

SPECIALE Total Entertainment. Rivedere la disco music

In un celebre articolo del 1979, Richard Dyer scriveva che la disco music non è stata solo uno stile musicale, ma anche “kinds of dancing, club, fashion, film – in a word, a certain sensibility, manifest in music, clubs, and so forth, historically and culturally specific, economically, technologically, ideologically, and aesthetically determined”¹. Nei contributi dedicati da allora al tema, la disco music è stata affrontata soprattutto dal versante dell’importanza culturale o subculturale, indagando ad esempio il suo valore per specifiche comunità di gusto, o il suo carattere escapistico e riparatorio in contesti di tensione politico-sociale. Tant’è che l’esplosione della disco music è stata messa in relazione, anche nel nostro paese, con la crisi dell’impegno e l’avvio del cosiddetto riflusso.

Per costruire il presente speciale di *Cinergie* siamo partiti da un’ipotesi di lavoro non contrapposta a questo approccio, ma differente: quella che la disco music sia prima di tutto un fenomeno di *entertainment*, il cui “valore intrinseco” debba essere valutato in termini di piacere individuale e collettivo, e la cui influenza e persistenza siano da considerare nell’ambito delle culture dell’intrattenimento.

L’ipotesi è stata verificata e discussa nei contributi che seguono. Essi, pure nella diversità degli oggetti indagati da vicino, mostrano interessi spesso convergenti e si articolano lungo linee tematiche comuni. In questa introduzione – per ragioni di chiarezza – proviamo a isolare i quattro temi principali che entrano in gioco trasversalmente nei contributi seguenti.

Una prima questione è di carattere storiografico e viene declinata lungo l’asse continuità/discontinuità. Lucio Spaziante mostra nel suo articolo come l’esplosione della disco music sia preceduta e per certi versi preparata da fenomeni musicali e di costume di portata locale, ma di valore analogo (come il Northern Soul nell’Inghilterra degli anni Sessanta). Egli chiarisce che, sebbene sia innegabile che la disco (come stile musicale e, molto di più, come insieme di pratiche e comportamenti) costituisca una “risposta edonistica” al decennio precedente, tale lettura necessita di essere problematizzata in alcuni contesti, come quello italiano, in cui la pervasività della dimensione politica segue traiettorie temporali diverse da quelle riscontrabili negli Stati Uniti. La stessa questione dell’edonismo connesso alla cultura disco e alle sue innumerevoli diramazioni risulta più problematica di quanto si possa immaginare: Tony Manero, protagonista di *Saturday Night Fever*, complica il quadro, come sostiene Claudio Bioni, che legge il personaggio interpretato da John Travolta come una sorta di negativo del libertino sadico, una figura capace di unire il massimo del coinvolgimento fisico e sensoriale a una (deliberata?) rinuncia al godimento, in un mondo invece diffusamente erotizzato. Anche i termini *ad quem* della disco music, a un esame attento delle pratiche dell’entertainment, risultano tutto sommato sfumati. La Disco Demolition Night, l’evento organizzato dal dj Steve Dahl nel 1979 in cui migliaia di vinili furono fatti esplodere, ricorre in molti articoli che compongono questo Speciale, citata proprio come momento terminale della fase gloriosa del fenomeno. Ma il fatto che si parta dalla distruzione dei supporti fonografici rivela indirettamente uno dei modi in cui la cultura disco sopravvive e si propaga: attraverso una polverizzazione non solo metaforica, che investe i media e le piattaforme di distribuzione.

La disco music - ecco il secondo tema che attraversa i presenti contributi - è un fenomeno intimamente transmediale sia in termini sincronici, nella sua fase ascendente, sia in termini diacronici, nel momento in cui viene recuperata attraverso figure e dispositivi della memoria. Gabriele Rigola dimostra, studiando la figura di Amanda Lear, come l’immaginario disco, nonostante un aspetto vistoso e colorato, sia qualcosa di sottile, una maschera tra le tante indossabili in un preciso momento storico da una celebrità votata alla costruzione continua (e distribuita su più piattaforme mediatiche) della sua *star persona*. Anche il recupero della disco nei decenni successivi, quando il fenomeno ha perso popolarità e centralità culturale, avviene in spazi talvolta marginali, in cui però le immagini della disco music tornano funzionali alle necessità delle nuove forme di intrattenimento. Paola Brembilla, nella seconda parte del suo articolo dedicato alla rappresentazione della cultura disco nella TV nord-americana, dimostra che l’immaginario disco è stato

SPECIALE convertito, dall'uso che ne ha fatto spesso la serialità *scripted* degli ultimi anni, in un insieme di *tropes* (in primis il *Disco Dan*, personaggio anacronistico per portamento e gusti musicali, la cui raffigurazione più celebre è il Disco Stu dei *Simpson*) capaci di attivare immediatamente letture nostalgiche e/o parodiche. Un'ipotesi analoga è proposta da Raffaele Pavoni, che si occupa della programmazione del canale musicale Capital TV e in particolare della presenza di clip (originali o "ricostruiti") riferibili al genere disco: secondo l'autore l'immaginario visivo della disco non rimanda a un passato musicale identificabile, ma costituisce una *retorica dell'eccesso*, "qualcosa di non strettamente legato al genere musicale, bensì un'estetica decontestualizzabile e applicabile a ogni genere".

Le tecnologie di registrazione, ascolto e visualizzazione della disco music sono al centro degli articoli, per certi versi complementari, di Simone Dotto e Nikita Mathias, che considerano la questione dell'attualità della disco music in una chiave peculiare e discutono certi caratteri propri del fenomeno disco (inteso in senso ampio) alla luce di categorie teoriche elaborate nell'ambito dell'archeologia dei media. Dotto prende ad esempio pratiche di manipolazione del suono da sempre collegate al djing (nonché all'esperienza concreta della fruizione della disco music) per mettere in tensione la distinzione, operata da Wolfgang Ernst, tra ascolto affettivo-percettivo (che neutralizza la materialità tecnologica attraverso cui l'ascolto stesso è reso possibile per godere unicamente del "contenuto" dell'incisione) e ascolto media-archeologico, teso ad *ascoltare il medium* anziché ad ascoltare *attraverso il medium*. Mathias analizza invece il caso di Boiler Room, progetto che prevede la ripresa di eventi musicali dal vivo (tra cui set di DJ affermati come Harvey, protagonista del filmato analizzato dall'autore) resi poi disponibili su piattaforme digitali come Vimeo, YouTube o lo stesso sito di Boiler Room. Eventi come questi, nonostante sembrano eliminare alla base l'autenticità dell'esperienza del clubbing, fondata sulla compresenza fisica di fruitore e performer, ribadiscono paradossalmente la centralità della discoteca, non come luogo fisico, ma come dispositivo che disciplina un certo tipo di esperienza. Non esiste una differenza sostanziale, secondo Mathias, tra la discoteca digitale (in cui la performance è mediata dalle tecnologie di registrazione e dai sistemi digitali di consegna dei contenuti) e quella "reale", in cui pure le "alterations of the body's sensuous and affective state take place under the influence of technological interventions – stimulating body, perception and nervous system".

L'ultimo nesso ricorrente negli articoli dello Speciale (ultimo solo per motivi di spazio) ha a che fare con la dialettica globale/locale o, vista da una diversa angolazione, centro/periferia. Nella prima parte del suo articolo, Paola Brembilla dimostra che la disco music (intesa come elemento di attrazione visiva) si sviluppa nella seconda metà degli anni Settanta ai margini del sistema televisivo, ma ne raggiunge rapidamente il centro grazie a programmi (esemplare il caso di *Soul Train*) che - sulla spinta incrociata delle esigenze di impresari musicali, broadcaster e investitori pubblicitari - si trasformano da fenomeno locale in contenuto distribuito a livello nazionale. La disco music si integra così nel modello economico/tecnologico in vigore già all'epoca negli Stati Uniti: un modello che consente ai proprietari di stazioni locali di vendere a inserzionisti e sponsor, quindi a eventuali syndication e network, comunità di interesse già formate, offrendo d'altra parte i contenuti più adatti a target non necessariamente cospicui dal punto di vista numerico ("nicchie, diremmo oggi) ma "essenziali per l'efficienza del networking". Due casi locali sono invece analizzati da Ambra Cavallaro e Paola Magaudo. L'articolo di Cavallaro ricostruisce il dibattito relativo alla tormentata accettazione della musica elettronica che ha luogo sulla popolare rivista tedesca *Musikexpress*. L'inserimento di un oggetto come l'elettronica, specie quella deliberatamente meno "entertaining" di band come Kraftwerk e Tangerine Dream, può sembrare eccentrico rispetto al tema portante dello Speciale. Ma nei fatti lo scetticismo e l'ostilità verso l'elettronica (intesa sia come genere sia come set tecnologico) che si ritrovano negli articoli commentati dall'autrice sembrano fondati sugli stessi criteri che, come scrive Lucio Spaziantè, hanno motivato per molto tempo l'esclusione della disco dalle storie della popular music: automatismo, rischio di anonimato dei performer, inautenticità dell'esecuzione. La cultura musicale giovanile, accreditatasi nella Germania Federale (come altrove nel

SPECIALE corso degli anni Sessanta) grazie al riconoscimento del rock e della cultura a esso legata, poi diventata in qualche misura essa stessa parte del mainstream, reagisce con veemenza al rischio di una “invasione di campo” da parte di soggetti promotori di modi diversi di intendere e di presentare la musica. Un caso completamente diverso di localizzazione è analizzato con gli strumenti della sociologia dei processi culturali da Paolo Magaudda nel suo articolo dedicato alla italo disco, versione italiana della disco music, quanto mai derivativa e ormai svuotata di riferimenti al modello originale, che ha il suo apice produttivo tra la fine degli anni Settanta e la metà degli anni Ottanta, assorbendo quadri creativi provenienti da ambienti apparentemente disparati ma nei fatti contigui (il prog italiano, l’industria della musica per pubblicità, la nascente emittenza televisiva privata...). Il genere, che nel corso degli anni ha conosciuto numerosi revival e tentativi di ri-localizzazione, ha sfruttato al meglio secondo Magaudda il fatto di essere progettato e prodotto in una realtà periferica rispetto ai flussi della popular music, quale appunto l’Italia: “le origini dell’italo disco sono inscindibili dall’affermarsi negli anni Settanta di una nuova modalità di produzione musicale, flessibile e parzialmente delocalizzata, che rendeva non più determinante il nesso tra una scena musicale e un contesto locale definito; per un altro verso, i processi di costruzione di identità di questo genere hanno fatto leva sull’italianità quale risorsa simbolica da cui attingere in modo disinvolto e arbitrario da parte di differenti contesti e in momenti temporali differenti”.

Anche questi casi di localizzazione del fenomeno, riprendendo ancora le parole di Brembilla, mostrano come la disco music sia una “cultura ergonomica e modulabile” che, attraverso i decenni, influenza stili di vita, modelli produttivi e distributivi, esempi di stardom, standard tecnologici e distributivi, adattamenti (o perversioni) locali, discussioni sulla liceità di fenomeni musicali e culturali, e continua così a costituire un riferimento privilegiato rispetto all’elaborazione di forme sempre diverse di intrattenimento.

Nota: il progetto di questo speciale è nato durante la sezione monografica del corso di “Culture dell’intrattenimento” tenuto da Guglielmo Pescatore presso il Corso di Laurea Magistrale in Cinema, Televisione e Produzione Multimediale dell’Università di Bologna nell’anno accademico 2014/2015. I curatori ringraziano quanti hanno partecipato e contribuito a vario titolo al corso.

Claudio Bisoni, Paolo Noto, Guglielmo Pescatore

Note

1. Richard Dyer, “In Defense of Disco”, *Gay Left*, n. 8 (summer 1979), pp. 20-23. p. 20.