

SPECIALE Disco Time(and)Machines. Riascoltare la Disco music

Infinite Times of Disco. Cronotecnologie nella Disco music

Nell'articolo del 1978 "Infinite Spaces of Disco", solo un anno prima che Richard Dyer si esprimesse in difesa della Discomusic¹, il musicologo e studioso della popular culture Simon Frith ricapitolava efficacemente i capi d'accusa che pendevano sul genere. L'opinione comune, insieme a massima parte della stampa specializzata dell'epoca, rimproverava alla Disco di non concedere spazio a espressioni individuali, rivendicazioni comunitarie o artistiche di sorta ("It isn't art: no auteurs in disco, just calculated dessicating machines (...) individual expression means nothing when there is nothing individual to express"); una musica prodotta con l'unico scopo di essere riprodotta, in un arco di vita che dalle stampe discografiche procede diritto fino al sound system di una pista da ballo ("Disco music is only disco music in discos. (...) a proper disco exists only to be a disco and the records it plays exist only to be played by it"); lungo questo filo diretto dal produttore al consumatore ogni tappa, compresa quella dell'esecuzione dal vivo, viene delegata all'apparato tecnologico ("disco progress is technological progress. The end doesn't change but the means to that end, the ultimate beat, are refined and improved hence drum machines, synthesisers, 12 inches pressings"). In uno scenario dove compositori e musicisti convenzionalmente detti vengono rimpiazzati dall'onnipresenza delle macchine, la sorte della musica si lega a doppio filo a ai media che la "contengono" ("dance music in the abstract, content determined by form") e tanto l'atto creativo quanto quello performativo ricadono nelle mani del reparto tecnico-ingegneristico ("...pop's previously second class citizens (...) The technicians, in other words, who always could produce any sound to order but used not to know what to do with them. They know now")².

Pur da prospettive antitetiche, le analisi di Dyer e Frith convergono su un punto: parte del potere attrattivo della Disco music consiste nell'orizzonte utopistico che offre e nei modi in cui lo presenta. Il primo studioso ne sottolinea gli aspetti romantico-escapisti ("It gives us a glimpse of what it means to live at the height of our emotional and experiential capacities - not dragged down by the banality of organized routine life"³), il secondo si concentra su quelli tecnologico-materiali, al confine con la distopia ("The disco aesthetic excludes feeling, it offers a glimpse of a harsh sci-fi future"⁴). Come Richard Dyer stesso fa notare altrove, il compito dell'entertainment come "forma di arte esperienziale" non sta nell'ipotizzare modelli di utopia realistici secondo il modo in cui potrebbero funzionare, ma nel restituirne verosimilmente le sensazioni ("...how utopia would feel"), facendo leva sulla sensibilità dello spettatore o, nella fattispecie, dell'ascoltatore⁵. La questione diventa problematica quando si ha a che fare con l'utopia tecnocentrica delineata da Frith: senza voler contestare l'assunto sulla centralità dell'elemento tecnologico nell'esperienza dell'avventore di un disco club, occorre chiedersi come, in qualità di spettatori e ascoltatori, veniamo chiamati a partecipare a un'estetica che esclude per statuto ogni reazione emotiva. A quale sensibilità, di preciso, si rivolge un intrattenimento dichiaratamente *machine-driven*, che sostituisce la performance dal vivo con la presenza di apparati tecnologici? E quanto nell'esperienza del frequentatore del disco club può essere effettivamente ricondotto all'uso di determinati media?

In alternativa alla proposta avanzata dallo stesso Simon Frith stesso qualche anno più tardi, quando riformulerà il proprio giudizio riconoscendo al genere la duplice componente di "social technological form of music"⁶ raccogliamo qui l'invito a rivedere (e a riascoltare) la Discomusic interpretandola in senso *crono-tecnologico*. La nozione viene mutuata direttamente dalla recente produzione teorica di Wolfgang Ernst, che considera in particolare i media fonografici, per il loro essere "grounded in their analogous time-basedness and chronopoietical time-basing"⁷, come "a different kind of archive, not cultural historical but cultural technological"⁸. Tra i differenti approcci metodologici schierati nel

SPECIALE campo della cosiddetta archeologia dei media, quello scelto dallo studioso tedesco si concentra sugli aspetti più materiali e hardware-oriented, sulle contingenze tecnologiche che precedono la formazione discorsiva⁹. Nel nostro caso una simile prospettiva aiuta ad approfondire in che modo il materialismo tecnologico della Disco che abbiamo evidenziato qui si riflette sulle pratiche performative del dee-jay e sull'esperienza del frequentatore della discoteca. Per parafrasare ancora Frith, si tratta di capire in quali momenti questa musica ci si rivelerebbe all'ascolto come "dance music in the abstract, content determined by form" – laddove la "forma" corrisponde alla dimensione materiale e operativa dei supporti di registrazione e riproduzione sonora in uso presso dee-jay e producers, "the technoepistemological configurations underlying the discursive surface"¹⁰. Da parte sua, Ernst sostiene l'esistenza di uno scarto netto, epistemologico, tra l'ascolto *tramite* i media e quello *dei* media in sé:

In the microphysical close reading and close hearing of sound the materiality of the recording medium itself becomes poetical. (...) The media archaeologist, without passion, does not hallucinate life when he listens to recorded voices (...). The media-archaeological exercise is to be aware of the fact that at each technologically given moment we are dealing with media not humans¹¹.

Da un lato dunque si trova l'ascolto del fruitore di musica riprodotta, generalmente portato a passare oltre la "forma" della riproduzione per badare alla voce o all'esecuzione musicale, al "contenuto". E' precisamente il quadro nel quale agisce un intrattenimento concepito secondo i termini descritti da Dyer, nella misura in cui cerca di coinvolgere la sensibilità dell'ascoltatore; un tipo di ascolto che Ernst definisce "affettivo-percettivo"¹² e, nel passaggio riportato, come un'illusione ("*life hallucination*") scaturita da un processo tecnologico-mediale che resta invece inudibile all'orecchio. Al lato opposto troviamo invece l'ascolto media-archeologico capace, nel suo disincantato materialismo, di resistere alla tentazione di credere alle voci umane e alle musiche registrate per andare direttamente a svelare il "trucco" che si nasconde tra gli ingranaggi della macchina; in questo contesto la metafora dello scavo archeologico è rivolta all'interno della materialità del medium, con l'obiettivo di risalire ai principi (così viene interpretata l'etimologia del suffisso "archè" nella parola "archeologia"¹³) che ne regolano l'operatività. Ridiscutere questi due tipi di ascolto nell'esperienza dell'ascoltatore di Discomusic è il principale obiettivo di questo saggio.

Assumendo che molta parte dell'intrattenimento proposto dalla Discomusic sia dovuta a un particolare uso dei media fonografici, è soprattutto a questi che dedicheremo la nostra analisi: in un primo momento cercheremo di stabilire il portato crono-tecnologico nella pratica del dee-jaying, adottando il "punto di vista" del disco analogico manipolato per arrivare a definire quali parti dell'intrattenimento musicale si devono effettivamente a una performatività tecno-materiale del medium in sé. Successivamente prenderemo il caso del sampling come processo tecnologico e pratica culturale, partendo da alcune delle teorizzazioni esistenti per confrontarle con l'uso che ne fa il gruppo musicale Daft Punk nell'album *Discovery*, caso rappresentativo del revival della Discomusic in regime digitale.

Il disco e la Disco. Dee-jaying e performatività del medium

Real disco DJs aren't entertainers at all, have nothing to with music. They're technologists, men (very few women) of the future: their job is to play the audience¹⁴.

Nel negare al dee-jay non soltanto lo status di musicista ma anche quello di intrattenitore, Frith interpretava la sua funzione come vicaria alle tecnologie in uso, un "addetto alle macchine" che si limita a servire alla platea gli ascolti in programma per la serata. Anche in questo caso non interessa contestare

SPECIALE il suo assunto, ma individuare quale tipo di mediazione entra in gioco tra le tecnologie fonografiche, chi le manipola e chi ne fa esperienza di ascolto. Un'ambiguità sul fatto stesso che il dee-jay attui una mediazione distinguibile e distinta da quella del medium resiste infatti anche in sistematizzazioni più recenti:

[in the dance apparatus] live performance is increasingly irrelevant except insofar as it is the audience (and the mediated form of the music by the dee-jay and/or the technology) that is performing. The original is irrelevant, mediation is everything¹⁵.

In quello che Lawrence Grossberg chiama "dance apparatus", l'intrattenimento da discoclub risulta dal tiro incrociato di due differenti performance che poggiano su uno stesso oggetto "originale" (l'esecuzione musicale registrata) dislocato nel tempo. In assenza di un'esecuzione dal vivo da parte di musicisti fisicamente presenti, la performance viene comunque eseguita ma in una forma "mediata". Stando a quanto scrive Grossberg, la mediazione potrebbe venire dal dee-jay, dal medium fonografico oppure da entrambi, senza registrare differenze sensibili nella ricezione. La formula della storica dei movimenti dance underground americani Kai Fikentscher muove da un punto di vista speculare: "to dee-jay is to make mediated music immediate"¹⁶, scrive, specificando così che questo tipo di mediazione riconosce l'immediatezza dell'esperienza come traguardo ultimo. In questo senso la difficoltà nel distinguere la pratica del dee-jay dall'azione del medium si spiegherebbe in virtù di un lavoro diretto verso lo stesso obiettivo. Il compito del dee-jay sarebbe sovrapporsi al medium della registrazione, coadiuvarlo nel rendersi "trasparente" - una funzione ancora ben compatibile con l'idea di *technologist* presentata da Frith.

Più avanti Fikentscher precisa che tale mediazione "in negativo" avviene tra "...a fixed dimension (music encoded in the grooves of the 12-inch vinyl recordings) in simultaneous combination with an unpredictable, spontaneous dimension (the dj musical's program, the art of spinning)"¹⁷. E' una specificazione che vogliamo qui problematizzare approfondendo i due aspetti di maggiore interesse per la nostra analisi: quello materiale/tecnologico (la musica fissata, archiviata sui solchi del vinile) e quello temporale (la simultaneità con il tempo della performance), lo spazio e il tempo entro i quali si sostanzia la mediazione del dee-jay.

Il nome al quale vengono attribuite alcune delle innovazioni capitali nella storia della Discomusic, Tom Moulton, risponde con una certa precisione al profilo del *technologist* delineato in "Infinite Spaces of Disco": un ingegnere e tecnico attivo in campo discografico al quale si deve l'invenzione del disco in vinile a dodici pollici, formato fonografico principe del genere e diffuso sul circuito dei club a partire dal periodo tra il 1974 e il 1976, in concomitanza con il fiorire delle discoteche negli Stati Uniti¹⁸. Stando alle dichiarazioni dell'interessato¹⁹, che ama presentare la sua invenzione come un episodio fortuito, una copia di *I'll Be Holding On* (Al Downing, 1974) venne stampata su dodici pollici dopo che quelli standard da sette erano andati esauriti. Com'è facile intuire, i due formati si differenziano per una questione di proporzioni: il dodici pollici presenta infatti una superficie dove i solchi e lo spazio tra questi sono decisamente più ampi. Un dato materiale di massima, che riporta però implicazioni di un certo peso, per chi manipola il disco come per chi lo ascolta:

Twelve inches vinyl enable direct manipulation through hand-eye coordination, because the grooves are analog representation of the sound and therefore look different when a sound texture change in a track. (...) the analog transfer through sound waves which increase the sense of 'presence' of a (infinite) sound that can certainly be perceived as 'fuller' (...) The sonically embodied of analog recording fills a lack, the absence of the performer²⁰.

SPECIALE L'*extended mix* di un brano Disco è non è che la stessa registrazione stampata su un formato più esteso: non indica quindi una versione differente nella composizione o nell'arrangiamento, ma soltanto una "forma" diversa per identico "contenuto". A cambiare sarà piuttosto l'esperienza del pubblico del Disco club, che in questo modo si prepara ad essere, citando Frith, "suonato più forte", a fare cioè esperienza di un suono così "fisicamente presente" da ambire addirittura a rimediare all'assenza fisica dell'artista che ha inciso il brano.

In questa "forma" si trova il concreto terreno d'azione dal quale il dee-jay parte per intraprendere la sua opera di mediazione: decifrando il codice analogico attraverso il quale un suono è stato archiviato, questi può immaginare i suoi spazi di intervento sulla riproduzione solo ripercorrendo il tracciato dell'incisione; per dirla con Ernst, il dee-jay ha la possibilità di "guardare dritto dentro l'archivio", quello tecno-culturale costituito dal supporto fonografico stesso²¹. Un vinile che gira sul piatto di un giradischi è a tutti gli effetti un "archivio in movimento": intervenire sulle informazioni inscritte in superficie significa modificare il modo in cui verranno riprodotte e, quindi, esperite da chi ascolta. Pratiche di *cutting* e *editing* analogico come quelle impiegate da Moulton lavorano sulla fattura del disco giocando sull'elementare principio fisico dell'indessicalità fonografica, per il quale "la registrazione sonora è un'applicazione del tempo sullo spazio (...) il sistema che rende partecipe il suono delle proprietà fisico-geometriche di permanenza, riproducibilità e trasformazione"²². Semplicemente operando sui solchi di un disco in vinile, il dee-jay si trova dunque in una condizione speculare a quella dell'archeologo dei media. Come quest'ultimo è interessato alle profondità temporali che si nascondono dietro la traccia fisica, "what has remained from the past in the present like archaeological layers, operatively embedded in technologies"²³.

Alla luce di queste considerazioni possiamo ulteriormente parafrasare il concetto di mediazione tra la dimensione fissata della musica registrata e la dimensione spontanea della performance avanzata da Fikenschter ponendo l'accento sulle implicazioni temporali: *manipolando il disco, il dee-jay agisce da mediatore tra un tempo già fissato e il tempo reale in cui si svolge la performance*. Agirà dunque tra ordini temporali differenti, quello iscritto nel medium fonografico, archiviato e predeterminato, e quello della performance, ancora nel suo farsi: in quest'ultimo si trova il maggiore margine di manovra a disposizione del dee-jay rispetto all'operatività del medium. Il suo repertorio di "trucchi" va ad agire sulla materialità del disco durante il costante moto di rotazione imposto dalla turntable, invertendone la direzione, interrompendolo, alternandone la velocità o fermandolo per sfumare una parte di riproduzione e farla seguire da un'altra già avviata su un giradischi differente²⁴. Ad ogni singolo intervento in questo senso chi ascolta viene avvertito del divario tra il "tempo reale" tecnologicamente mediato (che può sempre cambiare direzione e velocità) e il tempo reale nel quale si svolge la performance (spontaneo e imprevedibile proprio in quanto fa parte di un flusso costante e irreversibile); in altri termini, una mediazione eseguita dal vivo sul supporto fonografico rende esplicito il modo in cui la musica è stata mediata precedentemente e svela la riproduzione nella sua natura di *data processing*. Si tratta di un'applicazione pressoché letterale di quella che Friedrich Kittler ha chiamato "manipolazione degli assi temporali"²⁵: riconoscendo ai media tecnologici la prerogativa unica di "conservare il tempo reale", egli riflette su come il tempo stesso diventi una variabile manipolabile, una caratteristica qui sfruttata per evidenziare le potenzialità performative del mezzo.

The fact that time itself becomes a variable that can be manipulated with technological media (you can speed up, slow down, reverse the direction of the record) suggests that our capacity to manipulate the media artefact not only enables us to process historical 'real time' to be experienced as a temporal event in the present, but to transform historical 'real time' into events of alternate temporal orders as well²⁶.

SPECIALE Il dee-jay può quindi “suonare il pubblico” unicamente “suonando il disco”: non (solo) la musica che vi è incisa, ma l'artefatto mediale nella sua materialità, permettendo così all'uditorio di sperimentare un “evento di diverso ordine temporale”, tra tempo fissato e tempo reale. Il ruolo di performer e di entertainer che gli è stato negato risulta invece evidente se ascritto a questo orizzonte crono-tecnologico, posto “a lato” dell'operatività del medium ma mai sovrapponibile a questa. Per tornare infine alla formulazione inizialmente fornita da Fikenschter - “to make mediated music immediate” – possiamo sperare di arricchire il concetto offrendo un ribaltamento di prospettiva: *la mediazione del dee-jay consiste nel rendere immediata nel tempo una musica tecnologicamente mediata, mettendo in evidenza le proprietà performative del medium.*

One More Time. Nuove forme di Discomusic

*“Whosoever is able to hear or see the circuits in the synthesized sounds of CDs
or in the laser forms of disco finds happiness”²⁷*

Per Nu Disco si intende generalmente una nuova ondata di interesse per le sonorità “originali” della Discomusic, affermatasi a metà degli anni 2000. In questo periodo etichette discografiche storiche (Strut Records, Harmless, Soul Jazz) o amatoriali (Moxie, Supreme Edits, Lobster Disques e Big Break Records) si specializzano nel ristampare titoli influenti o dimenticati del canone del genere, affidando spesso a dee-jay e producer il compito di curare antologie o ri-editare vecchie registrazioni ritenute rappresentative o eccezionali per il suono dell'epoca²⁸. In parte le ristampe per i club e le pratiche di re-editing nel formato originale in dodici pollici riflettono un dato che riguarda tutto il mercato, discografico e non, ovvero la persistenza di alcune “pratiche socio-materiali” in un regime digitale che si vorrebbe invece interamente votato alla smaterializzazione²⁹. Nel caso particolare della Disco questo tentativo di storicizzazione corrisponde anche ad un confronto dialettico con la cultura materiale³⁰ che l'ha tenuta a battesimo e alla necessità di rinegoziarla in un nuovo scenario tecnologico-mediale.

Se il lavoro del duo francese Daft Punk risulta significativo non è soltanto per l'effettivo peso del duo musicale rispetto al fenomeno Nu Disco e alla Popular Music contemporanea tutta. La componente iper-tecnologica che pervade il loro immaginario, dagli allestimenti degli spettacoli dal vivo ai testi delle canzoni e alla mitologia sulle loro persone³¹, appare, più che un semplice riferimento, una provocatoria “presa in carico” della vulgata che associa la Disco all’“harsh sci-fi future” pronosticato da Frith. D'altra parte, alcune considerazioni che ricorrono di frequente nelle loro esternazioni pubbliche (“...but it's always been for us about the interaction between technology and humanity, and we couldn't have done our project, definitely, without technology”³²) riportano al quesito che ci ponevamo riguardo al carattere dell'intrattenimento tecno-utopistico proposto dalla Discomusic: “what it means to be humans experiencing technology”³³.

Nel Febbraio 2001, agli albori del fenomeno Nu Disco, i Daft Punk pubblicano per Virgin Records il secondo LP *Discovery*. Dichiarato atto d'amore nostalgico nei confronti della club culture³⁴, l'album contiene i campionamenti da diversi brani di Discomusic originariamente pubblicati in un periodo compreso tra il 1974 e il 1983³⁵. Troviamo utile soffermarci sull'uso del sampling digitale come momento di storicizzazione e, al tempo stesso, di rimediazione non solo della musica Disco ma anche delle pratiche tecno-culturali che le appartengono. In primo luogo perché, come notato da Sterne, la nozione precede di gran lunga la cultura digitale al quale solitamente la si associa, ed è figlia di una “recombinant music culture”³⁶ le cui origini possono essere rintracciate in tempi e contesti assai lontani da quelli presi in esame qui.

SPECIALE

From Schaeffer onwards, DJ Culture has worked with two essential concepts: the cut and the mix. To record is to cut, to separate the sonic signifier (the “sample”) from any original context or meaning so that it might be free to function otherwise. To mix is to reinscribe, to place the floating sample into a new chain of signification (...) No longer a figure of linear continuity that, ideally, could be recalled in its totality, musical history becomes a network of mobile segments available at any moment for inscription and reinscription into new lines, texts, mixes. In short, musical history is no longer an analog scroll but digital and random access³⁷.

Su questa nozione del campionamento come “sonic signifier” lavora la maggior parte della (vasta) letteratura sull’argomento. Per il teorico e dee-jay Paul Miller le registrazioni stanno al musicista che lavora con i sample come le note al musicista di improvvisazione jazz³⁸: un’equazione che implica che i campionamenti di musica registrata non vengano soltanto estratti dal testo al quale appartenevano ma anche da ogni forma di resistenza materiale, pronti a diventare, da rappresentazione analogica e “concreta” che erano, un’unità simbolica e astratta per la scrittura (e riscrittura) del suono.

Già nel 1994, la storica e teorica dell’hip-hop Tricia Rose, nel difendere la rilevanza del sampling come legittimo strumento di appropriazione culturale delle tecnologie da parte della comunità afro-americana, ne dava una lettura sostanzialmente analoga ma più focalizzata sulle implicazioni storico-culturali.

[sampling] is about paying homage, an invocation of another’s voice to help you to say what you want to say. It is also a means of archival research, a process of musical and cultural archeology (...) a process of cultural references and intertextual references. (...) In addition to the musical layering and engineering strategies involved in these soul resurrections, these samples are highlighted, functioning as a challenge to know these sounds, to make connections between the lyrical and musical texts. It affirms black musical history and locates these “past” sounds in the “present”³⁹.

Il campionamento è ancora un segmento testuale, una citazione da testi altri inseriti questa volta in un contesto di ricostruzione storico-culturale. Senza l’afflato politico e identitario dell’hip-hop studiato da Rose, ma a convalida delle dichiarate ambizioni revivalistiche di *Discovery*, una spinta verso questa “musical and cultural archeology” è certamente presente anche nel nostro caso: i Daft Punk costruiscono la propria musica sugli “strati” della storia della Disco, in un’operazione che è di (ri)scoperta fin dal titolo. Tuttavia l’uso di un sample in particolare interroga, più che l’uso “contenuto” campionato, la “forma” materiale del campionamento.

La traccia d’apertura *One More Time* campiona una piccola parte della sezione centrale del brano discofunk *More Spell On You* (Eddie Johns, 1979). Nei trenta secondi introduttivi si ascolta il campionamento che tornerà per tutto il brano ma in versione fortemente “compressa”, come se un dee-jay stesse tentando di applicare ad un compact disc nel lettore di un computer portatile lo stesso trattamento che veniva riservato ai vinili sul giradischi. Per via dell’imperfetta qualità della riproduzione, risalire al testo dal quale è stato estratto il sample è praticamente impossibile, la via a quello che Rose definiva “a process of cultural reference and intertextual references”⁴⁰ ci viene sbarrata dal principio. Impossibilitati ad intraprendere una “cultural and musical archeology”, siamo dunque portati a ragionare sulla materialità del medium di riproduzione, e considerarlo piuttosto nel senso archeologico inteso da Ernst: “less about temporal antecedence than about the technoepistemological configurations”⁴¹.

Alle due diverse concezioni di archeologia corrispondono due diverse accezioni di campionamento: una è quella di “contenuto”, il segmento testuale come sonic signifier che abbiamo già incontrato. L’altra è quella di carattere crono-tecnologico, e riguarda il campionamento come unità base del processo di

SPECIALE sample based synthesis, il principio secondo il quale “in contemporary computer-based audio recording, every moment of recorded sound is essentially a ‘sample’”⁴². Nella registrazione digitale il segnale sonoro viene infatti processato per unità discrete: la continuità dell’ascolto di una musica su CD non è che un effetto dato dalle configurazioni tecno-epistemologiche del mezzo. Le stesse ripetizioni, gli stacchi e i continui salti delle tracce che dapprima ci impediscono di riconoscere il sample come segmento di *More Spell On You* e di ricondurlo al suo testo musicale originale, ci rivelano però che la musica che stiamo ascoltando è in realtà un insieme di unità sonore al limite del percettibile - i sample, appunto. A differenza di quanto accadeva con la mediazione del dee-jay su supporti analogici, dove la manipolazione fisica del medium dava adito ad “un evento di altro ordine temporale”, i rapporti tra medium e manipolazione in regime digitale si risolvono per Ernst a favore di un “artifactual event, revealing not physical but mathematical moments of the real”⁴³. I producer non “suonano” il CD come artefatto mediale: quella di *One More Time* è quindi una metafora delle condizioni di ascolto della musica Disco attraverso mezzi digitali. Ciò non di meno, suggerisce in che modo anche questi ultimi - la cui presunta “immaterialità” e perfetta riproducibilità viene spesso scambiata per trasparenza - ⁴⁴ possiedano a loro volta una dimensione materiale che condiziona attivamente la nostra esperienza. Con l’ingresso delle tecnologie fonografiche in regime digitale, non è soltanto la storia della musica a diventare “a network of mobile segments”, ma anche la musica così come la ascoltiamo.

Conclusioni. Come imparammo a sentire la macchina

“But there still are media. There still is entertainment.”⁴⁵.

In polemica contro gli studi culturali, che avrebbero ravvisato nelle espressioni sociali e comunitarie sorte intorno alla pista da ballo l’unica possibilità di “umanizzare” la Discomusic e di redimerla da un tecnomaterialismo altrimenti inaccettabile, Andrew Goodwin scriveva:

While cultural studies critics such as Simon Frith debate the essentially critical and academic distinctions being made between technology on the one hand and “community” and nature on the other, pop musicians and audiences have grown increasingly accustomed to making an association between synthetic/automated music and the communal (dance floor) connection to nature (via the body)⁴⁶.

Prima ancora della risposta socio-culturale alla Disco ne esiste una tecno-culturale, che riguarda la nostra esperienza di ascoltatori di fronte alla macchina. Una “sensibilità” verso l’apporto dei media tecnologici nella Discomusic è andata via via interiorizzandosi, oltre che nel ballo, anche nell’ascolto. L’effetto del vinile a dodici pollici sul pubblico o il caso del sample digitale analizzato poc’anzi dimostrano che anche all’orecchio del “semplice” fruitore di musica riprodotta può essere suggerita una consapevolezza sul modo in cui i media fonografici operano materialmente. Ogni volta che un dee-jay inverte la direzione del disco che gira sul piatto, l’avventore di una discoteca avverte, per tornare alle parole di Ernst, “la materialità del medium che si fa poetica” (o, nella fattispecie, “musicale”); lo stesso ascoltatore, nella stessa occasione, sarà consapevole di “avere a che fare con media e non degli umani” dal momento in cui anche i primi sono protagonisti della performance alla quale sta assistendo. Per apprezzare le tecniche di missaggio di un dee-jay, o il canto una voce digitalmente trattata da un vocoder, occorre aver coltivato delle tecniche d’ascolto, essere divenuti, secondo la definizione usata Sterne, dei “virtuoso listeners”⁴⁷. Ascolto affettivo-percettivo e ascolto media-archeologico in questo caso si avvicineranno sensibilmente, quasi fino al punto di confondersi. Rifacendoci ancora all’idea di intrattenimento come “arte esperienziale” introdotta da Dyer, si potrebbe affermare che il valore aggiunto dell’impianto

SPECIALE fortemente tecnologico della Discomusic, quello cioè che eccede l'ascolto squisitamente musicale, sta nel modo in cui riesce a farci "sentire i media" mentre ascoltiamo la musica.

Simone Dotto

Note

1. Richard Dyer, "In Defense of Disco", *Gay Left*, n.8, Estate 1979, pp. 19 – 23.
2. Tutti gli estratti sono da Simon Frith, "Infinite Spaces of Disco", *Time Out Magazine*, n. 418, Aprile 1978, ripubblicato su < <http://www.djhistory.com/features/the-infinite-spaces-of-disco-1978>> (ultimo accesso 8 Aprile 2016)
3. Ivi, p. 23.
4. Simon Frith, "Infinite Spaces of Disco", cit.
5. Richard Dyer, "Entertainment and Utopia" in Bill Nichols (a cura di), *Movies and Methods – An Anthology*, University of California Press, Berkley –Los Angeles 1985, pp. 233-234.
6. Simon Frith, *Performing Rites. On The Value of Popular Music*, Harvard University Press, USA 1996, p.242.
7. Wolfgang Ernst, "Media Archaeology as a Transatlantic Bridge", *Digital Memory and the Archive*, University of Minnesota Press, Minneapolis – Londra 2012, p.31.
8. Wolfgang Ernst, "Media Archaeography. Method and Machine vs History and Narrative of Media", *Op Cit.*, p. 55.
9. Cfr. Jussi Parikka, *What is Media Archaeology?*, Polity Press, Cambridge – Malden 2012, pp. 63 – 90.
10. Wolfgang Ernst, "Media Archaeography. Method and Machine vs History and Narrative of Media", *Op. Cit.*, p. 55.
11. Wolfgang Ernst, "Towards a Media Archeology of Sonic Articulations", *Op Cit.*, p. 177.
12. Ibidem.
13. Wolfgang Ernst, "Media Archaeography. Method and Machine vs History and Narrative of Media", *Op Cit.*, p. 57.
14. Simon Frith, "Infinite Spaces of Disco", cit.
15. Lawrence Grossberg, "Reflections of a disappointed Popular Music scholar" in *Rock over the Edge. Transformations in Popular Music Culture*, Roger Beebe, Denise Fulbrook, Ben Saunders (a cura di), Duke University Press, Londra 2002, p. 51.
16. Kai Fikentscher, *You Better Work! Underground Dance Music in New York City*, Wesleyan University Press, USA 2000, p.34.
17. Ivi, p. 79.
18. Cfr. Will Straw, "Value and Velocity: The 12 Inch Single as Media and Artifact" , David Hesmondhalgh, Keith Nigus (a cura di), in *Popular Music Studies*, , Arnold, Londra 2002, pp. 164 -177. Cfr. Bill Brewster, "Tom Moulton Interview", <www.djhistory.com/interviews/tom-moulton> (ultimo accesso: 6 Aprile 2016).
19. Hillegonda C. Rietveld, "The Residual Soul Sonic Force of the 12 Inch Dance Single", Charles R. Acland (a cura di), *Residual Media*, University of Minnesota, USA 2007, pp. 100 – 101.
20. Wolfgang Ernst, "Media Archaeography. Method and Machine vs History and Narrative of Media" , *Op. Cit.*, p. 60.
21. Angelo Orcalli, "Orientamenti ai documenti sonori" in Sergio Canazza, Mauro Casadei Turronei Monti (a cura di), *Ri-Mediazione dei documenti sonori*, Forum, Udine 2006, p. 25.
22. Wolfgang Ernst, "Media Archaeography. Method and Machine vs History and Narrative of Media" , *Op. Cit.*, p. 57.

- SPECIALE** 23. La tecnica dello slip-cueing, generalmente attribuita al dj italo-americano Francis Grasso attivo nei club di New York durante i tardi anni '70, è paragonabile ad raccordo "in dissolvenza" all'interno del montaggio (mixing) che passa da una fonte del suono riprodotto ad un'altra. Cfr. Tim Lawrence, *Love Saves the Day. A History of American Dance Culture*, Duke University Press, Durham – Londra 2003, passim.
24. Cfr. Friedrich Kittler, *Gramophone, Film, Typewriter*, Stanford University Press, Stanford 1999, pp. 33-38; per una discussione del concetto di "Time Axis Manipulation" vedi anche: Sybille Kramer, "The Cultural Techniques of Time Axis Manipulation: On Friedrich Kittler's Conception of Media", *Theory, Culture and Society*, Vol. 23, nn. 7-8, pp. 93-109.
- Jason Camlot, "Historicist Audio Forensics: The Archive of Voices as Repository of Material and Conceptual Artifacts", in *The Nineteenth-Century Digital Archive*, n. 21, 2015, <<http://www.19.bbk.ac.uk/articles/744>> (ultimo accesso 4 Aprile 2016).
- Friedrich Kittler, Op Cit., p. xii.
25. Marc Rowlands, "Are Re-edits The Real Revenge of Disco?", <<http://www.theguardian.com/music/musicblog/2008/may/05/arereeditstherealrevengeo>> (ultimo accesso: 7 Aprile 2016).
26. Paolo Magaudda, "When Materiality 'Strikes Back': Digital Consumption Practices in the Age of Dematerialization", *Journal of Consumer Culture*, Vol. 11, n. 1, Sage Publications, Londra 2011, pp-29-36.
27. Per un contributo teorico recente sul valore della cultura materiale nelle ristampe discografiche in ambito popular music indipendente vedasi Elodie A. Roy, *Media, Memory, Materiality. Grounding the Groove*, Ashgate, Regno Unito 2015, pp. 105 -141.
28. Durante un'intervista rilasciata proprio per la promozione di *Discovery*, il duo spiega la sua abitudine di usare costumi da robot in questi termini: "at some point we were doing a track and our sampler crashed and it exploded and there were sparks and we were hurt a little bit so we had to make a little surgery and then we became robots. So the robots are definitely us". Piers Martin, "The Discovery Channel", *The Face Magazine*, n. 16, Febbraio 2001, pp. 5-6.
29. Cit. in Cora S. Palfy, "Human After All: Understanding Negotiations of Artistic Identity through the Music of Daft Punk", *The Oxford Handbook of Music and Virtuality*, Oxford University Press, USA 2016, p. 300.
30. David Bell, *Science, Technology and Culture*, Open University Press, Berkshire- Londra 2006, p. 76.
31. Cfr. Chris Gill, "Robopop", <http://remixmag.com/mag/remix_robopop> (ultimo accesso: 13 dicembre 2011).
32. I campionamenti ufficialmente accreditati provengono da: *I Love You More*, (George Duke, 1978); *Coca Bottle Baby* (Edwyn Birdsong, 1979); *Can You Imagine* (Little Anthony and the Imperials, 1977); *Who's Been Sleeping In My Bed* (Barry Manilow, 1979);
33. Jonathan Sterne, "Media or Instruments? Yes", *OffScreen*, Vol. 11, nn. 8-9, Agosto – Settembre 2007, <http://offscreen.com/view/sterne_instruments> (ultimo accesso: 8 Aprile 2016).
34. Christoph Cox, Daniel Warner, "Introduction" in Christoph Cox, Daniel Warner (a cura di), *Audio Cultures: Readings in Modern Music*, Continuum, New York -Londra 2004, p. 330.
35. Paul Miller, "Algorithms: Erasures and the Art of Memory" in Christoph Cox, Daniel Warner (a cura di), Op. Cit., pp. 348-354.
36. Tricia Rose, *Black Noise: Rap Music and Black Culture in Contemporary America*, Wesleyan University Press, Hanover 1994, pp. 75, 89.
37. Ivi, p. 75.
38. Wolfgang Ernst, "Media Archaeography. Method and Machine vs History and Narrative of Media", Op. Cit., p. 55.
39. Eliot Bates, "Glitches, Bugs and Hisses. The Degeneration of Musical Recordings in Contemporary

SPECIALE Musical Work”, in Christopher J. Washburn, Maiken Derno (a cura di), *Bad Music. The Music We Love to Hate*, Routledge, Oxon-New York 2004, p. 218.

40. Wolfgang Ernst, “Experimenting with media temporality”, *Op Cit.*, p. 191.

41. Per una trattazione più ampia sull’impatto della digitalizzazione dei media sonori analogici dal punto di vista socioculturale vedasi Gabriele Balbi, Paolo Magaudo, *Storia dei media Digitali. Rivoluzioni e continuità*, LaTerza, Lecce 2015, pp. 101 -108, 142 – 144.

42. Friedrich Kittler, *Op Cit.*, p. 1.

43. Andrew Goodwin, “Sample and Hold: Pop Music in the Age of Digital Production”, Simon Frith, Andrew Goodwin (a cura di), *On Record: Rock, Pop and the Written Word*, Pantheon, New York 1990, p. 258.

44. Jonathan Sterne, *The Audible Past. Cultural origins of Sound Reproduction*, Duke University Press, Durham – Londra 2003, p. 137.

Abstract

To further elaborate the widespread criticisms concerning the supposedly “materialistic” and “technocentric” essence of Disco, this essay aims at reconsidering Discomusic from a “crono-technological” perspective rather than a social-technological one. Theoretical tools borrowed from Wolfgang Ernst’s understanding of media-archaeology will be applied to two different cases (vinyl records manipulation techniques and digital sampling in Nu Disco), highlighting differences and similarities in the use of analog and digital media for sound recording. In each case I will discuss how the dee-jay and the producer differently “mediate” between recorded music and the listening audience, within a live or a studio context, in order to demonstrate in which ways the medium itself (as a techno-cultural artifact) “performs” by stressing its material and temporal features. The purpose of the essay is to investigate the effective role of media technologies in shaping our entertaining experience as Discomusic listeners.