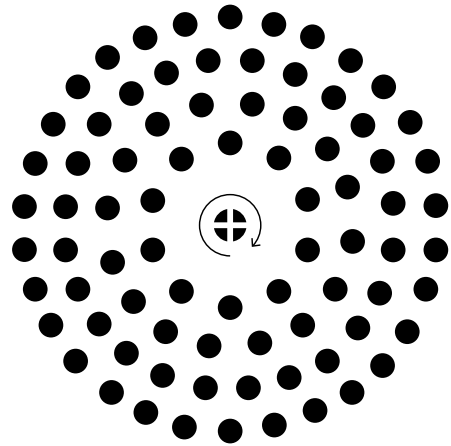
EPOCSODIELAK
Kostantin Grcic & Mirko Borsche
2016

Si tratta di un totem che trasforma qualsiasi spazio in un dance floor ideale per la musica elettronica. Un laser, una strobo, quattro fari spotlight, 16 teste mobili, due casse acustiche ed una macchina del fumo bastano per una festa secondo un addetto ai lavori, e così tutti questi elementi sono stati riuniti in questo totem-assemblaggio. Ispirati dall'estetica degli inizi della musica electro in Inghilterra negli anni '90, per il Salone del mobile del 2016 i due designer decisero di progettare e realizzare un'esperienza simile a quella liberatoria dei primi raves. A differenza però di un normale allestimento, qui tutti gli elementi sono condensati in un unico oggetto che diventa unico punto di riferimento della festa ed inoltre la figura del DJ viene sostituita da uno smartphone a cui l'impianto acustico è collegato.

Legenda:

- ✚ artista
- partecipante
- + prime
- ▬ schermo
- effetto a 360°
- direzione effetto





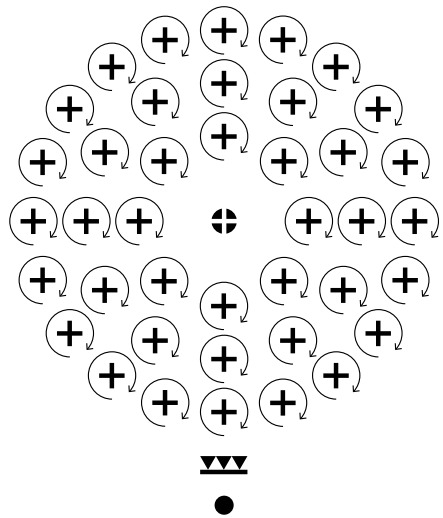
Sunday Service
Kanye West & Jason White
2019

Cominciate nel gennaio 2019, ogni domenica queste performances prendevano luogo negli Stati Uniti, con una struttura simile alle messe gospel ed ai concerti live. Esibendosi sia all'aperto che in luoghi chiusi, la disposizione del coro era di circondare il direttore e creare anelli concentrici che enfatizzano una centralità della scena, con una scenografia minima. Tutte le performances avevano una carattere mistico esplicito ma anche commerciale e l'esclusività per la partecipazione portava tanti a speculare sul prezzo del biglietto fino a portarlo a prezzi proibitivi.

Legenda:

- ⊕ artista
- partecipante
- + prime
- ▬▬▬ schermo
- ⤵ effetto a 360°
- direzione effetto



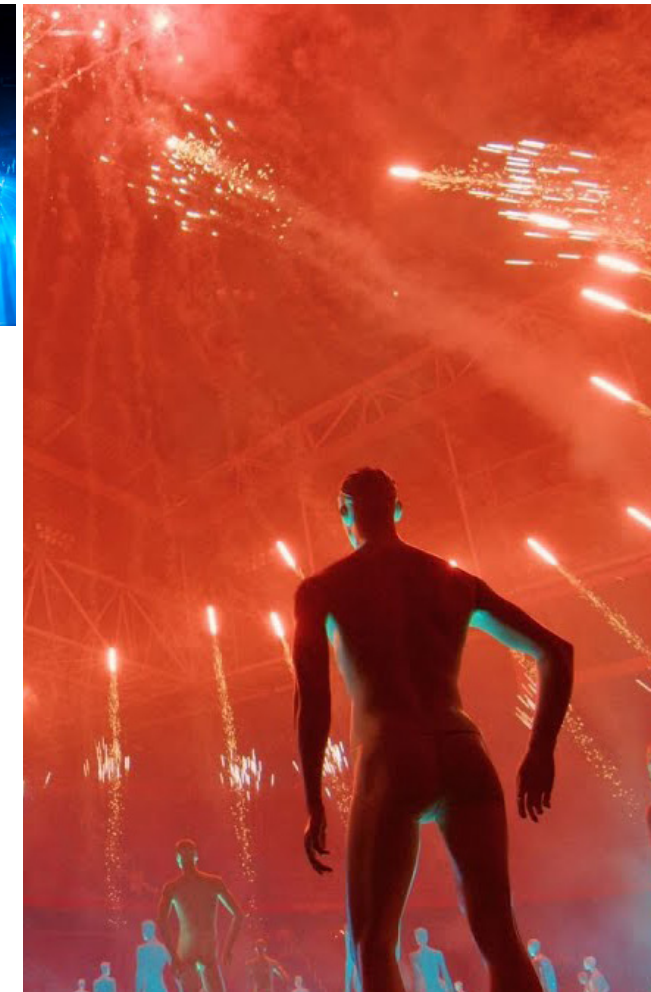
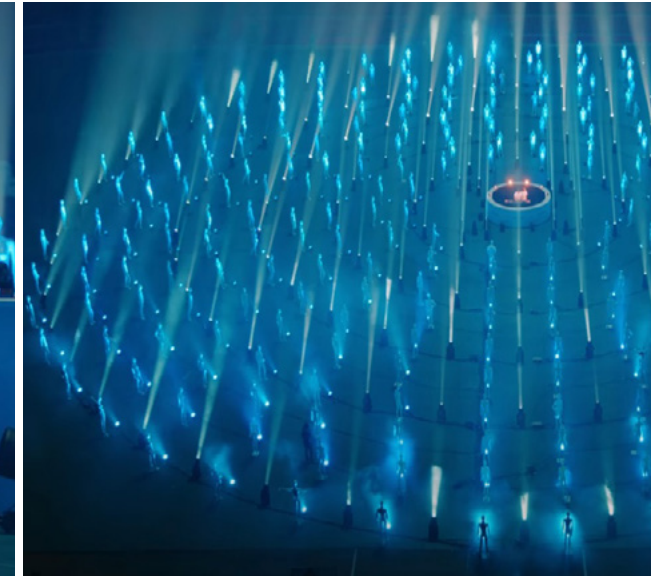


Sensation - Monument of Light
ID&T
2020

L'agenzia ID&T è conosciuta internazionalmente come l'organizzatrice dei più grandi festival al mondo, tra cui il celeberrimo Tomorrowland. Per l'edizione durante la pandemia del festival in Olanda "Sensation", decisero di renderlo disponibile solo via streaming, registrando in diretta dall'Amsterdam ArenA. I partecipanti, che di solito per il dress code dell'evento erano tutti vestiti di bianco, qui sono sostituiti da dei manichini bianchi, disposti distanziati con una disposizione ad anelli concentrici alla console con i Djs, uniche persone fisiche nella scena.

Legenda:

- ⊕ artista
- partecipante
- + prime
- ▬▬▬ schermo
- effetto a 360°
- direzione effetto



CONCLUSIONE

“Infatti, gli interpreti dei misteri dicono che ‘i portatori di fere sono molti, ma i Bacchi sono pochi’. E costoro, io penso, non sono se non coloro che praticano rettamente la filosofia.”

Platone, Fedone, 69D

Alla luce di quanto detto finora, se si guarda alla Festa di oggi, si riesce perlomeno a decifrarne delle parti, che in questa ricerca si son definite, seppur senza la pretesa di creare un quadro sistematico completo e risolutivo. Non è possibile cercare di spiegare la Festa od altri comportamenti contemporanei con delle strutture categoriali, ma al contrario bisogna lasciare spazio alla complessità, o meglio come definita da Deleuze, alla struttura rizomatica (1). Si è cercato di tracciare le origini di un’esigenza festiva indispensabile per l’essere umano, che muta in continuazione la propria forma in risposta alla società, e ci si è focalizzati sulle sue manifestazioni attuali mediante degli oggetti che abbiamo definito come “primes”. Sorge spontanea a questo punto la domanda di quali possano essere i cosiddetti “primes” contemporanei o come si possano progettare, visto che sono tutti, magari nascostamente, prodotti di Design. Nella terza sezione di questa ricerca si è tentato di mettere in luce l’influenza della virtualità nei confronti della festa ed essa potrebbe essere considerata come un “prime” contemporaneo, con le sue manifestazioni digitali, ma ciò non è sufficiente per rispondere alla domanda sopra menzionata. Un “prime” non si può progettare in modo diretto e ci sono numerosi fattori che contribuiscono alla scelta di esso che stanno al di fuori del suo concepimento, motivo per cui questi artefatti sono tutti ripescati dal passato. Potrebbe darsi che un “prime” vada cercato tra tutti quei prototipi che ci sono già, ma che forse non hanno una funzione festiva.

Per mantenere un certo distacco dalla ricerca di un “prime” teorico, mi vorrei soffermare su alcune considerazioni che ritengo importanti alla comprensione oggi del problema della Festa. Infatti, parallelamente alla direzione che l’Arte ed il Design hanno intrapreso negli ultimi anni, anche in questo studio l’interesse principale è quello di risvegliare una coscienza individuale, in particolare a proposito della Festa. Nei confronti dei comportamenti sregolati, non si tratta di voler smettere o demonizzare l’eccesso, ma celebrarlo per liberarsene dalla quotidianità, e questo, nelle condizioni attuali, è forse uno dei gesti più ecologici che si possano fare. La nostra società occidentale – a fronte di un’appiattimento e di una massificazione della vita

individuale –esalta l’idea di eccesso, tanto che esso si è normalizzato diventando ordinario. In termini di produzione di beni di consumo il modello da seguire è quello dell’esagerazione, per cui sia la quantità che il valore dei prodotti perde il legame con la realtà, basti pensare alle maxi-offerte, formule esclusive, sotto-costi, 3x2 e via dicendo. Anche la produzione culturale di massa ha un’affinità con questo modus operandi, per cui nel campo musicale emergono generi con sonorità meno melodiche, più ripetitive ed alti ritmi, mentre nel cinema effetti speciali e tagli di montaggio veloci mirano a contenuti sempre più adrenalinici. Ci sono numerosissimi altri esempi che si potrebbero fare, ma il punto è che l’idea di eccesso, inteso come esagerazione per il consumo, non ha più un carattere così speciale ed è ormai parte della quotidianità. Agamben ricorda un rituale che si svolgeva a Cheronea proprio per scacciare dalla vita quotidiana l’eccesso, definito come “fame da buie” (boulimos), in cui il banchettare con una fame non destinata a saziarsi ma al solo piacere per il consumo serviva a purificarsi da questo bisogno di esagerazione nella quotidianità (2). Il Design si è da sempre posto come obiettivo quello di migliorare la quotidianità dell’utente, ma ora dovrebbe occuparsi anche di asciugare l’eccesso dall’Ordinario e impegnarsi a ripristinare la divisione tra l’Ordinario e la Festa, agendo nell’uno o nell’altro campo. Se l’ordinario ha un bisogno continuo di eccezionalità o di un carattere speciale che dapprima apparteneva alla Festa, allora la Festa ha bisogno di un carattere essenziale, minimale e di semplicità proprio per differenziarsene. Questo era infatti avvenuto tramite i “primes” analizzati in questa ricerca: la mirrorball portava tutti sullo stesso piano, la strobo alterava il tempo, il sound system creava una bolla di trance musicale. Ma bisogna considerare che essi seppur ancora efficaci in certi casi, sono ormai superati.

Nella terza parte della ricerca, dopo aver analizzato primes fisici abbiamo spostato l’attenzione sulla virtualità, che possiamo considerare molto utile per la Festa nella misura in cui si riesca a mantenerla separata dalla realtà ed a riconoscerla come esperienza diversa da essa. Pertanto con l’artificiale può sì rimpiazzare il naturale, ma solo se scopertamente e temporaneamente, in quanto la contaminazione dei piani può produrre falsità: il rischio è che ci si dimentichi della realtà. Infatti bisogna notare come nei confronti delle potenti distrazioni virtuali l’essere umano si riveli debole, soprattutto nelle giovani fasi della vita, rischiando di perdere il contatto con la realtà. La perdita di ciò che è reale e ciò che è sospeso dalla realtà impoverisce la situazione festiva.

Quindi se l’Ordinario, come il Lavoro, si è digitalizzato-virtualizzato, allora la Festa deve fisicizzarsi il più possibile. Il trend dei social-media e dei video-games dà indizi di astrazione delle espe-

rienze sociali, che avvengono in nuove forme e in altre dimensioni, ma non credo che ciò soddisferà dei bisogni profondamente intrinseci nei nostri spiriti. Non possiamo più opporci all'espansione delle esperienze in queste realtà parallele, ma la sospensione che esse provocano, quel distacco dalla realtà fisica che causano, dovrebbe essere controllato ed antidotato. È come un farmaco potente di cui si può far uso, purché controllato. Ma c'è un altro indizio che ci danno questi fenomeni: la realtà fisica ha perso interesse soprattutto nelle nuove generazioni, che rischiano di trovarsi più a loro agio nell'interazione virtuale, mentre la realtà quotidiana offre per lo più una situazione piatta, le manifestazioni estetiche "contemporanee" rischiano di essere sempre più dirompenti, decostruite e caricaturali. Infatti la tendenza all'eccesso è una paura simile all'horror vacui barocco che spinge soprattutto i giovani ad esperienze sempre più primordiali per sfuggire alla piattezza della realtà: sport estremi, musica hard-core, contenuti visivi ultra-stimolanti sono frutto di un'accelerazionismo culturale che ci invita ad esperire situazioni di una sorta di "lotta illimitata" da uomo-animale, eccitanti perché potenzialmente pericolose, adrenaliniche, eccessive, quindi opposte al livello di comfort e di sicurezza ordinario, e di conseguenza festive.

La tendenza all'individualismo di stampo darwinista, di cui parlavo sopra, è quella della "lotta illimitata" (unlimited struggle) e si manifesta anche nella frammentazione di microgeneri musicali, di design ed artistici contemporanei. La libertà di espressione è sicuramente costruttiva, ma il risultato che si ottiene da questa specificità spesso ricade nell'esclusività di certe opere, come per esempio subculture radicate su codici molto raffinati od opere d'arte contemporanea con linguaggi talmente lontani dalla comprensione di uno spettatore medio che smettono di suscitare interesse per quella categoria di persone. Per essi non si presentano subito strumenti per la comprensione di queste opere, ma una serie di prove da superare per poter far parte di quelle subculture, o tribù neo-primitive della creazione artistica. Invece tali subculture dovrebbero riformulare il proprio linguaggio affinché la diversità che le caratterizza diventi inclusiva, accessibile, festiva. Questo è un problema dalle troppe variabili, ma se appunto non può essere affrontato bisogna interessarsi a come l'individuo si pone di fronte a questo rizoma di scelte molto complesso, e quindi per l'appunto alla sua coscienza sub-culturale e senso di appartenenza. Normalmente più che abbracciare appieno una categoria, un genere, una subcultura, l'individuo contemporaneo si interessa più al loro zapping, desostanzializzandole e restando in una situazione di limbo, o "white noise"(3). Il riconoscersi in una di tali "maschere" subculturali significherebbe far parte di una neo-tribù e quindi appropriarsi dei suoi codici e questo

non è ormai più compatibile con la nostra società, perché tali neo-tribù sono quasi sempre antitetiche ad essa. Pertanto la partecipazione alle pratiche di "tradizioni inventate"(4) delle subculture si riconduce ad una mascherata priva di spirito, il seguire mode delle quali non si percepisce il senso, "cercare di ballare senza udire la musica". Ricordiamo a questo punto che la Festa ha una funzione catartica, e come Platone scrisse a tal proposito, "i portatori di ferule sono molti, ma i Bacchi sono pochi". Ovvero coloro che si identificano con Bacco, dio della Festa, non sono semplicemente coloro che ne seguono i costumi, ma coloro che coscientemente vi si identificano e scelgono di cadere nell'ebbrezza e nella "mania". L'animo, secondo la sua filosofia, si purifica in questo gesto, che essendo temporaneo, scatena le passioni anche più istintuali di eccesso. Se da una parte queste azioni rischiano di incatenare l'essere umano al suo sé più animale, dall'altra la loro liberazione permette di aprirsi alla saggezza (phronesis) (5).

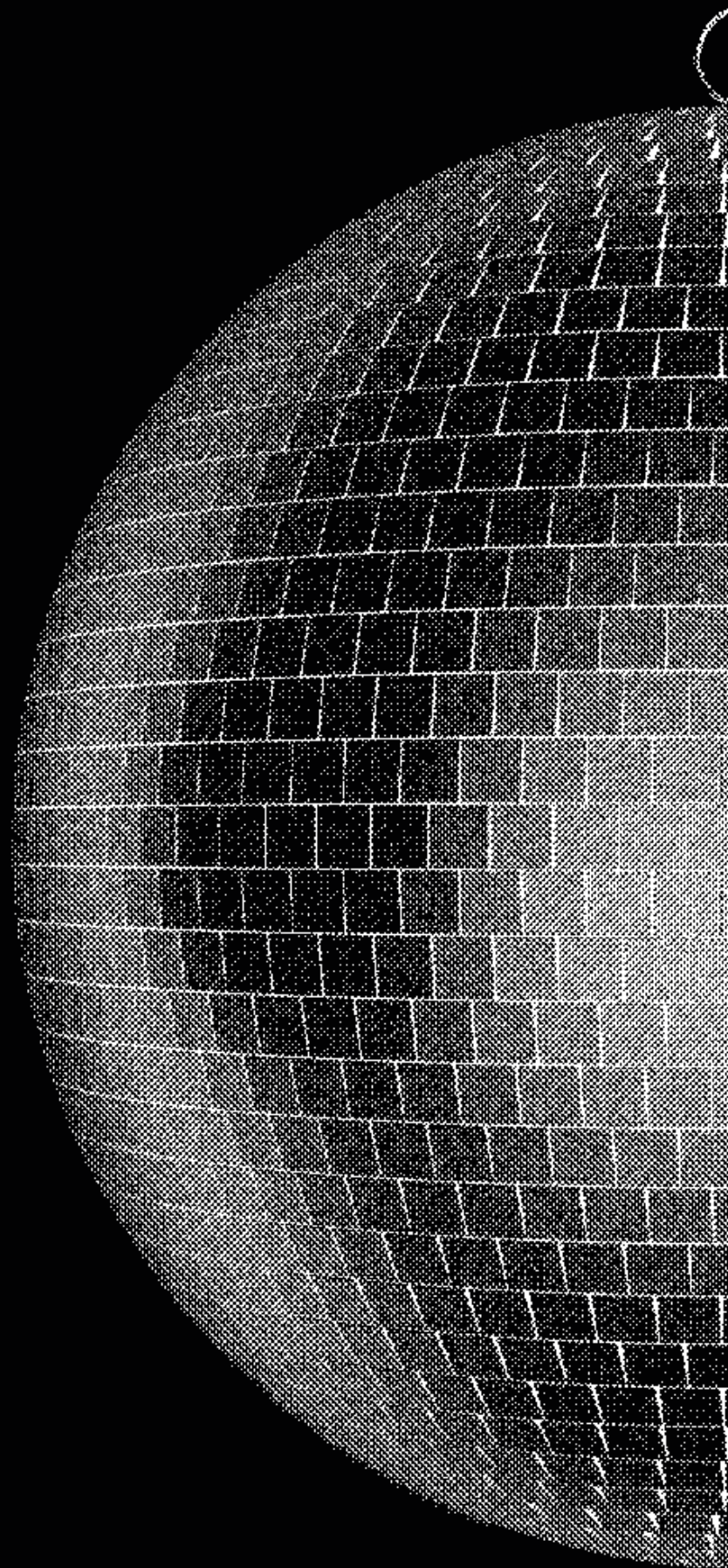
Garantire la possibilità di festeggiare, come riappropriarsi del festeggiare, sono quindi espressione di un profondo bisogno che ha radici nella storia dell'umanità. Come i testi sacri e gli antichi filosofi ricordano, le fatiche della vita lavorativa si riscattano nella Festa, e poiché il Lavoro in questa società è un diritto, anche la Festa, nel vero senso della parola, potrebbe tornare ad esserlo. Dal punto di vista del Design, nel progettare la Festa si svela un mondo di possibilità da esplorare, o meglio, da riscoprire, che migliorerà non solo le condizioni dell'uomo, ma anche del suo habitat.

- (1) Deleuze, G. (1992). Postscript on the Societies of Control. October, 59, 3-7.
- (2) Agamben, G. (2009) Nudità. Roma: Nottetempo (Figure).
- (3) Pestellini Laparelli, I. (2015) 'Ministry of Sound II - OMA'.
- (4) Hobsbawm, E. J. and Ranger, T. O. (eds) (1983) The Invention of tradition. Cambridge [Cambridgeshire] ; New York: Cambridge University Press (Past and present publications).
- (5) Reale, G. (2014) Platone Tutti gli scritti. Milano: Bompiani (Il Pensiero Occidentale), pp. 78-81

Bibliografia ragionata

- Agamben, G. (2009) *Nudità*. Roma: Nottetempo (Figure).
- Barthes, R. (1987) *Incidents*. Paris: Seuil.
- Bey, H. (2003) *T.A.Z: the temporary autonomous zone, ontological anarchy, poetic terrorism*. 2nd rev. ed. New York: Autonomedia.
- Branzi, A. (1986) 'We Are the Primitives', *Design Issues*, 3(1), pp. 23–27.
- Colli, G. (ed.) (1990) *La sapienza greca*. 1: Dioniso [u.a.]. 1. ed. Gli Adelphi. Milano: Adelphi Ed (Gli Adelphi, 14).
- Damien Raclot-Dauliac and Krystof Gillier (2013) *World Traveller Adventures - African Expedisound - Tomahawks - I.O.T (In/Out/Through) - Teknokrates*.
- Deleuze, G. (2002) 'Hélène Cixous or Stroboscopic Writing', *Oxford Literary Review*, 24(1), pp. 203–205.
- Dyer, R. (2005) *Only Entertainment*. 0 edn. Routledge.
- Fisher, M. (2014) *Ghosts of my life: writings on depression, hauntology and lost futures*. Winchester, UK: Zero books.
- Fisher, M., Ambrose, D. and Reynolds, S. (2018) *K-punk: the collected and unpublished writings of Mark Fisher (2004-2016)*. London, UK: Repeater Books.
- Frank, P. and McKenzie, M. (1987) *New, used & improved: art for the 80's*. 1st ed. New York: Abbeville Press.
- Han, B.-C. (2020) *The disappearance of rituals: a topology of the present*. Cambridge, UK ; Medford, MA: Polity Press.
- Hobsbawm, E. J. and Ranger, T. O. (eds) (1983) *The Invention of tradition*. Cambridge [Cambridgeshire] ; New York: Cambridge University Press (Past and present publications).
- Munari, B. (1954) 'Proiezioni Dirette', *Domus*, (291), pp. 46–47.
- Munuera, I. L. and Alba, M. (2021) 'Ivan L. Munuera Voices (Towards Other Institutions) #16', p. 4.
- Kries, M. et al. (eds) (2018) *Night fever: designing club culture: 1960–today*. English edition. Exhibition Night Fever. Designing Clulture 1960–Today, Weil am Rhein: Vitra Design Museum.
- Moholy-Nagy, L. and Lars Müller Publishers (2019) *Painting, Photography, Film Bauhausbücher 8*.
- Munari, B. (1954) 'Proiezioni Dirette', *Domus*, (291), pp. 46–47.
- Reynolds, S. (2012) *Energy flash: a journey through rave music and dance culture*.
- Rimington Wallace, A. (1912) *Colour Music - The Art of Mobile Colour*. London, UK: Hutchinson&Co.
- Silva, G. and Carpenter, C. (2015) *Nightswimming: discotheques from the 1960s to the present 2015*.
- Sottsass, E. Jr. (1972) 'Il pianeta come Festival', *Casabella*, (365), pp. 41–48.
- St. John, G. (ed.) (2009) *Rave culture and religion*. London: Routledge (Routledge advances in sociology, 8).
- Wolfe, T. (1999) *The electric kool-aid acid test*. New York: Bantam Books.

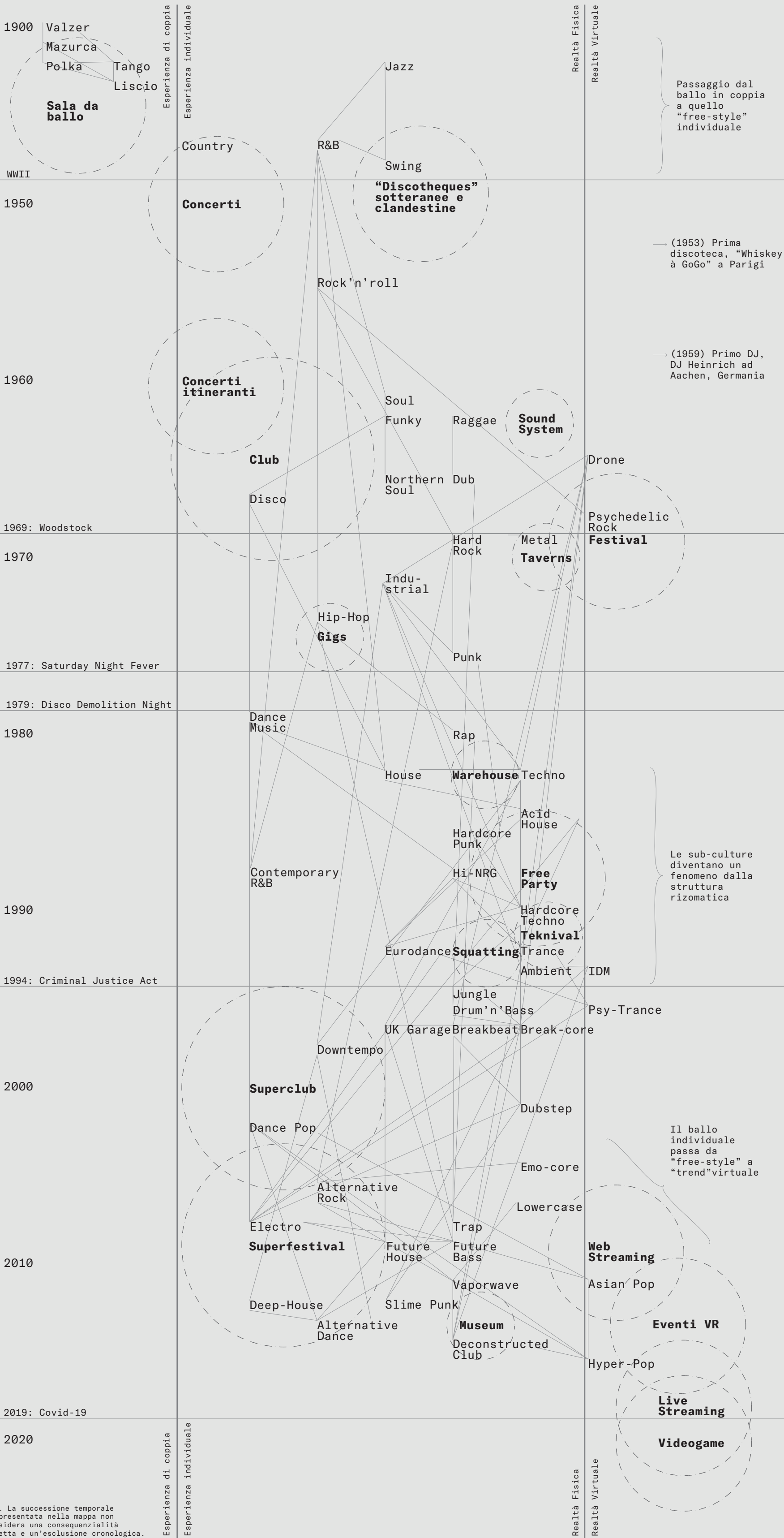
Ringrazio Guido Musante e Stefano Colombo, per avermi assistito durante la stesura di questa tesi con aiuti brillanti; la mia famiglia per essermi stata vicina; zia Silvia per i suoi soliti preziosi consigli; Francesco Fiammenghi per le lunghe chiacchierate che fino ad oggi mi hanno cresciuto; Francis per l'aiuto fondamentale di realizzazione di questa pubblicazione ed il suo attento gesto estetico che l'ha resa graziosa; Alice per le correzioni; Christian Kondic che mi ha tenuto aggiornato sulle nuove tendenze musicali; Teresa Piardi per avermi prestato uno dei libri indispensabili per questa ricerca; Tommaso Zappon, per avermi introdotto al mondo del VJing; mio cugino Tommaso ed il suo amico Pietro, le cui feste non capivo fino a questa ricerca; Giacomo Ardesio per l'aiuto e la collaborazione; tutti gli intervistati per la collaborazione e la disponibilità; i fotografi per il loro tempo, contributo e fiducia, in particolare Tom Anirae, che ha condiviso con me la sua interessante raccolta; ultimi ma non per importanza, vorrei ringraziare i miei amici con cui ho avuto la fortuna di organizzare delle feste, conservate nel mio cuore come ricordi luminosi e scintille per future esperienze.



(inserti)

Evoluzione della Festa

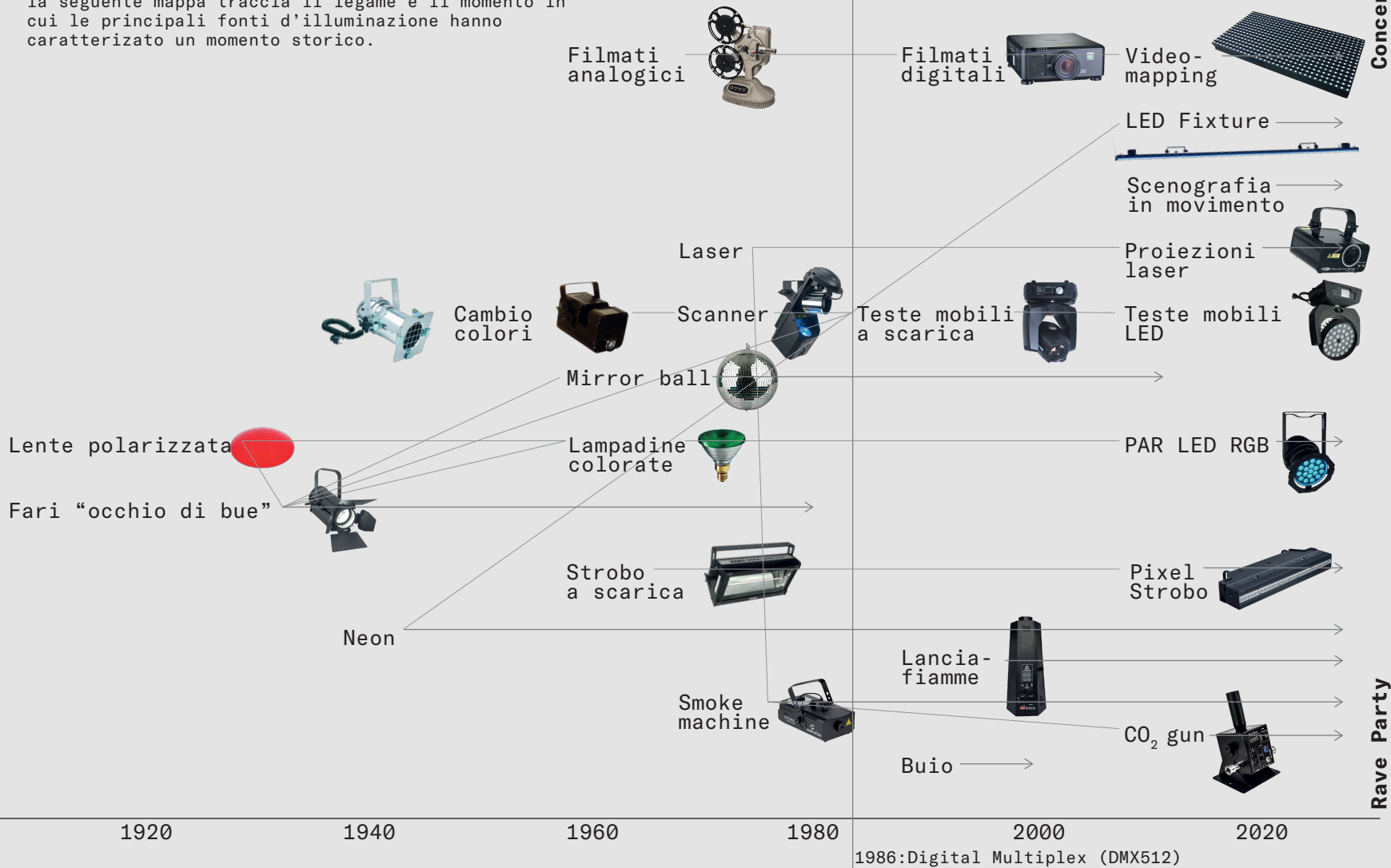
la seguente mappa si interessa dell'evoluzione delle esperienze festive in relazione allo sviluppo di alcuni generi musicali predominanti e dei luoghi in cui si sono celebrati.



N.B. La successione temporale rappresentata nella mappa non considera una consequenzialità diretta e un'esclusione cronologica.

Evoluzione dell'illuminazione della Festa

la seguente mappa traccia il legame e il momento in cui le principali fonti d'illuminazione hanno caratterizzato un momento storico.



Modelli di Festa opposti

il seguente triangolo dimostra la struttura opposta di due modelli di festa diametralmente opposti, il "Rave Party" ed il "Concerto".

