



UNIVERSITÀ
DI PAVIA

Università degli Studi di Pavia

Dipartimento di studi umanistici

Laurea Magistrale in Scrittura e progetti per le arti visive e
performative

Club culture e rave. Il rito e la
componente visuale del fenomeno
techno

Candidato: Riccardo Consagra

Matricola: 541437

Relatore: Lorenzo Donghi

Correlatore: Filippo Ticozzi

Anno accademico 2025-2026

PROLOGO

Camminavamo lungo l'autostrada e più ci avvicinavamo più persone si aggiungevano a noi come fossimo in processione. L'adrenalina era palpabile e il grande magazzino abbandonato si prostrava ormai davanti i nostri occhi. Ad accoglierci una porta alta decine di metri di cui solo un anta era aperta di poco, abbastanza per far passare più persone insieme. Varcato l'accesso una città si aprì ai nostri occhi, un luogo inimmaginabile fatto di camper, tende, persone che giocavano con il fuoco, stendardi colorati e un chiasso di persone che parlavano e condividevano qualche canzone qua e là. Un muro lungo almeno quaranta metri di soundsystem che si susseguivano uno dopo l'altro, tutti diversi e ognuno con qualche caratteristica particolare, ergeva imponente alla fine del magazzino. A un certo punto il silenzio. Il primo soundsystem a sinistra emanò una scarica di bassi e piano una cassa in quattro quarti si elevò. Poi si aggiunse il secondo, quello alla sua destra, e dopo quello ancora e ancora così pian piano fino all'ultimo. Entusiasti ci lanciammo sotto e il volume continuo a crescere. Guardai il mio amico e annui: la festa era iniziata.



Foto di @Smash_rain del Modena Witchtek Party 2022



Foto di @Smash_rain del Subterranea Sound System (Sicilia 2023)

INTRODUZIONE

La diffusione del fenomeno techno in tutto il mondo richiede una più precisa analisi sotto molti aspetti. Le componenti su cui ci soffermeremo nella seguente tesi sono quella visuale e quella rituale considerandole rilevanti nell'ambito delle arti performative. I casi studio, a cui è dedicato l'ultimo capitolo, sono il Berghain, uno dei più noti *club* di Berlino, e la T.A.Z. la Zona Temporaneamente Autonoma, una forma di *rave* teorizzata da Hakim Bey alla fine degli anni Ottanta.

L'obiettivo è comprendere se tali momenti di ritualità e congregazione possano essere considerati momenti chiave per la costruzione di una comunità. Dunque, che la manifestazione non si limiti a un cassa che batte ma che sia una complessa struttura articolata da componenti rituali e componenti visuali.

La metodologia utilizzata è il confronto con diversi testi sia di impronta teorica, fondamentali per l'inserimento dei caso studio in un quadro più ampio della cultura visuale, del cinema espanso o dell'aspetto prettamente rituale del dispositivo techno; sia di impronta storica, adoperando testi che aiutino a comprendere la penetrazione delle esperienze artistiche delle avanguardie nelle manifestazioni di musica elettronica analizzate. Viene fatto largo uso di testi considerati celebri nel mondo della techno che sono un'incredibile forma di testimonianza diretta, ma che mancano di una rigida e consistente struttura teorica peccando di contraddizioni o concettualizzazioni arbitrarie cui mi sono tenuto a debita distanza.

Il percorso prende le mosse da un'introduzione storica sulla genealogia e lo sviluppo della musica elettronica, che vede le esperienze di Stockhausen, dei sintetizzatori e del progresso tecnologico dei computer i primi promotori della nuova era musicale, legando a queste ultime esperienze la genealogia del fenomeno techno che partendo da Detroit sbarca in Europa trovando in Berlino, durante la caduta del muro, il terreno fertile per i movimenti delle nuove generazioni. Analizzate più nel dettaglio due tra le forme più note in cui si concretizza il fenomeno techno, i *club* e i *rave*, si giunge a un approccio teorico focalizzato sul rapporto tra l'arte e queste due forme del fenomeno.

Dal momento che l'arte cessa di essere una "finestra sul mondo" per diventare ambiente da abitare, grazie alle esperienze di Kaprow e di Fluxus, il quesito sul luogo dei *club* e dei *rave* si allarga per interrogarle su una possibile congruenza artistica delle due esperienze, osservando la dicotomia tra l'ambiente protetto (il museo/il *club esclusivo*) e l'interferenza con lo spazio pubblico (la strada/il *free party*).

Tale tensione si articola successivamente attraverso le analisi nell'ambito degli studi della cultura visuale con l'intento di vagliare le tecniche, le pratiche, le identità dei significati e le ideologie approfondendo i luoghi di fruizione, le immagini e l'immaginario.

Ponendo in questa maniera l'accento sulle immagini si ripensa alla funzione del cinema, il quale allontanandosi dalla classica fruizione frontale, investe il soggetto e lo spettatore in diverse modalità, tra cui il cinema immersivo. Esso viene richiamato dai *club* o dai *rave* per l'uso di innovativi supporti di *led wall* e luci stroboscopiche. Attuando quella che Casetti definisce una "rilocazione", come ad esempio quella del cinema con il suo apparato tradizionale (proiettore, pellicola, sala) che viene sconvolto in nuovo assemblaggio.

Prendendo in esame due testi fondamentali nell'ambito della transe e del rituale, quali *Musica e trance. I rapporti fra la musica e i fenomeni di possessione* di Gilbert Rouget e *Dallo sciamano al raver* di Gerorge Lapassade, si approda su uno dei temi fondamentali della tesi che si interroga sulla autenticità del fenomeno techno chiedendosi se questo sia legittimamente considerabile un rituale collettivamente determinante. Utilizzando gli strumenti offerti dagli autori e operando una continua comparazione si comprendono gli aspetti affini tra il fenomeno techno e il rituale dello sciamanesimo e della possessione. Viene, inoltre, messo sotto una luce differente il ruolo del DJ che figura da una parte come sciamano, che ha il poter di influenzare fortemente le masse, e dall'altro come uno tra gli attori che costituisce l'ambiente artificiale (la "situazione") in cui i *raver* mettono la propria libertà in scena.

In conclusione del secondo capitolo, rivolgendosi alle teorie di Victor Turner contenute in *Dal rito al teatro*, ci si chiede se l'esperienza esemplare del *club* o del *rave* possa permettere il recupero della ritualità, la quale, dall'era industriale, si è frammentata lasciando spazio a quei fenomeni che l'autore definisce "liminoidi". Ci si interroga se questa nuova ritualità possa costituire uno spazio di separazione dalla quotidianità lavorativa e dalle necessità produttive in cui grazie a un livellamento collabora alla creazione di una *communitas* spontanea.

Il terzo, e ultimo, capitolo analizza in maniera più approfondita i casi del Berghain e del concetto della T.A.Z. di Hakim Bey. Partendo da una panoramica sulla storia del fenomeno techno sbarcato in Europa da Detroit si passano in rassegna le situazioni delle due parti della capitale tedesca che divisa dal muro viveva un momento critico che permise la germinazione di nuove sperimentazioni. La nascita del celebre *club* e alla sua fama alla *door policy* presieduta dal più famoso buttafuori del mondo, Steve Marquard il quale si presenta come curatore e non come *bouncer*, e accennando alla particolare forma di comunicazione contro corrente.

Il caso dei *rave* e dei *free party* viene indagato attraverso uno sguardo generale sulla storia e sull'aspetto sociale dei partecipanti, dei *raver*, e su quello anarchico della manifestazione, che affronta ancora oggi forti politiche repressive da parte dei diversi stati. Viene analizzata l'estetica dei luoghi del *rave* che si basa sull'occupazione di "spazi vuoti" o marginali, trasformandoli in quelle che Hakim Bey definisce Zone Autonome Temporanee (T.A.Z.) che prendono vita in spazi chiusi e sotterranei oppure in spazi aperti tra le rovine dismesse dei cadaveri industriali. In conclusione, l'esperienza della Mutoid Waste Company (MWC), legati al mondo dei *rave* soprattutto per il loro contributo alla componente visuale dell'evento con l'ausilio dei rottami a cui viene ridata vita in maniera esemplare, ci aiuta a comprendere l'evoluzione e l'attuale situazione di alcuni movimenti sociali contro cultura.

INDICE

PROLOGO.....	3
INTRODUZIONE	7
1. Introduzione storica e teorica.....	1
1.1. Genealogie della musica elettronica	1
1.2. Genealogia del fenomeno techno.....	6
1.3. <i>Club cultures e rave</i>	8
1.4. Fuori dalla cornice	10
1.5. Cultura visuale: immagine e immaginario.....	16
1.6. Fuori dallo schermo	18
1.7. Expanded Cinema	21
1.8. Rilocalizzazione	24
2 Rave come rituale	29
2.1 Dispositivo “Techno”	29
2.2 Fenomenologia della trance contemporanea.....	35
2.3 Sciamanesimo, possessione, il ruolo del DJ	40
2.4 Recupero del rito, Schechner e Turner	47
3 <i>Club e Rave: i casi del Berghain di Berlino e la T.A.Z. teorizzata da Hakim Bey</i> 54	
3.1 Introduzione ai casi studio	54
3.2 Caso Studio 1: il Berghain di Berlino	56
[Berlino Est – Berlino Ovest]	56
[Da Detroit a Berlino]	58
[Il Berghain].....	59

[La <i>door policy</i>]	60
[La comunicazione]	61
3.3 Caso Studio 2: La Zona Temporaneamente Autonoma (T.A.Z.)	64
[Second Summer of Love]	64
[Il <i>raver</i>].....	65
[La repressione]	67
[Le componenti visuali del <i>rave</i>]	68
[Movimenti Psy-Trance e Goa]	72
[Mutoid Waste Company]	74
3.4 Sintesi Comparativa.....	75
CONCLUSIONI	79
RINGRAZIAMENTI.....	Errore. Il segnalibro non è definito.
BIBLIOGRAFIA	81
SITOGRAFIA.....	84

1. Introduzione storica e teorica



Foto 1.1. Sicily Connection, Sicilia dicembre 2025 (evento in cui io stesso ho suonato). Gabriele Martella @delirium3mens

1.1. Genealogie della musica elettronica

Tra la fine dell'Ottocento e l'inizio del Novecento, si assistette a una continua fuga dai recinti delle singole discipline. I ruoli, le tecniche e i linguaggi che prima erano rigidamente separati da accademie e politecnici hanno iniziato a mescolarsi. Questa spinta nasceva dal bisogno, sia etico che artistico, di confrontarsi con le complessità del mondo moderno, all' "età delle macchine" (Leopardi) al "nostro nuovo mondo elettrico" (McLuhan).

«L'impegno contro le divisioni settoriali del sapere e della creazione artistica assume rilevanza centrale in quanto contributo per la ricollocazione dell'arte nella vita»¹, proprio per contrastare l'idea borghese dell'artista come figura marginale o puramente ricreativa. In questo scenario vediamo due strade: da un lato un'arte che si isola dal mondo, diventando quasi un martirio d'élite (come nel caso di Van Gogh); dall'altro, quella dove l'artista, scendendo dal piedistallo, si sporca le mani con la folla e la modernità. Dopo la rivolta irrazionale dei simbolisti, l'arte ha iniziato a dialogare seriamente con la scienza, la tecnologia e l'industria. Ad esempio, artisti come Russolo, Ruttman, Satie e Varèse hanno iniziato a esplorare i rumori e i suoni della città, usando la tecnologia per mappare l'universo acustico metropolitano.²

Oggi la sintesi e la manipolazione digitale del suono sono alla portata di tutti grazie ai computer. Se da una parte questo ha abbattuto i costi e i tempi, dall'altra ha cambiato profondamente il nostro modo di pensare il suono. La storia del rapporto tra audio e media è, in fondo, la storia della sua riproducibilità tecnica e della possibilità di progettare la creatività dentro un sistema tecnologico.

Il modo in cui il suono si manifesta come evento performativo è influenzato, fin dall'inizio, dai limiti e dalle possibilità delle macchine che usiamo per gestirlo. Pensiamo ai futuristi e al loro modo di unire parole, suoni e rumori. Luigi Russolo, ad esempio, inventò gli "intonarumori": macchine mosse da leve e manovelle che generavano vibrazioni e rumori di ogni tipo. «La rinnovata formulazione del pensiero creativo stimolava la realizzazione di sistemi tecnologici funzionali a un'emancipazione del suono-rumore»³, andando contro la tradizione classica del teatro e della musica accademica.

«Nel processo di sviluppo tecnologico, furono un mezzo e un metodo di lavoro a cambiare radicalmente l'approccio alla gestione creativa del suono»⁴ da un lato la

¹ **Gilberto Pelizzola**, *Arte espansa: dal quadro della performance, coordinate per un tracciamento (1895-1968)* in **A. Balzola, A. Monteverdi** (a cura di), *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche del nuovo millennio*, Garzanti, 2004, p.172

² Ivi pp.168-170

³ Ivi pp. 172-174

⁴ Ivi pp. 188-192

registrazione su nastro magnetico e dall'altra la tecnica del montaggio (tagliare, rielaborare e mixare il segnale). Nel sistema analogico, il segnale elettrico si muove "in analogia" con lo spostamento dell'aria che crea il suono, orientando le particelle sul nastro. Inizialmente, queste sperimentazioni avvenivano solo nei grandi centri di ricerca, come le radio nazionali o le università americane, perché erano gli unici ad avere i mezzi necessari.

È da questo momento storico che bisogna partire per ricostruire la storia che interessa al nostro argomento, in quanto la produzione commerciale di musica tecnologica è arrivata successivamente. Il mercato si è spesso limitato a usare le scoperte dei laboratori per creare dei "surrogati" facili da usare, ma «solo sulla base delle spinte esplorative accademiche si è resa possibile una conseguente produzione commerciale di musica tecnologica»⁵, la quale però non ha sempre aiutato a sviluppare una vera consapevolezza critica nell'uso del suono.

I progressi nel campo della musica elettronica hanno permesso di vedere il suono al di fuori dei suoi tradizionali margini. « (inoltre) La possibilità di movimento del suono nello spazio [...] spinse alla ricerca di soluzioni originali nella dislocazione dei diffusori audio in situazioni live»⁶, come dimostrano le esperienze di Stockhausen, con la multidiffusione spaziale in sala del *Gesang der Jünglinge* del 1956, o di Bayle, con i *Acoustmonium*, una vera e propria architettura di altoparlanti. Già dagli anni Cinquanta, il nastro permetteva di unire musica, luci e immagini (come nel *Poème Electronique* di Varèse), ma è stato solo con i computer degli anni Settanta che abbiamo ottenuto un controllo davvero preciso sul movimento del suono nello spazio.

Nel 1952, Bruno Maderna in *Musica su due dimensioni*, unì un flauto reale a un nastro magnetico. Per la prima volta, uno strumento umano interagiva con un mondo elettronico. «La tecnologia, l'intervento modificativo sul suono, torna a

⁵ **Mario Lupone**, *Suono, media e tecnologia: percorsi in divenire* in **A. Balzola, A. Monteverdi.**, (a cura di) *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche del nuovo millennio*, Garzanti, 2004, pp. 266-270

⁶ *Ibidem*

essere strumento di un'idea musicale»⁷, rimettendo al centro la percezione e l'estetica invece della fredda teoria. Negli anni Sessanta, la musica elettronica trova il modo di inserirsi nei generi pop del tempo e nel rock grazie soprattutto al sintetizzatore Moog che diventò uno strumento iconico, usato da gruppi come i Pink Floyd, Emerson Lake & Palmer e Brian Eno. Da quel momento, l'industria ha sfornato modelli sempre più sofisticati, come la sintesi FM della Yamaha negli anni Settanta, arrivando fino alle mode di oggi che vedono un grande ritorno alle sonorità vintage e ai vecchi sintetizzatori analogici.⁸

Se guardiamo ai protagonisti del primo astrattismo — come Klee, Mondrian o Van Doesburg — e poi all'esperienza del Bauhaus, notiamo subito come la pittura e le arti plastiche abbiano cercato una guida nella musica. Il motivo è semplice: la musica è vista come un linguaggio già codificato, matematico e, soprattutto, non-naturalista. «In questa prospettiva, le strutture musicali vengono utilizzate come parametri d'organizzazione per la materia pittorica o plastica: le relazioni differenziali, le configurazioni ritmiche e gli schemi del contrappunto vengono convertiti in una sintassi di punti, linee, superfici. »⁹

Kandinskij, mentre lavorava a *Il suono giallo*, scriveva «Ogni arte ha il suo proprio linguaggio, ovvero dei mezzi specifici che le appartengono, ma tutte tendono verso lo stesso obiettivo: affermare l'anima umana attraverso un processo spirituale indefinibile e tuttavia determinato»¹⁰. Qualche anno dopo, nel 1921, Kandinskij spiegò meglio la sua idea di "arte sintetica" durante una conferenza. In quell'occasione prese le distanze dal modello di Wagner (che secondo lui era troppo impreciso nei termini). Per Kandinskij, l'artista non deve limitarsi ad accostare i vari mezzi espressivi in modo meccanico; deve invece studiare a fondo le

⁷ Ivi p. 278

⁸ Ivi p. 280

⁹ **Emanuele Quinz**, *Dal Gesamtkunstwerk agli ambienti sonori. Linee di deriva della musica. Strategie della convergenza, della corrispondenza e della connessione*, **A. Balzola, A. Monteverdi.**, (a cura di) *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche del nuovo millennio*, Garzanti, 2004, pp.468-470

¹⁰ **V. Kandinskij**, *De la composition scénique*, in **V. Kandinskij, F. Marc**, (a cura di) *L'Almanach du Blaue Reiter*, Klincksieck, Parigi, 1979, p. 249.

caratteristiche di ogni arte per capire come farle dialogare davvero in un'unità profonda.

Kandinskij era convinto che la musica avesse una sorta di privilegio rispetto alle altre arti. Essendo «l'arte più immateriale» e non dovendo imitare nulla della realtà fisica, riesce a trasmettere in modo molto più diretto quella che lui definisce la «necessità interiore» che incarna perfettamente, secondo l'artista russo, il vero obiettivo dell'arte. Propone infatti di abbandonare la figurazione e il naturalismo, cercando di costruire un'arte astratta che funzioni esattamente come la musica.

È interessante notare che questo movimento non è avvenuto solo dalla pittura verso la musica, ma anche al contrario. Seguendo l'esempio dei futuristi con le loro "parole in libertà", a partire dagli anni Sessanta diversi compositori — come Cage, Stockhausen o Chiari — hanno iniziato a lavorare sulla componente visiva della scrittura musicale. Le loro partiture si trasformano in diagrammi complessi e vere e proprie opere d'arte visiva. In questi casi, la musica non è più fatta solo per essere suonata e ascoltata, ma diventa qualcosa «per essere guardata».

Oggi, con le tecnologie digitali, abbiamo possibilità di collaborazione tra le arti che prima erano impensabili. Il codice binario funziona come una sorta di linguaggio universale, un "inter-codice". Possiamo immaginarlo come uno stato fluido in cui qualunque tipo di materiale (suono, immagine, testo), per quanto diverso dagli altri, può entrare e trasformarsi attraverso la digitalizzazione. Questa integrazione digitale mette in contatto linguaggi che normalmente dialogavano in maniera differente. Permette a dispositivi diversi di confluire in un unico sistema, creando un legame strutturale tra materie diverse.

In questo senso, come spiega Pierre Lévy, la parola "multimedia" può confonderci. Spesso pensiamo che indichi semplicemente l'uso di tanti canali o supporti diversi, ma in realtà la tendenza attuale è l'esatto opposto: la fusione e l'integrazione totale. «Questo primo livello profondo di interattività (tra linguaggi) si apre poi

all'esterno», arrivando a un secondo livello, ovvero quello del rapporto che noi utilizzatori abbiamo con le macchine attraverso le interfacce.¹¹

Negli ultimi anni, sempre più frequenti ricerche e sperimentazioni interartistiche tentano di definire le specificità di un'estetica dell'interattività. Le modalità di relazione tra le diverse arti divengono sempre più efficaci, superando progressivamente il piano delle connessioni superficiali, per esplorare i legami profondi tra i linguaggi. La scrittura algoritmica permette in particolare di fissare queste relazioni come una serie di regole e di comportamenti, integrando anche dei processi aleatori o dei dispositivi generativi per renderle più rapide, più pertinenti e più complesse¹²

1.2. Genealogia del fenomeno techno

Il fenomeno della “techno” « variante della musica elettronica, emerse nella prima metà degli anni Ottanta tra le rovine post-industriali di Detroit. »¹³ La città, che un tempo era il simbolo del successo del capitalismo legato all'industria dell'auto, stava attraversando una crisi economica e sociale pesantissima. Il risultato era un panorama quasi post-apocalittico, pieno di fabbriche vuote e senza reali prospettive per il futuro. Proprio in mezzo a queste macerie industriali sono nate le prime sperimentazioni sonore, trovando nei luoghi abbandonati la cornice perfetta per i primi rave. La techno è figlia di una delle crisi più dure del secolo scorso, ma i giovani DJ dell'epoca non si sono arresi al pessimismo, anzi: hanno risposto con un'energia futurista. Basti pensare che il nome stesso venne coniato sulla scia del saggio *The Third Wave (1980)*, dove l'autore Alvin Toffler parlava di alcuni *techno rebels* capaci di spingere l'umanità verso un nuovo stadio di civiltà.¹⁴

¹¹ Emanuele Quinz, *Dal Gesamtkunstwerk agli ambienti sonori. Linee di deriva della musica. Strategie della convergenza, della corrispondenza e della connessione*, p. 144

¹² Emanuele Quinz, *Dal Gesamtkunstwerk agli ambienti sonori. Linee di deriva della musica. Strategie della convergenza, della corrispondenza e della connessione* pp. 142..

¹³ Salvatore Renna, *Dioniso tra le rovine. Berlino, la techno e il Berghain*, in AA. VV, *Le costanti e le varianti. Letteratura e lunga durata*, Del Vecchio Editore 2021, p. 504

¹⁴ Salvatore Renna, *Dioniso tra le rovine. Berlino, la techno e il Berghain*, in Aa. Vv, *Le costanti e le varianti. Letteratura e lunga durata*. P. 504 In nota 8. **D. Sicko**,

Nonostante le radici americane, «fu però a Berlino che si realizzò pienamente la rivoluzione immaginata a Detroit e in cui il nuovo genere trovò il contesto ideale in cui trasformare la distopia in utopia»¹⁵. Da un punto di vista musicale è stato quasi un ritorno a casa. «I primi lavori techno furono infatti enormemente influenzati non solo dalle sonorità dei Kraftwerk, ma anche dall'immaginario a cui il trio tedesco aveva dato vita qualche anno prima»¹⁶, un'estetica che metteva insieme l'uomo e la macchina, celebrando simboli della modernità. Prima di loro, i Tangerine Dream avevano già registrato *Electronic Meditation* in una fabbrica di Berlino, descrivendolo come un «viaggio attraverso un cervello fumante», e intanto gli Einstürzende Neubauten usavano proprio le macerie industriali sia come scenografia che come veri e propri strumenti per trasformare il rock.

Il collegamento tra queste due realtà diventa ancora più profondo se lo guardiamo da un punto di vista storico. Sia Detroit che Berlino portano i segni visibili delle grandi trasformazioni del Novecento. Da una parte abbiamo Detroit, vista come una specie di teatro dove si mettono in scena i cambiamenti più estremi dell'Occidente; dall'altra Berlino, considerata «la vera città allegorica del XX secolo, [...] un campo di battaglia pieno di tracce e di rovine; un palinsesto a cielo aperto»¹⁷. La techno è riuscita a incastrarsi perfettamente tra queste crepe della Storia.

La diffusione del genere è stata influenzata tantissimo dalla forma fisica che Berlino aveva preso in quegli anni. Quando il Muro è caduto alcuni *club* hanno fatto da collante tra la Berlino est e la Berlino Ovest del tempo. Da ricordare sicuramente il *club* UFO, considerato il primo vero epicentro della scena acid house in città. Più che un *club* convenzionale, questo spazio si presentava come un seminterrato illegale e spoglio, capace di dare voce allo spirito di ribellione e alla voglia di scoperta della gioventù dell'epoca. Situato inizialmente a Berlino Ovest, nel quartiere di Kreuzberg, l'UFO era un luogo quasi invisibile, accessibile solo a una

Techno Rebels. The Renegades of Electronic Funk, Wayne State University Press, Detroit 2010, p. 12

¹⁵ Ivi p. 505

¹⁶ *ibidem*

¹⁷ Ivi pp. 65-67.

cerchia ristretta di appassionati che cercavano una rottura netta con i circuiti musicali tradizionali e commerciali.

Nel 1989, spinti dalla necessità di trovare ambienti più ampi e suggestivi, i fondatori dell'UFO hanno iniziato a esplorare i territori di Berlino Est per una nuova sede. La ricerca si è conclusa con la scoperta di un vecchio caveau blindato appartenente ai grandi magazzini Wertheim. Nel marzo del 1991, l'eredità dell'UFO è confluita ufficialmente nella nascita del Tresor. Caratterizzato da imponenti pareti in cemento, cassette di sicurezza arrugginite e una marcata estetica industriale, il *club* è diventato in breve tempo il simbolo fisico della riunificazione berlinese attraverso la musica. In questo spazio, il legame tra le innovazioni sonore di Detroit e la nuova generazione tedesca si era consolidato definitivamente.¹⁸

1.3. *Club cultures e rave*

Sarah Thornton in *Club Cultures Music, Media, and Subcultural Capital*¹⁹, uno dei testi più iconici sul tema, ci spiega che l'espressione “*Club Cultures*” descrive quelle formazioni giovanili che riconoscono nel *club* e nel *rave* il proprio baricentro sociale e simbolico. In questi contesti, il legame con l'ambiente è così viscerale che l'identità stessa dei soggetti finisce per sovrapporsi allo spazio frequentato, portando alla nascita di definizioni come “*clubbers*” o “*ravers*”.

A differenza di altre sottoculture del dopoguerra — come gli hippy o i punk, che mantenevano un rapporto più ambiguo o frammentato con i propri territori — la cultura dei *club* si lega in modo persistente a luoghi specifici. Il *club* non è un semplice contenitore statico, ma un ambiente in perenne evoluzione stilistica che testimonia i momenti di massima intensità e partecipazione della cultura giovanile.

¹⁸ Le informazioni sono tratte dal documentario su Youtube: *WE CALL IT TECHNO! A documentary about Germany's early Techno scene and culture* del canale **Telekom Electronic Beats TV** (<https://www.youtube.com/watch?v=TWPFrWojYQ4&t=1802s>)

¹⁹ **Sara Thornton**, *Club Cultures Music, Media, and Subcultural Capital*, Cambridge, Polity Press in association with Blackwell Publishers Ltd 1995. pp.12-17

Per i partecipanti dei *club*, più che la semplice serata, ciò che spinge a essere partecipi è la ricerca di persone che possiedono una sensibilità affine. Frequentare questi spazi innesca un processo di socializzazione che educa i partecipanti a una conoscenza specifica dei valori e dei significati interni al gruppo, trasformando la partecipazione in una sorta di "fede" estetica condivisa. Queste comunità si configurano come gruppi ad hoc dai confini estremamente fluidi: possono nascere e dissolversi nell'arco di un'unica stagione o consolidarsi per diversi anni. Nonostante questa natura apparentemente precaria e mutevole, la cultura *club* non è priva di una struttura.

Al loro interno vigono infatti precise gerarchie interne che stabiliscono cosa debba essere considerato autentico o legittimo. Questo sistema di valori permette di distinguere chi appartiene profondamente alla cultura da chi la vive superficialmente, definendo così i parametri di ciò che è autentico.

Per spiegare la *rave culture* mi basti utilizzare il *WorldWide Raver's Manifesto Project*²⁰. Manifesto che si chiude in questa esemplare maniera:

Fino a quando il sole sorgerà a bruciarci gli occhi e rivelare la realtà distopica del mondo che avete creato per noi, noi balleremo ferocemente con le nostre sorelle e fratelli, celebrando la nostra vita, la nostra cultura e i valori in cui crediamo: pace, amore, libertà, tolleranza, unità, armonia, espressione, responsabilità e rispetto. Il nostro nemico è l'ignoranza. La nostra arma l'informazione. Il nostro crimine è violare e sfidare qualsiasi legge che voi sentite aver bisogno di utilizzare per porre fine all'atto di celebrare la nostra esistenza. Ma ricordate che se potete fermare una qualsiasi festa, in una qualsiasi notte, in una qualsiasi città, in una qualsiasi nazione o continente di questo magnifico pianeta, non riuscirete mai a spegnere tutta la festa. Non avete accesso a quell'interruttore, non importa cosa pensate. La musica non si fermerà mai. Il battito non si eclisserà mai. La festa non finirà mai. Sono un raver, e questo è il mio manifesto.²¹

²⁰ Il *WorldWide Raver's Manifesto Project* è contenuto nell'Appendice di **Vanni Santoni**, *Muro di casse*, Gius. Laterza & Figli, 2015 pp. 115-117

²¹ **Vanni Santoni**, *Muro di casse*, Gius. Laterza & Figli, 2015. pp.116-117

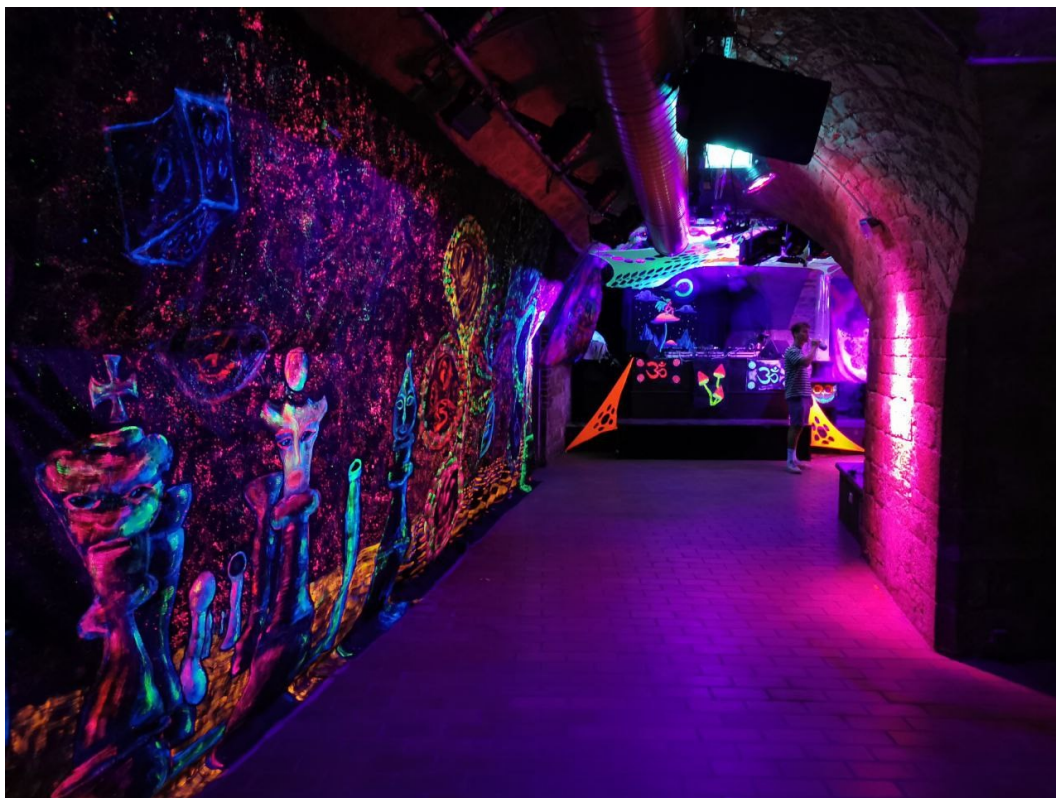


Foto 1.2 Allestimento e pittura sui muri di un club di Berlino. Foto e opera di Thoms Hanusek @Krassmeta

1.4. Fuori dalla cornice

L'analisi dei *club* e dei *rave* impone una ricognizione preliminare sulla crisi dell'oggetto artistico. Per comprendere come il “venue” – ossia il luogo designato per l'evento - (sia esso il cemento post industriale del Berghain o la T.A.Z.²²

²² Essi costituiranno i due casi studio dell'ultimo capitolo: In questo momento è sufficiente informare che «il Berghain, attivo dal 2004 all'interno di una ex centrale elettrica della DDR, si erge al confine tra i quartieri di Kreuzberg e Friedrichshain, all'incontro dei quali allude il nome del locale. Aperto dai medesimi organizzatori delle serate gay fetish che tra il 1992 e il 1996 animarono un altro edificio simbolicamente stratificato come il bunker nazista situato nel centro della città, il locale ha non solo conservato una particolare attenzione verso la componente omosessuale del suo pubblico, ma si è altresì esplicitamente presentato come luogo ideale per una più generale e continua sperimentazione sessuale, divenendo un punto di riferimento per la comunità queer» **Salvatore Renna**, *Dioniso tra le rovine. Berlino, la techno e il Berghain*, in Aa. Vv, *Le costanti e le varianti*. Letteratura e lunga durata. Del Vecchio Editore 2021. p. 507

La TAZ, invece, (*Temporary Autonomous Zone*), teorizzata da Hakim Bey nel 1991, identifica spazi di libertà effimeri e spontanei, volti a eludere le strutture di controllo statali e le logiche del mercato commerciale. Uno dei più recenti casi di sgombero di TAZ in Italia è quello di “Mutazioni” presso

nomade di un Free Party, come si vedrà nell'ultimo capitolo) diventi dispositivo rituale occorre risalire al momento storico in cui l'arte cessa di essere una "finestra sul mondo" per diventare ambiente da abitare.

La questione della "cornice" viene sufficientemente tematizzata da Elisabetta Modena in *Display* in cui spiega che la storia della cornica e dell'incorniciamento

è antica tanto quanto le pratiche artistiche [...]. Nell'arte dell'antico Egitto, in Grecia e a Roma le cornici possono essere individuate nella pittura parietale, in quella vascolare o nella decorazione architettonica. [...] nel XV – vi è – la messa punto della tavola quadrata (il moderno quadro) e il raggiungimento dell'unità dello spazio pittorico sulla tela. [...] Nel Quattrocento il quadro diventa così, come certifica Leon Battista Alberti, una "finestra aperta per donde io iri quello che quivi sarà dipinto"²³

A partire dagli anni Sessanta vi fu una radicale revisione linguistica e semantica di tutti i dispositivi tradizionali dell'arte da parte della riflessione concettuale. Elementi che per secoli erano stati considerati "trasparenti" o puramente ancillari — come la cornice, il piedistallo, la vetrina, lo schermo e la didascalia — hanno smesso di essere semplici supporti per diventare veri e propri segni capaci di definire l'identità dell'opera all'interno del suo *display*. Nonostante la critica da parte di un sistema artistico orientato verso nuove forme di intervento nella realtà, la cornice ha saputo mantenere la sua funzione selettiva anche attraverso le neoavanguardie e i movimenti successivi.²⁴

Secondo la ricostruzione di Denys Riout, il passaggio ontologico, in cui l'arte cessa di essere una finestra sul mondo per divenire un ambiente da abitare, avviene quando viene messa in discussione "la tradizionale autonomia delle opere".²⁵ Se il modernismo aveva celebrato l'oggetto artistico come entità mobile indipendente dal contesto, le pratiche installative della seconda metà del Novecento legano

l'area dei capannoni abbandonati dell'azienda Kemia Tau nel Torinese, nel comune di La Cassa nell'aprile 2025. ([Osservatorio Repressione – Cariche di polizia sulla "taz" nel torinese, diversi feriti](#))

²³ **Elisabetta Modena**, *Display*, Einaudi 2024 pp.114-115

²⁴ Ivi pp.119-120

²⁵ **Denys Riout**, *L'arte nel ventesimo secolo*, Einaudi 2002, p. 266

indissolubilmente l'opera al luogo, redendo lo spazio architettonico non più un contenitore neutro, ma un elemento strutturale dell'esperienza estetica.

Come nota Daniel Buren, l'opera non è più un assoluto trasportabile «L'opera *in situ*, elaborata in funzione del sito, deve infatti essere vista sul posto perché se ne possa cogliere il senso»²⁶

È qui che può essere ridefinito sotto una nuova ottica lo spazio dei *club* o dei *rave*: uno spazio che non “ospita” l'arte ma è l'arte stessa. Robert Ryman radicalizza questo concetto affermando che alla domanda “le pareti sulle quali sono appesi i dipinti hanno un rapporto con le opere?”, l'artista risponde²⁷:

Quando si vede la parete, la scenografia, l'ambientazione vuol dire che c'è un rapporto molto stretto con il modo in cui le opere funzionano. La maggioranza dei miei dipinti, non dirò tutti ma la maggioranza sì, non può essere mostrata nel modo usuale: prelevare una tela da un armadio o da un deposito dire: “Ecco un tela”. I miei quadri non funzionano così. Allo stesso modo, non si può prevalere un Flavin da un armadio e dire: “Ecco un Flavin”. Si vedrebbero solo due tubi al neon. Il materiale deve essere posto in situazione, su una parete, perché svolga completamente la sua funzione²⁸

L'atto creativo non si risolve più nella produzione di un oggetto finito da contemplare a distanza, ma nella modificazione delle condizioni spaziali e sensoriali di un ambiente dato. Questa visione dell'opera e del suo legame con lo spazio comporta, inevitabilmente, una ridefinizione della materia stessa dell'opera, che tende alla smaterializzazione.

Il *Visual Environment*²⁹, in particolare per ciò che riguarda i luoghi adibiti alla fruizione di esperienze di *rave* o *club*, composto di luce, fumo e *led wall* potrebbe

²⁶ Ivi p.265

²⁷ Ivi p.267

²⁸ P. Tuchman., *Entretiens avec (Robert) Ryman*, 1971. p.134

²⁹ Per spiegare il concetto di *Visual Environment* (Ambiente Visuale) all'interno dei temi trattati, è necessario allontanarsi dall'idea che esso sia un semplice sfondo decorativo o una scenografia passiva. Al contrario il *Visual Environment* deve essere definito come uno spazio abitabile, interattivo e sinestetico, in cui l'immagine cessa di essere un oggetto da guardare per diventare un

trovare tra i suoi predecessori teorici Yves Klein con *cammine de la Vide* (1958) una «manifestazione di sintesi percettiva» passata alla storia come *esposizione del vuoto* Klein non espone il nulla, ma satura lo spazio di una presenza immateriale, una “atmosfera” che il pubblico deve percepire non più solo con gli occhi, ma attraverso la sensibilità diffusa. Uno spazio apparentemente vuoto, come una *darkroom*³⁰ prima dell’attivazione del *sound system*. Un luogo carico di un’aura pronta a essere attivata dal rito.

Rimarcando ancora di più il legame che si vuole sottolineare tra luogo e spettatore è utile citare un documento diffuso in occasione della Terza Biennale di Parigi (1963) il cui intento era quello di instaurare un clima di profonda comunicazione e interazione tra il pubblico e l’atto creativo. Riprendendo lo stile incisivo tipico dei manifesti delle avanguardie di inizio secolo, gli esponenti del GRAV (Groupe de Recherche d’Art Visuel) proclamano:

Noi vogliamo coinvolgere lo spettatore, liberarlo dalle inibizioni, rilassarlo. Noi vogliamo farlo partecipare. Noi vogliamo porlo al centro d’una situazione che possa far funzionare e trasformare. Noi vogliamo che egli sia consapevole della sua partecipazione. Noi vogliamo che egli si orienti verso un’interazione con altri spettatori. Noi vogliamo sviluppare nello spettatore una forte capacità di percezione e azione. Uno spettatore cosciente del suo potere d’azione (...) potrà compiere da sé la vera “rivoluzione dell’arte”.

VIETATO NON PARTECIPARE

VIETATO NON TOCCARE

VIETATO NON ROMPERE.³¹

ambiente in cui immergersi. Lo studio del *Visual Environment* si colloca in un punto di convergenza tra l’uscita dell’arte dalla sua cornice (l’installazione ambientale), l’uscita del cinema dal suo schermo (*l’Expanded Cinema*) e la necessità antropologica di creare un dispositivo (il Set & Setting). Ciò permetterebbe di indurre stati di trance e alterazione della coscienza a un livello qualitativo differente.

³⁰ Con “*darkroom*” si fa riferimento a spazi dei *club* in cui le persone si «invitano a un allentamento del controllo sulla propria sessualità» **Renna S.**, op. cit. p.507 - caratterizzati dalla scarsa, o completamente assente, illuminazione.

³¹ *Assez de mystifications* (1963), a cura del GRAV, in *Morellet*, catalogo della mostra, Centre Georges Pompidou, Paris 1986, p.185

Una digressione di questo tipo è utile per comprendere la conseguenza diretta di questa spazializzazione, di cui abbiamo visto alcuni risultati con Klein, che è il superamento della fruizione puramente ottica a favore di un'esperienza immersiva. L'ambiente visuale del *club* non si guarda, si attraversa e si vive come il *Pénétrables* di Jesús Rafael Soto in cui

inventa una formula apposita per creare una complicità attiva tra l'opera e il suo pubblico. La loro efficacia è inversamente proporzionale alla semplicità del nylon, bianchi, gialli o neri, attaccati solo all'estremità superiore e lasciati liberi in prossimità del suolo, dà corpo ad un environment nel quale può introdursi lo spettatore. Immerso nell'opera, egli vive un'esperienza corporea che modifica sia il suo sguardo sia il suo rapporto con lo spazio. [...] Quando entrano in *Pénétrable*, gli spettatori ne divengono una delle componenti³²

La rottura del divieto museale «vietato toccare» visto precedentemente apre la strada a un'arte che reclama la partecipazione fisica. Alan Kaprow, teorizzando l'Happening, estende l'energia dell'Action Painting di Pollock oltre la tela, fino a inglobare l'intera sala e i visitatori in essa presenti. Infatti, nell'analisi dei dripping di Pollock, Kaprow sottolinea che la scelta delle enormi tele tendono a trasformarsi in *Environment*:

La scelta delle grandi dimensioni da parte di Pollock ha come conseguenza il fatto di trasformare il nostro confronto con le sue opere in un assalto, in un inglobamento. Non solo qui la pittura ha il suo corollario nella sala, ma il nostro bisogno di identificarci con il processo creativo, di far corpo con l'avventura estetica nel suo insieme.³³

Kaprow dovendo scegliere tra le variazioni delle estetiche di Pollock oppure smettere di dipingere, sceglie di smettere in nome di un progetto più grande che lo porterà all'invenzione dell'happening pochi anni dopo. Gli *happening* hanno due importanti caratteristiche

³² Denys Riout, *L'arte nel ventesimo secolo*, p. 345

³³ A. Kaprow, *L'heritage de Jackson Pollock* (1958), in Lichtenstein J. (a cura di), *La peinture*, Larousse, Paris, p.914.

Da un lato, sono aggressivi, o quantomeno provocatori, ludici, carnevaleschi e propongono situazioni limite in cui la pratica del corpo di partecipanti, a volte è messa a nudo, o quasi, spesso oggetto di violenze, mette a dura prova la sensibilità dei presenti. Dall'altro, mantengono le distanze: chi assiste, a stretto contatto con l'azione, viene raramente invitato a intervenire, e la distanza tra partecipanti e spettatori viene ristabilita in fretta, anzi, forse non è mai stata veramente abolita.³⁴

Infine, l'uscita dalla cornice assume una valenza politica che anticipa la dialettica tra *clubbing* istituzionale e il movimento in cui si inseriscono i *free party*. L'arte che invade lo spazio reale entra necessariamente in conflitto con le bianche pareti del museo, percepito come luogo di neutralizzazione e isolamento dal mondo.³⁵

Le azioni urbane di Buren, con le sue affissioni (egli pose dei fogli di carta a righe su dei pannelli pubblicitari) dimostrano che l'opera, per essere davvero "situata", deve confrontarsi con il tessuto vivo della città e della società, rifiutando l'asilo protetto dell'istituzione. È anche in questa tensione tra l'ambiente protetto (il museo/il *club esclusivo*) e l'interferenza con lo spazio pubblico (la strada/il *free party*) che si articolano le analisi nell'ambito degli studi della cultura visuale.



³⁴ Denys Riout, *L'arte nel ventesimo secolo* 2002, p. 355

³⁵ Ivi p. 398 per le diverse posizioni critiche nei confronti nei musei, in particolare nella loro tendenza a categorizzare in maniera eccessivamente scrupolosa le opere. «La critica del museo "asilo" o "cimitero" è antica quanto l'istituzione stessa»

Foto 1.3. Allestimento e pittura sui muri di un club di Berlino. Foto e opera di Thoms Hanusek @Krassmeta

1.5 Cultura visuale: immagine e immaginario

«Studiare la cultura visuale – secondo Pinotti e Somaini in *Cultura Visuale* – di un determinato contesto significa innanzi tutto mettere l'accento sulla dimensione “culturale” e quindi costruita, artefatta, tecnicamente determinata³⁶, socialmente e affettivamente situata, storicamente variabile delle immagini e della visione, adottando un punto di vista che differisce da quelle prospettive di ricerca che studiano immagini e visione in termini pre-culturali e sovrastoriche.

Il termine “cultura” nell'espressione “cultura visuale” indica, in un senso più ampio e antropologico, l'insieme vasto ed eterogeneo degli oggetti, delle tecniche, delle pratiche, delle identità, dei significati e delle ideologie che caratterizzano un qualunque contesto storico che si scelga di prendere come oggetto di studio.³⁷

La scelta di partire dalla presentazione degli studi di cultura visuale è motivata dal fatto che l'analisi dei nostri oggetti di studio – *club culture* e *rave* – vuole vagliare le tecniche, le pratiche, le identità dei significati e le ideologie che la caratterizzano, non limitandosi alla questioni rituali e sociali ma approfondendo i loro luoghi di fruizione, le loro immagini o più precisamente il loro immaginario.

Per quanto riguarda le immagini, gli studi sulla cultura visuale si fondano innanzitutto sulla possibilità di prendere come oggetto d'analisi qualsiasi tipo di immagine che possa essere considerata come culturalmente rilevante, senza limitarsi

³⁶ Le teorie di Walter Benjamin sono fondamentali sull'argomento della storicità della percezione: **Pinotti A.**, *Costellazioni* pp. 155-158 «Benjamin riteneva che vi fosse una correlazione tra gli apparati tecnici (tra cui fotografia e cinema, telefono e radio) e la sorte delle forme della percezione visive e Acustica, mentre McLuhan in *Gli strumenti del comunicare* traccia una vasta storia dei media che vede dell'avvento della scrittura e in seguito della stampa, il passaggio da quel primate dell'ascolto che caratterizza le culture orali a quel primate della visione che contraddistingue invece l'era meccanica: Un passaggio riassumibile nell'espressione “an eye for an ear” »

³⁷ **A. Pinotti, A. Somaini.**, *Cultura visuale*, Torino, Einaudi, 2016. Pp 37-38

allo studio di quelle artistiche. La decisione di studiare delle immagini come parte integrante di una determinata cultura visuale implica il fatto di prendere in considerazione l'insieme delle condizioni tecniche e mediali che ne consentono la visualizzazione e la trasmissione.³⁸

Ma se i dispositivi nati tra il Rinascimento e il Novecento, come gli strumenti per il disegno, l'apparecchio fotografico o la cinepresa, appartenevano a un ordine ottico-analogico, l'immagine digitale si muove su un terreno completamente diverso.

Questo passaggio non è solo tecnico, ma comporta un mutamento qualitativo. La transizione al codice binario trasforma radicalmente ogni fase della vita dell'immagine, ne trasforma la produzione. Infatti, il processo creativo non si basa più sulla registrazione assolutamente autentica e diretta della realtà, ma sulla costruzione algoritmica; lo stoccaggio e lo scambio, che cambiano le modalità con cui i dati visivi vengono conservati e distribuiti; l'uso sociale, la funzione dell'immagine nella società si evolve, influenzando profondamente il modo in cui i soggetti stessi interagiscono con le immagini. L'immagine informatica smette di essere il risultato di un taglio o di un'inquadratura ottica che pretende di rivelare un'essenza oggettiva del mondo attraverso lo sguardo di un soggetto universale.

L'immaginario rappresenterebbe la condizione di possibilità affinché le immagini possano emergere e definisce il rapporto strutturale che intercorre tra la produzione di una *picture*³⁹ e la sua fruizione da parte del pubblico.⁴⁰ Il termine immaginario non si consuma solamente come supporto, affinché una rappresentazione possa essere data, bensì viene incaricato come “serbatoio” di motivi, schermi e simboli riconosciuti e condivisi.

³⁸ Ivi p.38

³⁹ Il pensiero di **W.J.T. Mitchell**, figura chiave dei *Visual Culture Studies*, si fonda su una distinzione cruciale per giostrarsi nella polivocità del termine “immagine”: quella tra *image* e *picture*. Da una parte l'*image* (l'immagine come entità astratta e mentale) e dall'altra *picture* (l'oggetto fisico, il supporto materiale). A questo dualismo si intreccia indissolubilmente la nozione di immaginario.

⁴⁰ **A. Pinotti, A. Somaini.**, *Cultura visuale*, pp. 50-51

Analizzare l'immaginario del *club culture* e dei *rave* attraverso gli studi della cultura visuale è essenziale per comprendere come la partecipazione non si esaurisca nel singolo evento. L'impatto psicologico e culturale derivante dal contatto con la dimensione totale dell'evento non è un'esperienza isolata, ma si inserisce in un flusso quotidiano, o meglio a cadenza settimanale in base alla frequenza di partecipazione, di mediazione tecnologica.



Foto 1.4 Summerrave, Repubblica Ceca 2024. Gabriele Martella @delirium3mens

1.6 Fuori dallo schermo

Tra gli anni Sessanta e Settanta, negli Stati Uniti, il cinema ha vissuto una vera e propria esplosione. Non si è trattato solo di un'evoluzione tecnica, ma di un terremoto creativo che ha travolto i vecchi parametri sociali e tecnologici. In quegli anni si celebrava il definitivo superamento della «specificità mediale»⁴¹: l'idea che

⁴¹ Il superamento della «specificità mediale» lo si può spiegare benissimo con l'invenzione del computer, il quale contiene in sé una rivoluzione in questo senso dal momento che grazie a esso si può comunicare, guardare film, ascoltare musica, registrare e molto altro ancora. In questo senso si

l'arte dovesse essere un oggetto finito e isolato dal mondo stava finalmente crollando. Come sottolineava Stan VanDerBeek: il cuore del problema era proprio la necessità della nostra cultura di liberarsi dal concetto di «opera-oggetto». Ci si dirigeva verso una visione dell'arte come esperienza e in questo passaggio, l'opera perde la sua definizione semantica rigida legata alla tradizione del museo.

Si iniziò a rifiutare la classica fruizione frontale — quella tipica della sala cinematografica o della galleria d'arte, come è stato già dimostrato precedentemente — e a contestare il film inteso come una parabola narrativa perfetta e conclusa. In quegli stessi anni, lo spazio in cui consumavamo le immagini si stava allargando grazie alla diffusione della televisione e delle prime tecnologie video. Gli artisti non subirono passivamente questo cambiamento, ma lo accolsero con entusiasmo, dando vita all'idea di un cinema onnicomprensivo. Si pensava a un cinema così "espanso"⁴² secondo da poter inglobare ogni tipo di immagine, indipendentemente dal supporto usato per produrla o dal mezzo usato per trasmetterla. L'obiettivo utopico era ambizioso: arrivare a una completa trasparenza della macchina, dove la tecnologia diventava invisibile per lasciare spazio solo al contenuto. Era un traguardo che i protagonisti del dibattito sapevano essere lontano; quella condizione di totale libertà dai vincoli tecnici si sarebbe concretizzata, come avevano previsto, solo molto più tardi con l'avvento dell'era digitale.⁴³

Come suggerito dalle riflessioni di Elisabetta Modena, l'abolizione della cornice determina una radicale riconfigurazione del rapporto tra il *display* e lo spettatore. Intesa come segno di separazione, la cornice istituisce tradizionalmente una cesura netta tra l'oggetto, incaricato di essere l'opera, e il resto del mondo che ne rimane escluso; così, la sua rimozione può essere interpretata in due accezioni. Da un lato, tale gesto può configurarsi come un'istanza "democratica", volta ad

parla di superamento della specificità mediale. Tale superamento è il segno di un nuovo impianto teorico che disponga di nuovi strumenti per comprendere i mezzi attraverso cui viviamo, con cui ogni giorno viviamo. **Walter Benjamin** in questo fu lungimirante con la sua più celebre opera *l'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*.

⁴² Il concetto di "espansione" non si limita a un semplice fatto tecnico, ma è un termine ombrello che definisce un mutamento radicale e multidimensionale dell'arte e della percezione.

⁴³ **J. Malvezzi**, *Expanded Cultures*, Meltemi 2025, p.38-39

abbattere le distanze e ad accogliere l'osservatore direttamente nello spazio dell'oggetto esposto. Dall'altro, la sottrazione della cornice fisica, può celare la volontà di confondere o illudere il fruitore, agendo come premessa per la costruzione di nuove tipologie di cornici: strutture non visibili a occhio nudo che, tuttavia, continuano a limitare l'esperienza in modo ancor più sottile e pervasivo.

In questo solco si inserisce la retorica che, con crescente insistenza negli ultimi anni, promuove le cosiddette "esperienze immersive". Questa categoria viene applicata a eventi espositivi, installazioni e forme di intrattenimento progettate con l'obiettivo esplicito di far percepire allo spettatore di essere parte integrante di un ambiente "altro", radicalmente distinto dalla dimensione della quotidianità.⁴⁴ Riprendendo l'evoluzione dell'arte nell'accezione degli *happening* di Kaprow possiamo fare riferimento agli eventi dei *club* o dei *rave* come evoluzioni di un lungo percorso che ha mosso i primi passi con le avanguardie degli anni Sessanta quando il movimento Fluxus accoglieva artisti che condividevano la volontà di superare la divisione dei domini dell'estetica mediante uno sconfinamento radicale dell'operare artistico nel flusso della vita quotidiana.⁴⁵

Tra i più importanti esponenti del movimento Fluxus ricordiamo Nam June Paik John Cage i quali, per ciò che ci riguarda, furono due dei protagonisti dell'evoluzione musicale: il primo, per l'uso pionieristico di nuove tecnologie; il secondo per essere stato uno dei più importanti teorici musicali dell'avanguardia. A Fluxus si deve il merito di aver dato il via a un numero incredibile di sperimentazioni. « la vitalità dell'anti-arte – così definita dallo stesso Maciunas⁴⁶ -

⁴⁴ **Elisabetta Modena**, *Display*, p. 126

⁴⁵ **J. Malvezzi**, *Expanded Cultures*, Meltemi 2025, p.28 sull'argomento si tornerà in maniera più approfondita nei successive paragrafi.

⁴⁶ Sul concetto di anti-arte **Maciunas G.**, *Néo-Dada en musique, théâtre, poésie et beaux-arts* (1962). In cui Maciunas sottolinea che «Le forme di "anti-arte" si riferiscono innanzitutto all'arte come professione, alla separazione artificiale tra l'artista e il pubblico, o tra il creatore e lo spettatore, o tra la vita e l'arte: esse si contrappongono alle forme artificiali, ai modelli e ai Metodi dell'arte stessa, alla ricerca della finalità, della forma e del senso dell'arte. [...] Se l'uomo potesse, nella stessa misura in cui vive l'arte, fare esperienza del mondo, del mondo concreto che lo circonda (dai concetti matematici fino alla materia fisica), non ci sarebbe più alcun bisogno di arte, di artisti e di altri elementi "improduttivi" ». Posizioni drastiche ma che hanno in comune con la cultura *rave* il sostanziale rifiuto dei canoni.

attinge all'inventiva esuberante di artisti ansiosi di rompere con le forme canoniche
»⁴⁷

Analizzando il panorama della metà degli anni Sessanta, Jennifer Malvezzi in *Expanded Cultures*, evidenzia come, sul versante performativo, si assista alla fioritura di eventi spettacolari concepiti come veri e propri strumenti propedeutici all'espansione della coscienza. Questa tendenza si manifesta attraverso una pluralità di forme, che spaziano dalle diverse tipologie di *liquid light show* alle serate animate da realtà come il *Cerberum* e *l'Electric Circus*, fino a giungere a esperienze iconiche come il *Joshua Light Show* al Fillmore East.⁴⁸

(Questi spettacoli multimediali) che mescolavano luci lampeggianti, fumi, ruote colorate e proiezioni con trasmissioni video a circuito chiuso, venivano freneticamente combinati per simulare l'effetto psicotropo. La diffusione di questi show è così importante negli Stati Uniti che la rivista "Life" dedica loro non solo un articolo, ma anche la copertina del numero uscito in concomitanza con *l'Expanded Cinema Symposium*. Secondo Youngblood, queste performance erano tentativi di dar vita a potenti intermedia in grado di riorientare i sensi verso una coscienza cosmica capace di allargare i nostri orizzonti oltre l'infinito e azzerare le dicotomie interno/esterno, spazio/tempo e reale/irreale.⁴⁹

1.7 Expanded Cinema

Nell'ultimo decennio, nell'ambito dei film and media studies, si è osservato un rinnovato interesse verso un fenomeno a lungo considerato marginale, specialmente in Italia con il cosiddetto *Expanded Cinema*. La ragione di questa attenzione risiede

⁴⁷ Denys Riout, *L'arte nel ventesimo secolo* 2002, p. 137

⁴⁸ J. Malvezzi, *Expanded Cultures*, Meltemi 2025, pp.43-44

⁴⁹ G. Youngblood, *Expanded Cinema* (1970); tr.it. a cura di P.Capucci e S. Fadda, Clueb, Bologna 2013 p.102

nell'ambiente sempre più mediatizzato⁵⁰ – considerando, ad esempio, quanto i social network siano elemento costante nella quotidianità – in cui viviamo, il quale ha determinato un cambiamento globale nel modo di approcciarsi alle immagini in movimento. Oggi queste non si limitano a circondarci, ma convivono in stretta relazione con il nostro corpo, connettendolo costantemente a una fitta rete intermediale che è diventata parte integrante delle nostre dinamiche sociali e dei nostri consumi culturali. Questo radicale mutamento di scenario ha spinto la ricerca scientifica a rivedere le proprie modalità d'indagine e i propri oggetti di interesse, producendo un «articolato slittamento delle preoccupazioni teoriche e storiografiche dal testo (il film) al dispositivo (il cinema)⁵¹

Il momento chiave per riflessioni che si muovono in questo campo è il 1970 anno di uscita negli Stati Uniti di *Expanded Cinema* di YoungBlood il quale il giorno dopo dell'allunaggio

evoca l'immagine di un pianeta in cui era in atto una trasformazione epocale, sancita dall'ingressa in una nuova era non più geologica ma noologica, l'età paleocibernetica: il mondo si stava trasformando in una videosfera, in un immenso circuito chiuso globale. Questa condizione si era resa manifesta proprio con quel “grande passo per l'umanità” trasmesso in diretta, all'unisono, sugli schermi televisivi del mondo intero. Ciò investiva ovviamente anche il cinema costringendolo a prendere atto del suo divenuto (rispetto alle televisioni) obsolete come comunicatore della condizione umana oggettiva, ma anche a esplorare tutte le proprie possibilità, permettendogli finalmente di sviluppare un linguaggio delle modalità fruibili autonome, slegate dai media a esso precedenti. Ora era finalmente possibile «tagliare il cordone ombelicale che lega il cinema al teatro e alla letteratura», come scrive Young. Blood usando una metafora che ben condensa il trauma di un distaccamento dalla rassicurante condizione uterine della sua cinematografia, ma anche le elettrizzanti possibilità di indipendenza da un organismo sentito ormai come troppo angusto⁵²

⁵⁰ Siamo quotidianamente immersi nei media: dalle radio, le pubblicità per le strade, l'uso di disparati dispositivi necessari per poter vivere oggi giorno.

⁵¹ J. Malvezzi, *Expanded Cultures*, p. 7

⁵² Ivi pp. 8-9

L'espressione Expanded Cinema – riporta Malvezzi - venne utilizzata per la prima volta nel 1965 da Stan VanDerBeek durante un intervento al Congresso Internazionale Vision/65 New Challenge for Human Communications all'interno di un panel al quale parteciparono come relatori anche Marshall McLuhan e Richard Buckminster Fuller (l'inventore delle cupole geodetiche) che avrebbe poi scritto l'introduzione al volume di Youngblood.⁵³

Rievocare il nome di VanDerBeek e del *cinema espanso* può essere utile se riletta sotto la luce delle avanguardie, già citate, degli anni Sessanta negli Stati Uniti. In particolare, l'elemento cardine attraverso cui poter discutere delle realtà dei *club* o dei *rave* è quello di *multimedia* e *intermedia*. Il fulcro al centro dei cambiamenti sociopolitici in atto negli Stati Uniti in quegli anni, infatti, era la cancellazione dei confini tra le arti e la vita. Poetica diffusa nel movimento Fluxus, il quale riuniva a sé artisti provenienti da tutto il mondo «accomunati dalla volontà di superare la divisione dei domini dell'estetica mediante uno sconfinamento radicale dell'operare artistico nel flusso della vita quotidiana.

In questo periodo di fermento, e anticipando di poco il celebre manifesto di VanDerBeek, emerge la figura di Dick Higgins, il quale coniò il termine "intermedia". Con questa espressione, Higgins voleva dare un nome a tutte quelle opere contemporanee che sembravano letteralmente "cadere tra i media", sfuggendo alle etichette tradizionali. Tuttavia, è bene sottolineare che questa visione non era un dogma universale. Nonostante il grande successo del cinema espanso, molti degli artisti che ne sperimentavano le mille forme non condividevano necessariamente le posizioni ideologiche di Higgins, preferendo talvolta concentrarsi più sulla ricerca formale che sulla trasformazione sociale.⁵⁴

Accanto al concetto di *intermedialità* troviamo il concetto di *multimedialità* che «Si è diffuso a partire dall'inizio degli anni Novanta per indicare quelle situazioni in cui più media vengono coinvolti allo stesso tempo e operano in una condizione di compresenza, riunendosi a volte in un nuovo medium di ordine superiore capace di

⁵³ Ivi p.23

⁵⁴ Ivi p.28-29

esercitare delle funzioni multimediali. L'esempio più classico è quello del computer, che riunisce in una nuova costellazione diversi strumenti per la produzione e il trattamento di testi, immagini fisse e in movimento, suoni e voci.

Il limite della nozione di *multimedialità* risiede naturalmente nella difficoltà di distinguere nettamente i media coinvolti nella nuova entità multimediale, e nel problema di capire se tale entità non sia in realtà un nuovo medium, dotato di funzioni e possibilità nuove. »⁵⁵

In un passaggio chiave, Tommaso Tozzi⁵⁶ in *Le arti multimediali digitali*, chiarisce il concetto di multimedialità, intesa non come semplice somma di diversi supporti, ma come l'esito di un complesso processo di integrazione. Al centro di questa evoluzione si trova la costruzione di uno standard condiviso tra individui e macchine, reso possibile dall'adozione del codice binario e dalla conseguente conversione dell'informazione in dati numerici. Questa trasformazione ha permesso a media storicamente distanti — come il libro, la radio o la televisione — di comunicare tra loro all'interno di un unico ecosistema digitale. L'integrazione digitale ha favorito una vera e propria convergenza in cui modalità espressive differenti comunichino tra loro, dando vita a un sincretismo di codici eterogenei.

1.8 Rilocalizzazione

Secondo la teorizzazione proposta da Francesco Casetti in *Mediascapes: un decalogo*⁵⁷, la dinamica che governa l'attuale scenario visuale non è l'estinzione dei vecchi dispositivi, bensì la loro rilocalizzazione: un processo migratorio in cui i media

⁵⁵ A. Pinotti, A. Somaini., *Cultura visuale*, pp.158-159

⁵⁶ Tommaso Tozzi, *Dal multimedia alla rete: ipertesto, interattività e arte*, A. Balzola, A. Monteverdi. (a cura di), *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche del nuovo millennio*, Garzanti, 2004, pp.288-289

⁵⁷ F. Casetti, *Mediascapes: a decalogue* in due riviste: a) in *Ambienti mediali*, Montani P., Cecchi D., Feyles M. (a cura di), Meltemi Editore, 2018. pp. 111-138; b) in *Perspecta 51, The Yale Architectural Journal*, published by the Yale School of Architecture, 2018 pp. 21-44

abbandonano i loro supporti tradizionali per colonizzare nuovi spazi fisici e sociali. La definizione di *Mediascapes* è fondamentale per comprendere la “rilocalizzazione”.

Casetti prende in prestito il termine *Mediascape* da Arjun Appadurai, il quale lo intendeva come una concentrazione di strumenti di comunicazione in un mondo dominato dai flussi. Casetti specificando il significato di *Mediascape* spiega che è «un ambiente che promuove o facilita la mediazione tra individui e realtà, grazie ad artefatti tecnologici in esso collocati»⁵⁸.

I media, dunque, non sono semplici presenze in uno spazio, ma componenti che innervano il territorio e, riprendendo il concetto di innervazione di Walter Benjamin⁵⁹, Casetti attribuisce al *Mediascape* tre qualità fondamentali: infrastruttura, sensibilità e reattività. Secondo la qualità dell’infrastruttura i media

⁵⁸ « I borrow the term from Arjun Appadurai, who intended it as a concentration of tools for communication and expression in a world dominated by flows. More properly, I want to consider a mediascape as an environment that promotes or facilitates mediation between individuals and reality, thanks to technological artifacts placed in it. In this perspective, media are far more than simple presences in a space: they are components that innervate the territory » F. Casetti, *Mediascapes: a decalogue* in riv. *Perspecta 51*, *The Yale Architectural Journal*, published by the Yale School of Architecture, 2018 p.26

⁵⁹ Il tema della “innervazione” in Walter Benjamin viene descritto nel capitolo a esso specificatamente dedicato in Pinotti A., *Costellazioni. Le parole di di Walter Benjamin*, Piccola biblioteca Einaudi, 2018. pp.87-90 « Il termine “innervazione” compare tra fine Ottocento e inizio Novecento, negli scritti di psicofisiologia di Wilhelm Wundt (1874), negli studi sull’isteria di Sigmund Freud e Josef Breuer (1895), e nei trattati di psicotecnica di Hugo Mustenber (1914) [...]. In questi diversi ambiti, l’innervazione indica il processo di crescita dei nervi attraverso i tessuti della pelle e dei muscoli ma anche la trasmissione di diversi organi corporei, attraverso il sistema nervoso, di impulsi che si manifestano esteriormente in termini motori o verbali. Benjamin riprende quest’idea dell’innervazione come penetrazione e trasmissione, e la impiega per descrivere diversi casi in cui il corpo umano arriva a connettersi con strumenti e apparecchi tecnici di diversa natura: la relazione tra “innervazione recettiva” e “innervazione creativa” che si manifesta esemplarmente nel gesto del pittore e in quello del bambino (*Programma di un teatro proletario di bambini*, 1929; *Opere Complete*, 9 vol III, Ganni E. (a cura di), Einaudi Torino 2000-2014, 184), nelle dita della mano che si “innervano” con i tasti della macchina scrivere (*Strada a senso unico*, 1928; *Opere complete*, 9 vol. II, 426), e, con una portata politica più ampia, in quel processo di “innervazione corporea collettiva” a cui Benjamin attribuiva un ruolo propriamente rivoluzionario, come leggiamo nel paragrafo finale del saggio *Il Surrealismo. L’ultima istantanea sugli intellettuali europei* (1929; *Aura e choc. Saggi sulla teoria dei media*, a cura di Pinotti A. e Somaini A., Einaudi, Torino 2012. p.333) [...]: “Le rivoluzioni sono innervazioni della collettività, o più precisamente tentativi di innervazioni della collettività nuova, storicamente inedita che ha i suoi organi nella seconda tecnica” (1935-1936, *Aura e choc. Saggi sulla teoria dei media*, a cura di Pinotti A. e Somaini A., Einaudi, Torino 2012. 26 n.4). »

Una lunga digressione su Walter Benjamin sarebbe utilissima per comprendere ancora meglio i concetti sia di Casetti sia del rapporto uomo – media o uomo – ambiente. Ripartire dall’idea di rivoluzione come “innervazione della collettivamente nuova, storicamente inedita che ha i suoi organi nella seconda tecnica”.

agiscono come un sistema nervoso che connette i punti del territorio; secondo quella della sensibilità i media affinano o aggiornano il modo in cui percepiamo le cose (creando un nuovo "sentire" dello spazio, caldo o freddo alla maniera di McLuhan); infine, secondo quella della reattività il territorio dotato di nuovi organi, diventa capace di reagire e agire, trasformando lo spazio in un campo d'azione.

Chiarita la definizione di *Mediascape* è possibile comprendere a pieno il concetto di "rilocalizzazione" che è un fenomeno per cui «i media tradizionali tendono a migrare in nuovi ambienti. Questa migrazione non è un semplice spostamento fisico, ma un processo di adattamento complesso: spostandosi, i media reiterano alcune delle loro caratteristiche e allo stesso tempo le adattano a un nuovo contesto. In questo modo, i media raramente muoiono; più spesso, si rilocalizzano».

Casetti descrive questo movimento attraverso due metafore che illustrano due diversi atteggiamenti. La prima è quella che egli definisce l'effetto "New England", paragonabile a una logica coloniale. In questo scenario, assistiamo a una meticolosa ricostituzione, altrove, di un territorio precedente, caratterizzata da una sorta di «estetica dell'obsolescenza», in cui il vecchio è mantenuto in vita in un nuovo contesto. È il tentativo di replicare l'esperienza originale (come il cinema in sala) dentro le mura domestiche. All'opposto troviamo la logica della «war of Independence», dove la migrazione culmina nella «creazione di una nuova nazione». Qui, i media non imitano il passato ma generano «un nuovo tipo di situazione che cambia la configurazione di un Mediascape preesistente»⁶⁰. Tuttavia, la realtà più comune descritta da Casetti è una situazione ibrida, dove vecchio e nuovo coesistono e dove «la persistenza del vecchio è il terreno su cui il nuovo può crescere più facilmente»⁶¹.

Il medium non si sposta per intero, ma subisce una trasformazione anatomica: ciò che precedentemente era un'entità compatta viene disassemblata e poi riassemblata in un territorio espanso. L'esempio fornito è quello del cinema secondo cui il suo apparato tradizionale (proiettore, pellicola, sala) viene sconvolto, ma i singoli

⁶⁰ Ivi p.38

⁶¹ *ibidem*

elementi vengono recuperati o sostituiti da nuovi dispositivi, come i computer, in un nuovo assemblaggio. Il dispositivo fisico cambia radicalmente, «nel rilocarsi, un medium non è più la macchina che era solito essere e ciò segna la fine dell'idea tradizionale di specificità tecnica».

Tuttavia, Casetti sostiene fermamente che mentre la specificità è perduta, il medium non lo è. Ciò che garantisce la sopravvivenza del medium, oltre la sua forma materiale, è la continuità dell'esperienza che esso offre. Infatti, «la persistenza di un medium è precisamente la persistenza della sua esperienza; l'idea di cinema sopravvive perché, anche su un tablet o con il cellulare, siamo in grado di vivere un'esperienza riconoscibile come cinematografica».



Foto 1.5 Sicily Connection, Sicilia dicembre 2025 (evento in cui io stesso ho suonato). Gabriele Martella @delirium3mens

In questo processo di rilocalizzazione siamo di fronte a un continuo “mediascaping”, inteso come un processo continuo di modellamento dello spazio dai media e come media, e non più di fronte lo statico schermo. I *Mediascape* diventano “mutanti” che si inseriscono in nuovi luoghi ridefinendoli, al punto che una camera da letto può perdere la sua intimità per diventare ufficio tramite un computer.

Dunque, questa trasformazione non è un semplice spostamento, ma implica un radicale smontaggio dell'apparato tecnico originario - una "dettitorializzazione" che frammenta l'unità della macchina (come il sistema proiettore-sala del cinema) per permetterne il riassetblaggio all'interno di territori espansi e ibridi.

Questo passaggio è importante per comprendere la natura rituale dello spazio comunitario contemporaneo. La componente visuale e il setting visivo non possono essere relegate al ruolo di corredo o a uno sfondo inerte, ma si rivelano essere la sostanza stessa che qualifica l'ambiente, attivando quella configurazione ibrida descritta da Casetti in cui il vecchio e il nuovo coesistono per fondare una nuova struttura spaziale.

È proprio all'interno di questo nuovo ambiente così articolato che la specificità del singolo mezzo viene meno per favorire un'integrazione sensoriale immersiva, che l'esperienza spaziale si apre necessariamente alla dimensione del multimedia.⁶²

⁶² **F. Casetti**, *Mediascapes: a decalogue* in due riviste: a) in *Ambienti mediali*, **Montani P., Cecchi D., Feyles M.** (a cura di), Meltemi Editore, 2018. pp. 111-138; b) in *Perspecta 51*, *The Yale Architectural Journal*, published by the Yale School of Architecture, 2018 pp. 21-44

2 Rave come rituale



Foto 2.1. Sic Big Fuckin Party VOL.II 2025, Gabriele Martella @delirium3mens

2.1 Dispositivo “Techno”

L'analisi del fenomeno rave richiede il superamento della tradizionale dicotomia tra spettatore ed esecutore per abbracciare la nozione di un «dispositivo» complesso che orchestra l'esperienza estatica contemporanea. Georges Lapassade, nel suo studio sulla techno-transe *Dallo sciamano al raver*⁶³, interpreta il rave non come una semplice performance musicale frontale, ma come un dispositivo collettivo. In questo contesto, la distinzione gerarchica tra il DJ, il sound system e la massa dei partecipanti si dissolve: la musica techno, caratterizzata dall'assenza della «figura» melodica a favore dello «sfondo» ritmico, favorisce la dissoluzione della personalità individuale in una folla danzante che diviene un unico corpo sociale,

⁶³ Georges Lapassade, *Dallo sciamano al raver*, De Martino G., (a cura di) URRA, 1997

uno «sfondo senza figure». Tuttavia, la sola componente musicale, per quanto ossessiva e ripetitiva, non è condizione sufficiente per l'insorgere dello stato modificato di coscienza.

Lapassade definisce, infatti, il *rave* come un insieme eterogeneo che comprende: musica (ritmo ripetitivo), scenografia (luci, laser)⁶⁴, sostanze psicoattive (MDMA/Ecstasy), assembramento (la folla) e spaesamento. A questa altezza si inserisce l'analisi di Lapassade sul Setting (l'ambiente fisico e sociale, la scenografia, le luci stroboscopiche), la quale trova un fondamentale supporto teorico nelle tesi di Gilbert Rouget, il quale condivide a pieno l'idea di Lapassade.

In *Musica e trance. I rapporti fra la musica e i fenomeni di possessione*⁶⁵ Gilbert Rouget si propone di demistificare il rapporto tra la musica e gli stati modificati di coscienza. Attraverso una vasta comparazione transculturale che spazia dai culti di possessione africani allo sciamanesimo siberiano, fino all'antichità greca e al

⁶⁴ **Georges Lapassade**, *Dallo sciamano al raver*, De Martino G., (a cura di) URRÀ, 1997. Pp. 95-97-98 « Nella scenografia dei rave, e in forme diverse anche in quella delle discoteche techno, si ritrova un insieme di effetti visivi (dovuti a un insieme di proiezioni video, di diapositive o altro), che possono essere considerati induttori di transe. Si constaterà, nello stesso tempo, che certi effetti stroboscopici di luce diffusa dai laser o proiettata dagli scans su un vetro allo stesso ritmo della musica, assomigliano a quelli che già caratterizzavano alcune scenografie dell'epoca psichedelica, tendenti a provocare una perdita dei riferimenti spaziali e temporali ordinari. Tali effetti furono così descritti da Harvey Cox: L'illuminazione stroboscopica interrompe il flusso regolare di immagini nuove e lo decompone in istanti tagliuzzati (...). Visto che si producono troppe cose per permettere la classificazione di ciascuna di esse nei modi di coscienza esistenti, i modelli di significato che generalmente noi diamo all'esperienza devono essere temporaneamente abbandonati (...). La nostra lettura abituale della realtà viene messa da parte e possono apparire nuove dimensioni della coscienza (Cox 1971). Commentando questo passaggio, Fontaine e Fontana, osservano che: "L'induzione di SMC funziona qui attraverso un sovraccarico degli stimoli sensoriali, sonori e luminosi" (p. 29). A questi effetti si aggiungono quelli riguardanti la creazione dello scenario dello spazio del rave: ... spesso costituito da grandi pitture, a volte fosforescenti, che rappresentano o simbolizzano, come i visuel, la saggezza, la mistica, lo spazio, l'universo, altri pianeti, il futuro o al contrario, società tradizionali" (Fontana e Fontaine 1996, p. 28). Il riferimento alle società tradizionali è ovviamente legato a una certa idea new age che ci si fa, nel movimento rave, a proposito della loro vita spirituale. Il riferimento a uno sciamanesimo mediatizzato e abbastanza "modernizzato" è assai costante. Vi si può osservare — come nell'illuminazione stroboscopica e anche in altri aspetti che svi lupperò più avanti — un legame ritrovato con la controcultura giovanile degli anni Sessanta e Settanta, in particolare con il movimento hippie e l'inizio dell'era psichedelica. A tutto questo occorre infine aggiungere il fatto di decorare il proprio corpo con prodotti fluorescenti, che si ritrovano anche sui vestiti; e inoltre le diverse forme di piercing, di tatuaggi, talvolta di maschere e gli altri accessori di tipo carnevalesco fuori dal tempo del carnevale. »

⁶⁵ **Gilbert Rouget**, *Musica e trance. I rapporti fra la musica e i fenomeni di possessione*, Einaudi, 2019. tr. It. Mongelli Giuseppe.

sufismo, l'autore contesta l'idea che la musica possieda un potere intrinseco, fisiologico o magico, di scatenare automaticamente la trance. Rouget dimostra come la musica agisca principalmente da strumento di socializzazione della trance, operando all'interno di un sistema culturale e rituale specifico che ne determina il significato e l'efficacia.

Affinché la trance avvenga, non basta la sola presenza della musica, vi è bisogno che si verifichi, ed è indispensabile, la presenza di un contesto rituale specifico che legittimi l'esperienza: la musica, dunque, non provoca la trance per virtù propria, ma funge da strumento principale per la sua socializzazione all'interno di una situazione globale culturalmente determinata. Questo processo di legittimazione esterna deve incontrare una specifica disposizione interiore del partecipante.

Quando Lapassade utilizza le nozioni di dispositivo e disposizione, si riferisce, come è stato ripreso nel capitolo precedente, alle teorizzazioni di Timothy Leary:

La teoria prendeva in esame i fattori dell'atteggiamento individuale (set), che comprendono attitudini interiori, personalità, motivazioni, aspettative e via dicendo, e i fattori esterni ambientali (setting), quelli cioè del contesto, dell'ambiente, sia fisico che sociale, compresa la presenza di altre persone come il terapeuta, o medico, o guida (Metzner 1997, p.115).⁶⁶

Il Set rappresenta l'attitudine, la motivazione e l'aspettativa del soggetto: il *raver* non è un soggetto passivo, ma giunge al rituale già "disponibile". Questo tema, inoltre, si lega indissolubilmente a quello della immaginazione. È in questa convergenza che il ritmo ripetitivo della techno cessa di essere un semplice stimolo uditivo per divenire un supporto attivo alla modificazione della coscienza.

Il «dispositivo techno» si configura, dunque, come la moderna riattivazione di un meccanismo ancestrale. L'interazione tra la disposizione soggettiva (Set), l'ambiente ritualizzato (Setting) e la stimolazione ritmica permette l'accesso a quello

⁶⁶ Georges Lapassade, *Dallo sciamano al raver*, De Martino G., (a cura di) URR, 1997. pp. 95-96

stato di trance che Lapassade definisce come un'esperienza di «altra coscienza» il quale non necessita di divinità o spiriti per manifestarsi.

Facendo un passo indietro e rientrando all'interno della dimensione cinematografica e delle sperimentazioni artistiche del dopo guerra un passaggio chiave è quello da "Apparato" a "*Assemblage*". Tale passaggio rappresenta uno snodo teorico fondamentale legato all'Expanded Cinema e le sue pratiche.

Jennifer Malvezzi⁶⁷ utilizza la teoria di Casetti (in particolare riferimento a *La Galassia Lumière*) per spiegare la natura dei nuovi ambienti mediali degli anni Sessanta: mentre il cinema tradizionale era inteso come un apparato (una struttura fissa, rigida, che disciplina lo spettatore, come la sala buia frontale), *l'Expanded Cinema* anticipa la logica dell'*assemblage*. La nuova configurazione fluida e dinamica, in cui «non è più la macchina a determinare l'esperienza, ma l'esperienza a trovare la sua macchina», sottolinea come la tecnologia non imponga una modalità di fruizione univoca (come nel cinema classico), ma si adatta in modo flessibile per amplificare e ridefinire la percezione dello spettatore. Uno dei prototipi dell'*Assemblage* è il *Movie-Drome* di VanDerBeek (1963-1965), una cupola geodetica che immergeva lo spettatore in un flusso di immagini, permettendo una visione non più frontale ma immersiva. Questo dispositivo funge da prototipo per un sistema di comunicazione utopico che mirava a un «linguaggio visivo universale non verbale». Il dispositivo non era statico; le immagini in movimento e il loro *feedback* attivano un insieme di relazioni, segnando il passaggio dall'era meccanica a quella dell'informazione (in linea con le teorie di McLuhan). Malvezzi sottolinea come questo passaggio all'*assemblage* comporti una rottura con i tre "ambiti istituzionali" dell'apparato cinematografico classico: quello tecnologico, abbandono dell'uso esclusivo della pellicola e della cinepresa; quello sociale, uscendo dalla sala di proiezione buia; quello creativo, rinunciando a considerare il film come un oggetto finito e immutabile.

⁶⁷ J. Malvezzi, *Expanded Cultures*, Meltemi 2025

Altro esempio è il *Democratic Surround*. Nell'articolo *The Democratic Surround: A Conversation between Fred Turner and Clay Shirky*⁶⁸ viene riportata una conversazione tra Fred Turner (professore e storico dei media, da non confondere con Victor Turner, autore che verrà affrontato successivamente) e Clay Shirky (teorico dei media), incentrata sul libro di Turner intitolato *The Democratic Surround: Multimedia and American Liberalism from World War II to the Psychedelic Sixties*.

Secondo Turner, durante la Seconda Guerra Mondiale gli intellettuali americani erano terrorizzati dai mass media tradizionali (come la radio). Temevano che la comunicazione "da uno a molti" potesse essere pericolosa per le masse, rischiando di portarle a una vita priva di riflessione critica, e creare personalità autoritarie, così come era successo in Germania. Per evitare questo idearono il *Democratic Surround*: ambienti multimediali complessi e avvolgenti che bombardavano lo spettatore di stimoli diversi. L'obiettivo era costringere l'individuo a scegliere attivamente dove guardare e a sintetizzare le informazioni da solo, allenando così una mente critica e democratica. La tesi affascinante di Turner è che la controcultura degli anni '60 (dagli *happenings* artistici alle esperienze psichedeliche) non fu una rottura col passato bensì l'evoluzione diretta di quegli esperimenti governativi.

Oggi, però, si paga il prezzo di questa eredità con quella che Turner chiama la "fallacia espressivista". Dal momento che si cresce con l'idea che l'interattività e l'espressione personale siano intrinsecamente democratiche, ci si è illusi che basti connettersi e dire la propria online per cambiare la società. Così facendo, la sinistra digitale ha trascurato la costruzione di vere istituzioni politiche, lasciando il potere reale in mano alle grandi aziende o a movimenti più organizzati.⁶⁹ Così, sotto questo aspetto, il concetto di *assemblage* si lega anche alla necessità politica e sociale di superare la passività dello spettatore imposta dai regimi totalitari (e dal cinema classico che ne rispecchiava la frontalità). Dunque, il punto cruciale della teoria di

⁶⁸ **Fred Turner, Clay Shirky**, *The Democratic Surround: A Conversation between Fred Turner and Clay Shirky*, articolo disponibile sul sito : <https://www.publicbooks.org/the-democratic-surround-a-conversation-between-fred-turner-and-clay-shirky/> , Public Book, 2014.

⁶⁹ *ibidem*

Casetti, ripreso da Malvezzi, è il passaggio dal concetto statico di dispositivo a quello dinamico di *assemblage* riconducibile all'esperienza nel *club* o nel *rave* attraverso il *dispositivo techno*.

Altro elemento cruciale considerato da Lapassade accanto al dispositivo "techno" per l'insieme eterogeneo che costituisce il *rave* sono le sostanze psicotrope. L'impiego di sostanze risulterebbe, spiega Lapassade, indispensabile solo nelle fasi iniziali per innescare l'esperienza della trance, mentre in seguito se ne potrebbe fare a meno grazie all'attivazione di un riflesso condizionato. Questa tesi trova un solido riscontro nelle analisi antropologiche di Roger Bastide relative al *candomblé* brasiliano, le quali dimostrano come l'iniziazione funzioni come un vero e proprio processo di condizionamento. In tale contesto, la musica assume il ruolo di un segnale che, richiamando alla memoria la prima esperienza, diventa capace di produrre autonomamente nuovi stati di trance.

Allo stesso modo, è possibile osservare come la trance di un partecipante a un *rave*, esplosa originariamente dall'incontro tra la musica techno e il consumo di ecstasy, possa ripresentarsi in futuro senza la necessità di un induttore chimico. Grazie a quello che viene definito in termini di iniziazione, il solo stimolo sonoro è in grado di innescare nuovamente lo stato alterato di coscienza. In questo quadro, l'ecstasy (MDMA) appare strettamente legata alla ritualità dei *rave*, ricoprendo un ruolo simbolico e funzionale analogo a quello che la cannabis ha avuto per il reggae o l'LSD per il movimento psichedelico.



Foto 2.2 Summerrave, Repubblica Ceca 2024. Gabriele Martella @delirium3mens

2.2 Fenomenologia della trance contemporanea

L'analisi di Rouget in *musica e trance* ci è molto utile per comprendere a pieno l'esperienza dello spettatore/attore del *rave* o nel *club*. L'autore innanzitutto evidenzia come il primo punto da precisare sia riguardo l'uso dei termini «estasi» e «trance».

In francese, in effetti, “trance” è spesso utilizzato nella letteratura etnologica come sinonimo di “estasi”; ne daremo alcuni esempi. Ora, nell'uso corrente, queste due parole designano fenomeni ben diversi. Lo stesso si verifica in inglese, con la differenza che, se *ecstasy* e *trance* definiscono all'incirca la stessa opposizione, tanto in campo medico quanto nell'uso corrente le accezioni rispettive sono invertite rispetto al francese. Lo attestano due citazioni, tratte sia l'una che l'altra da dizionari medici. Il dizionario inglese definisce la *trance*: «Uno stato simile al sonno, paragonabile a quello della ipnosi profonda – che si manifesta anche nell'isteria e in alcuni medium spiritici – che comporta una limitazione sensoriale e delle funzioni motorie, seguito da amnesia quanto ai fatti avvenuti durante lo stato di *trance*»; il

dizionario francese definisce l'estasi: «Stato mentale caratterizzato da una profonda contemplazione, con perdita della sensibilità e della motilità». Appare chiaro che quello che il primo dizionario chiama «trance», il secondo la chiama «estasi». Se passiamo ora dalla medicina all'antropologia sociale partendo dall'inglese, notiamo che la parola «estasi» non compare nell'indice dell'opera di Jane Belo del 1960, *Trance in Bali*. In compenso, «estasi» e «trance» figurano entrambe in *Estatic Religions* di J. M. Lewis, che si apre con un capitolo intitolato *Towards a Sociology of Ecstasy*.⁷⁰

Analizzata la differenza nei dizionari delle diverse lingue Rouget indaga sull'uso e dei due termini nelle diverse forme culturali, rituali e religiose giungendo a una sostanziale conclusione per cui

L'estasi e la trance possono quindi essere caratterizzate una rispetto all'altra da due serie di termini che formano le seguenti opposizioni:

Estasi	Trance
immobilità	Movimento
Silenzio	Rumore
Solitudine	Società
Senza crisi	Con crisi
Privazione sensoriale	Sovrastimolazione sensoriale
Ricordo	Amnesia
Allucinazioni	Assenza di allucinazioni

«Quando sono presenti tutti i caratteri di una serie, si ha a che fare con quella che si potrebbe chiamare la forma piena dell'estasi o della trance. È però evidente che di solito ciò non avviene o che la configurazione degli elementi offerti da un particolare stato sia composita. Nel primo caso, allorché si tratta di forme piene, la differenza fra i due stati è ben netta, nel secondo lo è molto meno. Si può quindi dire che l'estasi e la trance costituiscono un continuum, di cui ognuna rappresenta un polo, formato

⁷⁰ **Gilbert Rouget**, *Musica e trance. I rapporti fra la musica e i fenomeni di possessione*, Einaudi, 2019. tr. It. Mongelli Giuseppe. pp. 47-48

da una serie ininterrotta di stati intermedi, di modo che è talvolta difficile decidere se ci si trovi in presenza di un'estasi o di una trance ⁷¹»

Dunque, seguendo le indicazioni che ci fornisce Rouget, ciò di cui ci occuperemo non è l' "estasi" bensì la "trance" in quanto il fenomeno osservabile all'interno di un evento performativo con musica "techno" non è riferibile all'estasi con gli elementi appena elencati.

Infatti, nota bene l'autore, il quale intento è osservare il rapporto tra musica e trance: « Se, come vedremo in questo libro, la trance è legata molto frequentemente e molto strettamente ad essa, l'estasi quale l'abbiamo appena definita non vi ricorre mai, poiché fra la pratica dell'estasi e quella della musica esiste un'incompatibilità »⁷² Non si esclude la possibilità che ci siano luoghi all'interno dei *club*, o più verosimilmente all'interno di *rave*, deputati per percorsi di estasi con persone che si improvvisano sciamani, ma questo non è di nostro interesse.

Ma quali segni ci permettono di riconoscere lo stato di trance? Rouget distingue due categorie: la categoria dei sintomi e quella dei comportamenti.⁷³

Saranno chiamati sintomi quei segni che costituiscono unicamente l'espressione bruta e non elaborata di una certa perturbazione vissuta dal soggetto a livello, diciamo, dell'animalità (l'essere colto da tremori è nell'uomo come nel cavallo un segno di grande spavento) . Verranno chiamati comportamenti quei segni che non costituiscono più solo una reazione, come i precedenti, bensì un'azione, carica di valore simbolico.⁷⁴

Tra i principali esempi di sintomi vengono ricordati:

« tremare, essere percorso da brividi, essere preso da orripilazione, svenire, cadere a terra, sbadigliare, essere colto da letargia, cadere in preda a convulsioni, sbavare, avere gli occhi fuori dalle orbite, tirar fuori una lingua enorme, essere colpito da paralisi di questo o di quell'arto, presentare disturbi termici (avere le mani gelate

⁷¹ Ivi. pp. 53-54

⁷² Ivi p.55

⁷³ Ivi p 56

⁷⁴ *ibidem*

quando fa un caldo torrido; avere caldo quando fa estremamente freddo), essere insensibile al dolore, essere agitato da tic, respirare rumorosamente, avere lo sguardo fisso, ecc. »

Mentre per i comportamenti:

Quanto ai comportamenti, di una varietà ancora maggiore – non c'è da stupirsi, dato che ciò che predomina in essi non è più la natura, bensì la cultura –, non sembrano essere, in definitiva, che i diversi significanti di uno stesso e unico significato. Si direbbe, in effetti, che essi simbolizzino sempre l'intensificazione di questa o quella facoltà, mediante un gioco di azioni che rivestono un carattere insolito e sorprendente. Pertanto, la trance è riconoscibile, fra l'altro, per il fatto che: si cammina sulle braci senza bruciarsi, ci si trafigge il corpo senza far colare sangue, si torcono delle spade che normalmente si sarebbe incapaci di piegare, si sfida il pericolo senza battere ciglio, si maneggiano serpenti velenosi senza venirne morsi, si guariscono le malattie, si vede il futuro, si incarna una divinità, si parla una lingua che non si è mai imparata, si sviene o si muore per l'emozione, si è illuminati dall'Eterno, si entra in contatto con i morti, si viaggia nel paese degli dèi, li si affronta, si lanciano grida del tutto inumane, si compiono acrobazie di cui, in uno stato normale, non si sarebbe mai capaci, ci si rovescia completamente all'indietro facendo l'arco, si compongono poesie dormendo, si può cantare per giorni e notti senza interrompersi, ci si mette a danzare senza difficoltà pur essendo fisicamente impediti.⁷⁵

È molto spesso riportata la condizione psicofisica eccezionali dei danzatori notturni i quali, grazie al luogo, alla musica ripetitiva e alle sostanze stupefacenti, rimangono per giorni sotto il totem del soudsystem instancabilmente in uno stato alterato di coscienza. Quanto venga, tale stato, sviluppato attraverso il setting e quanto attraverso il set è un punto cruciale cui una risposta univoca non può essere fornita. La tesi di Rouget è proprio quella per cui la musica di per sé non è sufficiente, bensì

⁷⁵ *ibidem*

è anche l'ambiente, il rito e lo sfondo entro cui si colloca l'esperienza ad essere centrale affinché la trance si verifichi pienamente.

A proposito degli stati modificati di coscienza (SMC), Lapassade conduce un limpido percorso che considera gli ostacoli e le sue categorizzazioni. Infatti, Lapassade ritiene assurdo ricercare nell'esperienza del *raver* qualche elemento che si possa comparare all'esperienza dei posseduti, tematica approfondita successivamente, ma si pone a un livello intermedio fra la techno trance e la trance di possessione, un livello degli SMC prodotti dagli allucinogeni. Ma dal momento che si dice che non si possa parlare di SMC provenienti dagli effetti dell'MDMA si avrà la tendenza di dire che non vi sono SMC nei *raver*.

La valutazione dello stato di rave secondo le categorie degli SMC e della transe presenta dunque perlomeno due difficoltà d'interpretazione:

- i) un primo ostacolo avrebbe origine nell'idea riduttiva che in genere in occidente ci si fa della transe, legandola essenzialmente a quella della possessione con le sue manifestazioni di tipo isterico;
- ii) un secondo ostacolo deriverebbe dal fatto che la nozione di SMC, come abbiamo ricordato, si è sviluppata soprattutto nel contesto della ricerca e del movimento psichedelico, e che pertanto si trova associata alla fenomenologia degli stati provocati dall'utilizzo degli allucinogeni.

E poiché, visibilmente, non si osservano nei *raver* consumatori di ecstasy né convulsioni né allucinazioni (al di fuori di qualche caso patologico) si avrà qualche difficoltà a parlare di SMC e di transe nei loro confronti, tanto più che quando li si interroga sull'argomento, questi *raver*, in generale, non pervengono a formulare descrizioni arti colate e molto sviluppate dei loro "stati secondi".⁷⁶

Ed è utilissimo il tentativo di categorizzazione di Fontana e Fontaine citata da Lapassade per collocare la fenomenologia della trance all'interno dell'ambito più specifico dell'evento edonistico nel *club* o nei *rave*:

⁷⁶ Georges Lapassade, *Dallo sciamano al raver*, De Martino G., (a cura di) URRA, 1997. P.104

Si possono distinguere tre categorie di raver associati a tre distinti approcci alla transe: i “neo-mistici” (...), gli “edonisti puri” e gli “adepti dello sballo” (Fontana e Fontaine) [...] Occorre tuttavia notare che lo “sballo” sarebbe piuttosto associato alle discoteche “techno”, a quei “divertimentifici” che i raver considerano spesso con qualche disprezzo come dei luoghi senza rapporto con i rave. A tale proposito va precisato che se un tale rigetto è comprensibile da parte dei “militanti” del movimento dei rave, può però diventare un ostacolo per il ricercatore che voglia cogliere il “movimento techno” nel suo insieme. La seconda categoria è quella degli “edonisti” che, nei rave, sarebbero i più numerosi: La maggior parte di loro sono “edonisti”. La transe gli procura innanzitutto piacere: piacere del “lasciarsi andare” mollando la presa, piacere del “viaggio”, dell’evasione, anche del piacere sensuale. La terza categoria, infine, è quella dei “neo-mistici”. Sebbene riguardi solo una minoranza dei raver.⁷⁷

2.3 Sciamanesimo, possessione, il ruolo del DJ

« Il termine “sciamanesimo”, coniato nel 1801, derivato da sciamano (1699), designa, per riprendere la definizione del *petit Robert*⁷⁸, alla religione di certe tribù della Siberia e della Mongolia caratterizzata dal culto della natura, dalla credenza negli spiriti” » estendendosi a pratiche analoghe rintracciabili in Australia o Africa.

Significativo l'approccio di Mircea Eliade⁷⁹, il quale, in qualità di storico delle religioni, focalizza la propria ricerca sulle istituzioni sciamaniche piuttosto che sull'analisi della coscienza "esplosa" dello sciamano intesa in senso puramente psicologico. Nonostante questo taglio istituzionale, Eliade sceglie di definire tale

⁷⁷ Ivi p.105

⁷⁸ Definizione dal *Dictionnaire le robert* : « Dans certaines civilisations, Être capable d'interpréter les signes et de communiquer avec les esprits au nom de sa communauté. » (<https://dictionnaire.lerobert.com/definition/chaman>)

⁷⁹ **Eliade Mircea**, *Le chamanisme et les techniques archaïques de l'extase*, Edition Payot, Parigi 1996

complesso religioso partendo proprio dalla specifica tecnica del corpo che essa presuppone: l'estasi, intesa come una delle possibili manifestazioni della trance.

Benché lo sciamano sia, fra l'altro, un mago, non ogni mago può esser qualificato come sciamano. La stessa precisazione s'impone nel riguardo delle guarigioni sciamaniche: ogni medicine-man è un guaritore, ma lo sciamano utilizza una tecnica propria solo a lui. Quanto alle tecniche sciamaniche dell'estasi, esse non esauriscono tutte le varietà dell'esperienza estatica attestate dalla storia delle religioni e dall'etnologia religiosa: non si può dunque considerare un qualsiasi estatico come uno sciamano; questi è lo specialista di una transe durante la quale si ritiene che la sua anima possa lasciare il corpo per intraprendere ascensioni celesti o discese infernali⁸⁰

La maggior parte degli autori che trattano dello sciamanismo lo contrappongono, generalmente, alle pratiche della possessione. La differenza sostanziale risiede nell'interpretazione dei fenomeni psicosomatici: nello sciamanismo la finalità è l'uscita da sé, ovvero l'«ék-stasis» e il conseguente contatto diretto con le divinità tramite il viaggio dell'anima, mentre nella possessione sono gli dèi a entrare nel corpo dei partecipanti. Questa divergenza è stata descritta efficacemente da Jane Belo nella sua analisi della trance a Bali (*Trance in Bali*, 1960)⁸¹, attraverso l'uso opposto del verbo entrare, che permette di distinguere tra l'«entrare in» dello sciamano e l'«essere entrato» del posseduto.

Tuttavia, non mancano posizioni meno radicali, come quelle che osservano come le danze frenetiche dello sciamano, accompagnate dal suono del tamburo, rendano difficile determinare se si tratti di una possessione violenta o di una sua simulazione rituale. Se da un lato autori come Eliade sostengono che la possessione è estranea allo sciamanismo, altri studiosi preferiscono analizzarle come pratiche di adoramento (rituali per ingraziarsi i demoni, invece di scacciarli come nell'esorcismo) ed esorcismo si manifestino in modo differente all'interno di questi due modelli di trance. In definitiva, l'analisi suggerisce che una comprensione profonda di questi

⁸⁰ Ivi p.19

⁸¹ **Jane Belo**, *Trance in Bali*, Columbia University Press New York 1960.

stati possa emergere proprio partendo dalla differenza tra l'«entered in» e l'«entered by», aprendo a nuovi confronti basati sull'esperienza della vocazione.

Nell'analisi di Gilbert Rouget, la distinzione tra sciamanesimo e possessione non è una semplice sfumatura terminologica, ma rappresenta un'opposizione strutturale fondamentale nel modo in cui l'essere umano si relaziona con l'invisibile. Rouget argomenta che, sebbene entrambi i fenomeni condividano lo stato di trance, essi si configurano come due «tipi di relazione con l'invisibile molto diverse – opposte, per essere esatti».⁸² Questa opposizione si manifesta innanzitutto nella direzione del movimento tra i due mondi. Lo sciamanesimo è definito essenzialmente come un «viaggio» dell'uomo nel mondo degli spiriti: lo sciamano abbandona simbolicamente il proprio corpo per ascendere al cielo o discendere negli inferi. Al contrario, la possessione si configura come una «visita» di uno spirito nel mondo degli uomini; non è l'uomo a partire, ma è l'entità sovranaturale a venire ad abitare il corpo del fedele, incarnandosi in lui.⁸³ Questa differenza implica una diversa natura della trasformazione: mentre lo sciamanesimo comporta un «cambiamento di mondo», la possessione implica un «cambiamento d'identità» o l'incarnazione.⁸⁴

Da ciò si scorge la differenza nel rapporto di potere e volontà. Rouget sottolinea che nello sciamanesimo il soggetto in trance «domina lo spirito» che incontra o incarna, mantenendo un ruolo attivo e di controllo; nella possessione, invece, è l'opposto: il soggetto è «dominato» dall'entità, diventandone il ricettacolo, secondo la metafora diffusa in molte culture, la "cavalcatura"⁸⁵. Conseguentemente, la trance sciamanica viene descritta come «volontaria», un atto deliberato di chi possiede la tecnica dell'estasi, mentre la possessione è definita inizialmente come «involontaria», un evento che il soggetto subisce. Rouget sintetizza questa

⁸² **Gilbert Rouget**, *Musica e trance. I rapporti fra la musica e i fenomeni di possessione*, Einaudi, 2019. tr. It. Mongelli Giuseppe.p.60-61

⁸³ Ivi pp.64-65

⁸⁴ *ibidem*

⁸⁵ Ivi p.65

dicotomia con una formula linguistica efficace: «lo sciamanismo appare essenzialmente come agito e la possessione come subita»⁸⁶.

Infine, questa opposizione tra agire e subire si riflette in modo determinante nel rapporto con la musica, che costituisce per Rouget il criterio distintivo più originale. L'autore osserva un'inversione di ruoli fondamentale: «mentre nella possessione si esegue la musica per il posseduto, nello sciamanismo viene eseguita dallo sciamano»⁸⁷. Lo sciamano è dunque un soggetto attivo, un «musicante» che utilizza il tamburo e il canto come strumenti tecnici per indurre la propria trance e guidare il suo viaggio; il posseduto, al contrario, è un soggetto passivo, un «musicato» che dipende dalla musica eseguita da altri (i musicisti del culto) per entrare in trance, essere placato o socializzare la sua crisi.

Nel trattare il legame tra musica e possessione, Gilbert Rouget suggerisce di adottare un'accezione del termine musica che sia il più possibile ampia ed empirica, considerandola non tanto un'arte, quanto una pratica dai molteplici aspetti. All'interno di un contesto rituale legato alla trance, lo studioso definisce come musicale ogni fenomeno sonoro che, pur non essendo riducibile al semplice linguaggio verbale, presenti comunque una qualche forma di organizzazione ritmica o melodica.

Questa prospettiva permette di includere manifestazioni sonore estremamente diverse tra loro, che spaziano dal tenue fruscio prodotto da un sonaglio di vimini fino ai suoni più violenti e assordanti, come il rullio dei tamburi. In questo senso, la pratica musicale può manifestarsi sia nella semplicità del tintinnio di una campanella di ferro, sia nella complessa sonorità di un gamelan balinese, confermando la sua funzione di dispositivo d'azione fondamentale per l'esperienza della trance.⁸⁸ Volendo evidenziare la figura del dj come figura “sciamanica” osserviamo prima chi, in connessione con la musica, viene considerato il “sacerdote della transe” da Lapassade:

⁸⁶ Ivi p.206

⁸⁷ *ibidem*

⁸⁸ Ivi p.113

Lapassade, analizzando i culti di possessione, nota che a emergere come sia la figura del sacerdote sia quella dei suonatori di tamburo non debbano, solitamente, entrare in uno stato di trance. In contesti specifici, come ad esempio in Marocco, il suonatore di gumbri rimane estraneo all'alterazione della coscienza, così come accade a quegli individui incaricati di monitorare costantemente la situazione, i quali sviluppano una disciplina specifica per evitare di cadere in trance.⁸⁹

Esistono tuttavia delle sfumature importanti in base alle diverse tradizioni: nel vudù haitiano o nella macumba, il sacerdote può essere effettivamente posseduto, ma al contempo sembra conservare una piena consapevolezza di ciò che accade, mantenendo il controllo operativo della scena.⁹⁰

Rouget sulla differenza tra musicante e musicato:

Utilizzare la parola «musiquant» (musicante), significa ritornare al verbo «musiquer» (musicare, fare musica), che non viene praticamente più usato ai giorni nostri ma che lo è stato fino a non molto tempo fa e compare nel Littré con riferimenti a Rousseau e a Diderot. Allo stato attuale delle cose, l'impossibilità (in francese) di esprimere con una sola parola l'azione di «fare musica» è indiscutibilmente scomoda. L'impiego di questo verbo vi pone rimedio e offre numerose possibilità, come distinguere tra «faire de la musique» (fare musica) e «musiquer» (musicare), che non vogliono dire necessariamente la stessa cosa, o invece opporre, come facciamo qui, «musicien» (musicista) e «musiquant» (musicante), e, come faremo più in là, «musiquant» (musicante) e «musiqué» (musicato). [...] Per il posseduto, è la musica eseguita dagli altri a generare o a contribuire a provocare la sua trance, mai quella che esegue egli stesso. Fatto questo significativo: nello sciamanismo prevale la situazione opposta.⁹¹

Ricordando che lo Sciamano (Musicante): è colui che fa la musica (canta, suona il tamburo). La sua è una "trance condotta": egli controlla il flusso sonoro per gestire il proprio viaggio. Nel contesto contemporaneo, il DJ assume la funzione del

⁸⁹ Georges Lapassade, *Dallo sciamano al raver*, p.239

⁹⁰ *ibidem*

⁹¹ Gilbert Rouget, *Musica e trance. I rapporti fra la musica e i fenomeni di possessione* p.59-163163

"musicante"⁹². Non è lui a entrare in trance (o almeno, non è il suo obiettivo primario), ma utilizza la tecnologia (giradischi, mixer, *sound system*) per manipolare la folla.

Simon Reynolds in *Energy Flash*⁹³, in cui ci offre una cronaca dettagliata della musica elettronica, tracciando l'evoluzione del genere dalle radici house e techno di Chicago e Detroit fino alle scene globali contemporanee, analizza la figura del DJ come *rider*, « metafora che sembra riecheggiare la concezione voodoo secondo cui il danzatore in trance viene letteralmente "cavalcato" dagli dèi»⁹⁴

Una visione differente del DJ viene delineata da Wark McKenzie nel suo libro-testimonianza *Raving*⁹⁵, un testo che esplora la sottocultura dei *rave* queer e trans nella New York contemporanea. McKenzie affronta la figura del DJ, ma decostruisce l'immagine tradizionale di colui che "controlla" la massa, criticando aspramente l'idea del DJ come figura di autorità o dominio, associando questa visione a una specifica mascolinità tossica. Propone. Invece, una visione più vicina a quella di una guida, portando come esempi Takaaki Itoh, DVS1 o Juliana Huxtable, DJ che suonano costruendo situazioni attraverso suoni sensuali e persuasivi. Sebbene la parola "sciamano" non sia usata esplicitamente come etichetta principale, le funzioni descritte richiamano il loro ruolo nel rituale.

Il DJ manipola il tempo e lo spazio. Juliana Huxtable, ad esempio, è descritta mentre pesca tracce da tempi paralleli ("metajazz"), liberando il suono fino al limite. Il set

⁹² Per la figura del dj vedi: **Brewster Bill, Broughton Frank**, *Last night a dj saved my life. The history of Disc Jockey*. Headline Book, 2013: Questo testo traccia l'evoluzione del disc jockey, descrivendolo come la figura centrale e rivoluzionaria della musica popolare contemporanea. Il testo rifiuta le analisi accademiche complesse per concentrarsi su storie autentiche di artisti che hanno trasformato il disco in uno strumento creativo. Dalle radici della radio e del northern soul fino alla nascita della house e della techno, viene analizzato come il DJ abbia influenzato la cultura giovanile globale. Gli autori esplorano l'importanza dei club underground di New York e l'impatto sociale delle sottoculture nate attorno al ritmo e al ballo. Infine, il libro esamina la trasformazione del DJ da figura marginale a superstar internazionale, evidenziando il potere duraturo della musica nel creare comunità.

⁹³**Simon Reynolds**, *Energy Flash: A Journey Through Rave Music and Dance Culture*. Questo testo è considerato una delle cronache più autorevoli della storia del movimento rave. Reynolds ha vissuto il fenomeno in prima persona adottando un approccio da 'osservatore partecipante' e il libro va ben oltre la semplice catalogazione musicale.

⁹⁴ **Simon Reynolds**, *Energy Flash*, Soft Skull Press, 2012, p.239

⁹⁵ **Wark Mackenzie**, *Raving*, Nero Edizioni 2023 tr. it. Castellazzi Alessandra

di Itoh viene invece definito "magico", una «passeggiata tra le meraviglie» che lascia spazio alle emozioni di sbocciare.

Ho una buona visuale su Itoh alla console. Sembra che sui tre cdj stiano andando tre tracce minimal techno, e lui lavora sui cursori per farle scontrare tra di loro. Il dj set si muove nel tempo verticale e orizzontale. I mondi si dissolvono l'uno nella prossimità dell'altro per poi scindersi, rifrangendo le angolazioni dei tempi laterali a disposizione affinché si aprano in ventagli di spettri colorati di diverse sfumature emotive. C'è un sacco di fumo e una fioca luce rossastra. La vista è affievolita, la cinestetica intensificata. È un set magico. Il crescendo e poi il rilascio, gentile. È una passeggiata tra le meraviglie. Ha una certa rilassatezza, lascia alle emozioni di chi balla lo spazio per sbocciare e dar frutto. Ci sono echi di certi suoni passati, forse la scena britannica degli anni Novanta, ma non troppi.⁹⁶

Come, giustamente, afferma McKenzie il DJ è solo uno degli attori (insieme a promoter, tecnici luci, ecc.) che costruiscono l'ambiente artificiale (la "situazione") in cui i *raver* mettono in scena la propria libertà.

La situazione del rave è un ambiente temporaneo, artificiale, creato dagli sforzi congiunti di promoter, dj, designer delle luci, ingegneri del suono, ospiti, e tutte le persone che vengono pagate perché l'evento funzioni. Insieme costruiscono una situazione che mette i raver davanti a una serie di vincoli e possibilità. Noi raver ci mettiamo la nostra libertà: le mosse, il bisogno grezzo, l'arte della copresenza.⁹⁷

⁹⁶Ivi p. 164-165

⁹⁷Ivi p. 17-18



Foto 2.3 Summerrave, Repubblica Ceca 2024. Scatto realizzato con esposizione prolungata (light painting) Gabriele Martella @delirium3mens

2.4 Recupero del rito, Schechner e Turner

Abbiamo più volte individuato nel *rave* una forma di rituale, si cercherà adesso di capire brevemente cosa sia un rituale, in quale senso possiamo osservare il *rave* come “fenomeno liminale” e infine del suo aspetto comunitario (che crea *communitas*).

Schechner definisce i rituali come

memorie collettive iscritte nelle azioni. I rituali aiutano persone (e animali) ad affrontare le difficoltà dei momenti di transizione, l'ambiguità delle relazioni, le gerarchie e i desideri che complicano, mettono a repentaglio o violano le norme della vita quotidiana. Il gioco dà alla gente un modo per esperire temporaneamente il senso di ciò che è tabù, eccessivo o rischioso. Noi non saremo mai davvero Edipo o Cleopatra, ma possiamo interpretare il loro ruolo in uno spettacolo.

Il rituale e il gioco guidano le persone a una realtà ulteriore, distinta dalla vita ordinaria. Questa realtà è quella in cui la gente può sperimentare altri sé rispetto a quelli consueti. [...]. Pertanto, il rituale e il gioco trasformano le persone in modo permanente o temporaneo. I rituali che trasformano le persone in modo permanente sono chiamati “riti di passaggio”. I matrimoni e i funerali, per esempio, sono riti di passaggio destinati a condurci da un ruolo esistenziale a un altro.⁹⁸

Inoltre, delinea una differenza importante tra i riti “sacri” e i riti “secolari”, nonostante una differenza netta possa essere piuttosto spuria. I rituali “sacri” esprimono e rappresentano la fede religiosa » mentre i rituali “secolari” riguardano le cerimonie istituzionali, la vita quotidiana, gli sport e ogni altra attività che non abbia carattere specificatamente religioso.

Inoltre, i rituali e le ritualizzazioni vengono definiti attraverso quattro prospettive:

- a) Strutture: come si manifestano i rituali, come sono eseguiti e da chi; che uso facciano dello spazio.
- b) Funzioni: cosa i rituali realizzano per gli individui, i gruppi e le culture.
- c) Processi: le dinamiche sottintese ai rituali; come i rituali rappresentano e innescano un comportamento.
- d) Esperienze: cosa comporta partecipare a un rituale.

Sotto queste indicazioni sarebbe utile condurre un’analisi maggiormente approfondita del caso dei *rave* come rituale, un’analisi teoricamente più accurata del fenomeno che prenda spunto dai *performance studeies*⁹⁹ come quelli di Schechner appena indicati. Arnold Van Gannep – scrive Schechner – riconobbe le dinamiche “teatrali” del rituale.

⁹⁸ **Richard Schechner**, *introduzione ai performance studies*, Cue Press, 2018, tr. it. Tomasello Dario p. 111

⁹⁹ « I Performance Studies come disciplina prendono le azioni umane molto sul serio muovendosi attraverso quattro direzioni principali. In primo luogo, si concentra sul comportamento e sulla pratica artistica. Utilizza il lavoro sul campo tramite l'osservazione partecipante: in questo contesto, la cultura altrui (che sia occidentale o meno) può diventare parte integrante della propria identità, influenzando il modo di agire del ricercatore stesso. Infine, si impegna direttamente nelle pratiche sociali con un ruolo di militanza attiva» **Richard Schechner**, *introduzione ai performance studies*, Cue Press, 2018, tr. it. Tomasello Dario p. 28

Victor Turner nel suo celebre testo *Dal rito al teatro*, influenzato dalle ricerche di Van Gennep¹⁰⁰, ha spostato l'asse dell'indagine antropologica verso una dimensione marcatamente performativa e teatrale nel contesto sociale. L'autore focalizza la sua attenzione non tanto sulla stabilità della struttura, quanto sui momenti di crisi e sui momenti di transizione che egli definisce "drammi sociali". In questo scenario, il rituale non è solo una ripetizione formale, ma una forza dinamica capace di operare modifiche creative sul tessuto comunitario.

Per analizzare l'esperienza del *rave* attraverso le teorie di Turner, è necessario, a differenza di alcuni, distinguere tra la ritualità delle società tribali e quella delle società industriali contemporanee e definire cosa si intenda per fenomeni "liminali"

Alcuni hanno sostenuto che la liminalità, e più specificamente fenomeni « Liminali » quali il mito e il rituale nelle società tribali, è caratterizzata soprattutto dallo stabilirsi di «regole sintattiche implicite», o da «strutture interne di relazioni logiche di opposizione e mediazione fra elementi simbolici discreti» del mito o del rituale. Forse Claude Lévi-Strauss avrebbe condiviso questa opinione. Io invece sono del parere che l'essenza della liminalità, la liminalità par excellence, consista nella scomposizione della cultura nei suoi fattori costitutivi e nella ricomposizione libera o 'ludica' dei medesimi in ogni e qualsiasi configurazione possibile, per quanto bizzarra. Tutto ciò emerge chiaramente dallo studio delle fasi liminali dei riti più importanti in epoche e in culture differenti.¹⁰¹

Nelle società preindustriali, Turner definisce "liminali" (dal latino *limen*, soglia) i riti di passaggio: si tratta di fasi obbligatorie, collettive e strettamente integrate nel funzionamento della società, volte a sancire un cambiamento di status definitivo per gli individui. In queste culture, il rito è inteso come "lavoro degli dèi", un dovere sociale e religioso imprescindibile che non prevede l'opzione della scelta individuale. Al contrario, nelle società industriali e post-industriali, Turner nota come la ritualità si sia frammentata, lasciando spazio a fenomeni che egli definisce "liminoidi".

¹⁰⁰ Victor Turner, *Dal rito al teatro*, Il Mulino, tr. it. Capriolo Paola 1986 p. 55

¹⁰¹ Ivi p. 61

Le innovazioni tecniche sono prodotti delle idee, prodotti che voglio chiamare il liminoide (l' "oide" qui deriva dal greco -eidos, forma, modello e significa "rassomigliare"; il liminoide assomiglia al liminale senza essere identico a esso [...]) osserviamo come le azioni 'liminoidi' dei generi di svago nelle società industriali possano – però – riacquistare il carattere di 'lavoro', benché abbiano la loro origine in un 'tempo libero' separato arbitrariamente dall'"orario lavorativo' dalla volontà manageriale; come il liminoide possa essere un campo indipendente di attività creativa, e non soltanto un riflesso deformato, una maschera o una copertura per l'attività strutturale nei 'centri' o nelle 'linee fondamentali' del « lavoro sociale produttivo». ¹⁰²

A differenza del rito tribale, il fenomeno liminoide va visto come uno svago (*leisure*) e come libera scelta individuale. Mentre la liminalità è un dovere, il liminoide è un momento separato dal tempo del lavoro produttivo, spesso caratterizzato da una carica sovversiva o critica verso le norme sociali dominanti; esso non nasce dalla società intera, ma da gruppi specifici o individui — come artisti e sottoculture — che agiscono in zone di "marginalità".

Sotto questa luce, il *rave* si configura come un'esperienza liminoide esemplare. Esso costituisce uno spazio separato dalla quotidianità lavorativa e dalle necessità produttive. All'interno del *rave*, la dimensione del "gioco" – tema chiave nelle teorizzazioni di Schechner - e della sperimentazione diventa centrale, configurandosi come un'area di libertà protostrutturale capace di generare nuovi modelli simbolici.

Il commercio è più liminale della produzione. Esattamente quello che fanno i membri di una tribù quando fabbricano maschere, si travestono da mostri, ammassano simboli rituali disparati, invertono o fanno la parodia della realtà profana nei miti e nelle leggende popolari, è ripetuto dai generi di svago delle società industriali quali il teatro, la poesia, il romanzo, il balletto, il cinema. Io sport, la musica classica e rock, le arti figurative, la pop art ecc.: essi giocano con i fattori della cultura,

¹⁰² Ivi p. 68

raccogliendoli in combinazioni solitamente di carattere sperimentale, talvolta casuali, grotteschi, improbabili, sorprendenti, sconvolgenti.¹⁰³

Tuttavia, Turner invita a una riflessione sulla serietà di tale esperienza. Inatti, se il rito liminale antico possedeva un'universalità trasformativa intrinseca, il fenomeno liminoide rischia di perdere autenticità diventando merce. Nel *rave*, questa tensione tra svago e trascendenza è palpabile: benché facoltativo e mediato dal consumo, esso sembra incarnare un tentativo di recupero del sacro attraverso l'immersione estatica – e dionisiaca, secondo la tesi di Renna - cercando di restituire a un'attività "ricreativa" quella serietà e profondità che un tempo appartenevano ai riti arcaici.

Nelle società moderne, complesse, i due generi coesistono in una sorta di pluralismo culturale. Ma il liminale, che sopravvive nell'attività delle chiese, delle sette e dei movimenti, nei riti iniziatici dei club, delle confraternite, delle logge massoniche e di altre società segrete ecc., non ha più una portata universale. Altrettanto ne sono privi i fenomeni liminoidi, che di solito sono generi di svago quali l'arte, lo sport, i passatempi, i giochi ecc., praticati da o rivolti a particolari gruppi, categorie, sottoclassi e settori delle società industriali di ogni tipo.¹⁰⁴

Il cuore pulsante della dinamica aggregativa del *rave* è rintracciabile in quello che Turner definisce *Communitas*. « Antistruttura e liminalità sono le condizioni che creano la *Communitas*, cioè una base di relazioni che non rispondono a criteri di status e di differenza tra chi ne è parte integrante; è una situazione di uguaglianza, con un rapporto dialogico, spontaneo e immediato tra i componenti»¹⁰⁵. Tale *communitas* rappresenta un legame sociale antistrutturale che emerge spontaneamente quando le gerarchie e i ruoli predefiniti vengono sospesi. La *communitas* non cancellerebbe l'identità individuale, ma tenderebbe a liberare le potenzialità umane dalle costrizioni dei ruoli sociali (studente, lavoratore, ricco o povero), permettendo agli individui di incontrarsi come esseri umani autentici. Nel contesto del *rave*, questa condizione si manifesta come una *communitas* spontanea. L'architettura dell'evento — caratterizzata dal buio, dalla musica incessante e dalla

¹⁰³Ivi p. 79-80

¹⁰⁴ Ivi p. 104

¹⁰⁵ Ivi p. 16

danza collettiva — è progettata proprio per dissolvere l'identità sociale strutturata in favore di una fusione collettiva.

È possibile riscontrare un parallelo con i riti liminali tribali, in cui gli iniziandi subiscono un processo di "livellamento": essi vengono privati di nomi e vestiti distintivi, diventando anonimi per poter rinascere. Similmente, nel *rave*, l'individualità legata allo status viene spesso sacrificata in favore di un'estetica comune o di un'immersione nella massa danzante che annulla le distinzioni esterne. «I soggetti di questi riti sono dunque sottoposti ad un processo di 'livellamento', nel quale vengono distrutti i segni del loro status pre-liminale e vengono applicati quelli del loro non status liminale.»¹⁰⁶ Turner avverte però che la *communitas* spontanea è per sua natura fragile e non può durare a lungo; essa tende inevitabilmente a diventare "normativa", cristallizzandosi in nuove regole e gerarchie interne alla sottocultura per potersi preservare: «Questa illuminazione può soccombere alla luce spietata della separazione dell'indomani, o all'applicazione arbitraria della ragione individuale alla 'gloria' della comprensione comunitaria»¹⁰⁷

Nel caso dei *rave*, questo passaggio è visibile quando la libertà totale del rito si trasforma in una nuova norma rigida: codici di abbigliamento codificati, standard comportamentali e definizioni restrittive su chi possa dirsi un "vero *raver*", segnando così il ripiegamento dell'antistruttura in una nuova forma sociale istituzionalizzata.

¹⁰⁶ Ivi p. 58

¹⁰⁷ Ivi p. 92-94



Foto 2.4 Big Fuckin Party VOL.II, Spagna 2025. Gabriele Martella @delirium3mens

3 *Club e Rave*: i casi del Berghain di Berlino e la T.A.Z. teorizzata da Hakim Bey

3.1 Introduzione ai casi studio

È importante sottolineare che l'origine delle realtà dei *club* e dei *rave* sia essenzialmente la stessa. Entrambi i casi che si sceglie di prendere in considerazione trovano nel fenomeno "techno" il dispositivo perfetto per la propria nascita. Infatti, sbarcata in Europa a metà degli anni Ottanta, la musica techno di Detroit trova a Berlino prima di altri luoghi il terreno perfetto per poter crescere e germinare. La situazione sociale ed economica tra le due capitali si somiglia molto: grandi fabbriche abbandonate, problemi sociali e il desiderio di riscatto attraverso una musica che si impone come controcultura.

Se l'ascesa del fenomeno "techno" si incarna soprattutto in delle feste più vicine agli attuali *free party*, lo stesso non si può dire del suo sviluppo. Abbandonato il carattere nomade instaurandosi in luoghi fissi della città, le realtà di alcuni *rave* si istituzionalizza – inizialmente con grande difficoltà – arrivando a essere considerati veri e propri "centri culturali protetti". È il caso del Tresor e del Berghain che da casi di occupazione illecita sono riusciti a farsi strada diventando dei veri e propri centri di riferimento della capitale tedesca.

Nonostante condividano le classiche ideologie del mondo dei *free party*, come la libertà sessuale e il libero uso di sostanze stupefacenti, la realtà dei *club* subisce la pesantissima critica di essere diventata un tipico prodotto del capitalismo: una realtà volta al lucro, figlia e sorella del sistema, non avendo più gli stimoli giusti di mettere in luce le ingiustizie sociali vissute nel patriarcato e nel capitalismo.

Spesso le estetiche dei *club* e dei *rave*, soprattutto il luoghi come Berlino, si somigliano ingannando chi vi partecipa. Lo stesso termine *rave* dimostra delle problematicità. Troviamo questo termine utilizzato per indicare una serata con un certo tipo di musica piuttosto che per il tipo di evento in sé: possiamo osservare

locandine di famosi *club* di Berlino che sponsorizzano il proprio fine settimana scrivendo «RAVE 72H » solamente per indicare che la musica sarà molto spinta, ma di fatto l'entrata, la door policy e l'impianto dell'evento hanno assolutamente nulla a che fare con quello che si intende per *rave*.

Questo problema, bisogna dirlo, è differente in Italia. In Italia non si usa assolutamente a sproposito quel termine, probabilmente motivato dal terrore dei genitori e del governo. Ciò che accade a Berlino è differente: basti pensare che la maggior parte degli adulti hanno vissuto in prima persona il delicato momento del muro. Andare a un *rave* era a quel tempo un modo per poter vivere la propria libertà o di protestare contro la propria condizione. Dunque, è importante sottolineare come qui il termine *rave* venga utilizzato propriamente per indicare quel tipo di eventi legati al mondo dei *free party* e che possono essere incarnati in quel concetto concepito da Hakim Bey di T.A.Z.

Non tutti i *rave*, infatti, hanno la stessa portata politica e ideologica. Molti sono eventi concepiti per essere squarci temporali di libero svago con musica ad alto volume lontano dagli occhi indiscreti della società, ma altri hanno invece una fortissima connotazione politica. L'esempio più noto in Italia è il movimento NO TAV una protesta socioterritoriale in Val di Susa (Torino) che si oppone alla costruzione della linea ferroviaria ad alta velocità Torino-Lione dagli anni '90. In esperienze come queste non si parla di T.A.Z. vera e propria come era concepita dall'autore, in quanto differisce dal fatto di rimanere collocata in quel luogo davanti agli occhi di tutti. Le esperienze della T.A.Z. invece hanno come fondamento quello di rimanere invisibili e di scomparire senza lasciare traccia.

Se l'esperienza, come quella della Val di Susa, utilizzano il dispositivo "techno" sia come forma rituale sia di intrattenimento per creare momenti di adesione sociale con l'obiettivo di informare, attraverso dibattiti e incontri, gli spettatori, ciò non si può dire lo stesso quanto accade nei *club*. Lì osserviamo l'educazione passare in maniera passiva, guardando e vivendo con l'altro e condividendo quello spazio e quel momento. Ecco il motivo per cui la selezione all'entrata diventa un aspetto cruciale: creare la comunità giusta all'interno del *club* significa anche creare la comunità ideale che educa e viene educata a sua volta.

Il Berghain non è stato un caso scelto per la sua famigerata notorietà bensì per le sue storie, le sue estetiche e la sua *door policy* durissima, rimarcando l'idea per cui a fare l'evento è ciò che è un insieme organico di componenti e non solo pareti divelte, luci stroboscopiche e musica ad alto volume.

3.2 Caso Studio 1: il Berghain di Berlino

[Berlino Est – Berlino Ovest]

Per parlare specificatamente del Berghain è necessario introdurre le realtà della scena elettronica berlinese. “Der Klang der Familie: Berlin, Techno and the Fall of the Wall”¹⁰⁸ è un testo che raccoglie preziose testimonianze dirette sulla nascita della scena techno a Berlino tra la fine degli anni '80 e la metà degli anni '90. Attraverso interviste a DJ e organizzatori, viene raccontato come la caduta del Muro abbia trasformato gli spazi industriali abbandonati in zone di libertà creativa e sperimentazione sonora.

La Berlino Est degli anni '80 si presenta come una società segnata da un rigido controllo statale e da una cultura del sospetto alimentata dalla Stasi. In questa "gabbia per topi con 16 milioni di ratti"¹⁰⁹, i giovani affrontano un'oppressione quotidiana dove persino un taglio di capelli eccentrico può far scattare l'arresto. Per sfuggire a questo sistema, la gioventù orientale si rifugia in nicchie clandestine. Mentre l'universo prettamente punk subisce persecuzioni feroci e arruolamenti forzati, la breakdance ad Alexanderplatz viene paradossalmente tollerata come "cultura antimperialista"¹¹⁰, dunque accettata dalla stasi.

¹⁰⁸ **Felix Denk, Sven Von Thulen**, *Der Klang der Familie: Berlin, Techno and the Fall of the Wall*, BoD Book on Demand GmbH, Norderstedt 2014

¹⁰⁹ « The country was a rat cage...with 16 million rats » Jhonnie Stieler in **Felix Denk, Sven Von Thulen**, *Der Klang der Familie: Berlin, Techno and the Fall of the Wall*, BoD Book on Demand GmbH, Norderstedt 2014 p. 21

¹¹⁰ Arne Gramh, Jhonnie Stieler e Thomas Elias in **Felix Denk, Sven Von Thulen**, *Der Klang der Familie: Berlin, Techno and the Fall of the Wall*, BoD Book on Demand GmbH, Norderstedt 2014 pp 17-22

In questo isolamento, la musica diventa una "via di fuga mentale" fondamentale; programmi radiofonici occidentali come quelli di Monika Dietl fanno da scuola per ragazzi che registrano mix su cassetta per superare la grigia realtà della DDR¹¹¹. La vita notturna "permessa" è infatti poco stimolante, con "diskotheker"¹¹² obbligati a rispettare la regola del 60:40 per stimolare verso piani di produzione socialisti. Secondo questa regola tecnicamente solo il 40% della musica poteva provenire da Ovest o dall'occidente, ma tendenzialmente i locali più frequentati (Operncafé, Café Nord, Turmcafé e Alex-Treff) suonavano solo musica da Ovest. Il limite fisico del Muro rende l'Ovest una meta irraggiungibile, percepita "come la luna"¹¹³.

Dall'altra parte del confine, Berlino Ovest vive, da questo punto di vista, più tranquillamente e viene sovvenzionata dallo Stato, dove il basso costo della vita permetteva ai giovani di occupare case a Kreuzberg e dedicarsi interamente alla vita creativa. È una città rock e sperimentale, dominata dall'ethos dei "Geniale Dilletanten"¹¹⁴ e dai suoni industriali degli Einstürzende Neubauten, che utilizzano i detriti urbani come strumenti.

Tuttavia, verso la fine del decennio, questa spinta vitale scivola in una stagnazione dominata dall'eroina e da un atteggiamento cinico.

¹¹¹ Mijk Van Dijk « I got wind of it on Monika Dietl's radio show, *The Big Beat*. She always fantasized about what was happening there in Kreuzberg, who was DJing or where the Ufo would land if they had a party somewhere. But she never gave the address » in **Felix Denk , Sven Von Thulen, Der Klang der Familie: Berlin, Techno and the Fall of the Wall**, BoD Book on Demand GmbH, Norderstedt 2014 p 31

¹¹² Discoteche e DJ della Germania dell'Est con formazione ufficiale statale e licenza ufficiale per suonare musica dal vivo davanti un pubblico.

¹¹³ **Wolle XDR** « On Leipziger Straße, we had an apartment with a telephone. You could also go up to the roof. There, you could see the border strip and over into the West. Whenever we had visitors, we went up there. For me, it was always like looking at the moon. When the weather's good, you see a few hills. But you can't get there. What should I think about it? It got hard the first time I asked myself, "Will I maybe get there some day after all? And why is the system forcing me not to ask that question? » in **Felix Denk , Sven Von Thulen, Der Klang der Familie: Berlin, Techno and the Fall of the Wall**, BoD Book on Demand GmbH, Norderstedt 2014 p 25

¹¹⁴ Gli "ingenious amateurs" o "dilettante geniuses" erano un ampio movimento underground che abbracciava vari generi musicali, uniti principalmente dalla voglia di sperimentare e dal disprezzo per la professionalizzazione della produzione musicale. Sebbene l'errore di ortografia di "dilettanti" fosse nato da un errore, fu mantenuto come un omaggio alla filosofia secondo cui i dilettanti, a differenza dei professionisti, accettano i propri errori e li incorporano consapevolmente nel loro lavoro.

La caduta del Muro agisce da corto circuito tra queste due realtà: il desiderio di novità e l'abitudine all'autogestione dei giovani dell'Est incontra i vuoti urbani rigettati dalla storia. È in questo frangente che la techno si impone come colonna sonora della riunificazione, trasformando i siti del potere caduto in dispositivi di libertà orizzontale e partecipazione collettiva.

[Da Detroit a Berlino]

La connessione tra Detroit e Berlino si configura come una "relazione simbiotica" tra due città desolate. Nata nell'isolamento della "Motor City" a metà degli anni '80, la techno divenne un'esportazione per necessità, trovando a Berlino, subito dopo la caduta del Muro, il suo rifugio e il suo pubblico ideale. I pionieri di Detroit videro nella capitale tedesca una somiglianza familiare, grigia e industrializzata, dove entrambi i fronti cercavano di sfuggire a un passato turbolento.

Figure come Mark Ernestus, conosciuto come Hard Wax e proprietario dell'omonimo celebre negozio di vinili a Berlino (vedi foto 3.1. dove si vede il negozio nella sua sede originale di Köpenicker Straße), hanno costruito materialmente questo ponte, importando i vinili direttamente dalla fonte, mentre Dimitri Hegemann e Johnnie Stieler hanno offerto nel Tresor la cornice perfetta per l'estetica militante dell'Underground Resistance, il collettivo musicale statunitense fondato a Detroit alla fine degli anni '80.



Foto 3.1. Lo storico negozio di vinili Hard Wax a Berlino, una foto di Ralph Muruani da Pinterest (<https://it.pinterest.com/pin/508273507966749579/>)

Lo scambio è stato anche tecnologico: a Berlino, il progetto 3MB ha introdotto gli artisti americani alla sincronizzazione MIDI e alla sequenziazione tramite computer, mentre a Detroit, Ron Murphy, con la National Sound Corporation “NSC”, ha perfezionato il mastering dei dischi tedeschi con un approccio focalizzato sull’uso dei dischi per i *club*.

Persisteva tuttavia un attrito culturale sulle droghe: i musicisti di Detroit, segnati dal trauma sociale del crack, restavano scioccati dai *raver* "zombie" sotto effetto di ecstasy, rivendicando per la techno un'elevazione puramente musicale e intellettuale.¹¹⁵

[Il Berghain]

Salvatore Renna in *Dionisio tra le rovine* racconta così del Berghain:

¹¹⁵ Lenny Burden e Lawrence Burden in Felix Denk , Sven Von Thulen, *Der Klang der Familie: Berlin, Techno and the Fall of the Wall*, BoD Book on Demand GmbH, Norderstedt 2014 p.174

Il Berghain, attivo dal 2004 all'interno di una ex centrale elettrica della DDR, si erge al confine tra i quartieri di Kreuzberg e Friedrichshain, all'incontro dei quali allude il nome del locale. Aperto dai medesimi organizzatori delle serate gay fetish che tra il 1992 e il 1996 animarono un altro edificio simbolicamente stratificato come il bunker nazista situato nel centro della città, il locale ha non solo conservato una particolare attenzione verso la componente omosessuale del suo pubblico, ma si è altresì esplicitamente presentato come luogo ideale per una più generale e continua sperimentazione sessuale, divenendo un punto di riferimento per la comunità queer. Nelle feste che si dipanano senza interruzione tra il sabato notte e il lunedì mattina chi vi partecipa si trova in una safe zone interdotta a qualsiasi strumento di riproduzione dell'immagine (sia la fotografia o la presenza di superfici riflettenti, attentamente evitata) e in cui le dark rooms invitano a un allentamento del controllo sulla propria sessualità e sulle categorie normative vigenti all'esterno del club.¹¹⁶

[La *door policy*]

Un'altra caratteristica del Berghain è la sua celebre, e spesso mitizzata, *door policy*. La selezione all'ingresso non è una semplice procedura di sicurezza, ma agisce come un filtro fondamentale per la salvaguardia della *communitas* interna, garantendo che lo spazio rimanga un ambiente protetto e coerente con i propri valori estetici e sociali. Questa estrema selettività istituisce un regime di esclusività che non si basa sullo status economico o sulla fama, ma su una scelta soggettiva del buttafuori. È proprio al Berghain che lavora Sven Marquardt il più famoso "bouncer" al mondo, considerato il "Cerbero" della vita notturna di Berlino dal New York Times.¹¹⁷

Il *club* vive un paradosso unico: pur essendo ormai una realtà "istituzionalizzata" — riconosciuta ufficialmente come luogo di rilevanza culturale — esso continua a tutelare al suo interno pratiche radicali e trasgressive tipiche della sottocultura, come l'uso di sostanze stupefacenti e una sessualità libera e fluida. Come analizzato da Andersson (2022) nell'articolo *Berghain: Space, affect, and sexual*

¹¹⁶ Salvatore Renna, *Dioniso tra le rovine. Berlino, la techno e il Berghain*, in AA. VV, *Le costanti e le varianti. Letteratura e lunga durata*. Del Vecchio Editore 2021. p. 507

¹¹⁷ Nicholas Kulish, *One Eye on the Door, the Other on His Photography*, The New York Times, 2 settembre 2011

(<https://www.nytimes.com/2011/09/03/world/europe/03germany.html>)

disorientation, il *club* agisce come una complessa costellazione dove l'architettura e l'atmosfera favoriscono un vero e proprio "disorientamento sessuale" degli avventori, facilitato anche da una specifica cultura farmacologica.

Nei fine settimana, la coda diventa un'estensione umana dell'architettura in cemento del Berghain. In linea con l'idea del club come opera d'arte interattiva, il suo famoso buttafuori Sven Marquardt ha rifiutato il titolo di buttafuori in favore di quello di "curatore", sostenendo che il suo compito è quello di creare la giusta selezione di personalità. Sebbene la selettività all'ingresso non sia una novità – le prime discoteche di New York erano club a pagamento per ottenere le licenze, ma anche per controllare l'ingresso, mentre i rave in luoghi nascosti si basavano sul passaparola e i club prima di Internet spesso utilizzavano volantini mirati – il tasso di rifiuto del Berghain è insolitamente alto e la coreografia della coda è particolarmente brutale. Il rifiuto – in genere comunicato con un gesto della mano senza interazione verbale – è seguito da una "camminata della vergogna" in piena vista della fila principale e della coda più corta per la lista degli ospiti/rientro. Tuttavia, i sostenitori delle politiche di Berlino in materia di ingressi le hanno definite "quasi egualitarie" e "radicalmente democratiche" perché il capitale sottoculturale prevale sia sul capitale monetario che su quello sociale (abbondano gli aneddoti sulle celebrità allontanate dal Berghain).¹¹⁸

[La comunicazione]

A questa politica di accesso si affianca una strategia comunicativa basata sul silenzio digitale. A differenza della tendenza globale, che vede i *club* impegnati in una promozione aggressiva e costante sui social media, il Berghain mantiene una presenza online quasi inesistente. L'unico punto di riferimento ufficiale rimane il sito web¹¹⁹, caratterizzato da un'estetica asettica in grigio e nero che richiama la freddezza industriale della struttura. Questa scelta comunicativa obbliga il potenziale spettatore a un'azione proattiva: per conoscere gli eventi del giorno o la

¹¹⁸ Johan Andersson, *Berghain: Space, affect, and sexual disorientation*, Environment and Planning D: Society and Space, Volume 40 Issue 3, June 2022 pp. 451-468 (<https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/02637758221096463#bibr47-02637758221096463>)

¹¹⁹ Sito web ufficiale del Berghain : <https://www.berghain.berlin/en/>

*line-up*¹²⁰, egli deve scavare e cercare attivamente l'informazione, proprio come accade in molti altri circuiti underground berlinesi. Questo distacco dalle logiche dei social non è solo una scelta estetica, ma una componente essenziale del dispositivo che protegge l'aura di segretezza dell'evento. Si crea così una netta distinzione rispetto ai modelli di intrattenimento del resto del mondo, dove il successo di un evento è spesso misurato dalla sua visibilità e pervasività sulle piattaforme digitali.

[Berghain come dispositivo rituale – dionisiaco]

Un elemento fondamentale per comprendere l'efficacia del Berghain come dispositivo rituale è quello della "alterità architettonica"¹²¹. Il fatto che il rito techno si consumi tra le imponenti rovine di questa ex centrale elettrica, lasciate pressoché intatte nella loro estetica industriale, non è un dettaglio secondario, ma un fattore che incrementa drasticamente il potenziale sovversivo dell'evento. La natura "in-between" dell'edificio è determinata innanzitutto dalla sua collocazione in un *terrain vague*, ovvero uno spazio che sfugge alla rigida pianificazione urbana di Berlino. Questo luogo si configura come un «vuoto, assenza, ma anche promessa, spazio del possibile, del realizzabile»¹²², la cui stessa esistenza fisica segna l'ingresso in una dimensione alternativa. Le stesse caratteristiche che sono state messe in luce a proposito del *venue* del *club*, che viene caricato di una potenza che è pronta ad esplodere non appena l'evento ha inizio. Per il partecipante, il passaggio dal tessuto urbano consolidato a questo paesaggio dell'abbandono funge da soglia

¹²⁰ La *line up* è la scaletta con i DJ che si esibiranno alla serata. L'importanza nel conoscere la *line up* della serata risiede nel fatto che in molti *club*, soprattutto a Berlino, all'entrata viene chiesto dal *bouncer* chi suona. Infatti, attraverso questa semplice domanda viene fatta una scrematura tra chi è un turista, o qualcuno a cui davvero non interessa della serata, e chi invece arriva predisposto conoscendo le regole, l'estetica e la scelta musicale, dell'evento. Spesso le *line up* girano attraverso gruppi a cui bisogna far richiesta per accedere e lì vengono mandati questi lunghi file excell con complesse *time table* da seguire per capire quale DJ suonerà e in quale postazione all'interno del locale.

¹²¹ Salvatore Renna, *Dioniso tra le rovine. Berlino, la techno e il Berghain*, in Aa. Vv, *Le costanti e le varianti*. Letteratura e lunga durata. Del Vecchio Editore 2021. p. 511

¹²² I. De Solà-Morales, *Terrain Vagues*, in M. Guareschi e F. Rahola (a cura di), *Forme della città. Sociologia dell'urbanizzazione*, Agenzia X, Milano 2015, pp. 214

rituale: è proprio «passando dal paesaggio urbanizzato a quello dell'abbandono [...] si acuisce la sensazione di essere ormai lontano dalla metropoli [...]»¹²³.

All'interno del Berghain, la struttura post-industriale smette di essere un semplice luogo per diventare un elemento attivo nel processo semiotico. Se l'esperienza della danza comporta una dissoluzione dell'identità e un trasporto mistico, così la mole di cemento e ferro del *club* richiama lo stesso meccanismo. Non è un caso che questa produzione alternativa dello spazio sia stata riletta attraverso la categoria del dionisiaco nel saggio di Renna.

In questo contesto, la rovina industriale del Berghain incrina anche la normale percezione del tempo. Se l'estasi della musica techno stravolge il consueto scorrere dei minuti, l'architettura stessa agisce come «il segno di una presenza che è stata e che in qualche modo persiste: il sigillo di un passato che non passa o non passa del tutto [...] finendo per convivere contrappuntisticamente con quanto invece subentra [...]»¹²⁴

Infine, assume una valenza politica il fatto che tutto ciò avviene in un edificio simbolo dell'ex DDR. Lo stravolgimento di una centrale elettrica dall'aspetto così austero rappresenta perfettamente la tendenza di Berlino a mostrare le spinte storiche attraverso la fisicità dei propri luoghi. Il contrasto che risalta è la rigidità del socialismo che si incontra una una forma di *rave* estatico e fortemente eroticizzato. L'urbanistica rigida della Germania sovietica dell'Est viene così trasformata in una "prassi architettonica della trasgressione". Si tratta di un'architettura che «apre spazi differenti tra i confini della pianificazione, tra i confini dei materiali e delle tecniche usate per creare gli spazi, tra i confini della forma e delle estetiche, portando a compimento lo stravolgimento simbolico del luogo sotto il segno di Dioniso.»¹²⁵

¹²³ S. Simioli, *Berghain. Per un'architettura del perforante*, LetteraVentidue, Siracusa 2018 p 85

¹²⁴ Salvatore Renna, *Dioniso tra le rovine. Berlino, la techno e il Berghain*, in Aa. Vv, *Le costanti e le varianti*. Letteratura e lunga durata. Del Vecchio Editore 2021. p. 517

¹²⁵Ivi p. 518-519

3.3 Caso Studio 2: La Zona Temporaneamente Autonoma (T.A.Z.)

[Second Summer of Love]

Simon Reynolds nel testo già citato, *Energy Flash*, racconta che la genealogia del *rave* affonda le sue radici nei suoni elettronici pionieristici delle metropoli americane: l'house di Chicago, la techno di Detroit e il garage di New York degli anni Ottanta¹²⁶. Tuttavia, la vera spinta che trasforma questi stimoli sonori in un movimento e in una controcultura globale si verifica nel Regno Unito tra il 1988 e il 1989¹²⁷. In questo periodo epocale, passato alla storia come la "Second Summer of Love", la parola *rave* — fino a quel momento usata semplicemente come verbo per indicare lo scatenarsi selvaggio a una festa — si tramuta in un sostantivo che definisce enormi raduni illegali. La miccia della rivoluzione è la sinergia tra le ipnotiche sequenze dell'acid house e l'MDMA (Ecstasy), che permette di dissolvere le difese dell'ego, innescando un contagioso senso di fratellanza universale in grado di abbattere le barriere razziali e di classe. I primi *rave* sfuggono presto ai *club* autorizzati per invadere capannoni industriali abbandonati o per riversarsi nei campi all'aperto lungo l'autostrada di Londra, dove carovane di giovani si spostano di notte.

Contemporaneamente a questa espansione geografica, il carattere originale della musica elettronica subisce violente trasformazioni¹²⁸¹²⁹. Svanita l'iniziale spensieratezza e positività, i produttori e i *raver* si tuffano in sonorità più cinetiche ed estreme. Fanno la loro comparsa i frenetici breakbeat della jungle e le violente casse distorte della gabba olandese o del hardcore australiano, spinti oltre i 200 bpm.¹³⁰ Più tardi, dalla fusione letale di questi stili, prendono vita sottogeneri estremi come il breakcore, lo speedcore o l'extratone caratterizzati da rumore,

¹²⁶ Ivi p.28

¹²⁷ Ivi p.38

¹²⁸ **Simon Reynolds**, *Energy Flash*, Soft Skull Press, 2012, p.227

¹²⁹ Ivi p.190

¹³⁰ Ivi p.297

campionamenti selvaggi, stacchi imprevedibili e tempi aritmici che possono raggiungere o superare i 200 bpm¹³¹. Attraverso l'attitudine al *mashup* (l'utilizzo di voci pop) e all'estetica chiptune 8-bit (i suoni retro-videoludici da vecchi Gameboy), i DJ decostruiscono ogni forma di linearità¹³². Uno shock estetico studiato per abbattere la struttura mentale (il *brainframe*), contro l'omologazione dalla cultura industriale.¹³³

[Il *raver*]

In *Rave new world* di Tobia D'Onofrio conduce un'analisi sulla percezione del *raver* sia dall'esterno che dall'interno del sistema:

Il *raver* è entrato prepotentemente a far parte dell'immaginario metropolitano di fine millennio come la *Outsider* per eccellenza: sporco drogato senza fissa dimora con una predisposizione naturale a ficcarsi in contesti squallidi. La sua figura, specialmente in Italia dove viene associata a quella dei punkabbestia o alla comune freccia, è ormai stereotipata in quella di un ragazzo. inebetito, fisicamente inerme quando è sotto l'effetto di stupefacenti, occasionalmente violento, inseparabile dal suo Pitbull.¹³⁴

¹³¹ Informazioni utili le troviamo in *Apocalypso disco. La rave-o-luzione della post-techno* di **Riccardo Balli**. È un saggio che analizza l'evoluzione della musica elettronica underground, documentando la frammentazione della techno originaria in una vasta galassia di sottogeneri estremi, tra cui breakcore, 8-bit, gabber, psy-trance e mashup. (vedi p. 87)

¹³² **R. Balli**, *Apocalypso disco. La rave-o-luzione della post techno*, Agenzia X, 2013. p.134

¹³³ Ivi p.25 -33, 73

¹³⁴ **T. D'Onofrio**, *Rave new world*, Agenzia X, 2018. pp. 33



Foto 3.2 Big Fuckin Party VOL.II, Spagna 2025. Gabriele Martella @delirium3mens

Accanto all'accezione pregiudizievole l'autore colloca l'aspetto più profondo del vissuto del *raver* per cui bisognerebbe capire

prima di andare oltre, che il vissuto del *raver* come anche l'entusiasmo che anima il movimento della free tekno non possono essere compresi senza avere sperimentato almeno una volta l'esperienza detta di "transe" nel contesto di un party. "Stato di transe" è un'espressione che non significa semplicemente uscire fuori di testa con sostanze psicotrope. La transe non è un trip occasionale. È una modificazione di coscienza ritualizzata. Per entrare in trans devono coesistere una serie di fattori di varia natura che interagiscono a formare un percorso, chiamato dispositivo della transe, appunto attraverso il quale mente e corpo si predispongono progressivamente a quello che sarà lo sbalzo di coscienza per poi lentamente rientrare nella coscienza ordinaria. E vedremo che il Rave è un dispositivo che sembra studiato apposta per indurre la transe estatica collettiva.¹³⁵

¹³⁵Ivi p. 34

[La repressione]

L'impatto anarchico di queste comunità nomadi provoca la durissima reazione delle istituzioni. Nel 1994, il governo del Regno Unito vara il *Criminal Justice and Public Order Act*¹³⁶, un provvedimento legislativo repressivo che proibisce i raduni pubblici caratterizzati dall'emissione di musica "parzialmente o interamente composta da battiti ripetitivi"¹³⁷¹³⁸. Ma gli effetti della repressione saranno diversi da quel che ci si aspettava: le "tribù" britanniche fuggirono attraverso la Manica, innescando una vasta diaspora europea. La cultura dei teknival contagiò la Francia (che in seguito proverà a reprimerla con la *Loi Mariani*¹³⁹), l'Italia (che invece provvede nel 2022 con il decreto anti-rave del governo Meloni)¹⁴⁰, l'Olanda e persino le ex repubbliche sovietiche come la Repubblica Ceca (teatro del celebre Czechtek)¹⁴¹¹⁴².

Con l'arrivo degli anni Novanta, il movimento va incontro a una profonda frattura interna¹⁴³. Da un lato emergono i festival commerciali (che si proclamano *rave* ma di *rave* hanno solamente la musica), immensi eventi a pagamento strutturati come parchi divertimento, con colossali impianti visual e un'organizzazione piegata alla logica del profitto. Dall'altro lato, per reazione, si radicalizza una scena underground, animata da collettivi di nomadi e DJ che rifiutano il ruolo di

¹³⁶ Raccontano della loro esperienza diretta su questo atteggiamento repressivo i Mutoid nell'intervista condotta da Tobia D'Onofrio. « E il Criminal Justice Act ha fatto da catalizzatore. La repressione ha aiutato il movimento, è successo ciò che il governo non voleva e la gente ha cominciato a rifletterci sopra. La mentalità britannica all'epoca era insensata, inutilmente feroce. Quando abbiamo lasciato l'Inghilterra e siamo scesi in Europa, invece, tutti ci amavano. Era bello vedere che finalmente qualcuno ci apprezzava. » **T. D'Onofrio**, *Rave new world*, Agenzia X, 2018. Pp. 86

¹³⁷ **Simon Reynolds**, *Energy Flash*, Soft Skull Press, 2012. p. 147

¹³⁸ **Vanni Santoni**, *Muro di casse*, Gius. Laterza & Figli, 2015. p. 69

¹³⁹ La normativa « Loi Mariani » del 2001 subordina lo svolgimento di eventi con oltre 250 partecipanti a una specifica autorizzazione prefettizia, comminando sanzioni penali e il sequestro dei materiali in caso di mancato preavviso. L'abbassamento del limite minimo di presenze rimane uno dei profili di maggior dibattito giuridico e sociale della riforma.

¹⁴⁰ Il decreto anti-rave (D.L. 162/2022), emanato dal governo Meloni dopo il rave di Modena, introduce il reato di "invasione di terreni o edifici con pericolo per l'ordine pubblico, l'incolumità o la salute pubblica" (art. 633-bis c.p.). Punisce organizzatori e promotori di raduni abusivi (oltre 50 persone) con pene da 3 a 6 anni di reclusione, multe elevate e la confisca dei beni utilizzati.

¹⁴¹ **Simon Reynolds**, *Energy Flash*, p.147

¹⁴² **Vanni Santoni**, *Muro di casse*. p.17 - 108

¹⁴³ **Simon Reynolds**, *Energy Flash*, p.416

"superstar", come i Spiral Tribe o la Mutoid Waste Company. Nascono così i free party e i teknival: feste completamente autogestite, gratuite e clandestine, organizzate in fabbriche dismesse, boschi o ex basi militari¹⁴⁴

[Le componenti visuali del *rave*]

L'ambiente visivo del *rave* è concepito come un'esperienza studiata per disorientare i sensi e favorire uno stato di trance collettiva. Il *visual environment* di questi eventi si costruisce attraverso tre elementi fondamentali: la riappropriazione architettonica dei luoghi, l'uso aggressivo dell'illuminazione e le installazioni video/artistiche.

L'estetica spaziale del *rave* si basa sull'occupazione di "spazi vuoti" o marginali, trasformandoli in quelle che il filosofo Hakim Bey definisce Zone Autonome Temporanee (T.A.Z.)¹⁴⁵. Le location si dividono principalmente spazi chiusi e sotterranei oppure in spazi aperti tra le rovine. Negli spazi chiusi e sotterranei come possono essere vecchie fabbriche, capannoni industriali dismessi, ex depositi ferroviari e bunker. In questi grandi stanzoni (spesso misuranti decine di metri), l'architettura viene annullata dal buio. Celebri sono i casi dei *club* come il Tresor di Berlino nei suoi primi anni, ricavato nel caveau sotterraneo di un grande magazzino, descritto come un ambiente buio pesto mitragliato da luci stroboscopiche. Luoghi come il Tresor nascono proprio come esperienze di veri e propri *rave* per poi istituzionalizzarsi in *club* e perdere le necessarie caratteristiche per definirli ancora *rave*.¹⁴⁶ Oppure in spazi aperti e nelle rovine come campi aperti, boschi, cave, o persino ex basi militari. All'aperto, il *rave* assume i contorni di una "città artificiale" temporanea, illuminata da fuochi improvvisati, fari di automobili e generatori.¹⁴⁷

L'altare pagano della celebrazione del *rave* è il minaccioso "muro di casse" – termine da cui prende il titolo il libro di Vanni Santoni, uno dei testi più meritevoli nel panorama italiano per la storia della cultura *rave* - (o *soundsystem*), una parete nera di decine di metri composta da enormi amplificatori¹⁴⁸. Il loro profilo visivo

¹⁴⁴ R. Balli,, *Apocalypso disco. La rave-o-luzione della post techno*, Agenzia X, 2013. p.183

¹⁴⁵ Simon Reynolds, *Energy Flash*, p.143

¹⁴⁶ *ivi* p.112

¹⁴⁷ Vanni Santoni, *Muro di casse*, Gius. Laterza & Figli, 2015. p. 23-24, 123

¹⁴⁸ *ivi*. p.6-7, 22-23

ricalca l'imponenza di una cattedrale gotica o di un organo, funzionando come un altare attorno al quale la "tribù" officia il proprio rito di comunione.

Il luogo deputato per il DJ nei *rave* è proprio dietro questo "altare" oppure dietro la folla danzante. Il DJ, infatti, nel contesto del *rave* assume una funzione visiva molto differente da quella dei tradizionali *club*: nei *rave* l'elemento visivo centrale diventa il *soundsystem* e non si lascia che l'artista venga divinizzato dall'alto della sua postazione.

Assente la melodia tradizionale e il canto, la figura centrale diventa infatti il ritmo puro; l'onda d'urto fisica delle frequenze basse (attorno ai 35Hz) che innesca stati alterati di coscienza, provocando l'annullamento dell'io all'interno di una massa ritmica pulsante¹⁴⁹.

Luci, laser e il pubblico diventano parte della scenografia. Si fa molto uso di luci stroboscopiche, laser a quattro colori e macchine del fumo. L'obiettivo visivo è creare un effetto stroboscopico che disorienti lo spettatore. In questo contesto di oscurità e flash accecanti, il pubblico stesso diventa parte integrante dell'arredamento e dello spettacolo visivo. I *raver*, infatti, utilizzano accessori pensati per interagire con le luci: bastoncini chimici fluorescenti (*glow-sticks*) agitati nell'aria per creare scie luminose, guanti bianchi, indumenti catarifrangenti, vernici fosforescenti applicate su volti e corpi, e maschere antigas.

Non manca di trovare installazioni di videoarte con estetica "glitch" con un gran numero di immagini che si susseguono velocemente. L'intento esplicito di questi visual non è narrare una storia, ma creare uno stato di trance causato da un eccesso di informazioni visive impossibili da processare lucidamente.¹⁵⁰

¹⁴⁹ *ivi*. p.53

¹⁵⁰ **R. Balli**, *Apocalypso disco. La rave-o-luzione della post techno*, Agenzia X, 2013. p.117



Foto 3.3 Big Fuckin Party VOL.II, Spagna 2025. Gabriele Martella @delirium3mens

[La T.A.Z.]

L'ossatura filosofica e spirituale di questi raduni sotterranei si basa consapevolmente sulle idee del pensatore anarchico Hakim Bey, in particolare sul concetto di T.A.Z. (Zona Autonoma Temporanea).

Per alcuni T.A.Z. Zone Temporaneamente Autonome, che raccoglie riflessioni scritte dal 1985 al 1990, è forse il più importante testo pubblicato negli ultimi anni: Hakim Bey è un filosofo che ha annunciato la rivoluzione telematica del nuovo millennio, ha ispirato l'intero movimento hacker e cyberpunk, ha spianato la strada al movimento rave, ha aiutato la riflessione dei centri sociali italiani in un momento di cambiamento radicale per tutta la società.¹⁵¹

Così D'Onofrio introduce la figura di Bey sottolineandone l'importanza teorica nel contesto del movimento *rave*.

¹⁵¹ T. D'Onofrio, *Rave new world*, Agenzia X, 2018. Pp. 77

I free party agiscono, secondo Hakim Bey, come moderne "utopie pirata"¹⁵²: tentativi di liberazione dai meccanismi del capitale, dallo Stato e dalle leggi convenzionali. L'obiettivo della T.A.Z. non è innescare una rivoluzione duratura e istituzionalizzata, ma attuare una "macchina da guerra nomade" che organizza l'evento, vive un'insurrezione dei sensi e scompare furtivamente prima che le autorità possano intervenire, anche se non mancano le volte in cui si giunge a uno scontro con le forze di polizia.¹⁵³

La T.A.Z., secondo la prospettiva di Bey, deve occupare i "vuoti e le crepe" lasciati dallo Stato e dal capitalismo, per poi svanire prima di poter essere repressa.¹⁵⁴

Questo è il motivo per cui ci si riappropria di basi aeree abbandonate, cave, magazzini industriali e palazzi governativi in rovina¹⁵⁵. L'estetica di queste feste si colloca visivamente tra il primitivo e il post-urbano.¹⁵⁶

Ma la forza difensiva di una T.A.Z. risiede nella sua "invisibilità" agli occhi dello Spettacolo e dello Stato¹⁵⁷. A livello visivo, i *rave* sotterranei abbracciano l'oscurità e il mimetismo per occultare la propria presenza e sfuggire al controllo. Motivo per cui – come emerge da molte interviste – l'uso dei social e della condivisione veloce di informazioni rappresenti un grandissimo pericolo per la nascita e la persistenza di casi come questi.

Ad esempio, della caratteristica mimetica, il *club* londinese DMZ aveva un arredamento "camouflage", un gergo da guerriglia per indicare che il mondo esterno era una zona di guerra e la festa una "Zona Demilitarizzata"¹⁵⁸. Le feste nomadi degli Spiral Tribe si svolgevano in stanze oscure, segnate dalla muffa e illuminate da raggi rotanti che riflettevano insegne criptiche e loghi occulti¹⁵⁹,

¹⁵² **Bey Hakim**, *T.A.Z. La zona autonoma temporanea*, Shake edizioni. tradi it. Giancarlo Carlotti, Milano, 2019. p 16-18

¹⁵³ *ivi* p.22

¹⁵⁴ **Simon Reynolds**, *Energy Flash*, p.182

¹⁵⁵ *ivi* p.114

¹⁵⁶ **Vanni Santoni**, *Muro di casse*, Gius. Laterza & Figli, 2015. p.127-128

¹⁵⁷ **Bey Hakim**, *T.A.Z. La zona autonoma temporanea*, Shake edizioni. tradi it. Giancarlo Carlotti, Milano, 2019. P. 21-23

¹⁵⁸ **Simon Reynolds**, *Energy Flash*, p.154

¹⁵⁹ *ivi*, p.180

oppure utilizzavano scarti militari (come caccia sovietici Mig) per rendere l'ambiente visivamente "competitivo" ma sempre radicato nell'estetica della macchina da guerra nomade.

La T.A.Z. si oppone ferocemente allo "Spettacolo" mediatico e alla cultura del consumo passivo. Nei *rave*, i VJ (Come i DJ ma che si occupano delle visual) e gli artisti visivi combattono il mondo dello "Spettacolo" – o meglio della spettacolarizzazione - utilizzando tecniche di "Terrorismo Poetico" e "Sabotaggio Artistico", creando ambienti visivi progettati per scioccare e frammentare la percezione. Artisti come il duo Sansculotte o Paul Nomex creano "tappezzerie video" fatte di decine di vecchi televisori a tubo catodico che trasmettono glitch, incidenti in moviola o l'assenza di segnale¹⁶⁰. L'obiettivo dichiarato di questo bombardamento visivo, unito alle luci stroboscopiche, è creare una trance indotta da un eccesso di informazioni, fornendo al cervello più input di quanti ne possa processare. Questo sovraccarico agisce visivamente come una forma di "immunizzazione" e autodifesa contro il bombardamento dei mass media, causando rotture nella coscienza (la "picnolessia") che disorientano e liberano il *raver*.¹⁶¹

[Movimenti Psy-Trance e Goa]

Un discorso a parte merita l'ambiente visivo dei festival Psy-trance e Goa. Qui si abbandona l'oscurità post-industriale e l'estetica metropolitana in favore di un immaginario "cyberdelico" e neo-hippy immerso nella natura. L'ambiente visivo in questo caso è caratterizzato da luce ultravioletta, che fa brillare teloni dipinti con vernici fluorescenti che raffigurano frattali, divinità induiste, alieni e simboli mistici (come i chakra). Sia i luoghi che si riempiono di decorazioni in cartapesta, specchi e bandiere tibetane, sia l'abbigliamento del pubblico, fatto di tessuti batik, piercing luminosi e magliette con slogan mistico-tecnologici (come "Spiritualità attraverso la tecnologia") creano un microcosmo visivo pensato specificamente per stimolare e assecondare le visioni indotte dalle sostanze psichedeliche.

¹⁶⁰ R. Balli,, *Apocalypso disco. La rave-o-luzione della post techno*, Agenzia X, 2013. p.40

¹⁶¹ Simon Reynolds, *Energy Flash*, p.162-163

Oggi, nonostante la commercializzazione di gran parte della dance music, il mondo *rave* conserva un nucleo ribelle e sfuggente. Sintetizzando l'utopismo hippy con l'atteggiamento *no future* del punk, la cultura dei free party e dei festival indipendenti costituisce forse l'ultimo vero e viscerale movimento giovanile generato a cavallo tra i due millenni¹⁶²¹⁶³. È l'eco di una zona momentaneamente liberata, un universo nomade ed errante che colpisce nel sottobosco del continente.



Foto 3.4. Big Fuckin Party VOL.II, Spagna 2025. Gabriele Martella @delirium3mens

¹⁶² Vanni Santoni, *Muro di casse*, Gius. p.116, 129

¹⁶³ Simon Reynolds, *Energy Flash*, p.172



Foto 3.5 Big Fuckin Party VOL.II, Spagna 2025. Gabriele Martella @delirium3mens

[Mutoid Waste Company]

Una digressione meritevole è l'esperienza della Mutoid Waste Company (MWC)¹⁶⁴ in Italia, intervistati da Tobia D'Onofrio¹⁶⁵. Stabilitasi in Romagna nel 1990 con la fondazione di Mutonia, la MWC viene descritta come la «più longeva tribe di tutto il movimento *rave*». I Mutoid si presentano attraverso un «immaginario post-apocalittico» con scenografie *techno-punk* che hanno anticipato la sensibilità *steampunk* internazionale. Questa «arte ecologica», basata sul riciclo di rifiuti non ha però fondamenti di sostenibilità bensì perché questi rottami era «facile trovarli

¹⁶⁴ In merito ai Mutoid Waste Company uno dei documentari più famosi è quello di Alberto Dentice e Cesare Noia del 1996 che si trova su Youtube (<https://www.youtube.com/watch?v=sITh-QtCeUA&t=102s>) che riprendendo un passaggio citato anche da Tobia D'Onofrio: «Noi siamo qui a Santarcangelo, in Australia, in Inghilterra, in Germania, in Olanda. I rifiuti sono ormai l'unica risorsa realmente disponibile sul pianeta. Noi riusciamo a vivere allegramente con quello che la gente butta via: se la gente se ne rendesse conto, forse cambierebbe atteggiamento. C'è ancora tanta vita nel materiale usato. Noi cerchiamo di riportarlo alla luce»

¹⁶⁵ T. D'Onofrio, *Rave new world*, Agenzia X, 2018. Pp. 80-91. L'autore dedica ampio spazio alla Mutoid Waste Company che vengono direttamente intervistati perché «Tutti quelli con cui in Italia ho parlato del fenomeno *rave* hanno fatto il nome di Mutoid Waste Company (da qui MWC), una tribù che ha incarnato l'essenza della cultura *rave*.

ed erano gratis». I MWC trasformano il rottame in un dispositivo estetico d'avanguardia capace di materializzarsi in «zone impensabili».

Tra gli eventi più significativi della loro storia artistica troviamo la performance attuata in piazza San Pietro a Roma nell'inverno del 1991, in concomitanza con l'inizio della Guerra del Golfo, dove il collettivo abbandonò un carro armato con il cannone puntato in direzione della finestra del Papa. Altrettanto rilevante fu la partecipazione, insieme alla Spiral Tribe, a un party illegale organizzato a ridosso del Muro di Berlino nella zona denominata «No Man's Land».

Per il collettivo, la componente visuale è parte fondamentale del rito: l'azione scenica mira a «creare un'atmosfera, un'ambientazione» in cui sculture semoventi e «mostri di rottami che si muovono sputando fuoco» integrandosi con il flusso sonoro. Le scenografie dei Mutoid non sono dunque un semplice sfondo, ma un atto di riappropriazione che cerca di riportare alla luce la «vita nel materiale usato», elevando il design del set a strumento di insurrezione estetica.

3.4 Sintesi Comparativa

Dunque, abbiamo da un lato un *club* di fama mondiale come il Berghain che rappresenta il modello dell'istituzionalizzazione riuscita. Situato in una ex centrale elettrica della DDR, questo spazio ha trovato una forma di equilibrio e convivenza con le autorità cittadine, ottenendo un riconoscimento ufficiale come luogo di rilevanza culturale. Ma se questo status gli garantisce una tutela legale e una stabilità duratura, ciò comporta inevitabilmente anche la perdita della carica politica e trasgressiva originaria. In questo contesto, il *club* smette di essere un territorio di pura opposizione sociale per trasformarsi in una struttura regolamentata dal sistema, dove l'esperienza della trasgressione viene in qualche modo "incorniciata" e resa sicura per il consumo. Dall'altro lato, in netta contrapposizione a questo modello, si pongono i *rave* e i *free party*, che scelgono di mantenere un'identità non istituzionalizzata e un atteggiamento profondamente anti-conformista. Tale

resistenza radicale alle logiche del mercato e dello Stato ha però un costo elevato per chi decide di vivere pienamente l'esperienza *raver* dovendo scegliere una vita contro-cultura come la *Mutoid Waste*. Questa lotta con la società rende estremamente difficile la costruzione di una vita ordinaria, con ripercussioni dirette sulla possibilità di trovare un lavoro stabile o di integrarsi nei ritmi della società produttiva. Oltre alla difficoltà del vivere quotidiano, pesano le conseguenze della repressione statale. Come dimostrato da provvedimenti storici quali il *Criminal Justice Act* britannico o la *Loi Mariani* in Francia, i partecipanti e gli organizzatori rischiano sanzioni pecuniarie pesantissime, il sequestro immediato di tutta la strumentazione— spesso frutto di anni di sacrifici collettivi — e, nei casi più gravi, la detenzione. Partecipare a un evento istituzionalizzato in un *club* o a un raduno clandestino in un capannone occupato è una scelta che ti mette in gioco, ciò definisce radicalmente l'identità e l'esperienza stessa del soggetto.

Anche la natura del pubblico e della comunità (*communitas*) che si aggrega attorno alla musica elettronica manifesta attitudini e motivazioni molto differenti. Per alcuni, la partecipazione conserva un forte valore politico e di resistenza verso la società esterna, mentre per altri prevale esclusivamente la ricerca del divertimento e dell'evasione momentanea. Queste diverse prospettive influenzano la qualità dei legami che si creano tra i presenti, ponendo gli spettatori su livelli di coinvolgimento e consapevolezza molto distanti tra loro.

Nei *club*, e in maniera particolarmente accentuata nel caso del Berghain, la possibilità di definire l'ambiente come una "safe zone" (zona sicura) è garantita da un controllo umano diretto attraverso la selezione del bouncer. Questa figura, spesso mitizzata come quella di Sven Marquardt, non agisce solo come addetto alla sicurezza, ma come un vero e proprio "curatore" della folla, scegliendo chi può entrare in base a criteri soggettivi per garantire che l'atmosfera interna rimanga protetta e coerente. Al contrario, nei *rave* la sicurezza non è affidata a un filtro all'ingresso, ma è difesa dal fatto stesso che lo spazio sia nascosto e invisibile. Come nel concetto di T.A.Z. (Zona Autonoma Temporanea), il luogo dell'evento non è segnalato ufficialmente e ci si arriva solo attraverso vie di comunicazione secondarie o il passaparola all'interno della cerchia di persone ristrette.

Un ulteriore elemento di attrito riguarda il fenomeno del turismo e del consumo di massa. Molti *club*, essendo ormai diventati attrazioni turistiche inserite nei circuiti del profitto, finiscono per ospitare una clientela di passaggio che partecipa all'evento in modo superficiale, rischiando di alterare l'identità profonda del luogo e della sua comunità originale. Nei *rave* l'assenza di regole può degenerare in situazioni di rischio. In questi raduni capita infatti che le persone arrivino solamente per fare un uso di droghe massiccio e privo di controllo, senza alcuna forma di supervisione dal momento che manca una forma di mediazione come il buttafuori rischiando di compromettere l'armonia collettiva o mettendo in pericolo la propria incolumità e quella altrui, lasciando lo svolgimento del rito privo di qualsiasi forma di protezione o assistenza.

La distinzione tra le due realtà si manifesta con chiarezza nella differente organizzazione dello spazio e nel ruolo attribuito ai protagonisti della performance. Nei *rave*, l'elemento visivo centrale è rappresentato dal sound system (o muro di casse), che assume la funzione di un vero e proprio totem monumentale. Questa imponente parete di amplificatori neri verso cui si raduna l'intera comunità; essa funge da punto di riferimento fisico che favorisce la dissoluzione dell'identità individuale in favore di un'immersione totale in uno «sfondo senza figure».

Al contrario, nei *club* la scena è dominata dalla figura del DJ, spesso collocato su un piedistallo che lo eleva rispetto alla massa dei partecipanti. In questi casi, egli svolge pienamente la funzione del «musicante» teorizzata da Rouget: un soggetto attivo e consapevole che utilizza i propri strumenti tecnologici per gestire il flusso sonoro e manipolare la folla. Se nel *rave* l'attenzione è rivolta alla potenza del muro sonoro, nel *club* il DJ rimane il fulcro visivo della celebrazione, agendo come una guida che coordina l'esperienza collettiva dalla sua postazione privilegiata.

Nonostante queste divergenze nella disposizione dell'altare e dei ruoli, l'obiettivo ultimo di entrambi i modelli rimane lo stesso. Attraverso l'impiego sinergico di musica ad alto volume e luci stroboscopiche, i due dispositivi mirano a produrre un sovraccarico sensoriale capace di indurre i presenti in uno stato di trance collettiva. Si tratta di una tecnica dell'estasi che trasforma il dancefloor in un ambiente protetto

in cui gli spettatori possono sperimentare una temporanea alterazione della coscienza, distaccandosi dai ritmi e dalle percezioni della vita ordinaria.

CONCLUSIONI

Convinto del fatto che la techno rappresenti più di una cassa che batte in quattro quarti mi sono avventurato in un percorso che legittimasse le mie convinzioni.

I due fulcri attraverso cui ho condotto la mia analisi sono stati la componente visuale e la componente rituale. Infatti, l'esperienza nei *club* o nei *rave* radica la sua forza tanto nel suo aspetto visuale, collocandosi in determinati luoghi scegliendo una determinata estetica che disponga lo spettatore all'aspetto rituale dell'esperienza, quanto in quella della formazione di una *communitas*, secondo l'accezione di Victor Turner per cui una base di relazioni che non rispondono a criteri di status e di differenza tra chi ne è parte integrante; una situazione di uguaglianza, con un rapporto dialogico, spontaneo e immediato tra i componenti.

La conclusione di questa tesi è che le esperienze del fenomeno techno vissute sia nei *club* sia nei *rave* rappresentino molto di più di quello che superficialmente può sembrare. Si è visto nel suo rapporto con l'arte, la quale ha smesso di essere presentazione dell'oggetto artistico per divenire evento situato, e quindi che uscendo dalla cornice ha compiuto un passo che ci permette di collocare esperienze di questo tipo a forme d'arte. Si è visto nel suo rapporto con il cinema nelle sue svariate applicazioni estetiche di led wall e luci stroboscopiche creando un cinema immersivo dove lo spettatore vive l'esperienza immersiva nel tessuto innervato della serata. Si è vista messa in pratica la Rilocazione, teorizzata da Casetti, sempre nel riutilizzo del dispositivo cinematografico che viene ricollocato assumendo un nuovo significato e una nuova forza che, con obiettivi differenti, diventa di nuovo mezzo di collettivizzazione, dopo esser uscito dalle sale.

Il fenomeno techno, inoltre, riesce a incarnare lo spirito rituale che attraverso la musica, le sostanze, le luci e la disposizione soggettiva guida lo spettatore al fenomeno di transe collettiva di fronte l'altare che si erge alto nel muro di casse, nel caso dei *rave*, o del DJ che incarna lo sciamano che ha la capacità di manipolare la folla, nel caso del *club*.

Ma a meritare ancora più attenzione è l'ottica sotto cui l'esperienza della techno si configura, seguendo le teorie di Victor Turner, come un'esperienza liminoide esemplare che possa permettere un recupero del rito costituendo uno spazio separato dalla quotidianità lavorativa e dalle necessità produttive e per questo spesso caratterizzato da una carica sovversiva o critica verso le norme sociali dominanti. All'interno del rave, la dimensione del "gioco" – tema chiave nelle teorizzazioni di Schechner – e della sperimentazione diventa centrale, configurandosi come un'area di libertà capace di generare nuovi modelli simbolici.

Nonostante la T.A.Z., la Zona Temporaneamente Autonoma, che agisce secondo Hakim Bey, come moderna "utopia pirata" tentando una liberazione dai meccanismi del capitale, dallo Stato e dalle leggi convenzionali; e il Berghain, il celebre *club* di Berlino riconosciuto ufficialmente per la rilevanza culturale, condividano la stessa origine nel fenomeno techno, differiscono in scopi, obiettivi e politiche. Se da una parte la cattedrale della techno di Berlino ha il merito di essere riuscita a essere il segno evidente che il fenomeno techno abbia tutto il diritto di rientrare nella categoria culturale; dall'altra ci fa rendere conto del fatto che il compromesso di un'inclusività che funzioni nel tessuto urbano agisca attraverso una forte selezione, dunque di una paradossale esclusività.

L'atteggiamento e gli interessi portati avanti dal fenomeno techno hanno visto fin dai suoi primi giorni e in entrambi i casi riportati un forte radicamento nell'inevitabile sociale mettendo in luce diseguaglianze sociali, forme di razzismo e omofobia. Questo lato viene largamente dimostrato nelle sue sfilate che vedono il mondo dei *rave* e il mondo dei *club* unirsi in grandi manifestazioni in piazza e per le strade.

Il mio augurio è che con il seguente elaborato si siano messi in luce aspetti che permettano l'inizio di una ricerca più approfondita per legittimare queste esperienze a fenomeni culturalmente rilevanti. Che possa, il rito della techno, considerarsi collante sociale attraverso una nuova forma di ritualità collettiva dell'era contemporanea.

BIBLIOGRAFIA

Andersson Johan, *Berghain: Space, affect, and sexual disorientation*, Environment and Planning D: Society and Space, Volume 40 Issue 3, June 2022

Balli Riccardo, *Apocalypso disco. La rave-o-luzione della post techno*, Agenzia X, 2013

Balzola A., Monteverdi A. (a cura di), *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche del nuovo millennio*, Garzanti, 2004

Bey Hakim, *T.A.Z. La zona autonoma temporanea*, Shake edizioni. tradi it. Giancarlo Carlotti, Milano, 2019

Brewster Bill, Broughton Frank, *Last night a DJ saved my life. The history of the disc jockey*. Headline book, 2013

Casetti Francesco, *Mediascapes: a decalogue* in due riviste: a) in *Ambienti mediali*, **Montani P., Cecchi D., Feyles M.** (a cura di), Meltemi Editore, 2018. b) in *Perspecta 51, The Yale Architectural Journal*, published by the Yale School of Architecture, 2018

D'Onofrio Tobia, *Rave new world*, Agenzia X, 2018

Denk Felix , Von Thulen Sven, *Der Klang der Familie: Berlin, Techno and the Fall of the Wall*, BoD Book on Demand GmbH, Norderstedt 2014

Guareschi M. e RaholaF. (a cura di), *Forme della città. Sociologia dell'urbanizzazione*, Agenzia X, Milano 2015

Kandinskij V., *De la composition scénique*, in **V. Kandinskij, F. Marc**, (a cura di) *L'Almanach du Blaue Reiter*, Klincksieck, Parigi

Kulish Nicholas, *One Eye on the Door, the Other on His Photography*, The New York Times, 2 settembre 2011

Lapassade George, *Dallo sciamano al raver*, **De Martino Gianni**, (a cura di) URRA, 1997

Mackenzie Wark, *Raving*, Nero Edizioni 2023 tr. it. Castellazzi Alessandra

Malvezzi Jennifer, *Expanded Cultures*, Meltemi 2025

McLuhan Marshall, *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore 2015, tr. it. Capriolo Ettore

Mircéa Eliade, *Le chamanisme et les techniques archaïques de l'extase*, Edition Payot, Parigi 1996

Modena Elisabetta, *Display*, Einaudi 2024

Renna Salvatore, *Dioniso tra le rovine. Berlino, la techno e il Berghain*, in Aa. Vv., *Le costanti e le varianti. Letteratura e lunga durata*. Del Vecchio Editore 2021

Pinotti Andrea (a cura di), *Costellazioni. Le parole di Walter Benjamin*, Einaudi 2018

Pinotti Andrea, Somaini A., *Cultura visuale*, Einaudi, Torino 2016

Reynolds Simon, *Energy Flash*, Soft Skull Press, 2012

Riout Denys, *L'arte nel ventesimo secolo*, Einaudi 2002

Rouget Gilbert, *Musica e trance. I rapporti fra la musica e i fenomeni di possessione*, Einaudi, 2019. tr. It. Mongelli Giuseppe.

Santoni Vanni, *Muro di casse*, Gius. Laterza & Figli, 2015

Schechner Richard, *introduzione ai performance studies*, Cue Press, 2018, tr. it.

Tomasello Dario

Simioli, Salvatore. *Berghain. Per un'architettura del perforante*, LetteraVentidue, Siracusa 2018

Thornton Sara, *Club Cultures Music, Media, and Subcultural Capital*, Cambridge, Polity Press in association with Blackwell Publishers Ltd 1995

Turner Victor, *Dal rito al teatro*, Il Mulino, tr. it. **Capriolo Paola** 1986

Youngblood Gene, *Expanded Cinema* (1970); tr.it. a cura di **Pierluigi Capucci** e **Simonetta Fadda**, Clueb, Bologna 2013

SITOGRAFIA

[ultimo accesso: 09/03/2026]

WE CALL IT TECHNO! A documentary about Germany's early Techno scene and culture (YouTube)

<https://www.youtube.com/watch?v=TWPFrWojYQ4&t=1802s>

Turner Fred, Shirky Clay, *The Democratic Surround: A Conversation between Fred Turner and Clay Shirky*

<https://www.publicbooks.org/the-democratic-surround-a-conversation-between-fred-turner-and-clay-shirky/>

Sito web ufficiale del Berghain

<https://www.berghain.berlin/en/>

Alberto dentice e Cesare Noia. *I Mutoidi ci invadono*, 1996 (YouTube)

<https://www.youtube.com/watch?v=sITh-QtCeUA&t=102s>