



PROGETTARE LA NOTTE

Progetto e comunicazione delle discoteche e degli ambienti del ballo dagli anni Cinquanta agli anni Novanta



Politecnico di Torino
DAD - Dipartimento di Architettura e Design
Corso di Laurea Triennale
Design e Comunicazione Visiva

PROGETTARE LA NOTTE

Progetto e comunicazione delle discoteche e
degli ambienti del ballo dagli anni Cinquanta
agli anni Novanta

Relatrice - Prof.ssa Elena Dellapiana
Correlatore - Prof. Ali Filippini

Laureando - Pietro Girino

Anno accademico - 2022/2023

INDICE

INTRODUZIONE	10	2.5.3 ALTRE COSE - BANG BANG DI MILANO	76
		2.6 LA GRAFICA DEL DISSENSO	79
		2.6.1 MONDO BEAT	79
		2.6.2 PIANETA FRESCO	84
		2.6.3 LA GRAFICA DELLA CONTROCULTURA NEGLI ANNI SETTANTA	93
		2.7 UN NUOVO MODELLO, IMMERSIVO, DI SPAZIO PER L'INTRATTENIMENTO	104
1. GLI ANNI CINQUANTA E LE SALE DA BALLO	14	3. LA FEBBRE DEL SABATO SERA	107
1.1 LE SALE DA BALLO NEL DOPOGUERRA	14	3.1 LA CRISI PETROLIFERA E GLI ANNI DI PIOMBO	107
1.2 LA SALA LUTRARIO DI MOLLINO	19	3.2 DISCO MUSIC: NUOVI LOCALI, NUOVI DJ	111
1.3 LO STORK CLUB DI FRATTINI E BETTONICA	28	3.3 LA DISCO IN ITALIA	116
		3.3.1 LA BAI A DEGLI ANGELI DI GABICCE MARE	117
2. BEAT GENERATION E RADICAL	31	3.3.2 IL COSMIC DI LAZISE	123
2.1 LA GUERRA FREDDA E IL BOOM ECONOMICO	31	3.4 OLTRE LA DISCO	128
2.1.1 IL SESSANTOTTO E LA BEAT GENERATION	34	3.4.1 LO SLEGO DI VISERBA	130
2.2 IL POP DESIGN E IL RADICAL DESIGN	38	3.4.2 L'ALEPH DI GABICCE	137
2.3 IL PIPER CLUB DI ROMA	44		
2.4 SAVIOLI E NATALINI, "SPAZIO DI COINVOLGIMENTO"	54	4. SECOND SUMMER OF LOVE	146
2.5 LE PRINCIPALI DISCOTECH E RADICAL	60	4.1 HOUSE, TECHNO E NASCITA DEI RAVE	146
2.5.1 IL PIPER-PLURICLUB DI TORINO	60	4.1.1 ARCHEOLOGIA INDUSTRIALE: I NUOVI SPAZI PER LA FESTA	154
2.5.2 LO SPACE ELECTRONIC DI FIRENZE	68		

4.2	I RAVE IN ITALIA: LA SCENA TECHNO ROMANA	158
4.3	DAL RAVE AL CLUB	162
4.3.1	L'HACIENDA	163
4.3.2	IL MINISTRY OF SOUND DI LONDRA	170
4.3.3	IL COCORICÒ DI RICCIONE	174
4.4	CULTURA RAVE E DESIGN GRAFICO	180
5.	RICONSIDERAZIONI STORIOGRAFICHE	192
5.1	NOTTE ITALIANA	194
5.2	NIGHT FEVER. DESIGNING CLUB CULTURE 1960 - TODAY	197
5.3	L'IMMAGINARIO DELLA DISCOTECA NELLA FOTOGRAFIA CONTEMPORANEA	198
	CONCLUSIONI	204
	BIBLIOGRAFIA	212
	SITOGRAFIA	215
	FILMOGRAFIA	219

INTRODUZIONE

La storiografia del design sta in tempi recenti rivolgendo uno sguardo all'avanguardia Radical, cercando di approfondire alcuni aspetti ritenuti giustamente trascurati ad oggi. Tra questi rientra il fenomeno del progetto di locali da ballo o, più in generale, di progetti "alternativi" che fanno da sfondo all'intrattenimento, alla socialità, alla collettività. Da questo processo sono scaturite svariate iniziative, tra cui mostre, convegni, talk e pubblicazioni.

Più nel dettaglio, nel 2018 il Vitra Design Museum dedica un'importante mostra al progetto delle discoteche e al clubbing internazionale, dal titolo "Night Fever. Designing Club Culture 1960 - Today", curata da Jochen Eisenbrand (Vitra Design Museum), Katarina Serulus (Brussels Design Museum) e Catharine Rossi (Kingston University, Londra), quest'ultima già precedentemente curatrice della mostra "Space Electronic: Then and Now" alla 14° edizione della Biennale di Architettura di Venezia, del 2014. L'esposizione "Night Fever" raccoglie materiali eterogenei messi in

dialogo tra di loro: progetti, capi d'abbigliamento, riviste, fotografie, copertine di dischi, flyer delle più famose discoteche del pianeta.

In Italia, è nel contesto del secondo dopoguerra, permeato da forte fervore sociale e culturale, che inizia a svilupparsi una progettualità che lentamente si allargherà dalle sale da ballo alle discoteche vere e proprie, o, più in generale, come nel caso dei Piper, a spazi dedicati all'incontro tra persone con l'obiettivo comune di divertirsi, oltre a quello di vivere un'esperienza, sia essa di tipo artistico o musicale. Tali luoghi diventano il mezzo attraverso cui la festa viene progettata, si sviluppa e si concretizza. Sono gli ambienti del sapere non convenzionale, talvolta templi dell'edonismo, talvolta terreno fertile per significanti scambi culturali e progettuali.

Con questo elaborato cercherò di delineare la storia di questi spazi, focalizzandomi però sull'importanza progettuale degli stessi e quindi sulla loro dimensione spaziale e sulle soluzioni che rendono possibile la loro messa in scena, soluzioni che includono, oltre all'architettura, anche il design e la comunicazione visiva. La mia ricerca sarà contestualizzata ad un periodo che parte dagli anni Cinquanta, con le sale da

ballo, continua con la stagione del Radical design e delle prime discoteche progettate da architetti e designer per arrivare fino agli anni Novanta, decennio in cui la figura del dj si avvicina sempre di più a quella di musicista e dove i confini della discoteca si allargano appropriandosi di luoghi abbandonati o riconvertiti ai fini del divertimento e dell'intrattenimento. Ho deciso di individuare questo decennio come parte finale del percorso perché ritengo che da questo momento storico in poi sia difficile identificare movimenti musicali forti a tal punto da influenzare interi pensieri progettuali così come venga meno la loro qualificazione in forma spaziale. L'House e la Techno rappresentano probabilmente gli ultimi movimenti musicali elettronici ad aver influenzato in maniera così forte intere generazioni di club e di clubber. Dagli anni Duemila fino ad oggi, il mondo della musica elettronica ha perso sempre più quella componente "rivoluzionaria" che accompagnava pensieri e generazioni, venendo relegata a centinaia di sottogeneri, ognuno che evoca il proprio immaginario. Non mancano sicuramente gli esempi di avanguardia e sperimentazione musicale, ma essi, dal mio punto di vista, non sono più stati in grado di creare una reazione così forte. Inoltre, attualmente, gran parte delle organizzazioni mira ad eventi in grado di attirare più gente possibile, in enormi club o festival, dove

l'interesse principale è quello di massimizzare i profitti: si è persa, a mio avviso, quella valenza culturale che caratterizzava questi ambienti nei decenni precedenti. Anche in questo caso, ovviamente, esistono molte eccezioni, sottoculture, ma è più complesso trovare un filo rosso che le tenga unite, soprattutto negli ambiti progettuali dell'architettura o del design.

1. GLI ANNI CINQUANTA E LE SALE DA BALLO

1.1 LE SALE DA BALLO NEL DOPOGUERRA

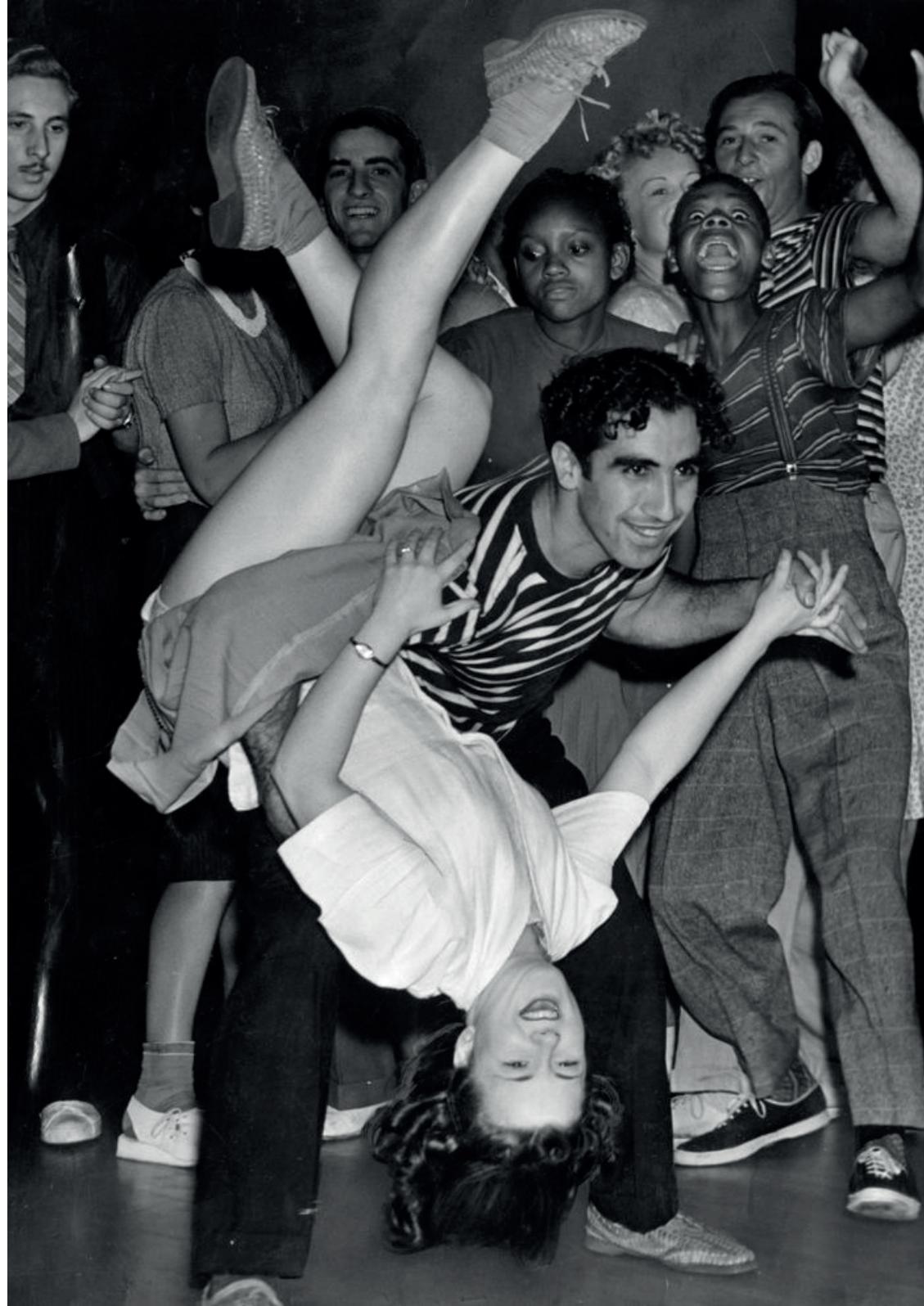
“Muoversi in una sala da ballo a richiesta necessita di una serie sterminata di abilità, abilità che hanno a che fare con la seduzione. [...] Le donne sono tutte sedute da una parte, gli uomini dall'altra e c'è l'obbligo dei tre balli. Il rituale riproduce in maniera grottesca il carnet dell'alta società: i tre balli sono un lento, che permette la frizione dei corpi, un figurato più allegro e magari un boogie addomesticato. C'è questo enorme spazio vuoto tra le due file di sedie e si ha poco più di un minuto per convincere la donna a ballare e nove minuti, se va bene, per convincerla ancora di più. Dovevi dimostrarti un seduttore efficiente e abile così come durante la settimana ti si chiedeva di essere un efficiente operaio.” [1]

Il modello degli ambienti del divertimento negli anni Cinquanta è quello delle sale da ballo. Organizza-

te con un largo spazio circolare nel centro della sala, la pista, dedicato al ballo, circondato da tavolini e sedie dove spesso siedono i genitori dei giovani, che, abituati ad uno stile di vita molto conservatore, devono tenere i loro occhi puntati sui figli, per verificare che essi non si abbandonino a comportamenti ritenuti indecorosi. Ad uno dei lati della sala è presente un palchetto che ospita i gruppi musicali, che spesso contano non più di cinque o sei membri. Il modello della sala da ballo è da ricercarsi alla fine del XVIII secolo, in Francia, quando la Rivoluzione rende possibile ai nuovi ceti della borghesia l'appropriazione di luoghi sottratti all'aristocrazia. Solo nel 1795 a Parigi si contano 644 nuove sale da ballo. La propagazione di questi locali, fino ad ora frequentati prevalentemente dai ceti medi e borghesi, si intensifica nel corso del XIX secolo e grazie ai fenomeni dell'industrializzazione e dell'urbanizzazione le sale si aprono ad una partecipazione anche dei ceti proletari, fino ad arrivare al XX secolo, in cui il ballo diventa parte integrante dell'occupazione del tempo libero della classe operaia, in quanto costituisce una delle poche occasioni di incontro oltre che di conoscenza tra i sessi, rendendo la dimensione erotica un tassello imprescindibile della questione. Il ballo, quindi, si afferma nel Novecento come un vero e proprio comportamento sociale, che, seppur relegato ai momenti di svago e

di tempo libero, dipinge alla perfezione le strutture e i canoni della società, che vede il tempo scandito da un rigido alternarsi tra lavoro e svago, in tempi prestabiliti, e dove la propensione alla trasgressione e al ribaltamento dei tabù da parte dei giovani è quasi totalmente assente.

Nonostante le sale da ballo costituiscano uno degli attori principali del divertimento negli anni Cinquanta, è ancora difficile instaurare un vero e proprio discorso circoscritto al progetto, poiché anche se sono definite una forma e una disposizione degli elementi nella sala, nella maggior parte dei casi questi ambienti si trovano in edifici già destinati ad altro. Inoltre, quel minimo sforzo di progettualità che viene impiegato nella realizzazione di questi spazi risponde a esigenze sociali più che artistico/culturali, immaginando una sala il cui unico scopo, oltre al ballo, è appunto quello di relegare uomini e donne ai lati opposti della sala, per favorire un incontro che risente di codici e norme ben precise. Non esiste ancora, ad esempio, l'uso di una particolare illuminazione o arredamento. Sono luoghi, quindi, che a causa di una condizione sociale rigida e arcaica, rimangono lungi dall'essere habitat di sperimentazione e avanguardia, quali saranno invece gli esempi successivi.



Il fattore in grado di mettere in discussione questa staticità nei comportamenti che investono la sfera del divertimento è la nascita e l'esplosione di nuovi generi musicali che portano con sé nuovi modi di ballare, scaturiti senza dubbio dai primi desideri di riforma in termini di costumi e di abitudini. Gli Stati Uniti, che avevano esportato, durante la guerra, modelli economici e culturali, immettono in Italia anche nuove espressioni artistiche e musicali. Primo tra tutti il rock'n'roll, che a differenza di molti generi musicali per i quali è difficile individuare un vero e proprio punto di inizio, pone le sue radici in un giorno, un luogo e un gruppo ben precisi. Il 12 aprile 1954, infatti, negli Stati Uniti, Bill Haley e il suo gruppo, The Comets, incidono il brano Rock Around The Clock, strutturato come un blues in 12 misure, ma eseguito più velocemente, caratteristica che lo rende particolarmente ballabile. Il brano fa il giro del mondo e sulla scia del successo di Bill Haley emergono gruppi e solisti che scriveranno pagine fondamentali nella storia della musica leggera: Little Richards, Chuck Berry, Jerry Lee Lewis, Elvis Presley.

Il boom del rock'n'roll riempie le sale di giovani e il ballo si separa dal lavoro diventando pura espressione dell'individuo: le regole e i codici vengono progressivamente eliminati e irrompe la dimensione dell'im-

provvisazione, rendendo di fatto il ballo una forma di comunicazione libera e pura, dove anche lo schema della coppia perde di importanza, favorendo però una comunione spontanea e priva di istruzioni e direzioni prestabilite.

1.2 LA SALA LUTRARIO DI CARLO MOLLINO

Nonostante gli esempi di progettazione di sale da ballo degne di nota non siano numerosi, è bene evidenziare i pochi ed isolati casi che hanno contribuito, seppur in maniera ridotta rispetto ai casi successivi, ad instaurare un percorso progettuale nella storia degli ambienti del divertimento. Un luogo che merita una menzione è la sala da ballo Lutrario di Torino, progettata da Carlo Mollino nel 1959. La sala prende il nome dal ballerino ed imprenditore Attilio Lutrario, che a metà degli anni Venti del Novecento si stabilisce a Torino ed acquista il dopolavoro ferroviario situato accanto alla piccola stazione Dora, dando vita nel 1926 al Plateau Dansant Lutrario, un edificio adibito a sala da ballo con cinema. L'edificio sorge in via Stradella, all'epoca un distretto torinese dedicato al divertimento e in voga tra gli artisti futuristi. Minacciato dal fascismo e bombardato durante la Seconda guerra mondiale,

Carlo Mollino, sala Lutrario, 1959



il Plateau Dansant prosegue comunque l'attività fino agli anni Cinquanta, quando all'architetto Carlo Alberto Bordogna viene commissionato un rinnovamento complessivo della sala. Il locale prende il nome di Le Roi Dancing Music Hall e per l'incarico ricevuto Bordogna decide di coinvolgere l'amico Carlo Mollino, già noto a Torino per numerosi progetti sia nell'ambito dell'architettura che del design, quali l'auditorium Rai Arturo Toscanini del 1952.

Mollino interviene su uno spazio ricavato nel retro della sala cinematografica, spazio a cui si accede tramite un lungo corridoio che si affaccia su via Stradella. L'obiettivo di Mollino è quello di creare un percorso ad episodi per il cliente, percorso che comincia non appena si varca la soglia del locale, a partire proprio dal corridoio, che viene pavimentato con piastrelle in ceramica e marmo. Sempre sul pavimento del corridoio è presente lo stemma del locale, una scacchiera bianca e nera che fa da sfondo ad una lettera L in corsivo, in memoria del "Blechenduait", italianizzazione di "black and white" e nome della precedente sala da ballo presente nello stesso locale. Le pareti del corridoio sono rivestite da piastrelle decorate e un leggero cancello, in ferro battuto, viene posto prima del guardaroba, delimitato da una balaustra barocca di colore

oro rivestita di specchi e superato il quale si può intravedere una balconata che suggerisce e preannuncia la grande sala da ballo a doppia altezza. Quest'ultima viene concepita come un grande padiglione immerso nei boschi, evocato dalle immagini di alberi e ruscelli applicate alle pareti. Sulla sala da ballo, pavimentata da piastrelle in marmo di colore nero, giallo e verde-blu, si affaccia un mezzanino, una balconata curva dalle forme morbide, che sembra abbracciare la pista. L'accesso vi è permesso tramite la presenza di cinque scale arancioni di varie forme curve, le cui ringhiere sono realizzate in acciaio e sagomate in modo da riprendere la forma dei rami. La presenza di questa balconata è anch'essa, come il corridoio, volta ad assolvere il desiderio di Mollino di progettare uno spazio scenografico che accompagni il cliente in un percorso, un cammino i cui "escursionisti" entrano, bevono, ballano ed escono, sottolineando la sua ossessione per il teatro, che lo porterà a realizzare il Teatro Regio qualche anno più tardi, e la sua determinazione nel pensare ambienti che fungano da vere e proprie messe in scena più che da semplici contenitori. Lo stesso si verifica per le luci situate sul soffitto, disposte a spirale lungo un binario in rame e realizzate in compensato sagomato con lampade di plastica colorata, la cui luce viene riflessa sul pavimento lucido della pista. Il palco, dalle forme



organiche, risiede al fondo della sala, ed è rivestito da un mosaico di piccole piastrelle verdi e dorate che ricordano le figure che creano le cortecce degli alberi. La parete posteriore che delimita il palco, coronata dal logo del Le Roi in metallo inserito nel muro, è pitturata di rosso e ricoperta in gran parte da specchi verticali, alti e stretti, disposti perpendicolarmente uno rispetto all'altro, quasi a ricordare la forma dei mantici delle fisarmoniche. Su tutta l'area della sala sono presenti gli arredi progettati appositamente da Mollino per il locale: sedie e sgabelli dalla struttura in ferro verniciato nero opaco, con imbottiture della seduta e dello schienale rivestite da tessuto Resinflex di vari colori, braccioli realizzati in compensato curvato e gambe rastremate con puntali in ottone. Il lavoro di Mollino corona l'esperienza del locale, che dal 1959 in avanti non cambierà più aspetto, lasciando una preziosa testimonianza di una ricerca formale che sembra mirare ad un sodalizio tra art decò e organico, che convivono in una cornice fatta di specchi, maioliche e forme sinuose. Tutt'ora presente al numero 8 di Via Stradella, il Le Roi, anche in veste di Blechenduait negli anni precedenti, rappresenta per le generazioni degli anni Cinquanta e Sessanta un punto di riferimento per il divertimento torinese e teatro di felici memorie.



Carlo Mollino, corridoio di ingresso, sala Lutrario, 1959

“Il corpulento Commendator Lutrario, proprietario, amministratore unico con manie di animatore, te lo trovavi all’ingresso già all’apertura, in piedi con le mani dietro la schiena, appiccicato alla cassiera. Con un occhio puntava la cassa e con l’altro fotografava una per una le persone che, pagato il regolare biglietto, s’incolonnavano nello stretto passaggio che portava alla sala danze. Quella sua spiccata propensione al sospetto era in parte giustificata dalla sistematica sparizione di tovaglie, tazzine da caffè, bicchieri e suppellettili varie, tanto che sul retro dei cucchiaini da caffè aveva fatto incidere: “rubati dal Lutrario”. Il locale era ubicato proprio a fianco della stazione Dora, quasi un invito a Via Stradella, non prima d’aver superato i gradini della passerella d’acciaio che scavalcando i binari della ferrovia ti sprofondava in una borgata di malinconia, fatta di case popolari, grigie come la scarogna, dove era difficile distinguere la nebbia dai fumi delle ciminiere, dispensati gratis dalle fonderie di Corso Vigevano e dalle varie Savigliano, Superga, e quante altre. In tale scenario senza speranza di un briciolo di poesia il Blechenduait Lutrario rappresentava una piccola oasi di mondanità proletaria in cui si riversavano le maraje di Barriera negli appuntamenti canonici di giovedì, sabato e domenica (pomeriggio e sera). Ogni tanto qualcuno faceva notare al proprietario che Blechenduait si

sarebbe dovuto scrivere “black and white” ma il Cumentatur rispondeva che lì in barriera eravamo tutti ignoranti come le crave, nessuno conosceva l’inglese, mentre Blechenduait facilitava la lettura anche ai più bestioni e dava la sensazione di entrare in un locale diverso.” [2]

1.3 LO STORK CLUB DI FRATTINI E BETTONICA

Anche a Milano, nel 1961, sorge un locale considerabile precursore della concezione dei night-club dei decenni successivi, il cui progetto è firmato da Gianfranco Frattini e Franco Bettonica. Si tratta dello Stork Club, un night con annessi bar e ristorante, che appare raffinato ed elegante, destinato alla borghesia milanese, ma che preserva al contempo una sorta di familiarità e informalità. Gli spazi si sviluppano in un locale seminterrato e sono caratterizzati da un utilizzo di materiali tradizionali quali legno, presente in grande misura, e granito rosso. I pilastri presenti nella sala, rivestiti di legno, contribuiscono a creare uno spazio frammentato, donando dinamicità e mutevolezza a seconda dei punti di vista, anticipando in un certo senso

il concetto di variabilità e adattabilità degli ambienti, tipica dei club degli anni Sessanta dei Radical. Lo Stork Club integra al suo interno, fra le altre cose, un contributo artistico a cura del designer e pittore Roberto Sambonet: un grande pannello decorativo dipinto nella hall d’ingresso. A rendere particolarmente suggestivi gli spazi è un particolare sistema di luci progettato da Frattini, costituito da piccole sorgenti opaline di forma quadrata, sistemate nei pannelli dei controsoffitti, che generano un’illuminazione lieve e puntiforme, quasi a ricordare un cielo stellato. Inoltre, al soffitto, in corrispondenza dei tavoli, vengono appese lampade con calotte in vetro rosso, mentre sui tavoli sono poste sorgenti troncoconiche dalla luce soffusa. Il lavoro di Frattini e Bettonica per lo Stork Club si può considerare un progetto totalizzante, poichè, oltre all’illuminazione, anche gli arredi e i vari complementi, come la bottiglia da whisky con annesso contenitore in pelle, vengono disegnati ad hoc, in maniera mirata per il locale, mantenendo tra di loro una coerenza formale. L’arredamento dello Stork Club, tavolini in marmo, divani in pelle nera, poltroncine rivestite di tela rossa, sono frutto di una collaborazione tra gli architetti e la ditta Bernini, contattata da Frattini proprio per l’occasione e con cui nascerà un sodalizio professionale, e di amicizia, che si protrarrà per anni.



2. BEAT GENERATION E RADICAL

2.1 LA GUERRA FREDDA E IL BOOM ECONOMICO

Dopo la Seconda guerra mondiale, due grandi potenze vincitrici del conflitto, Stati Uniti e Unione Sovietica, danno il via ad una contrapposizione ideologica, militare e culturale che condiziona le sorti dell'intero pianeta nei decenni a venire. Nel 1947, il governo degli Stati Uniti, che vede come presidente Harry Truman, adotta la strategia del containment, un processo volto a fermare o almeno limitare la diffusione del comunismo e dell'influenza dell'Unione Sovietica sul resto del mondo, intendendo il conflitto come una contesa tra popoli liberi e regimi totalitari. Comincia così il periodo della guerra fredda.

L'Italia, con la firma del Patto Atlantico da parte di Alcide De Gasperi nel 1949, si schiera apertamente, nell'ambito della guerra fredda, dalla parte degli Stati Uniti, entrando a far parte della NATO. Questa scelta,

oltre agli aiuti economici del Piano Marshall, che porta alle casse dello stato oltre 13 miliardi di dollari, hanno conseguenze profondissime sullo sviluppo del Paese, che da quel momento diventa indissolubilmente legato, economicamente ma anche culturalmente, agli Stati Uniti, trasformandosi a tutti gli effetti in una nazione capitalista. Nei decenni che seguono il conflitto mondiale, l'Italia gode di un benessere e di un cambio di costumi mai vissuti prima di allora. Nasce la società dei consumi, figlia del boom economico, che vive il suo massimo splendore negli anni Sessanta.

In questo periodo storico l'Italia si inserisce tra le potenze industriali più rilevanti d'Europa. Nel contributo al gigantesco successo è complice una manodopera ritenuta d'eccellenza, che ben presto diventa competitiva a livello internazionale, consolidandosi nel mito del Made in Italy, riconosciuto in tutto il mondo. Se da un lato si assiste ad un'enorme crescita del settore industriale, dall'altro si identifica un importante calo delle attività agricole. Queste trasformazioni nel mondo del lavoro hanno risvolti sull'occupazione della popolazione, che diventa infatti a prevalenza operaia, mentre diminuiscono gli agricoltori, fattore che determina conseguenze impattanti anche sulla struttura urbana e delle società, perchè masse enormi di persone inizia-

no a riversarsi nelle città, dove sono presenti industrie ed uffici. Si verifica un massiccio inurbamento e un'evoluzione delle città in grandi metropoli, determinati da un esodo dalle campagne, che tendono a svuotarsi e spopolarsi. Il boom economico determina anche una crescita nei consumi: le nuove occupazioni e gli aumenti dei salari comportano un innalzamento del potere d'acquisto della popolazione, che può ora beneficiare di nuovi beni di consumo, come gli elettrodomestici, oggetti che fanno in modo che le faccende domestiche vengano svolte molto più rapidamente, consentendo così in parte la conquista del tempo libero, complice anche la diffusione a prezzi modici delle automobili utilitarie che favoriscono l'esperienza del viaggio.

2.1.1 IL SESSANTOTTO E LA BEAT GENERATION

L'Italia degli anni Sessanta è anche segnata in maniere consistente da un importante ricambio generazionale. Le nuove generazioni di giovani appaiono radicalmente differenti rispetto ai loro genitori, i quali guardano al presente come ad un momento di benessere e stabilità economica. I ragazzi degli anni Sessanta condannano adesso un apparato istituzionale autoritario e clericale che necessita di un cambiamento dalle fondamenta, poichè ritenuto arcaico e bigotto, fattore che determina aggregazione tra le nuove generazioni, portando alla nascita di nuove entità politiche e di pensiero con cui il mondo è costretto a misurarsi.

In questo contesto, condiviso anche dalla maggior parte dei paesi del mondo occidentale, prende forma e si sviluppa, a partire dagli Stati Uniti, un movimento di protesta che si espande nel resto del mondo, giungendo al suo apice nel 1968, e che prende appunto il nome di movimento del Sessantotto. Esso contesta gli apparati di potere dominanti e le loro ideologie, lotta contro l'autorità in senso ampio: nelle scuole gli studenti si schierano contro i pregiudizi dei professori e contro un sistema obsoleto e bigotto, nelle fabbriche

gli operai richiedono condizioni e trattamenti migliori, si condannano pesantemente gli stili di vita arcaici e ineguali imposti alle donne, le discriminazioni razziali e verso gli omosessuali, nelle strade migliaia di cittadini si oppongono alla guerra in Vietnam; c'è l'obiettivo, comune a diverse generazioni, generi ed etnie, di trasformare in maniera radicale la società sulla base di principi di uguaglianza, di rispetto per l'ambiente, in opposizione al capitalismo, alla società dei consumi, al militarismo e al colonialismo delle grandi potenze. Sulla scia delle contestazioni politiche e di sistema si formano nuove tendenze, anch'esse rivoluzionarie, nei campi culturali, artistici, musicali e dei costumi. Prende piede, già dagli anni Cinquanta, la beat generation, un movimento che nasce in ambito letterario ma che si espande anche agli altri campi culturali, composto da giovani che cercano di innovare il proprio stile artistico, che rifiutano le norme e i dogmi imposti, che parallelamente sperimentano, in alcuni casi, droghe e nuovi modelli di vita, aprendosi anche alle religioni orientali e rifiutando il materialismo sotto ogni forma. È il movimento di cui fanno parte, tra gli altri, Jack Kerouac e Allen Ginsberg, nella letteratura, o i Beatles e i Rolling Stones, nella musica, e che negli anni Sessanta sfocia nelle aggregazioni giovanili che prendono il nome di hippy.



ER
A
DENTI

NO ALLA
STRUMENTALIZZAZIONE
LIBERTÀ

SIAMO
A PARTITI
CI

MAGISTRI
LE
SCOPER

IL PROV
DITORE
PRENDI
I FON

2.2 IL POP DESIGN E IL RADICAL DESIGN

“Lampadine colorate, archi, cornici, laminati stampati a macchie di leopardo, attaccapanni totemici, fili in tensione, superfici laccate con colori aggressivi o tenerissimi e dappertutto una profusione di decorazione e colori [...] il modello a cui si fa riferimento è quello del designer-artista, che con un ruolo culturale d'avanguardia crea nuove sollecitazioni secondo un procedimento di novità e provocazioni tipico delle arti figurative [...] tra le sue caratteristiche esponenti vi erano quella di caricare l'oggetto di significati in maniera formalmente provocatoria e di rivendicare un'area creativa in cui esercitare l'invenzione poetica al di fuori di paralizzanti considerazioni funzionalistiche.” [3]

Proprio in questo contesto, in Italia come in altri paesi del mondo, nascono nell'ambito dell'architettura e del design nuove tendenze, anch'esse profondamente in contrasto con la cultura dominante. Le nuove generazioni di architetti e designer, aderiscono così ad un nascente movimento che viene spesso definito design di “opposizione”, “contro-design”, “anti-design”, ma che si concretizza in un vero e proprio capitolo del design e dell'architettura contemporanei prendendo il nome di Radical. I Radical condividono e sposano gli

ideali sessantottini di rivolta, di opposizione al consumismo, di rivalsa sulle difficoltà ambientali, cercando di trasportarli sul piano progettuale. Essi cercano di ribaltare la concezione tipica del mobile o dell'edificio, facendo leva sul sentimento dell'ironia, dando sfogo all'immaginazione e alla creatività che ritengono essere state deturpate e messe a tacere dall'industria, con la quale invece gran parte dei movimenti progettuali hanno creato proficui sodalizi e che i Radical contestano e rifiutano in maniera profonda.

L'origine del movimento si colloca a Firenze, con la nascita dei gruppi Archizoom e Superstudio verso la metà degli anni Sessanta, ed è all'interno del contesto del design Radical che si posiziona la nascita del progetto dello svago e dei suoi spazi. I night club rappresentano, per il mondo Radical, permeato di immaginazione, ironia e utopie, uno dei pochi canali in grado di collegare il progetto e la sua realizzazione materica, l'immaginazione e la realtà, l'astratto e il concreto. La generazione beat aveva creato, negli anni precedenti, l'esigenza di nuovi mezzi di comunicazione, ad esempio una nuova poesia o nuovi modi di fare musica, ma anche di nuovi spazi, fondamentali per raggiungere la libertà da loro bramata e che facessero da casa e da terreno di proliferazione per le innumerevoli nascenti

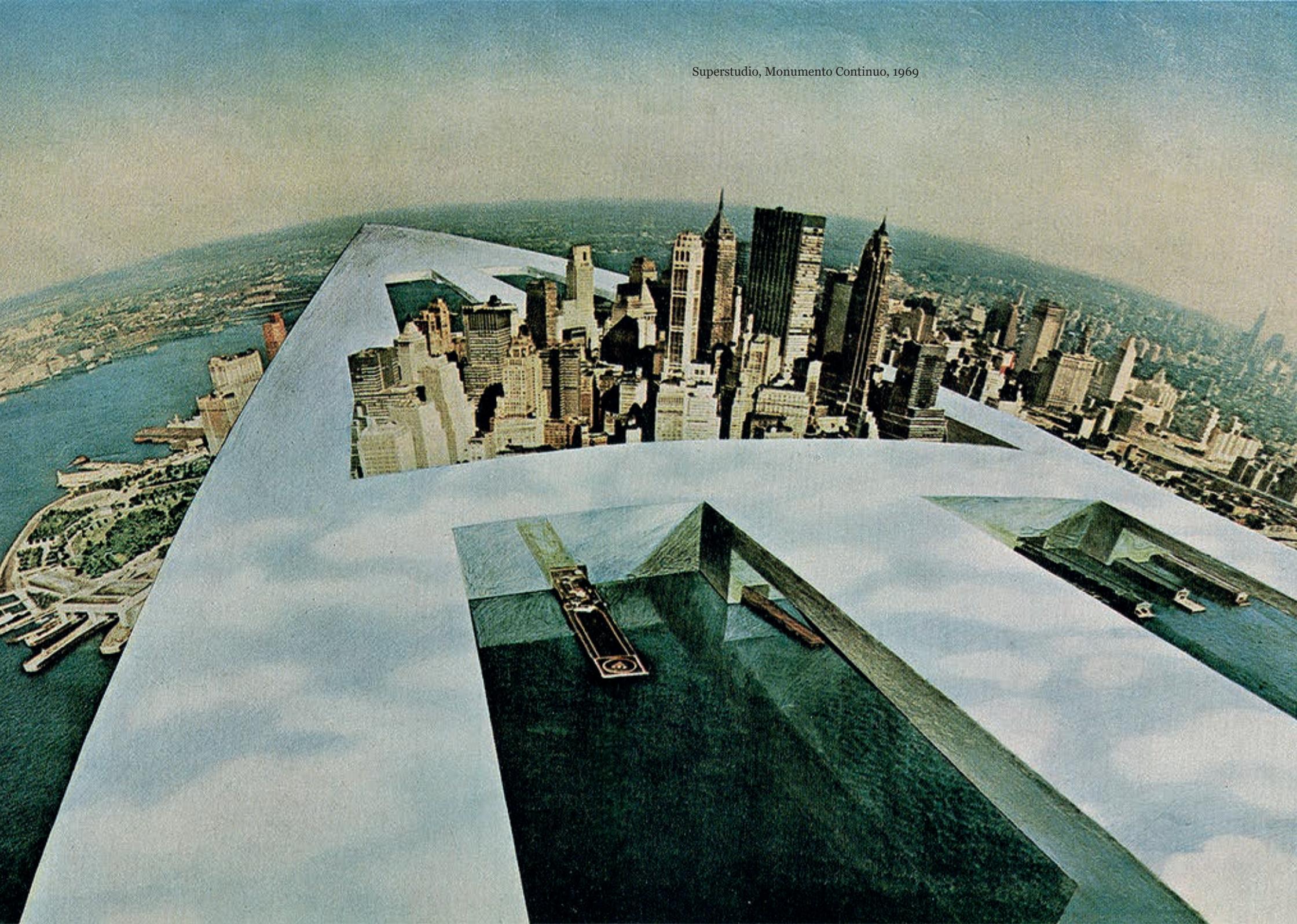
idee e sperimentazioni, che toccavano qualsiasi ambito e disciplina. Sono questi spazi a fare da campo di azione ideale per artisti, architetti e designer Radical. Se nella progettazione dell'arredamento le loro opere si limitano a ricoprire un ruolo quasi puramente artistico, che rivolge la propria attenzione al significato e al messaggio, più che alla funzione pratica, la carica concettuale, rivoluzionaria dei Radical, emerge nel pieno delle sue facoltà nello spazio dei luoghi di divertimento, dove la sperimentazione fa da padrona sia nel contenuto che nel contenitore.



la superarchitettura
è l'architettura della superproduzione, del superconsumo, della superinduzione al superconsumo, del supermarket, del superman e della benzina super.
è una mostra di "archizoom,, e "superstudio,, (branzi, corretti, deganello, morozzi e natalini) alla galleria jolly 2, via s. bartolomeo 17, pistoia, dal 4 al 17 dicembre 1966

SUPERARCHITETTURA

Superstudio, Monumento Continuo, 1969



2.3 IL PIPER CLUB DI ROMA

Sulla base di questi presupposti, il 17 febbraio 1965 viene inaugurata a Roma, al numero 9 di via Tagliamento, la prima discoteca Radical, il Piper Club, apripista di una serie di locali italiani passati alla storia dell'architettura e del design Radical. La storia del Piper Club ha inizio nella Roma dei primi anni Sessanta, dove i fratelli Giancarlo e Francesco Capolei, insieme all'amico Manlio Cavalli, laureati da pochi anni, aprono il loro studio di architettura, 3C+t. I pochi incarichi che lo studio riceve vengono svolti di notte, mentre nelle ore diurne i giovani architetti lavorano come assistenti presso l'Università di Roma. Sono anni di fervore artistico e sociale, che investe ampiamente anche gli ambienti studenteschi e porta Manlio Cavalli e i fratelli Capolei, dediti anche al mondo dell'arte, a frequentare pittori, scultori, musicisti. Prendono parte, in qualità di musicisti, agli innumerevoli incontri e jam session che la Roma New Orleans Jazz Band organizza tutte le settimane in appartamenti e garage di amici. Uno di questi eventi si svolge a casa di Arrigo Benedetti, fondatore e direttore dell'Espresso, un super attico dove l'orchestra si esibisce in una sala dal tetto di vetro, illuminata solo dalla luce della luna. Proprio durante una di queste jam session, il loro amico Alberico Crocetta,

giovane avvocato romano, racconta loro di essere appena tornato da un viaggio negli Stati Uniti e di essere rimasto folgorato dalla vita libera, felice e spensierata che conducono i loro coetanei, anch'essi figli del boom economico e delle enormi trasformazioni del decennio in corso. Egli, motivato dalla sua visita e stanco della sua professione che ritiene noiosa e ridicola, vuole aprire a Roma un locale dove i giovani possano incontrarsi e divertirsi liberamente, favorendo il dialogo e lo scambio di idee. Lo immagina come un grande flipper, dove le palline rappresentano le persone che lo frequentano. Non avendo trovato l'appoggio dei grandi e prestigiosi studi di progettazione a causa del suo budget ridottissimo, 20 milioni di lire, Crocetta si rivolge a 3C+t, che accetta l'incarico. Lo spazio che viene individuato per la realizzazione del progetto, anche come conseguenza della scarsa base finanziaria a disposizione, è un locale seminterrato costruito a metà degli anni Cinquanta con la finalità di ospitare una sala cinematografica, che però non viene mai realizzata.

L'obiettivo della committenza e dei progettisti stessi è quello di ottenere un locale per tutti, privo di convenzioni sociali e che si svincoli dalla clientela tradizionale dei night-club: immaginano un luogo che favorisca l'aggregazione e l'incontro di giovani che pro-

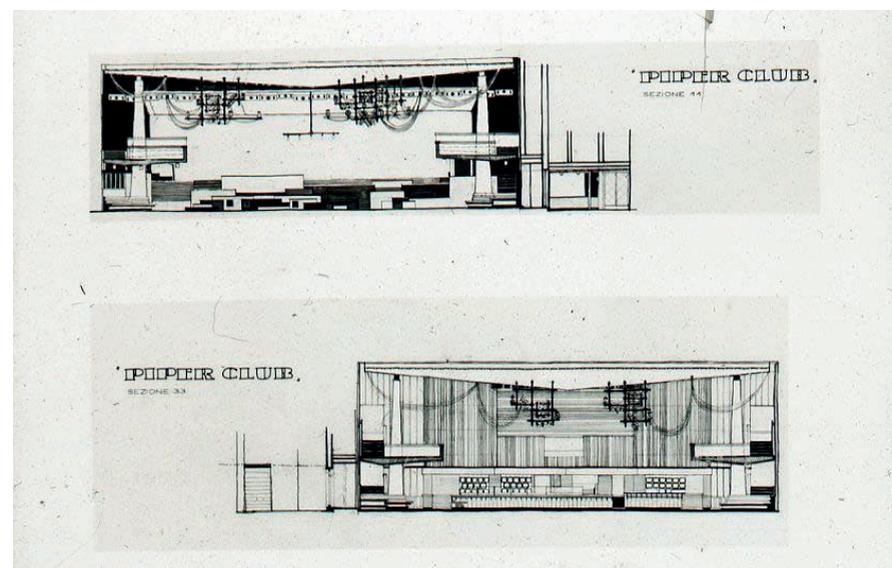
vengono da diversi contesti sociali ed economici, un ambiente che elimini le distinzioni tra bello e brutto, tra ricco e povero, dove il ballo, inteso come cerimonia globale, accomuni chiunque ne prenda parte. Proprio sulla base di questi valori di uguaglianza e di comunità, oltre al rapporto tra i singoli deve essere rivalutato anche il rapporto tra pubblico e orchestra, tra spettatore ed attore. Gli spazi vengono disaggregati e articolati in maniera dinamica, per favorire la partecipazione di ognuno: viene eliminata la concezione classica di palcoscenico, che ritrova la propria forma in una serie di volumi, parallelepipedi di dimensioni differenti che si evolvono diagonalmente e diminuendo di altezza verso il centro della sala, ospitando sia la clientela che i musicisti a seconda dell'esigenza, creando una commistione fisica e formale tra i due attori, facendoli confluire in un unico sistema aggregante ed eliminando la dimensione del "polo" separato in cui, nei night-club tradizionali, si svolgeva l'intera attività degli artisti in questione.

Fin dagli albori del progetto per il Piper Club di Roma, i progettisti di 3C+t hanno l'interesse a far confluire nel loro lavoro diversi tipi di interventi, secondo un impulso alla collaborazione tra le varie discipline artistiche che spesso investe i gruppi Radical. Hanno il



3C+t, Piper Club, 1965

desiderio di progettare insieme ad un artista, rompendo gli schemi dell'architettura dei decenni precedenti in cui il pittore veniva chiamato ad intervenire ad opera terminata, con un lavoro di tipo decorativo o accentratore. Essi si avvalgono della presenza dell'amico Claudio Cintoli, pittore e scenografo diplomatosi all'Accademia di belle arti di Roma, che scrive su Marcatré e con il quale gli architetti condividono l'interesse per l'ecologia e la salvaguardia della natura. Intorno a questi temi prende vita l'opera di Cintoli, il "Giardino per Ursula": un pannello murale lungo circa 20 metri, costituito da dipinti e materiale aggettante. Sullo sfondo, disegnati, compaiono il volto di una donna, fiori, piante, giardini ed altre figure, mentre in primo piano, a costituire la componente tridimensionale, sorgono sculture di plastica e rottami di recupero assemblati insieme, il tutto a simboleggiare il fenomeno di inquinamento da parte dell'umanità, dove scarti e detriti si sovrappongono al mondo naturale, nascondendolo e inghiottendolo. Al centro dell'opera un volto femminile, sorridente e rassicurante, quello di Ursula Andress, sex-symbol dell'epoca. Tramite l'insieme di parallelepipedi presenti nella sala, disposti quasi a ricordare una gradinata e che sostituiscono il palcoscenico, si tenta di far risalire, visivamente, il pubblico alla parete di Cintoli, facendolo quasi concludere in essa.



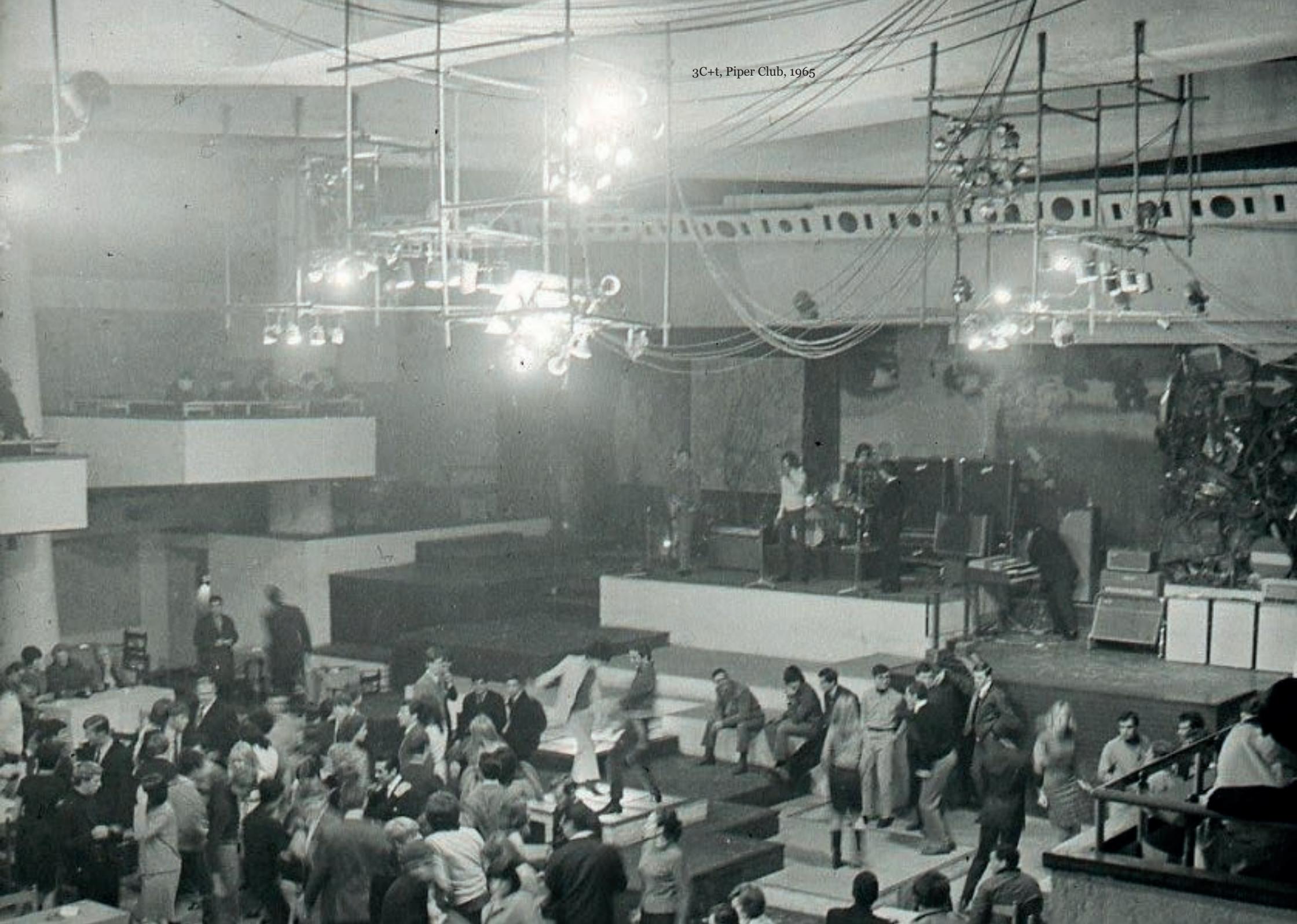
Altro fattore determinante nella progettazione del Piper Club è l'attenzione all'illuminazione. Viene realizzato un sistema composto da punti luce di intensità e colori variabili, con l'intento di "violentare" i colori della sala e del dipinto, valorizzando quest'ultimo indirizzando l'illuminazione, e di conseguenza lo sguardo, verso il primo piano del sorriso. Alcuni dei parallelepipedi stessi vengono realizzati per essere illuminanti, mentre altri per essere illuminati. In aggiunta alle fonti di luce vere e proprie, concorrono all'arricchimento visivo della sala schermi animati da proiezioni o dalle ombre delle persone presenti che ballano.

"I trespoli d'illuminazione che intervengono, spazialmente, a comporre un discorso globale con la parete composita e le pedane; le luci policrome ad accensioni molteplici, i materiali usati brutalmente nella loro cruda presenza, concorrono a dare all'ambiente l'aspetto di una grossa palestra, in cui strutture e oggetti prendono vita dalle presenze umane." [4]

Al Piper Club di Roma si esibiscono tutti i grandi nomi della scena rock internazionale, dai Rolling Stones ai Genesis, da Jimi Hendrix ai Pink Floyd, dai Procol Harum agli Who. Una domenica mattina il locale ospita addirittura un concerto dell'orchestra di Duke

Ellington, che, visto l'elevato numero di membri, si esibisce nel centro della sala con il pubblico, i cosiddetti Piperini, stipato ai lati della pista, sul palco, sulle balconate o ovunque ci fosse dello spazio a disposizione. Oltre ai grandi nomi europei e americani, tuttavia, il locale di Via Tagliamento ospita e fa da trampolino di lancio anche per molti musicisti italiani, come Mia Martini, i Pooh, le Orme, gli Equipe 84 e Patty Pravo, la quale si guadagna la fama di star e simbolo del locale. È però importante evidenziare il fatto che oltre ad essere un punto di riferimento per solisti, orchestre e rock band, il Piper diventa anche casa dei primi dj. Il primo disk-jockey italiano è considerato Giuseppe Farnetti, che proprio al Piper lavora come tecnico del suono e delle luci e che viene successivamente incaricato di mettere i dischi nei quindici minuti che intercorrono tra uno spettacolo dal vivo e l'altro, servendosi solo di un giradischi e un registratore, senza miscelatori nè cuffie, attrezzatura invece fondamentale per un dj odierno. Proprio la presenza dei primi dj, che propongono i propri vinili, rende il Piper Club la prima discoteca italiana, intendendo la discoteca come *"locale pubblico attrezzato per l'ascolto di dischi e per il ballo"*. [5]

3C+t, Piper Club, 1965



2.4 SAVIOLI E NATALINI, “SPAZIO DI COINVOLGIMENTO”

Come già accennato precedentemente, il design e l'architettura Radical non si limitano alla progettazione, bensì convogliano i loro ideali di opposizione e contestazione, oltre che nelle arti visive, anche in altri tipi di creazioni e attività, dedicandosi ad esempio alla stesura di scritti teorici e all'organizzazione di happenings. Questi ultimi costituiscono uno dei campi d'azione più fertili per il lavoro dei Radical ma soprattutto sono eventi che prendono luogo molto frequentemente all'interno delle discoteche in questione, a partire da quella di Roma. L'artista Allan Kaprow parla degli happenings come “assemblage di eventi che si svolgono in più di una situazione spaziale e temporale e un lavoro artistico attivato da performer e dal pubblico”. Consistono, in sostanza, in manifestazioni artistiche che prendono vita tramite l'unione tra lavoro dell'ideatore e partecipazione del pubblico. Un esempio di happening può essere quello organizzato da Yoko Ono, negli anni Sessanta a New York, intitolato “Cut Piece”, dove, seduta sul palco, invita gli spettatori a tagliare con delle forbici gli abiti che indossa, fino a restare nuda. Questo tipo di manifestazioni e performance, alla base dell'espressione Radical, insieme alle già

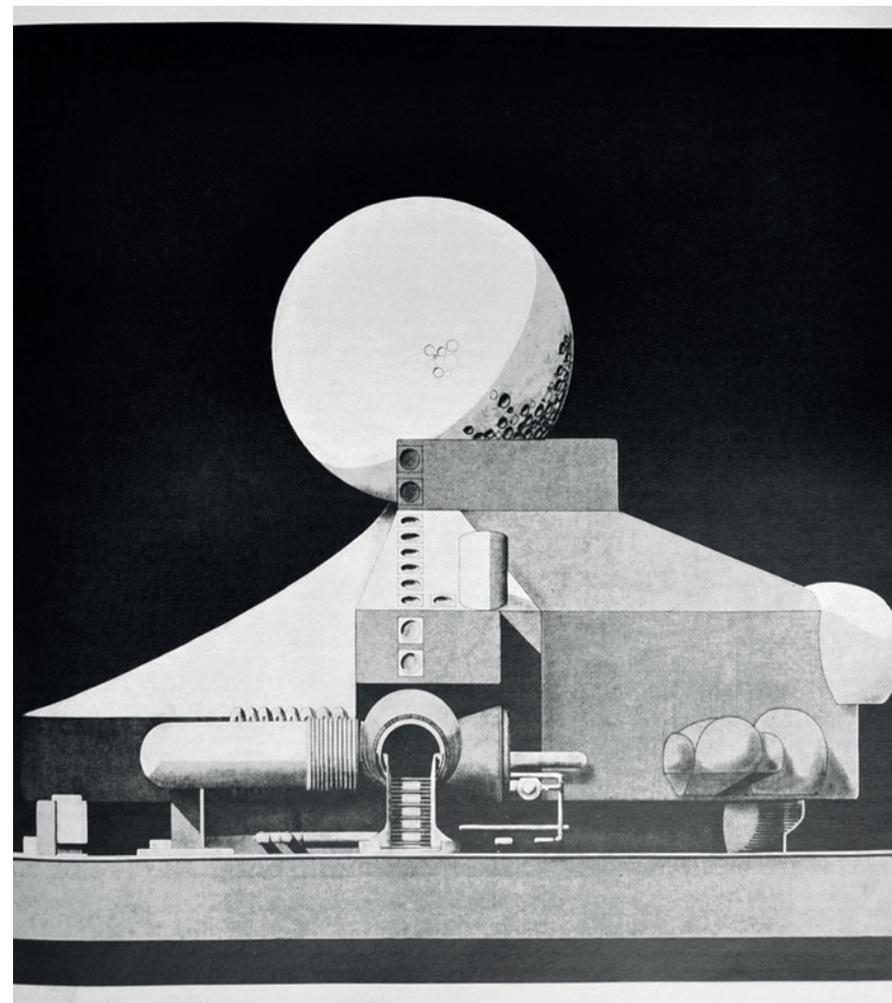
citare tendenze musicali, stilistiche e spirituali, rende ancora più solida l'esigenza, per questa generazione, di disporre di luoghi adatti ad ospitare la loro filosofia di vita e la loro espressione. La progettazione dei Piper diventa quindi, dal '65 in poi, un caposaldo dell'attività Radical, investita dagli stessi di una grande importanza. Nel 1966, alla Facoltà di Architettura dell'Università di Firenze, nasce il corso “Spazio di Coinvolgimento: progettazione di un locale di svago e spettacolo”, tenuto da Leonardo Savioli e Adolfo Natalini e dedicato proprio alla progettazione di un piper.

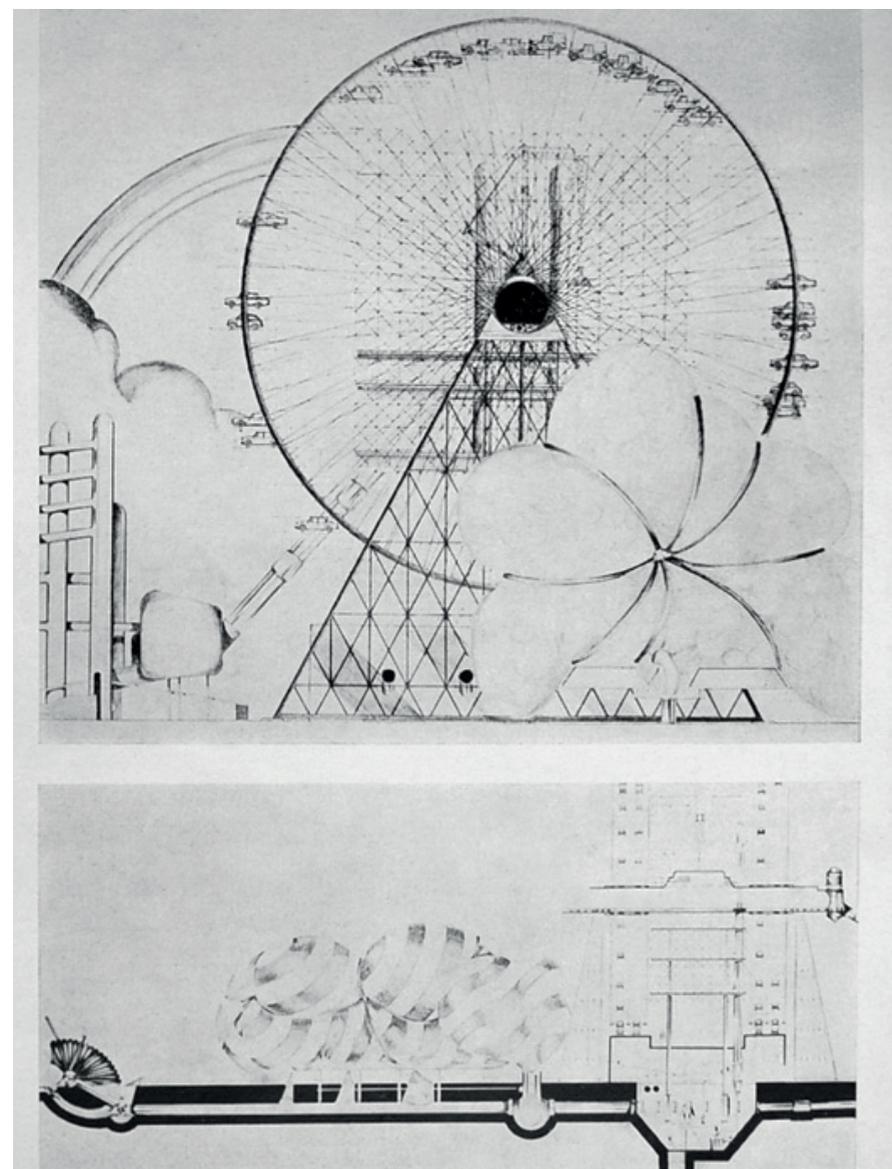
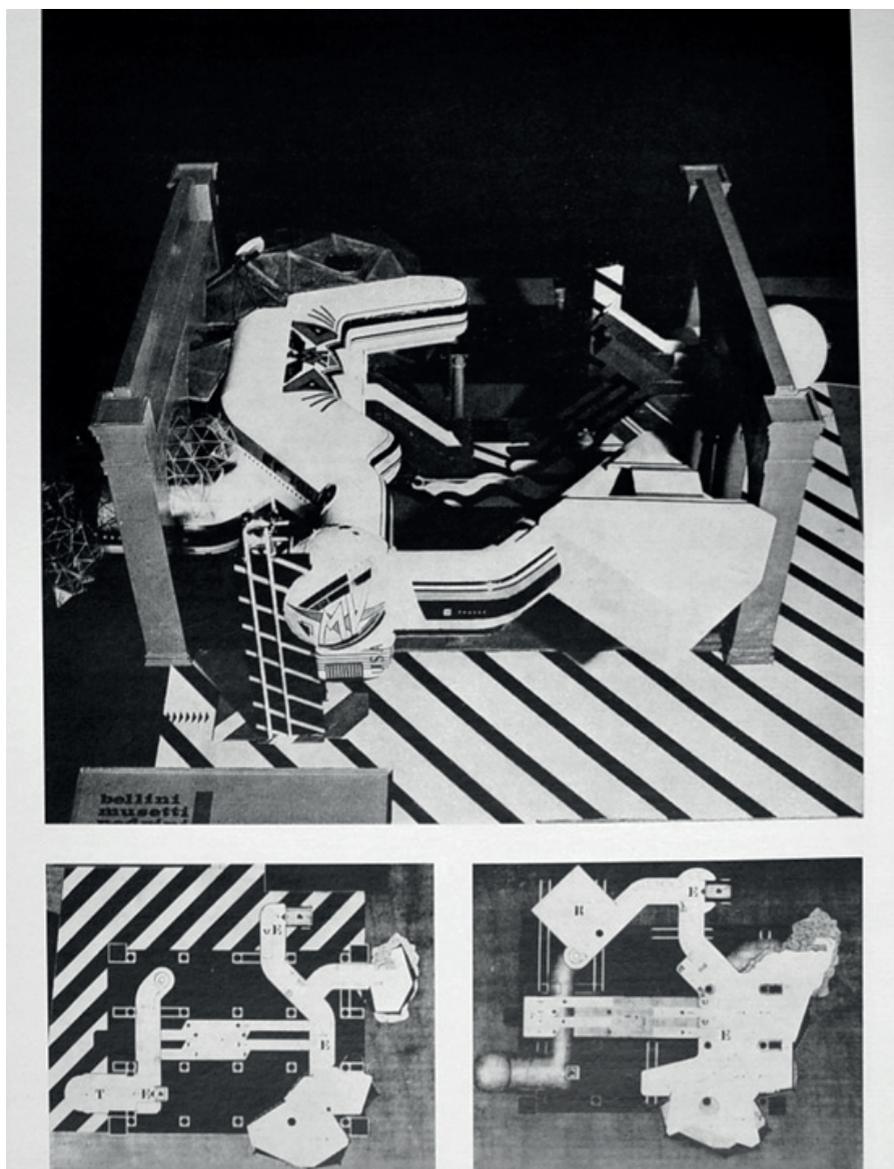
Il corso ha come punto di partenza il riferimento alle arti visive contemporanee, da cui cerca di estrapolare una visione traducibile architettonicamente. Parallelamente al modello delle arti visive, un altro ruolo fondamentale è giocato dall'ispirazione e dalle possibilità fornite dallo sviluppo tecnologico. Partendo quindi dall'analisi di movimenti artistici quali l'environmental art, la pop art o l'op art si cerca di individuare spunti progettuali originali di cui l'architetto e il designer, arricchiti di nuovi strumenti, materiali e possibilità, possano fare tesoro, con l'obiettivo di progettare spazi immersivi e coinvolgenti, in grado di uscire dalla concezione tipica di edificio. Savioli individua tre attori fondamentali della progettazione “coinvolgente”: l'ar-

chitetto, lo spazio e l'utente. Secondo Savioli l'architetto deve essere in grado di sbloccare la schemicità e la fissità dello spazio architettonico, liberando l'utente da una condizione in cui è costretto a subire ciò che gli viene somministrato, poichè pensato e progettato in maniera statica, senza possibilità di trasformazione. Deve quindi progettare spazi che permettano al fruitore di agire e contribuire a modificarne l'aspetto o la funzione, nell'ottica di testimoniare una presenza viva, un'esistenza quotidiana. Questo presupposto eleva lo spazio architettonico ad un'immagine in continuo sviluppo, che si possa collocare a qualsiasi stadio interpretativo e di consumo, talvolta immediato e concreto, talvolta evocativo e allusivo.

“La misura nel dentro di uno stesso contesto acquista, caso per caso, infinite dimensioni come [...] per una «messa a fuoco» di uno spazio con più ampio spessore. Ciascuno, in sostanza, nel dentro di un contesto evoca a sé la scala, la dimensione, il rapporto che vuole. È chiaro che questa ipotesi di spazio, nel quale l'utente sia in condizione di fruitore ed operatore, richiede una diversa attitudine e disponibilità al progetto; si può dire, anzi, che per certi aspetti tale ipotesi rifiuta il «progetto» come tale. E richiede, più che l'uso di una metodologia fissa, capace di individuare un

progetto fisso, la capacità di uso di diverse ed opposte nuove metodologie.” [6]





2.5 LE PRINCIPALI DISCOTECHES RADICAL

Gli studi di Savioli e Natalini fanno emergere aspetti progettuali e teorici che l'antecedente Piper Club di Roma, seppur punto di riferimento e tassello fondamentale della storia delle discoteche, aveva solo in parte portato a compimento, in quanto primo tentativo Radical di realizzare uno spazio adibito al divertimento. Il corso all'Università di Firenze e lo sviluppo del movimento Radical in Italia, parallelamente al fervore culturale e sociale della fine degli anni Sessanta, rendono il fenomeno dei piper un evento di significativa portata, conducendo alla nascita di discoteche su tutto il territorio nazionale.

2.5.1 IL PIPER-PLURICLUB DI TORINO

Il successo del Piper Club di Roma induce i fondatori a pensare di aprire un altro locale analogo, a Torino, che rappresenti un'innovazione rispetto alle sale da ballo che costituiscono gli unici ambienti notturni della città. Per la sua realizzazione viene individuato un edificio preesistente situato in via XX Settembre 15 e l'incarico viene affidato al giovane architetto torinese Pietro Derossi, appena trentatreenne e anch'egli

collaboratore del corso di Savioli, che coinvolge nella progettazione anche gli architetti Giorgio Ceretti e Riccardo Rosso. Il Piper-Pluriclub viene immediatamente pensato, dalla struttura agli arredi, come locale flessibile, trasformabile e adatto a diversi usi: ballo, teatro, arti visive, cinema, mostre, dibattiti, happening, sfilate, secondo l'ottica di Derossi, e dell'architettura Radical in generale, che gli spazi debbano vivere una costante mutazione, al passo con i tempi storici, e soprattutto che essi vengano resi belli proprio dal loro utilizzo e dalle persone che ne usufruiscono, senza ridursi a strutture rigide che impongano stili o clientele determinati, bensì diventando *“enormi contenitori muniti degli opportuni attrezzi per costruire di volta in volta un ambiente”*. [7]

Il Piper-Pluriclub deve quindi essere in grado di conciliare interessi e tendenze diverse, con l'idea di unire la cultura e il gioco, facendoli confluire in un unico contenitore dalle mille possibilità ed in continua evoluzione, dove vige una sorta di autogoverno degli artisti e la possibilità di esprimersi liberamente è all'ordine del giorno. L'inaugurazione del locale nel novembre del 1966, che prevede l'esibizione di Patty Pravo, già regina del Piper di Roma, ha un enorme ed inaspettato successo, attirando circa seicento persone all'interno

e altrettante all'esterno, successo che provoca l'arrivo delle forze dell'ordine e la chiusura di tre giorni disposta dalla Questura di Torino. Questa vicenda spaventa il proprietario del locale che, volendo in un primo momento chiudere l'attività, decide di affittarlo a Derossi e alla moglie Graziella Gay, che da quel momento in poi gestiranno sia gli aspetti economici che la programmazione artistica del Piper.

Dal punto di vista estetico e architettonico, il locale, di chiara matrice pop derivante dal suo predecessore romano, presenta importanti novità, scaturite da un accurato impiego di materiali e tecnologie d'avanguardia, nell'ottica di realizzare un ambiente in grado di generare un'esperienza sinestetica che favorisca la convivenza di stimoli differenti. Appena varcato l'ingresso, costituito da una tenda di plastica metallizzata, che viene azionata tramite cellule fotoelettriche, il Piper accoglie il cliente con una lunga scala di ingresso, collocata in un tubo rivestito di laminato di polivinile e ideata da Sergio Liberovici. Ogni gradino, al passaggio di una persona, emette un suono. I suoni variano da porzioni di brani di musica elettronica a letture di estratti di testi e generano, dalla camminata, composizioni diverse, a seconda che si cammini più o meno velocemente. La sala da ballo presenta un pavimento dai piani tra-

sformabili che favorisce la variazione delle disposizioni della stanza in base alle esigenze, permettendo di generare palcoscenici e piste da ballo negli spazi più congeniali alla situazione. Un soppalco collega le parti opposte della sala e permette contemporaneamente l'accesso ai locali di regia per il suono, le luci e le proiezioni, mentre al soffitto vengono fissati cinque binari attrezzati con attacchi per microfoni, altoparlanti, corpi luminosi ed altre apparecchiature. Il binario centrale ospita la "macchina luminosa", un'opera di Bruno Munari che scorrendo a comando proietta effetti luminosi sulle pareti, confermando e ricordando l'attitudine alla



dimensione del gioco che coinvolge lo spazio progettato da Derossi. Altre rotaie vengono poste su tutto il perimetro della sala e permettono di appendere quadri o altri oggetti di varia natura. Le sedute, invece, poi denominate Piper Chair, rappresentano un simbolo per il locale e sono costituite da sedili a scocca in vetroresina stratificata montati sopra cubi di legno, percorsi da una banda che riprende i colori delle sedute, azzurro e rosa polvere, verde maggio e arancio cadmio.

Il Piper-Pluriclup ospita, in circa 32 mesi, un palinsesto che coinvolge le più svariate attività ed esibizioni, da Carmelo Bene al Living Theatre, passando per artisti dell'Arte Povera quali Pistoletto, Gilardi e Merz, ma nel 1969 il periodo di inasprimento del clima politico e la mancanza di fondi necessari per continuare l'attività conducono alla chiusura definitiva della discoteca. Nonostante la sua breve vita, esso rappresenta un modello internazionale di spazio culturale autogestito e non istituzionale, che ancora a distanza di circa sessant'anni viene studiato e raccontato al pubblico.





Pietro Derossi, Piper-Pluriclub, 1966

2.5.2 LO SPACE ELECTRONIC DI FIRENZE

Negli stessi anni, a Firenze, culla di architetti Radical e di esperienze avanguardistiche, lavora il Gruppo 9999, fondato nel 1968 e composto da Giorgio Birelli, Carlo Calдини, Fabrizio Fiumi e Paolo Galli, studenti della Facoltà di Architettura dell'Università di Firenze. Nella stessa città lavorano altri architetti facenti parte di celebri gruppi del calibro di Superstudio, Archizoom, Ufo, molti dei quali allievi di Leonardo Savio. La filosofia dei 9999 si identifica nel tentativo di conciliazione tra tecnologia e natura, volendo immaginare un futuro indissolubilmente legato allo sviluppo scientifico che investe ogni ambito, ma che riconosca e rispetti gli equilibri naturali del nostro pianeta, conscio del pericolo derivante da un utilizzo smodato delle risorse tecnologiche.

“RILASSATEVI. Immensi cicli energetici sostengono la nostra vita in una sottilissima pellicola della terra. La nostra esperienza dipende solo dalle forme di vita, dai fenomeni conosciuti e sconosciuti che si manifestano con l'armonia e l'eleganza della natura. L'uomo e il suo ambiente sono al centro della ricerca del gruppo 9999 che nei suoi progetti esprime l'ipotesi fondamentale di un equilibrio tra progresso scientifico

e natura. Questo avviene grazie a una tecnologia altamente sofisticata, purificata da rifiuti e inquinamenti, che opera esclusivamente a servizio e protezione dell'uomo e del suo ambiente.” [8]

Desiderosi di scoprire e approfondire le esperienze dell'architettura estera, i membri del Gruppo 9999 fanno del viaggio un cardine della loro attività progettuale: nel 1964 Calдини, Preti e Natali raggiungono Chandigarh, per studiare l'attività urbana di Le Corbusier, mentre nel 1967, grazie ad un finanziamento ottenuto da parte del governo statunitense e dei ministeri degli Affari Esteri e della Pubblica Istruzione, si recano negli Stati Uniti per un viaggio-studio focalizzato sulle strutture architettoniche dei moderni campus universitari. In questa occasione Calдини e Fiumi hanno l'opportunità di visitare il Fillmore di San Francisco, lo Shrine di Los Angeles, ma soprattutto l'Electric Circus, discoteca situata a Manhattan, New York, dove Rudi Stern sperimenta forme d'arte caratterizzate dalla commistione di più linguaggi, testi scritti, suoni, fotografie, proiezioni. L'ispirazione ottenuta dai vari viaggi e il forte desiderio di predisporre di un ambiente dove poter dare spazio all'immaginazione e alla sperimentazione sono tali da indurre il gruppo a realizzare la loro discoteca, lo Space Electronic.

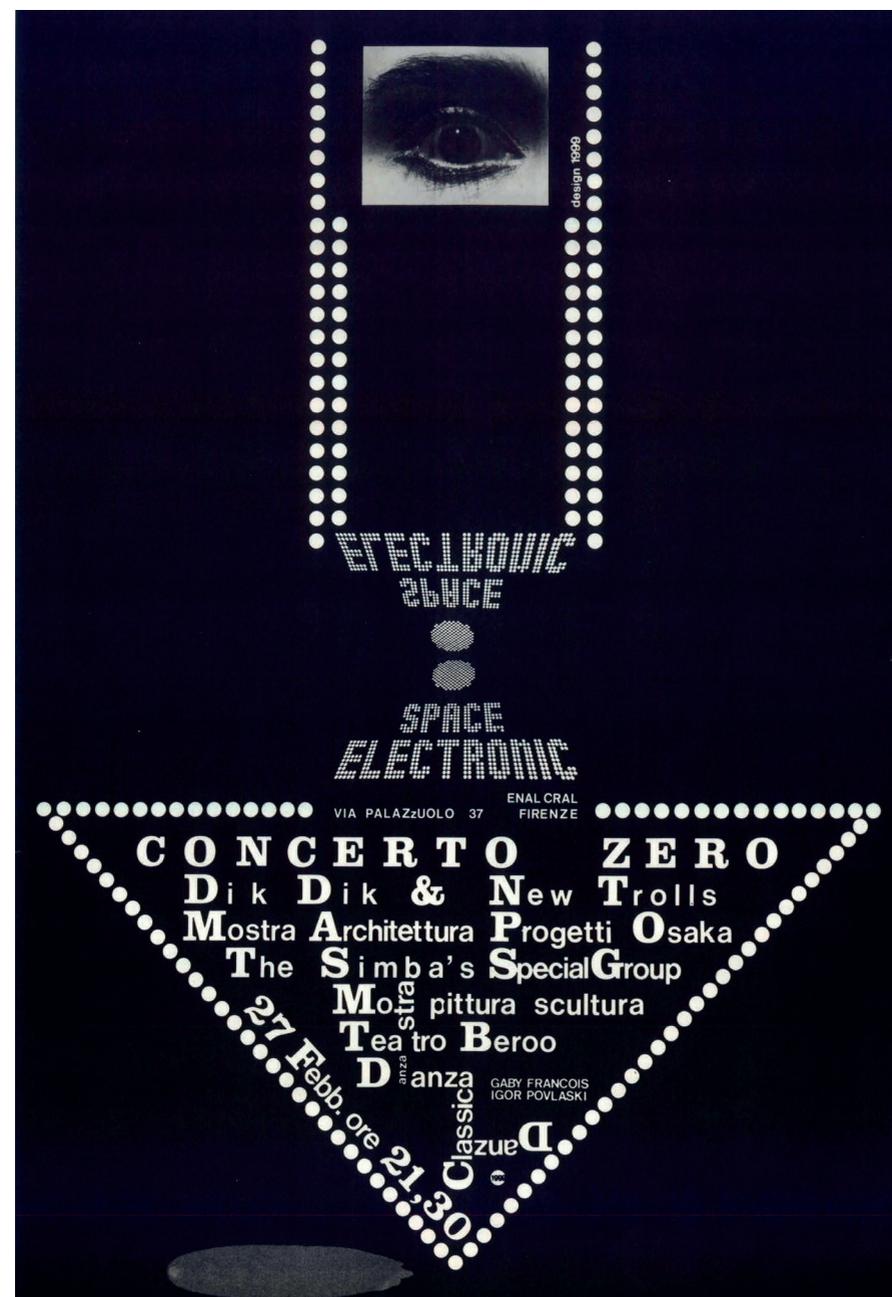
Inaugurato il 27 febbraio 1969, lo Space Electronic trova sede in un'ex officina di motori in Via Palaz-zolo, uno spazio di circa 800 metri quadrati distribuiti su due piani. L'ingresso del locale viene progettato da Fabrizio Fiumi, il quale interviene posizionando un te-levisore che resitituisce le immagini delle persone che ballano nelle sale, riprese da una videocamera inter-na. La sala destinata al ballo si presenta come una grade scatola nera, dove risiedono pedane a scalino realizzate per i live, mentre ai lati sorgono balconate sopraelevate. All'interno della sala, Carlo Caldini pro-getta un ponte metallico che la attraversa da parte a



parte, dove vengono collocate le postazioni della regia insieme a monitor, lavagne luminose, proiettori e luci stroboscopiche. Per l'arredamento il progetto è affida-to a Paolo Galli, il quale agisce immaginando elemen-ti stravaganti e impattanti, che diventeranno iconici nell'immaginario dello Space Electronic. Riutilizzando frigoriferi e cestelli della lavatrice dismessi e riempien-do di gommapiuma dei sacchi di polietilene, egli realiz-za tavoli e sedute della sala, mentre nel bar posiziona una vasca tropicale colma di piranha e dei serpenti di plastica come divani.

L'inaugurazione dello Space Electronic ospita l'esibizione live dei Dik Dik e dei New Trolls e negli anni a venire si esibiranno gruppi del calibro di Equi-pe 84 e Premiata Forneria Marconi, ma anche grup-pi di fama internazionale quali The Rokes, Audience. La programmazione del locale, curata dagli architetti stessi, come nel caso del Piper di Torino, non include solo concerti ma anzi rende la commistione di stimoli e di esperienze artistiche differenti un punto di forza. Conferisce grande valore al teatro, ospitando le per-formance di Dario Fo e del Living Theatre, compagnia sperimentale di New York, e alle installazioni artistiche. A novembre del 1971, negli spazi del locale viene or-ganizzato, in collaborazione con Superstudio, l'S-Spa-

ce Mondial Festival, un evento di due giorni dedicato allo scambio di esperienze tra gruppi dell'avanguardia Radical. Per l'occasione il Gruppo 9999 realizza un orto botanico sopraelevato situato nel centro della pista da ballo, sotto al quale risiede una vasca d'acqua abitata da pesci, piante e fiori: l'opera rivolge l'attenzione all'importanza della natura nella vita dell'uomo, immaginando che una simile installazione possa risiedere nelle abitazioni. Proprio questo orto botanico sarà il precursore del progetto di casa-orto che il gruppo presenterà nel 1975 al Moma di New York, in occasione della mostra Italy: The New Domestic Landscape.





2.5.3 ALTRE COSE - BANG BANG DI MILANO

Altro nucleo della cultura progettuale italiana degli anni Sessanta è la città di Milano, dove l'avanguardia Radical intraprende percorsi differenti rispetto agli altri centri urbani italiani, evitando il mito e le contaminazioni della Pop Art, importata dagli Stati Uniti, che invece attecchisce in maniera significativa nelle esperienze del design e dell'architettura fiorentine. Nel panorama dell'architettura Radical milanese si inserisce l'attività di Ugo La Pietra, aspirante artista che, "costretto" dal padre al conseguimento di una laurea, studia alla Facoltà di Architettura del Politecnico di Milano, pur mantenendo saldi i legami con i luoghi dell'arte milanese e i suoi protagonisti, quali il celebre Lucio Fontana. Ugo La Pietra, anch'egli, come Derossi ed altri architetti, desideroso di spezzare i tradizionali modelli fruitivi della città, progetta la prima discoteca di Milano, nel 1969, creando un insolito ed inesplorato binomio commerciale. La discoteca Bang Bang, infatti, è collegata alla boutique Altre cose, da cui il nome Altre Cose - Bang Bang, entrambe progettate da La Pietra con la collaborazione di Aldo Jacober e Paolo Rizzato. Per la prima volta, due ambienti che normalmente vivono in orari opposti della giornata, si trovano a coesistere ventiquattro ore su ventiquattro: di notte

la boutique rimane aperta per i clienti della discoteca e viceversa. Dal punto di vista del progetto il negozio Altre Cose - Bang Bang è concepito in piena coerenza con i cardini della cultura Radical, dedicando grande attenzione alla dimensione del gioco e dell'ironia e destinando alla tecnologia un ruolo fondamentale, ma a differenza delle altre realtà italiane esso si fa portatore di suggestioni tipiche dell'arte cinetica piuttosto che della Pop Art. All'ingresso è posizionata una porta costituita da una fitta rete metallica, che si apre quando il cliente guarda attraverso un piccolo oblò, interrompendo un percorso di fotocellule che attiva il meccanismo. La sala della boutique si presenta vuota, poichè gli indumenti sono posizionati sul soffitto in tanti cilindri di plastica, che vengono comandati e fatti discendere tramite un pannello di comandi a disposizione del cliente. L'illuminazione della sala, invece, è comandata grazie ad una precedente invenzione di La Pietra, il Luxofono, uno strumento in grado di trasformare i suoni in impulsi sonori, che permette alle luci del negozio di essere accese e spente mediante il battito delle mani. Anche il passaggio dalla boutique alla discoteca viene progettato nell'ottica di fornire un'esperienza insolita per il cliente, attraverso una sorta di ascensore, una stretta capsula di plastica, simile a quelle degli abiti, che viaggia su un asse obliquo da un piano all'altro.



2.6 LA GRAFICA DEL DISSENSO

La generazione dei giovani degli anni Sessanta, sovversiva verso i modelli delle istituzioni e alla ricerca di nuove sicurezze e riferimenti, necessita, oltre che di spazi, anche di mezzi di comunicazione plasmati secondo la propria visione e che comunichino i suoi valori nel migliore dei modi, senza sottostare alle restrizioni e ai vincoli contenutistici imposti dai media tradizionali. Così, verso la metà del decennio, si diffonde, prevalentemente negli ambienti universitari e giovanili, la tendenza alla pubblicazione fai-da-te di contenuti di varia natura, che investe principalmente l'universo delle riviste e che prende il nome di stampa underground o stampa beat. Questo tipo di stampa è profondamente influenzata, come emerge esplicitamente dal nome, dalla letteratura beat e dalle altre espressioni riconducibili al movimento, prevalentemente d'oltreoceano, e quindi fortemente collocata nel panorama delle proteste studentesche e dei movimenti pacifisti.

2.6.1 MONDO BEAT

A Milano, su iniziativa di Vittorio Di Russo, Melchiorre Gerbino, Umberto Tiboni e del movimento

“Onda Verde”, nasce la rivista “Mondo Beat”, che rappresenta in qualche modo il primo esempio di editoria indipendente della controcultura italiana del decennio, che darà alla luce, tra il ‘66 e il ‘67, a 7 numeri. La produzione editoriale, per mancanza di mezzi e finanze, e per l’urgenza di comunicare una quantità elevata di contenuti, è artigianale ed amatoriale: i numeri vengono stampati tramite ciclostile e le soluzioni grafiche appaiono naif, conseguenza del fatto che gli addetti ai lavori spesso siano solo appassionati e non professionisti del settore e che l’attività alla base dei prodotti editoriali avvenga su base volontaria. Va però menzionata la preziosa attività dell’illustratore Giò Tavaglione, che, coinvolto nei primi fenomeni giovanili della Milano anni Sessanta, tenta di elaborare un’identità visiva del movimento, disegnando poster, volantini e copertine delle prime riviste underground, fra cui appunto Mondo Beat, il tutto da completo autodidatta. Ispirato dalla corrente artistica della psichedelia inglese, i lavori di Tavaglione prendono vita attraverso fitte trame di disegni in bianco e nero o rudimentali collage di fotografie che spesso abbracciano, in maniera talvolta sapiente, talvolta più caotica, caratteri tipografici bastoni e graziati.

I temi trattati nelle riviste beat italiane inneggiano alla protesta e alle rivoluzioni dei costumi e degli sti-

li di vita, contestando il sistema sociale e politico vigente, temi chiaramente mal visti e temuti dall’apparato istituzionale che quindi cerca di reprimere il fenomeno, motivo per cui la stampa underground manterrà inevitabilmente la componente di illegalità intrinseca nel progetto, insieme al fatto che in Italia una rivista, per essere pubblicata, necessita di almeno un giornalista professionista nella redazione. Per ovviare a questo problema, Marcello Biraghini, giornalista attivo in battaglie per i diritti civili, mette il proprio nome a disposizione delle riviste indipendenti, che anche senza previa comunicazione possono indicarlo come direttore responsabile della redazione, idea che varrà a Baraghini numerose cause legali.

Dopo questi primi anni di sperimentazione grafica negli ambienti della controcultura italiana, il 1968 vede interrompersi le attività artistiche e visive dei vari movimenti. L’ondata di proteste impegna studenti ed operai nelle manifestazioni e nelle assemblee: le riviste continuano a nascere negli stessi ambienti, ma abbandonano le tendenze grafiche degli anni precedenti, in favore di comunicazioni scritte che hanno il puro scopo di informare, con estrema urgenza.

2.6.2 PIANETA FRESCO

Nel 1967, Ettore Sottsass e sua moglie Fernanda Pivano danno alla luce uno degli esempi più ammirevoli di riviste beat, Pianeta Fresco, edita fino al 1968 e che vede la pubblicazione di soli tre numeri. Prima di approfondire l'esperienza di questa rivista però, anche allo scopo di comprenderne meglio alcuni aspetti, è interessante riprendere un'esperienza di alcuni anni prima degli stessi protagonisti. Nel 1962, Sottsass viene colpito da una grave nefrite, che lo pone davanti a pochi mesi di vita. L'unica speranza è un ricovero in una clinica californiana dove stanno sperimentando una nuova cura. I mesi di degenza all'ospedale di Palo Alto diventano un'occasione di lavoro unica per l'architetto, che su consiglio della moglie decide di redigere, proprio all'interno dell'ospedale, una piccola rivista che prende il nome dalla stanza: Room East 128. Chronicle. Grazie al vicino di stanza, un ragazzino di undici anni il cui padre ha un negozio di materiali per l'ufficio, riesce a recuperare il necessario per redigere la sua sorta di diario di bordo del paziente. Con evidenti riferimenti alla pop art, mescolando collage, disegni fatti a mano, caratteri da macchina da scrivere, questa rivista fai-da-te, stampata tramite ciclostile, vede la collaborazione di celebri esponenti della beat generation amici

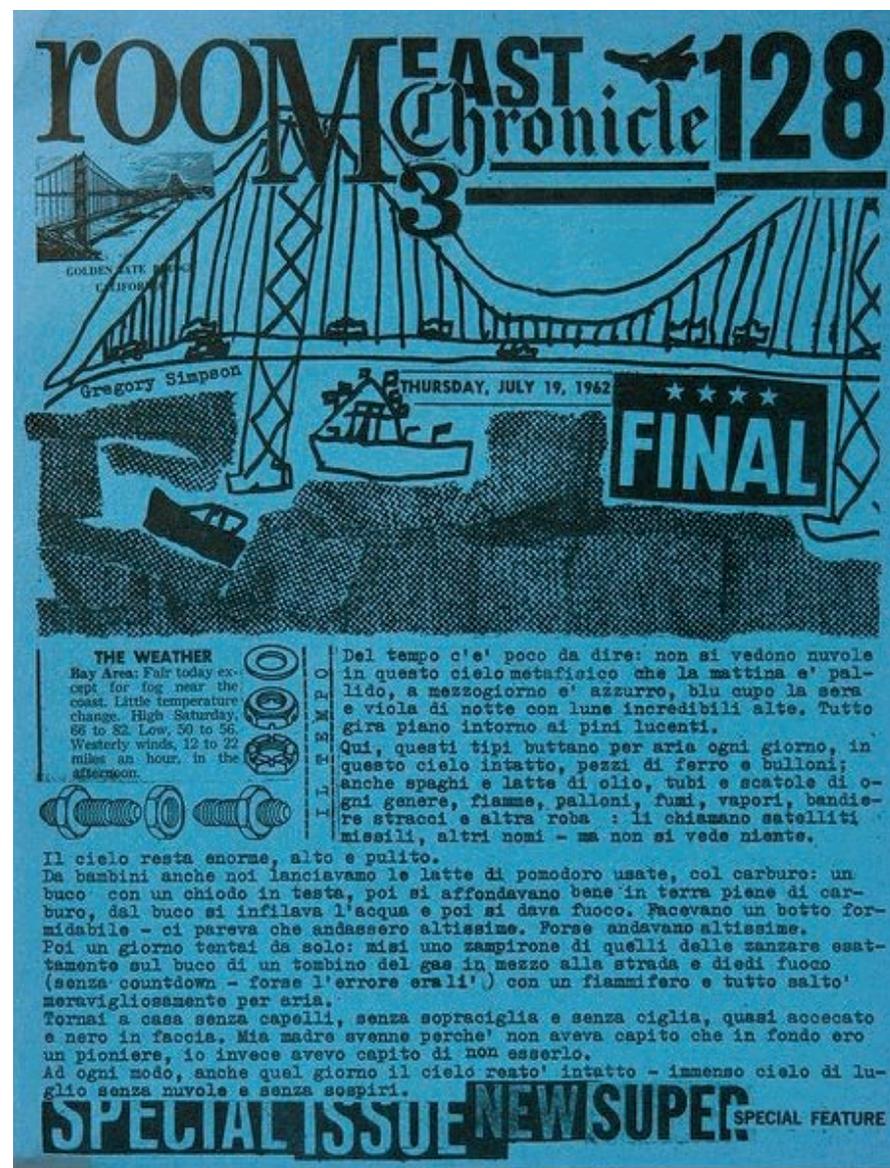
di Sottsass e Pivano, quali Allen Ginsberg, Jack Kerouac e molti altri, che fanno periodicamente visita alla clinica di Palo Alto.

“Questo numero è dedicato – diciamo così – alla volgarità quotidiana, alla noia, e a tutte le fesserie che circolano dotate di retorica. [...] Del primo numero di questa specie di giornale sono state tirate 30 copie con una macchinetta portata da San Francisco da Dario Haim nella stanza dell'ospedale di Palo Alto. La macchinetta l'ha fatta andare la Bobbitt Suda – di notte – mentre la Nanda con lo sguardo assente del vero apprendista tipografo passava i fogli uno per uno. È venuta fuori una cosa un po' fessa e un po' patetica come le torte fatte in casa, crude di dentro e bruciate di fuori. Solo chi ci vuole molto bene ci ha perdonato quella torta. Del secondo sono state tirate 90 copie su carta da 20 onces e 10 copie su carta da 30 onces, nella tipografia del signor Van Valkenburgh di Palo Alto, Calif. È venuto un po' meglio. Adesso sembra una torta comprata in periferia. Del terzo numero – questo qui – sono state tirate 140 copie su carta da 20 onces e 10 copie su carta da 30 onces.” [9]

Questa intensa ed insolita esperienza segna per i due coniugi l'inizio della loro attività di editori che

prosegue, negli anni a venire, a Milano, concretizzandosi in una vera e propria casa editrice che prenderà proprio il nome di Edizioni East 128 e che pubblicherà dopo qualche anno la nota Pianeta Fresco.

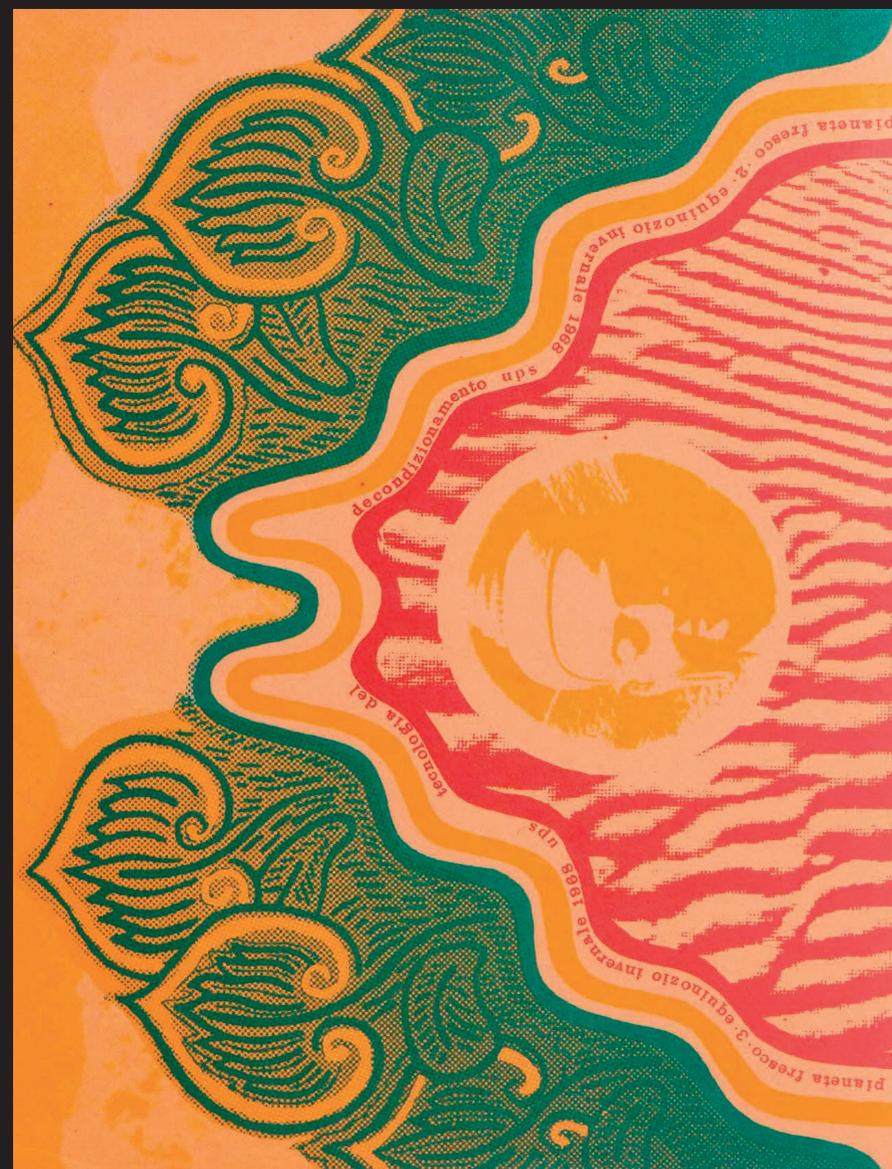
Pianeta Fresco, il cui titolo viene ideato da Allen Ginsberg, amico di Sottsass e Pivano, nonché collaboratore per la rivista stessa, rappresenta un'esperienza editoriale che ha poco da spartire con la tendenza delle altre riviste italiane inscrivibili nell'ambiente della controcultura. Essa, infatti, non presenta assolutamente quell'ingenuità grafica e compositiva tipica dell'editoria beat. Al contrario, Pianeta Fresco è un prodotto molto interessante dal punto di vista visivo ed estetico ma anche contenutistico: molti scrittori beat vengono invitati a lasciare il proprio contributo tramite articoli o poesie. Ispirata alle riviste underground d'oltreoceano, in particolare al magazine clandestino San Francisco Oracle, la rivista dei coniugi Sottsass e Pivano è inserita nel circuito dell'Underground Press Syndicate, che, promuovendo la libertà di stampa, permette alle varie testate underground di ripubblicare testi di altre case editrici. Permette quindi a Pianeta Fresco di tradurre e condividere articoli di riviste beat americane, rendendola una rivista dal carattere internazionale, ennesimo motivo per cui si differenzia sostanzialmente

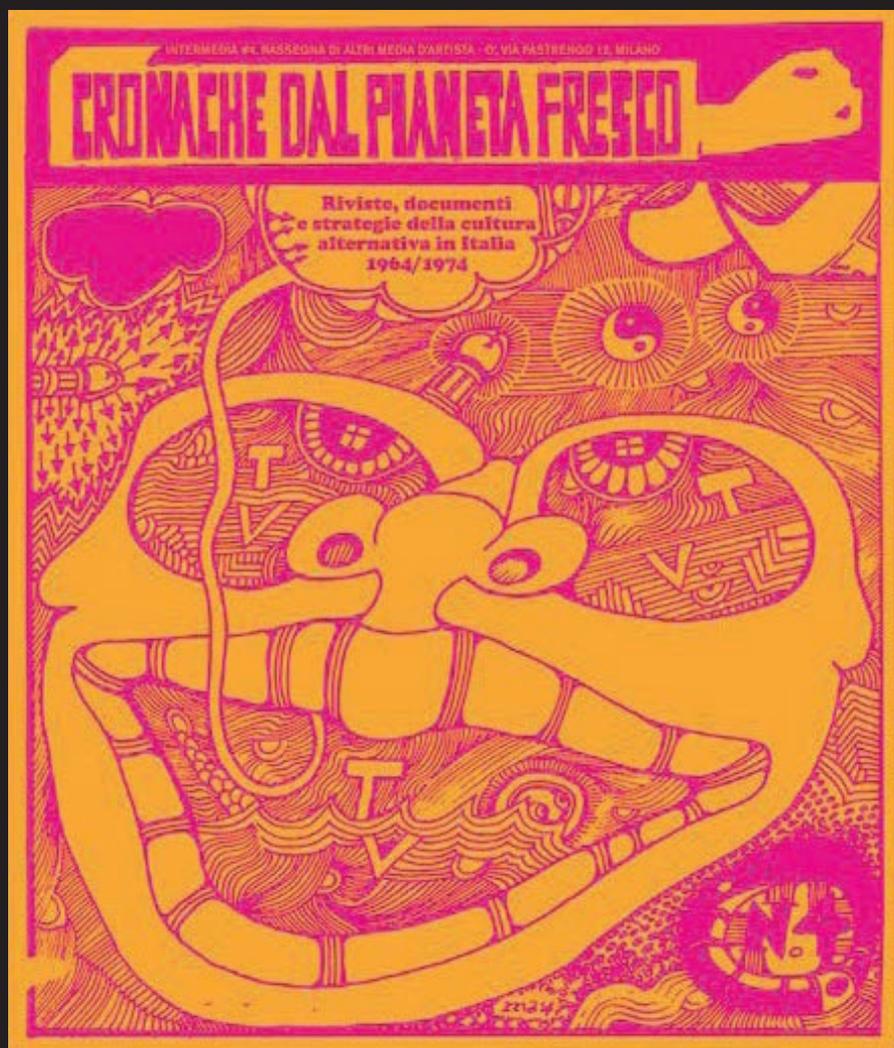


dagli altri tentativi editoriali indipendenti in Italia. I temi trattati all'interno delle sue pagine sono la non violenza, lo spiritualismo o le esperienze lisergiche, e sono proprio queste ultime, o più in generale l'assunzione di sostanze psichedeliche, a ispirare e definire una corrente grafica e artistica denominabile appunto "arte psichedelica". Attraverso l'utilizzo di sostanze quali l'LSD, la mescalina o la psilocibina, il consumatore è in grado di alterare gli stati della coscienza raggiungendo luoghi inesplorati del proprio inconscio, ma anche di modificare la percezione visiva dell'ambiente che lo circonda. Da questo tipo di suggestioni ne deriva una corrente visiva che, prendendo grande ispirazione sia da illustratori di fine Ottocento quali Mucha e Beardsley sia dalla pop-art o dalla op-art, si concretizza in un'ampliamento della gamma di forme, di colori e di supporti. Artisti e grafici come Wes Wilson, Victor Moscoso e Rick Griffin, che lavora anche per il San Francisco Oracle, si inseriscono tra i maggiori esponenti di questa corrente negli Stati Uniti, disegnando poster per concerti rock, copertine di riviste beat ma anche numerosi caratteri tipografici, passati alla storia della tipografia alternativa e sperimentale ma utilizzati nei decenni seguenti anche in prodotti più classici o "mainstream". Gli stessi caratteri tipografici che nelle locandine o nelle riviste beat spesso sono il fulcro

della composizione artistica, andando a riempire spazi e forme. Sottsass vuole tradurre questa espressione grafica in Italia, e nella sua Pianeta Fresco, che vede la pubblicazione di soli tre numeri dal '67 al '68, mescola sapientemente pittura, grafica, collage, utilizzando espedienti avanguardistici per la stampa come l'utilizzo di un mix di colori nel ciclostile per la creazione dei primi articoli stampati in colore arcobaleno o la personalizzazione di ogni copia con petali di fiore. La rivista, al contrario degli altri prodotti del movimento beat, non tratta questioni generazionali e problemi della vita "pratica" dei beatnik, come ad esempio gli abusi delle forze dell'ordine o le imposizioni familiari sugli adolescenti, ma piuttosto si focalizza su argomenti di carattere artistico e spirituale, favorendo una direzione estetica più che sociale. La linea editoriale è infatti animata dalla convinzione che sia necessario costruire nuovi linguaggi e nuove forme di comunicazione per ostacolare il condizionamento sociale e favorire la scoperta di nuove esperienze percettive. La rivista interviene in maniera sperimentale sui piani di intersezione tra immagine e scrittura, proponendo nuove modalità di fruizione del testo, rendendo la lettura una vera e propria esperienza sensoriale. Il verso del testo e della successione delle pagine, tradizionalmente dall'alto verso il basso e da sinistra verso destra, viene

ripensato e rivoluzionato, costringendo il lettore a capovolgere continuamente la rivista e a scorrere avanti e indietro tra le pagine degli articoli. Anche la concezione dell'immagine come elemento decorativo viene stravolta, rendendo di fatto il disegno o il segno grafico parte integrante del contenuto, al pari del segno verbale, interagendo continuamente e in maniera attiva con esso. Per la parte grafica, Sottsass e Pivano possono contare sulla collaborazione di Gianni Berengo Gardin, Michelangelo Pistoletto, Gianni Pettena e gli architetti del gruppo fiorentino Archizoom, ma anche di artisti più vicini alle fondamenta del movimento beat, come Giò Tavaglione. Come già accennato, Pianeta Fresco si distacca dal resto del panorama delle riviste underground, sia in termini di ricercatezza grafica che di contenuti, connotandosi come rivista d'avanguardia artistica più che come rivista di movimento. Tuttavia, trattando parte degli argomenti tipici della contestazione, ma ampliandoli in una direzione sensoriale e visiva, il tutto con spiccata sensibilità, essa rappresenta alla perfezione un esempio, forse ineguagliabile, di incontro e collaborazione tra l'avanguardia degli anni Sessanta e la componente più "bassa", propriamente underground, dei movimenti di dissenso culturale.





2.6.3 LA GRAFICA DELLA CONTROCULTURA NEGLI ANNI SETTANTA

Dal fenomeno delle riviste beat, o riviste underground, deriva la corrente della vera e propria grafica della controcultura, anch'essa permeata dall'attività editoriale volta alla pubblicazione di riviste. Nel 1970 e negli anni a seguire, sgonfiata l'ondata di ribellioni politiche, i giovani avvertono nuovamente la necessità di riportare le loro ragioni al di fuori delle università, delle fabbriche e dei cortei, necessità motivata anche in parte dal fatto di non ritrovarsi più in alcuni degli slogan e dei cavalli di battaglia dei movimenti del '68. Da questa necessità nascono produzioni editoriali sparse in tutta Italia, tante di esse soltanto come tentativi, che scompaiono dopo uno o due numeri.

Gli esempi sono numerosissimi, a tal punto da rendere impossibile la catalogazione di ognuno di essi, tuttavia è possibile individuare dei temi comuni alla maggior parte delle pubblicazioni della controcultura in quegli anni. A risultare più dibattuti e descritti nelle riviste dell'epoca sono in particolare l'aborto, la sessualità libera, l'omosessualità e le disparità sociali che investono i vari orientamenti sessuali, ma anche la musica, i viaggi in oriente, le droghe o ancora, non

meno importanti degli altri, vengono trattati i grandi temi dell'ecologia, dell'antimilitarismo, del pacifismo, delle condizioni di vita dei "dimenticati", come i carcerati o i pazienti delle cliniche psichiatriche. Sono temi molto cari ai giovani, che hanno l'urgenza di narrarli e renderli noti al pubblico, perchè investono la loro vita quotidiana ma soprattutto perchè non vengono descritti dai media tradizionali. Viene quindi messo in atto il tentativo di gettare le basi di un movimento giovanile, che ha necessità differenti da quelle dei propri genitori e che tenta di instaurare un dialogo anche proprio attraverso le riviste. Considerando gli aspetti tecnici del fenomeno delle riviste della controcultura, essi variano rispetto alle riviste beat, che venivano stampate prevalentemente tramite ciclostile. Dal 1970 in poi le nuove tecniche di stampa rendono l'aspetto delle riviste più curato e professionale: vengono utilizzate la fotocomposizione e la stampa offset, ma anche l'eliografia o la già citata stampa arcobaleno, di cui Sottsass anticipa l'utilizzo rispetto ai fenomeni propriamente riconducibili alla controcultura.

Dei tanti tentativi editoriali italiani, alcuni di essi emergono più di altri, talvolta per le loro caratteristiche grafiche, talvolta per quelle contenutistiche. Ad esempio, le riviste Peace Love Music, fondata a Milano nel

'72 e Food, di Taranto, entrambe pubblicate in soli due numeri, rappresentano una svolta rispetto alla corrente delle riviste beat di qualche anno prima: sono infatti molto più curate dal punto di vista grafico e testimoniano l'utilizzo della tecnica di stampa con un solo colore su carta colorata, tecnica dettata dalla necessità di rendere le lavorazioni il più economiche possibile, ma che contribuisce innegabilmente alla definizione di un immaginario visivo di questa corrente. Gli epicentri della controcultura in Italia risiedono a Roma e Milano, dove le esperienze editoriali delle riviste hanno ispirazioni completamente diverse.

A Roma le riviste Roman High, Roma Sotto ('71) e Fallo! ('71-'73), entrambe editate da Angelo Quattrocchi, sono ispirate al Village al Time Out di Londra e diffondono consigli riguardanti gli eventi alternativi in Italia. Trattano quindi temi prevalentemente musicali ed artistici, tralasciando del tutto l'aspetto politico, che viene però recuperato con la candidatura di Quattrocchi e dei suoi disegnatori alle elezioni del 1972, presentando il "Partito del movimento Ippi".

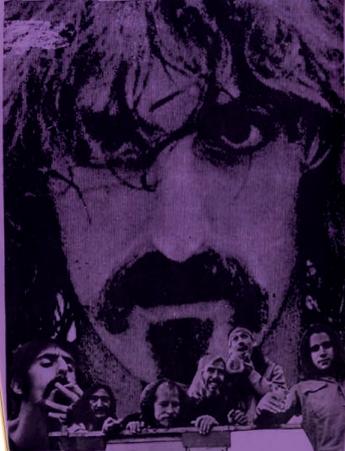
A Milano, invece, nel 1970, Andrea Valcarenghi fonda la rivista Re Nudo: si assiste all'esperienza probabilmente più significativa in Italia, sia sotto l'aspet-

to dei contenuti, poichè in grado di unire moltissime voci, che sotto l'aspetto della distribuzione. Essa viene pubblicata, dal '70 all' '80 in ben 32 numeri, di cui due copie pirata, e viene distribuita dal nord al sud dello stivale, essendo anche l'unica delle riviste della controcultura reperibile in edicola. Re Nudo si differenzia dagli esempi romani, oltre che per la portata, anche per la presenza di uno sguardo molto più politicizzato, che dà voce ai tanti e diversi circoli del proletariato italiani, ma rivolge la propria attenzione anche alle questioni politiche e sociali internazionali, quali il movimento delle Black Panther o la causa palestinese. Tuttavia, oltre ai temi più impegnati, tra le pagine della rivista non mancano le riflessioni artistiche e musicali o le digressioni sugli argomenti più "leggeri".

Un altro esempio di rivista milanese è Get Ready, che viene pubblicata a Milano dal 1971, in cinque numeri. Essa riporta recensioni sulle nuove pubblicazioni discografiche o sui concerti del periodo, tralasciando a differenza di Re Nudo gli argomenti di matrice politica e sociale, ma merita una menzione soprattutto per l'aspetto estetico: Get Ready viene infatti stampata con pagine sagomate a forma di spinello, caratteristica inusuale che la rende istantaneamente riconoscibile.



FRANK ZAPPA



Volevamo chiarire in sodo, che tu non confonda questa caspagna "Fratelli di Mamma"..... per farla semplice: "Noi non siamo i fratelli Bandiera e non abbiamo nessun contratto con la "Mother Earth" "Cat Mother" tutti i ragazzotti e gruppi rock and Roll che tu conosci noi possiamo capire quale solitaria centurione debba sperimentare un occupatissimo esecutore che cerchi di esprimere un'azione di una campagna pubblicitaria..... ci piaccio tanto..... ci capiamo) Noi siamo insieme dal '64 durante i passati 7 anni abbiamo prodotto 10 album, Frank Zappa ne ha fatti tre, (l'altra compagnia) ne ha ristampati tre. Questa è una lista dei nostri album veri in ordine di registrazione non di uscita. Questa lista non include le tre schifose confusioni M.G.M., forse voi

hey they sign. Pirocchio esecutivo eccolo qui! la tua propria spiegazione con le risposte alle domande che ti hanno turbato di giorno e di notte. Per i passati due anni della nostra contrattuale associazione. Un altro libero annuncio nel giornale under per quel patino a buon mercato. In Frank Zappa a tutti gli esecutivi d'avanguardia ha messo le braccia che nessuno avere qualcosa da fare con il prodotto della Mother of Invention. Riguardo alle Mother e alla Bizcarre mi piacerebbe ringraziarti per il meraviglioso lavoro che state facendo per il "pencil front", album, sono sicuro che il suo successo nelle vendite sono il diretto risultato della vostra poco ponderata fedeltà e lealtà per quanto riguarda il gruppo e il suo lavoro.

Non ce ne sbatte niente di questa faccenda di rifilare sopra su in ufficio, noi rifilare alle prove, ridiamo e io ci rido anche sopra durante le interviste e con la mia famiglia quando vado a casa. Voi ragazzi conoscerete..... conoscete..... la nostra reputazione, (senza piamente un gruppo da commedia)..... voi sapete che ci limitiamo a riderci sopra.

In ogni caso abbiamo pensato che esso sia oggi divertente che abbiamo fatto una sodifica presentazione educativa per gli esecutivi, preparata nella speranza che le relazioni fra il nostro gruppo e la nostra comunità di business non si deteriorerà con la appropriata comprensione degli aspetti concettuali del nostro "programma di sviluppo".

Considerate questo incartamento come la risposta alla vostra richiesta per "Qualcosa circa voi, scritto da noi" per usare in circolari. Nella vostra speciale attenzione, contitolante stampate la lettera che tenete nella vostra mano nella prima pagina di copertina. I migliori ossequi F.Z. (over M.I. e la "bizcarre"). Nel caso che voi non abbiate un sentito niente circa il nostro gruppo..... bellissimi noi siamo il Mother of Invention o anche solo Zappa.



Volevamo chiarire in sodo, che tu non confonda questa caspagna "Fratelli di Mamma"..... per farla semplice: "Noi non siamo i fratelli Bandiera e non abbiamo nessun contratto con la "Mother Earth" "Cat Mother" tutti i ragazzotti e gruppi rock and Roll che tu conosci noi possiamo capire quale solitaria centurione debba sperimentare un'azione di una campagna pubblicitaria..... ci piaccio tanto..... ci capiamo) Noi siamo insieme dal '64 durante i passati 7 anni abbiamo prodotto 10 album, Frank Zappa ne ha fatti tre, (l'altra compagnia) ne ha ristampati tre. Questa è una lista dei nostri album veri in ordine di registrazione non di uscita. Questa lista non include le tre schifose confusioni M.G.M., forse voi



sapete (o forse no) che il vostro programma per l'uscita della storica "History and Collected Improvisations of the Mothers" composta in nove dischi. Tutto ciò verso Natale e dopo il primo dell'anno forse se voi siete nelle aree pressionali dell'industria dello spettacolo W/Almay e avete sentito di questa uscita senza precedenti avrete potuto prattare la testa e parlare ai vostri amici a tavola "Non ho mai sentito questi ragazzi di promuovere un'album di storia composta di 9 rischi voglio dire che ho sentito parlare un poco da voglio..... cioè non così chi altro dovrebbe preoccuparsi di sbatte fuori 9 fatturi album? Durante la congiuntura e tutto il resto? Forse avete parlato con qualcuno più tardi in ufficio? Forse avrete chiesto qualche domanda in più (vedere la spiegazione).

1. Frank Oz
2. Absolutely Free
3. Lumpy Gravy
4. We're Only In It For The Money
5. Cruising With Ruben & The Air
6. Uncle Meat
7. Hot Rats
8. Burnt Weeny Sandwich
9. Mothers & Others
10. Wheadlin' Through My Flesh
11. Chicago's Revenge
12. Mothers' Finest, June, 1971
13. 200 Months

Forse qualcuno delle altre domande sono così:.....

D. Cosa c'è di speciale in questo gruppo?

R. Forse il più unico aspetto del lavoro dei Mothers è la continuità concettuale dell'uscita macrostrutturale del gruppo c'è e sempre c'è stato un consapevole controllo degli elementi strutturali e tematici che si sviluppano attraverso ciascun album spettacolo dal vivo e intervista.

D. COME?

R. Questa è una analogia attivistica in ogni caso..... immagina la capacità di un spillo. Sulla capacità di questo c'è una sorta di incredibile dettaglio di illustrazioni. Può essere un piccolo pensiero o una sensazione e uno scuro simbolo può essere solo una foto di un cielo e qualcosa con uccelli dentro.... ma è sulla capacità di questo spillo, ricorda, ed è infinitamente dettagliato.

Adesso immagina che questo spillo non è uno spillo..... ma è una nota musicale con una azione fisica corrispondente, come il segreto cattivo delle ciglia per aggiungere dove nessuno ti può vedere. Adesso immagina abbastanza di questi astratti spilli (con la punta tagliata per salvare spazio) da riempire un'area larga come il continente Americano e la maggior parte dell'Europa centrale, ammassati fino a una profondità di 80 piedi. Adesso immagina che questa collezione è uno sfierico geometrico, immagina una collezione di decenni (l'esatto numero da rivelarsi finalmente). P a u e a

Sai come lavora la terra, immagina 14 decenni e il mucchio di roba in esse soggetta a un'estesa modifica a lungo raggio del paesaggio. Cane, uffici, la gente lavora là e vive là, essi pure del film là. Immagine che tu potresti vivere pure là e lavorare là e neppure saperlo. Sia che tu lo possa immaginare o no, ecco qual'è il problema.

D. Ancella. Nessuno mette insieme un gruppo pop, e simultaneamente pianifica anni di assicurazioni e complicati eventi li porta a termine poi ne scrive per la stampa e s'aspetta che qualcuno ci creda. Siete dei bricconi fatti nel '62-'63

R. I preliminari di base furono a metà del '64. Le prime sperimentazioni di base furono a metà del '64. La costruzione del progetto / oggetto concettuale iniziò nel '64. Il lavoro è ancora in progressione.

D. Non c'è da meravigliarsi che voi ragazzotti non abbiate mai avuto un 45 giri di successo.

R. Sono sicuro che tu realizzi che il parziale controllo non è ne possibile ne desiderabile (toglie il divertimento). Il progetto struttura eventi precisamente calcolati fatti in modo da accomodare la seccatura del fatto e le improbabilità tuttavia statistiche.

D. Si sicuro..... Sono qui per vendere i vostri dischi e ho molto poco tempo così per

che non si dite solamente delle cose normali come..... "che sound ha il vostro gruppo?", forse.....

R. Il nostro sound è qualcosa di più del nostro sound. Siamo una parte del progetto oggetto. Il progetto oggetto (forse preferite evento organismo) incorpora ogni possibile aspetto (incluso il pubblico), tutte le deduzioni percepibili, Dio (come energia), la grande nota (come una base universale di costruzione) e altre cose.

Facciamo un'arte speciale in un ambiente ostile ai sognatori.

D. Io ancora non capisco.....

R. Arte? Rolling Stone. e tutte le altre pubblicazioni mi hanno convinto che voi ragazzi non siete nemmeno alle frange del mondo del vero Rock and Roll tutto quello che fate voi ragazzi è suonare musica da commedia. Io dovrei credere a questa menzogna su un programma concettuale di decenni e decenni?

R. Sì!

D. Avete fatto questa roba per sette anni.

R. Quasi dieci se includi la preparazione.

D. Così perché io non ho mai saputo di questa roba? Sono sensibile intelligente ecc. come mai non hai mai fatto come sei?

R. Ci sono alcune possibili ragioni (1) Forse tu non hai mai chiesto perché non hai mai sentito l'album di questo gruppo. (2) Forse non ti sei mai dato un lungo raggio. (3) Forse non ti sei mai dato un lungo raggio. (4) Forse tu non hai mai letto nessuna intervista dove questo fenomeno era brevemente descritto producendo vari gradi di confusione.

D. Che cosa è?

R. Come un completo e qualcosa di simile? Il tipo di attenzione data a ciascuna parola, la sequenza di elementi in un album, la grafica di copertina che è una estensione del materiale musicale, la scelta di quello che è inciso, dimenticata e i contratti del materiale di album album ecc. tutti gli aspetti di album in tagli sono una parte della Grande Struttura e il Principale Corpo del Lavoro. I piccoli dettagli comprendono non solo il contenuto del principio capo di lavoro ma, a causa della cronologia dell'esecuzione, danno pure una "forma" in senso astratto.

D. Così tu dici che sei consapevole della "forma principale" della produzione del gruppo a tal punto.....

R. Io dico che non solo siamo consapevoli di questo ma lo controlliamo. E' un disegno intenzionale.

D. Tu pensi che questo renda i Mothers migliori di ogni altro gruppo.....?

R. Rende di certo i Mothers differenti. Noi non afferriamo che il controllo della continuità ad ogni livello. La ragione di spiegare questo processo è semplicemente fatti sapere seria è da considerarsi dal punto di vista del Rock perché ognuno di voi è attratto da un musicista Rock. C'è pure l'elemento dello humour da considerare.

D. Voi ragazzi non potreste mai suonare del buon Rock and Roll non siete abbastanza seri voi non siete seri. Non avete mai considerato un impiego in un altro campo?

R. Vorrei portare alla tua attenzione adesso uno dei principi base della filosofia del nostro gruppo. E POSSIBILE, DESERTO DI TUTTA L'EVOLUZIONE PER IL CONTRARIO ESSENZA SOSPENSIONE (noi ci rivogliamo con questo e quelli che soffrono sensazioni di neutralità quando gli stessi). E un altro precepto guida il nostro lavoro: QUALCUNO LA PUGNA SA COSA STIAMO FACENDO E QUESTI SE LA SANA OLTRE LA SUA PITA' S'AVVANTIA COMPENSATION



Altra esperienza degna di nota, ma non riconducibile ai fulcri di Roma e Milano, è quella della rivista *Paria*, edita e disegnata nel Canton Ticino da Antonio Rodriguez, dal '69 al '75, e pubblicata in un due serie, la prima più "intima" e locale, la seconda invece pensata per la distribuzione, oltre che in Svizzera, anche in Italia e negli Stati Uniti. *Paria* include testi di scrittori beat locali o americani e si distingue per una ricercatezza grafica fuori dal comune, complice anche la collaborazione dell'illustratore Mizio Turchet.

"Paria si distingue per una raffinatezza grafica che la colloca fra le pubblicazioni underground di ispirazione internazionale. Le esplosioni psichedeliche, i labirinti e gli intrichi delle scritture, i disegni e le foto sono disposti secondo un gusto che si riallaccia alla storia dell'avanguardia, dall'Art Nouveau al Futurismo al Dada fino alla Bauhaus. [...] Aboliti i confini tra vita quotidiana e poesia, un giornale non serve a rendere conto di qualcosa a qualcuno, ma solo per comunicare qualcosa di sé ad altri: parlarsi, scriversi, immaginarsi, come si dirà nel '77, addosso. Comunicare. Paria non è la sola rivista che fa questo ma è fra le poche a farlo con ricercata eleganza: le sue immagini si imprimono nel ricordo senza offendere o colpire, magicamente: sono immagini che vogliono cambiare e far cambiare

con la forza della bellezza e del pensiero. Non vogliono blandire, suggestionare, osannare. Vogliono mostrare il meraviglioso possibile." (Presentazione a cura di Paolo Tonini dello Studio Bibliografico L'Arengario estratta dal catalogo sulla rivista Paria) [10]

Pur avendo plasmato l'immaginario collettivo di intere generazioni, essendo state il principale mezzo di comunicazione per i movimenti di contestazione giovanili, le riviste della controcultura vedono terminare la propria stagione intorno all'anno 1977. Dalla metà degli anni Settanta lo scenario storico cambia radicalmente, l'inflazione e la disoccupazione sono protagoniste in una nuova era di crisi economica ed i giovani, i più colpiti, guardano ora alle speranze degli anni Sessanta con disillusione. Dal '77 riprendono i cortei e le manifestazioni e, analogamente a quanto successo per i movimenti del '68, le attività editoriali vengono interrotte a favore dell'impegno nelle proteste. Il ritorno al formato del foglietto stampato, che riporta le poche informazioni necessarie per la partecipazione alle manifestazioni, con lo scopo di comunicare nella maniera più veloce possibile, e la mancanza di mezzi economici e di una base volontaria solida portano all'inesorabile declino dei fenomeni editoriali della controcultura italiana.



102

Copertina della rivista Paria n. 5, 1971



103

Copertina della rivista Paria n. 14, 1974

2.7 UN NUOVO MODELLO, IMMERSIVO, DI SPAZIO PER L'INTRATTENIMENTO

Gli anni Sessanta e Settanta sono, dal punto di vista sociale e politico, un periodo storico di grandi cambiamenti e riforme. È fondamentale ribadire l'importanza dei movimenti giovanili e ricordare quanto abbiano profondamente stimolato e alimentato la progressione verso stili di vita più inclusivi e liberi. Le questioni investite spaziano da quelle più "semplici", come ad esempio i dibattiti sulla liberalizzazione delle droghe, a quelle più complesse, che spesso coincidono con i bisogni fisici e spirituali del singolo, come l'aspirazione ad una libertà sessuale priva di imposizioni e tabù. In mezzo alle tante battaglie un posto non indifferente viene ricoperto dalla sfera del divertimento. Il benessere economico degli anni appena precedenti aveva condotto, in Italia come nel resto del mondo occidentale, oltre che ad un aumento dei salari e dell'occupazione anche alla conquista del tempo libero. Questo fattore è determinante per l'evoluzione del mondo dello svago e dello spettacolo. Nascono nuovi modi di fare musica, sia dal punto di vista della tecnica che dei contenuti, e con essi sorge, e spesso viene soddisfatta, l'esigenza di possedere spazi in grado di ospitare le nuove tendenze e i nuovi interessi dei giovani. L'avan-

guardia Radical, abitata e animata dagli stessi giovani che popolano i cortei, ricopre un ruolo fondamentale nel contesto, rivolgendo gran parte del proprio impegno progettuale proprio nella direzione del divertimento. Viene maturata la consapevolezza del tempo libero come tassello fondamentale per il benessere dell'individuo: i luoghi del divertimento devono essere immaginati e progettati con la stessa attenzione con cui viene progettata un'abitazione, poichè in essi devono abitare nuove imprescindibili esigenze. Proprio grazie ai piper dei Radical, in Italia sorgono le prime vere e proprie discoteche, insieme ai primi dj. I nuovi ambienti dello svago si distaccano nettamente da quelli precedenti, quali le sale da ballo, e costituiscono terreno fertile per la sperimentazione nei campi dell'architettura ma anche delle arti visive. Le discoteche che sorgono tra la metà degli anni Sessanta e la metà degli anni Settanta diventano quindi spazi immersivi, progettati appositamente per guidare il pubblico in un'esperienza sensoriale e, novità fondamentale, per rendere esso stesso protagonista dell'ambiente che lo circonda, in un contesto di continua condivisione reciproca. Non solo nasce un nuovo modo di immaginare gli spazi del night-club, bensì si interviene in maniera minuziosa anche nella progettazione, ad esempio, dei sistemi di illuminazione che, complici la cultura della psichedelia

e il diffuso utilizzo di allucinogeni, mirano a costituire un'esperienza empiricamente totalizzante.

Volendo quindi individuare, nel periodo storico, un filo rosso che accomuni le varie esperienze progettuali, esso si può estrapolare dai temi dell'immersività e della partecipazione attiva del pubblico, il tutto profondamente stimolato, oltre che dal progetto, anche dalle espressioni artistiche e musicali. Le neonate discoteche del periodo in questione incarnano perfettamente una nuova concezione di divertimento e di esperienza culturale, mantenendo sempre la propria essenza underground e contro culturale, a differenza di molti degli esempi delle decadi successive.

3. LA FEBBRE DEL SABATO SERA

3.1 LA CRISI PETROLIFERA E GLI ANNI DI PIOMBO

Il periodo storico che intercorre tra la metà degli anni Sessanta e la metà degli anni Settanta, fatto di grandi trasformazioni e conquiste sul piano sociale come su quello economico, vede affermarsi tre attori decisivi per i mutamenti in atto, sia dal lato della spinta al cambiamento sia dal lato dei benefici tratti da esso. Primo fra questi le donne, che vista la "conversione" di un modello familiare patriarcale in nucleare e date le conquiste sul piano del lavoro e dell'istruzione, possono ora godere di maggiori diritti e conseguentemente accedere ad un insieme di opportunità fino ad ora ritenute privilegi del genere maschile. In secondo luogo, la classe operaia riversatasi nelle strade e nelle fabbriche per rivendicare migliori salari, opportunità e condizioni lavorative e di vita, diventa significativamente impattante nel tessuto sociale del nostro paese, rivendicando il proprio ruolo nel boom economico

e nella proficua industrializzazione italiana, arrivando a conquiste quali la redazione dello Statuto dei lavoratori del 1970 e il riconoscimento delle organizzazioni sindacali. Infine, ma non meno importante degli altri, i giovani, complice anche una scolarizzazione di massa e la diffusione dei mezzi di comunicazione di massa, assumono una consapevolezza inedita e decisiva, volta a contrastare modelli sociali e familiari di matrice cattolica e borghese e ad evidenziare le promesse non mantenute di una società post-bellica che vuole identificarsi come vincitrice e portatrice di ideali di libertà, nonostante una diffusa presenza di minacce nucleari e oppressioni coloniali nel resto del mondo. Le tensioni della modernità degli anni Sessanta collocano questi tre attori in una mobilitazione sociale, politica ed economica, fatta anche di collaborazione tra di essi, fondamentale per il mutamento del Bel Paese, che si proietta negli anni Settanta, suggerendo e conquistando un cambio di rotta culturale nei ceti medi come in quelli popolari, conducendo però nel contempo al palesamento di una crisi della modernità che non tarda a mostrare le sue debolezze.

Sono diversi i fattori scatenanti della crisi degli anni Settanta che, in Italia come nel resto dell'Europa, guida i paesi in un decennio fatto di gravi perdite eco-

nomiche e drammatici avvenimenti. Nell'ottobre del 1973, una coalizione araba formata da Egitto e Siria attacca Israele, con l'obiettivo di anettere l'area del Sinai, penisola a metà tra Asia e Africa occupata dagli israeliani durante la prima e la seconda guerra arabo-israeliana. Il conflitto, che prende il nome di Guerra dello Yom Kippur, viene sedato dall'intervento di Stati Uniti ed Unione Sovietica, senza quindi portare ad esiti militari di nessun tipo, ma dimostra per la prima volta la capacità dei paesi arabi di mettere in difficoltà militare Israele, segnando per loro anche un importante successo politico e propagandistico. Questo successo incoraggia la decisione dei paesi dell'OPEC, l'organizzazione dei paesi esportatori di petrolio, di aumentare in maniera consistente il prezzo del petrolio e di applicare un embargo verso i paesi filoisraeliani, con il fine di supportare Egitto e Siria, decisione che conduce, verso la fine del 1973, alla crisi petrolifera che determinerà un forte impatto economico e sociale sul resto del mondo, almeno fino alla fine del decennio.

Parallelamente alla crisi petrolifera, che mette in serie difficoltà l'Italia industriale che si era guadagnata notevole terreno durante gli anni Sessanta, anche una crisi politica si abbatte sul paese, determinando spaccature e conseguenze drammatiche. Fin

dall'inizio degli anni Settanta, la spinta reazionaria di molteplici gruppi sociali e le spaccature all'interno dei governi determinano un rapido e inarrestabile declino, alimentato da un centro-sinistra ora autore di politiche conservative, che risulta incapace di rispondere alle nuove esigenze dei mondi giovanili ed operai. La situazione di instabilità politica lascia spazio alla proliferazione di organizzazioni terroristiche a matrice politica, gruppi di estrema destra ed estrema sinistra che daranno il via ad una serie di attentati, primo dei quali quello alla Banca dell'Agricoltura di Piazza Fontana a Milano, nel 1969, che varranno a quegli anni il nome di "anni di piombo", stagione che si protrarrà fino agli inizi degli anni Ottanta.

3.2 DISCO MUSIC: NUOVI LOCALI, NUOVI DJ

Sul piano musicale, nella prima metà degli anni Settanta, i miti del rock e della psichedelia lasciano spazio all'ascesa di nuovi generi musicali. Tramite la commistione di generi tipicamente appartenenti alle comunità afroamericane, come il funk e il soul, nasce la Disco Music, appositamente indirizzata, come suggerisce il nome, alla riproduzione nei night-club. La Disco vuole affermarsi come alternativa al dominio della musica rock, ma soprattutto scaturisce dall'esigenza di espressione, e di conquista dei propri spazi, di gruppi spesso stigmatizzati e relegati ai margini della società, come quello degli afro-americani o della comunità omosessuale.

La città di Philadelphia svolge un ruolo fondamentale nella nascita del genere musicale: gruppi R&B come Harold Melvin & the Blue Notes, autori del brano The Love I Lost del 1973, contribuiscono alla definizione del "Philly soul" o "Philly sound", caratterizzato dall'affermarsi del 4/4, un colpo di cassa ogni quattro misure, che costituirà uno standard quasi imprescindibile della Disco Music e della musica elettronica più avanti. Il genere e la sua intrinseca ballabilità favoriscono inevitabilmente la nascita di migliaia

di locali sparsi per tutto il globo. Solo a Philadelphia, nel 1974, il numero di discoteche raddoppia e il “Philly sound” caratterizza la proposta musicale dei maggiori night-club del pianeta.

A New York, nel 1970, David Mancuso apre il suo The Loft, che, situato nella sua abitazione, diventa il primo locale culto della Disco Music della città. Tuttavia, il luogo che passerà alla storia probabilmente come la più famosa discoteca dell'epoca Disco è lo Studio 54, situato in un ex teatro di Broadway a Manhattan e inaugurato il 26 aprile del 1977 da Steve Rubell e Ian Schrager. L'intento dei due fondatori è quello di proporre ogni sera “la festa più grande del mondo”, dove si affermano abitudini ed eccessi edonistici, come l'utilizzo aperto di droghe quali cocaina e Qualuude. La discoteca, frequentata da numerosissime celebrità come Woody Allen, Robert De Niro, David Bowie, Mick Jagger, Salvador Dalì, è organizzata su tre piani: al piano terra è presente un enorme bar a forma di diamante, al piano superiore viene predisposta la “rubber room”, una stanza con pareti e pavimenti di gomma che facilitano la pulizia, mentre nei sotterranei sorge la sala VIP. La struttura del precedente teatro rimane invariata: la pista, con un'area di 1800 metri quadrati, viene collocata nella platea e la console del

disc-jockey alloggia nella posizione del palcoscenico. Lo Studio 54 è anche una delle prime discoteche ad effettuare una selezione all'ingresso, rigida e soggettiva, guidata dall'aspetto estetico e dal gusto nel scegliere l'abbigliamento, che vuole però nel frattempo promuovere l'inclusione, adottando una politica che prevede che almeno il 20% della clientela sia gay.

Il 1977 è anche l'anno di uscita del celebre film “La febbre del sabato sera”, film musicale diretto da John Badham. La pellicola costituisce un vero e proprio omaggio alla cultura Disco e agli anni Settanta e la colonna sonora venderà circa 41 milioni di copie in tutto il mondo, includendo i brani più in voga dell'epoca, come quelli dei Bee Gees. Il film offre uno spaccato, seppur romanzato, di una cultura che si sta delineando in tutto il mondo, riflettendo contemporaneamente le dinamiche sociali giovanili che contribuiscono alla definizione del fenomeno. L'antinomia tra lavoro e tempo libero e il conflitto generazionale tra figli e genitori costituiscono un quadro in cui si inserisce una generazione, che ricerca l'evasione negli ambienti della discoteca e negli eccessi. I giovani degli anni Settanta e Ottanta abbandonano l'adesione alle attività politiche e lo spirito di riforma e contestazione che accompagnavano invece gli anni Sessanta, “rifugiandosi” nel divertimento e

Interno dello Studio 54, New York



nell'edonismo, comportamenti scaturiti dai mutamenti culturali e dai conflitti sociali del periodo.

3.3 LA DISCO IN ITALIA

Anche in Italia, la musica Disco non tarda a debuttare negli spazi del divertimento e a rivoluzionarne le modalità di gestione e di fruizione. In un paese segnato da crisi economiche e politiche in atto, la Disco e i suoi ambienti diventano un mezzo di evasione dai tempi difficili, affermandosi come veicoli di libertà individuale, celebrazione e trasgressione, in contrapposizione all'impegno sociale che aveva caratterizzato gli anni Sessanta. Un luogo che diventerà un'icona del divertimento nell'Italia degli anni Settanta e Ottanta è la riviera romagnola, area dell'Emilia Romagna che si estende dalla foce del fiume Reno fino al comune di Gabicce Mare. Negli anni Cinquanta, in quest'area, comincia un graduale processo di sfruttamento della fascia costiera. Le città scoprono la loro vocazione balneare, sorgono stabilimenti su tutta la costa che danno il via a grandi flussi turistici e alla costruzione di grattacieli residenziali e alberghi. Cogliendo l'opportunità derivante dai visitatori, la riviera romagnola si afferma anche come meta di svago e vita notturna, testimoniando

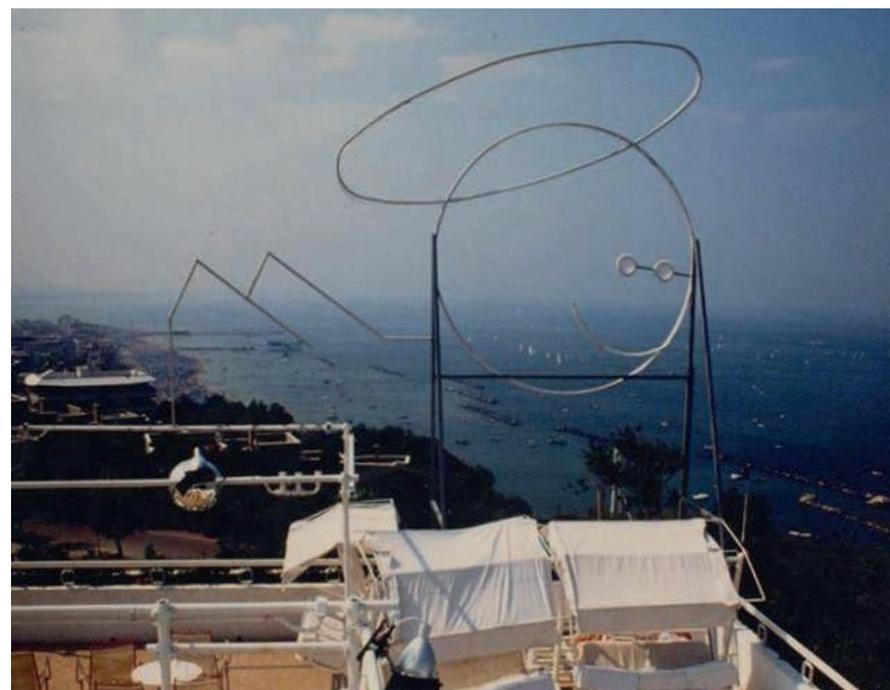
già negli anni Sessanta la nascita di svariati locali notturni, ma è dagli anni Settanta in poi che questo luogo diventa vera e propria capitale italiana del divertimento. Nonostante l'epicentro della vita notturna degli anni a cavallo tra la metà degli anni Settanta e la metà degli anni Ottanta sia la riviera romagnola, anche su tutto il resto del territorio nazionale sorgono numerosi locali da ballo e il culto della notte si insedia gradualmente nella vita della maggior parte dei giovani italiani.

3.3.1 LA BAIÀ DEGLI ANGELI DI GABICCE MARE

Giancarlo Tirotti, imprenditore italiano originario della riviera romagnola, all'inizio degli anni Settanta vive a New York. È qui che rimane affascinato dalle feste che si svolgono nei docks, eventi caratterizzati da un'accurata selezione musicale, un'ottima qualità del suono e impianti luce all'avanguardia. Tornato in Italia, Tirotti è desideroso di riproporre, a Gabicce Mare, un'esperienza comparabile a quelle vissute oltreoceano. Il 29 giugno 1975 apre la Baia degli Angeli, discoteca che passerà alla storia e che segnerà inevitabilmente le sorti e la concezione del clubbing nostrano, per come lo intendiamo oggi, il tutto due anni prima

che aprano i poi celebri Studio 54 e Paradise Garage di New York. Come negli Stati Uniti, anche alla Baia degli Angeli la cultura Disco è sinonimo di inclusione e aggregazione priva di limitazioni legate al ceto sociale, all'orientamento sessuale e alle ideologie: celebrità e persone "comuni" ballano con gli stessi dischi sulle stesse piste da ballo. Situata su una collina affacciata sul mare, la Baia degli Angeli sorge in un ex sporting club, una struttura di 3000 metri quadrati e disposta su due piani aperti e comunicanti tra loro. L'edificio è completamente bianco e dispone di quattro piste da ballo in quattro sale diverse, due piscine, un ristorante, un negozio di abbigliamento e terrazze panoramiche, ambienti del tutto inediti nell'immaginario delle discoteche del periodo. La console del dj è posta all'interno di un ascensore dalle pareti di vetro, che sale e scende da un piano all'altro a discrezione del dj, che può avere una visione totale delle piste. Gli interni sono caratterizzati da spazi eleganti e fastosi, anch'essi in cemento bianco, con sedute costituite da semplici strutture tubolari in metallo e grandi cuscini bianchi, mentre l'illuminazione delle sale è gestita attraverso un braccio meccanico mobile, che può spostarsi da una pista all'altra. Una delle due piscine è sovrastata da una passerella in vetro sulla quale i "baiosi" ballano, mentre sopra alla piscina esterna viene installata

una grande ruota che emette effetti luminosi sempre diversi, dettagli che testimoniano il desiderio di Tirotti di realizzare uno spazio fortemente coreografico e innovativo, senza precedenti. La Baia degli Angeli è anche il primo club italiano a cogliere l'importanza della comunicazione visiva e del merchandising. Il logo, un volto di un angelo stilizzato e ridotto a pochi tratti, viene stampato, oltre che su magliette e volantini, anche su supporti insoliti, come scatole di sardine, a costituire gli inviti per gli eventi.



Il club di Gabicce Mare è il primo in Italia ad avere un orario prolungato fino all'alba, chiudendo alla 6 del mattino, e rimane aperto tutti i giorni della settimana, sia in estate che in inverno. Oltre a costituire una novità sul piano architettonico e della tipologia di locale e di eventi, esso rivoluziona anche la proposta musicale. Giancarlo Tirotti importa dagli Stati Uniti, insieme al resto, anche una nuova esperienza musicale, assumendo Bob Day e Tom Sison, due dj newyorkeesi, come "resident" della Baia degli Angeli. Bob e Tom mettono i dischi in una maniera mai vista nell'Italia del periodo, padroneggiando la tecnica del mixaggio a tempo, ma soprattutto portano, con le loro borse di dischi, la musica Disco e il Philly Sound per la prima volta in Italia. I due tornano a New York ogni due mesi per acquistare materiale da proporre a Gabicce e creano alla Baia degli Angeli dei set che si estendono dall'orario di apertura all'orario di chiusura. Nel 1977, Bob Day e Tom Sison tornano negli Stati Uniti, suggerendo alla proprietà del locale, come successore, il nome di Daniele Baldelli, un giovane dj del Tabù Club di Cattolica. Baldelli, insieme a Claudio Rispoli, in arte Mozart, costituiranno la proposta musicale della Baia degli Angeli fino al 1979 e saranno considerati, dai più, i primi "veri" dj italiani. Dai mitici Bob e Tom i due apprendono, oltre a nuove tecniche di mixaggio, anche l'importanza



di una selezione accurata dei dischi. Fortunatamente per Baldelli e Mozart, in quegli anni, nella zona prende piede anche l'importazione diretta di dischi americani, dischi che fino ad allora era impossibile avere, e aprono i primi negozi specializzati per dj, come Disco Più a Rimini. La loro proposta unisce alla Disco le influenze europee, dai suoni elettronici dei Kraftwerk alle note dei Pink Floyd, ponendo le basi della creazione un genere unico che più avanti verrà soprannominato Cosmic Sound o Afro, diffuso anche grazie al fenomeno della registrazione di audiocassette durante i set, che vengono vendute su tutto il territorio nazionale attraverso vari canali e rendono accessibile a tutti il nuovo suono della notte, anche a chi non può recarsi a Gabicce.

Parallelamente al successo del club, però, crescono anche i problemi di droga e di ordine pubblico. Le feste della Baia degli Angeli che ogni weekend attirano circa 3000 persone da tutta Italia iniziano a diventare un problema, per i cittadini che lamentano disordine e rumore e per le autorità che accusano il locale di istigare i giovani al consumo di droga. Nel 1979, un tragico avvenimento segna la fine di un'epoca leggendaria per il clubbing italiano: nel parcheggio del locale viene ritrovato un giovane deceduto a causa di un'overdose da eroina e, in seguito alle inchieste,

la Baia degli Angeli viene chiusa. Dopo alcuni tentativi di riapertura non riusciti, il club riaprirà solo nel 1985, totalmente rinnovato e con il nome di Baia Imperiale.

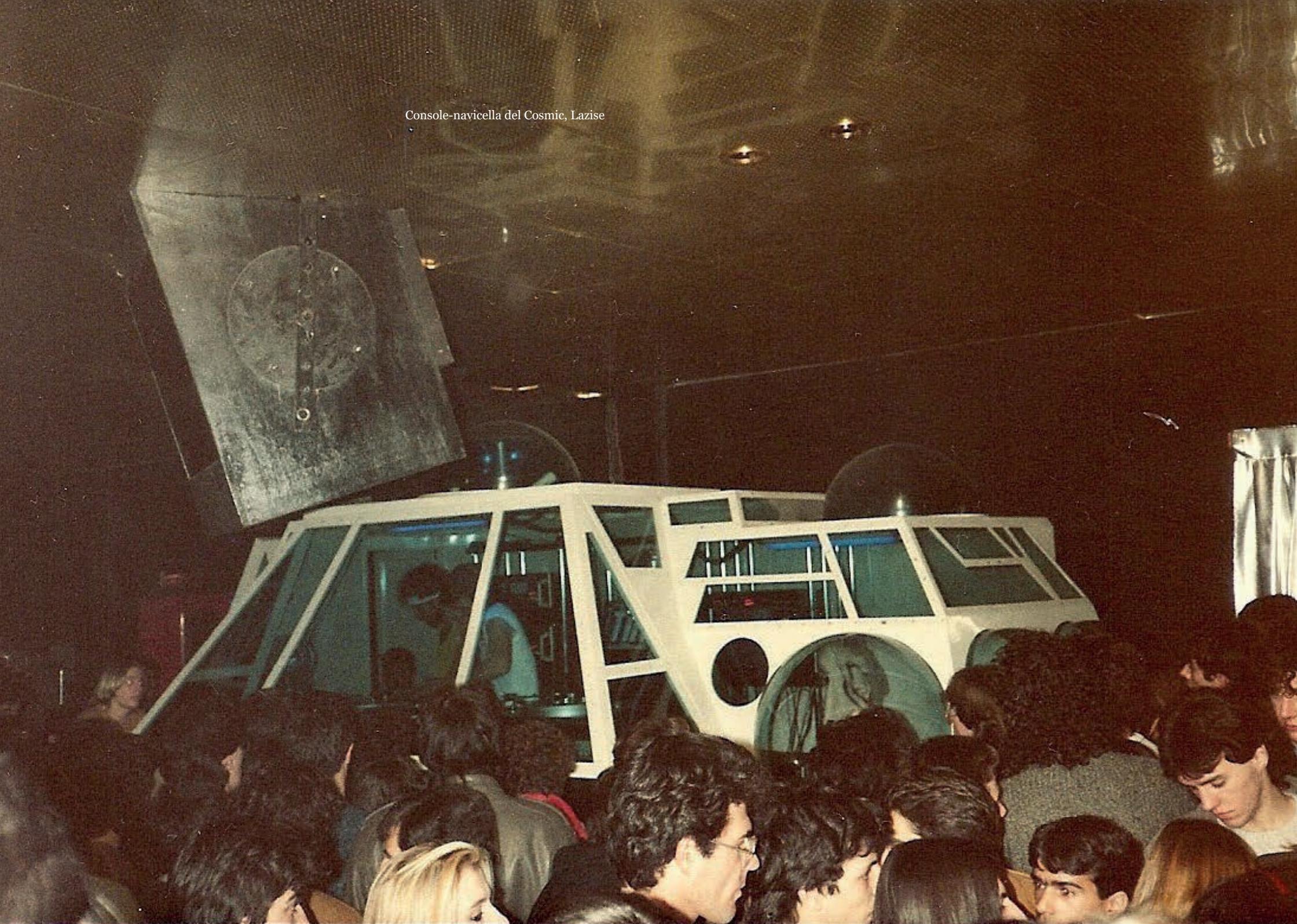
3.3.2 IL COSMIC DI LAZISE

Dopo la chiusura della Baia nel 1979, Daniele Baldelli e i "baiosi" trovano un proseguimento dell'esperienza di Gabicce in un nuovo locale, a Lazise, in provincia di Verona. Due imprenditori veronesi, Enzo Longo e Laura Bertozzo, sono desiderosi di offrire una nuova esperienza nel nord Italia, in Veneto, e nell'ottobre del 1978 incontrano Baldelli per proporgli un incarico in una nuova discoteca che avrebbe aperto poco più avanti, il Cosmic. L'esperienza di Baldelli a Lazise segna la consacrazione del genere Cosmic Disco, nome che deriva proprio da quello della discoteca, o Afro, nonostante il termine sia utilizzato erroneamente vista la non coerenza con la proposta musicale. I due imprenditori hanno l'idea di realizzare una discoteca che funga da "palestra da ballo". Proprio per rimanere fedele all'idea della palestra, il Cosmic è costituito soltanto da una pista da ballo, che occupa quasi tutta l'area del locale e può ospitare 700 persone, senza posti a sedere eccetto qualche seduta laterale per conce-

dere qualche minuto di riposo, e per il primo anno non somministra bevande alcoliche. L'entrata è costituita da un tunnel e gli allestimenti interni si ispirano ad un immaginario fantascientifico e, appunto, "cosmico", a sottolineare l'intenzione di proporre uno spazio innovativo, che al suo interno proponga una nuova musica che, metaforicamente, sembra giungere dallo spazio. L'illuminazione della sala, forte e di grande impatto visivo, è fatta di strobo e laser e le colonne portanti sono riempite di piccole lampadine colorate che scorrono in verticale, le stesse presenti allo Studio 54 di New York. La postazione del dj viene sistemata all'interno di un grande casco spaziale, sorretto da un paio di mani blu, come nel film Thank God It's Friday, che viene poi sostituito da una navicella. L'impianto audio è composto da casse JBL e amplificatori Macintosh, prodotti di grande qualità per l'epoca. Anche la comunicazione visiva trova la sua realizzazione in una dimensione fantascientifica: il logo, infatti, realizzato da una piccola agenzia pubblicitaria locale, è una rielaborazione del logo dei Commodores, con una tipografia tridimensionale inserita in una sorta di astronave in acciaio, e viene stampato su spille ed altri gadget. Nell'aprile del 1979, il locale inaugura al pubblico ed è costretto a prolungare l'evento per quattro giorni di fila, per ospitare le 3000 persone che arrivano a Lazise per l'occasione.



Console-navicella del Cosmic, Lazise



Oltre ad emblema di una proposta musicale di qualità, riconducibile ad un vero e proprio genere, guidato dai dischi di Baldelli, ma anche di Claudio Tosi Brandi, Marco Maldi e Gianni Maselli, il Cosmic diventa in breve tempo anche un simbolo della cultura alternativa e della generazione Afro, che si ritrova nei parcheggi delle discoteche e che tappezza vespe e Citroen di adesivi, ma, come nel caso della Baia degli Angeli, anche l'avventura del Cosmic è destinata ad avere breve durata. L'ormai celebre locale della provincia di Verona chiude i battenti nel novembre del 1984, nuovamente per motivi di ordine pubblico, e le strutture rimarranno abbandonate fino al 2018, quando la loro demolizione lascerà spazio alla costruzione di un hotel.

3.4 OLTRE LA DISCO

Gli anni Settanta e Ottanta vedono l'ascesa della musica Disco e dei grandi night-club in Italia, affermando un paradigma che diventa dominante per l'industria del divertimento e della notte. Nonostante il fenomeno sia giunto al livello di un vero e proprio movimento di massa, esso mantiene una propria sorta di valenza alternativa, dettata da una partecipa-

zione prettamente giovanile, da un genere musicale inedito e da abitudini che al di fuori di alcuni ambienti verrebbero indubbiamente demonizzate. Tuttavia, la posizione di successo che le grandi discoteche acquisiscono nel settore terziario, rende determinati luoghi equiparabili, appunto, a grandi imprese, ed inscrivibili in alcuni meccanismi di mercato che possono talvolta intaccare una libertà espressiva priva di confini. Per questo motivo alcuni personaggi, che rinnegano un mondo fatto di grandi discoteche, mantengono acceso il desiderio di promuovere una cultura dello svago che sia slegata, per quanto possibile, da qualsiasi logica commerciale, che rappresenti un fenomeno propriamente underground. Così, all'inizio degli anni Ottanta, nella riviera romagnola come in altri luoghi d'Italia, sorgono alcuni spazi che vogliono prendere le distanze dai grandi club. Questo avviene non solo negli intenti bensì anche nei contenuti e nella proposta musicale, che include generi come la new wave e il post-punk, correnti che pongono le proprie radici nel rock degli anni Settanta, ma ne abbandonano il tradizionalismo e i cliché, prediligendo un più stretto rapporto con la sperimentazione e la musica elettronica.

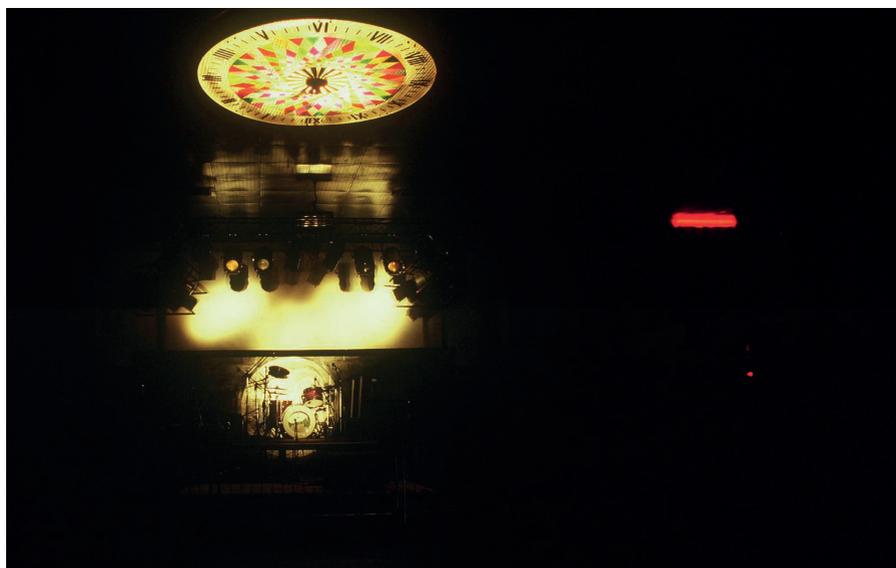
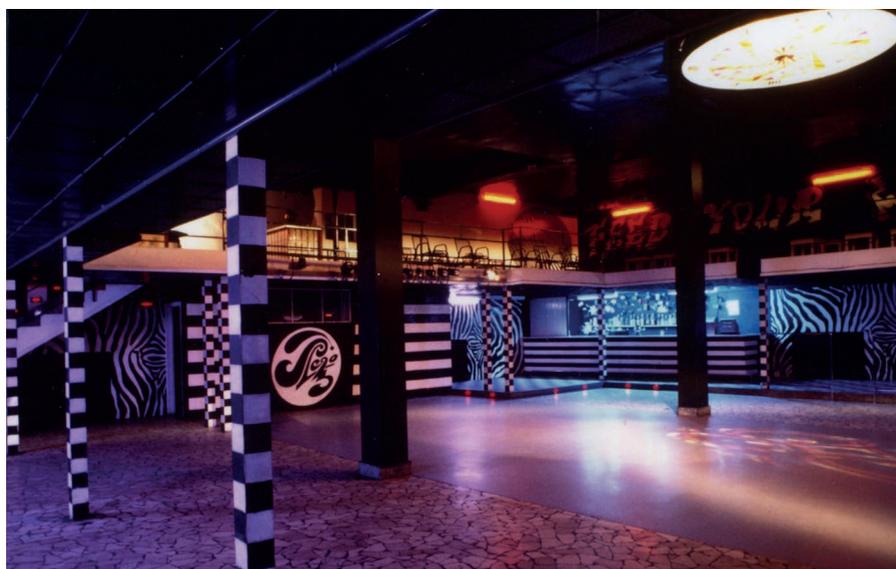
3.4.1 LO SLEGO DI VISERBA

Il 23 novembre 1980, in una realtà di locali da ballo che si dividono in balere da liscio e discoteche, nasce lo Slego, a Viserba, una frazione della periferia riminese. Il locale, che prende il nome da un verso degli Skiantos, nasce da un'idea di Giovanni Tommaso Garattoni, architetto e grafico, Werther Corbelli, Rino Rinaldini, Sauro Fiori e Fabio Bruschi, e sorge in una vecchia balera di liscio, il Dancing Sirenetta, all'interno di una Casa del Popolo, dove trova sede anche una sezione del PCI. Essi vogliono realizzare un ambiente che faccia da meta per chi ricerchi la "vera" cultura alternativa ed underground. Guidati dall'interesse in comune per la musica new wave, post-punk, ska, i fondatori dello Slego vogliono creare un luogo dove questi generi musicali trovino la loro massima espressione, senza cedere alla tentazione del successo economico e del fenomeno su larga scala.

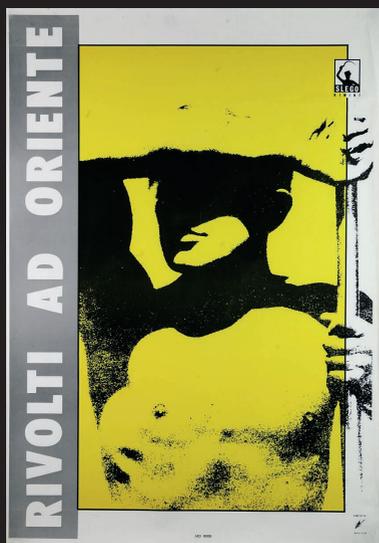
“Nello stesso periodo L'Altro Mondo si era rinnovato, spendendo una cifra folle (non solo) per l'epoca: 1 miliardo e mezzo di lire. Noi invece non avevamo un soldo. Non volevamo diventare imprenditori. Volevamo solo divertirci; la nostra debolezza era la nostra forza.” ^[11]

All'avventura dello Slego partecipano numerosi gruppi musicali che segnano un'importante cambiamento nel panorama dell'intrattenimento notturno: i Litfiba, ad esempio, che scelgono questo locale per il loro primo concerto, ma anche i Fleshtones, Nico dei Velvet Underground, i Fuzzotones e i Ramones.

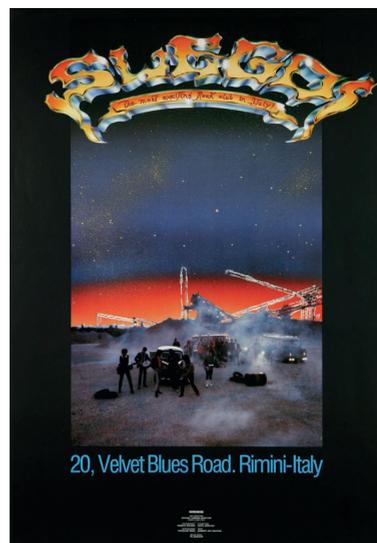
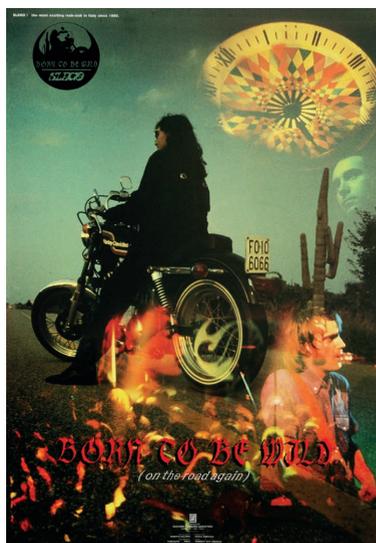
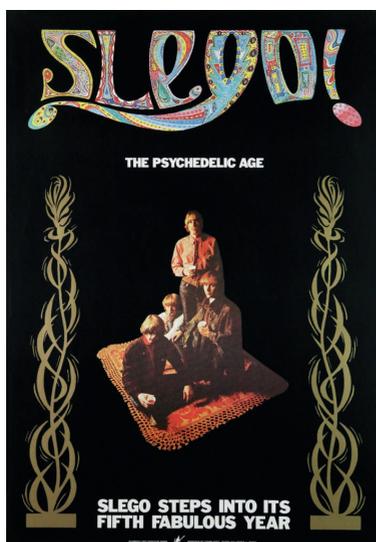
Lo Slego, contemporaneamente all'Aleph, introduce un'importante novità sul piano progettuale, ovvero la partecipazione di un gruppo specializzato di designer che si occupino, attraverso la produzione di artefatti visivi e non, di definire l'immagine del locale. Il gruppo prende il nome di Complotto Grafico ed è composto dagli architetti Stefano Campana, Maurizio Castelvetro, Giovanni Tommaso Garattoni e Massimiliano Sirotti, dal fotografo Stefano Ferroni e dal pittore Sauro Fiori. Essi si propongono di dare un volto alla nascente scena new wave, analogamente a quanto accade nelle capitali europee e definiscono, inizialmente quasi per caso, quei meccanismi di comunicazione utili a costruire una vera e propria immagine coordinata, di un locale che comunica, adotta marchi, lavora sugli interni, progetta manifesti e biglietti e anticipa tendenze nel look e nello stile dei frequentatori. La progettazione degli interni dello Slego predilige, al contrario delle grandi discoteche, spesso appariscenti e sfarzo-



se, una quasi totale assenza di arredi e scenografie, volendo permettere al dj o al gruppo che si esibisce di creare, attraverso la musica, un'atmosfera sempre diversa. Per questo motivo, la sala da ballo si presenta vuota e gli arredi, sedie e tavolini, sono disposti nel mezzanino. L'unica, seppur riconoscibile e significativa, caratteristica scenografica dello Slego è la presenza dei soli colori bianco e nero, che vengono ripresi su tutte le pareti e le colonne della sala, disposti a strisce, a scacchiera o a formare motivi zebra. Oltre agli interni sostanzialmente vuoti e ai pochi elementi scenografici, a contribuire maggiormente all'identità dello Slego è l'apparato grafico. Complotto Grafico si concentra prevalentemente sulla realizzazione di volantini per la promozione degli eventi. I primi vengono stampati con il ciclostile in bianco e nero, a riprendere gli interni del locale, e vengono realizzati in casa con macchina da scrivere, pennarelli, forbici, colla e fotocopiatrice. Successivamente, il collettivo si approccia alla realizzazione di manifesti 70x100, affinando la tecnica: i manifesti vengono stampati a mano in serigrafia ad uno, due o tre colori, e di ognuno vengono distribuite circa un centinaio di copie. Il fattore dell'edizione limitata rende i supporti grafici dello Slego non solo un mezzo di informazione inerente alle attività del locale, bensì anche un oggetto da collezione e un'icona stilistica. Tra



il 1984 e il 1987 Complotto Grafico realizza ogni anno un manifesto per l'inizio della stagione. I quattro manifesti rappresentano una tendenza neo-psichedelica con la quale il collettivo vuole sperimentare: appaiono evidenti richiami agli anni Sessanta, in linea con la proposta rock dello Slego, ma con un occhio di riguardo nei confronti della tecnologia e delle evoluzioni delle tecniche di stampa. Il primo dei quattro manifesti è un omaggio ai Byrds, gruppo rock psichedelico, e ai viaggi in oriente. Il secondo rappresenta il cappellaio matto di Alice nel Paese delle Meraviglie; il poster è interamente in bianco e nero, fatta eccezione per il logo dello Slego e un orologio posizionato sullo sfondo. Lo stesso orologio, soprannominato "Kaleidorologio", viene ripreso e realizzato fisicamente, per essere posto sul soffitto al centro della pista. Il terzo manifesto, per la stagione '86-'87, presenta solo elementi fotografici e tipografici e costituisce un inno alla cultura motociclistica californiana: compare infatti una Harley-Davidson e viene riportato il motto "Born to be wild (on the road again)". L'ultimo dei manifesti, realizzato nel 1987, ritrae, fotograficamente, alcuni amici dello Slego insieme alle loro auto e moto; alle spalle, un tramonto che appare post-apocalittico, per comunicare metaforicamente la fine di un'epoca, musicale e non, che proprio in quegli anni testimonia l'inizio del proprio declino.



3.4.2 L'ALEPH DI GABICCE

Parallelamente allo Slego, sempre nel 1980, a Gabicce inaugura l'Aleph, un altro locale della riviera romagnola che diventerà meta inevitabile del pubblico alternativo e underground italiano: un'ulteriore risposta al mondo delle discoteche e della musica Disco. I dj Jano e Achille, ai quali più avanti si affiancherà anche Ricci, propongono i dischi rock e new wave che dall'Inghilterra arrivano in Italia, definendo una proposta musicale caratterizzante e quasi introvabile negli altri locali, se non allo Slego. Oltre ai dj si esibiscono importanti esponenti della scena, come Snakefinger, gli Spandau Ballet, i Tuxedomoon o i Siouxsie. Insieme alla proposta musicale, anche l'architettura degli interni contribuisce a posizionare l'Aleph al pari di altri celebri locali notturni, europei e d'oltreoceano, che caratterizzano la proposta alternativa degli anni Ottanta, quali il Bains-Douches di Parigi o il Deaf Club di San Francisco.

L'Aleph sorge in uno spazio sotterraneo e modificherà più volte, nel corso degli anni, il suo aspetto, rinnovandosi completamente di volta in volta. Nel primo anno della sua apertura, il locale appare povero, essenziale e male illuminato, senza finestre o spiragli

che consentano il passaggio di luce naturale, e recita il motto “L’Aleph è un locale vuoto. Come te”, in linea con le sue caratteristiche estetiche. Nel 1981 l’Aleph viene completamente rinnovato enfatizzando una similitudine con un bunker militare: viene circondato da filo spinato e le mura esterne vengono pitturate di blu e verde militare. L’accesso al locale avviene attraverso una scala illuminata da luci al neon, uguale a quella che si potrebbe trovare all’ingresso di una stazione della metropolitana, e all’interno vengono posizionati residui bellici e poltroncine di aerei da caccia. L’illuminazione degli spazi del locale è fornita da luci deboli posizionate dietro grate ed inferriate e le pareti sono rivestite di piastrelle. Oltre ai classici ambienti della pista da ballo, che può ospitare fino a 1500 persone, e del bar, gli allestimenti prevedono una sala da biliardo “segreta”, a cui non tutti possono accedere. Nel 1983, l’allestimento bellico lascia spazio ad un ulteriore rinnovamento estetico, curato questa volta da Demo Ciavatti, architetto e clubber della riviera romagnola che contribuirà alla progettazione di importanti locali degli anni Ottanta e Novanta, come il Blow Up di Rimini, il Golden Boy di Gabicce, l’Insomnia di Cattolica, il Thai di Milano Marittima e il Cocoricò di Riccione. L’allestimento di Ciavatti prevede un’idea di locale completamente scarno e l’attività del progettista consiste in

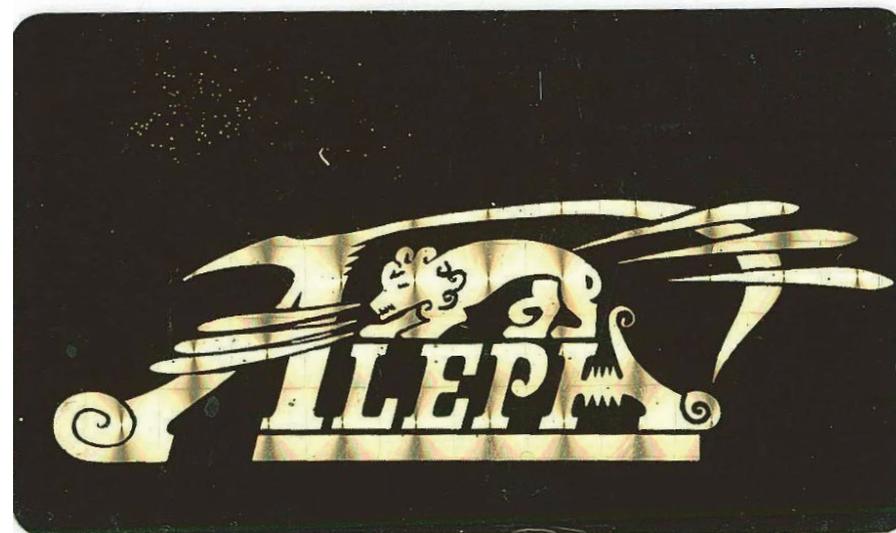
questo caso nello spogliare lo spazio esistente da tutti gli arredi e controsoffitti e nell’arredarlo solamente con pezzi di recupero. Nel 1984 l’Aleph, che nel frattempo ha cambiato nome in Aleph - The Cult Club, si reinventa nuovamente, affidando questa volta il nuovo allestimento a Giovanni Tommaso Garattoni e al gruppo Complotto Grafico, già noti per la loro attività allo Slego. L’attività del gruppo consiste in un intervento radicale sull’estetica e l’immagine del locale, a partire dai supporti grafici fino ad arrivare agli arredi. L’immaginario che si vuole proporre è quello dell’estetica vittoriana, anche detto “steampunk”. Il privé prende il nome di Oscar Wilde Room e viene arredato con tappeti orientali, dormeuse ottocentesche e lampade in vetro di murano, mentre dietro al bancone del bar, in marmo pitturato, vengono esposti una decina di grandi ritratti ottocenteschi, illuminati con lampadari a goccia. Anche le persone stesse contribuiscono ad arricchire l’allestimento: tutto il personale del locale deve rispettare un determinato dress-code, in linea con il tema “ottocentesco”, e spesso questa regola vale anche per il pubblico. Viene allestita anche una saletta laterale, quella che oggi si potrebbe definire “area chill”, completamente nera e buia, che tralascia il tema principale del locale per volgere il proprio sguardo alla cultura alternativa degli anni Sessanta, a partire da una colonna

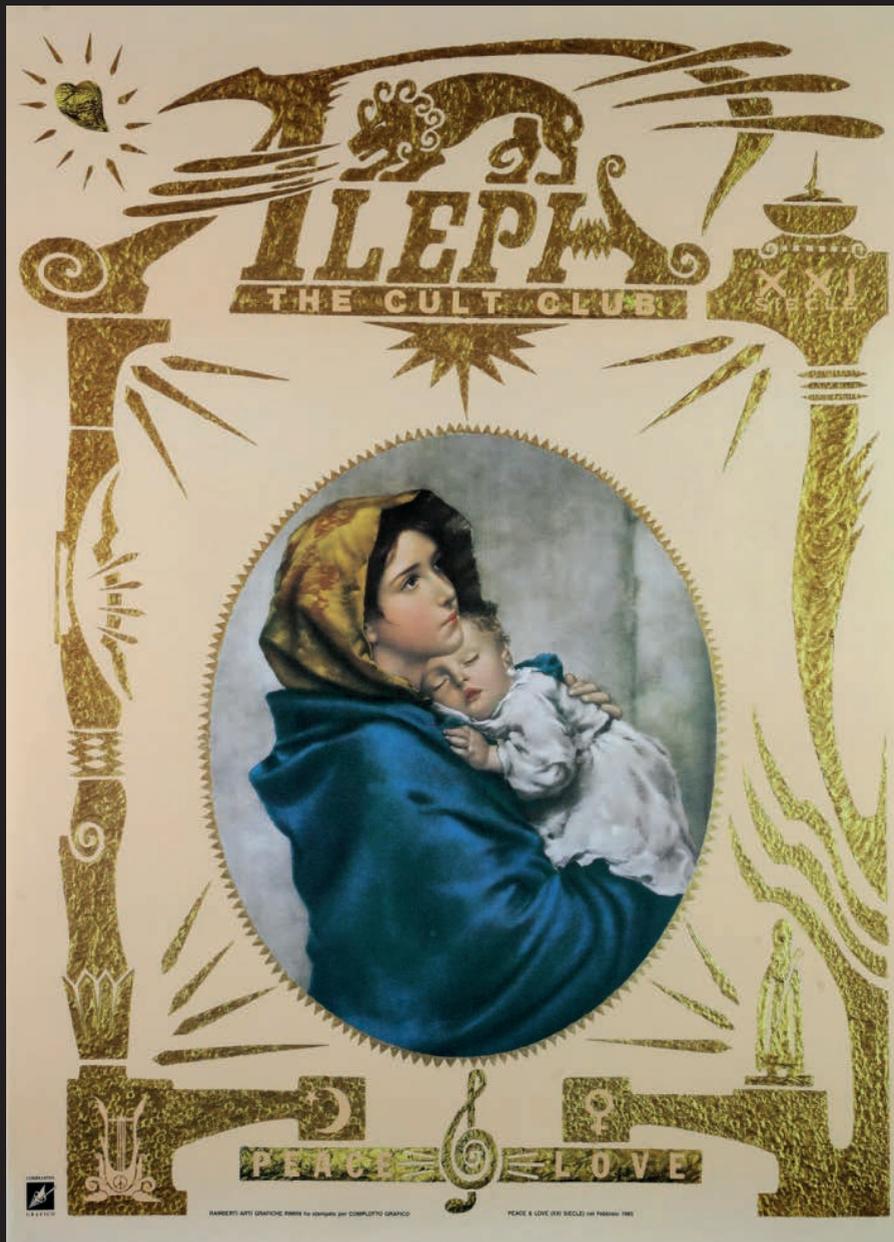


sonora che omaggia il rock psichedelico fino ad includere arredi del design italiano di quell'epoca, come la lampada Boalum di Frattini e Castiglioni o altri pezzi di design Radical.

Oltre al curato allestimento degli interni, a contribuire all'immaginario vittoriano dell'Aleph è l'intera immagine grafica. Per il manifesto della stagione, di dimensioni 70x100, Complotto Grafico si serve di uno dei quadri più noti e familiari nelle case italiane, la Madonna di Roberto Ferruzzi, del 1897, raffigurante una Madonna con bambino, inserendolo all'interno di un ovale e ponendo ai bordi del poster un'articolata cornice dorata che riporta il logo dell'Aleph e la scritta "peace and love". Per la promozione delle singole feste, invece, l'identità visiva viene declinata in una serie di volantini realizzati alla maniera dei santini, stretti e lunghi, che riproducono quadri religiosi di pittori italiani del Seicento e del Settecento e riportano il logo e il payoff del locale.

Nel 1987, l'Aleph cambia gestione e prende il nome di Ethos Mama Club, nightclub che diventerà, negli anni a seguire, tempio della musica House e indissolubile punto di riferimento della cultura notturna degli anni Novanta.





4. SECOND SUMMER OF LOVE

4.1 HOUSE, TECHNO E NASCITA DEI RAVE

Se negli anni Ottanta la Disco Music continua a dominare le notti italiane, negli Stati Uniti le innovazioni tecnologiche e un desiderio di rinnovamento sul piano musicale cominciano a mettere in discussione il paradigma del divertimento e della notte già dalla fine degli anni Settanta. Nel 1977 Frankie Knuckles, già noto dj di Disco Music del Paradise Garage di New York, si trasferisce a Chicago, diventando resident di un locale fulcro della città, il Warehouse. La clientela del club, diversa da quella newyorchese, spinge Knuckles alla ricerca di sperimentazione e innovazione musicale, mentre le nuove attrezzature che vengono messe in commercio, come sintetizzatori, registratori, drum machine, campionatori, sequenziatori, gli consentono di operare in maniera inedita sui propri dischi, rimaneggiandoli e fondendoli insieme, ma soprattutto di comporre interi brani musicali con il solo ausilio delle macchine. Così, all'inizio degli anni Ottanta, si delinea

una nuova corrente musicale, la House Music, il cui nome deriva proprio dal Warehouse. La musica House è da riconoscere, sicuramente, come debitrice della musica Disco: oltre alle melodie ereditate dal Soul, dal Funk e dal Philly Sound, anche la rivoluzione formale della cassa in 4/4 introdotta dalla Disco diventa uno standard per l'House. La nascita ufficiale del genere viene convenzionalmente fatta risalire al 1984, quando la casa discografica Imports Etc, di Chicago, inizia a mettere in commercio dischi sotto il nome, appunto, di "musica House".



Parallelamente alla nascita della House Music di Chicago, anche a Detroit si pongono le basi per un altro genere musicale che rivoluzionerà il mondo della musica elettronica e del divertimento notturno: la Techno. I fondatori del genere sono considerati i tre musicisti afro-americani di Detroit: Derrick May, Juan Atkins e Kevin Saunderson. Il primo ad avviare una carriera musicale improntata alla musica elettronica è Juan Atkins, il quale, insieme a Rick Davis, fonda il gruppo electro Cybotron, che già nel 1981 comincia a pubblicare le prime produzioni che diventeranno fondamentali nella genesi e nella definizione della Techno, caratterizzate da un largo utilizzo di strumentazioni elettroniche, che le nuove tecnologie avevano permesso di diffondere. Atkins fonda la propria etichetta discografica, Metroplex, e comincia un progetto musicale sotto lo pseudonimo di Model 500, con il quale pubblica nel 1985 il brano che verrà poi considerato il primo brano Techno della storia, "No UFO's". Negli stessi anni conosce a Detroit May e Saunderson e tra i tre musicisti si instaura un rapporto di scambio musicale, oltre che affettivo, che determinerà un'ulteriore approfondimento di un genere che si sta delineando. I tre sono affascinati dal suono europeo, dal synth-pop di Gary Numan, degli Human League e dei Depeche Mode, dal krautrock tedesco dei celebri Kraftwerk, ma

anche in parte dall'italo-disco di gruppi italiani come i Capricorn. Sono proprio queste le basi musicali a cui i tre artisti attingono e che segnano la genesi della Techno, caratterizzata oltre che da una forte influenza europea anche da sonorità scure e incalzanti. Nel 1986 Derrick May fonda la Transmat Records, mentre nel 1987 Kevin Saunderson fonda la KMS Records, etichette che, insieme alla Metroplex di Juan Atkins, diventeranno il simbolo della prima Techno.



Kevin Saunderson, Derrick May e Juan Atkins

La differenza tra la Techno e l'House è quindi da ricercarsi in primo luogo in un approccio diverso alla produzione dei brani: mentre l'House si affida spesso e volentieri al campionamento di brani Disco, e quindi strumentali, la Techno predilige il suono sintetico, prodotto da macchine piuttosto che da strumenti. Un'altra differenza sostanziale tra i due generi è senz'altro la sonorità dei brani: l'House, pescando appunto ampiamente dalla Disco, si manifesta come un genere dal suono più allegro e colorato, la Techno, che si sviluppa in una città grigia ed industriale come Detroit, esprime invece sonorità cupe ed introspettive. Infine, è da sottolineare l'ispirazione da ambienti separati, mentre l'House attinge dalla musica "black" ed è strettamente legata ad ambienti afroamericani, la Techno è molto influenzata dalla new wave e da correnti europee. Nonostante le differenze, i due generi musicali contribuiscono a delineare un nuovo approccio alla musica elettronica che conquisterà le generazioni dei giovani della fine degli anni Ottanta e degli anni Novanta. Soprattutto, l'accessibilità delle strumentazioni elettroniche stimola l'ascesa di una nuova generazione di musicisti che fa delle macchine i propri strumenti, e questo fattore rende contemporaneamente la House e la Techno generi in cui chiunque si può cimentare, anche in casa propria, contribuendo alla definizione di

un immaginario musicale "per tutti", più democratico rispetto al mondo della Disco. Con la mutazione musicale cambia anche la concezione degli ambienti del divertimento. Fino alla metà degli anni Ottanta le discoteche e in generale gli ambienti della Disco Music fungono spesso da mezzi volti a creare un senso di distinzione e di status sociale nel fruitore, che vuole "emergere" rispetto alla massa e vuole identificarsi in qualcosa di esclusivo; si frequenta una determinata discoteca perchè lì si trova un tipo preciso di persone, che vestono in un certo modo.

"Il vestito diventa protagonista dell'estetica e dei mondi del ballo. Si consumano i miti e i riti della cosiddetta "bella gente" fino a raggiungere una soglia di saturazione. La critica sociale del gusto registra la frenesia delle griffe, autentiche e contraffatte, l'ostentazione - spesso pacchiana - di segni e simboli ispirati all'esibizione dell'opulenza e alla filosofia del denaro. Prevale lo stile della rappresentazione, ma di una rappresentazione ridondante e obesa [...] che rispecchia la gravità degli orpelli della cultura del tempo" [12]

Nella cultura che si va delineando verso la fine degli anni Ottanta parallelamente all'ascesa dell'House e della Techno, invece, si mira all'abbandono di

un'iconografia "di plastica" del decennio precedente, prediligendo *"la diffusione di questa musica nei luoghi dismessi della città industriale, negli spazi pubblici inutilizzati, nelle aree trascurate e riciclabili della metropoli dispersa"*.^[13] Si ambisce quindi ad instaurare un rapporto diretto con gli spazi "popolari" delle città, come i magazzini delle periferie (warehouse) e, nel frattempo, si condanna l'estrema commercializzazione della cultura Disco. L'House e la Techno mutano radicalmente la concezione e la fruizione degli ambienti notturni che, nonostante riescano in molteplici casi anche ad indetificarsi nelle discoteche, trovano la loro massima realizzazione nei rave, feste semiclandestine o del tutto illegali nate in Inghilterra alla fine degli anni Ottanta, che si svolgono in spazi aperti o abbandonati, aspirando alla definizione di un movimento di valenza contro culturale, piuttosto che asservito al mercato e alla cultura dominante. Insieme al fenomeno dei rave si afferma anche l'utilizzo di nuovi tipi di droghe, come l'extasy (forma in pastiglie dell'MDMA), una sostanza stimolante ed empatogena che si diffonde in determinati ambienti, sia per il rapporto con l'esperienza del ballo, sia per la propensione alla socializzazione che la sostanza crea. Il concetto cardine del movimento, dopo la musica, è l'appropriazione temporanea degli spazi con una finalità di aggregazione ed espressione

libera e divincolata da logiche commerciali, quasi ad inneggiare una sovversione nei confronti di una classe borghese e di un sistema capitalistico che tendono a recintare e privatizzare tutto il possibile: gli ambienti simbolo dello sfruttamento e dell'oppressione del lavoro, come le fabbriche, assumono in questo caso il significato opposto, dominato dal concetto della riappropriazione e dell'autogestione, diventando luoghi di festa e tempo libero. È la stagione dell'Acid House, che verrà soprannominata Second Summer of Love negli anni 1988 e 1989, riprendendo



il nome dalla prima Summer of Love svoltasi invece a San Francisco nel 1967, dove migliaia di hippie si riunirono in nome di una rivoluzione sociale e culturale, a simboleggiare, anche dopo vent'anni, il tentativo di un ribaltamento dei dettami istituzionali, in questo caso della politica conservatrice di Margaret Thatcher.

4.1.1 ARCHEOLOGIA INDUSTRIALE: I NUOVI SPAZI PER LA FESTA

Uno dei concetti cardine del movimento rave, dopo la musica, è l'appropriazione temporanea degli spazi con una finalità di aggregazione ed espressione libera e divincolata da logiche commerciali, quasi ad inneggiare una sovversione nei confronti di una classe borghese e di un sistema capitalistico che tendono a recintare e privatizzare tutto il possibile. Si può parlare di un caso di archeologia industriale, ovvero di uno studio e una riscoperta del passato e del presente industriale di determinate città o regioni, individuandone i mezzi, le tecnologie, ma anche gli edifici, come fabbriche, magazzini, capannoni. Si tratta di spazi in disuso, in alcuni casi progettati per essere costruiti velocemente ed utilizzati in occasioni circoscritte e temporanee, che hanno un obsolescenza molto più elevata rispetto alle

architetture tradizionali o all'edilizia civile e sono soggetti ad un rapido deperimento e alla corrosione dei metalli. L'interesse verso questi luoghi cresce insieme ad un'esigenza di spazi adatti ad una cultura rapida e in divenire, che non si rispecchia, oltre a non essere ben accetta, nei contenitori del ballo consolidati fino a questo momento. Ad alimentare e rafforzare la spinta alla ricerca di determinate "rovine industriali", contemporaneamente all'esigenza, è la delineazione di un nuovo scenario e una nuova estetica che esalta la tecnologia e l'interazione tra l'uomo e la macchina, temi portanti per l'immaginario, ad esempio, della musica Techno e dell'elettronica più in generale. La nascente industria del ballo matura l'interesse ad accantonare discoteche e spazi canonici, cominciando a farsi strada all'interno di ambienti inediti ed inesplorati, simbolo di progresso industriale, di tecnologia, di rottura con il passato, ma anche di sfruttamento e oppressione nei confronti dei lavoratori, luoghi che mediante la riappropriazione e l'autogestione assumono ora il significato opposto, diventando mete di svago, festa e tempo libero.

Lo stesso processo di archeologia industriale e di riutilizzo di spazi dismessi investe numerosi altri settori. Nel mondo della vendita, ad esempio, molti negozi e centri commerciali trovano la propria sede



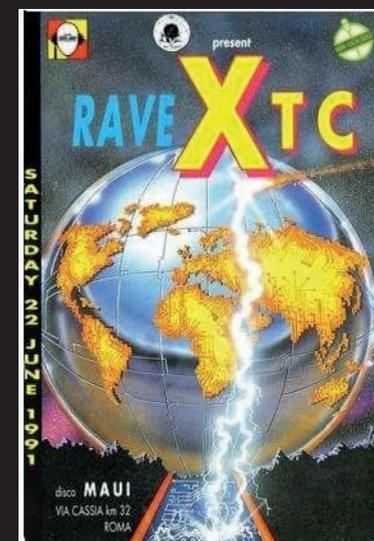
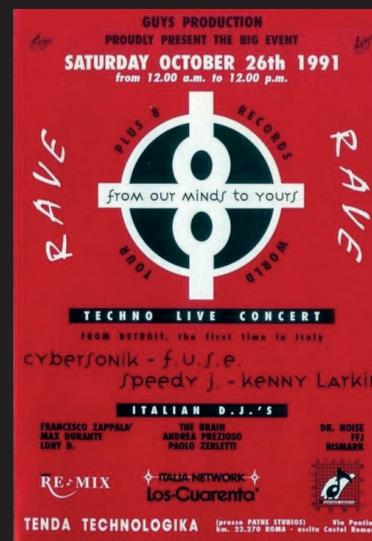
all'interno di vecchie industrie. Nel settore dell'edilizia residenziale, invece, si assiste ad un'ampia diffusione di soluzioni come loft e altre tipologie di abitazioni, che preservano ed esaltano le caratteristiche distintive degli spazi ex-industriali in cui sorgono, ad esempio soffitti alti, grandi vetrate, tubature e strutture portanti a vista. Alcuni esempi di efficaci interventi di recupero e restauro di strutture industriali si osservano nelle principali città italiane: a Torino, ad esempio, lo stabilimento Fiat Lingotto, dismesso nel 1982, viene recuperato l'anno dopo in base al progetto di Renzo Piano, con destinazione commerciale ed alberghiera; a Milano, invece, l'area ex Ansaldo, originariamente un complesso di industrie meccaniche, viene riconvertito, grazie al progetto di David Chipperfield, a "Città delle Culture", un complesso di musei, biblioteche, luoghi di aggregazione, laboratori; o ancora, a Roma, il mattatoio ottocentesco di Testaccio, dismesso nel 1975, viene recuperato a partire dai primi anni Duemila per essere convertito in un campus del Dipartimento di Architettura e in un museo di arte contemporanea (MACRO).

4.2 I RAVE IN ITALIA: LA SCENA TECHNO ROMANA

Mentre in Inghilterra, dal 1989 fino ai primi anni Novanta, il movimento dei rave acquisisce grande popolarità, diventando quasi una frequentazione necessaria del fine settimana per i giovani, in Italia questa tendenza rimane quasi del tutto sconosciuta, tranne a Roma, dove una serie di fattori favoriscono la nascita di una fiorente scena, fedele prevalentemente al suono della Techno, già dalla fine degli anni Ottanta. In primo luogo, sono numerosi i dj presenti sul suolo della capitale, dapprima dediti all'hip-hop, ma che con l'ascesa della nascente musica elettronica vengono contagiati e coinvolti dai nuovi suoni. Inoltre, a Roma, nel 1990 Sandro Nasonte apre il suo negozio di dischi, Re-mix, che seleziona e propone le novità discografiche, e che in breve tempo diventa un'istituzione per la Techno romana, in parte anticipando i tempi con proposte musicali che altrove in Italia era quasi impossibile trovare, in parte fungendo da luogo di incontro per i vari esponenti della scena della città. Così, nel giro di poco tempo, il nascente panorama musicale della capitale, che presto prende il nome di Suono di Roma, si impone sulla città andando a colmare un vuoto nella proposta musicale e del divertimento del periodo, coin-

volgendo un pubblico che non appartiene a nessuna scena consolidata e che aspetta che qualcosa accada, e che finalmente si identifica nella novità del suono cupo, acido e sperimentale della Techno. Personaggi come Lory D, Leo Anibaldi, i fratelli D'Arcangelo, Max Durante, Paolo Zerletti, Mauro Tannino, Stefano Di Carlo e tanti altri cominciano, intorno al 1990, a riscrivere le sorti musicali della città, con le loro produzioni. Il mondo dei club, tuttavia, rimane in disparte, inconsapevole della portata e dell'importanza del fenomeno, ma anche restio ad accettare la malvista Techno dentro i propri locali. È così che il rave diventa la dimensione ideale per la proliferazione di questa cultura. Un apporto fondamentale lo si deve a Chicco Furlotti, che coglie la preziosa opportunità di sfruttare, nel 1989, lo spazio dell'Euritmia, una tensostruttura in mezzo ad un parco nel quartiere Eur di Roma, organizzando il primo rave romano, a cui seguiranno decine di altri eventi sparsi per la città che segneranno l'evoluzione di questa scena. Il 26 ottobre 1991 Max Durante e i fratelli D'Arcangelo organizzano il Plus 8 Rave, l'evento che verrà ricordato da molti appassionati come uno dei rave più importanti d'Italia. Il rave si svolge negli studi cinematografici della Pathé e ospita, come dj, l'olandese Speedy J e i canadesi F.U.S.E. (alias di Richie Hawtin) e Dan Bell, grandi nomi della Techno di inizio

anni Novanta. Il Plus 8 Rave accoglie ben 9000 partecipanti, a fronte dei 2500 stimati dagli organizzatori, e la sua riuscita si inserisce tra i tasselli fondamentali per la crescita del fenomeno rave a Roma. Fenomeno che si mantiene vivo e prolifico fino al 1993, anno in cui la popolarità di questi eventi induce molti organizzatori a fiutare le possibilità economiche derivanti dal rave, rendendolo un vero e proprio business e snaturandolo dei propri principi. Inoltre, il fenomeno inizia a subire le infiltrazioni di esponenti dell'estrema destra, che ben poco hanno a che vedere con la filosofia del movimento, ma che influiscono sulla riuscita degli eventi e sull'immagine che ne risulta, al punto da convincere i giornalisti a scrivere dei rave come eventi per neo-nazisti. Oltre ai motivi citati, a contribuire ad una "discesa" del fenomeno è anche la ormai grande popolarità degli eventi e l'attenzione da parte delle forze dell'ordine, che iniziano a proibire determinati tipi di feste.



4.3 DAL RAVE AL CLUB

Parallelamente al fenomeno dei rave, che mantiene una connotazione prevalentemente reazionaria e sottoculturale, anche la dimensione dei nightclub cerca di avvicinarsi alle nuove tendenze musicali e culturali, da una parte perchè gli imprenditori ne fiutano le potenzialità economiche, dall'altra perchè alcuni proprietari di locali, in maniera del tutto visionaria, danno una voce ad una cultura inizialmente demonizzata a livello istituzionale e che fatica a penetrare in ambienti del tutto legali. Negli anni che intercorrono tra la fine degli anni Ottanta e gli anni Novanta, la cultura club muta le proprie caratteristiche avvicinandosi al panorama rave, oltre che dal punto di vista musicale, anche incarnandone i valori intrinseci come l'apertura ad un pubblico vasto e svincolato da logiche di esclusività e distinzioni di genere, età, classe sociale. Anche la componente di illegalità che caratterizza parte dei rave, con attività come le occupazioni di proprietà private, rende la crescita del fenomeno intrinsecamente limitata o molto rischiosa, rendendo necessaria, ma rifiutata da molti, una migrazione, non per forza radicale, ad ambienti più sicuri dal punto di vista legale e di permessi, come le discoteche. Ovviamente, come già analizzato in più casi, l'organizzazione di eventi all'interno di discoteche

non determina automaticamente una neutralizzazione dei problemi legali, ma ne limita alcune cause e conseguenze.

4.3.1 L'HACIENDA

Emblematico a riguardo è il caso dell'Hacienda di Manchester, nightclub che diventerà verso la fine degli anni Ottanta una mecca dell'Acid House e della filosofia rave, trasportata però all'interno delle mura di un locale. La nascita dell'Hacienda, che sorge all'interno di un ex magazzino di barche, risale al 1982, ben cinque o sei anni prima dell'esplosione dell'Acid House e dei rave, eppure anticipa in maniera straordinaria un'estetica e un'attitudine. L'origine è da ricercarsi nella Factory Records, etichetta discografica di Tony Wilson, che ricerca e mette sotto contratto band prevalentemente appartenenti al filone punk e post punk della scena di Manchester, tra le quali spiccano i Joy Division, poi New Order, e gli Orchestral Maneuvres in the Dark. Dopo il suicidio di Ian Curtis, cantante dei Joy Division, la band cambia nome in New Order e il gruppo si affaccia ad un suono più electro e vicino al panorama dance, abbandonando le tendenze più dark e new wave della formazione precedente. È durante

una tournèe negli Stati Uniti che rimangono affascinati dalla scena newyorchese dei nightclub, dove si ascolta musica post-disco e i primi accenni di House. Ispirato da questa realtà, quella delle disco, che unisce musica e socialità in maniera particolare, Tony Wilson decide di creare il proprio nightclub a Manchester, per offrire un luogo di ritrovo per gli emarginati come i punk, spesso mal visti ai più e poco ben accetti nei locali comuni. L'avventura dell'Hacienda nasce quasi come un gioco, una sorta di esperimento, e la gestione lascia desiderare. La Factory Records vende i dischi ma non paga gli artisti, perchè tutti gli introiti finiscono nel nightclub, che dal punto di vista economico si rivela un fallimento: i prezzi di entrata e dei drink vengono mantenuti molto bassi, anche quando l'inflazione aumenta il costo delle materie prime, e lo staff è troppo numeroso; l'Hacienda perde molti più soldi di quelli che guadagna, ma rimane aperto per quindici anni, grazie prevalentemente alle vendite dei dischi dei New Order. Nonostante l'aspetto economico, però, si dimostra all'avanguardia sulla proposta musicale, proponendo la Techno di Detroit o l'Acid House di Chicago in un locale, poco dopo la metà degli anni Ottanta, quando in Europa ancora non esiste nulla di simile. Per questo l'Hacienda ricopre un ruolo fondamentale nella cultura rave, perchè importa generi musicali avanguardistici

e li inserisce in una cornice libera e in grado di creare un'atmosfera senza precedenti, quando fuori dalle sue mura iniziano a dilagare le feste all'aperto o in luoghi abbandonati.

Anche dal punto di vista estetico e architettonico l'Hacienda rappresenta una novità e un lavoro degno di nota. Il progetto è curato dal designer di interni Ben Kelly, con la collaborazione del grafico Peter Saville, già autori delle copertine della Factory Records. Il lavoro dei due designer ispira e anticipa il filone estetico del post-industriale, indissolubilmente legato al mondo



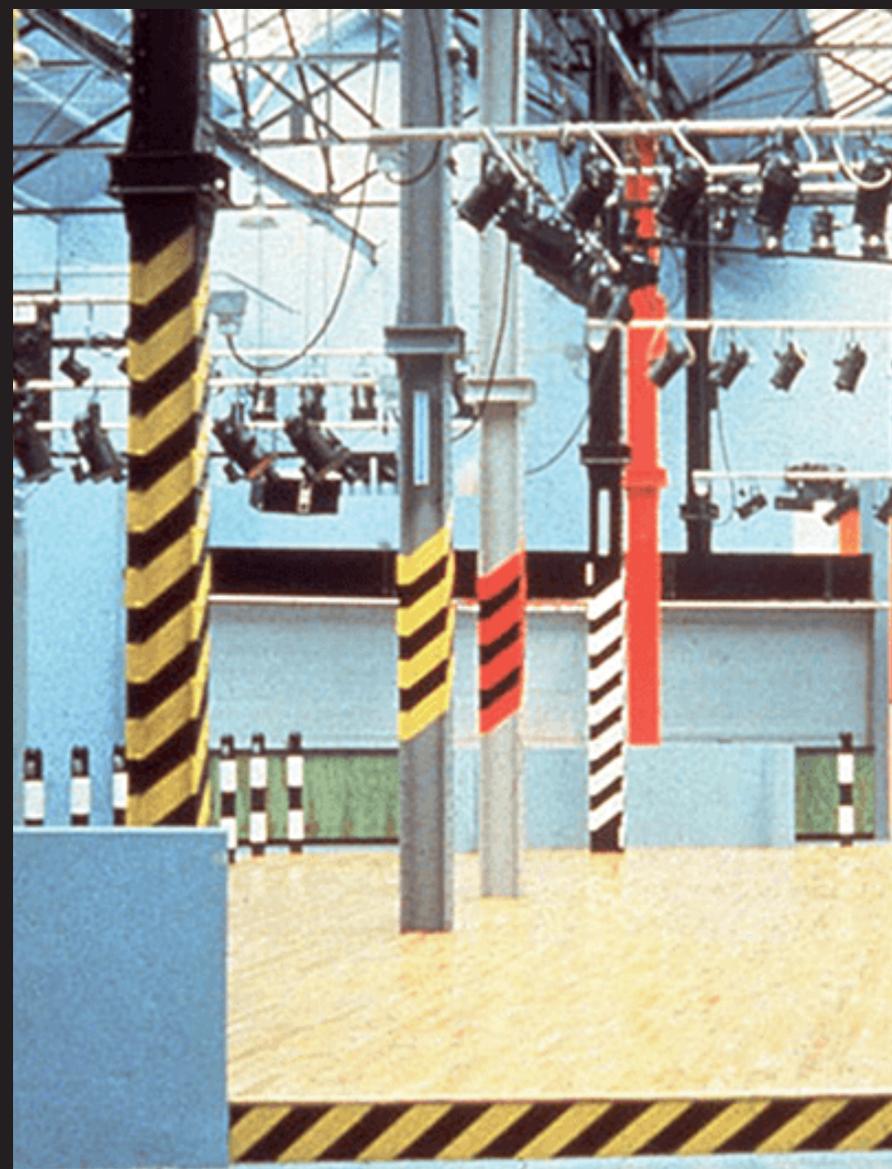
Una foto di una serata all'Hacienda



Peter Saville e Ben Kelly, interno dell'Hacienda

dei rave ed entrato negli anni a seguire in qualsiasi forma di progetto, dalla moda all'arredamento. Il locale, le cui pareti interne vengono dipinte di blu e grigio, presenta dei grandi pilastri portanti in ferro, che Kelly e Saville pitturano a strisce colorate, facendo riferimento agli elementi delle fabbriche e dei luoghi di lavoro dove le strisce in questione fungono da indicatori di pericolo. La pista da ballo è sopraelevata di circa 20 cm rispetto al pavimento della sala e viene delimitata da una fila di dissuasori bianchi e neri e da marker stradali a terra. Inoltre, il tema industriale e urbano è arricchito da cartelli simili a quelli delle indicazioni stradali e da insegne al neon. Il punto di forza del progetto risiede quindi principalmente nell'impatto grafico della scelta dei colori e della simbologia e da pochi elementi di arredo urbano, ma la struttura dell'edificio e i materiali vengono quasi interamente mantenuti allo stato originale, sottolineando ulteriormente l'interesse a valorizzare un certo tipo di estetica, tipica di magazzini e fabbriche, che poco più avanti sarebbe diventata una grande fonte di ispirazione.

Verso la metà degli anni Novanta il locale diventa ingestibile dal punto di vista finanziario, generando ingenti debiti. Inoltre, la diffusione dell'extasy in determinati ambienti attira all'Hacienda le gang di Manche-



ster intenzionate allo spaccio, portando però a scontri fra gang rivali proprio all'interno del locale, causando problemi per la sicurezza del personale e dei clienti. La storia dell'Haçienda si conclude così nel 1997, rivelandosi un completo fallimento finanziario ma un enorme contributo ad un'intera cultura, che ancora oggi continua a risuonare.

4.3.2 IL MINISTRY OF SOUND DI LONDRA

Sempre in Inghilterra, a Londra, sorge un altro club iconico per la cultura della musica elettronica degli anni Novanta, in particolare per l'House. Si tratta del Ministry of Sound, sorto nel 1991 all'interno di un ex deposito di autobus in una zona relativamente malfamata della capitale, la diramazione Elephant & Castle. Il protagonista dell'avventura è Justin Berkman, giovane londinese che si trasferisce a New York nel 1983 e, folgorato dall'atmosfera del Paradise Garage di Manhattan, che frequenta assiduamente, decide di replicare l'esperienza e creare il primo club di Londra dedicato interamente alla musica House americana, con l'intento di far rivivere all'interno del suo locale le stesse sensazioni che aveva vissuto lui stesso a New York. Dopo aver coinvolto, per l'aspetto economico, gli

imprenditori James Palumbo e Humphrey Waterhouse, che credono e investono nel progetto, cominciano i lavori per la realizzazione del MoS. Vengono ricavate quattro sale: la sala "103", la prima che si incontra entrando nel locale e che funge da stage secondario, dove si esibiscono i dj emergenti, la "Baby Box", uno stage terziario, intimo e contenuto, il "The Loft", sala dedicata alle etichette discografiche che presentano e "testano" le proprie uscite in anticipo e infine, ma al primo posto per importanza, la celebre sala "The Box", la sala principale, il main stage, creata con l'unico obiettivo di restituire una qualità del suono eccellente e in-



trovabile altrove. Berkmann racconta infatti che per la realizzazione dell'impianto audio della The Box vengono spese 500.000 sterline, e altrettante vengono impiegate per l'insonorizzazione degli spazi, mirando ad ottenere un luogo dove si possa mantenere il volume più alto possibile senza disturbare i vicini, arrivando addirittura ad una soglia di 156 decibel senza dispersione all'esterno.

L'intenzione riguardante la comunicazione è quella di mantenere un'aura di mistero intorno alla figura dell'appena nato Ministry of Sound. Per questo motivo, per l'evento di inaugurazione a settembre 1991, la pubblicità viene ridotta al minimo e Berkmann, girovagando nei locali nelle settimane prima dell'apertura, invita personalmente i clubbers più accaniti di Londra, regalando loro 1500 tessere gratuite per l'ingresso, mirando ad un misterioso passaparola che si rivelerà una tattica vincente.



4.3.3 IL COCORICÒ DI RICCIONE

Anche l'Italia, sul finire degli anni Ottanta, comincia ad accogliere il nuovo suono proveniente dagli Stati Uniti all'interno dei propri club, che mutano connotazioni e proposte stilistiche. La riviera romagnola si dimostra ancora una volta culla culturale e motrice di serate indelebili nella club culture italiana. Proprio in uno dei centri nevralgici della zona, a Riccione, nel 1989 la famiglia Palazzi insieme al socio Osvaldo Barbieri acquisiscono una proprietà sulle colline della città, desiderosi di costruire la propria discoteca, il Cocoricò. Barbieri, di ritorno da un viaggio a Parigi, rimane affascinato dalla piramide del Louvre e vuole riproporla nel locale. Il Cocoricò inaugura il 15 agosto del 1989 e la sua piramide di vetro, progettata da un ingegnere di San Marino rimasto anonimo, lo rende immediatamente uno dei club più singolari al mondo, diventando in breve tempo fulcro della House e della Techno italiane, definito da molti la discoteca più importante di Italia, in grado di offrire atmosfere uniche e irripetibili, ma anche luogo di sperimentazione e incontro tra diverse espressioni artistiche. In linea con la filosofia che i nuovi generi musicali apportavano ai vari movimenti, al Cocoricò *“non si guarda in faccia alla politica, ai soldi, al genere, alle preferenze in fatto di droghe*

e varianti della trance, di certo non alle inclinazioni in fatto di look”.^[14]

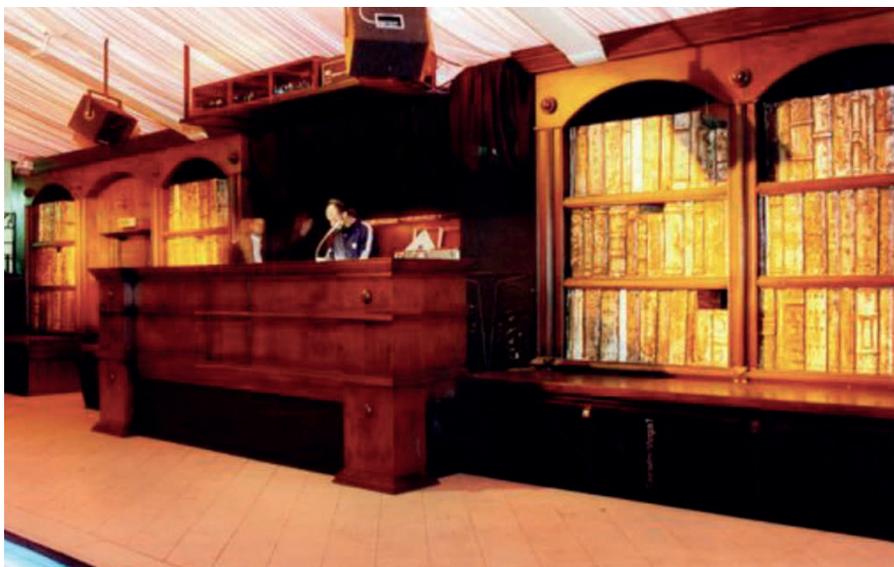
A contribuire all'apporto culturale del Cocco è la presenza di Loris Riccardi, direttore artistico della discoteca dal 1989 al 2006. Una particolarità introdotta nel locale da Riccardi è quella di incorporare performance teatrali alle serate, spettacoli di avanguardia del calibro della Teddy Bear Company, dei Motus e dei Fanny & Alexander. Nasce quindi quello che alcuni amano definire “teatro da discoteca”, riprendendo in qualche modo in mano il concetto degli happening e dell'arte a 360 gradi che caratterizzava i piper degli anni Sessanta. Non solo Riccardi inserisce questo tipo di performance all'interno del locale, bensì rivoluziona ogni sei mesi la sua immagine, ideando allestimenti sempre diversi, per la cui progettazione e realizzazione si serve di uno degli architetti di interni più in voga nel mondo della notte, il già citato Demo Ciavatti, insieme alla cantante e curatrice Nicoletta Magalotti, detta NicoNote. Il Cocoricò si afferma quindi come tempio dell'House, della Techno e delle nuove tendenze della musica elettronica, incarnando la filosofia rave che richiede una totale libertà di espressione e di rispetto reciproco di ciascun individuo. Nel frattempo, però, come succede anche per altri locali, si discosta invece

dal filone progettuale in cui si sta affermando il panorama musicale in questione, soprattutto per la presenza di una spiccata attenzione agli allestimenti che vengono pensati nei minimi dettagli, cosa che invece non succede nei luoghi dove si svolgono i rave, in cui si tende a mantenere intatto l'aspetto e il fascino degli spazi industriali. Diventa quindi una sorta di spazio polifunzionale dove la musica non è il solo fulcro, bensì anche altri fattori, come ad esempio le sale tematiche, contribuiscono a renderlo un luogo unico. Demo Ciavatti progetta allestimenti che vanno dal tema militare a quello navale, inserendo un bar nella prua di una nave e decorando gli ambienti con corde, timoni e arredi di legno grezzo, passando per un allestimento in tema libreria, dove inserisce la console in mezzo a due scaffali di libri, e arrivando fino a soluzioni molto essenziali caratterizzate da mobili di ferro e luci al neon. Il Cocoricò propone anche un'offerta musicale differenziata in base agli ambienti. Le sale sono infatti tre: la Piramide, lo stage principale con pista più ampia, caratterizzato dal suono della Techno e più avanti anche della Progressive e della Trance, il Titilla, privè house con selezione all'ingresso, e il Morphine, privè ambient, con proposte musicali d'avanguardia che spesso esulano dalla dance, nonché luogo di sperimentazione performativa. Il Morphine viene ideata da NicoNote, nel

1994, e negli anni assume numerose conformazioni diverse, sempre grazie agli allestimenti progettati da Demo Ciavatti, oltre ad accogliere grandi nomi della musica e dello spettacolo, sia in veste di ospiti che di semplici clienti.

“Uno spazio di stranezze, di sottili connivenze tra passato e futuro, dove il tempo e il clima fossero completamente autonomi e indipendenti dal resto del Cocoricò, dal resto del mondo. [...] Un territorio di frontiera [...] dove la musica confinasse con l'arte contemporanea, con la filosofia, il costume, la moda, l'an-





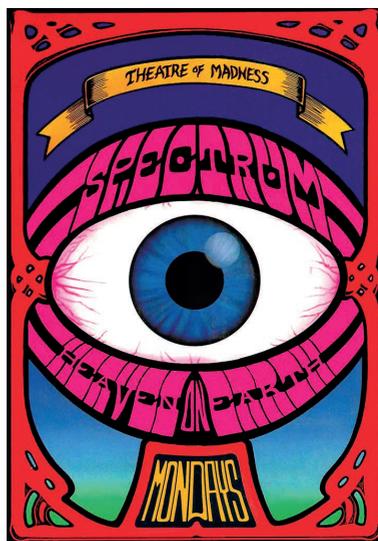
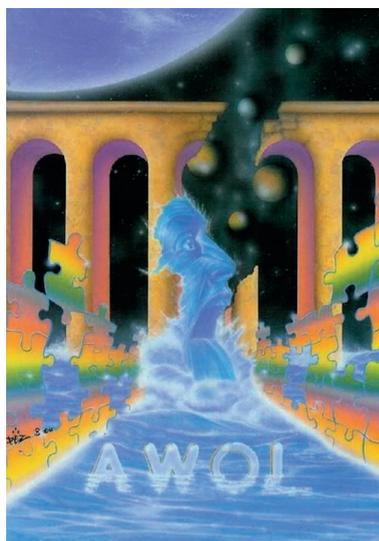
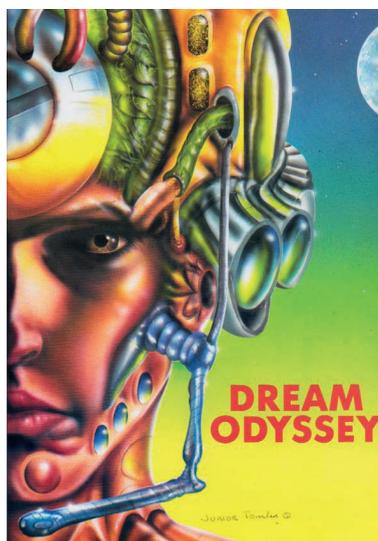
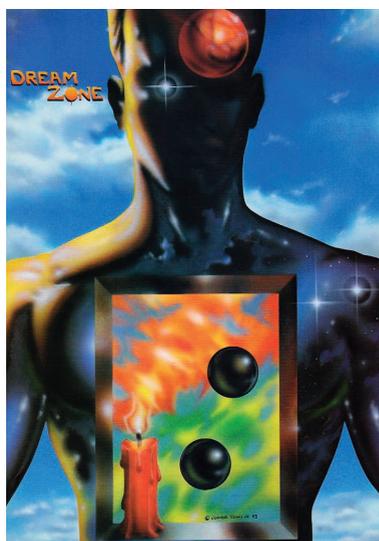
tropologia. [...] Sono tantissimi quelli che ci sono venuti a trovare. Enrico Ghezzi ad esempio, che più volte presentò qui i suoi libri, sempre accompagnandoli con rari materiali video scelti apposta per noi. E Jean-Paul Gaultier, Tracey Emin, Arto Lindsay... Manlio Sgalambro, che venne per una lettura di poesie: immaginate il filosofo nel cuore della notte del sabato al Cocoricò, tra i personaggi più strani o normali - che poi è lo stesso - le trans o le cubiste che in pausa facevano un salto da noi. E immaginate ancora che quella notte, come spettatore, ci fosse anche Franco Battiato seduto in un angolo. [...] Negli anni, il Morphine ha preso la forma di un laboratorio alchemico, una serra botanica di vetro e piante, un tempio orientale, un prato d'erba vera in cui ci si poteva entrare solo senza scarpe e dove si poteva bere solo dell'acqua. Poi ancora è stato una casina nel bosco, una baita di legno con pioggia di neve finta nel giardino, una casa delle bambole piena di giocattoli di peluche, un labirinto di piante, un labirinto optical bianco e nero, un corridoio di passaggio tra due sale... E poi un tendone, quelle tende di plastica bianche da esterno, col ghiaino per terra e delle sedute tipo panche. Luce bianca soffusa per circa 40 persone al massimo!" [15]

4.4 CULTURA RAVE E DESIGN GRAFICO

Il mondo dei rave, della Techno, dell'House, dell'Acid House apre le porte ad una modalità di intrattenimento e di festa che sia il più inclusiva possibile, che lasci spazio d'espressione a ciascun individuo, senza nessuna distinzione politica, di estrazione sociale o di orientamento sessuale. Gli anni Settanta e Ottanta avevano istituito un paradigma notturno che tendeva sempre più alla ricerca di esclusività e di appartenenza, con una conseguente definizione di un preciso sistema di marketing e di promozione eventi. Spesso le discoteche selezionavano la propria clientela e annunciavano le proprie serate tramite un sistema di inviti mirato, che arrivasse alle persone "giuste". Ma tra la fine degli anni Ottanta e l'inizio degli anni Novanta sopraggiunge un periodo di rottura con il passato, dove la musica viaggia spesso e volentieri al di fuori delle mura del club, nei rave party, dove chiunque è benvenuto, a patto che si rispettino i diritti e le libertà di ciascuno. In un ambiente così aperto e volenteroso di contagiare un pubblico sempre più ampio, alcuni metodi comunicativi acquisiscono più importanza di altri. Primo fra tutti il flyer, o volantino, che si afferma come mezzo di promozione più diffuso nell'ambiente e che diventerà negli anni un ambito e ricercato oggetto da

collezione. I volantini dei rave e delle serate nei club devono riportare, oltre ai nomi dei dj, poche ma essenziali informazioni, riguardanti il dove e il quando relativi all'evento, ma diventano presto una forma di espressione artistica curata nei minimi dettagli. La grafica rave acquisisce una propria cifra stilistica, forte e caratterizzante, riconoscibile a colpo d'occhio. L'obiettivo dei rave è, tra gli altri, quello di sfuggire alle convenzioni sociali e politiche, e anche la comunicazione visiva rinnega i canoni della grafica del periodo, apparendo sfacciata e provocatoria. Caratteri tipografici grandi e grassetati, o sperimentali e difficili da decifrare, interagiscono con illustrazioni o collage dai colori accesi e sgargianti, emulando gli effetti visivi dell'ecstasy e strizzando l'occhio, nel frattempo, alla psichedelia degli anni Sessanta. Ricorre frequentemente l'utilizzo di pattern colorati, già studiati negli anni Venti dallo psicologo Heinrich Klüver e attribuiti alle visioni causate dalle sostanze allucinogene.

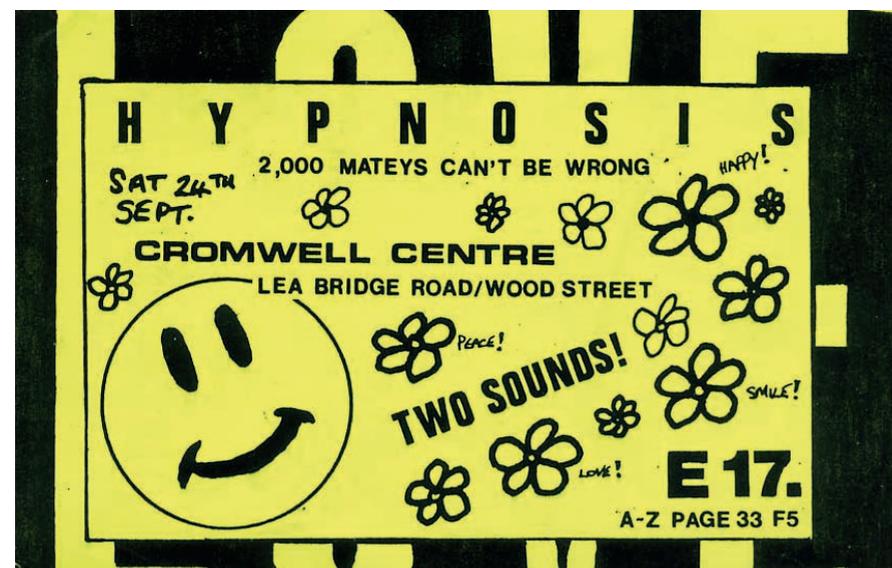
La natura "clandestina" delle feste del periodo determina anche una clandestinità degli stessi organizzatori e addetti ai lavori. Non è raro, infatti, che gli artisti, grafici o illustratori che si occupano della comunicazione visiva degli eventi siano del tutto sconosciuti. Questo fattore determina una difficoltà nell'individua-



re dei protagonisti assoluti del settore, che siano stati più rilevanti di altri, ma contribuisce d'altro canto ad esaltare ancora di più la componente democratica del fenomeno rave. Tuttavia, ciò non esclude che alcuni nomi abbiano avuto più risonanza di altri e siano riusciti nel tempo a ritagliare un proprio spazio nella storia, dando un volto grafico a numerosi eventi. In Inghilterra, ad esempio, è degno di nota il lavoro di Junior Tomlin, definito da alcuni il "Salvador Dalí del rave". Nei poster e volantini di Tomlin grande importanza viene data alle illustrazioni, innegabilmente ispirate al mondo della fantascienza e caratterizzate da una palette ampia e dai colori spesso accesi. Tra i tanti lavori le collaborazioni più assidue si verificano con le feste "Dream Zone", "Slamming Vinyl" e "One Nation". Pez, all'anagrafe Steven Perry, nativo di Londra, è un altro grafico che rientra nella storia della cultura club e rave inglese degli anni Novanta. Anche i suoi lavori sono caratterizzati da impattanti illustrazioni, anch'esse fortemente influenzate dal mondo della fantascienza e del cosmo, ma contaminate da richiami alle antiche civiltà e alle loro architetture. I colori appaiono questa volta più freddi e cupi, con una forte predominanza di blu e viola. Diverso è invece l'approccio di Dave Little, designer di loghi, copertine di dischi e volantini che opta per uno stile più simile a quello fumettistico, con

illustrazioni “flat” e composizioni grafiche asciutte e pulite, prediligendo la tecnica dell’aerografo.

La cultura rave “impone”, nella grafica contemporanea, anche una sorta di iconografia: alcuni simboli o motivi grafici diventano immediatamente riconoscibili e riconducibili all’ambiente. Tra questi, l’icona dello smile giallo è probabilmente il simbolo più celebre ed importante del panorama rave. La sua origine viene fatta risalire al 1963, quando la State Mutual Life Assurance Company, una compagnia di assicurazioni di Worcester, commissiona al designer Harvey Ball la creazione di un simbolo a supporto di una campagna per il miglioramento dell’umore dei dipendenti. Ball disegna una faccia composta solamente da un cerchio giallo, una bocca a forma di parentesi e due punti a formare gli occhi, lavoro per cui impiega circa 10 minuti. Qualche anno dopo, nel 1970, i fratelli Bernard e Murray Spain, avviano un’attività di vendita di prodotti di uso quotidiano, decorandoli con lo smile giallo e la frase “Have a happy day”; nel giro di qualche anno vengono venduti milioni di prodotti e il simbolo entra stabilmente nella cultura di massa. Tuttavia, il debutto dell’icona nella cultura rave ed Acid House, avviene nel 1987, quando il dj Danny Rampling apre il proprio club a Londra, lo Shoom. Ispirato da Barnsley, designer del

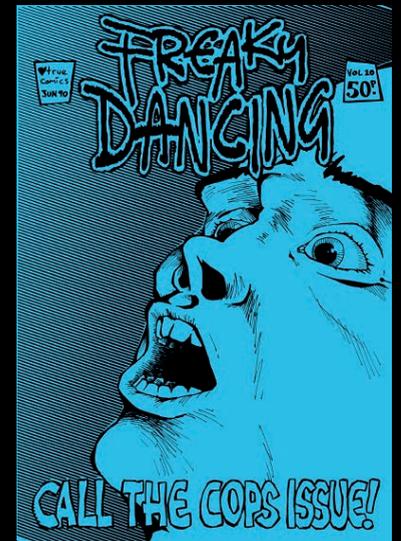
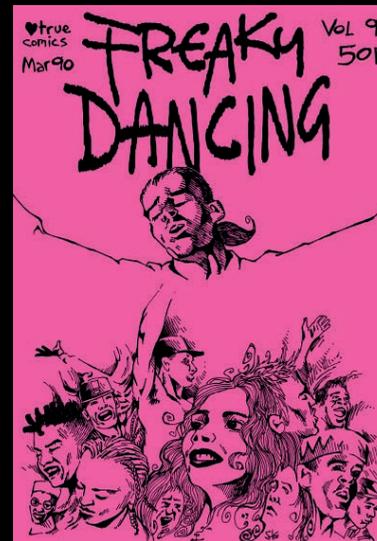
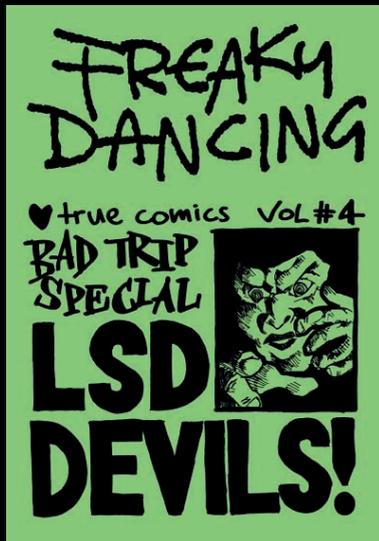
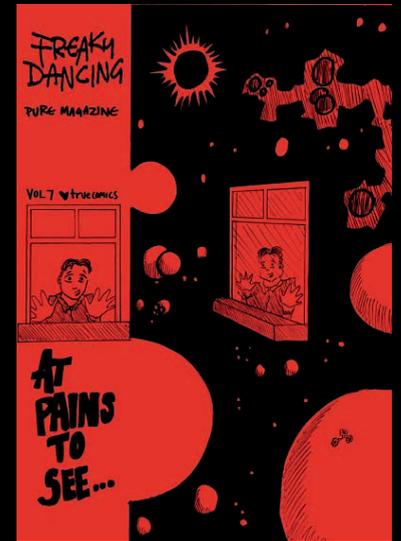
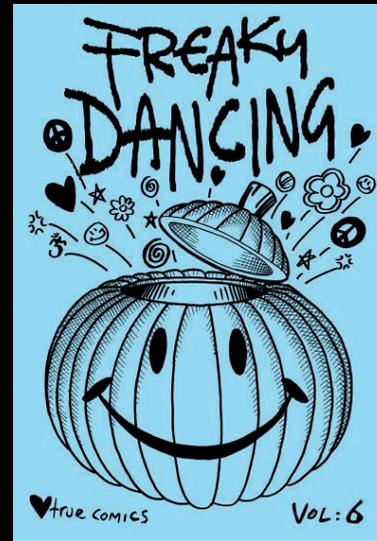
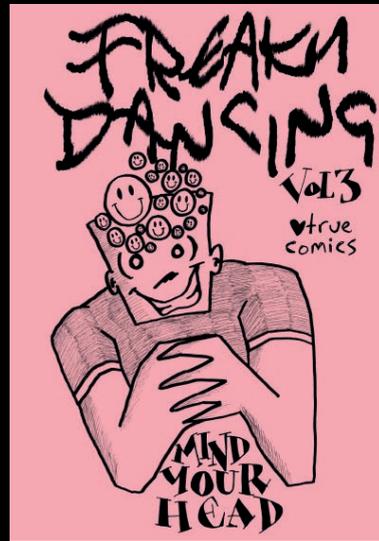
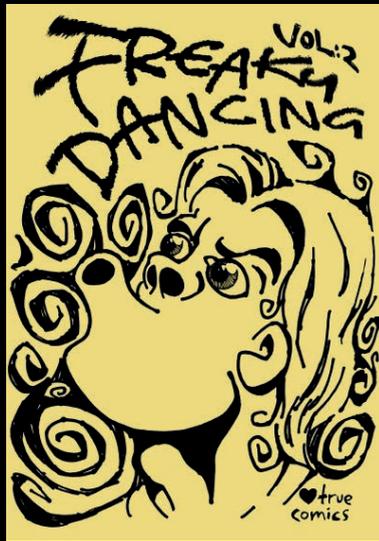


Wag Club di Soho, che indossa frequentemente abiti decorati da spille a forma di smile, Rampling decide di inserire l'icona nel logo del locale, ritendendola particolarmente esplicativa dei valori del movimento, portatore di positività, unione e allegria. Da questo momento in poi, lo smile viene adottato da numerosi club ed organizzazioni, venendo impiegato in volantini, loghi, capi d'abbigliamento e tanti altri supporti, diventando ben presto un'icona inconfondibile.

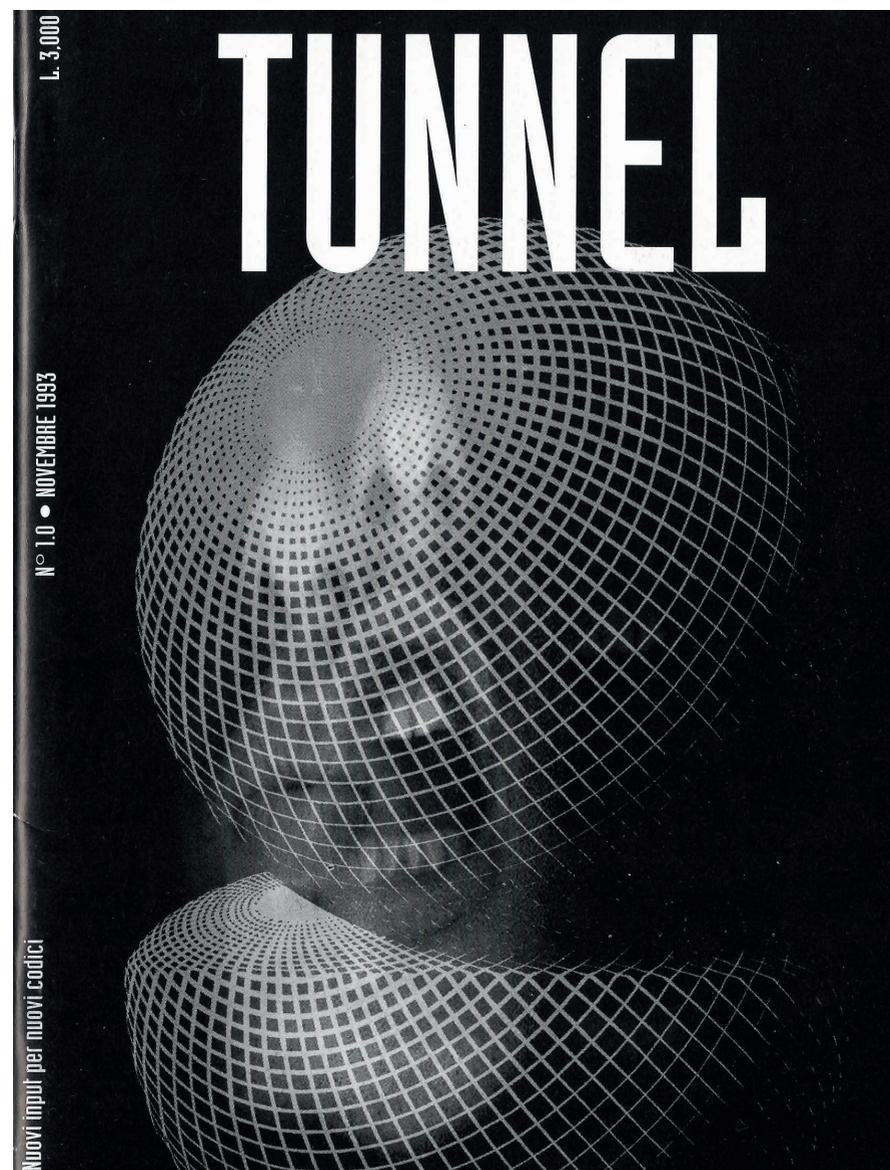
Oltre al supporto grafico del flyer, anche le riviste, o fanzine, ricoprono un ruolo importante, diventando non solo un mezzo di comunicazione inerente alle informazioni delle feste bensì un modo per raccontare una cultura sotto tutti i suoi aspetti. In alcuni casi, esse rimangono un fenomeno locale, distribuite tra i frequentatori di alcuni locali in determinate città, ma in altre occasioni rappresentano, all'inizio degli anni Novanta, l'unico mezzo di diffusione e divulgazione su larga scala e a lunga distanza, prima dell'avvento di Internet. A Manchester, ad esempio, negli ambienti dell'Hacienda e dell'Acid House, nasce a luglio del 1989 la fanzine Freaky Dancing, edita da Paul Gill e Ste Pickford fino ad agosto del 1990, per un totale di 11 numeri. La rivista nasce dal desiderio di documentare una nuova ed inesplorata cultura ma anche dall'intento di "restituire"

qualcosa al pubblico dell'Hacienda che stava contribuendo a creare una comunità solida e permeata di amore verso il prossimo, unita sotto il tetto dell'Acid House e delle nuove tendenze musicali; una sorta di ringraziamento per i presenti, distribuito gratuitamente in coda all'ingresso. Freaky Dancing racconta la cultura rave e il panorama underground di Manchester attraverso illustrazioni, flyers, fotografie e fumetti, narrando le vicende di personaggi iconici e di feste indimenticabili, il tutto in chiave ironica, facendo spesso e volentieri riferimento all'utilizzo di droghe. La rivista diventa presto un oggetto di culto per i frequentatori dei rave e dell'Hacienda, fino ad entrare nelle edicole di tutta Manchester con gli ultimi tre numeri, arrivando a vendere circa 750 copie. Il progetto viene poi interrotto per una mancanza di fondi, mezzi e personale a disposizione, lasciando però un piccolo ma significativo contributo nella storia della musica elettronica e diventando un oggetto di collezione per gli appassionati del genere.

In Italia, con base a Roma, un'altra rivista entra nella storia del mondo Techno, la fanzine Tunnel, di Andrea Benedetti, edita in due numeri da novembre del 1993 a marzo del 1994. A fare da ispirazione a Benedetti, produttore e figura cardine della Techno capi-



tolina, sono fanzine d'oltreoceano come Energy Flash o Under One Sky, di Frankie Bones e Adam X, su cui lui stesso scrive alcuni articoli riguardanti la scena romana. L'idea di Tunnel, che riporta il sottotitolo "Nuovi input per nuovi codici", nasce con il desiderio di raccontare il cambiamento in atto in quegli anni. La rivista è totalmente autoprodotta e il progetto grafico viene affidato da Benedetti all'amico Stefano Bonamico, che si occupa dell'impaginazione e della realizzazione delle copertine, una con grafica digitale e una fotografica. A fare da padrone ai contenuti della rivista è il tema del futuro: si investiga sulla relazione tra uomo e macchina, con un'attenzione totalizzante al ruolo della tecnologia. Secondo gli autori la Techno è il linguaggio che al meglio racconta l'imminente futuro. Oltre al racconto di celebri rave party, Tunnel include all'interno delle proprie pagine svariate rubriche, tra le quali "Manipolazioni sonore", curata da Eugenio Vatta, in cui si spiega il funzionamento di sintetizzatori e altre macchine per la produzione musicale, "Visioni dall'Ultramondo", dove Francesco Fondi, alias Frankie Bit, parla di presente e futuro, con particolare interesse per le possibilità fornite dalla tecnologia, arrivando a toccare temi come l'evoluzione della specie umana o l'immortalità, o ancora la sezione di Mario Cutolo, dedicata al cinema.



5. RICONSIDERAZIONI STORIOGRAFICHE

Arrivando al XXI secolo, e più in particolare alla fine del suo primo decennio, si assiste ad una situazione di crisi dell'architettura e della progettazione più in generale. La crisi economica ed immobiliare che matura a partire dal 2006, prima negli Stati Uniti e poi in Europa, penalizza pesantemente il settore dell'edilizia e, di conseguenza, anche l'attività degli architetti. Inoltre, dalla fine del XX secolo, si può individuare una progressiva mercificazione dell'architettura e una perdita di valori che inseriscono questa disciplina, oltre che professione, in un contesto puramente speculativo e non più di attenzione e cura sociale.

“Nella logica contemporanea l'architettura non è quasi mai trasformativa bensì – nella gran parte dei casi – semplicemente innovativa; dove per innovazione va inteso ciò che è apportatore di un miglioramento (delle prestazioni, delle capacità, del design), ma che

in nessun modo costituisce una reale messa in discussione di ciò che già esiste.” [16]

Ad alimentare un contesto di crisi e di mancanza di punti focali, progettuali e non, è anche un dibattito contemporaneo in cui si trovano proiettate l'architettura e le discipline affini, quello ambientale. La progettazione, di qualsiasi tipo e in qualsiasi ambito, deve adesso misurarsi con le cause e le conseguenze dei cambiamenti climatici in atto, facendo fronte a nuove esigenze e nuovi problemi, più urgenti e imminenti che mai. Questi fattori determinano, come succede ciclicamente nella storia, una messa in discussione dei percorsi in atto e una critica nei confronti dei metodi e delle finalità. In un periodo storico in cui appare complesso identificare una via per il futuro, prossimo o lontano che sia, è spesso utile riesaminare, più di quanto sia già stato fatto, il passato e coglierne gli insegnamenti e gli aspetti positivi, nell'ottica di interpretarli nel presente e proiettarli in avanti. Nella ricerca di risposte nel passato, ci si confronta con importanti studiosi e movimenti, misurandosi anche con le possibilità e le visioni offerte dalle avanguardie, imbattendosi inevitabilmente nel periodo Radical e nella sua interpretazione dell'architettura, intesa come mezzo sociale, oltre che politico, e come legante tra uomo e città,

temi ancora oggi attuali e che necessitano di essere ripresi in mano e interpretati costruttivamente. Nella storia Radical le discoteche, i piper, ricoprono un ruolo cruciale, in quanto rappresentano una tra le poche concretizzazioni materiali di un pensiero e di un intero movimento culturale, ma soprattutto simboleggiano, oltre ad essere contenitori di una cultura non convenzionale, un modello di ispirazione per un nuovo paradigma urbano, quello della città flessibile, la cui forma viene definita da chi la abita. Nell'ultimo decennio è stata rivolta una particolare attenzione all'avanguardia Radical, spesso ponendo un interesse particolare proprio sull'avventura dei locali dai ballo, sulla loro genesi e in un secondo momento anche sulla loro evoluzione nel corso dell'ultimo secolo. Da questo processo sono scaturite, in periodi recenti, svariate iniziative, tra cui mostre, convegni, talk e pubblicazioni.

5.1 NOTTE ITALIANA

Durante la 14° edizione della Biennale di Architettura di Venezia, del 2014, dal titolo "Fundamentals" e diretta da Rem Koolhaas, viene introdotta la sezione Monditalia, che descrive l'Italia come paese fondamen-

tale ed unico nel suo genere. Il padiglione si focalizza sul sodalizio dell'architettura italiana con i settori della danza, del cinema, del teatro e della musica, raccontato attraverso film e progetti di ricerca. All'interno di questo contesto si inserisce Zero, rivista e piattaforma di riferimento per il mondo degli eventi, della notte e del divertimento nelle principali città italiane. In occasione dell'evento, Zero presenta "Notte Italiana", una nuova testata e sezione della rivista che studia e divulga la storia del clubbing italiano degli ultimi decenni, attraverso fotografie, video, testi e interviste ai dj e ai personaggi più iconici di questa cultura. La piattaforma riporta anche approfondimenti sulle discoteche più iconiche del panorama italiano, come lo Space Electronic o la Baia degli Angeli, e, inoltre, conferisce all'architettura un ruolo fondamentale all'interno del racconto, divulgando preziose testimonianze di architetti come Carlo Calдини o Demo Ciavatti. L'intervento della testata alla Biennale di Venezia consiste in un insieme di talk, testimonianze, film e materiale inedito, con l'obiettivo di analizzare e raccontare tre macro temi: l'architettura Radical e le sue discoteche, la Riviera Romagnola e il Link Project di Bologna. Vengono chiamati ad intervenire numerosi ospiti e personaggi di spicco nella storia delle discoteche italiane, tra cui Piero Frassinelli, architetto membro di Superstudio, gruppo au-

tore della discoteca Mach 2 di Firenze, Carlo Caldini, architetto del Gruppo 9999 e dello Space Electronic, Giovanni Tommaso Garattoni, architetto dell'Aleph e dello Slego, Demo Ciavatti, architetto del Cocoricò e Catharine Rossi, ricercatrice alla Kingston University di Londra e studiosa delle avanguardie italiane e del panorama notturno in generale, curatrice, sempre nel 2014, della mostra dedicata allo Space Electronic dal titolo "Space Electronic: Then and Now"^[17], ricerca che in parte confluirà anche nella mostra al Vitra del 2018. Ma non sono solo architetti e studiosi a partecipare all'evento, bensì anche dj e altre figure artistiche che hanno contribuito, negli anni, alla crescita della cultura e del mito della notte italiana, come Daniele Baldelli, storico dj della Baia degli Angeli di Gabicce, il Principe Maurice, performer e vocalist, Cirillo, dj del Cocoricò, Flavio Vecchi, dj dell'Ethos Mama Club di Gabicce e Ricky Montanari, dj del Peter Pan di Riccione, alcuni dei quali suonano e si esibiscono alla festa organizzata da Notte Italiana ai Magazzini del Sale, proprio in occasione della Biennale.

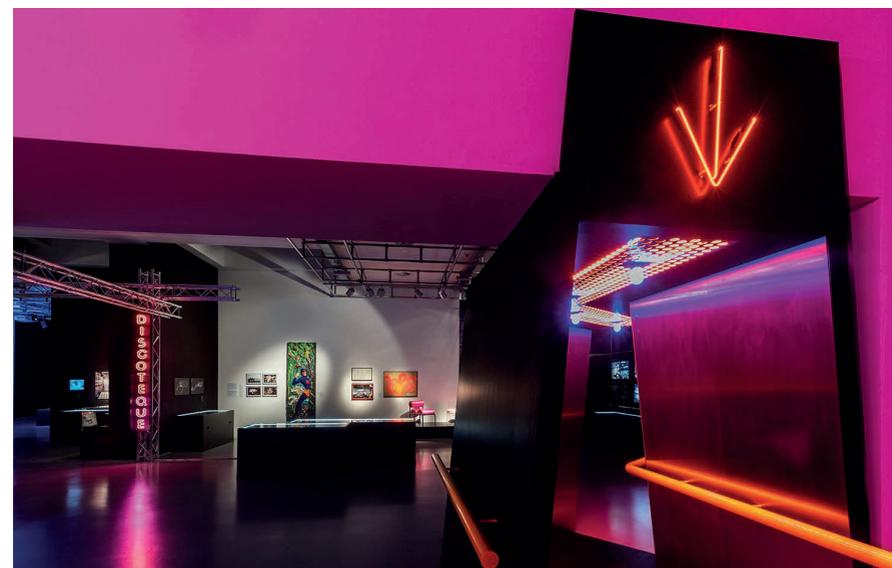
5.2 NIGHT FEVER. DESIGNING CLUB CULTURE 1960 - TODAY

Qualche anno più tardi, nel 2018, il Vitra Design Museum di Weil am Rhein e il Brussels Design Museum sviluppano e inaugurano una mostra che diventerà fondamentale nella storiografia delle discoteche e del clubbing, dal titolo "Night Fever. Designing Club Culture 1960 - Today". La mostra, co-curata da Jochen Eisenbrand (Vitra Design Museum), Catharine Rossi (Kingston University, Londra) e Katarina Serulus (Brussels Design Museum), presenta una panoramica sulla club culture mondiale dagli anni Sessanta in poi, evidenziandone l'impatto sociale all'interno dei vari contesti, ma anche attribuendo grande importanza agli architetti e ai designer che hanno contribuito a definirne i percorsi progettuali. Vengono mostrati materiali d'archivio, progetti, capi d'abbigliamento, riviste, fotografie, copertine di dischi, flyer delle più famose, ma non solo, discoteche del pianeta, dall'Electric Circus di New York ai piper italiani degli anni Sessanta, dai sempre newyorchesi Studio 54 e Paradise Garage ai club Blitz e Taboo di Londra, passando inevitabilmente per Hacienda (Manchester), Tresor e Berghain (Berlino), arrivando fino agli esempi dei giorni nostri, singolari ed eccezionali, come il Mothership di Detroit

dello studio Akoaki o il progetto del Ministry of Sound II di Londra dello studio OMA. L'allestimento della mostra, curato dal designer Konstantin Grcic, e il sistema di illuminazione, progettato da Matthias Singer, sono pensati con l'obiettivo di rievocare in qualche modo l'atmosfera di un night-club e trasferirla all'interno di un museo. Scritte al neon e vetrine espositive a forma di speaker mirano a rendere il percorso della visita museale un percorso immersivo e coinvolgente, che culmina in un'ultima sala, dove i visitatori partecipano all'esperienza della "silent disco" indossando un paio di cuffie e ballando all'interno di un ambiente circondato da pareti a specchio ed effetti luminosi, ricordando il concetto di luogo che prende vita e muta in base a chi lo abita, emblematico, ancora una volta, dei piper dei Radical.

5.3 L'IMMAGINARIO DELLA DISCOTECA NELLA FOTOGRAFIA CONTEMPORANEA

L'immaginario della discoteca e della musica Dance in generale si ripercuote ampiamente al giorno d'oggi, come già anticipato, nel mondo del design e dell'architettura, ma anche in maniera trasversale in altre discipline artistiche. In particolare, le numerose



discoteche oggi dismesse per i più svariati motivi, che hanno visto il loro massimo splendore negli scorsi decenni e che ora appaiono decadenti e abbandonate, sono in grado di trasmettere un fascino quasi inspiegabile, spesso raccontato attraverso la fotografia. La discoteca è ad esempio l'ambientazione ideale di diversi videoclip musicali, dove restituisce, nel caso dei luoghi abbandonati, uno scenario quasi post-apocalittico e surreale. È il caso del video di "Turbo", singolo dell'album Cosmotronic dell'artista Cosmo, girato allo storico Ultimo Impero di Airasca sotto la regia di Jacopo Farina. Nel contesto delle rovine architettoniche si inseriscono anche gli esploratori urbani, i cosiddetti "urbexer", che si cimentano nella scoperta o riscoperta di questi luoghi, come la community Ascosi Lasciti, fondata da Alessandro Tesei.

"La rovina e il luogo abbandonato dicono tanto dell'umanità. Una costruzione appena terminata sembra perfettamente in equilibrio nella sua forma, mentre la rovina rivela la falsità del progetto architettonico, mostrando come quelle parti non siano mai state in armonia, svelandone la volontà di disgregazione. È una riflessione su ciò che contraddistingue l'uomo: l'impressione di essere immortale e la volontà di accumulo e di potere. Visitare palazzi nobiliari, appartenuti

a famiglie potentissime che oggi sono in rovina esattamente come i loro immensi patrimoni, porta a riflettere sull'esistenza." ^[18]

Lo stesso Alessandro Tesei, a inizio 2022, è curatore insieme a Davide Calloni, altro membro di Ascosi Lasciti, del volume fotografico "DISCO MUTE - Le discoteche abbandonate d'Italia", pubblicazione edita da Magenes Editoriale che raccoglie testimonianze fotografiche dell'abbandono di decine e decine di discoteche italiane, da quelle più famose, come il Cocoricò o il Prince, a quelle più piccole e sconosciute. Parte di queste fotografie vengono inoltre proposte in una mostra alla Gallery16 di Bologna.

Anche Antonio La Grotta, fotografo freelance e insegnante all'Istituto Europeo di Design di Torino, è autore, nel 2021, di una raccolta fotografica, dal titolo "Paradise Discotheque", di alcune discoteche storiche del Nord Italia, oggi abbandonate, come l'Ultimo Impero o il Woodpecker di Milano Marittima, che egli definisce *"finti templi di marmo adornati con statue greche di gesso, spazi futuristici di dimensioni gigantesche, abbastanza grandi da contenere i sogni di successo, denaro, divertimento di migliaia di persone"*. ^[19]



CONCLUSIONI

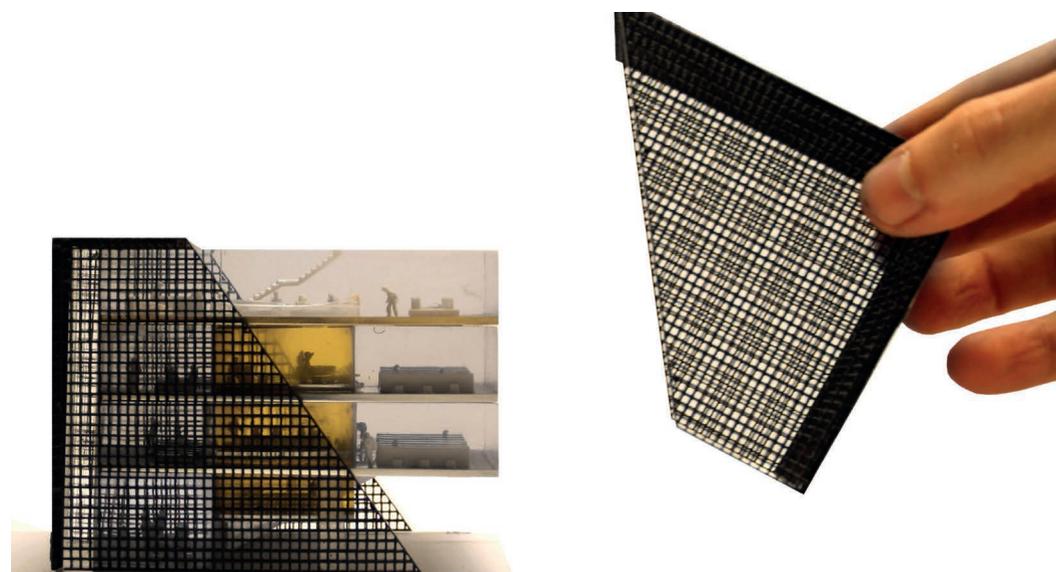
L'avventura degli anni Novanta, insieme all'House, l'Acid House, la Techno, i rave, delinea probabilmente l'ultimo vero grande movimento culturale e artistico inscrivibile nel contesto della musica elettronica e del ballo, testimoniando una rivoluzione, formale e di valori, che investe gli ambienti giovanili e delle sottoculture. Dal decennio degli anni Duemila in poi, il fenomeno clubbing diventa tanto frammentato quanto spesso penalizzato da tentativi di commercializzazione estrema che pongono in secondo piano aspetti fondamentali come la proposta musicale della serata. Ma oltre a questi fattori, un altro aspetto di altrettanta rilevanza è il ruolo che la tecnologia ha giocato e sta giocando nei meccanismi di interazione degli ultimi decenni. Le esperienze dei social network e delle connessioni virtuali pongono, in molte circostanze, la reciprocità tra individui in una dimensione eterea e immateriale, rendendo di fatto lo scambio di informazioni, idee e pensieri tra persone non più un'esperienza strettamente vincolata alla fisicità, ma che si svolge in diverse modalità, con i benefici e i rischi che ne deriva-

no. La socialità e le interazioni umane, quindi, non sono più necessariamente destinate ad evolversi all'interno di contesti come le feste o ritrovi di altro tipo, bensì si incanalano in percorsi alternativi e dalle diverse forme. In alcuni casi, addirittura, si sperimentano "night-club virtuali" o incontri serali simulati dal proprio salotto di casa. Su tali questioni il settore del divertimento e della notte si interroga continuamente, provando ad elaborare soluzioni ma soprattutto tentando di immaginare una discoteca del futuro, chiedendosi in primo luogo se stia terminando un'era, e quindi se la discoteca sia destinata a diventare un luogo superfluo e relegabile ad una dimensione completamente virtuale, o, alternativa altamente più probabile, se invece la fisicità dei rapporti umani sopravviva all'evoluzione, o deriva, tecnologica e rimanga una componente fondamentale delle nostre vite.

Ad interrogarsi sul tema, dal 2015, è lo studio OMA, di Rem Koolhaas, a cui viene chiesto dal Ministry of Sound di Londra, discoteca ormai passata agli annali, di progettare il Ministry of Sound II, una seconda sede della stessa attività, a pochi passi dalla sede storica. Nonostante il progetto vinca la competizione indetta dalla committenza, dopo un breve periodo viene scartato per ragioni ignote agli stessi progettisti. Il

MoS II probabilmente non vedrà mai la luce, ma fornisce interessanti spunti di riflessione. Il progetto si basa sulla modularità e sulla trasformabilità degli spazi, attraverso muri scorrevoli che permettono ai volumi di muoversi diagonalmente e di adattarsi a diverse circostanze: l'atrio interno, ad esempio, può trasformarsi in un'area VIP con terrazzo. Un altro punto focale di OMA è quello di offrire una soluzione che possa vivere 24 ore su 24, alternando ambienti dedicati ad attività diurne e spazi propriamente pensati per attività notturne quali quella di discoteca. Sono infatti presenti una spa, alcuni uffici, punti ristoro, un negozio di dischi, che coesistono e si alternano con il night-club e le relative aree come guardaroba e biglietteria. Lo studio di Koolhaas, all'interno della propria ricerca, pone l'accento sull'immersività che l'esperienza notturna deve offrire, rimarcando la questione della tecnologia che penalizza la rilevanza dei night-club a favore di un'attività più propriamente individuale che può essere vissuta attraverso un dispositivo elettronico. Per questo motivo, il progetto mira a rendere le sale del club altamente coinvolgenti ed immersive, attraverso proiezioni ed esperienze spaziali e sensoriali.

Sempre sul tema del progetto dei nuovi luoghi di evasione e divertimento, Gianni Arnaudo, architetto



autore di diversi night-club italiani, durante un'intervista a marzo 2022, immagina invece una discoteca del futuro che sfrutti al meglio il potenziale dell'attuale tecnologia, mirando ad un coinvolgimento multisensoriale guidato anche dall'intelligenza artificiale.

“Astratte immagini multicolori che interagiscono con le persone, adattandosi alla presenza umana e ai suoi movimenti. In posizione elevata il bar, che non può mai mancare, con i visori in 3D, per scoprire nuovi effetti delle luci. [...] Il risultato della coesistenza tra questi due mondi [quello fisico e quello virtuale N.d.A.], sempre più normale soprattutto per i giovani, è una realtà smaterializzata, con l'uso di recenti tecnologie digitali (machine learning e real time render) che sottolineano i paradossi del nostro vivere questo tempo, dove attrazione e timore dell'altro convivono insieme a un bisogno di dolcezza.” [20]

A rendere ancora più attuale il dibattito sul futuro della discoteca e della “cultura notturna” è sicuramente la recente pandemia di Covid-19, che ha costretto locali e imprese del settore a cessare le attività per più di due anni. In una circostanza così difficile le organizzazioni di eventi che operavano in locali e discoteche hanno dovuto, per quanto possibile, orientare i propri

sforzi verso attività alternative, come stazioni radio. È però interessante osservare come, in mancanza di possibilità normative e regolamentate, durante i periodi di restrizioni più ferree, l'organizzazione di eventi illegali, clandestini, abbia preso piede nelle principali città italiane, anche per mano delle stesse persone che organizzavano eventi legali all'interno delle discoteche. Dalle feste in case a veri e propri rave in parchi o edifici abbandonati, la festa non ha mai cessato di esistere, seppur avendo sicuramente ridotto i propri ritmi. Ciò che due anni fa succedeva all'interno delle discoteche, durante la pandemia è stato trasferito all'esterno, in ritrovi non autorizzati, e in questa circostanza le organizzazioni che prima si spartivano la clientela del fine settimana si sono ritrovate a cooperare sinergicamente per l'organizzazione degli stessi eventi, senza scopo di lucro e con il solo obiettivo di divertirsi e far divertire. Quello che da un lato è stato un compromesso per la salute pubblica, visto il mancato rispetto delle norme dettate dall'emergenza sanitaria, dall'altro si è rivelato una sorta di risposta ad una necessità di socialità e di contatto umano apparentemente irrinunciabile e insostituibile. Sembra quindi che, almeno attualmente, un'ipotesi di divertimento totalmente dematerializzato e virtuale non sia attuabile e che non possa neanche lontanamente sortire gli effetti di un'interazione uma-

na concreta e fisica. Nell'ambiente notturno del futuro, dunque, la tecnologia deve fungere da ausiliario in un luogo che favorisca l'incontro e il contatto, senza traslare i significati del divertimento, ma piuttosto aggiungendone di nuovi.

BIBLIOGRAFIA

Arnaudo Gianni, *“Si torna a ballare”: le discoteche post Covid secondo Gianni Arnaudo*, Interni Magazine, Segrate, 2022

Baroni Daniele, Vitta Maurizio, *Storia del Design Grafico*, Milano, 2003

Biraghi Marco, *Questa è architettura*, Torino, 2021

Caliceti Giuseppe, *Fonderia Italghisa*, Venezia, 1996

De Fusco Renato, *Made in Italy*, Firenze, 2007

D’Amato Gabriella, *Il Design tra “radicale” e “commerciale”*, Op. cit. 53, Napoli, 1982

Farassino Gipo, *Frammenti di barriera*, Scarmagno, 2012

Fiumi Fabrizio, Galli Paolo, Birelli Giorgio, Caldini Carlo, *Ricordi di architettura/Architectural memoirs: arte*

moderna, Firenze, 1972

Gramigna Giuliana, Monetti Federica, *Gianfranco Frattini. Architetto d’interni e designer*, Milano, 2007

Kries Mateo, *Night Fever: Designing Club Culture 1960-Today*, Weil am Rhein, 2018

La Grotta Antonio, *Paradise Discotheque book Vol. 1 2015 – 2021*, Torino, 2022

Le Donne Maria Elisa, *Arte Contemporanea / Anni sessanta*, Castel Bolognese, 2008

Lega Jacopo, *Amphibia. Grafica e cultura del divertimento*, Torino, 2019

Lora Pietro, *Night Primes*, Milano, 2021

Magalotti Nicoletta, *Sister Morphine*, Rolling Stones 68, Milano, 2009

Moroni Primo, *Da “Don Lisander” alla “Calusca”*, Milano, 2019

Savioli Leonardo, *Spazio di coinvolgimento*, Casabella

326, Milano, 1968

Sirangelo Federica, *Progettare per il mondo Beat: le discoteche radicali degli anni 60*, Milano, 2018

Sottsass Ettore, Pivano Fernanda, *Room East 128. Chronicle 3*, Milano, 1968

Tesei Alessandro, Calloni Davide, *Disco mute. Le discoteche abbandonate d'Italia*, Milano, 2021

Tonini Paolo, catalogo della mostra "*Paria: una ricerca di comunicazione*", Gussago, 2010

Torti Maria Teresa, *Abitare la notte*, Genova, 2009

Trini Tommaso, *Divertimentifici. Il Piper Pluri-club di Torino e l'Altro Mondo Club di Rimini*, Domus 458, Milano 1968

SITOGRAFIA

<https://divisare.com/projects/346014-carlo-mollino-barbara-corsico-sala-da-ballo-lutrario>

<https://www.inarchpiemonte.it/ritratti-carlo-mollino-lutrario/>

<https://gianfrancofrattini.com/Stork-club-restaurant>

<https://www.makingoflight.it/making-of-lighting/gianfranco-frattini-interior-designer/>

<https://centropecci.it/it/mostre/night-fever-designing-club-culture-1960-a-today>

<https://flash---art.it/article/spazi-intermediali-club-culture-e-arti-visive-in-italia-il-piper-di-torino/#>

<http://www.notteitaliana.eu/>

<http://www.derossiassociati.it/progetti-posts/piper/>

<https://spaceelectronic.wordpress.com/>

<https://www.exibart.com/arte-contemporanea/la-storia-del-piper-e-larte-di-claudio-cintoli/>

<https://zero.eu/it/>

<https://www.artribune.com/professioni-e-professionisti/who-is-who/2017/11/piper-discoteca-torino-artissima-paola-nicolin/>

<https://ugolapietra.com/anni-60/negozio-altre-cose/>

<https://edizionidelfrisco.com/2017/09/14/le-fanzine-e-le-riviste-di-ettore-sottsass/>

<https://www.storiedigraficaitaliana.it>

<https://www.dezeen.com/2019/10/01/brooklyn-museum-studio-54-night-magic-exhibit/>

<https://www.parkettchannel.it/i-rave-degli-anni-90-max-durante/>

<https://www.soundwall.it/andrea-benedetti-la-musica-sa-futuro/>

<https://www.wheremagichappens.it/2022/03/27/hacienda-deve-essere-costruita/>

<https://www.iltascabile.com/linguaggi/hacienda-hook/>

<http://benkellydesign.com/hacienda/>

<https://www.ministryofsound.com/club/about/>

<https://canal-mag.com/la-grafica-vintage-dei-rave-a-londra/>

<http://juniortomlin.com/flyers>

<https://pezlondon.com/>

<http://www.davelittle.co.uk/club-art.html>

<https://www.paynomindtous.it/tunnel-fanzine-techno/>

<https://eyeondesign.aiga.org/what-rave-culture-is-teaching-modern-graphic-designers/>

https://factoryrecords.org/cerysmatic/freaky_dancing_fanzine.php

<https://www.parkettchannel.it/hacienda-fanzine-freaky-dancing/>

<http://freakydancingfanzine.com/fanzine.php>

<https://www.oma.com/projects/ministry-of-sound>

<https://www.internimagazine.it/approfondimenti/discoteche-riapertura-1-aprile/>

<https://www.vice.com/it/article/5dg5eq/discoteche-abbandonate-italia>

<https://www.vice.com/it/article/nek34m/fare-urbex-in-italia>

<https://ascosilasciti.com/it/category/edifici-abbandonati/locali-e-discoteche-abbandonate/>

<http://www.antoniolagrotta.eu/works/paradise-discotheque.html>

FILMOGRAFIA

Roma Caput Disco, Corrado Rizza, 2020

Disco Ruin, Lisa Bosi, Francesca Zerbetto, 2020

Le riviste della controcultura in Italia, Melania Gazzotti, 2021

Room East 128, Hans Leo Höger, 2021

Riviera Clubbing, Luca Santarelli, 2022

