

GENESI E MORTE DELLA CLUB CULTURE

GIACOMO DE CARO

LARGO DUOMO

La club culture viene circoscritta spazialmente nei paesi occidental-capitalisti, territori in cui è nata, si è sviluppata e si è scontrata per crearsi uno spazio autonomo e definito all'interno di nazioni da poco uscite da due conflitti mondiali. Il susseguirsi meteorico di eventi fisiologici per il mantenimento dello *status quo* capitalista ha invaso spazi di forma e dimensione differenti. Nel corso dei primi anni '60, nel 1973 e nel 1989, l'incontro tra gli eventi e lo spazio ha avuto risvolti il cui eco è impresso nella memoria di molte generazioni. Il sottofondo di questa storia ha una narrazione che tende inesorabilmente alla morte del fenomeno stesso, portando lo spazio e la musica ad intraprendere strade tra loro divergenti che sicuramente non si incontreranno più in uno spazio comune.

Club culture is spatially circumscribed in Western capitalist countries, those territories where it was born, developed, and collided to create an autonomous and defined space within nations that have recently emerged from world wars. The meteoric succession of physiological events for the maintenance of the capitalist *status quo* has invaded spaces of different shapes and sizes. During the early 1960s, in 1973, and 1989, the encounter between events and space had implications whose echoes are imprinted in the memory of many generations. The background of this story results in a narration that inexorably tends towards the death of the phenomenon itself, leading space and music to undertake divergent paths that will certainly no longer meet in a common space.

KEYWORDS: *body, space, event, image, accessibility*

GENESIS AND DEATH OF CLUB CULTURE

Ludico:

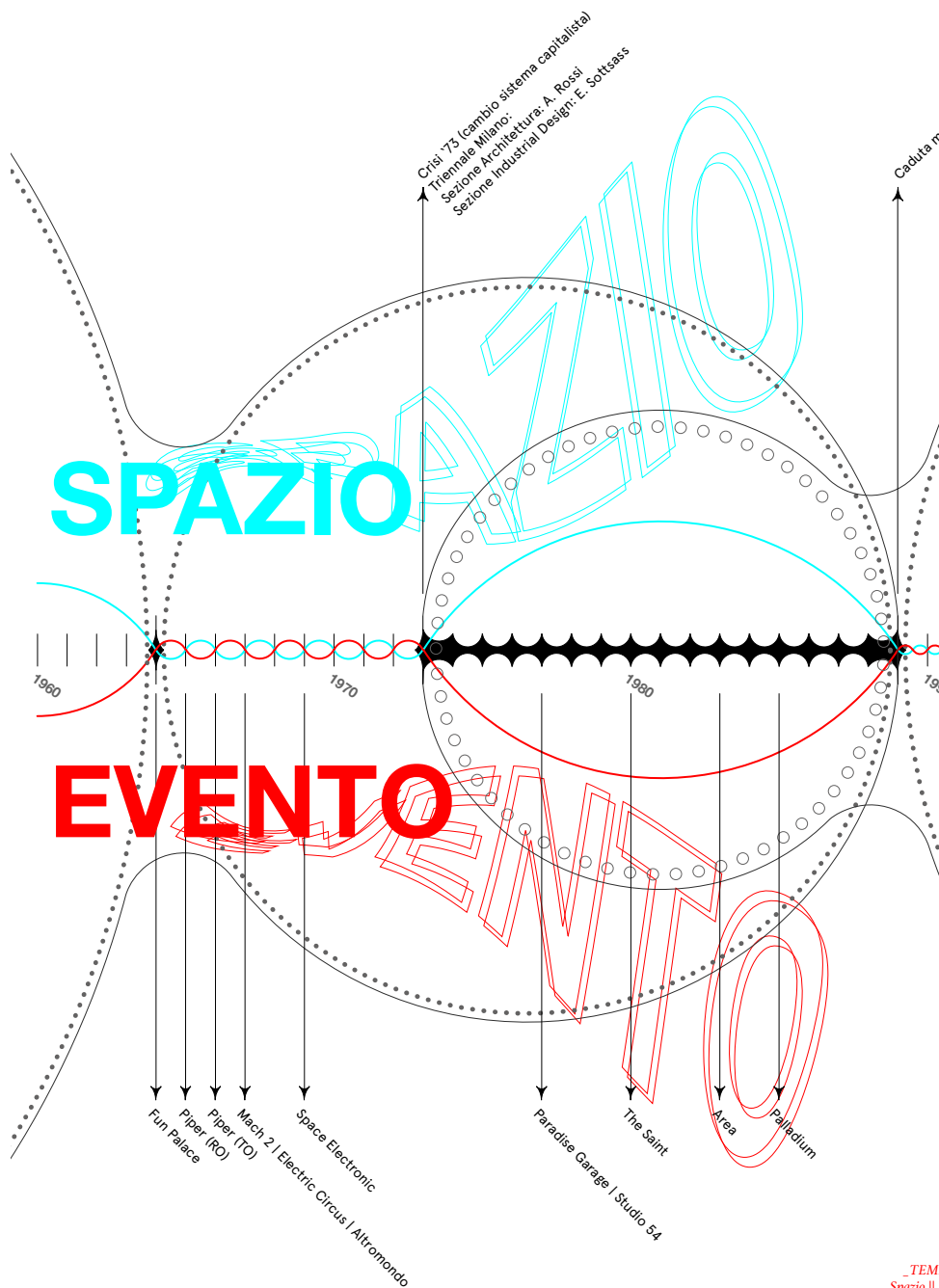
agg. [der. del lat. *ludus* «gioco»] (pl. m. -ci), letter. – Attinente al gioco, al giocare, con partic. riferimento all'aspetto libero e gioioso del gioco, svincolato per lo più da regole: *attività l.*, ogni attività giocosa in cui sia prevalente la libera elaborazione della fantasia, come, per es., le manifestazioni artistiche dell'infanzia. Per estens., che non impegna, giocoso, spensierato: *un momento l.*, *avere un atteggiamento ludico*.

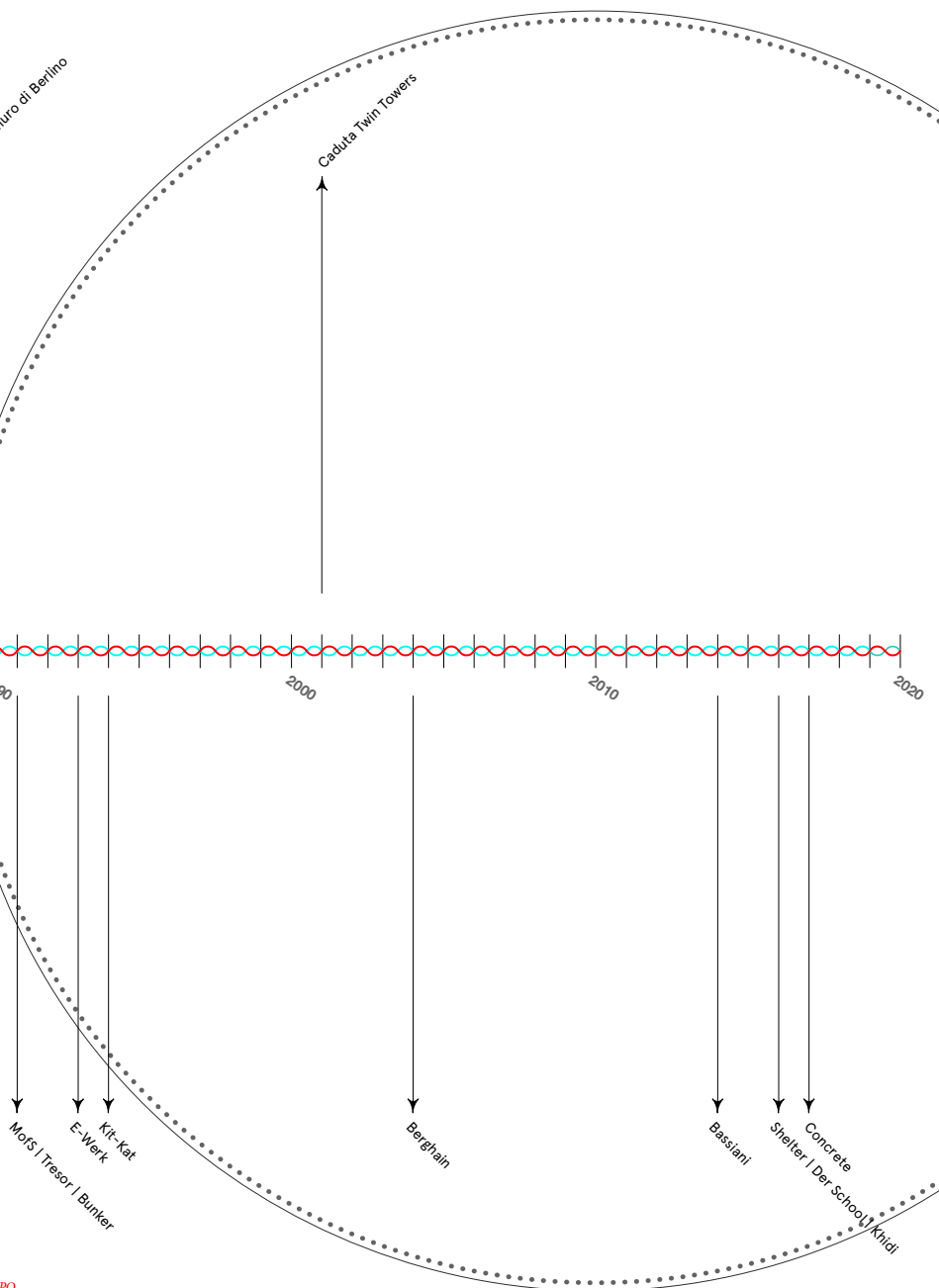
La definizione Treccani di ludico posiziona in modo chiaro la traiettoria che la club culture e i suoi spazi hanno cercato di tratteggiare nel mondo occidental-capitalista, dagli anni '60 del novecento fino ai tempi più recenti. Dal dopoguerra in poi, il ludico come espressione generatrice e fisiologica viene poco considerata, quindi poco sostenuta dal fattore spaziale. Francalanci, in *Del ludico. Dopo il sorriso delle avanguardie*¹, ragiona anche su altre parole che contengono la stessa radice etimologica e che aiutano a capire ancora meglio le tensioni spaziali e temporali percorse dal ludico

Ludic:

formal adj. [from Latin *ludus* «game»] – Related to the game, to play, with special regard to the free and joyful aspect of play, mostly free from rules: *l. activity*, any playful activity in which the free elaboration of the imagination is prevalent, such as, e.g., the artistic manifestations of childhood. By extension, non-committal, playful, carefree: *a l. moment*, *to have a ludic attitude*.

The definition of ludic from Treccani establishes the pathway that club culture and its spaces have tried to outline in the Western capitalist world, from the 1960s to more recent times. From the post-war period onwards, ludic as a generative and physiological expression was slightly considered, therefore little supported by the spatial factor. Francalanci, in *Del ludico. Dopo il sorriso delle avanguardie*¹, also thinks about other words that contain the same etymological origin and that help to understand even better the spatial and temporal tensions traversed by ludic in contempo-





Intreccio di spazio ed evento nel corso del tempo. Giacomo De Caro, *Tempo: spazio // evento*, 2018. © Giacomo De Caro

Illudere, invece, è la forza che nega l'atto ludico e di comprensione, consegnando allo spettatore una parvenza di realtà, una realtà mascherata.

nelle città contemporanee: “alludere” e “illudere”.

Il prefisso *a-* di alludere sottintende l'avvicinamento. L'allusione è colei che non cortocircuita diversi piani di logicità, ma consegna al discorso una temporalità sospesa, un momento estatico che sta nel discorso sotto forma di parola. È una sospensione momentanea che implica la partecipazione attiva dell'ascoltatore. L'allusione sospende il processo consequenziale del discorso per offrire all'altro il piacere, ma anche la responsabilità di concludere il ragionamento e di interpretare esaurientemente il senso. La conseguenza è quella di aprire un varco oltre al procedimento naturale del discorso facendo dialogare in terreni imprevisi e unendo gli interlocutori con un piano culturale comune e simile, avvicinandoli appunto.

Illudere, invece, è la forza che nega l'atto ludico e di comprensione, consegnando allo spettatore una parvenza di realtà, una realtà mascherata. Questa è la storia degli spazi del ludico, sempre in bilico tra “illusione” e “allusione”.

rare cities: “allude” and “illude”. The prefix *a-* of allude implies an approach. The allusion does not short-circuit different levels of logic but provides the discourse with a suspended temporality, an ecstatic moment that fits the discourse in the form of a word. It is a temporary suspension that implies the active participation of the listener. The allusion suspends any consequential process of the discourse, to offer the interlocutor the pleasure, but also the responsibility of concluding the reasoning and exhaustively interpreting the whole meaning. The consequence is to open a passage beyond the natural process of discourse by creating dialogue in unexpected terrains and uniting the interlocutors with a common and similar cultural plan, bringing them closer together.

On the other hand, illusion denies any ludic and understanding act, giving the spectator a semblance of reality, a masked reality. This is the story of ludic spaces, always in the balance between “illusion” and “allusion”.

On the other hand, illusion denies any ludic and understanding act, giving the spectator a semblance of reality, a masked reality.

Corpo:

«Certamente, uno ha il diritto di mettere in pratica la non repressione anche all'interno della società costituita: dalle stravaganze dell'abbigliamento agli espedienti più folli della vita diurna e notturna. Ma nella società costituita, questo genere di pretesa si muta in uno strumento di stabilizzazione e perfino di conformismo, poiché non solo lascia intatte le radici del male, ma anche testimonia a favore dell'esistenza di una libertà individuale all'interno della repressione generale. [...] Un tempo questi sfoghi individuali dalla repressione erano un privilegio esclusivo – in condizioni normali – di una limitata classe alta, mentre in condizioni eccezionali venivano concessi anche agli strati meno privilegiati della popolazione. In contrasto a ciò, la civiltà industriale avanzata, democratizza le autorizzazioni allo sfogo. Questa forma di compenso serve a rafforzare il governo che la consente, e le istituzioni che somministrano il compenso».

Marcuse H. Prefazione alla edizione paperback
Eros e civiltà
New York, 1962

Body:

«Certainly, one has the right to practice non-repression even within constituted society: from the extravagances of clothing to the craziest expedients of day and nightlife. But in a constituted society, this kind of objection turns into an instrument of stabilization and even conformism, since it not only leaves the roots of evil intact but also testifies in favour of the existence of individual freedom within general community repression. [...] Formerly, these individual outlets from repression were an exclusive privilege – in normal conditions – of a limited upper class, while in exceptional conditions they were granted to the less privileged ones. In contrast to this, advanced industrial civilization democratizes venting authorizations. This form of compensation serves to strengthen the government that allows it, as well as the institutions providing it».

Marcuse H. Preface to the paperback edition
Eros and Civilization
New York, 1962

In questo passaggio l'autore offre il germe teorico principale per la nascita nel dopoguerra di questi spazi a cui i pianificatori del territorio, gli intellettuali, gli architetti e la politica stessa non avevano dato peso. La ricostruzione post bellica ha riempito la vita delle persone di spazi di ogni tipo, il più delle volte tralasciando le necessità fisiologiche individuali di esplosione interiore, espressione fisica, ricerca individuale e tutto ciò che allude ad una visione generatrice della vita².

Queste necessità fisiologiche non hanno tardato a presentarsi bussando alla porta a quella fetta di mondo che dal dopoguerra in poi ha abbracciato uno stile di vita produttivo capitalista disegnando spazi in cui il ludico rende il corpo da massa passiva ad attore attivo, in luoghi chiamati discoteche o clubs.

In this passage, the author offers the main theoretical germ for the post-war birth of these spaces that territorial planners, intellectuals, architects, and politicians had not given weight to. Post-war reconstruction has filled people's lives with spaces of all kinds, most of the time neglecting the individual physiological needs of inner explosion, physical expression, individual research, and everything that alludes to a generative vision of life².

These physiological needs did not take long to arrive, knocking on the door of that slice of the world which, from the post-war period onwards, has embraced a productive capitalist lifestyle, designing spaces where ludic turns the body from a passive mass into a dynamic actor, within places called discos or clubs.

[...] disegnando spazi in cui il ludico rende il corpo da massa passiva ad attore attivo, in luoghi chiamati discoteche o clubs.

[...] designing spaces where ludic turns the body from a passive mass into a dynamic actor, within places called discos or clubs.

Spazio | Evento:

Portare l'attenzione al paradigma temporale è utile sia per individuare i periodi in cui questa tipologia di spazi raggiunge la massima adesione sociale, sia per capire quanto lo sviluppo tecnologico abbia influito nel tempo allo sviluppo prima e nel decadimento del fenomeno poi.

Come mostra il grafico, sono tre gli episodi rilevanti che nel corso della storia più recente vedono "spazio" ed "evento" incontrarsi con armonia per raggiungere un equilibrio stabile. Solitamente questi sviluppi sono avvenuti per colmare un vuoto spaziale oltre che un vuoto fisiologico per la comunità. Questi incontri meteorici e fugaci³ sono ad esempio la risposta formale di Cedric Price con il *Fun Palace* e le sperimentazioni radicali in Italia nell'area di Firenze attorno il 1966 (9999 con lo Space Electronic, Superstudio con il *Mach 2* ecc. ...), dopo l'alluvione che segnò la città e l'Italia intera. Gli altri due episodi rilevanti sono avvenuti rispettivamente a New York dopo il 1973 e a Berlino dopo il 1989.

Nel 1973 l'occidente è stato investito da una grave crisi petrolifera che ha portato l'isola di Manhattan a svuotarsi di funzioni. Molti spazi in poco tempo divennero sfitti e abbandonati. La conseguenza a questa crisi è stata l'occupazione dei luoghi da parte di comunità emarginate, non

Space | Event:

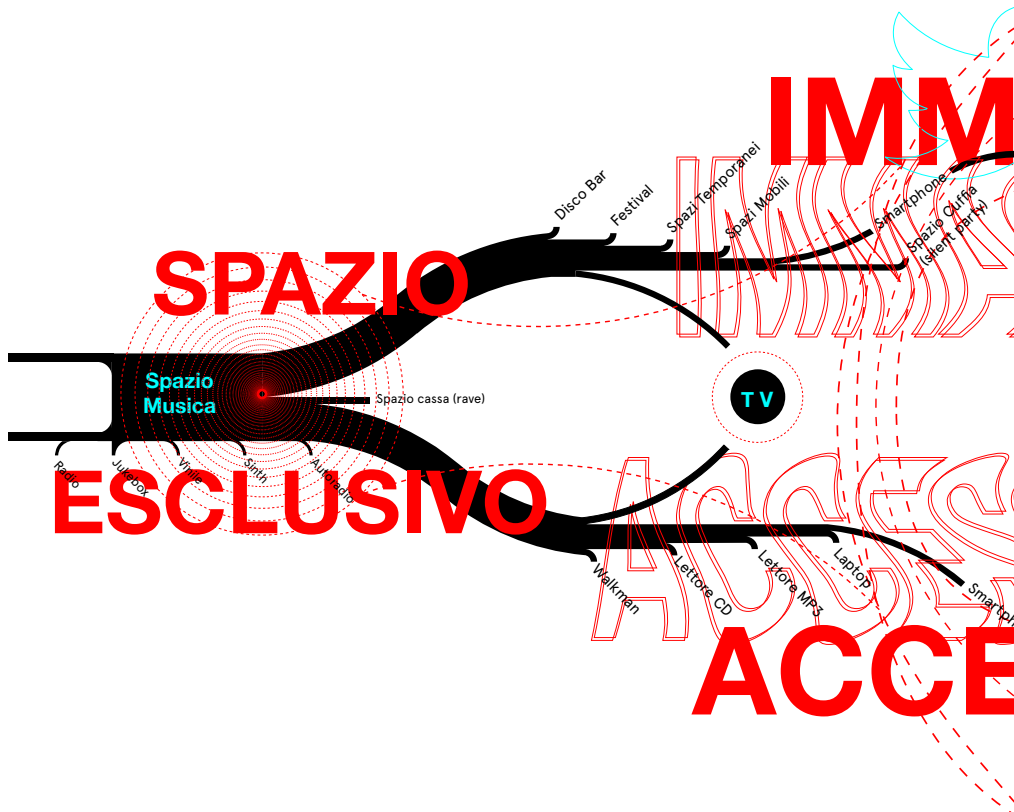
Bringing the temporal paradigm to attention is useful both to identify the periods in which this type of space reaches its maximum social adhesion, as well as to understand how much technological development has influenced over time the growth of the phenomenon first and its decay then.

As shown by the diagram, in more recent times, three relevant episodes see "space" and "event" meet harmoniously to achieve a stable balance. Usually, these developments have occurred to fill a spatial void as well as a physiological gap in the community. For example, these meteoric and ephemeral encounters³ are Cedric Price's formal response with the *Fun Palace* and the radical experiments in Florence, Italy, around 1966 (9999 with Space Electronic, Superstudio, *Mach 2*, etc.), after the flood that marked the city itself and the whole Italy. Other two relevant episodes occurred respectively in New York after 1973 and in Berlin after 1989.

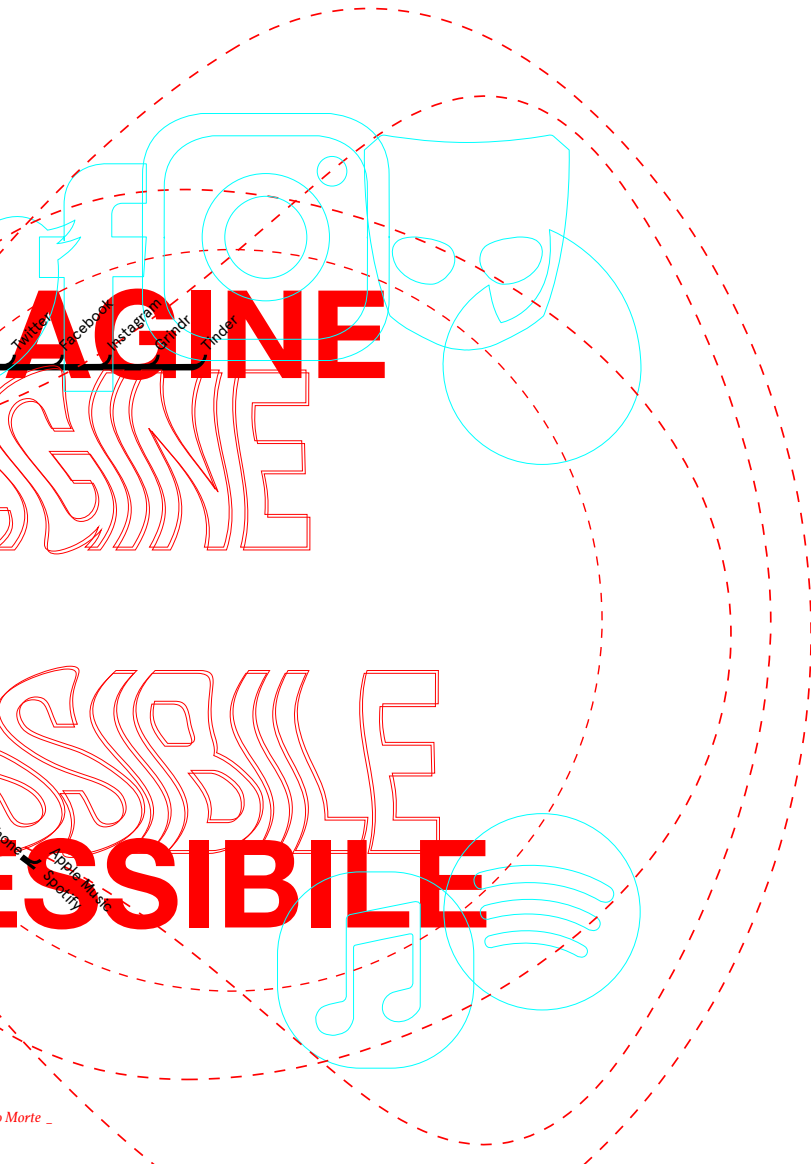
In 1973, the Western area suffered a serious oil crisis which emptied the island of Manhattan of its functions. Many spaces became vacant and were abandoned quickly. As a result of this crisis, these places were occupied by marginalized communities, not considered by the dominant

Schema che individua le direzioni opposte prese dallo spazio e dalla musica, Giacomo De Caro, *Dissoluzione spaziale*, 2018. © Giacomo De Caro

LARGO DUOMO



— Grafica



considerate dalla cultura WASP dominante negli U.S.A. Omosessuali, latini, afrodiscendenti hanno iniziato ad occupare gli spazi che di lì a poco raggiungeranno un grande successo con la *disco music*: Studio 54, Garage Paradise, Paradise Club, The Loft, Area... Comunità di corpi non codificabili dalla società dominante hanno trovato spazio di espressione autonomo, formalizzato e reso attrazione col passare del tempo, forse fino ad una delle piaghe sanitarie e sociali più pesanti del secolo scorso, quella dell'AIDS. Questo periodo di discoteche newyorkesi ha consentito un punto di riferimento per artisti come Andy Warhol, Jean-Michel Basquiat, Keith Haring, Grace Jones e tanti altri. Persone che si riunivano a queste serate per trovare un'espressione altra rispetto a quella che di giorno si era obbligati a rappresentare, in linea a costrutti sociali rigidi e ben definiti. Il terzo episodio avviene invece con lo sgretolamento dell'Unione Sovietica. Nel 1989, dopo la caduta del muro di Berlino, si crea l'altra grande ondata orgiastica tra "spazio" ed "evento". Dopo la caduta del muro, molti spazi a Berlino est accusarono il totale abbandono. Vuoto urbano invaso da comunità confuse dal

WASP culture in the USA. Homosexuals, Latinos, and Afro-descendants started to occupy these spaces which would soon achieve great success thanks to the disco music: Studio 54, Garage Paradise, Paradise Club, The Loft, Area... Communities of bodies that could not be codified by the dominant society found space for autonomous expression, formalized and made attractive over time, at least up to one of the heaviest health and social issues of the last century, that is AIDS. New York nightclubs provided a reference point for artists such as Andy Warhol, Jean-Michel Basquiat, Keith Haring, Grace Jones, and many others. These people used to gather at these night parties to find an alternative expression to the one they were obliged to comply with during the day, in line with rigid and well-defined social constructs. The third episode instead occurs with the collapse of the Soviet Union. In 1989, when the Berlin Wall came down, another great orgiastic wave between "space" and "event" prevailed. After the fall of the Wall, many spaces in East Berlin suffered total abandonment. Urban voids were invaded by communities confused by the future that awaited them

futuro che le attendeva, ma anche attratte dal vuoto creatosi. Sono gli anni in cui i due generi afrodiscendenti di maggior successo – la musica house e la musica techno – mettono radici a Berlino trovando terreno fertile per sviluppi ulteriori. Dal 1989 in poi a Berlino si susseguono eventi in spazi sempre differenti come fosse uno sciame meteorico inaspettato.

L'evoluzione temporale sopra descritta è stata accompagnata anche da un costante sviluppo tecnologico mai visto prima nella storia della civiltà. Il secondo schema infatti intende evidenziare come la centralizzazione tra spazio e musica nelle discoteche e nei clubs abbia reso esclusivo il fenomeno e di come, attraverso lo sviluppo tecnologico, sia avvenuto uno scollamento formale tra spazio e musica. Il diagramma intende dimostrare come l'evoluzione tecnologica digitale abbia polverizzato l'utilità di questi spazi attraverso l'uso di app di incontri e di app per la musica. Grindr, Tinder, Facebook, Instagram hanno sostituito lo spazio mentre Spotify e Apple Music hanno contribuito a separare la musica dal luogo comunitario sciogliendo la tensione spaziale e assopendo le comunità.

but also attracted by the void created. During these years, the two most successful Afro-descendant genres – house music and techno music – took root in Berlin, finding fertile ground for further developments. From 1989 on, events in Berlin follow one another in ever-changing spaces, as if it were an unexpected meteor shower.

The temporal evolution described up above was also accompanied by constant technological growth never seen before in the history of civilization. The second scheme intends to highlight how the centralization between space and music in discos and clubs has made the phenomenon exclusive and how, through technological progress, a formal disconnection has occurred in between. The diagram intends to demonstrate how digital technological evolution has pulverized the usability of these spaces through the use of dating and music apps. Grindr, Tinder, Facebook, and Instagram have replaced space while Spotify and Apple Music have contributed to separating music from the community place, dissolving spatial tension, and anaesthetizing communities.

Ricerca del limite:

I grafici precedenti hanno dimostrato come questi siano sempre stati considerati spazi al limite, luoghi di attrazione e repulsione allo stesso tempo, pronti a formarsi e rigenerarsi con l'intento di sfuggire alle norme urbane repressive per generare nuove ipotesi comportamentali, di pensiero e di vita. Durante la stagione berlinese è utile ricordare come ad esempio il club Tresor, un famoso techno club tuttora attivo, si presentasse basso e piccolo. Queste caratteristiche spaziali hanno regalato testimonianze uniche, per cui le persone riuscivano a stare all'interno per non più di venti minuti causa mancanza di ossigeno, mentre dal soffitto pioveva condensa creata dal respiro delle persone. Il dj invece era obbligato a suonare con la bombola d'ossigeno per poter sopperire alla mancanza d'aria⁴.

Questo racconto fa intendere chiaramente la forza individuale che spingeva le comunità a frequentare questa tipologia di spazi. Come una conquista cosmica in cui i primi pionieri erano obbligati a conquistare persino l'aria da poter respirare. Questa è la creazione di nuove possibilità di relazione tra spazio inospitale e voglia di espressione individuale che approda in luoghi abbandonati dal controllo sociale tipico delle zone urbanizzate. Per molti anni discoteche e clubs sono stati luoghi di ricerca di nuovi limiti da farsi propri o da oltrepassare, producendo brani di città la cui fugacità funzionale ha intercettato momenti spaziali unici, diversi e intermittenti, il più delle volte diventando leggenda e storia allo stesso momento.

Search for the limit:

The previous graphs have demonstrated how these have always been considered spaces on the edge, places of attraction and repulsion at the same time, ready to form and regenerate to escape repressive urban norms and to produce new behavioural, thought, and life hypotheses. During the Berlin season, it is useful to remember how, for example, the Tresor club, a famous techno club still active, appeared narrow and small. These spatial features gave unique testimonies, whereby people struggled to stay inside for no more than twenty minutes due to lack of oxygen, while condensation created by people's breathing drained from the ceiling. On the other hand, the DJ was forced to play with an oxygen tank to overcome the lack of air⁴.

This narration clearly shows the individual strength that pushed communities to attend this kind of space. Like a cosmic conquest in which the first pioneers were forced to conquer even the air they could breathe. This is the creation of new possible relationships between inhospitable space and the desire for individual expression that reaches places abandoned by social control which is typical of urbanized areas. For many years discos and clubs have been places of search for new limits of their own or to go beyond, producing urban excerpts whose functional fugacity has intercepted unique, different, and intermittent spatial moments, most of the time becoming legend and history at the same time.

Note

¹ Attraverso lo studio etimologico della parola ludico, in questo saggio l'autore spiega la deriva citazionista che attraversa l'epoca postmoderna dopo l'abbandono dell'allusione per l'illusione.

² Il riferimento va ad uno dei tanti fallimenti del movimento moderno. La voglia di costruire una nuova vita spaziale nel dopoguerra, ha impedito alla disciplina di pensare e sviluppare spazi che nasceranno solamente in contrapposizione alle modalità di vita tipicamente proposte dagli architetti moderni.

³ Spazio ed evento possono essere descritti come incontri meteorici. La voglia di rinnovo, le novità tecnologiche e le personalità che gravitavano solitamente attorno a questi ambienti, erano così fuggevoli da rendere questi episodi spaziali simili ad una pioggia di meteoriti.

⁴ Per approfondire cfr. F. Denk, *Der Klang der Familie: Berlin, Techno and the Fall of the Wall*, Books on Demand, Berlin 2014. In questa pubblicazione vengono raccolte interviste di persone che hanno contribuito a creare la clubculture berlinese condividendo aneddoti e racconti di ogni tipo.

Notes

¹ Through the etymological study of the word ludic, in this essay the author explains the citations' drift passing through the postmodern era after the abandonment of allusion for illusion.

² We refer to one of the many failures of the Modern Movement. The desire to build a new spatial life in the post-war period has prevented the discipline from thinking and developing spaces that will only arise in contrast to the ways of life typically proposed by modern architects.

³ Space and event can be described as meteoric encounters. The desire for renewal, technological innovations, and personalities that usually gravitated around these environments was so fleeting as to make these space episodes similar to a meteor shower.

⁴ For further information see F. Denk, *Der Klang der Familie: Berlin, Techno and the Fall of the Wall*, Books on Demand, Berlin 2014. This publication collects interviews with people who contributed to creating the Berlin club culture by sharing anecdotes and stories of any kind.

Come una conquista cosmica in cui i primi pionieri erano obbligati a conquistare persino l'aria da poter respirare.

Like a cosmic conquest in which the first pioneers were forced to conquer even the air they could breathe.

Giacomo De Caro è Dottorando presso l'Università IUAV di Venezia, Dipartimento di Architettura, Città e Design