

Capriccio

2000

Capriccio 2000. A slice of electronic dance music in millennial Italy.
Riccardo Balli, Dafne Boggeri, Lucrezia Calabrò Visconti, Federico Chiari, Caterina De Nicola, Andrea De Stefani, Alberto Guerrini, Antonio La Grotta, Lorenza Longhi, Andrea Magnani, Giorgia Malaman, Valerio Mattioli, Michele Rizzo, Giuliana Rosso, Rosa Tyhurst, Jeppe Ugelvig, Hannah Zafiroopoulos. The 13th edition of the Young Curators Residency Programme by Fondazione Sandretto Re Rebaudengo.

CAPRICCIO 2000

2	_____	PREFAZIONE	Patrizia Sandretto Re Rebaudengo
6	_____	INTRODUZIONE	Lucrezia Calabrò Visconti
12	_____	CAPRICCIO 2000	Rosa Tyhurst, Jeppe Ugelvig, Hannah Zafiropoulos
18	_____	_____	IMAGES
34	_____	_____	SITE, BODY, AFFECT: AN EXHIBITION
_____	_____	THROUGH SOUND AND MOVEMENT	Hannah Zafiropoulos
40	_____	FANATICAL TENDENCIES	Rosa Tyhurst
50	_____	HARDCORE AS FOLKLORE	Jeppe Ugelvig
62	_____	IL RAVE IN ITALIA: STORIA DELLA TECHNO ROMANA	Valerio Mattioli
70	_____	HARDCORE WILL NEVER DIE	Federico Chiari
84	_____	PARADISE DISCOTHEQUE	Selection by Antonio La Grotta
88	_____	GABBER ELEGANZA	Interview with Alberto Guerrini
97	_____	_____	GABBER ELEGANZA IMAGE ARCHIVE
114	_____	COME SI CURA IL GABBER	Riccardo Balli
130	_____	TORINO NOTTURNA	Interview with Giorgia Malaman
142	_____	_____	AUDIOGRAPHY
144	_____	_____	WORKS
152	_____	_____	BIOGRAPHIES
158	_____	_____	CREDITS / COLOPHON

PREFAZIONE

Prefazione
Patrizia Sandretto Re Rebaudengo

La Residenza per Giovani Curatori stranieri nasce nel 2007 grazie alla preziosa collaborazione della Compagnia di San Paolo che anche quest'anno, per il tredicesimo anno consecutivo, ha rinnovato il suo impegno a sostegno del progetto. Nel corso degli anni, la residenza si è affermata come un programma di formazione curatoriale unico sul panorama internazionale. La sua struttura si basa su due momenti fondamentali per lo sviluppo delle capacità critiche e professionali dei curatori: in primo luogo la ricerca approfondita sul territorio, ideata e coordinata da un curatore italiano che rappresenta anche il punto di riferimento per i curatori in residenza durante il periodo trascorso in Italia; in secondo luogo la preparazione di una mostra conclusiva negli spazi della Fondazione Sandretto Re Rebaudengo, che viene organizzata grazie al completo supporto e alla collaborazione professionale del team della Fondazione.

L'obiettivo principale del progetto è dare l'opportunità a tre giovani curatori stranieri di entrare in contatto con la scena artistica italiana e conoscere i nostri artisti emergenti, incoraggiando un dialogo tra scena locale e contesto europeo e mondiale. Nel corso di questi tredici anni, trentanove giovani curatori hanno partecipato alla residenza, sotto la guida di sei curatori italiani differenti, mentre più di novanta artisti italiani sono stati coinvolti nelle mostre finali, selezionati tra le centinaia incontrati durante il viaggio in Italia. Molti dei curatori

Foreword
Patrizia Sandretto Re Rebaudengo

The Young Curators Residency Programme was born in 2007 thanks to our valuable collaboration with the Compagnia di San Paolo, which this year, for the thirteenth consecutive year, has renewed its commitment to support the project. Over the years, the residency programme has established itself as a unique curatorial training programme in the international scene. Its structure is based on two fundamental moments for the development of the curators' critical and professional abilities: first, in-depth research on the Italian scene, conceived and coordinated by an Italian curator who also represents the point of reference for the curators-in-residence during their time in Italy; secondly, the development of a final exhibition in the spaces of the Fondazione Sandretto Re Rebaudengo, which is organised with the professional support and collaboration of the Foundation's team.

The main objective of the project is to offer an entryway for three young foreign curators into the Italian art scene and give them the opportunity to get to know our emerging artists, encouraging a dialogue between the local, the European and the global context. During these thirteen years, thirty-nine young curators have participated in the programme, under the guidance of six different Italian curators, while more than ninety Italian artists have been involved in the final exhibitions, selected from hundreds met during the trips in Italy. Many of the curators who participated in the programme now hold positions of prestige in the international art scene, while collaborations that began in Italy have often been further developed in the years that followed, significantly contributing to the support and dissemination of Italian art beyond national borders.

The quality of the final exhibition projects validates the decision made by the Foundation thirteen years ago to commit

PATRIZIA SANDRETTO RE
REBAUDENGO

che hanno partecipato alla residenza ora ricoprono posizioni di prestigio nel panorama artistico internazionale e le collaborazioni iniziate in Italia si sono spesso ulteriormente approfondite negli anni successivi, dando un contributo significativo al supporto e alla diffusione dell'arte italiana oltre i confini nazionali.

La qualità dei progetti espositivi conclusivi premia la scelta compiuta dalla Fondazione tredici anni fa: quella di impegnarsi a favore della sperimentazione curatoriale, capace di realizzare progetti di ricerca che si rivelano però fruibili anche da un più ampio pubblico. La mostra conclusiva di questa tredicesima edizione, intitolata *Capriccio 2000*, ne è un felice esempio. L'eccellenza delle mostre conclusive riflette l'attenzione con cui vengono scelti ogni anno i tre partecipanti al programma: le candidature vengono segnalate dai Direttori dei più prestigiosi programmi curatoriali a livello internazionale, per poi essere vagliate da una giuria internazionale che seleziona i tre partecipanti a seguito di colloqui approfonditi. I curatori in residenza nel 2019 – Rosa Tyhurst, Jeppe Ugelvig e Hannah Zafiropoulos – sono stati scelti da una giuria composta, tra gli altri, da Andrea Viliani, Direttore del Madre Museo d'arte contemporanea Donnaregina di Napoli, e Mark Rappolt, Editor in Chief di *ArtReview* e fondatore di *ArtReview Asia*.

Desidero ringraziare ancora una volta la Compagnia di San Paolo per la sua opera di sostegno e promozione dell'arte contemporanea italiana. Un grazie a Lucrezia Calabrò Visconti, per la professionalità e l'entusiasmo con cui dall'anno scorso segue i curatori in residenza. Grazie ai curatori per il loro

impegno e a tutte le persone che li hanno ricevuti e hanno dedicato loro tempo e attenzione durante il loro viaggio in Italia. Grazie infine a tutti gli artisti italiani, perché senza di loro questo progetto non sarebbe possibile.

4

to curatorial experimentation and research whilst engaging broad audiences. The final exhibition of this thirteenth edition, titled *Capriccio 2000*, is a fantastic example of this. The excellence of the exhibitions reflects the attention with which the three participants of the programme are chosen each year: candidates are nominated by the directors of the most prestigious curatorial programmes at international level before being examined by an international jury that selects the three participants after in-depth interviews. The curators selected in 2019—Rosa Tyhurst, Jeppe Ugelvig, and Hannah Zafiropoulos—were chosen by a jury composed by Andrea Viliani, Director of the Madre Museum of Contemporary Art Donnaregina of Naples, and Mark Rappolt, Editor-in-Chief of *ArtReview* and founder of *ArtReview Asia*, among others.

I would like to thank once again the Compagnia di San Paolo for its work in supporting and promoting Italian

contemporary art. Thanks to Lucrezia Calabrò Visconti for the professionalism and enthusiasm with which, since last year, she has followed the curators in residence. Thanks to the curators for their commitment and to all the people who hosted them and dedicated their time and attention to them during their trips in Italy. Thanks finally to all the Italian artists, because without them this project would not be possible.

5

INTRODUZIONE

Introduzione
Lucrezia Calabrò Visconti

La residenza per giovani curatori internazionali si struttura come un periodo di ricerca intensiva sul territorio italiano che culmina con un progetto di mostra collettivo. Mentre l'accento della residenza è sulla promozione di una piattaforma di dialogo e crescita per l'arte italiana in un'ottica a lungo termine, la contingenza spazio-temporale della mostra funge da bussola per orientare la ricerca sulla scena nazionale nei mesi di residenza. La mostra è anche occasione per supportare il lavoro di una selezione di artisti emergenti, attraverso un progetto che spesso ha sviluppato narrazioni curatoriali rilevanti per la pratica curatoriale nel suo complesso.

La modalità operativa della residenza solleva una questione al contempo etica ed estetica: in che modo i tre curatori possono restituire uno spaccato della scena italiana, identificando una chiave di lettura che parli al sistema dell'arte locale e altresì al discorso culturale globale? La questione è al cuore della pratica curatoriale per come si è formalizzata negli ultimi trent'anni. Sempre più spesso il curatore incarna le ambizioni e le problematiche della contemporaneità globalizzata, trovandosi invitato a proporre tematiche indirizzate al discorso culturale internazionale, attraverso il "caso studio" del contesto geopolitico specifico in cui di volta in volta è chiamato ad operare. Il suo compito delicato diventa quello di evitare l'appiattimento del discorso locale ai temi dominanti nel sistema – rispondendo alla promessa di legittimazione

Introduction
Lucrezia Calabrò Visconti

The Young Curators Residency Programme is structured as a period of intensive research on the Italian context, culminating in a collective exhibition. The focus of the residency programme is on creating a platform for long-term dialogue and research on Italian art. The exhibition, as a space-time contingency, acts as a compass for research on the Italian scene during the months of the residency. Furthermore, the exhibition is an important occasion through which to support the work of a selection of emerging artists, in a project that often develops curatorial narratives relevant to the field at large.

The operational mode of the residency raises a question that is both ethical and aesthetic: how can three curators offer a cross-section of the Italian scene, identifying a key

theme that speaks to the local art system as well as to the global cultural discourse? This issue is at the heart of curatorial practice as it has been formalised over the past thirty years. More and more often, the curator embodies the ambitions and problems of the globalised contemporary, being invited to propose themes addressing the international cultural discourse through the "case study" of the specific geopolitical context in which they are asked to operate. Their task is made difficult by the need to avoid flattening the specifics of local discourse, without embracing a partiality that risks exoticisation.

The challenge of curators-in-residence is to negotiate their position with respect to these terms, and facilitating this negotiation is my role as well as that of the institution hosting and supporting the project. During its thirteen years, the residency programme has been able to achieve this task thanks to the development of a dialogical curatorial

LUCREZIA CALABRÒ
VISCONTI

internazionale che l'invito lascia trasparire – pur senza abbracciare una parzialità che rischia di sfociare in esotizzazione.

La sfida dei curatori in residenza è quella di negoziare la propria posizione rispetto a tale contesto, mentre facilitare questa negoziazione è il ruolo mio e dell'istituzione che ci ospita e supporta. Nel corso dei suoi tredici anni di esistenza, la residenza ha svolto questo compito definendo una pratica curatoriale dialogica in cui le categorie di appartenenza ed estraneità non vengono considerate come identità fisse, ma come posture sempre contrattabili. L'esercizio di spostamento dialettico tra narrazioni particolari e prospettive transnazionali rende così possibile la costruzione di un linguaggio comune, attraverso il quale la ricerca di compromessi temporanei diventa la chiave per costruire una narrazione stratificata e coerente.

Il punto di partenza della ricerca che Rosa Tyhurst, Jeppe Ugelvig e Hannah Zafiropoulos hanno svolto nei mesi di residenza è stato l'incontro con la cultura giovanile legata alla musica techno elettronica in Italia a cavallo del millennio. Questo ha stimolato una riflessione comune su un periodo storico sufficientemente distante da poter tentare di darne una narrazione analitica, ma abbastanza vicino da poter sentire gli effetti che ha lasciato sulla nostra biografia. La ricerca, confluita nella mostra *Capriccio 2000*, rivendica l'importanza di guardare alle esperienze legate alle culture musicali in quegli anni, oggi che hanno cambiato radicalmente forma. Si allontana però dalle letture dominanti delle culture legate al clubbing, per concentrarsi sulla storia

controversa e solitamente trascurata dell'hardcore. Nel progetto, la lettura del fenomeno hardcore ha funzionato come esercizio speculativo per sviluppare il dialogo con gli artisti in mostra e come filtro tematico di un'indagine critica ad ampio spettro di cui questa pubblicazione funge da appendice.

Un episodio raccontatoci da Valerio Mattioli nella sede di *Not* a Roma mi sembra particolarmente rilevante. Nella Roma degli anni Novanta, la musica techno hardcore era legata all'esperienza, destrorsa e commerciale, di Virus¹ e delle discoteche. A fare da contraltare erano i rave illegali, nati nel 1993-1994 dall'occupazione di spazi periferici in contrapposizione tanto agli eventi commerciali quanto alla rigidità ideologica dei centri sociali. Quando arrivò il momento in cui i giovani gabber, abituati al suono di Virus, cominciarono a presentarsi ai rave illegali per ballare l'hardcore, gli organizzatori decisero di accoglierli, ma a una condizione: il classico bomber nero dall'interno arancione, massima connotazione del fantasma neofascista che ancora oggi aleggia intorno all'estetica gabber, doveva venire indossato al contrario. Fu così che le periferie romane si riempirono di centinaia di ragazzini che ballavano l'hardcore, testa rasata e giubbotti arancione brillante, spogliati temporaneamente della loro estetica e con essa della sua connotazione politica.

Questo aneddoto introduce la complessa contestualizzazione politica del fenomeno hardcore. Storicamente caratterizzata da un violento qualunquismo, la cultura hardcore è sempre stata facilmente appropriabile dagli estremismi di destra, ma anche portatrice, proprio in virtù della sua vaghezza ideologica,

8

practice, where the categories of belonging and extraneousness are not considered as fixed identities but as continuously negotiable postures. Carrying out a dialectical shift between local narratives and transnational perspectives enables the definition of a common language, in which the search for a temporary compromise becomes the key to building a multilayered and cohesive narrative.

The starting point of Rosa, Jeppe, and Hannah's research was their repeated encounter with the youth culture linked to electronic music in Italy at the turn of the millennium. This encounter triggered a common reflection on a historical period sufficiently distant to attempt an analysis of it, but close enough to feel the effects it has left on individual biographies. Their concluding exhibition asserts the importance of looking at experiences related to music cultures in those years, that today have radically changed form. However, it distances itself from the dominant reading of club cultures, to investigate

the controversial and usually-overlooked story of hardcore music. Throughout this project, the reading of the hardcore phenomenon worked as a speculative exercise for building a dialogue with the artists in the exhibition, and as a thematic filter for a broader cultural investigation, of which this publication serves as an appendix.

I would like to recount an anecdote originally told to us by Valerio Mattioli in the offices of *Not* in Rome. During the 90s in Rome, hardcore techno music was linked to the right-wing and commercial experience of Virus¹ and mainstream discoteques. Their counterparts were illegal raves, born from the occupation of peripheral spaces starting in 1993-1994, in opposition to both commercial events and to the ideological rigidity of *centri sociali*.² When the time came for young gabbers, accustomed to the sound of Virus, to show up at illegal raves in order to dance to hardcore music, the organisers decided to welcome them, but only on one condition

that their classic black bomber lined in orange—the ultimate symbol of neo-fascism, the ghost of which still haunts the gabber aesthetic today—had to be worn backwards. And so, the outskirts of Rome were filled with hundreds of kids dancing to hardcore, sporting shaved heads and bright orange jackets, temporarily stripped of their aesthetics and with it, their political connotations.

This anecdote introduces the complex political contextualisation of the hardcore phenomenon. Historically characterised by a violent *qualunquismo*², hardcore culture has always been easily appropriated by right-wing extremists. Precisely because of its ideological vagueness, however, hardcore also presents enormous potential for different forms of self-identification. The sentence, "I am a gabber but I don't listen to hardcore", quoted by Alberto Guerrini in the interview included in this publication, is emblematic of the complete detachment of the political and musical content of hardcore

from its aesthetic, which largely entered mass culture. This omnipresent aesthetic imagery is the field where the potential for the re-appropriation and critical re-reading of the phenomenon can be found, and it is to be researched in the suburban post-industrial landscapes where this subculture was born.

Capriccio 2000 investigates the relationship between metropolitan and peripheral dimensions through both a historical and personal lens. This focus allowed us to apply these same categories to the systematic analysis of the local context, progressively becoming a methodological prism to construct the programme of this year's residency. In fact, it allowed us to reflect on the places of production and distribution of culture in Italy and how they have been transformed, from institutions to independent spaces, from commercial projects to *centri sociali*. It also led us to pursue a transnational reflection, considering the connections between local histories and other decentralised areas in Europe.

9

di un enorme potenziale per forme diverse di auto-identificazione. La frase “Sono un gabber ma non ascolto l’hardcore”, citata da Alberto Guerrini (in arte Gabber Eleganza) nell’intervista inclusa in questa pubblicazione, è la sintesi emblematica dello scollamento totale tra il contenuto politico e musicale dell’hardcore e la sua estetica, in seguito entrata prepotentemente nella cultura di massa. È proprio in questo immaginario estetico onnipresente che si situa il potenziale di riappropriazione e rilettura critica del fenomeno, da ricercarsi nei paesaggi postindustriali delle periferie dove inizialmente è nato.

Capriccio 2000 sviluppa una riflessione sul rapporto tra dimensione metropolitana e periferica, sia in termini di indagine storica che biografica. Questo focus ci ha permesso di applicare le stesse categorie all’analisi sistemica sul territorio italiano, assumendo progressivamente la funzione di un prisma metodologico per la costruzione della residenza di quest’anno. Ci ha permesso infatti di ragionare su quali sono stati e come si sono trasformati i luoghi di produzione e diffusione della cultura in Italia, dalle istituzioni museali agli spazi indipendenti, dai progetti commerciali ai centri sociali. La focalizzazione sulle aree suburbane ci ha permesso inoltre di condurre una riflessione transnazionale, considerando la connessione delle storie locali con altre zone decentralizzate in Europa.

Concludo ringraziando Rosa, Jeppe e Hannah per la professionalità e la passione con cui si sono dedicati al progetto; il grande numero di artisti, curatori, galleristi, ma anche DJ, musicisti e teorici con cui siamo entrati in

contatto negli ultimi mesi per la loro indispensabile generosità; la Compagnia di San Paolo per la lungimiranza e costanza dimostrate nel supportare la residenza negli ultimi tredici anni; l’intero team della Fondazione Sandretto Re Rebaudengo e la Presidente Patrizia Sandretto Re Rebaudengo per la fiducia accordatami con l’assegnazione di questo ruolo.

1 Nato a partire dalla celebre trasmissione radio di Freddy K, Virus diventa rapidamente un movimento (“Virus il suono di Roma”), ma anche un marchio di fabbrica e un’etichetta discografica, “Virus Records”. Per un approfondimento rimando a Anna Bolena, “Rave illegali a Roma, 1993-1996”, Not, Nov 27, 2018.

10

11

I would like to conclude by thanking Rosa, Jeppe and Hannah for the professionalism and passion with which they dedicated themselves to the project; the large number of artists, curators and gallery owners, but also DJs, musicians and scholars with whom we have come into contact in recent months for their indispensable generosity; Compagnia di San Paolo for the farsightedness and perseverance demonstrated in their support for the residency over the last thirteen years; the entire team of Fondazione Sandretto Re Rebaudengo, and the President Patrizia Sandretto Re Rebaudengo for the trust and confidence she has placed in me and my role.

1 Born out of Freddy K’s famous radio show, Virus quickly became a movement (“Virus [as] the sound of Rome”), as well as a trademark and record label called “Virus Records.” For further reading: Anna Bolena, “Rave illegali a Roma, 1993-1996”, Not, Nov 27, 2018.

2 In the current Italian language the term “centro sociale” (social centre) depicts a counter-cultural self-managed organisation, usually, but not always connected to the unauthorised occupation of an abandoned public or private building. The first centri sociali were founded in the 70s as collective platforms often linked to extra-institutional left or anarchist politics, and grew to become a very common format in the 90s both in metropolitan and suburban areas. Centri sociali historically played a pivotal role in the production and spreading of culture in Italy, especially concerning alternative music and performative arts, often contributing significantly to local nightlife. Today, the term can refer to a number of different autonomous experiences promoting cultural events and social programmes, often in support of minority groups or specific political struggles. In some cases, institutional politics had to come to terms with the socio-cultural importance of centri sociali, and initiated negotiations that legitimised their activities despite their formally illegal status.

3 Qualunquismo is an attitude originally inspired by the actions of the “Uomo qualunque” (“the ordinary man”) movement, that either denies or at least intentionally ignores the political aspect of associated living. The term appeared in Italy in the immediate post-war period, and is now commonly used to depict political apathy or active disengagement.

CAPRICCIO 2000

CAPRICCIO 2000

Rosa Tyhurst, Jeppe Ugelvig, Hannah Zafiropoulos

This reader is borne out of research undertaken early in 2019, in the context of the Young Curator's Residency Programme organised by the Fondazione Sandretto Re Rebaudengo in Turin. Over the course of three months, we travelled across Italy meeting emerging artists and visiting galleries, project spaces and institutions, encountering a huge diversity of practices. In our early research we came across several references to histories of electronic dance music in Italy, from an exhibition at project space Spaziobuonasera inspired by Gigi D'Agostino's hardcore subgenre *Lento e Violento* to the first definitive book on hardcore music in Italian by sound designer Federico Chiari. Such moments led us to ask questions about the emergence of electronic music - particularly hardcore - within the cultural and political landscape of Italy around the turn of the millennium. Alongside artists, we began to seek out DJs and writers with specialist knowledge on the subject, many of whom experienced these histories firsthand. Geographically, we looked beyond metropolitan centres to the peripheral, post-industrial areas in which these cultures emerged, following a route from Turin along the highway through Bergamo and Brescia to the suburban districts of Rome. In these spaces, styles seeping down from other cities in northern Europe took on their own distinct and idiosyncratic local languages and practices. The outcome of this research is the exhibition *Capriccio 2000*, presented at the Fondazione Sandretto Re Rebaudengo, in which we trace echoes of aesthetic and musical motifs from the period in

Capriccio 2000
Rosa Tyhurst, Jeppe Ugelvig,
Hannah Zafiropoulos

Questa antologia è nata dalla ricerca intrapresa a inizio 2019 nel contesto del programma di residenza per giovani curatori organizzato dalla Fondazione Sandretto Re Rebaudengo di Torino. Nel corso di tre mesi abbiamo viaggiato in tutta Italia entrando in contatto con artisti emergenti e visitando gallerie, project space e istituzioni, incontrando un'enorme varietà di pratiche. Agli inizi della nostra ricerca ci siamo imbattuti in diversi riferimenti alle vicende della musica dance elettronica in Italia, da una mostra al project space Spaziobuonasera ispirata al sottogenere hardcore *Lento e Violento* di Gigi D'Agostino, al primo libro definitivo sulla musica hardcore in lingua italiana progettato dal sound designer Federico Chiari. Tali momenti ci hanno spinto a porre dei quesiti sull'emergere della musica

elettronica – in particolare di quella hardcore – nel panorama culturale e politico italiano al volgere del millennio. Oltre ad artisti, abbiamo incluso nella nostra ricerca DJ e scrittori con conoscenze specialistiche sull'argomento, molti dei quali hanno vissuto queste storie in prima persona. Dal punto di vista geografico, abbiamo guardato oltre l'orizzonte dei centri metropolitani verso le aree periferiche e post-industriali che hanno visto emergere queste culture, percorrendo idealmente un'autostrada che dal torinese porta ai quartieri suburbani di Roma, attraversando Bergamo e Brescia. In questi luoghi, gli stili che filtravano dalle città del nord Europa si sono sviluppati in linguaggi locali distintivi e idiosincratichi. Il risultato di questa ricerca è la mostra *Capriccio 2000*, presentata alla Fondazione Sandretto Re Rebaudengo, nella quale i motivi estetici e musicali di quel periodo sono rievocati attraverso il vocabolario visivo di una generazione di artisti italiani attivi oggi in Italia e in Europa. Questa antologia accompagna la mostra, raccogliendo testi

12

13

ROSA TYHURST
JEPPE UGELVIG
HANNAH ZAFIROPOULOS

the vocabulary of a generation of artists working in Italy today. This reader accompanies the exhibition, gathering together texts from the many voices that contributed to our research and shaped our understanding of this moment.

European rave culture, which peaked during the so-called ‘Second Summer of Love’ of 1989, found its expression in Italy slightly later. In his essay “Rave in Italy: The History of Roman Techno”, writer Valerio Mattioli discusses how the so-called ‘sound of Rome’ was developed in the late 80s by figures such as techno DJ Lory D. As Mattioli recounts, in the early 90s, illegal raves were transformed into a mass phenomenon, with its protagonists even finding their way onto prime time television. Like rave, hardcore also interacted with mass cultural consumption from its outset, developing into a popular musical language in the 00s, though with a much more lowbrow and nihilistic aesthetic. In “Hardcore as Folklore”, co-curator Jeppe Ugelvig considers the still-to-be-defined cultural legacy of the genre and its complex relationship to traditional understandings of mass and subcultural identity. Ugelvig proposes the hardcore aesthetic as an expression of folk culture of the new millennium, imbued with its own set of myths and legends that circulate within the European continent. In the Italian context, this is emblematised in the story of Number One, the Corte Franca superclub, as recounted by Federico Chiari in his essay “Hardcore Will Never Die”. From the kitsch Neoclassical interiors and ritualised human pyramids of ‘Sala 2’, Chiari narrates the birth of the Italian hardcore and gabber scene, which in its heyday would attract party-goers from across Europe. Such scenes are documented in a selection of images from DJ, artist and archivist

Alberto Guerrini’s project *Gabber Eleganza*. In an accompanying interview, Guerrini reflects on how his early experience as a gabber informed his mission to move beyond a clichéd understanding of the scene. His project demonstrates how the gabber aesthetic was as much a fashion trend as it was a musical subculture, with an enduring attraction for contemporary audiences.

Whilst the embrace of its aesthetics in contemporary fashion is mostly devoid of ideological meaning, historically hardcore has had a problematic association with neo-fascist politics. Its masculine and often aggressive sound was quickly adopted by disenfranchised youths across Europe, often with homophobic and racist views. Hardcore’s relationship to right-wing politics has been a recurring ethical question for us throughout our research. How does one reflect on a seminal culture that has such a complex history? In his bold and experimental text “How to Cure a Gabber”, DJ Riccardo Balli tackles this question head-on. Referencing Franco “Bifo” Berardi’s essay “Come si Cura il Nazi” (How to Cure a Nazi), Balli proposes a radical rehabilitation of hardcore through musical experimentation: a kind of functional ‘therapy’ for the young mindless gabber with right-leaning tendencies. By no means a mere theoretical exercise, these tactics are directly employed in Balli’s DJ practice, from the production of “gastric bass” to the creation of “sound blobs”. Continuing in the present, an interview with researcher Giorgia Malaman discusses Turin’s nightlife in the years 2008-2017, re-positioning this project in our immediate context. Her work builds on previous research of the period 1993-2008, detailing the decline of electronic music scenes in a city once known internationally for its nightlife.

14

dalle molte voci che hanno contribuito alla nostra ricerca, plasmando la nostra comprensione di quel particolare momento.

La cultura rave europea, che raggiunse il proprio picco durante la cosiddetta “Second Summer of Love” del 1989, trovò la sua espressione in Italia poco dopo. Nel suo saggio “Il rave in Italia: storia della techno romana”, lo scrittore Valerio Mattioli racconta come il cosiddetto “sound di Roma” sia stato sviluppato alla fine degli anni ‘80 da personaggi come il DJ techno Lory D. Come raccontato da Mattioli, all’inizio degli anni ‘90 i rave illegali si erano trasformati in un fenomeno di massa, con i suoi protagonisti che iniziavano persino ad apparire nei programmi televisivi in prima serata. Come il rave, così anche l’hardcore ha interagito con il consumo culturale di massa fin dagli esordi, sviluppandosi in un linguaggio musicale popolare negli anni 2000, sebbene con un’estetica ben più nichilista e priva di prete-

se intellettuali. Nel suo testo “L’hardcore come folklore”, il co-curatore Jeppe Ugelvig evidenzia come l’eredità culturale del genere sia ancora tutta da definire e ne analizza il complesso rapporto con la comprensione tradizionale delle identità di massa e delle sottoculture. Ugelvig suggerisce l’estetica hardcore come possibile espressione della cultura popolare del nuovo millennio, intrisa di una serie di leggende e di miti specifici che circolano all’interno del continente europeo. Nel contesto italiano, diventa emblema di questo pensiero la storia del Number One, la super-discoteca nel comune di Corte Franca, di cui racconta Federico Chiari nel suo saggio “Hardcore Will Never Die” [“L’hardcore non morirà mai”, N.d.T.]. Dagli interni kitsch in stile neoclassico al celebre rito della piramide umana nella “Sala 2”, Chiari narra la nascita della scena hardcore e gabber in Italia, che nel suo periodo di massimo splendore attraeva a sé festaioli da tutta Europa. Tali momenti sono documentati in una selezione di immagini del progetto *Gabber Eleganza* di

Alberto Guerrini. DJ, artista e archivista, Guerrini racconta in un’intervista delle sue prime esperienze gabber e di come queste abbiano ispirato la sua missione di andare oltre una visione standardizzata della scena. Il suo progetto dimostra come l’estetica gabber non fosse solo legata alla sottocultura musicale, ma anche una vera e propria moda, il cui fascino esercita ancora una forte attrattiva sul pubblico contemporaneo.

Nonostante l’inclusione dell’estetica hardcore nella moda contemporanea sia per lo più privo di qualsivoglia significato ideologico, storicamente il genere ha avuto un’associazione problematica con le politiche neofasciste. Il suo sound macho e spesso aggressivo fu presto adottato da quei giovani europei più emarginati e penalizzati, spesso carichi di sentimenti omofobi e razzisti. La relazione dell’hardcore con le politiche di destra ha posto questioni etiche ricorrenti durante la nostra ricerca. Come si può riflettere su una

cultura seminale che ha una storia tanto complessa? Nel suo testo ardito e sperimentale “Come si cura il gabber”, il DJ Riccardo Balli affronta questa domanda faccia a faccia. Facendo riferimento al saggio di Franco “Bifo” Berardi “Come si cura il nazi”, Balli propone una radicale riabilitazione dell’hardcore attraverso la sperimentazione musicale: una sorta di “terapia” funzionale per il giovane gabber acritico con tendenze destrorse. Non si tratta affatto di un mero esercizio teorico: Balli impiega direttamente queste tattiche nella sua pratica di DJ, dalla produzione di “bassi gastrici” alla creazione di “blob sonori”. Spostandoci nel presente, la ricercatrice Giorgia Malaman in un’intervista disquisisce della vita notturna di Torino negli anni tra il 2008 e il 2017, riposizionando questo progetto in un contesto per noi più immediato. Il suo lavoro si basa su ricerche precedenti dedicate al periodo 1993-2008, che illustrano il declino della scena della musica elettronica in una città un tempo conosciuta a livello internazionale per la sua vita notturna.

15

Also echoed in photographs from Antonio La Grotta's series *Paradise Discotheque*, 2014-2016, Malaman's contribution underscores the broader decline of subcultures in this period, reflecting on the changing face of youth culture in the Internet age.

Our exhibition takes up these histories through the notion of capriccio. In music, a capriccio is a composition that takes a free-form approach to tempo and style. In painting, it refers to an architectural fantasy in which buildings and archeological ruins from different geographies and temporalities are placed together to form plausible yet fictional landscapes. Gesturing to these connotations, *Capriccio 2000* adopts a creative method of assemblage, in which elements are selected for their aesthetic and impressionistic sensibilities as opposed to notions of representational truth. This allows for a myriad of experiential and bodily approaches, as illustrated by co-curator Hannah Zafiroopoulos in her essay "Site, Body, Affect: An Exhibition Through Sound and Movement". Zafiroopoulos takes artist and choreographer Michele Rizzo's performance work *HIGHER*, 2015-ongoing, as a starting point to unravel the ways in which an exhibition can respond to sound through its visual and tactile vocabulary. Through highly evocative descriptive language, the text embodies the exhibition as a sensory tableau of listless bodies, ritualised gestures and neon hues amidst the detritus of suburban life.

Taken from the title of an installation by one of the exhibiting artists, Andrea De Stefani, *Capriccio 2000* encompasses a range of approaches, from the direct

engagement with histories of electronic dance music in the work of Rizzo to a more abstract evocation of landscape in Dafne Boggeri's hypnotic video work *LIANE*, 2017, as well as the intimate paintings of youths by Giuliana Rosso. While De Stefani's installation and Lorenza Longhi's silkscreen paintings can be understood to evoke surfaces of sites or spaces related to electronic dance music, sculptural works by Andrea Magnani and Caterina De Nicola cite the bodies that inhabit these spaces. In different ways, the works in the exhibition speak to how cultural motifs and symbols empty and drift across space and time, reverberating through colour, rhythm and materiality.

By producing an exhibition that foregrounds sensory experience so as to embody a particular mood or spirit of a time, we propose a way to curatorially engage cultural history in an impressionistic and experimental fashion. As outsiders looking at a context and time that none of us participated in, we've come to embrace the position of onlooker as a productive curatorial position and methodology in its own right. This is expanded in co-curator Rosa Tyhurst's text "Fanatical Tendencies", where she compares curating with the obsessive but generative aspects of fan culture. Similarly, we've gathered artworks and texts on our way through Italy with the enthusiasm and curiosity of the fan. In so doing, our project aims to provide a window onto the multilayered histories of electronic dance music in Italy at the turn of the millennium and its enduring relevance in the present.

16

Riecheggiando anche nelle fotografie della serie *Paradise Discotheque*, 2014-2016, di Antonio La Grotta, il contributo di Malaman sottolinea l'esteso declino delle sottoculture in questo periodo, riflettendo sul volto mutevole della cultura giovanile nell'era di Internet.

La mostra da noi curata riprende queste vicende attraverso la nozione di "capriccio". In musica, per *capriccio* si intende una composizione di forma varia e libera rispetto al tempo e allo stile. In pittura, il termine fa riferimento a fantasie architettoniche in cui coesistono edifici e rovine archeologiche di matrici geografiche e temporali diverse, riunite a formare paesaggi fittizi eppure al tempo stesso plausibili. A partire da queste sfumature di significato, la mostra *Capriccio 2000* impiega un metodo di assemblaggio creativo nel quale i vari elementi sono scelti per le loro qualità estetiche e sensibilità impressionistiche, piuttosto che per la loro pretesa di rappresentare una verità. Ciò consente una miriade di

approcci esperienziali e corporei differenti, come illustrato dalla co-curatrice Hannah Zafiroopoulos nel suo saggio "Site, Body, Affect: An Exhibition Through Sound and Movement" ["Luogo, corpo, affetto: una mostra di suoni e movimenti", N.d.T.]. Zafiroopoulos prende l'opera *HIGHER*, 2015-oggi, dell'artista e coreografo Michele Rizzo, come punto di partenza per svelare le modalità con le quali una mostra può rispondere al medium sonoro attraverso il proprio vocabolario visivo e tattile. Attraverso un linguaggio descrittivo e altamente evocativo, il testo incarna la mostra attraverso un paesaggio sensoriale composto da tinte al neon, gestualità ritualizzate e corpi indolenti, disseminati tra i detriti della vita suburbana.

Ripreso dal titolo dell'installazione di uno degli artisti in mostra, Andrea De Stefani, *Capriccio 2000* abbraccia una diversità di approcci e metodologie, dall'incontro diretto con storie proprie della musica dance elettronica nel lavoro di

Michele Rizzo, ai paesaggi più astratti ed evocativi dell'opera video di Dafne Boggeri *LIANE*, 2017, fino alla gioventù abulica e svogliata ritratta negli intimi dipinti di Giuliana Rosso. Laddove l'installazione di De Stefani e le serigrafie di Lorenza Longhi possono essere interpretate a partire dalla loro capacità di evocare le superfici di luoghi legati alla musica dance elettronica, le opere scultoree di Andrea Magnani e Caterina De Nicola si focalizzano sui corpi che popolano questi spazi. Con modalità differenti, le opere esposte esplorano come topoi culturali e simboli si svuotino e mutino di significato attraverso il tempo e lo spazio, riecheggiando per colori, ritmi e materialità.

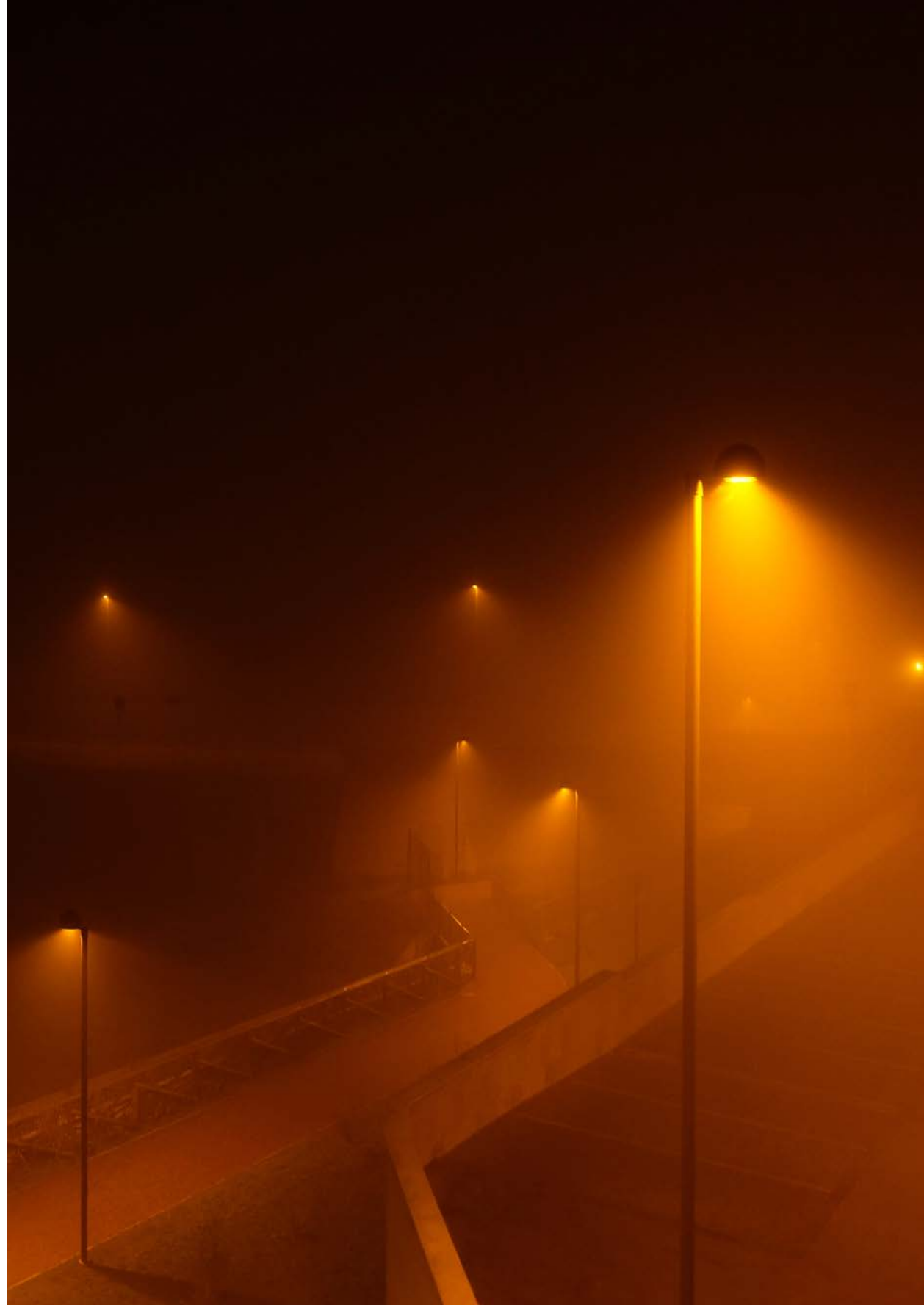
Scegliendo di produrre una mostra che mette in primo piano l'esperienza sensoriale per meglio incarnare il particolare stato d'animo e lo spirito specifico di un tempo, proponiamo una modalità curatoriale di affrontare la storia culturale in modo impressionistico e sperimentale. In qualità di outsider

che indagano un contesto e un tempo ai quali non abbiamo preso parte, siamo giunti ad abbracciare il ruolo dell'osservatore come una posizione curatoriale e una metodologia produttiva a pieno titolo. Questo aspetto viene trattato più ampiamente nel testo della co-curatrice Rosa Tyhurst "Fanatical tendencies" ("Tendenze fanatiche" N.d.T.), nel quale la pratica curatoriale viene confrontata con gli aspetti ossessivi, ma al tempo stesso produttivi della *fan culture*. In maniera simile, abbiamo raccolto opere e testi durante il nostro viaggio attraverso l'Italia con l'entusiasmo e la curiosità propri dei fan. Così facendo, il nostro progetto mira ad aprire una finestra d'indagine sui molteplici livelli offerti dalla storia della musica dance elettronica in Italia a cavallo del millennio e dalla sua costante rilevanza nel presente.

17









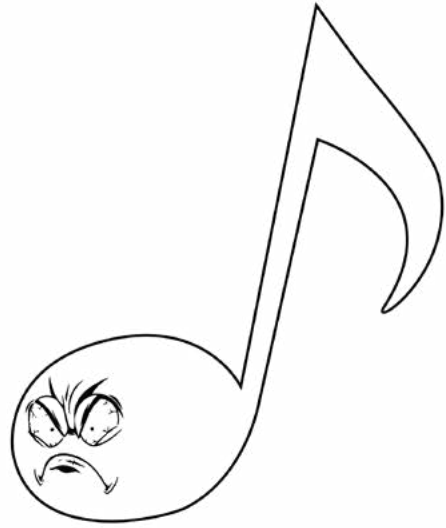


YOU ARE THE ANSWER.









SITE, BODY, AFFECT: AN EXHIBITION THROUGH SOUND AND MOVEMENT

Site, Body, Affect: An Exhibition Through Sound and Movement
Hannah Zafiropoulos

①

Almost imperceptibly, the music starts. A descending scale of pointillistic synth pulses falls and repeats. Stripped of its frenetic rhythm, the pace is languorous; each note reverberates and bleeds into the next, creating a sense of slippage. We feel as though we are being led somewhere, yet the end of each phrase hangs in the air, incomplete: an isolated transitional moment that builds, yet never reaches its expected resolution. As the volume increases and decreases with each repetition, the circular motion gives shape to the space, tracing the contours of an empty landscape. We are held permanently in stasis, in an undefined, in-between state.

Individual dancers begin to enter from the peripheries of the space. Their movements are minimal, led by a shuffling forward-motion that starts at the feet before travelling up into the arms and neck: a gentle swaying from side-to-side in time to the music which carries them slowly across the space. Eyes cast downward, their focus is internalised, introspective: they move around at a distance, seemingly unaware of each other's presence. The descending scale of synth staccato falls an octave lower before rising again, effecting a dialogue between the upper and lower phrases. More dancers enter, marking out lines in the space as they move across it, mapping circuits, routes, possible entrances and exits, but never coming into contact.

Luogo, corpo, affetto: una mostra di suoni e movimenti
Hannah Zafiropoulos

①

Quasi impercettibilmente, la musica inizia. Una scala discendente e punteggiata di battiti synth arriva a termine e poi si ripete. Spogliato del suo ritmo frenetico, l'andamento si fa languido; ogni nota riverbera e si fonde nella successiva, creando un senso di slittamento. Abbiamo la sensazione di essere condotti da qualche parte, eppure la fine di ogni fraseggio rimane sospesa nell'aria, incompleta: un momento di transizione isolato che sale, senza però raggiungere il culmine atteso. Man mano che il volume cresce e decresce a ogni ripetizione, il movimento circolare dà forma allo spazio, tracciando i contorni di un paesaggio vuoto. Veniamo tenuti in una condizione di stasi perpetua, uno stato indefinito, di passaggio.

Dai bordi dello spazio, uno per uno, i ballerini iniziano a entrare. I loro movimenti sono minimi, trascinati in avanti da una spinta che parte dai piedi e sale fino alle braccia e al collo: un leggero ondeggiare da un lato all'altro, al tempo della musica, che li conduce lentamente attraverso lo spazio. Il loro sguardo è fisso a terra, l'attenzione interiorizzata e introspettiva: si muovono nello spazio mantenendosi a distanza, apparentemente ignari della presenza altrui. La scala discendente di suoni di synth staccato diminuisce di un'ottava per poi risalire di nuovo, creando un dialogo fra le frasi superiori e inferiori. Entrano altri ballerini, che attraversando lo spazio tracciano linee che disegnano circuiti, rotte, possibili ingressi e uscite, senza entrare mai in contatto tra loro.

Questi sentieri di suoni e movimenti mappano il terreno della mostra muovendosi all'interno di una scenografia di oggetti scultorei. Compaiono motivi ricorrenti: un organismo vivente emerge da sotto un pavimento di piastrelle

34

35

HANNAH ZAFIROPOULOS

These pathways of sound and movement map the terrain of the exhibition as they move in and around a scenography of sculptural objects. Motifs recur – a living organism emerging from beneath a tiled floor becomes a flattened, graphic floral symbol. Hallucinatory, fragmentary film provides a visual backdrop: an empty landscape seen through the graffiti on a train window, repairs being undertaken on a city street at night, white lights from a distant plane moving across the night sky. Sculptural objects evoke the detritus of suburban life. Sound reverberates as it hits each surface, layering the physical landscape with one that is speculative and abstract, existing purely in auditory form. Such a superposition of real and imaginary states is central to our understanding of the exhibition as a space of sensorial signification, opening it up to myriad readings.

②

As the relentless melody washes over us, it begins to undergo a shift with the introduction of a steady 4/4 beat. Back and forth, it oscillates between two notes without cease like a metronome keeping pace as the scale continues to fall and rise beneath. Offbeat, it gives shape to the liminal space of our soundscape. As the layered, granular sound surfaces impact upon one another, a sense of sonic texture is created. Percussive *beats* embody the physical impact of objects colliding. Their sonic tactility induces in us a desire to touch. The beat urges us forward, giving pace to our footsteps as we begin to navigate the dark space. Hard, smooth surfaces of metal and plaster are interrupted by the viscous stickiness of dripping resin. A series of surfaces punctured by scratches

36

e diventa un simbolo grafico floreale bidimensionale. Un film allucinato e frammentario fa da sfondo: un paesaggio spoglio, visto attraverso i graffiti sul finestrino di un treno; i lavori di riparazione su una strada urbana di notte; le luci bianche di un aereo lontano che attraversa il cielo notturno. Gli oggetti scultorei evocano i resti di una vita suburbana. Il suono riverbera ogni volta che colpisce una superficie, sovrapponendo al paesaggio fisico uno scenario speculativo e astratto, che esiste in forma puramente uditiva. Questa sovrapposizione di reale e immaginario è la chiave per comprendere la mostra come spazio di significazione sensoriale, aprendola a una miriade di letture.

②

Mentre siamo inesorabilmente inondati dalla melodia, questa inizia a cambiare, con l'introduzione di un tempo fisso in 2/2. Avanti e indietro, la musica oscilla fra due note, senza posa, come un metronomo che scandisce il tempo, mentre

la scala sottostante continua a salire e scendere. Questa discrasia dà forma allo spazio liminale del nostro paesaggio sonoro. Mentre le superfici di suoni granulari impattano l'una sull'altra, un senso di trama sonora viene a crearsi. I *beat* percussivi incarnano l'impatto fisico degli oggetti in collisione. La loro tattilità uditiva risveglia in noi il desiderio di toccare. Il battito incalza e ci spinge in avanti, scandisce l'andatura dei nostri passi mentre iniziamo a esplorare lo spazio buio. Le superfici dure e levigate del metallo e del gesso sono interrotte dalla viscosità appiccicosa della resina stillante. Una serie di superfici punteggiate da graffi serba traccia del contatto umano. Queste sensazioni fisiche si mescolano alla nostra esperienza uditiva, prendendo forma attraverso i ricordi delle azioni passate.

Le linee sonore si avvitano verso il basso, incurvandosi e torcendosi, per aprire nuovi e inesplorati territori. La loro distorsione uditiva si rispecchia nelle superfici riflettenti che

hold the trace of human contact. Such physical sensations blend with our aural experience, taking shape through memories of past action.

The lines of sound spiral downwards, warping and distorting to open up new and unexplored terrains. Their aural distortion is mirrored in the reflective surfaces that catch our gaze. Sound resonates through a spectrum of vibrant colour: neon hues painted with thick oils that emerge brightly from the darkness, lit up like energy bursts; the ghostly white replicas of suburban detritus bathed in the muted yellow light of industrial areas at night. From across the space we are temporarily enveloped by a green light emanating from a video screen: we turn, and become transfixed by the rapid chase of pink and white lines across its surface, like phosphenes behind closed eyes. A sudden flourish of sound quickens the pace of the music like a snatched motif, dancing across the steady rhythm before disappearing just as quickly as it came. On the walls, playful shapes are drawn with light in vivid flashes of pink, blue and green. Here, colour becomes an embodiment of speed, experienced as the trace of movement. As it disappears, only an echo of the image remains. As the varied hues and tones bleed into each other and change shape, new combinations are formed: a chromatic scale of sound and colour.

③

The music enters its final phrase. The melody, which until now has framed the work, recedes, leaving only the beat. On cue, the dancers move into formation. Their movements synchronise: a sequence of simple yet hypnotic steps that

37

catturano il nostro sguardo. Il suono riverbera attraverso uno spettro di colori vibranti: tonalità al neon dipinte con densi pigmenti a olio emergono brillanti dall'oscurità, illuminandosi come scoppi d'energia, mentre pallide repliche fantasmatiche di detriti suburbani si immergono nella sorda luce gialla delle zone industriali di notte. Veniamo per un attimo avvolti da un bagliore verde proveniente dall'altro lato dello spazio, emanato da uno schermo: ci voltiamo e veniamo attraversati da un rapido inseguirsi di linee rosa e bianche sulla superficie, come fosfeni percepiti a occhi chiusi. Un improvviso arabesco sonoro accelera l'andamento della musica, quasi un brandello strappato di melodia che volteggia al di sopra del ritmo fisso per poi scomparire altrettanto rapidamente. Sulle pareti, lampi vividi di rosa, blu e verde disegnano forme giocose. Qui il colore si fa incarnazione della velocità, vissuta come traccia del movimento. Nel suo dissolversi, l'immagine lascia solo un'eco. Le diverse sfumature e tonalità confluiscono le une nelle altre,

mentre nuove combinazioni si formano: una scala cromatica di suono e colore.

③

La musica entra nella sua fase finale. La melodia, che finora ha incorniciato l'opera, si affievolisce, lasciando spazio al battito. Al segnale, i ballerini iniziano a muoversi in formazione. I loro movimenti si sincronizzano: una sequenza di passi semplici ma ipnotici che progressivamente si intensificano. Mentre danzano, subentra un ritmo in 4/4 che prende il controllo, accelerando il passo come un battito cardiaco. La nostra trepidazione è palpabile mentre il ritmo accelera, e ci trasporta nel suo crescendo.

Con uno schiocco, la musica si frantuma: rispuntano le pulsazioni discendenti del synth, ora con passo rapido e intensità violenta, e si moltiplicano le stratificazioni sonore. I ballerini si muovono all'unisono, come un unico corpo in

steadily build in intensity. As they dance, a stark clicking sound enters and takes over, quickening the pace like a heartbeat. Our anticipation is palpable as the gradually increasing speed leads us towards its crescendo.

With a crack, the music breaks – descending synth pulses re-enter with a violent, fast-paced intensity as more and more layers of sound are introduced. The dancers move in unison, like a single body in motion. The increasing freedom of their gestures is juxtaposed by the rigid control of their footwork. Through endless repetition, these ritualised movements lead them into a trance-like state of complete immersion, in which the boundaries of the self blur and merge with that of the group. Traces of their physical presence remain in the sweat stained remnants hung from the walls, as if discarded in a moment of abandon. A life-sized body collapsed in the corner mutates into something monstrous. The air thickens as the dancers enter into a state of flow – the final stage of their transformation. Moving as one, they transcend the space and time of the exhibition.

As they move from an isolated to a shared perception, so too does our collective body transgress its boundaries to merge with the ‘body’ of the exhibition. Yet the isolated, fragmentary constellation of colours and sounds, landscapes and bodies, are mere echoes of solid forms. Slippery, they elude meaning, evoking impressions less tangible: moods and atmospheres that speak in an affective register beyond language. These sensory impressions embody a sense of listlessness, where symbols and meanings drift and change

shape. Empty signifiers, they assume form only through contact with half-remembered fragments, feelings and tactile sensations brought forth from our memory of a moment in time. Unstable, transitory and contradictory, such phenomenological traces give shape to the shifting meanings of the exhibition, leaving space for the polyphonic.

movimento. Alla crescente libertà dei loro gesti fa da contrappunto il rigido controllo del gioco di passi. La ripetizione all'infinito di questi movimenti ritualizzati li induce a entrare in uno stato di completa immersione, qualcosa di simile alla trance, in cui i confini del sé si confondono e si mescolano con quelli del gruppo. Tracce della loro presenza fisica restano nelle macchie di sudore sulle pareti, come residui abbandonati in un momento di noncuranza. Un corpo a grandezza naturale, collassato in un angolo, si trasforma in qualcosa di mostruoso. L'aria si fa più densa, e i ballerini entrano in uno stato di *flow*, l'ultima fase della loro trasformazione. Muovendosi come una cosa sola, trascendono lo spazio e il tempo della mostra.

isolata e frammentaria, colori e suoni, paesaggi e corpi altro non sono che echi di forme solide. Nella loro scivolosità eludono ogni significato, evocando impressioni meno tangibili: stati d'animo e atmosfere parlano in un registro affettivo che va al di là del linguaggio. Queste impressioni sensoriali incarnano un senso di spossatezza, in cui simboli e significati vengono lasciati alla deriva, liberi di cambiare forma. Significanti vuoti, prendono forma solo attraverso il contatto con frammenti ricordati a metà, sentimenti e sensazioni tattili scaturiti dalla nostra memoria di un momento nel tempo. Instabili, effimere e contraddittorie, queste tracce fenomenologiche danno forma ai mutevoli significati della mostra, lasciando spazio a una dimensione polifonica.

Mentre i ballerini si muovono da una percezione isolata a una condivisa, un mutamento simile avviene nel nostro corpo collettivo, che trascende i propri confini per fondersi con il “corpo” della mostra. E tuttavia, in questa costellazione

FANATICAL TENDENCIES

Fanatical Tendencies
Rosa Tyhurst

The maligned figure of the fan is crucial to understanding contemporary culture. Fans are ardent researchers, gatherers, organisers, and archivists, and perform much of the same work as cultural historians. Fans are a group insistent on deriving meaning from materials others have characterised as trivial and worthless.¹ This material is often commonplace or considered unremarkable, with a low barrier to entry. Yet a fan's output takes multitudinous forms that can qualify as important cultural artefacts. Artists and curators employ these tactics too, investing time, money and energy in their affinities and personal interests. A term—*curative fandom*—has been adopted by some fans. First penned on discussion website Reddit, it suggests that some traits of being a fan are predicated on knowledge, order, clarity of ideas or concept, and being able to make value judgements on material.² To me, this doesn't sound altogether different from curating. After all, as curators we defend our "team" of artists and contributors, we write love letters in the form of essays or texts, we meet celebrities (artists), and show objects created and touched by them in order to get closer to them. In the case of our exhibition, *Capriccio 2000*, we adopted the position of fans, of 'outsiders', from the outset. We pored over Youtube videos, blogs, and the narratives of people who were 'there' (accounts of whom can be read in this volume), as we were not. In the following chapters I will analyse the strategies of four Italian artists who employ different fanatic traits in their practice to produce music, video, and performance. Through their contrasting



Tendenze fanatiche
Rosa Tyhurst

La spesso screditata figura del fan è cruciale per comprendere la cultura contemporanea.

I fan sono ardenti ricercatori, collezionisti, organizzatori e archivisti, e svolgono un lavoro per molti aspetti simile a quello degli storici della cultura. I fan sono un gruppo di persone accomunate dall'insistenza nel produrre significato da materiali che altri hanno caratterizzato come banali e inutili.¹ Tali materiali sono spesso ordinari o considerati non particolarmente interessanti, di troppo semplice comprensione. Tuttavia, ciò che è prodotto dai fan può assumere innumerevoli formati qualificabili come importanti artefatti culturali. Artisti e curatori usano strategie affini a quelle dei fan, investendo tempo, denaro ed energie nelle proprie affinità e nei propri interessi personali. Fandom "curativo" è un termine adottato da alcuni fan, apparso per la prima volta

sul sito di discussione Reddit. Questa nozione suggerisce come alcune caratteristiche dell'essere un fan si basino sulla conoscenza, l'ordine, la chiarezza delle idee e dei concetti, nonché sulla capacità di esprimere giudizi di valore sui materiali presi in esame.²

A mio avviso, ciò non sembra poi così differente dalla curatela. Dopotutto, come curatori difendiamo il nostro "team" di artisti e collaboratori, scriviamo lettere d'amore sotto forma di saggi o testi, incontriamo celebrità (artisti) e mostriamo oggetti che questi hanno creato e toccato per avvicinarci di più a loro. Nel caso della nostra mostra, *Capriccio 2000*, abbiamo adottato fin dall'inizio la posizione dei fan, degli "outsider". Abbiamo esaminato video, blog e storie di persone che erano "li" (i resoconti delle quali possono essere letti in questo volume), poiché noi non lo eravamo. Nei seguenti paragrafi analizzerò le strategie di quattro artisti italiani che impiegano nella loro pratica diverse componenti "fanatiche" per produrre musica, video e performance.

approaches I will demonstrate the advantages of being a fan, how we might rethink their misaligned position in culture and what it means for us, as curators, to adopt similar strategies.

THE VOYEUR

On a recent tour, musician Lorenzo Senni hung a large banner at the back of the stage with “RAVE-VOYEURISM IS NOT A CRIME” written in a large sans-serif font. This concept developed from his youth when he participated in both the straight-edge, hardcore punk scene (playing drums in a band) and the rave scene in the nearby town of Rimini. On the weekends he went with his friends (often as the designated driver) to the region’s enormous superclubs where he would observe, listen, and think while everyone around him would get ‘fucked up’. I picture him lurking on the periphery of the space, watching this behaviour and enjoying himself vicariously through it. Senni’s banner riffs off the slogan “skateboarding is not a crime”, adopted by Santa Cruz Skateboard Company in the early 1990s as a response to the growing number of towns banning the activity in public.³ It assumes that rave voyeurism is a deviant act, and that Senni’s conduct could be regarded as such too. Raving is considered to be a collective and participatory act—you have to be ‘in it’ to experience it—whereas voyeurism is inherently passive and solitary. Voyeurism is the practice of taking pleasure in something private, sordid, or scandalous⁴ (or all three if we believe reports from the nightclubs in Rimini).⁵ Senni subverts the common assumption of ravers and bored youth. He strays from the norm,

which I believe actually makes his behaviour *more* deviant. Far from remaining passive, however, his fandom resulted in a relocation to Bologna to study in the university’s musicology programme. Here, he became a connoisseur of trance music, stockpiling hundreds of tracks. What appealed to him was the build-up that occurs in most trance tracks around 40-60 seconds in, a moment in which Senni felt the musician could truly express themselves. So, like a teenager clipping pictures of Donny Osmond from a newspaper and pasting them into a scrapbook, Senni precisely cut and pasted the build-ups of these trance tracks from the originals into his now infamous live sets, in which, to the audience’s frustration, he never provides them the satisfaction of “the drop”.⁶ The filter does not open; the delay does not come. He leaves them hanging perpetually in a state of anxiety. To me, this appears as if Senni is retaliating. He didn’t experience the “customary” intoxication—of music, alcohol, drugs—in the club, so why should he give that satisfaction to his listeners?

THE FAN IN THE ATTIC

A more direct engagement with the figure of the fan is evident in Diego Marcon’s *She Loves You*, 2008. The film exemplifies many of the stereotypes of fandom: the fan as a solitary figure, cut off from family and friends; the fan as someone that has fragile self-esteem, weak or non-existent social alliances; the fan as having a dull and monotonous “real” existence. The video follows Claudia, a Beatles enthusiast, who uses her obsession to replace her grim reality and traumatic past with rich fantasies.⁷ We watch as she reads from



B

42

43

Attraverso i loro approcci contrastanti dimostrerò i vantaggi di essere un fan, illustrando come si possa ripensare la loro posizione disallineata nella cultura e cosa significhi per noi, in quanto curatori, adottare strategie analoghe.

IL VOYEUR

In un recente tour, il musicista Lorenzo Senni ha appeso un grande striscione sul retro del palco con la scritta “RAVE-VOYEURISM IS NOT A CRIME” (“Il voyeurismo dei rave non è un crimine”, N.d.T.) a grandi lettere sans-serif. Senni ha sviluppato il concetto di “voyeurismo del rave” sin dalla sua giovinezza, quando partecipava sia alla scena straight-edge, che a quella hardcore punk (suonava la batteria in una band) e quella rave nella vicina città di Rimini. Nei fine settimana andava con i suoi amici (spesso come autista sobrio designato) nelle grandi super-discoteche della zona, dove osservava, ascoltava e pensava mentre tutti

quelli intorno a lui erano “strafatti”. Lo immagino nascosto ai margini della pista, osservando il comportamento altrui e divertendosi a sua volta attraverso di esso. Lo striscione di Senni si rifà allo slogan “skateboarding is not a crime” (“lo skateboard non è un crimine”, N.d.T.), adottato dalla Santa Cruz Skateboard Company nei primi anni ‘90 in risposta al crescente numero di città che ne vietavano l’utilizzo in pubblico.³ Il messaggio parte dal presupposto che essere un *rave voyeur* sia un atto deviato dalla norma e che lo sia anche la condotta di Senni. Il rave è considerato un atto collettivo e partecipativo – devi esserci “dentro” per esperirlo a pieno – mentre il voyeurismo è intrinsecamente passivo e solitario. Il voyeurismo è la pratica di provare piacere attraverso qualcosa di privato, sordido o scandaloso⁴ (o tutte e tre le cose insieme se prendiamo per veri i resoconti sulle discoteche riminesi)⁵. Senni sovverte i comuni preconcetti sui raver e i giovani annoiati. Si allontana dalla norma, il che a mio avviso rende il suo comportamento ancora più *deviato*.

Lungi dal rimanere passivo, tuttavia, il suo fanatismo lo porta a trasferirsi a Bologna per seguire un corso di laurea in musicologia. Qui, diviene un esperto del genere trance, accumulando centinaia di tracce. Ciò che lo affascinava era il *build-up* dei brani trance, un crescendo d’intensità di circa 40-60 secondi in cui Senni sentiva che l’autore della traccia aveva veramente l’opportunità di esprimersi. Così, come un adolescente ritaglia le foto di Donny Osmond da un giornale e le incolla nel suo diario, Senni ha tagliato i *build-up* di queste tracce trance dagli originali, traponendoli nei suoi ormai famigerati live set, nei quali spinge il pubblico al limite della frustrazione, non concedendo mai la soddisfazione del “drop”.⁶ Il filtro non si apre; il delay non arriva. Il pubblico resta appeso in un perenne stato d’ansia. A mio avviso, è quasi come se Senni si stesse vendicando. Non ha sperimentato la “consueta” intossicazione da discoteca – di musica, alcol, droghe – quindi perché dovrebbe concedere quella stessa soddisfazione ai suoi ascoltatori?

THE FAN IN THE ATTIC

Un interesse più diretto con la figura del fan emerge in *She Loves You*, 2018, di Diego Marcon. Il film esemplifica molti degli stereotipi del fandom: il fan come una figura solitaria, tagliata fuori dalla famiglia e dagli amici; il fan come qualcuno dall’autostima fragile, con contatti con la società scarsi o del tutto inesistenti; il fan come colui che conduce un’esistenza “reale” tediosa e monotona. Il video segue Claudia, un’appassionata dei Beatles, che sfrutta la sua ossessione per rimpiazzare con illusioni fantastiche una quotidianità grama e un passato traumatico.⁷ La osserviamo leggere passaggi dalle antologie sui Beatles e sfogliare i suoi ritagli di giornale ben organizzati mentre ascolta i suoi brani preferiti. A un certo punto cita da un libro – un escamotage narrativo di Marcon per mettere in discussione la natura e lo status del suo soggetto – “...i fan sembrano poter diventare pericolosi, e forse in un certo senso lo sono.

Beatles anthologies and flicks through her neatly arranged press clippings, and listen together to her favourite tracks. At one point she quotes from a book—a narrative play by Marcon to question the nature and status of his subject—“...” fans were hazardous to your health, perhaps they are in a way. Fans want something that doesn’t exist and even they cannot define what it is.”⁸ Claudia is documented as predominantly sedentary and solitary, always inside a modest apartment. This is juxtaposed with shots of her sons outside, skateboarding, swimming and cycling. Marcon lingers on these outside scenes—spaces that Claudia does not inhabit—revelling in the comparison between his characters. The dichotomy of inside/outside here is important. Fans are both insiders in the world and subjects they inhabit, but kept largely at bay by society. As we gaze at Claudia it is useful to consider why Marcon chose her as a subject. In his practice he engages with the ontology of the moving image and its archetypes. His works call for different techniques—CGI, stop-motion, hand-drawn 16mm projections—and for *She Loves You*, the documentary. Marcon voicelessly observes Claudia, as fascinated by her as she is by her memorabilia. Unlike her, however, he produces something from his attraction, thus complicating the relationship between the author and the subject. Indeed, is she a product of fan culture or a subject of it?

THE ADVOCATE

Memorabilia and merchandise are a public way to demonstrate affinity and support. They are an important way that fans can advocate for and champion



44

Essi vogliono qualcosa che non esiste e che nemmeno loro stessi riescono a definire”.⁸ Claudia è ritratta come una persona prevalentemente sedentaria e introversa, sempre rinchiusa in un modesto appartamento. Un’immagine che viene giustapposta alle riprese dei suoi figli che giocano all’aperto: li vediamo nuotare, andare in skate e in bicicletta. Marcon si sofferma su queste scene in esterna – spazi che Claudia non abita – dilettandosi in questo confronto tra i suoi personaggi. La dicotomia tra dentro e fuori risulta importante. I fan sono sì addetti ai lavori nel mondo e nelle comunità che abitano, ma vengono tenuti in gran parte alla larga dalla società. Mentre osserviamo Claudia, è utile prendere in considerazione perché Marcon l’abbia scelta come soggetto. La sua pratica si interfaccia con l’ontologia dell’immagine in movimento e i suoi archetipi. I lavori di Marcon impiegano tecniche diverse – CGI, stop motion, disegni realizzati a mano su pellicola 16 mm – e, nel caso di *She Loves You*, il film documentario. Marcon osserva Claudia

in silenzio, con lo stesso fascino che lei prova verso i suoi memorabilia. Tuttavia, diversamente da lei, egli trasforma la sua fascinazione in qualcosa di nuovo, complicando così la relazione tra autore e soggetto. In fin dei conti, Claudia è un soggetto della *fan culture* o ne è piuttosto il prodotto?

IL SOSTENITORE

Memorabilia e merchandising sono un modo per dimostrare pubblicamente affinità e sostegno. Sono una strategia importante con la quale i fan possono sostenere e caldeggiare i soggetti della loro passione, così come lo sono il dibattito e il confronto. I forum su internet sono stati a lungo il luogo prediletto per questo tipo di attività, che può riversarsi occasionalmente anche in spazi non virtuali. Una traiettoria di questo tipo è quella che ha caratterizzato *Gabber Eleganza*, un archivio di materiali incentrati sul patrimonio estetico della cultura post-rave e gabber.⁹ Tra esperti e storici della

their subjects. So is debate and discussion. Internet forums have long been the stomping ground for this activity, but it does also spill into non-virtual space. This progression has been the trajectory for *Gabber Eleganza*, an archive of material focused on the aesthetic heritage of post-rave and gabber culture.⁹ Among music experts and historians, the hardcore and gabber sound has been criticised as lowbrow and regarded as the domain of the ignorant, uneducated and even the politically far-right.¹⁰ *Gabber Eleganza*’s creator is Alberto Guerrini, a longtime gabber and hardcore fan whose self-initiated mission is to change the cliché of this scorned subculture. Since 2011, he has produced a web archive of material focused on the gabber scene, which deftly shifts from old snapshots of gabbers in Rotterdam to flyers of raves from the early 2000s; from works by artists such as Anne de Vries and Jeremy Deller to documentation from high fashion runway shows. In addition to the digital archive, he has produced records, exhibitions, clothing and *The Hakke Show*, a live performance that has toured around Europe. The show combines an old-school rave/hardcore set with gabbers performing their distinctive *hakke* and *zage* (chopping and sawing) dance moves. It encapsulates the frenetic energy of the hardcore sound and to me resembles a fan letter to the scene, authored by Guerrini. In fact, he positions himself at the back of the stage ensuring that the focus is on the performers, and that he has the best view. It is important to note that, unlike Senni or Marcon, Guerrini is not an outsider. He *was* a gabber and this *was* his reality. His fandom comes from the perspective of an insider, which could suggest his output is more justified, though less objective.

musica, il sound hardcore e gabber è stato criticato come poco colto, lo spazio deputato a personalità ignoranti, con bassa scolarizzazione e affiliate politicamente all’estrema destra.¹⁰ Il creatore di *Gabber Eleganza* è Alberto Guerrini, un gabber di lunga data e un fan sfigatato dell’hardcore, che si è prefisso la missione di cambiare i cliché legati a questa sottocultura tanto disprezzata. A partire dal 2011 Guerrini ha prodotto un archivio web che raccoglie materiali dedicati alla scena gabber, passando con perizia da vecchie istantanee di gabber a Rotterdam a volantini di rave dei primi anni 2000; da opere di artisti come Anne de Vries e Jeremy Deller alla documentazione di sfilate di alta moda. Oltre all’archivio digitale, Guerrini ha prodotto dischi, mostre e linee di abbigliamento, e creato *The Hakke Show*, una performance dal vivo che è stata presentata in tutta Europa. Lo spettacolo combina un’ambientazione rave/hardcore vecchio stile, con dei gabber che si esibiscono nei loro passi di danza caratteristici *hakke* e *zage*

(letteralmente “tagliare” e “segare”). La performance condensa l’energia frenetica dell’hardcore e, a mio avviso, somiglia a una sorta di lettera che un fan dedica alla scena, scritta da Guerrini stesso. Infatti, egli si posiziona sul retro del palco assicurandosi che l’attenzione sia rivolta ai performer, e che lui abbia il migliore punto di vista sullo spettacolo. È importante notare che, a differenza di Senni o Marcon, Guerrini non è un outsider. È stato un gabber a tutti gli effetti e quella era la sua realtà. Il suo fandom viene dalla prospettiva di insider, il che potrebbe suggerire che la sua produzione sia più legittima, anche se meno obiettiva.

L’IMITATORE ENTUSIASTA

Allo stesso modo di Guerrini e Senni, l’accumulazione di storie e materiali, nonché l’amore genuino per un particolare soggetto sono evidenti in *HIGHER*, 2015-oggi, di Michele Rizzo, una performance sviluppata come conseguenza

45

Similarly to Guerrini and Senni, the hoarding of material and history and the unadulterated love for a particular subject is evident in *HIGHER*, 2015-ongoing, by Michele Rizzo, a performance piece developed as a result of Rizzo's own infatuation with dancing in the club. Performed by a group of dancers, the work combines elements of different styles found in nightclubs—Gabber, Melbourne Shuffle, Chicago Footwork and Jumpstyle—that evoke feelings of enthusiasm, euphoria, and community. Enthusiasm is key to Rizzo, its etymology stemming from the Greek *enthous* (possessed by God). This out-of-control feeling of being possessed was typical of his experiences of dancing in the club. This attribute is key to fandom, but also compounds its representation as deviant. The idea that they are possessed by emotional, passionate and uncontrolled sensations contributes to the assumption that fans cannot behave properly in society. Rizzo asserts that the work was developed only *after* he fell in love with/became a fan of this experience, rendering *HIGHER* a kind of embodied homage. As Rizzo states, “this kind of dance is something you learn and practice through a kinaesthetic mirroring dynamic: you actually learn by watching and repeating.”¹¹ In the club, if he saw an amazing dancer he'd gravitate towards them, try to work out what they were doing and mimic them. Out of the club, he would spend hours watching Youtube videos on repeat. Mimicry is a prevailing trait of the fan, many of whom want to look like, or have the same skills or experience, as their idol. By looking or behaving like the subject, one would suppose that some of its



46

D

della stessa passione di Rizzo per andare a ballare nei club. Eseguita da un gruppo di danzatori, la coreografia combina elementi di diversi stili che si possono trovare in un night club – Gabber, Melbourne Shuffle, Chicago Footwork e Jumpstyle – evocando sensazioni di entusiasmo, euforia e un certo senso di comunità. L'entusiasmo, una parola la cui etimologia è rintracciabile nel greco *enthous* (“posseduto dal Dio”) è la chiave del lavoro di Rizzo. La sensazione di essere fuori controllo, quasi come posseduti, era tipica delle sue esperienze di ballo in discoteca. Questa caratteristica è la chiave del fandom, ma al contempo sottolinea la sua rappresentazione come qualcosa di deviato. L'idea che i fan siano posseduti da emozioni passionali e incontrollate contribuisce alla supposizione che non siano in grado di comportarsi secondo i canoni della società. Rizzo afferma che il lavoro è stato sviluppato soltanto *dopo* di essersi innamorato/essere diventato un fan di questo tipo di esperienza, facendo di *HIGHER* una sorta di omaggio incarnato.

Come afferma Rizzo, “questo tipo di danza è qualcosa che apprendi e pratichi attraverso una dinamica cinestetica di rispecchiamento: puoi imparare davvero solo osservando e ripetendo”.¹¹ In discoteca, se vedeva un ballerino fantastico gli si avvicinava e provava a decifrarne i movimenti e imitarli. Fuori dal club, passava ore a guardare video di YouTube a ripetizione. Il mimetismo è un tratto prevalente dei fan, molti dei quali vogliono assomigliare al loro idolo, aspirando ad emulare le sue stesse abilità o esperienze. Osservando attentamente e comportandosi come il soggetto, si suppone che parte della sua fama o del suo ascendente si trasferiscano al fan attivo.¹² Prendiamo in considerazione, ad esempio, le orde di cacciatori di celebrità che si cimentano in bus tour per le strade di Los Angeles, il ricco business delle celebrità usate come testimonial di prodotti o attività, o la triste storia di Toby Sheldon, un ragazzo che ha speso oltre 100.000 dollari per assomigliare a Justin Bieber.¹³ La fascinazione di Rizzo non era per una persona in particolare,

prestige or influence transfers to the active fan.¹² Just consider the hoards of star-spotters on bus tours in Los Angeles, the lucrative business of celebrity endorsements, or the sad tale of Toby Sheldon who spent over \$100,000 to look like Justin Bieber.¹³ Rizzo's fascination wasn't with a particular person but with a series of movements and a feeling. He desired someone else's skills and obsessively learned them. Unlike the hoards on the streets of Hollywood, however, Rizzo is not passively copying and hoping that some of the lustre of the club remains with him. He abstracts and 'remixes' his source materials, transmuting them into something else. Viewers watching the performance feel enthused and euphoric, and most importantly, included.¹⁴

We're encouraged to affiliate fans with the teens at an airport screaming and weeping after catching a glimpse of a pop star, or to imagine them as obsessed loners who have entered into an intense fantasy relationship with a celebrity figure, rather than industrious, productive, and discursive individuals. The examples in this text suggest that voyeuristic, obsessive, and mimicking acts result in innovative, complex, and compelling art. Still, there is very little artistic discourse on being a fan and people rarely employ these traits openly. Fan theorist Joli Jensen equates this to issues of class, education, and exclusivity, as there is an inherent cultural hierarchy when it comes to fandom. Fans are perceived as different to 'respectable social types' like patrons, aficionados and collectors.¹⁵ I would also add 'curators' to this list. They too are fans, in that they display interest, affection, and attachment, especially for figures in, or aspects of, their chosen field. To me, it feels elitist. In fact, as I

ma per una serie di movimenti e di sensazioni. Desiderava le abilità di qualcun altro e ha iniziato a esercitarsi ossessivamente per impararle. Tuttavia, a differenza delle orde per le strade di Hollywood, Rizzo non copia passivamente sperando che parte del brivido della discoteca gli rimanga addosso. Egli astrae e “remixa” i suoi materiali di partenza, tramutandoli in qualcosa di nuovo. Gli spettatori che guardano la sua performance provano entusiasmo ed euforia e, cosa più importante, un senso di inclusione.¹⁴

Siamo spinti a vedere i fan come adolescenti urlanti e in lacrime dopo aver intravisto una popstar in aeroporto, o a dipingerli come persone solitarie e ossessive che hanno scelto di intraprendere una relazione di fantasia con una celebrità, piuttosto che a immaginarli come persone operose, produttive e estroverse. Gli esempi citati in questo testo suggeriscono che atti voyeuristici, ossessivi e imitativi possono dare vita a pratiche artistiche innovative,

complesse e avvincenti. Tuttavia, sono rare le occasioni in cui il discorso artistico ha preso in considerazione la figura del fan, e raramente le persone si dedicano apertamente alle attività sopra descritte. La teorica della figura del fan Joli Jensen pone questa condizione sullo stesso piano delle questioni di classe, educazione ed esclusività, poiché esiste una gerarchia culturale intrinseca nel fenomeno del fandom. I fan non vengono percepiti come “tipi sociali rispettabili”, come lo sono invece mecenati, appassionati e collezionisti.¹⁵ Dal canto mio, aggiungerei anche “curatori” a questa lista: anch'essi sono dei fan, in quanto mostrano interesse, affetto e attaccamento, specialmente per le figure specifiche o gli aspetti particolari del loro ambito d'indagine. Questa comune critica alla categoria mi sembra pertanto del tutto elitaria. Come ho proposto, i fan rivestono un ruolo importante in quanto partecipanti attivi della società, e producono una collezione eterogenea di materiali che hanno rilevanza e valore culturale.

47

have proposed, fans are important, active participants in society, producing a heterogeneous collection of materials that have cultural importance and value.

For curators making an exhibition that responds to a specific cultural history, where their position in relation to the subject needs to be considered, it might be useful to refer to cultural anthropologist Renato Rosaldo. In his writings, he notes that the approach of emerging scholars of anthropology is less like an “art museum” than a “garage sale.”¹⁶ In the former, cultures and topics stand orderly and isolated, whereas in the latter these topics blur and crisscross with each other; that is to say, there is no longer one dominant “history” but many histories that are available for recycling and remixing. What this means for *Capriccio 2000* is that it’s acceptable for us, as outsiders, to make sense of a subject (or, in our case, a subculture) in an impressionistic way, fuelled by a feeling or sensibility that we garnered through text and oral accounts. I don’t believe there is a privileged position to survey a culture. Rather, there are both advantages and limitations to being inside or outside. Participation is as important as observation.

E



Dei curatori che realizzano una mostra che debba rispondere a una specifica storia culturale non possono esimersi dal considerare la loro posizione rispetto al soggetto. Alla luce di ciò potrebbe essere utile chiamare in causa l’antropologo culturale Renato Rosaldo.¹⁶ Nei suoi testi, Rosaldo osserva che l’approccio degli studiosi emergenti di antropologia non è affiliabile al modello del “museo d’arte”, ma molto più simile al topos del “mercato dell’usato”. Nel primo caso le culture e gli argomenti vengono isolati ed esposti in modo ordinato, mentre nel secondo quegli stessi argomenti si confondono e intrecciano vicendevolmente. In altre parole, non esiste più una “storia” dominante, ma una molteplicità di storie pronte a essere riciclate e remixate tra loro. Nel contesto della mostra *Capriccio 2000* ciò significa essere autorizzati, in quanto outsider, a indagare un soggetto (o, nel nostro caso, una sottocultura) secondo un approccio che potremmo definire impressionistico, alimentato da sentimenti e sensibilità che abbiamo raccolto attraverso

testimonianze testuali e racconti orali. Non credo esista una posizione privilegiata per analizzare una cultura. Piuttosto, ci sono sia vantaggi che limitazioni nell’essere dentro o fuori da essa. Partecipare è importante tanto quanto osservare.

- 1 Henry Jenkins, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York and London: Routledge, 1992, 3.
- 2 LordByronic, comment on “Tumblr-bashing -why? (Or why not?)”, *Reddit Message Board*, comment posted 2015, accessed March 2019 <https://np.reddit.com/r/gallifrey/comments/2u73cg/tumblr_bashing_why_or_why_not/co5ucsk/>
- 3 Barbara Metzler, *Cities Fed Up, Making Criminals Out of Skateboarders*. LA Times, Nov 20, 1988. Accessed March 2019 <http://articles.latimes.com/1988-11-20/news/mn575_1_transworld-skateboarding>
- 4 Merriam-Webster, s.v. “voyeurism,” accessed March 2019 <https://www.merriam-webster.com/dictionary/voyeurism>
- 5 Patrizia Battilani, *Rimini: An Original Mix of Italian Style and Foreign Models? in Europe At the Seaside: The Economic History of Mass Tourism in the Mediterranean*. New York and Oxford: Berghahn, 2009, 104-124.
- 6 Xavier Boucherat, *Interview: Lorenzo Senni*. Published 2018 on *Truantsblog.com*, accessed March 2019 <http://truantsblog.com/2018/interview-lorenzo-senni/>
- 7 Julie Burchill, *Damaged Gods: Cults and Heroes Reappraised*. London: Century, 1986.
- 8 Carol Bedford, *Waiting for the Beatles: An Apple Scruff’s Story*. London: Blandford Press, 1984.
- 9 An interview with whom can be found on pg. 88
- 10 See Simon Reynolds, *Generation Ecstasy: Into the World of Techno and Rave Culture*. London: Little Brown & Co, 1998.
- 11 Michele Rizzo in conversation with Hannah Zafiroopoulos, February 26, 2019.
- 12 Joli Jensen, *Fandom As Pathology: The Consequences of Characterization. The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*. London and New York: Routledge, 2016, 9-29.
- 13 Amy Sciarretto, “Toby Sheldon Further Explains His \$100K Transformation Into Justin Bieber [VIDEO]” Published 2014, *Popcrush online*, accessed March 2019
- 14 Santon Taylor, “Choreographer Michele Rizzo Reveals the Ecstasy and Unredeemed Power of the Nightclub.” *Frieze Online*, published 2019, accessed March 2019.
- 15 Jensen, 2016.
- 16 Renato Rosaldo, *Culture & Truth: The Remaking of Social Analysis*. Boston, MA: Beacon Press, 1989.

A Lorenzo Senni at Simple Things, O2 Academy, Bristol October 21, 2017. Photograph by Luigi Mutarelli
 B Donny Osmond scrapbook made by Sue Tyhurst. ca 1973. Photograph by R. Tyhurst
 C Digital still from, Diego Marcon, *She Loves You*, 2008, Video, MiniDV, colour, sound, 39:00
 D Toby Sheldon / Justin Bieber photo composite, 2016. Courtesy www.popculture.com
 E Mercato di Porta Palazzo, Torino. January 13, 2019. Photograph by R. Tyhurst

- 1 Henry Jenkins, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York and London: Routledge, 1992, 3.
- 2 LordByronic, comment on “Tumblr-bashing -why? (Or why not?)”, *Reddit Message Board*, comment posted 2015, accessed March 2019
- 3 Barbara Metzler, *Cities Fed Up, Making Criminals Out of Skateboarders*. LA Times, Nov 20, 1988. Accessed March 2019 <http://articles.latimes.com/1988-11-20/news/mn575_1_transworld-skateboarding>
- 4 Merriam-Webster, s.v. “voyeurism,” accessed March 2019 <https://www.merriam-webster.com/dictionary/voyeurism>
- 5 Patrizia Battilani, *Rimini: An Original Mix of Italian Style and Foreign Models? in Europe At the Seaside: The Economic History of Mass Tourism in the Mediterranean*. New York and Oxford: Berghahn, 2009, 104-124.
- 6 Xavier Boucherat, *Interview: Lorenzo Senni*. Published 2018 on *Truantsblog.com*, accessed March 2019 <http://truantsblog.com/2018/interview-lorenzo-senni/>
- 7 Julie Burchill, *Damaged Gods: Cults and Heroes Reappraised*. London: Century, 1986.
- 8 Carol Bedford, *Waiting for the Beatles: An Apple Scruff’s Story*. London: Blandford Press, 1984.
- 9 Questo volume comprende un’intervista con Gabber Eleganza a pagina 88
- 10 See Simon Reynolds, *Generation Ecstasy: Into the World of Techno and Rave Culture*. London: Little Brown & Co, 1998.

- 11 Michele Rizzo in conversation with Hannah Zafiroopoulos, February 26, 2019.
- 12 Joli Jensen, *Fandom As Pathology: The Consequences of Characterization. The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*. London and New York: Routledge, 2016, 9-29.
- 13 Amy Sciarretto, “Toby Sheldon Further Explains His \$100K Transformation Into Justin Bieber [VIDEO]” Published 2014, *Popcrush online*, accessed March 2019
- 14 Santon Taylor, “Choreographer Michele Rizzo Reveals the Ecstasy and Unredeemed Power of the Nightclub.” *Frieze Online*, published 2019, accessed March 2019.
- 15 Jensen, 2016.
- 16 Renato Rosaldo, *Culture & Truth: The Remaking of Social Analysis*. Boston, MA: Beacon Press, 1989.

HARDCORE AS FOLKLORE

Hardcore as Folklore
Jeppe Ugelvig

Compared to techno and house, hardcore is a type of electronic dance music still waiting to be fully understood. Low-brow, peripheral and nihilistic, it stands in stark contrast to the cultures surrounding its related genres, now firmly canonised and critically recouped for their social, political, and musical importance to cultural history.¹ Conventionally regarded as non-queer, non-black, and non-urban, hardcore is, in fact, antithetical to the three things that have historically defined electronic dance music.² Even so—or perhaps exactly because of this—hardcore seems to have seeped into the aesthetic subconscious of continental European youth culture in the new millennium, becoming integrated as part of a mass-cultural vocabulary. From the enduring appeal of hardcore-derived millennial pop stars such as Gigi D’Agostino and The Prodigy, to the ambivalent embrace of hardcore fashion aesthetics in Berlin’s nightlife and beyond, not to mention the ongoing proliferation of new hardcore genres (such as speedcore, gabber, and happy hardcore) across the world: the aesthetic motifs of hardcore continue to circulate and drift, garnering new social associations and political meanings. Hardcore, I want to propose, may slowly be developing into its very own example of European folklore, complete with its own set of myths, fantastical motifs, and fabled characters.

While comprising a wealth of local and disconnected sub-genres, the notion of ‘hardcore’ first emerged between Frankfurt and Rotterdam in the late 1980s,



L’hardcore come folclore
Jeppe Ugelvig

In confronto ai generi techno e house, l’hardcore è un tipo di musica elettronica che ancora aspetta di essere pienamente compresa. Senza pretese intellettuali, periferica e nichilista, si pone in netto contrasto con le culture che circondano i suoi generi correlati, oggi saldamente canonizzati e recuperati criticamente per la loro importanza sociale, politica e musicale nella storia della cultura.¹ Inteso convenzionalmente come movimento *non-queer*, *non-black* e *non-urban*, l’hardcore è di fatto antitetica ai tre elementi che hanno storicamente definito la musica dance elettronica.² Ciononostante — o forse proprio in ragione di questo — l’hardcore sembra essersi infiltrata nel subconscio estetico della cultura giovanile dell’Europa continentale nel nuovo millennio, integrandosi come parte di un vocabolario culturale di massa. Dal fascino intramontabile delle pop star dei primi anni

2000 che nell’hardcore hanno mosso i primi passi come Gigi D’Agostino e The Prodigy, all’ambivalente appropriazione dell’estetica della moda hardcore nella vita notturna di Berlino e oltre, per non parlare della continua proliferazione in tutto il globo di nuovi generi hardcore (come speedcore, gabber, e happy shardcore): i motivi estetici dell’hardcore continuano a circolare e a vagabondare, raccogliendo sempre nuove associazioni sociali e rinnovati significati politici. La mia tesi è che l’hardcore possa lentamente svilupparsi quale esempio di folclore europeo, completo dei propri miti, motivi fantastici e personaggi leggendari.

Pur comprendendo una miriade di sottogeneri locali e sconnessi, la nozione di “hardcore” è emersa per la prima volta tra Francoforte e Rotterdam alla fine degli anni ‘80, con i pionieri DJ Paul Elstak e DJ Marc Acardipane. In quel contesto, il lato più duro della techno di Detroit e della acid house britannica si fusero in un suono industriale

50

51

JEPPE UGELVIG

pioneered by DJs Paul Elstak and Marc Acardipane. There, the hardest edge of Detroit techno and UK acid house fused into an accelerated industrial sound, abundant in melodic distortions, aggressive kicks and synth stabs at around 180 BPM. From its onset, hardcore was reactionary to the fashionable and opulent party scenes of metropolitan cities like Amsterdam and London, cladding itself in a working-class, anti-fashion aesthetic. Instead, hardcore embraced and celebrated an un-intellectual, hedonistic and rural machismo, speaking directly to a mass market of young Europeans in search of pure entertainment. Early tracks such as Mescalinum United's "We Have Arrived", Euromasters' "Amsterdam, Waar Lech Dat Dan?" and Second Phase's "Mentasm" echo this affect of nihilistic destruction, privileging overdriven bodily endurance over any aesthetic cohesion.

Unsurprisingly, hardcore was shunned by the techno and house establishment, which only served to feed its popularity and proliferation across Europe, where it formed new variations (such as 'skizzo' in Belgium and 'bretter' in Germany). In his book *Generation Ecstasy*, 1998, music journalist Simon Reynolds considers hardcore a genre of electronic dance music entirely separate from house, garage, and techno, "designed for one-shot raves and for clubs that cater to rave-style teenage bacchanalia." He explains that while the term has meant different things at different times in different parts of the world, 'hardcore' has always designated "those scenes where druggy hedonism and underclass desperation combine with a commitment to the physicality of dance and a no-nonsense approach to making music ("tracks" rather than "songs")."³ The raw,



52

B

accelerato, ricco di distorsioni melodiche, kick aggressivi e colpi di synth a circa 180 BPM. Fin dagli albori, l'hardcore si è distaccata dalle feste notturne sfarzose e alla moda di città come Amsterdam e Londra, rivestendosi di un'estetica proletaria e anti-fashion. Al contrario, l'hardcore ha abbracciato e celebrato un certo machismo non intellettuale, edonistico e rurale, parlando direttamente a un mercato di massa di giovani europei in cerca di puro divertimento. Alcuni brani di quel periodo come *We Have Arrived*, *Amsterdam* di Euromaster, *Waar Lech Dat Dan?* di Mescalinum United e *Mentasm* di Second Phase riecheggiano questo attaccamento alla distruzione nichilista, privilegiando una prestanza fisica frenetica su qualsiasi coesione estetica.

Non sorprende che il genere hardcore sia stato evitato dagli establishment techno e house, il che è servito soltanto ad alimentare la sua popolarità e favorirne la proliferazione in tutta Europa, spesso dando vita a nuove varianti (ad esempio

"skizzo" in Belgio e "bretter" in Germania). Nel suo libro *Generation Ecstasy* (1998), il giornalista musicale Simon Reynolds considera l'hardcore un genere di musica dance elettronica del tutto distinto da house, garage e techno, "progettato per rave one-shot e per quei club che si rivolgono ad adolescenti proponendo bacchanali in stile rave". Reynolds spiega che, mentre il termine ha avuto significati differenti in tempi distinti e in diverse parti del mondo, "hardcore" ha sempre designato "quelle scene in cui l'edonismo delle droghe e la disperazione del sottoproletariato si combinano con la dedizione alla fisicità della danza e un approccio alla musica pragmatico e senza fronzoli ("tracce" piuttosto che "canzoni")."³ Il suono grezzo, trasgressivo e alienante — spesso caratterizzato da riferimenti spudorati alla droga — ha scioccato gli outsider, che iniziarono a concepirlo come una sorta di movimento punk di fine secolo. Senza dubbio l'hardcore si è distanziato dall'estetica androgenizzante e dell'amore libero del movimento rave degli anni '80, e ha

transgressivo e alienante suono — spesso featuring blatant drug references — shocked outsiders, who began rendering it as a kind of *fin-de-siècle* punk movement. Indeed, hardcore distanced itself from the androgenizing and free-love aesthetic of the late 80s rave movement, and (re)mascolinized dance culture by recalling the militaristic and sadomasochistic imagery of other musical genres, such as trash and death metal.

Both sonically and sartorially, a distinct class motif has been ascribed to the hardcore sound and aesthetic. Hardcore's one-dimensional and almost childish intensity is often affiliated with the deprived, post-industrial landscapes of Europe, while its participants — dressed in cheap sportswear, and with soft skinhead references — are often referred to as an embodiment of the 'chav', 'tamarro', 'dresiarz' or 'proll' aesthetic. In Italy, for example, the northern region of Pianura Padana became a hub for the hardcore sound in the late 1990s, as it gained traction in enormous 'superclubs' along the A4 highway from Bergamo to Venice (connecting the cities of Brescia, Verona, and Padua). Similar examples can be found in other European nations such as Belgium, Germany, the UK, and the Netherlands, as well as in the many European regions devoid of any notable 'party capitals'. While house and techno can be understood to echo the glamour and pseudo-intellectualism of metropolitan life, hardcore evokes the boredom of rural youth, disenfranchised after the decline of heavy industry, committedly consuming "trash culture", and forever attracted to undying cultural imagery featuring death, destruction, and anti-religion. "...Hardcore is closer to heavy metal," Reynolds argues again, "Both are scenes that just won't die,

(ri)mascolinizzata la cultura della danza, richiamando l'immaginario militarista e sadomasochista di altri generi musicali come lo straight-edge punk e il death metal.

Sia sul piano acustico che su quello dell'abbigliamento, una ben precisa connotazione di classe è stata attribuita al sound e all'estetica hardcore. L'intensità unidimensionale e quasi infantile dell'hardcore è spesso legata ai paesaggi impoveriti dell'Europa post-industriale, mentre i suoi partecipanti — vestiti con abbigliamento sportivo a buon mercato e con leggeri riferimenti skinhead — sono spesso definiti come l'incarnazione dell'estetica "chav", "tamarra", "dresiarz" o "proll". In Italia, ad esempio, la Pianura Padana divenne centro nevralgico per il sound hardcore alla fine degli anni '90, trainata dalla presenza di enormi "super-discoteche" lungo l'autostrada A4 tra Bergamo e Venezia, collegando le città di Brescia, Verona e Padova. Esempi simili si possono trovare in altre nazioni europee come Belgio, Germania,

Regno Unito e Paesi Bassi, così come in molte regioni europee prive di capitali del divertimento. Laddove la house e la techno possono essere intese come eco della vita metropolitana glamour e pseudo-intellettuale, l'hardcore evoca la noia della gioventù rurale, penalizzata dal declino dell'industria pesante, devota consumatrice di "cultura spazzatura" e sempre attratta da immaginari culturali intramontabili, fondati sui topoi di morte, distruzione e anti-religione. "...l'hardcore è più vicina all'heavy metal", sostiene ancora Reynolds, "entrambe sono scene che semplicemente non moriranno mai, in quanto capaci di soddisfare i bisogni basilari e persistenti della gioventù di provincia".⁴ In queste aree rurali, caratterizzate da forte disoccupazione e scarsa sicurezza del posto di lavoro, le istanze dell'hardcore vennero sposate anche da giovani di destra o pseudo-fascisti, trascinati dal machismo della classe operaia e integrandolo con le loro convinzioni ideologiche superficiali ma estreme.

53

fulfilling as they do very basic and enduring needs for provincial youth.”⁴ In these rural areas, characterised by strong unemployment and little job security, hardcore was also embraced by right-wing and pseudo-fascist youths, who drifted to the working class machismo of its aesthetic and integrated it with their extreme, but ultimately superficial, ideological beliefs.

Hardcore and its regional derivatives can be (and are, by some) historicised as the ‘last’ musical subculture of Europe before the arrival of the internet, yet its early connection with mass media consumption complicates a reading of it as ‘classic subculture’. This problematic is not reserved to hardcore, but to late 20th century dance music communities in general. In her 1995 book *Club Cultures*, Sarah Thornton uses the example of European rave culture to challenge traditional theories of subculture, such as those by Dick Hebdige, who, through his early reading of punk, instilled a general conception of avant-garde subculture as always standing in opposition to the mainstream: resisting through ritual, subverting through style. This abstract idea of a ‘critical underground’ premised on differentiation from the masses allows for the discovery of symbolic resistance pretty much everywhere, Thornton argues, even when such resistance stands in direct interaction with mass culture. If such an opposition between avant garde-versus-bourgeois, subordinate-versus-dominant, subculture-versus-mainstream culture was ever possible, from the 1990s onwards, she highlights, the distinction between subculture and mainstream becomes fully obsolete, with ‘low’, ‘middle’, ‘high’, ‘working-class’, ‘elite’ and ‘mass’ culture pluralizing and bleeding into each other at ever greater

speed.⁵ Globalization and a rapidly changing media landscape allowed for ever-faster virality, demanding new theories of youth culture that emphasises movement, circulation, and flexibility.

Not coincidentally, the 90s was the time of Michel Maffesoli’s popularised theory of ‘neo-tribalism’, where the French theorist announced the break-up of mass-culture and the breakdown into micro-groups of lifestyles and tastes across class positions, brought together instead by affect and new forms of sociality (such as music). In those years, the term ‘tribes’ emerged as a colloquialism for the members of localised European techno and rave movements who began travelling across the continent for parties. The strong romantic and affective dimension of this new era of tribal youth culture, connecting and interacting through a rapidly globalizing media landscape and facilitated by easier modes of travel, entered into a kind of feedback loop with the mass market, which began to render subcultural identities as interchangeable commodities. As trend forecasting group K-Hole has examined, this mode has extended into the 21st century: “...being different isn’t always a lonely journey;” they write in their 2013 text *Youth Mode*, “it can be a group activity. Whether you’re soft grunge, pastel goth, or pale, you can shop at *Forever 21*. Identities aren’t mutually exclusive. They’re always ripe for new combinations.”⁶

Hardcore evokes this postmodern collapse of cultural and identitarian specificity *through* consumption, emerging as it did as a ‘trend’ or ‘style’ more so than any defined underground movement in the mid-1990s. As Thornton recounts,



54

L’hardcore e i generi a carattere regionale che ne sono derivati possono essere – e sono, secondo alcuni – storicizzati come l’ultima sottocultura musicale europea prima dell’arrivo di Internet. Tuttavia il suo precoce legame con il consumo della cultura di massa ne complica la definizione come “sottocultura classica”. Una problematica non riservata esclusivamente all’hardcore, ma più genericamente alle comunità strutturate attorno alla musica dance alla fine del XX secolo. Nel suo libro del 1995 dal titolo *Club Cultures*, Sarah Thornton prende a pretesto la cultura rave europea per mettere in discussione la tradizionale concezione teorica di sottocultura. Ad esempio quella proposta da Dick Hebdige, che, attraverso la sua prima lettura del punk, ha posto le basi per una concezione generale delle sottoculture avanguardistiche come perennemente opposte al mainstream: resistere attraverso i rituali, sovvertire attraverso lo stile. Thornton sostiene che questa idea astratta di un “underground critico”, fondata sul differenziarsi dalla

massa, permette di scoprire un grado di resistenza simbolica praticamente ovunque, anche quando tale resistenza interagisce direttamente con la cultura di massa. Thornton sottolinea come, se una simile opposizione tra binomi – avanguardia e borghesia, subalterno e dominante, sottocultura e cultura mainstream – fosse mai stata possibile, dagli anni ‘90 in poi la distinzione tra sottocultura e mainstream sia diventata completamente obsoleta. Tipologie e classi culturali come “bassa”, “centrale”, “alta”, “operaia”, “elitaria” e “di massa” si moltiplicano e contagiano vicendevolmente a velocità sempre maggiore.⁵ La globalizzazione e un panorama dei media in rapida evoluzione hanno consentito una virilità sempre più rapida, richiedendo nuove teorie della cultura giovanile che enfatizzino i concetti di mobilità, circolazione e flessibilità.

Non a caso durante gli anni ‘90 acquistò notevole popolarità la teoria di Michel Maffesoli sul “neo-tribalismo”, nella

quale il teorico francese annunciava la frammentazione della cultura di massa in micro-gruppi accomunati da gusti e stili di vita, composti da membri di classi sociali differenti, ma riuniti da un sentire comune e da nuove forme di socialità (come la musica). In quegli anni, il termine *tribe* [tribù, N.d.T.] emerse nel gergo colloquiale dei frequentatori di scene techno e rave circoscritte, che iniziarono a viaggiare attraverso il continente europeo in cerca di feste. La forte dimensione romantica e affettiva di questa nuova era di una cultura giovanile “tribale”, connessa e in perenne interazione con un panorama mediatico di scala sempre più globale, nonché facilitata da modalità di spostamento più agevoli, entrò in una sorta di circolo vizioso con il mercato di massa, trasformando identità sottoculturali in prodotti intercambiabili. Come ha evidenziato il gruppo di cacciatori di tendenze K-Hole, questa modalità si è estesa al XXI secolo: “... essere diversi non è sempre un viaggio solitario”, scrivono nel loro testo *Youth Mode* del 2013, “può diventare attività

di gruppo. Che tu sia soft grunge, pastel goth o pale, puoi fare acquisti da *Forever 21*.⁶ Le identità non si escludono a vicenda. Sono sempre pronte a nuove combinazioni.⁷

Il termine hardcore evoca questo collasso postmoderno di ogni specificità culturale e identitaria attraverso il consumo, emergendo come una “tendenza” o uno “stile” più di qualsiasi movimento sotterraneo distintosi negli anni ‘90. Come riportato da Thornton, all’inizio degli anni ‘90 l’ampia diffusione – e il conseguente panico morale – della cultura acid house ha generato un nuovo mainstream di musica rave per le masse, basato meno sulla partecipazione in prima persona (partecipare ai rave), e più su un consumo estetico immediato (attraverso i media). Compilation hardcore come *Hardcore Ecstasy* e *Steamin! – Hardcore ‘92* scalarono le classifiche musicali europee tra il 1990 e il 1992, rendendo il genere un fenomeno completamente ascrivibile alla categoria mainstream. Quel periodo vide l’ascesa dei

55

by the early 1990s the extensive coverage (and moral panic) of acid house culture spawned a ‘new mainstream’ of rave music for the masses, premised less on embodied participation (going to a rave), and more on direct aesthetic consumption (through media). Compilation albums of hardcore such as “Hardcore Ecstasy and Steamin!–Hardcore ’92” rose to the top of European music charts between 1990 and 1992, rendering the genre a completely mainstream phenomenon. These years saw the rise of commercial mega-raves and festivals in the UK and Europe, most significantly the Thunderdome franchise of parties and CD compilations by Paul Elstak’s entertainment company ID&T. While the genre proliferated across the world, new regional derivatives continued to form and flourish, including jungle in England, and the ultra-fast, super-aggressive gabber in the Netherlands—“the ultimate bastardization of techno”⁷—which in turn spawned local flavours in several European regions such as Italy, Spain, and Austria. While the Dutch music magazine *Update* declared the death of the genre in 1998, this in fact only marked the beginning of its entry into mass culture. In 1999, Belgian menswear designer Raf Simons presented his SS00 collection, abound in MA-1 bomber jackets and buzz-cuts, as a tribute to the then already mythological gabber aesthetic, marking the beginning of its normalisation into both mens and womenswear. That same year, the Italian DJ Gigi D’Agostino immortalised the hardcore sound with his deeply romantic pop club anthem “L’Amour toujours”, which topped charts across the world.

With over thirty years of endured presence in European music culture, hardcore can no longer be understood as a mere trend or fad, but qualifies instead as a kind of abstract aesthetic motif recognised by a broad range of Europeans born in the last two decades of the 20th century—from the right-leaning hooligan of the suburbs to the fashion worker of the metropolis, crafting fashion editorials that glamorise its pseudo-skinhead aesthetic.⁸ Hardcore escapes any sub-cultural origin or locus, allowing for the endless multiplication of its aesthetic in local and regional environments. Still, it is prone to romanticisation and appropriation *as style* in the way that ‘traditional’ subcultures such as hippie and punk have been before it. Precisely because of its diffused or generic quality, hardcore instills a sense of belonging or nostalgia in a large group of people, who appropriate its aesthetic in both direct and subtle ways. In the gay European nightclub, for example, the latent homoeroticism of ‘bro-y’ hardcore moshing (‘lads’ stripped to the waist in a feat of trance-like endurance) may be isolated and celebrated *as gay culture*, while never fully erasing the traces of its related (homophobic, racist) contexts of signification. Similarly, the high ponytail, sports bra, and MA-1 bomber has become a go-to uniform for the international female social media influencer of the late 2010s, perfectly fusing a remnant of the underground with the pragmatism of contemporary sportswear. Just as metal and hippie aesthetics informed the nostalgic fashion of noughties hipster aesthetics 10 years ago, today, millennial hardcore constitutes the stylistic nostalgia of a new generation. At the same time, hardcore remains widely affiliated with the aesthetics of rural pseudo-fascism, right-wing hooliganism, Nordic outlaw motorcycle gangs, and English white power skinheads.

56

57

mega-rave commerciali e festival nel Regno Unito e in Europa, in particolare il franchise delle feste Thunderdome e le compilation in formato CD della società di intrattenimento di Paul Elstak, la ID&T. Mentre il genere proliferava in tutto il mondo, le nuove derive regionali continuavano a strutturarsi e prosperare, come nel caso della jungle in Inghilterra, e del gabber nei Paesi Bassi, un genere ultrarapido e super aggressivo – “l’ultima bastardizzazione della techno”⁸ – che a sua volta assunse sfumature locali in diverse aree europee come Italia, Spagna e Austria. Nonostante la rivista musicale olandese *Update* avesse dichiarato la morte del genere già nel 1998, ciò di fatto non fece altro che decretarne l’ingresso definitivo nella cultura di massa. Nel 1999 lo stilista belga Raf Simons presentò la sua collezione uomo SS00, ricca di bomber MA-1 e capelli a spazzola, come tributo all’allora estetica gabber, già di per sé mitologica, marcando l’inizio della sua normalizzazione nelle mode sia maschili che femminili. Quello stesso anno, il DJ italiano

Gigi D’Agostino immortalò il sound hardcore in *L’Amour Toujours*, un brano profondamente romantico che diventerà l’inno dei pop club e arriverà in testa alle hit parade di tutto il mondo.

Con oltre trent’anni di stabile presenza nel panorama musicale europea, l’hardcore non può più essere intesa come mera tendenza o moda passeggera, ma si qualifica invece come una sorta di motivo estetico astratto, riconosciuto in maniera trasversale tra i nati negli ultimi due decenni del XX secolo: dal teppista destrorso di periferia al fashion worker della metropoli, strutturandosi a partire da editoriali a tema moda che ne arricchiscono l’estetica pseudo-skinhead.⁹ L’hardcore sfugge a qualsiasi origine o spazio sottoculturale, dando adito alla moltiplicazione incessante della sua estetica in contesti locali e regionali. Eppure, rimane incline alla romanticizzazione e all’appropriazione *come stile* allo stesso modo delle sottoculture

“tradizionali”, com’è accaduto in passato a quelle hippie e punk. Proprio per il suo carattere incerto e generico, l’hardcore infonde un certo senso di appartenenza o di nostalgia a un ampio gruppo di persone, che si appropria della sua estetica in modi diretti o sottili. Nel contesto dei locali gay a livello europeo, ad esempio, l’omoerotismo latente della pratica hardcore del “bro-y” (“ragazzi” a torso nudo che pogano in un exploit di resistenza in quasi stato di trance) può essere decontestualizzato e celebrato come *cultura gay* a tutti gli effetti, senza che tuttavia vengano mai completamente cancellate le tracce dei precedenti ambiti di significato (omofobi e razzisti). Allo stesso modo, la coda di cavallo legata alta, reggiseni sportivi e bomber MA-1 sono diventati l’uniforme per l’influencer femminile internazionale della fine degli anni 2010, fondendo perfettamente un residuo dell’underground con il pragmatismo dello sportswear contemporaneo. Proprio come l’estetica metal e quella hippie hanno ispirato la moda nostalgica degli hipster di dieci

anni fa, così l’hardcore di inizio millennio costituisce oggi la nostalgia stilistica di una nuova generazione. Frattanto, l’hardcore rimane ampiamente affiliata all’estetica dello pseudo-fascismo rurale, al teppismo di destra, alle gang di motociclisti fuorilegge del nord Europa e agli skinhead inglesi del suprematismo bianco.

Queste connotazioni plurime, mitologiche e persino contraddittorie proprie dell’hardcore – sfuggente a definizioni rigorose, eppure motivo estetico in apparenza onnipresente – la qualificano appieno come una forma di cultura popolare. Il “folk” può essere descritto come l’insieme generico delle narrazioni e dei leitmotiv di una cultura che circola silenziosamente tra i suoi membri, senza alcun luogo d’origine specifico. Spesso basato sulla presenza di miti e rituali, che evocano i concetti di tradizione, irrazionalità e ruralità, il folclore è un’espressione del quotidiano in termini estetici, facilitato da una comunicazione culturale senza alcun senso

These plural, contradictory, and mythological connotations of hardcore—escaping exact definition, yet seemingly omnipresent as an aesthetic motif—perfectly qualify it as a kind of folk culture. Folk can be described as the general narratives and motifs of a culture that circulate among its members without any specific place of origin. Often based around myth and ritual, and evoking traditionality, irrationality, and rurality, folklore is an expression of the everyday in aestheticised terms, facilitated through cultural communication and exchange without any structured sense of authorship.⁹ US folklorist Bruce McClelland, for example, defines folklore as “communicative behavior whose primary characteristics ... are that ... it doesn't ‘belong’ to an individual or group ... and in the modern context therefore transcends issues of intellectual property; ... it is transmitted spontaneously, from one individual (or group of individuals) to another ..., frequently without regard for remuneration or return benefit. As it is transmitted, it often undergoes modification.”¹⁰ Adding to this, communication theorist Robert Glenn Howard explains that “what is essential about folkloric expression is not a ‘traditional’ origin. Instead, it is... ‘continuities’ and consistencies’ that allow a specific community to perceive such expression as traditional, local, or community generated.”¹¹

As Jacques Attali recounts, it was Claude Lévi-Strauss who first argued that music, along with the novel, has become a substitute for myth in modern society, if myth is defined as the production of a code by a message, of rules by a narrative. The ritualistic, aesthetic, and social elements of music culture make it an important mirror and tool for understanding the modern world,



58

D

strutturato di paternità.¹⁰ Il folclorista americano Bruce McClelland, ad esempio, definisce il folclore come “un comportamento comunicativo le cui caratteristiche principali sono quelle di non “appartenere” a un individuo o a un gruppo, trascendendo quindi le moderne questioni di proprietà intellettuale; viene trasmesso spontaneamente, da un individuo (o da un gruppo di individui) a un altro, spesso senza curarsi di ottenere una remunerazione o altra forma di ricompensa. Mentre viene trasmesso, è frequentemente soggetto a modifiche e variazioni.”¹¹ A quanto già menzionato, il teorico della comunicazione Robert Glenn Howard spiega come “ciò che è essenziale nell’espressione folclorica non è un’origine di per sé “tradizionale”. Al contrario, sono le proprietà di “continuità e coerenza” che consentono a una comunità specifica di percepire tale espressione come tradizionale, locale o generata dalla comunità stessa”.¹²

Come riportato da Jacques Attali, è stato Claude Lévi-Strauss che per primo ha sostenuto che la musica, insieme al romanzo, ha sostituito il mito nella società moderna, se definiamo mito come la produzione di un codice a partire da un messaggio, e di regole da un narrazione. Afferma ancora Attali, che gli elementi ritualistici, estetici e sociali della cultura musicale, la rendono specchio del mondo moderno e strumento cruciale per la sua comprensione: anzi, riflette con precisione le modalità con cui viene prodotta la società. Nel suo testo del 1977 *Rumori: Saggio sull'economia politica della musica*, Attali esamina l'evoluzione della musica da forma sociale ritualizzata a pratica specialistica, culminando infine nel suo consumo di massa come bene-feticcio, “accumulato fino a che non perde di significato”.¹³ Tuttavia, è esattamente in questo panorama di produzione frenetica e consumo sonoro convulso che abbiamo il compito di decifrare e comprendere la società capitalista contemporanea.

he posits: in fact, it reflects the very manufacture of society. In his 1977 text *Noise: The Political Economy of Music*, Attali examines music's evolution from ritualised social form to specialised practice, eventually culminating in its mass consumption as a fetishised commodity, “stockpiled until it loses its meaning.”¹² Yet, it is exactly within this frenzied landscape of sonic manufacture and consumption that we must decipher and extrapolate a meaning of contemporary capitalist society.

Hardcore allows us to see the connectivity of recent European society through the intertwined processes of capitalist youth consumption and media circulation, exemplifying how such circulation acquires the patina of nostalgia through time. Indeed, the more recent emphasis on *transmission* and *circulation* in folklore studies has come to highlight the role of media technologies, such as print, in the formation of romantic cultural myths. “Mass culture uses folk culture,” concludes scholar Barbara Kirshenblatt-Gimblett, and “folk culture mutates in a world of technology.”¹³ Considering hardcore as folklore allows us to redeem its seeming banality to instead use it to decipher important affective codes of identity-formation, social dynamics and youth aesthetics in millennial Europe. With its own set of ever-permuting gestures, costumes, and legends, it challenges the way we may conceive of the relationship between high and low, dominant and underground, postmodernism and post-industrialism, even within the relatively slim history of electronic dance music.

59

L'hardcore ci permette di osservare la connettività della nuova società europea attraverso i processi interdipendenti del consumo capitalista da parte delle nuove generazioni e della circolazione dei media, esemplificando come tale circolazione si rivesta progressivamente di una patina nostalgica. Di certo l'enfasi posta più di recente sui concetti di *trasmissione* e *circolazione* negli studi sul folclore ha evidenziato il ruolo delle tecnologie mediatiche, come la stampa, nella formazione e romanticizzazione di miti culturali. “La cultura di massa usa la cultura popolare”, conclude la ricercatrice Barbara Kirshenblatt-Gimblett, e “la cultura popolare non può che mutare nel mondo della tecnologia”.¹⁴ Guardare all'hardcore come folclore ci permette di riscattarne l'apparente banalità e usarla, invece, per decifrare quei codici affettivi cruciali per la formazione dell'identità, nonché le dinamiche sociali e l'estetica giovanile dell'Europa dei millennial. Con il suo insieme di gestualità, costumi e leggende in continuo mutamento, l'hardcore mette in

discussione il modo in cui concepiamo la relazione tra alto e basso, dominante e di nicchia, postmodernismo e post-industrialismo, persino attraverso la storia relativamente breve della musica dance elettronica.

- 1 I am referring to the important historical work being done by historians, artists, writers, and DJs on contexts such as the underground queer dance floors of 80s New York and Detroit, the “Second Summer of Love” and the rave scene of 1989s Europe, as well as the intellectualised techno sound coming out of post-Wall Berlin. See, for example the 2016 exhibition and book *Energy Flash – The Rave Movement* curated by Nav Haq at MuHKA in Antwerp; the 2018 exhibition *Night Fever. Designing Club Culture 1960 – Today* curated by Jochen Eisenbrand, Catharine Rossi and Katarina Serulus at Vitra Design Museum and ADAM; as well as writing and artworks by the likes of Simon Reynolds, Jeremy Deller, Jenn Nkiru, Mireille Silcott, Carleton S. Gholz and Iara Lee.
- 2 Luis-Manuel Garcia, “An alternate history of sexuality in club culture”, Published January 2014 on Resident Advisor, accessed March 2019 <<https://www.residentadvisor.net/features/1927>>
- 3 Simon Reynolds, *Generation Ecstasy: Into the World of Techno and Rave Culture*. London: Little Brown & Co, 1998, 113.
- 4 Ibid, 291.
- 5 Sarah Thornton, *Club Cultures*. Middletown, CT: Wesleyan University Press, 1996.
- 6 “K-Hole, “Youth Mode”, Published 2013, accessed March 2019, <<http://khole.net/issues/youth-mode/>>”
- 7 Reynolds, 1998, 283.
- 8 See, for example the article and fashion editorial “How Hardcore and Gabber Shaped Modern Menswear”, Published June 2017, accessed March 2019 <<https://www.highsnobiety.com/2017/06/01/gabber-music-fashion-influence/>>
- 9 Dan Ben-Amos, “The Idea of Folklore: An Essay,” in Issachar Ben-Ami and Joseph Dan, eds. *Studies in Aggadah and Jewish Folklore. Folklore Research Center Studies VII*. Jerusalem: The Magnes Press, 1983, pg. 11-17.
- 10 Bruce McClelland, “Online Orality: The Internet, Folklore, and Culture in Russia.” In *Culture and Technology in New Europe: Civic Discourse in Transformation in Post-Communist Nations*, edited by Laura B. Lengel, Stamford, CT: Ablex, 2000, 184.
- 11 Robert Glenn Howard, “Electronic Hybridity: The Persistent Processes of the Vernacular Web.” *Journal of American Folklore* 121, 2008, 201.
- 12 Jacques Attali, *Noise - The Political Economy of Music*. Translated by Brian Massumi. Manchester: Manchester University Press, 1985, 5.
- 13 Barbara Kirshenblatt-Gimblett, “Folklore’s Crisis.” *Journal of American Folklore* 111, 1998, 307.

60

- A Artwork for Rotterdam Terror Corps, courtesy of Megarave Records
- B Raf Simons runway show, 1999-2000
- C Artwork for Hardcore 1000: Best of the Best, 1997, courtesy of Arcade Records
- D Jumpstyle (hardjump - tjp), 2012, Youtube <<https://www.youtube.com/watch?v=yPjk-wJjEXU>>, courtesy user Kévin F.



61

- 1 Faccio riferimento al prezioso lavoro storico svolto da storici, artisti, scrittori e DJ di particolari contesti come i queer dance floors underground degli anni '80 di New York e Detroit, la “Second Summer of Love” e la scena rave del 1989 in Europa, così come il suono techno intellettualizzato della Berlino dopo la caduta del muro. Vedi, ad esempio, *Energy Flash – The Rave Movement* mostra e pubblicazione curate da Nav Haq presso il MuHKA di Anversa nel 2016; *Night Fever. Designing Club Culture 1960 – Today*, curata da Jochen Eisenbrand, Catharine Rossi e Katarina Serulus presso il Vitra Design Museum e ADAM nel 2018; ma anche testi e opere di autori quali Simon Reynolds, Jeremy Deller, Jenn Nkiru, Mireille Silcott, Carleton S. Gholz e Iara Lee.
- 2 Luis-Manuel Garcia, “An alternate history of sexuality in club culture”, Published January 2014 on Resident Advisor, accessed March 2019 <<https://www.residentadvisor.net/features/1927>>
- 3 Simon Reynolds, *Generation Ecstasy: Into the World of Techno and Rave Culture*. London: Little Brown & Co, 1998, 113.
- 4 Ibid, 291.
- 5 Sarah Thornton, *Club Cultures*. Middletown, CT: Wesleyan University Press, 1996.
- 6 Forever 21 è una catena americana di negozi di abbigliamento per donne, uomini e adolescenti, con sedi in America, Europa, Asia e Medio Oriente [N.d.T.]
- 7 “K-Hole, “Youth Mode”, Published 2013, accessed March 2019,

- <<http://khole.net/issues/youth-mode/>>”
- 8 Reynolds, 1998, 283.
- 9 Vedi ad esempio l'editoriale del 2017 “How Hardcore and Gabber Shaped Modern Menswear” pubblicato su Highsnobiety: <<https://www.highsnobiety.com/2017/06/01/gabber-music-fashion-influence/>>
- 10 Dan Ben-Amos, “The Idea of Folklore: An Essay,” in Issachar Ben-Ami and Joseph Dan, eds. *Studies in Aggadah and Jewish Folklore. Folklore Research Center Studies VII*. Jerusalem: The Magnes Press, 1983, pp. 11-17.
- 11 Bruce McClelland, “Online Orality: The Internet, Folklore, and Culture in Russia.” In *Culture and Technology in New Europe: Civic Discourse in Transformation in Post-Communist Nations*, edited by Laura B. Lengel. (Stamford, CT: Ablex, 2000), 184.
- 12 Robert Glenn Howard, “Electronic Hybridity: The Persistent Processes of the Vernacular Web.” *Journal of American Folklore* 121, 2008, 201.
- 13 Jacques Attali, *Noise - The Political Economy of Music*. Translated by Brian Massumi. Manchester: Manchester University Press, 1985, 5.
- 14 Barbara Kirshenblatt-Gimblett, “Folklore’s Crisis.” *Journal of American Folklore* 111, 1998, 307.

IL RAVE IN ITALIA: STORIA DELLA TECHNO ROMANA

Il rave in Italia: storia della techno romana
Valerio Mattioli

A Lory D non piace ricordarlo, eppure è un episodio che nel suo piccolo ha segnato l'immaginario pop italiano, e che col trascorrere dei decenni ha acquisito le sfumature del più classico aneddoto di culto. È il 1991 e su Italia 1 va in onda una nuova puntata de *L'istruttoria*, il programma di un Giuliano Ferrara ancora in pieno idillio craxiano. Coadiuvato dall'esuberante Jo Squillo, passata a sua volta dagli strali del punk ai duetti con Sabrina Salerno, il conduttore introduce il pubblico generalista a (parole sue) "il punto massimo di esplicitazione di un certo modo di concepire la house music [...] contro le regole di buona creanza". Non è chiaro cosa Ferrara intenda con tali criptiche espressioni, ma quello che è certo è che ospiti in studio ci sono due giovani che quel "certo modo di concepire la house music" lo incarnano che è una meraviglia. Il primo è appunto Lory D: produttore, DJ e icona massima di una sensibilità technofila futuribile e inacidita; il secondo è il suo sodale Leo Anibaldi, che di Lory D rappresenta il contraltare ombroso, cupo, sperimentale. A essere subito chiaro è che l'house evocata da Ferrara c'entra poco; Lory D e Anibaldi sono i campioni della techno più distopica e ossessiva, e la cultura da cui provengono porta un nome che agli italiani suona, ancora nel 1991, poco meno che esoterico: rave. Il risultato del contrasto è splendido: in nemmeno tre minuti, i due prima irridono Ferrara attraverso una lunga serie di doppi sensi e messaggi cifrati, poi si lanciano in un saggio di *rave music* a volume assordante, col conduttore che implora "Basta! Basta!" e Jo Squillo che si lancia in una danza improbabile.



Rave in Italy: The History of Roman Techno
Valerio Mattioli

Lory D might not like to remember it, yet it was a moment that, in its own small way, left a trace on the imagination of Italian pop culture. The year is 1991, in the still-idyllic time of Bettino Craxi, and airing on Italia 1 is a new episode of *L'istruttoria*, Giuliano Ferrara's TV talk show. Co-hosted by the exuberant Jo Squillo, who traded punk tracks for duets with Sabrina Salerno, Ferrara introduces the audience to "the maximum level of explicitness of a certain conception of house music [...] against the rules of all good manners". It is not clear what Ferrara means by this cryptic phrase, but what is certain is that the guests in the studio are two youngsters, whose embodiment of that "certain conception" is remarkable. The first is none other than Lory D: producer, DJ, and preeminent icon, with a sensibility towards a futuristic and embittered technophilia; the second is his crony

and fellow DJ Leo Anibaldi, who figured as his adumbral, dark, and experimental counterpart. What is immediately clear is that the kind of house music referred to by Ferrara is of little relevance; Lory D and Anibaldi were the champions of the most dystopic and obsessive kind of techno, and the culture they come from bears a name that, to Italians in 1991, still sounded utterly mysterious: *rave*. The result of their disparity is fantastic: in less than three minutes, the two mock Ferrara with a long series of double entendres and coded messages, launch into a deafeningly loud recital about rave music, while Ferrara desperately implores them to stop, screaming "Enough! Enough!", while Jo Squillo breaks out into an improvised dance routine.

By the time Ferrara became an impromptu sociologist of new youth subcultures in 1991, raves had already been raging in England for at least three years, yet it still remained a largely unknown phenomenon in Italy. That is, except in one

62

63

VALERIO MATTIOLI

Nel 1991 in cui Ferrara si improvvisava sociologo delle nuove sottoculture giovanili, i rave imperversavano in Inghilterra da almeno tre anni, ma in Italia restavano un fenomeno in larga parte ancora sconosciuto. Tranne che in un posto: Roma. D'accordo, qualche focolaio cominciava a intravedersi anche altrove, ma solo a Roma si sviluppò un movimento rave degno di questo nome, capace di tenere testa al corrispettivo inglese sia in termini di numeri che, come dire, di *filiera*. Il merito era tutto di personaggi come lo stesso Lory D, che nei tardi anni Ottanta introdussero in città i grandi raduni di massa a suon di techno (e di ecstasy) concepiti per andare avanti fino a mattina inoltrata in una specie di riattualizzazione sci-fi di qualche antico bacchanale dionisiaco. Da qui nacque il mito tutto locale del cosiddetto "suono di Roma": i Novanta nemmeno erano iniziati che un'intera città si riscopriva techno, con tanto di emittenti di riferimento (Radio Centro Suono), negozi di dischi specializzati (Remix), musicisti (oltre i soliti Lory D e Anibaldi ricordiamo almeno Max Durante e i D'Arcangelo, ma la lista sarebbe lunga) etichette discografiche (ACV, SNS), e ovviamente feste – o meglio *rave party*. Tra 1989 e 1993 i rave romani divennero talmente grossi da segnare l'immaginario cittadino dal centro storico alla più coatta delle borgate di periferia, e per le feste dentro e fuori il GRA passarono nomi storici della techno che a rileggerli quasi non ci si crede: Derrick May, Prodigy, Joey Beltram (l'autore di *Energy Flash*: chiedere a Simon Reynolds per ulteriori ragguagli), un giovanissimo Aphex Twin ancora non assunto al rango di megastar della "dance intelligente".

64

place: Rome. Sure, a few hubs were beginning to be noticed elsewhere, but it was only in Rome that a rave movement developed worthy of being named, one able to keep up with its English counterpart, whether in numbers or—what some might call—*industry*. It was all thanks to individuals like Lory D, who in the late 80s staged mass gatherings in the city devoted to the sound of techno (and ecstasy), designed to go on until late morning like some kind of sci-fi restaging of an ancient Dionysian bacchanal. Here, the local myth of the so-called "sound of Rome" was born. The 90s had not even begun when the entire city discovered techno, with multiple broadcasting stations (Radio Centro Suono), specialised record stores (Remix), musicians (besides the usual Lory D and Anibaldi, other figures such as Max Durante and D'Arcangelo are also remembered, but the entire list would be too long here), record labels (ACV, SNS), and of course, parties—or better yet, rave parties. Between 1989 and 1993, Roman raves became so extensive that they

began to mark the city's imaginary, from the city centre to the trashiest working-class suburbs. Upon re-visiting the list, it's hard to believe the famous names who passed through the parties both in and out of the *Grande Raccordo Anulare*, circumscribing the city of Rome: Derrick May, Prodigy, Joey Beltram (the author of *Energy Flash*: for more information, ask Simon Reynolds), and an extraordinarily young Aphex Twin who had not yet risen to the status of an 'intelligent dance music' megastar.

You can find a good summary of the birth of rave culture in the recently reprinted *Mondo Techno* by Andrea Benedetti, even if it is true that, more than a national phenomenon, the rave moment remained for many years a thing mostly confined to Rome—at least, if we want to take the term 'movement' seriously. In the meantime, what matters is that in 1993, the parties organised by Lory D and company had become so swollen with participants that they became

**SU ROMA
COMINCIARONO
A CONVERGERE
DA TUTTA
EUROPA
LE COMUNITÀ
NOMADI
(IN GERGO LE
TRIBE) CHE
SPOSAVANO
SENSIBILITÀ
TRAVELLER →**

→ **TARDO-HIPPIE
E FASCINAZIONE
PER LE
RITMICHE
INDUSTRIALI DI
UNA
TECHNO
SEMPRE PIÙ
DURA E
(ANCORA PER
USARE IL GERGO
DEL PERIODO)
“BARATTOLOSA”**

These communities, called “tribes” in techno colloquialism, merged a late-hippie traveller sensibility with a fascination for the industrial rhythms of an increasingly more intense and (again, to use the colloquial term) *barattolosa*, or ‘tin-like’, techno.

Un buon riassunto della nascita della cultura rave in Italia lo trovate nel recentemente ristampato *Mondo Techno* di Andrea Benedetti (Stampa Alternativa), anche se è vero che, più che di fenomeno nazionale, il movimento rave rimase per molti anni una faccenda perlopiù confinata a Roma - almeno se vogliamo prendere l’espressione “movimento” sul serio. Quello che intanto importa è che nel 1993 le feste organizzate da Lory D e compagni si erano fatte talmente partecipate da diventare ingestibili: troppa gente, troppi soldi, troppe droghe, troppe risse. Era insomma chiaro che un’epoca si era ormai conclusa, e il risultato fu che il movimento entrò nella sua seconda, cruciale fase: quella dei “rave illegali”.

Stavolta l’origine va ricercata nella saldatura - fino a quel momento impensabile - tra borgatari ex frequentatori della primissima scena rave e mondo delle occupazioni antagoniste. Vere e proprie istituzioni clandestine come Spaziokamino (il centro sociale di Ostia) e Hard Raptus (un collettivo di Primavalle con tanto di trasmissione su Radio Onda Rossa) battezzarono un nuovo modo di intendere il rave fuori da ogni logica commerciale, alla ricerca di spazi abbandonati tra gli interstizi della metropoli dove celebrare settimanalmente il rito della TAZ o “Zona temporaneamente autonoma”. Se la stagione 1989-1993 rappresenta per la scena romana la “fase pionieristica”, quella che dal 1994 arriva al 1997 fu la “fase eroica” che trasformò i rave illegali in un fenomeno autenticamente di massa, al punto che su Roma cominciarono a convergere da tutta Europa le comunità nomadi (in gergo le *tribe*) che sposavano sensibilità traveller tardo-hippie e fascinazione per le ritmiche



B

67

unmanageable: too many people, too much money, too many drugs, too many fights. It was clear that an era had now ended, and the result was that the movement entered its second, crucial phase: that of the ‘illegal rave’.

Its origin could be found in the encounter between the former participants of the very first rave scene, and the opposite world of occupied spaces—a meeting which, prior to this moment, was unthinkable. Legitimately underground institutions like Spaziokamino (the centro sociale of Ostia) and Hard Raptus (a collective from Primavalle, who would broadcast often on Radio Onda Rossa) baptised a new understanding of rave, setting itself apart from any commercial logic, and looking for abandoned spaces around the interstices of the metropolis where they could celebrate the ritualistic creation of so-called *Temporary Autonomous Zones* (TAZ) on a weekly basis. If the 1989-1993 season represented the ‘pioneering phase’ of the Roman scene,

the 1994-1997 was the ‘heroic phase’ that transformed illegal raves into a real mass phenomenon, to the point that nomadic communities from all over Europe started to converge on Rome. These communities, called ‘tribes’ in techno colloquialism, merged a late-hippie traveller sensibility with a fascination for the industrial rhythms of an increasingly more intense and (again, to use the colloquial term) *barattolosa*, or ‘tin-like’, techno.

Marking the end of this heroic phase was the occupation of Fintech, an immense ex-factory in Castel Romano that transformed from a TAZ to a *permanently* autonomous zone, thanks to the continual presence of tribes and travellers visiting from everywhere. It was a sad ending: from its previous position as a free space, Fintech plummeted into becoming an infernal cluster of shops, full of dead and bad vibes. It would be wrong, however, to regard the legacy of Roman rave in the light of this tragic ending.

industriali di una techno sempre più dura e (ancora per usare il gergo del periodo) “barattolosa”.

A segnare la fine della fase eroica fu l’occupazione della Fintech, un’immensa ex fabbrica in località Castel Romano che da TAZ si trasformò in zona *permanentemente* autonoma grazie alla presenza stanziale di tribe e traveller provenienti da ogni dove. Fu un finale triste: da spazio liberato, la Fintech precipitò in un girone infernale di spaccio, morti e cattive vibrazioni, ma sarebbe ingiusto rileggere l’eredità della stagione rave alla luce del suo infelice esito. Anche perché, piuttosto curiosamente, è solo attorno alla seconda metà dei Novanta che di “movimento rave” si può infine parlare anche nel resto d’Italia. Da allora, la cultura rave ha attraversato innumerevoli altre fasi (il romanzo *Muro di casse* di Vanni Santoni restituisce bene il clima di quello che sarebbe diventata dai 2000 in poi), eppure è difficile non guardare con un pizzico di nostalgia a quella surreale puntata de *L’istruttoria* in cui Ferrara veniva deriso da due pischelli che blaterano di “pompa inaudita”. Non avrà avuto lo stesso impatto della celebre apparizione dei Sex Pistols allo show di Bill Grundy, d’accordo; ma forse, nella storia della televisione italiana, è la cosa che più vi è andata vicina.

c



Also because, oddly enough, it is only around the late 90s that we can finally speak of the ‘rave movement’ in the rest of Italy. Since this time, rave culture has gone through countless phases (the novel *Muro di casse* by Vanni Santoni gives a good sense of what it would become from 2000 onwards). Nevertheless, it is difficult not to look at that surreal episode of *L’istruttoria*, in which Ferrara was ridiculed by two yobs blathering on about the ‘never-heard-before pumping sound’ with just a pinch of nostalgia. It might not have had the same impact as the Sex Pistols’ infamous appearance on Bill Grundy’s show, for sure—but perhaps, at least in the history of Italian television, it’s the next closest thing.

A, B & C Lory D @ L’istruttoria con Giuliano Ferrara, 1991, Youtube <<https://www.youtube.com/watch?v=IhzmJYQKNyU>> courtesy user Discodelirio

HARDCORE WILL NEVER DIE

Hardcore Will Never Die
Federico Chiari

All'ingresso del Number One campeggiava una grande scritta: "Il locale dell'impossibile", uno slogan diventato un'ossessione per intere generazioni di frequentatori. "Quando avevo quindici anni e andavo a ballare al Number, la scritta era già lì", racconta Claudio Lancini in arte Lancinhouse, il DJ che ha fatto la fortuna del Number One a livello internazionale, facendolo diventare uno dei locali simbolo della techno hardcore in Italia. La discoteca aprì nel 1979 e, con i suoi oltre 28.000 metri quadrati, è una delle più grandi d'Europa. Si trova tuttora a Rovato, nella parte meridionale della Franciacorta, a ovest di Brescia.

La fama di tempio della gabber e dell'hardcore contrasta fortemente con i suoi interni lussuosi e marcatamente kitsch. All'interno finte statue greche, colonnati, balaustre ed ampie scalinate, *trompe-l'oeil*, tendaggi, pavimenti con fantasie geometriche in bianco e nero; all'esterno prati all'inglese, fontane e un anfiteatro greco, con tanto di piante rampicanti dipinte sui muri. Il contrasto tra l'ambiente e la musica infernale che vi rimbombava all'interno produceva un effetto straniante in chi lo visitava.

Il proprietario del Number One è Mario Basalari, che molti raver ricordano come il signore con baffi scuri, cravatta e giacca beige che girava per il locale e, a fine serata, prendeva il microfono per raccomandare ai ragazzi di «non farsi male», mentre in pista si scatenava il consueto delirio. Mario possiede una



Hardcore Will Never Die
Federico Chiari

At the entrance of Number One you'd find the words: "the space of the impossible", a slogan which became an obsession for an entire generation of partygoers. "When I was fifteen years old and went to dance at Number [One], the words were already there", recounts Claudio Lancini aka Lancinhouse, the DJ who first cemented his international fame at Number One, positioning it as one of the most symbolic places of hardcore techno in Italy. The discothèque opened in 1979 and—with its more than 28,000 square meters—is one of the biggest club spaces in all of Europe. It still exists in Rovato, in the southern part of Franciacorta, west of Brescia.

The fame of Number One as a temple of gabber and hardcore contrasts strongly with its luxurious and markedly

kitsch interiors. Inside are fake Greek statues, columns, balustrades and wide stairways, *trompe-l'oeil* illusions, curtains, black-and-white patterned floors; outside are English lawns, fountains, and a Greek amphitheatre, complete with climbing vines painted all over its walls. The contrast between the physical environment and the infernal music that reverberated inside produced a disorienting effect for whoever would visit it.

The owner of Number One is Mario Basalari, who many ravers remember as the gentleman with a dark moustache, tie, and beige jacket, who went around the place, and, towards the end of the night, would take to the microphone urging the young party-goers 'not to get hurt' on the dance floor when the usual delirium was unleashed. Mario possessed an entrepreneurial and impulsive personality, which led him to constantly renovate and expand the premises. These often-extensive renovations would start Sunday

A

71

FEDERICO CHIARI

70

personalità intraprendente ed estrosa, che l'ha portato a rinnovare e ampliare costantemente il locale. Questi lavori di ristrutturazione, spesso ingenti, partivano la domenica sera alla chiusura e terminavano il giovedì, prima della riapertura del fine settimana. La Sala 2, l'ultima in ordine di realizzazione delle tre che lo costituiscono, fu terminata nel 1989 e diventò negli anni la sala dedicata alla musica hardcore.

Quando viene inaugurata, la Sala 2 è un piccolo gioiello tecnologico: misura oltre 1700 metri quadrati e può vantare un impianto da 30.000 Watt. La parte centrale del soffitto è dotata di un sistema di illuminazione a tre facce, ciascuna delle quali provvista di un diverso set di effetti luminosi. Un solo lato del soffitto è armato di 800 fari, quantità abnorme che potrebbe illuminare 40 discoteche di medie dimensioni; il secondo lato è dotato di strobo e laser e il terzo, munito di neon, serviva ad illuminare la discoteca durante il famoso "rito" dell'ultimo disco.

Claudio Lancini diviene il DJ resident della Sala 2 già nel lontano 1982: «All'inizio guadagnavo 50.000 lire a serata. Per me era un hobby, avevo un'impresa edile; solo dopo è diventato un lavoro». Nel 1989 avviene il passaggio dalla dance ai primi dischi techno: fanno la loro comparsa la cassa in quattro quarti e i suoni lamentosi del sintetizzatore Roland Alpha Juno, quel suono che in Inghilterra veniva chiamato "hoover" e che in Italia era noto come "zanzara". «Fu in radio che si cominciarono a sentire le "zanzare": è cominciato tutto lì», racconta Claudio; «io ho cercato di seguire quel filone. Nel '92 sono andato in Olanda con degli amici e mi hanno portato a un party hardcore. Ci



72

B

night after closing and would finish Thursday, right before the club reopened for the weekend. Sala 2, the last one of the three in line to be constructed, was completed in 1989 and became known, over the years, as the room dedicated entirely to hardcore music.

Upon opening, Sala 2 was a tiny technological gem: over 1,700 square meters and boasting a 30,000-watt system. The central part of the ceiling featured a three-sided lighting system, each of them glowing with a different set of effects. One side of the ceiling was armed with 800 beams of light, an abnormally high quantity, enough to illuminate forty regular discotheques; the second side was equipped with strobes and lasers; and the third, fitted all in neon, served to illuminate the club during its famous "ritual" during the last track of the night.

Claudio Lancini became the resident DJ of Sala 2 as early as 1982: "At the beginning, I was earning 50,000 lire a night. For me, it was a hobby, I had a construction company; only later did it become a job." In 1989, dance music started to be replaced by the first techno records: a shift to a 4/4 beat and an introduction of the Roland Alpha Juno synthesizer—a sound that was called 'hoover' in England and 'mosquito' in Italy. "The 'mosquito' started to be heard on the radio: it all started there," remembers Claudio; "I tried to follow that vein. In 1992, I went to Holland with some friends and they took me to a hardcore party. Paul Elstak was playing, who at that time called himself Holy Noise. I had no idea that this kind of musical genre even existed. I liked the sounds, and I thought that they could work back in Italy. The next day, I went to Mid-Town [a historic record shop in Rotterdam] to buy discs, and I started to play them every so often, especially towards the end of the evening, when I could make room for the sounds of techno: it was my luck, and the luck of Sala 2."

suonava Paul Elstak, che all'epoca si faceva chiamare Holy Noise. Io non conoscevo nemmeno l'esistenza di questo genere musicale. Mi piacevano le sonorità, e ho pensato che potevano funzionare anche da noi. Il giorno dopo sono andato in Mid-Town [storico negozio di dischi di Rotterdam, N.d.A.] a comprare i dischi e ho iniziato a passarli ogni tanto, soprattutto verso fine serata, dove davo spazio alle sonorità techno; è stata la fortuna sia mia che della Sala 2».

Il Number One, una comune discoteca di provincia, cominciò così, grazie alla radicalità della proposta musicale, ad attrarre un pubblico nuovo dalle province limitrofe, che man mano sostituì i clienti locali. Una volta mi capitò di parlare con un vecchio frequentatore del Number, che mi raccontò un episodio di questo periodo di transizione: «Quando andavo io al Number era una normale discoteca; ci andavi ben vestito, ti sedevi al tavolo, ordinavi una bottiglia e guardavi le ragazze. A un certo punto vidi spuntare questo tizio vestito tutto argentato, come un robot o un uomo spaziale, con i capelli argentati dritti sulla testa!».

A proposito del vestiario Claudio spiega: «Il Number era sempre una carnevalata: c'era chi veniva vestito da infermiere, chi con tute da lavoro, chi da motociclista, con tanto di casco! Uno mi regalò addirittura un cappello fatto di cannucce intrecciate! [Era uso comune masticare le cannucce per alleviare la sintomatica contrazione delle mascelle causata dall'ecstasy, N.d.A.] Molti usavano le cannucce infilate nei capelli, magari fissate con elastici per non farle cadere... C'era gente che in settimana lavorava in banca in giacca e cravatta

And so, Number One, an average small-town club, began. Thanks to the radical nature of its music, it began to attract new audiences from neighbouring regions, which gradually replaced its locale clientele. Once I happened to speak with an ex-patron of Number One, who told me an anecdote about this period of transition: "When I went to Number, it was a normal club; you would go well dressed, sit at the table, order a bottle, and watch the girls. But at a certain point, I saw this guy walk past out of nowhere, dressed entirely in silver, like a robot or spaceman, with silver hair spiked straight up on his head!"

Speaking of clothing, Claudio explains: "Number was always a carnival: there were those who came dressed as nurses, those with work uniforms, those in motorcycle gear, complete with a helmet! One even gave me a hat woven entirely out of plastic straws! [It was common practice to chew on straws in order to alleviate symptoms of contracting jaw

muscles caused by ecstasy] Many used the straws tucked in their hair, sometimes tied with an elastic band so that it wouldn't fall down... There were people who worked in the bank with a suit and tie during the week, and would come to Number dressed up like this... It was a way to escape from the stress! In the posh nightclubs, you had to go dressed up with a button-down shirt and trousers—you couldn't wear sneakers, there was a certain dress code... there, no!"

Hotrebor, a DJ of hardcore and regular clubgoer at the time, recounts: "first of all, I remember that, upon entering, there was an intense odor of *poppers* [the commercial version of amyl nitrite]: that was the real drug of Number, cheaper than ecstasy. Inside, I've seen everything! Everyone danced around bare-chested; also because it was incredibly hot, of course, but there was no other nightclub like this, it was total anarchy! It was a middle ground between a club and a centro sociale. It was the most eclectic place that I've ever

73

e che veniva al Number travestito così... Era un modo di evadere dallo stress! Nelle discoteche fighette dovevi andare vestito con camicia e pantaloni, non potevi mettere le scarpe da tennis, ci voleva un certo abbigliamento... lì no!».

Hotrebor, DJ hardcore che all'epoca era un frequentatore abituale della discoteca, racconta: «Innanzitutto ricordo che entrando c'era questo fortissimo odore di popper [versione commerciale del nitrito di amile, N.d.A.]: era quella la vera droga del Number, più economica dell'ecstasy. Dentro al Number ho visto succedere di tutto! Si ballava tutti quanti a petto nudo; perché faceva un caldo incredibile, certo, ma non esisteva un'altra discoteca così, era l'anarchia totale! Una via di mezzo tra un club e un centro sociale. Era il posto più eclettico che abbia mai visto: dal tipo vestito in giacca e cravatta fino al punkabbestia più sgangherato. E in mezzo skinheads, metallari, mods, discotecari, dark... [...] Nel 1994 avevo degli amici metallari che odiavano la techno. Mi offrii di pagargli l'ingresso al Number One. Dopo due ore dall'ingresso mi dissero: "Ma questa non è una discoteca, questa non è gente normale e soprattutto questa non è musica da discoteca!"».

L'atmosfera di libertà e di festa che si respirava all'interno portava chi lo visitava una volta a tornarci, e la sua fama di luogo "borderline" contribuì ad ammantarlo di un'aura leggendaria. Man mano il vecchio pubblico scomparve, le due file di divanetti a bordo pista furono rimosse e affluì una nuova generazione di raver. Racconta Claudio: «Il passaggio dalla dance all'hardcore è stato molto bello; suonavo tutto, a 360 gradi. È stato bello proporre alla gente questo cambio di

stile, che era l'opposto di quello che si suonava prima. E riuscire a metterlo in testa alle persone per me è stata una sfida. Ci sono stati pro e contro: il pro è che è arrivata in massa gente nuova, da tutta Italia e addirittura dall'estero: c'erano autobus tutti i sabati dalla Svizzera e dalla Germania. Il contro è che la gente del posto non è più venuta. Anche per le serate dance faticavano a venirci perché era ormai visto come il locale di tendenza negli ambiti techno e hardcore. Ma comunque il Number era sempre in crescita; se andavano via cinquanta persone ne arrivavano cinquecento nuove».

Le compagnie provenienti dalle province limitrofe, Bergamo, Milano, ma anche Torino, Bologna fino al sud Italia, erano spesso di ultras. Per evitare di incontrarsi con gruppi rivali occupavano zone diverse della pista, secondo una rigida territorializzazione: passare per la zona sbagliata poteva scatenare risse, che del resto al Number One non sono mai mancate. Per molti la vita da ultras si intrecciava con la vita da discoteca: a fine nottata, la domenica mattina, si andava al "Numberino" (un distaccamento del Number One gestito dal fratello di Mario Basalari, che proponeva una sorta di "after party" hardcore), per poi andare allo stadio e ritornare in discoteca la domenica pomeriggio, in un estenuante *tour de force* sostenuto da generose quantità di droga.

Nella primavera del 1994 DJ Rob, resident del leggendario club Parkzicht di Rotterdam e fondatore dell'etichetta Coolman Records, suonò al Number One. Fu l'inizio degli eventi chiamati *Hardcore Warriors*, nei quali Claudio Lancini venne affiancato da ospiti stranieri; fra i primi gli Euromasters, Maurice



74

seen: from the guy dressed in a suit and tie to the most derelict gutterpunks, with skinheads, metalheads, mods, party lovers, and goths in between.... In 1994, I had some metal friends who hated techno. I offered to pay for their cover charge to Number One: two hours after entering, they told me 'Wait, this isn't a discotheque, these are not normal people, and above all, this is not music that belongs in a discotheque!'"

The atmosphere of freedom and celebration that characterised the club led those who visited it to return, and its reputation as a place at the fringes of society helped to surround it with a legendary aura. As its old public gradually disappeared, the two rows of sofas lining the edge of the dance floor were removed, and in flooded a new generation of ravers. Claudio explains: "the transition from dance to hardcore was great. I played everything, all 360 degrees. It was nice to be able to introduce to the public a change in

style, which was the opposite of what I was playing before. It was a challenge for me to try to really get it to stick in people's minds. There were pros and cons: the pro was that new people arrived *en masse*, from all over Italy, and even abroad: there were buses every Saturday coming from Switzerland and Germany. The con was that the locals no longer came. Even the conventional dance nights struggled to bring audiences here, because by then it was already seen as a place for techno and hardcore trends. Anyways, Number was always growing; if fifty people left, five hundred new people would arrive."

Those coming from neighbouring provinces, such as Bergamo and Milan, but also Turin, Bologna, and cities reaching as far as southern Italy, were often die-hard hooligans. In order to avoid a confrontation with rivaling groups, each one occupied a different zone on the dance floor according to strict territorial rules: crossing through the wrong area

could trigger a fight, which, in fact, Number One saw plenty of. For many, the life of a hardcore sports fan was intertwined with the life of the hardcore nightclub: at the end of the long night, on Sunday morning, they would head over to "Numberino" (a club separate from Number One, managed by the brother of Mario Basalari, which aimed to provide a kind of hardcore after-party), leave to go to the stadium, and then return to the club Sunday afternoon, in a grueling *tour de force* sustained by a generous amount of drugs.

In the spring of 1994, DJ Rob—resident of the legendary club Parkzicht in Rotterdam and founder of the record label Coolman Records—played at Number One. It was the beginning of a series of events dubbed 'Hardcore Warriors', in which Claudio Lancini was joined by foreign guests; among the first were Euromasters, Maurice Steenbergen (Rotterdam Termination Source), and Paul Elstak. DJ Claudio—who by now went by the stage name of Claudio

Lancinhouse—included Elstak into the mix as a way to thank him for having produced a record through Rotterdam Records that made mention of "Lancinhouse", meaning "Lancini house", thus coining his moniker.

What contributed most to Number One's fame was the 'ritual of the last dance'. Usually, this involved very heavy and fast tracks, with a special introduction and buildup, literally able to drive the crowd into delirium. The first tracks suitable for this purpose followed the structure set by the symbol of Rotterdam Records, the Euromasters (plus their various side projects). This involved songs like "Groen van Koen" by Hooihouse, a frenzied ride of a drum machine pushed to its very limit, accompanied by crackling and wailing synthesizers, suddenly interrupted by the sound of foam noisily sucked in by a can of beer; or "Dominee Dimitri" by De Klootzakken, a lava-like cauldron of satanic screams; or, above all, "Hand in Hand, Gabbers" by De Kuipkanjers, a

75

Steenbergen (Rotterdam Termination Source) e Paul Elstak. Proprio Elstak incluse Claudio nei ringraziamenti di un disco della Rotterdam Records riferendosi alla “Lancinhouse”, intendendo cioè “Casa Lancini”; da lì deriva il nome d’arte Claudio Lancinhouse, che sostituì il precedente “DJ Claudio”.

Ciò che contribuì più di tutto alla fama del Number One è stato il “rito dell’ultimo disco”; solitamente si trattava di tracce molto pesanti e molto veloci, con un’introduzione e uno svolgimento particolari, in grado di far letteralmente impazzire la folla. I primi brani adatti a questo scopo venivano dalla formazione simbolo della Rotterdam Records, gli Euromasters (e dai loro vari progetti collaterali). Brani come *Groen van Koen* di Hooihouse, una folle cavalcata di *drum machine* saturata fino al limite, accompagnata da sintetizzatori gracchianti e ululanti, interrotta improvvisamente dal suono di schiuma che viene rumorosamente succhiata da una lattina di birra; oppure come *Dominee Dimitri* di De Klootzakken, magmatico calderone di urla sataniche; ma soprattutto *Hand in Hand*, *Gabbers* di De Kuipkanjers, riadattamento dell’inno da stadio degli ultrà del Feyenoord *Hand in Hand Kameraden*, dove la melodia, distorta come attraverso un citofono mal funzionante, viene accompagnata dalla grancassa della TR-909 su un tempo altalenante e malfermo.

«La gente ha cominciato a prenderlo come una cosa diversa, no? Siccome *Hand in Hand Gabbers* aveva un ritmo che aumentava, la gente si gasava e hanno cominciato a spingersi a vicenda... È nato così, dal niente! Tra amici, uno tirava dentro quell’altro, poi quell’altro, poi quell’altro, nell’arco di qualche



76

readaptation of a sports anthem sung by the die-hard supporters of Feyenoord, where the melody, distorted through a malfunctioning intercom system, is accompanied by a TR-909 bass drum, over a wildly fluctuating and wobbly beat.

“People started to see it as a different thing, right? Since “Hand in Hand, Gabbers” had this buildup in rhythm, people got hyped up and began to push each other... This is how it began, out of nothing! One friend would pull in another, then another, then another, and within the space of a few months, it became a ritual: a ritual of shoving [each other]! But it was only for the last song. As the years went on, this ritual would only happen during the last song, because people never pogo danced during the evening. The room was so full that people weren’t able to push others around, and so they would hug each other tightly instead. From up above, you would see a mass of people moving around in union, like rugby players... the only thing is that there are

only ten players in rugby, whereas there were a thousand people there! It was a beautiful thing to see. Later on, it was understood that pushing each other wasn’t enough, and so they started to jump on top of one another!”

In 1996, Lancinhouse and Jappo (a young DJ who had joined Claudio as a resident DJ of Number One) began to produce tracks designed specifically for this purpose. The first song of the series, “Oh Claudio, Play This Song” (which Lenny Dee helped produce), broadcast what seemed to be an entire stadium chanting in unison “Claudio, play this song.” In reality, it was a sample taken from a live U2 record, but the illusion was perfect; layered on top of the chorus was another, grotesque and bouncy melody, before culminating in a final sprint at 250 BPM. The main construction was similar in all of the songs, and was created specifically for the movements of the masses of people during the final ritual of the night, in a feedback loop involving the

mese è diventato un rito: quello delle spinte! Ma era solo per l’ultimo disco. È andato avanti anni ad esser solo per l’ultimo disco, perché la gente non pogava durante la serata. La sala era talmente piena che la gente non riusciva a spingersi, perciò si abbracciavano l’un l’altro e da sopra vedevi la massa di gente che si spostava di qua e di là, a mo’ di giocatori di rugby... Il problema è che nel rugby sono in dieci, lì erano in mille! Era una cosa bella da vedere. Poi si capisce che le spinte non bastavano più, e hanno cominciato a saltarsi addosso!».

Nel 1996 Lancinhouse e Jappo (un giovane DJ che aveva affiancato Claudio come DJ resident) cominciarono a produrre tracce ideate appositamente a questo scopo. Nel primo brano della serie, *Oh Claudio, Play This Song*, (alla cui realizzazione partecipò Lenny Dee) sembra che un intero stadio ripeta in coro “Claudio, play this song”; in realtà si tratta di un campionamento preso da un disco live degli U2, ma l’illusione è perfetta; al coro si somma una grottesca e saltellante melodia, prima di una cavalcata finale a 250 BPM. L’idea costruttiva è simile in tutti i brani, ed è modellata appositamente sugli spostamenti della massa di gente nel momento del finale, in un feedback ravvicinato tra produttore, DJ e dancefloor, in grado di influenzarsi reciprocamente per dar vita ad un rituale collettivo in evoluzione. «Tutti questi brani sono stati concepiti come finale; duravano poco, c’era una parte lenta e poi la parte che “menava” e nella quale la gente si ammassava, che durava poco, per fare in modo che la gente non si pressasse troppo. Poi di nuovo una parte lenta, dove la gente si riapriva. Era studiata, la cosa», spiega Claudio.

producer, the DJ, and the dancefloor—each element mutually influencing the other, creating a group ritual in the process. “All of these tracks were conceived as a finale; they didn’t last long, there was a slow part and then a part that really thrashed around, during which people gathered—but it was short—so that it didn’t get too rough. Then the slow part again, when the mass of people would break up. It was all analysed”, explains Claudio.

From being a moment of collective euphoria, this finale developed over the years into a kind of guerilla warfare. When the lights were turned on, the dance floor empty and the music shut off, participants (up to a thousand people) would all run towards the centre and collide, like a *mosh pit* at a metal concert, in a triumph of exaltation and violence. Crushed thoraxes, fractures, and bruises of all kinds counted among the frequent collateral damage of this extreme practice. This kind of scene, a hellish circle,

was unquestionably unique for any discoteque. In Holland, for example, pogo-ing was not allowed; Dutch gabbers, for whom being accidentally elbowed at a party was already irritating enough, disparagingly saw this interpretation as a completely Italian interpretation of hardcore.

Towards the end of the 90s, these violent heaps of people consolidated into a much more recognisable and structured tradition: a human pyramid, whose purpose it was to reach the ceiling of Sala 2. When the lights came back on at the end of the night, groups of people would huddle together to create a ring, forming the central base of the pyramid. From there, this centre would be surrounded by pairs of people, one sitting on the shoulders of another; if all went well, this would create a second, higher, layer of people. At that point, others still would begin to assault this tower from all sides, clambering over the backs of those below in order to reach the top.

77

Dall'essere un momento di euforia collettiva il finale diventò, nel corso degli anni, una sorta di guerriglia. All'accensione delle luci la pista si svuotava, per poi richiudersi da ogni parte alla partenza della musica; tutti i partecipanti alla mischia (fino a un migliaio di persone) correvano verso il centro scontrandosi, come nel mosh pit dei concerti metal, in un tripudio di esaltazione e violenza. Toraci schiacciati, fratture e contusioni di ogni tipo erano l'effetto collaterale di questa pratica estrema. Questo scenario da girone infernale è assolutamente unico per una discoteca: in Olanda, ad esempio, il pogo non è permesso; i gabber olandesi, per i quali essere urtati per sbaglio a una festa è già sufficientemente irritante, vedono negativamente questa interpretazione tutta italiana dell'hardcore.

Verso la fine degli anni Novanta i mucchi selvaggi del Number One sono andati consolidandosi in una consuetudine più riconoscibile e strutturata: quella della piramide umana, il cui scopo è quello di toccare il soffitto della Sala 2. Appena si accendono le luci a fine serata, gruppi di persone si abbracciano per le spalle in modo da formare una base centrale ad anello per la piramide; da ogni parte provengono coppie, uno portato a cavalcioni sulle spalle dell'altro, che vanno verso il centro; se tutto va bene si forma un secondo anello più alto di persone. A quel punto altri ancora cominciano ad assaltare questa torre da tutti i lati, scalando le schiene di quelli sotto cercando di arrivare in cima. Non sempre la cosa va a buon fine, e la torre crolla lasciando a terra un mucchio di corpi intrecciati. Altre volte la piramide non è così organizzata, e semplicemente ha origine da concentrazioni compatte di centinaia di persone

che saltano disordinatamente l'una sull'altra. Se la torre non è abbastanza alta, chi si trova in quel momento in cima a volte spicca un salto nel tentativo di raggiungere il soffitto, per poi ricadere sulla folla che si accalca tutto attorno. Molte volte la piramide viene interrotta da improvvisi movimenti nella calca: allora un'ondata di gente spinge via la base della piramide che crolla su se stessa. Se lo scopo viene raggiunto, a volte chi tocca il soffitto rimane aggrappato all'impianto luci, come un giocatore di basket al canestro, con il rischio di dover lasciarsi andare ad un "volo" di cinque metri.

Nel 1998 la rivista olandese *Update Magazine* dichiarò la morte dell'hardcore, almeno come fenomeno di massa. Mentre lì la scena stava tornando nell'underground, dopo l'incredibile successo commerciale degli anni precedenti, nel Nord Italia stava subendo il processo inverso: l'hardcore stava uscendo dalle discoteche per divenire fenomeno di costume (cominciando anche ad apparire sui giornali, con il conseguente allarme mediatico). L'ondata gabber del Duemila venne associata ai giovani teppisti con bomber, teste rasate e tendenze destrorse (quella che, all'estero, era nota come "Lonsdale Youth"). L'afflusso di questa nuova generazione cambiò la composizione del pubblico ai party. La massa eterogenea e informale del Number One, fino a quel momento non così rigidamente connotata, andò cristallizzandosi in due principali sottogruppi: i gabber e gli hardcore warriors.

Gli "hardcore warriors" prendono il proprio nome dagli omonimi eventi mensili di cui abbiamo già parlato; questo termine era quindi già in uso per indicare il frequentatore del Number One, anche se solo attorno al 2000 si forma uno stile

78



Things didn't always go well, and the tower often collapsed, leaving a pile of bodies entangled on the floor. Other times, the pyramid was not quite organised, and was simply the result of a concentration of hundreds of people, leapfrogging on top of one another in disarray. If the pyramid was not high enough, those who found themselves at the top would sometimes jump in the effort to try to touch the ceiling, falling back on top of the crowd surging all around. Frequently, the building of the pyramid was interrupted by sudden movements among the crowd: when that happened, a wave of bodies would shift the base of the pyramid, causing it to buckle in on itself. If the goal was actually accomplished, whoever touched the ceiling would remain clinging to the lighting fixtures, like a basketball player hanging onto the basket, with the risk of having to let go and drop in a five metre 'flight' straight down.

In 1998, the Dutch *Update Magazine* declared the death of hardcore, at least as a mass phenomenon. While the scene there was returning to its underground roots, after the incredible commercial success of the previous years, it was undergoing the opposite process in Northern Italy: here, hardcore was taking off from nightclubs to become a mass-cultural phenomenon (it also started to appear in newspapers, consequently alerting a panicked media). The wave of gabbers during the 2000s came to be associated with young delinquents, sporting bomber jackets, shaved heads, and right-wing tendencies (known abroad as 'Lonsdale Youth'). The influx of this new generation changed the composition of the crowd. The diverse and spontaneous crowd that made up the audience at Number One—who until then did not carry any rigid connotations—crystallised into two main subgroups: the gabbers and the hardcore warriors.

79

The hardcore warriors borrowed their name from the 'hardcore warrior' monthly events previously mentioned. The term, therefore, was already in use in order to refer to Number One regulars, even if it was only around the year 2000 that it formed a recognisable and consolidated style. The look of the hardcore warrior at the start of the millennium was halfway between emo-punk and a character from *Street Fighter*, conveniently fitted with accident-prevention clothing, in recognition of its working class roots: cycling shirts and shorts, safety vests from construction sites, heavily-ripped jeans, motorcycle gloves, coloured contact lenses, and Buffalo shoes, usually, with wedge heels so high that they made the boys who wore them look like banshees. Girls would wear skin-tight shorts, so short that they ended mid-buttcheek, with fishnet stockings underneath and fluorescent leg warmers made of fake fur. But the most noticeable thing was their hair, as a *bona fide* field of experimentation: it seems that their goal was to attain the

highest possible height, and in order to do this, they would soak their hair in gelatin, erecting mohawks and spikes that would exceed fifty centimeters, dyed in the most unexpected colours. After a whole night of clashes and collisions, some of these points would give out and seem to break at its base, only to dangle over the sides of their heads. Some girls limited themselves to wearing their hair in a long ponytail tied at the nape, with their temples entirely shaved. Their makeup often looked like Brandon Lee's character in *The Crow*, or, with the fake smiles painted over their lips, even recalled the Joker from *Batman*.

The Space Trip, a shop specializing in raver clothing with a branch in Milan, began to provide this imaginary warrior with exclusively designed clothing: sweaters and t-shirts featuring the logo of Sala 2, along with skulls, tri-coloured schemes, or simply the words 'hardcore warriors'. Subsequently, this flamboyant and fluorescent gimmicky aspect

riconoscibile e consolidato. Il look dell'hardcore warrior di inizio millennio sta a metà fra l'emo-punk e il personaggio di Street Fighter, opportunamente integrato da abbigliamento antinfortunistico, a rimarcare la propria estrazione *working class*: pantaloncini o magliette da ciclista, gilet catarifrangenti da cantiere, jeans mutilati, guanti da motociclista, lenti a contatto colorate; le scarpe sono solitamente le Buffalo, zeppe dall'altezza notevole che fanno apparire i ragazzi che le indossano degli energumeni. Le ragazze possono indossare pantaloncini aderentissimi corti fino a metà gluteo su calze a rete, con scaldamuscoli in pelo sintetico dai colori shocking. Ma la cosa più vistosa è la capigliatura, vero e proprio campo di sperimentazione: l'obiettivo pare quello di raggiungere la maggiore altezza possibile e, per fare questo, i capelli vengono intrisi di colla di pesce, creando creste o punte che possono superare i cinquanta centimetri e che vengono tinte dei colori più improbabili. Dopo un'intera serata di urti e spintoni alcune di queste punte cedono, e sembrano spezzarsi alla base per poi rimanere penzolanti ai lati del capo; alcuni si limitano a portare lunghe code di cavallo su nuca e tempie rasate a zero. Spesso portano un make-up alla Brandon Lee nel film *Il Corvo*, o finti sorrisi dipinti sulla bocca che ricordano il personaggio di Joker in *Batman*.

Lo Space Trip, un negozio specializzato in abbigliamento per raver con una sede a Milano, cominciò a intercettare l'immaginario warrior con capi pensati appositamente: felpe e magliette con il logo "Sala 2", teschi, sfumature tricolori, o semplicemente il logo "hardcore warriors"; l'aspetto sgargiante e fluorescente di questi gadget sostituì gradualmente il fai-da-te al quale molti raver ricorrevano.

80

gradually replaced the DIY aesthetic that many ravers had originally resorted to.

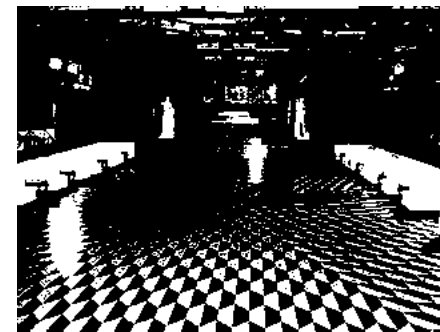
Hardcore warriors danced in a way that was reminiscent of moves straight out of kickboxing or capoeira, brutal and regressive: legs spread wide and the centre of gravity is low in order to withstand any violence from those nearby. In fact, some do nothing but run on the spot, in a bizarre movement that makes them look like characters trapped in a video game. Mainly, though, they all identify with the human pyramid and pogo-dancing. Because of this, hardcore warriors are in perennial conflict with bouncers. Bouncers, well-known for their bulk and aggressive methods, try to keep pogoers at bay ahead of time; when they locate a group of people pogoing, the bouncers quickly insert themselves right in the middle of the crowd, absorbing the pushes and shoves from all around in an effort to de-escalate the energy.

The atmosphere surrounding hardcore started to develop a darker edge on the arrival of violent groups coming from the suburbs of Milan, in particular from Pioltello, Cinisello Balsamo, and Cologno Monzese. Numberino had become infamous as a place with a bad reputation, where several ugly incidents had taken place. Most of all, the finale at the end of the night had turned into an excuse to get beaten up.

"Number One started to decline, in the true sense of the word, in '99", declares Claudio. "But I have to say: there were fifteen thousand people every weekend. There were those who came to make a mess, to fuck around, to harass others. You can remove one bad apple promptly in a group of up to ten people, but things get a little more difficult when you have one hundred and fifty of them spread around the whole place."

Il modo di ballare del warrior, brutale e regressivo, ricorda delle mosse di kick boxing o di capoeira; le gambe sono larghe e il baricentro è basso per resistere agli urti violenti che provengono dai loro vicini. Alcuni in effetti non fanno altro che correre sul posto, movimento che li fa apparire come personaggi intrappolati in un videogioco; ma soprattutto tutti si identificano nel rito della piramide umana e nel pogo. Per questa ragione gli hardcore warriors sono perennemente in lotta con i buttafuori. Questi ultimi, famosi per la loro mole e per i metodi sbrigativi, cercano di tenere a bada chi poga prima del tempo usando le maniere forti: quando individuano un gruppo di persone che sta pogando, rapidamente si mettono in mezzo, assestando forti spintoni qua e là per calmare gli animi.

L'atmosfera cominciò a diventare pesante con l'arrivo di compagnie violente dalla periferia di Milano, in particolare da Pioltello, Cinisello Balsamo e Cologno Monzese. Soprattutto il Numberino divenne un luogo malfamato ed ebbero luogo diversi incidenti. Il momento del finale si trasformò, più che altro, in una scusa per malmenarsi.



The event marking the crisis of Number One was the sad and famous death of Yannick Blesio, a nineteen-year-old worker from Collebeato, Brescia. According to reports, the boy was found in agony in the flowerbed of Number One's parking lot on October 31, 1999 during *Ravestorm*, a huge hardcore event that involved all three rooms of the discotheque. It was rumoured (but not reported in the newspapers) that he was thrown out and beaten up for being found with pills on him; in the cold autumn, he was susceptible to collapse. He was taken to the hospital and classified with the lowest level of urgency, and with all medical assistance heavily delayed, he died after four hours of agony. The event led to a lengthy trial, won many years later by Number One; but the place was attacked by newspapers who created a general, media-backed condemnation of hardcore music and the consumption of ecstasy. During that same period, several others died on club premises as well: Dylan, Ecu, Florida and at Cocoricò, where one person was stabbed to

death in the parking lot. However, they did not garner the same media impact: the death of the boy at Number One became a national sensation. Afterwards, the club went through a period of closures and careful re-openings; today, it hosts hardcore events only very occasionally.

81

«Il Number ha cominciato a peggiorare, nel vero senso della parola, nel '99», racconta Claudio. «Però c'è una cosa da dire: c'erano quindicimila persone ogni fine settimana. C'erano quelli che venivano per far casino, per "scavallare", per rompere le scatole. Fin quando tu hai dieci persone fai presto a togliere il marcio, ma quando ne hai centocinquanta sparse per il locale diventa difficile».

L'evento che segnò la crisi del Number One fu la morte tristemente famosa di Yannick Blesio, un operaio diciannovenne di Collebeato, in provincia di Brescia. Stando alle cronache, il ragazzo fu trovato agonizzante in un'aiuola del parcheggio il 31 ottobre 1999 in occasione del *Ravestorm*, un grande evento hardcore che impegnava tutte e tre le sale della discoteca. Si vocifera che fosse stato buttato fuori e forse malmenato per essere stato trovato con delle pastiglie, cosa che non venne però riportata dai giornali. Nel freddo autunnale fu preda di un collasso; portato all'ospedale e classificato come codice bianco fu soccorso in ritardo, e morì dopo quattro ore di agonia. La vicenda portò a un lungo processo, vinto molti anni dopo dal Number One. Il locale fu però attaccato dai giornali, che montarono un caso mediatico attorno alla musica hardcore e al consumo di ecstasy. Nello stesso periodo morirono diversi ragazzi in discoteca: uno al Cocoricò, accoltellato nel parcheggio, altri al Dylan, all'Ecu e al Florida, senza tuttavia suscitare lo stesso impatto mediatico. La morte di Blesio al Number One divenne un caso nazionale. Per un certo periodo la discoteca alternò periodi di chiusura a riaperture controllate; oggi ospita eventi hardcore solo occasionalmente.



G

- A *Human pyramid reaching for the ceiling, Number One, Brescia, ca. 1998, source unknown*
- B *Flyer for Number One, Brescia, ca.1990, source unknown*
- C *Flyer for Number One, Brescia, ca.1990, source unknown*
- D *Number One, Brescia, ca.1990, source unknown*
- E *Artwork for DJ Lancinhouse vs. DJ Jappo, 1997, courtesy Industrial Strength Limited*
- F *Sala 2, Number One, Brescia, ca.1990, source unknown*
- G *Hardcore Warriors, ca. 2000, source unknown*





Q How did *Gabber Eleganza* start?

It started in a very naive way, with a fanzine I made with Studio Temp called *Gabber in the Name of Love* back in 2009. Then I started the blog in 2011, initially just as a hobby. I was uploading stuff on Tumblr, but didn't take it very seriously. I was involved in the hardcore scene in the 90s, so I posted a lot of things that I love from that time. I had always struggled with the clichés about the hardcore and gabber scene in Europe, and especially in Italy: its relationship to drugs and fascism, for example. Of course, this was a part of the scene, but by no means all of it. So I started to try to describe a new side of this subculture with a sort of new romanticism, focusing on the aesthetic side of it. I slowly discovered the attraction to the hardcore scene from outsiders. It was such a low moment for that aesthetic, so it sparked something in me, and made me think it was a good time to explain my vision. It became a bit of a mission. You know, back in the days, people would punch me because I was a gabber, so I always had this frustration with recognition. I had this vision to try to change the cliché, to move it beyond the ten clichéd gabber pictures you find circulating everywhere. The purpose is to add people that are not really involved in the hardcore scene—like artists, photographers, fashion designers. For example, when I scanned a Raf Simons collection from 1999 (featuring a reference to gabbers) and dropped it online with the soundtrack, you suddenly had all the fashion kids following me. Step-by-step it

Gabber Eleganza
Intervista con Alberto Guerrini

D Come è nato *Gabber Eleganza*?

È nato in modo molto ingenuo, con una fanzine che ho fatto con Studio Temp, intitolata *Gabber in the Name of Love*, nel 2009. Poi nel 2011 ho aperto il blog, solo per hobby. Caricavo cose su Tumblr, ma non lo prendevo molto sul serio. Negli anni '90 facevo parte della scena hardcore, e postavo un sacco di cose che mi piacevano. Avevo sempre dovuto lottare contro i luoghi comuni sulla scena hardcore e gabber in Europa, soprattutto in Italia, e sul suo rapporto con le droghe e il fascismo. Certo questi elementi facevano parte della scena, ma non erano tutto. Così ho provato a descrivere un altro lato di questa sottocultura, una sorta di neo-romanticismo, concentrandomi sul lato estetico. Col tempo è diventato il mio lavoro, e oggi sono *Gabber Eleganza* a tempo pieno, sono artista e producer.

D Come costruisci il tuo archivio?

Non sono un vero collezionista, per cui non ho una valanga di materiale fisico. Ovviamente ho cose sparse, ad esempio riviste, volantini, immagini, libri, e dei vestiti, ma non è la mia passione. Il mio approccio si basa soprattutto sulla ricerca online: andare a rovistare nei vecchi forum, nei blog, nelle chat. Raccolgo fotografie, soprattutto di persone, ma anche immagini inerenti l'iconografia hardcore, come le copertine dei dischi e i volantini. Un altro lato dell'archivio è dedicato a persone esterne alla scena che collaborano con l'estetica raver e hardcore, come fotografi, stilisti, grafici, e a progetti d'archivio sui volantini. Visito moltissimi archivi, privati e istituzionali, e li digitalizzo.

D Da che parte dell'Italia vieni?

Sono di Bergamo, in Lombardia. Se fai una ricerca vedrai che le tre città dove la sottocultura gabber era più sviluppata alla fine degli anni '90 erano Milano, Bergamo e Brescia.

has become my work, and now I'm *Gabber Eleganza* full-time, working as an artist and music producer.

Q How do you build your archive?

I'm not really a collector, so I don't have a ton of physical material. Of course I have bits and pieces, like magazines, flyers, pictures, books, and some clothes—but it's not really my thing. My approach is mostly through online stuff—digging through old forums, blogs, chatrooms. I collect pictures, especially pictures of people, as well as the iconographic side of hardcore, such as record covers and flyers. The other side of the archive is from people outside of hardcore that work with the raver and hardcore aesthetic, like photographers, fashion designers, graphic designers. I visit a lot of archives, both private and institutional, that I then digitise.

Q Where are you from in Italy?

I'm from Bergamo, in Lombardia. If you look into it, you'll see that the three main cities of the gabber subculture at the end of the 90s was Milano, Bergamo, and Brescia. You can follow the A4 highway from Milan to Venice and explore how the hardcore sound developed along this route. On the A4 you had the old massive discotheques, the old raves with hardcore sound.

Q How did you first get into gabber?

It was in Brescia in the 90s, but before I discovered the gabber subcultures I discovered the hardcore sound. I was probably 11 or 12 years old and fascinated

by the artworks of the track compilations. They were like a mashup of horror movies and videogames. You could buy them from local market stalls that sold records, bootleg cassettes, compilations and merchandise, Iron Maiden t-shirts—that kind of thing. The first parties I went to were in the small clubs in my area and were full of Hardcore Warriors—you know, these punky and trancey cosplayer ravers with aggressive dance moves—but that wasn't my game, I never liked it as it had too many details and too much make-up. During my first year of high school, at 14, I saw this older student with a bald head, white tracksuit and a pair of Airmax, and he looked to me like an alien. It was a shock, but I liked it, and immediately adopted that uniform too. Close to where I'm from there are the two biggest hardcore discotheques: Number One and Florida. My first visit to Number One changed my life. I went on a random Sunday afternoon during the spring of 2000 and remember the place was so vibrant. I felt a strange anxiety in the top of my stomach before I entered. Inside, the soundsystem was so loud that I spent the next three days with an annoying noise ringing in my ears. That Sunday afternoon was the first time that I saw how many gabbers were around, a very clear moment that I discovered to be a part of something big.

Q How did it become a local/national culture and what made it specific to Italy?

It was already big because it was big across Europe, and it was played on Italian radio (Radio DeeJay, Radio Italia Network). DJs would play catchy hardcore sounds in the afternoon. Hardcore came first and gabber style arrived later with a very specific aesthetic from Holland. It developed in Italy especially in two

90

Puoi seguire il tragitto dell'autostrada A4 da Milano a Venezia ed esplorare il modo in cui il sound hardcore si è sviluppato lungo questo asse. Sulla A4 c'erano le vecchie discoteche, quelle enormi, i vecchi rave con il sound hardcore.

D E come sei arrivato al gabber?

È stato a Brescia negli anni '90, ma prima di scoprire la sottocultura gabber ho scoperto il sound hardcore. Avrò avuto undici o dodici anni, ed ero affascinato dalla grafica delle compilation. Era un misto fra film horror e videogiochi. Si compravano alle bancarelle del mercatino che vendevano dischi, cassette di bootleg, compilation e oggettistica, magliette degli Iron Maiden, quel genere di cose. I primi party a cui sono andato erano in piccoli locali della mia zona, ed erano pieni di Hardcore Warriors - sai, quei raver un po' punk, un po' trance, un po' cosplayer che ballavano in maniera aggressiva - ma quello non era il mio genere, non mi è mai piaciuto perché c'erano troppi dettagli e troppo trucco.

Il primo anno delle superiori, a quattordici anni, ho visto uno studente più grande con la testa rasata, una tuta bianca e un paio di Airmax: mi sembrava un alieno, ero scioccato, ma mi piaceva, e così anch'io ho adottato subito quell'uniforme. Vicino alla mia città ci sono le due più grandi discoteche hardcore: il Number One e il Florida. La mia prima volta al Number One mi ha cambiato la vita. Ci sono andato un sabato pomeriggio qualunque nella primavera del 2000, e mi ricordo che il luogo vibrava a tal punto che avevo una specie di ansia alla bocca dello stomaco prima di entrare. All'interno l'amplificazione era così potente che poi per tre giorni ho avuto sempre un ronzio alle orecchie. Quel sabato pomeriggio, per la prima volta, ho visto quanti gabber c'erano in giro, ed è stato un momento di rivelazione, in cui ho scoperto che facevo parte di qualcosa di grande.

D Come è diventata una cultura locale/nazionale, e che cosa l'ha resa tipicamente italiana?

Era già un fenomeno di rilievo, perché era ormai popolare in Europa, e lo si sentiva alla radio italiana (Radio DeeJay, Radio Italia Network). I DJ mettevano suoni hardcore orecchiabili nel pomeriggio. Prima è venuto l'hardcore, lo stile gabber è arrivato più tardi, insieme a un'estetica molto specifica, dall'Olanda. In Italia si è sviluppato soprattutto in due scene molto diverse: una a Brescia, l'altra a Roma, dove dominavano il rave dei primi anni '90, l'acid house e la proto-techno. Qui l'estetica dei pochi raver di periferia (lo stile *coatto*) era molto dura: bomber, testa rasata... perché era più legata all'estetica hooligan, ma non era gabber in senso stretto: il gabber è simile, ma è una casualità. Dalla fine del 1999 alla fine del 2002 è stato un grosso fenomeno giovanile, soprattutto nel Norditalia, a Bologna, sulla Riviera Adriatica e a Roma, con connotati positivi e negativi. Il gabber era anche una tendenza della moda di allora: non per

la musica, ma per l'estetica. Poteva capitare di incontrare un tipo alla fermata dell'autobus, che ti diceva: 'Sono un gabber ma non ascolto l'hardcore'. Alla fine del millennio avevo quindici anni, e direi che un ragazzo su cinque della mia zona in quegli anni era un gabber.

D Quindi la gente usava il termine gabber per definirsi?

Sì, perché andava di moda, era una specie di moda di strada che era diventata trendy, e tutti i ragazzi la imitavano, e pensavano: "Eh sì, è una figata perché tutti i miei amici si vestono così", ma non gli importava nulla della musica. Io ero un gabber perché avevo iniziato ad ascoltare l'hardcore, e lì ho scoperto lo stile. Mi piaceva perché aveva un che di smart e pratico. La tuta è perfetta per ballare, stai comodo anche se balli tutto il weekend. Era un'estetica davvero molto diversa. In quel periodo in Italia c'erano trasmissioni alla radio che annunciavano due o tre party ogni

91

very different scenes—one in Brescia, and one in Rome, where the early 90s rave, acid-house and proto-techno thing was happening. There, the aesthetic of the few ravers from the suburbs (*coatto* style - Italian slang for ‘chav’) was very tough—bomber jacket, bald head, because it was more connected to the hooligan-aesthetic, but not strictly gabber: gabber is similar, but randomly similar. From the end of 1999 to the end of 2002, it was a very big youth phenomenon especially in North Italy, Bologna, Riviera Adriatica and Rome, with both positive and negative associations. Gabber became a very big fashion trend then too: not for the music, but for the aesthetic. It was not unusual to meet a guy at the bus stop, or in a bar, who would say ‘I am a gabber, but I don’t listen to hardcore’. I was fifteen around the turn of the millenium, and I would say that one in five kids in my area were gabber in those years.

Q So people would use the word gabber to describe themselves? Yeah, because it was a fashion thing, like a street fashion that became a trend, and all the kids copied it and thought, “oh yeah, this is cool because all my friends wear it,” but they didn’t care about the music at all. I was a gabber because I started to listen to hardcore, where I discovered the style. I liked it because it felt very smart and pragmatic. A tracksuit is perfect for dancing, you can be comfy when you dance all weekend. It was a very alien aesthetic, really. In Italy at that moment there were radio broadcasts advertising two or three parties every weekend; the record stores would stock compilations and merchandise. It was a very big street phenomenon, and of course the media started talking about it—also about the drugs, the attitude, the transgression.

Q Could you describe the gabber style? What is the quintessential look? I’m a bit snobbish, so I have a specific aesthetic that I like – of course you can find others, it’s not a strict thing, but this is mine. A young guy, bald, with two earrings like a pirate, a silver or gold necklace, an oversized white t-shirt, and then a tracksuit jacket from Australian, especially a white one with pastel-coloured features. And then the Nike Airmaxes. So in case you lose your white t-shirt, you can stay topless with an open tracksuit. That was my best outfit, very simple. For the girls, it’s the same, but with a sports bra instead of a white t-shirt, and with hair in a ponytail. Or shaved. I’m not really a big fan of the shaved head for the gabberina, but anyway. Of course, over the years it changed—but this is the classic style of 1990s Italy. When it became big at the end of the 90s, it started fusing with the skinhead aesthetic, so you would see a lot of Lonsdale or Fred Perry—those English brands that were related to British subculture started to create a misunderstanding of gabber’s politics. My favourite look is still the one from the 90s and was very simple: Australian tracksuit, bald head, and *all ready to party*.

Q Could you talk a little bit more about the gabberina, and the gendered aspects of gabber culture?

It was indeed a very masculine culture. I’m not sure, but I think the percentage of men was around seventy-five percent. Of course, the music is very masculine, and very violent, almost like a horror-movie soundtrack. But when you go to these parties, you don’t go looking for a partner. This is of course my impression, but I think gabber shows were not really about sex, but more

92

93

weekend; i negozi di dischi tenevano in stock le compilation e l’oggettistica. Era un fenomeno di strada molto diffuso, e ovviamente i media iniziarono a parlarne — e anche delle droghe, della posa, della trasgressione.

D Puoi descrivere lo stile gabber? Qual è il look idealtipico?

Io sono un po’ snob, quindi c’è un’estetica particolare che mi piace – ovviamente ce ne sono altre, non c’è una regola, ma io la vedo così. Per un ragazzo, testa rasata, due orecchini tipo pirata, una collana d’argento o d’oro, una t-shirt bianca fuori taglia, e poi la giacca di una tuta Australian, specialmente bianca con tratti pastello. E poi le Nike Airmax. Così, se perdi la t-shirt bianca, puoi restare a torso nudo con la tuta aperta. Questo era il mio look migliore, molto semplice. Per le ragazze è uguale, ma con un reggiseno sportivo al posto della t-shirt bianca, e i capelli raccolti in una coda di cavallo. Oppure rasati. Non sono un grande

fan della testa rasata per la gabberina, comunque... Certo negli anni è cambiato, ma questo era lo stile classico dell’Italia anni ‘90. Quando è diventato popolare, alla fine degli anni ‘90, ha iniziato a fondersi con l’estetica skinhead, e si vedevano molte tute Lonsdale o Fred Perry — i marchi inglesi che erano collegati alla sottocultura britannica, e questo ha dato origine a un equivoco sulla politica gabber. Il mio look preferito è ancora quello degli anni ‘90, che era molto semplice: tuta Australian, testa rasata e *all ready to party*.

D Puoi parlare un po’ di più della gabberina, e degli aspetti di genere nella cultura gabber?

Era una cultura davvero molto maschile. Non ne sono certo, ma credo che la percentuale di uomini si aggirasse sul settantacinque per cento. Ovviamente la musica è molto maschile, e molto violenta, quasi come la colonna sonora di un horror. Ma quando vai a quel tipo di party non lo fai per

cercare una partner. Naturalmente questa è una mia impressione, ma penso che lo spettacolo gabber non riguardasse tanto il sesso quanto la musica e l’energia. L’atmosfera è decisamente poco sensuale. Ci sono diversi generi di musica elettronica più sensuali, ad esempio la jungle. Il ballo jungle era molto più sexy in confronto all’hardcore, che è robotico e freddo. In questo senso, l’atteggiamento delle ragazze era molto simile a quello dei maschi: androgino. Non c’era sottomissione fra maschio e femmina, tutti erano allo stesso livello. In realtà c’era grande rispetto per le donne: ricordo che quelle che frequentavano la scena hardcore erano molto toste. Non è una musica facile, devi veramente *sentirla*.

D Perché secondo te l’estetica gabber sta tornando in auge, sia nella moda che nell’arte, dopo essere stata ignorata o disprezzata per anni?

Credo che sia l’ultima cultura nata davvero dal basso prima

dell’era Internet, ma nessuno l’ha presa sul serio all’epoca. In questo momento nella cultura c’è un chiaro feeling anni ‘90, lo puoi trovare nella moda come nella musica. Poi stiamo vivendo un momento politicamente caotico, e penso che l’estetica gabber sia una risposta naturale da parte di tanti ragazzi che hanno bisogno di evadere da tutto questo schifo. Nel mondo dell’arte — in particolare fra gli artisti che lavorano con e sugli ambienti sociali — c’è una grande fascinazione perché si tratta di una sottocultura *vera*: non superficiale, non troppo estetica, e molto diretta. La si potrebbe paragonare all’estetica metal di una decina d’anni fa, che è stata un grosso fenomeno per molti artisti, e ha generato una grande quantità di scritti sul black metal e l’heavy metal. Oggi puoi trovare facilmente un sound rave e hardcore nei lavori di molti artisti, probabilmente perché fa parte delle loro radici; credo sia qualcosa di molto vicino a loro.

about the music and the energy. It's really not a very sexual atmosphere. You have different kinds of electronic music that is more sensual, like jungle. Jungle dance was very sexy compared to hardcore dance, which is very robotic and cold. In that sense, the girls' attitudes were very similar to the guys': very androgynous. There is no submission between male and female, everybody was on the same level. Actually, there was a lot of respect for the female: I remember that the women in the hardcore scene were very tough. It's not easy music, so you need to really *feel it*.

Q Why do you think the gabber aesthetic is resurging in both fashion and in art, after years of being ignored or looked down upon?

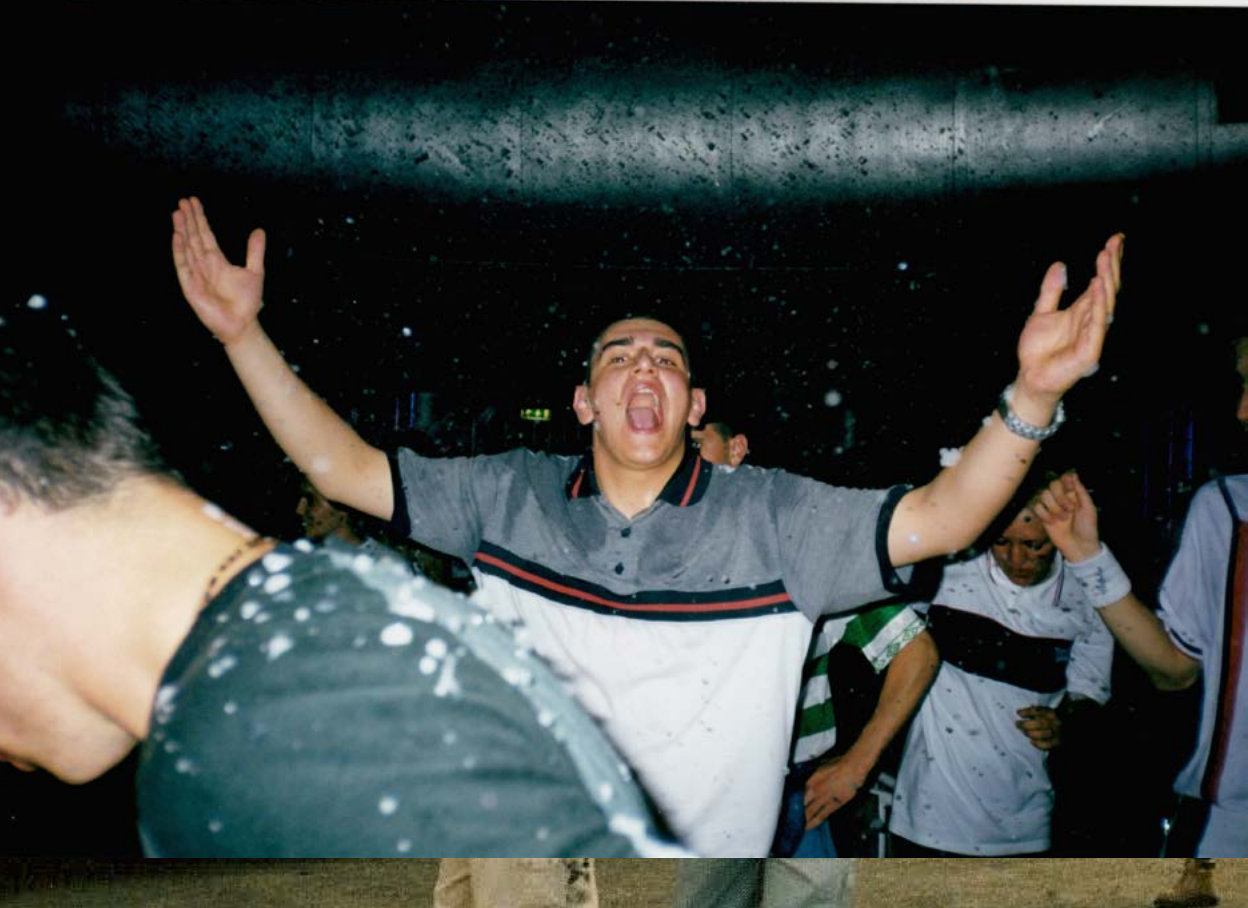
I think it's the last real from-the-bottom subculture before the internet era, and nobody took it seriously when it emerged. There's a definite 90s vibe in culture at the moment, you can find it in both fashion and in music. Also, we're living in a chaotic moment politically, and I think the gabber aesthetic is a natural answer for a lot of kids that need to find an escape from all this kind of shit. In the artworld specifically—artists working with and about social environments—people are very fascinated because it's a *real* subculture: it's not superficial, not too aesthetic, and it's very straight-to the point. You could compare it to the metal aesthetic ten years ago: it was a big thing for a lot of artists, and it spawned a lot of writing about black and heavy metal. You can easily find the rave and hardcore sound at the moment in a lot of artists' work, probably because it's in their roots; I think it's something that is very close to them.



96













UNDER CONSTRUCTION

Italian Hardcore Movement MAIN HALL



ROTTERDAM TERROR CORPS
(LIVE FROM HOLLAND)

 **RANDY**
(MILANO - UNDERCONSTRUCTION)

 **DI PANIC**
(HOLLAND - NEOPHYTE REC.)

Mc RUFFIAN
(HOLLAND - LA VOCE DI THRILLSEEKA)

GABBER MAFIA
(BOLOGNA - LIVE ON STAGE)

GABBER MAFIA

STUNNED GUYS
(MILANO - TRAXTORM REC.)



NICO & TETTA
(BRESCIA - FLORIDA CLUB)

GABBER MAFIA
(BOLOGNA - LIVE ON STAGE)

PARENTAL ADVISORY
EXTREME GABBER



HEAD FUCK DJ TEAM
(RANDY vs LUKAS)

JESSIE JAMES
(SVIZZERA - IL DIAVOLO)



LOOP
(BERGAMO - ISE)



DUSHAN
(VICENZA)

FRAZZBASS vs ROTELLO
(MILANO)

INDUSTRIAL FLOOR

 **THE BLASTER**
(BRESCIA - LIVE ACT RANDY 90%)

ANDREINO & BEPPE
(BOLZANO - MEGADROME)

HOMER & WOLF
(LECCO - ISE / MENTAL VENOM)

SKY D. & GAB
(PADOVA - RND PROMOTION)

DI MANTES
(VERONA - RANDY 90% REC.)

FESTEGGIA CON NOI
TRENTESIMO COMPLEANNO
DI RANDY
IL CREATORE DEL
UNDERCONSTRUCTION
ED IL COMPLEANNO DI
BERGAMO
(RAVE SHOP BOLOGNA)

RND promotion
ITALIAN RAVE CONCEPT



DOMENICA 21 GENNAIO 2001 DALLE 14.00 ALLE 24.00





All images courtesy Gabber Eleganza

COME SI CURA IL GABBER

Come si cura il Gabber¹
Riccardo Balli

Tanta esibizione di rudezza, machismo e tracotante spirito guerrafondaio è in fin dei conti assolutamente in linea con la bonomia e l'affettività dell'orso, che tanto più appare feroce all'esterno, quanto più è nel fondo del suo cuore un tenerone (almeno nei confronti degli altri membri del thunderdome branco). D'altronde, perfino l'etimologia del termine gabber (che si pronuncia "gabba"), dallo slang neerlandese "compare", meglio ancora "cumpà", "guaglione", tradisce questa componente da gigante buono, solo un po' stupido. E a proposito di stupidità, credo che in fondo l'idiozia fine a se stessa sia essenziale in ogni sottocultura, e che tale idiozia rappresenti un punto di scarto nei confronti della cultura dominante. Tutto quell'insieme di ritualità tipiche dell'interagire di un determinato gruppo di persone che si riuniscono ideologicamente in uno stile hanno un'essenziale componente di stupidità da tribù (pensiamo al pogo del punk, allo stagediving dell'hardcore, al headbanging del metal), che è allo stesso tempo la sua fantastica cifra rivoluzionaria. La gabber, con l'internazionale danza del gabberino e il fenomeno specificamente italiano delle piramidi umane degli hardcore warrior, ha regalato all'umanità alcuni dei tratti distintivi più eccezionalmente idioti che ogni controcultura possa ricordare.

Gli hardcore warrior sono una declinazione stilistica (che ascolta però lo stesso sound a 180 BPM!) diffusasi esclusivamente nel nostro paese, contraddistinta dalle creste colorate al posto della testa rasata e da un cyber abbigliamento



How to cure a Gabber¹
Riccardo Balli

So much crude exhibitionism, machismo and warmongering spirit is, at the end of the day, absolutely consistent with the tender affection of the bear: the more ferocious it appears on the outside, the more sweet and squishy it is on the inside (at least in relation to the other members of the Thunderdome gang). This is actually the root of the term *gabber* (pronounced *gabba*), which comes from the Dutch slang equivalent for 'mate', 'geezer' or even better, 'oaf'—a big friendly giant who's a little bit stupid. On the subject of stupidity, I believe that idiocy for its own sake is the cornerstone of every subculture, since idiocy creates a rupture within the dominant culture. All of those rituals typically performed by people who belong, ideologically, to a certain scene or subculture employ an element of tribal stupidity (the punk mosh pit, the hardcore stage dive, the metal

headbang, to name a few). At the same time, these rituals represent fantastic, revolutionary possibilities. Gabber, with its international hakken dance and the specifically Italian phenomenon of the hardcore warrior 'human pyramid', has gifted humanity with some of the most distinctive and exceptional idiots that any counterculture can recall.

The hardcore warrior is a stylistic variation of gabber (still dancing to 180 BPM!) that emerged exclusively in Italy, characterised by crazy-coloured mohawks instead of shaven heads, cyber apparel such as studded collars, fluorescent leggings, flashy tight tank-tops and painted faces—colliding, even physically, with the gabba mother-culture. The human pyramid is their specific ritual. It started at the end of the night in Sala 2, a room originally dedicated to heavy metal, at Number One, a club in Corte Franca, Brescia. After the local metalheads had converted to techno, the mosh pit continued, and by the year 2000, the ritual had transformed

114

115

RICCARDO BALLI

fatto di collari borchiati, pantacalze fosforescenti, attillate canotte sgargianti e face painting, che è entrata in collisione anche fisica con la cultura madre gabba. La piramide umana è specificamente un loro rito, veniva fatta in chiusura al Number One a Corte Franca (Brescia) in sala 2, area che originariamente era dedicata alla musica metal. Con la trasformazione del locale bresciano in direzione techno, il pogo di tanti anni di metallo pesante ha continuato a essere praticato anche dal nuovo pubblico e dal 2000 è culminato in un groviglio umano in cui un hardcore warrior salta su un altro edificando un monolite: chi arriva in cima alla piramide e tocca il soffitto viene incoronato imperatore del reame gabber. La danza gabber, il cui nome è hakken, è caratterizzata da una serie di movimenti veloci e scatti nervosi delle gambe al ritmo della cassa, che può raggiungere anche i 190 BPM. L'origine è indefinita: probabilmente è uno storpiamento del balletto presente in "Out of Space" dei Prodigy e deve il suo nome allo slogan "hakkûh!" coniato da uno dei pionieri del genere, Dark Raver. In questa danza i passi si susseguono velocissimi a ogni battere di cassa, senza pause, braccia e bacino hanno un ruolo meno importante e seguono altri elementi musicali.

Troppo poco è stato scritto, detto, dibattuto sulla gabber, specialmente nel nostro paese. In Olanda, invece, terra natia di questo fenomeno, andava in onda persino un programma settimanale di nome *Hakkuuuh!?!* sul network olandese TMF, la versione dutch di MTV. Però al di fuori dei Paesi Bassi questa sottocultura è stata snobbata, in quanto priva di contenuti ed eterodiretta. Opinioni assolutamente vere, ma che dal mio punto di vista sono parte



116

B

into a veritable human tangle in which hardcore warriors clambered on top of each other to construct a monolith of bodies. The first to climb to the top of the pyramid and touch the ceiling was crowned emperor of the gabber kingdom. The gabber dance, called 'hakken', is characterised by a series of rapid movements and jittery leg kicks to the pulse of the speakers, which could reach speeds of up to 190 BPM. The origin of this dance is unknown. Possibly, it's a distorted version of the dance in The Prodigy's 1992 hit "Out of Space", whilst the name might come from the slogan "hakkûh!", coined by The Dark Raver, one of the pioneers of the genre. In this dance, the moves hit every beat in quick succession, without cease; arms and hips are less important, and respond to other musical elements.

Hardly anything has been written or said about gabber, especially in Italy. However, in Holland, the birthplace of this phenomenon, they even had a weekly radio show

dedicated to it called *Hakkuuuh!?!* on the network TMF, the Dutch version of MTV. Yet outside of the Netherlands, gabber has been snubbed for its superficiality and machismo. These latter characteristics are indeed essential components of this nihilistic subcultural movement which has no ideological vision other than Lonsdale sweatshirts, Australian tracksuits, Nike classics and extreme facial piercings. But let's be clear: the gabber look is truly beyond fashion, not because it is beautiful or ugly, but because it proposes a synthetic, posthuman aesthetic, one that looks even more extreme on women. In fact, watching a teenage girl with a platinum-blond spiky fringe, a fluorescent yellow zip-up BSA hoodie, furry woollen leg warmers and purple Buffalos, goose-stepping a Nazi salute at 200 BPM, is undoubtedly weird. But this has little to do with politics, at least in the traditional sense. Fascism, if exposed (and this is not something to take for granted), is only ever exemplified through dance moves and behaviour in the same way a new piercing

integrante e ideologica di questo stile sottoculturale privo di ogni visione che non sia felpa Lonsdale, pantaloni da ginnastica Australian, Nike classics, piercing facciali estremi. Ma intendiamoci: il gabber look è davvero avanti, e non perché sia bello o brutto, ma in quanto prevede una vera riprogettazione dell'essere umano attraverso abbigliamento sintetico e crapa rasata, che spicca ancora di più a livello di contrasto sul gentil sesso. Infatti, vedere una ragazza sui diciassette anni, abbastanza carina, capelli con frangetta e dietro sparati color platino, felpa con zip della BSA giallo fosforescente, scaldamuscoli pelosi in lana sopra le caviglie e buffalo viola e bianche ai piedi fare il saluto nazista a ritmo di 200 BPM sul dancefloor è, ritengo, uno degli spettacoli più stranianti che una sottocultura possa offrire. Ma la politica, almeno quella in senso tradizionale e ideologico, c'entra poco. Il fascismo, se rivendicato (cosa questa da non dare per scontata sempre e in ogni caso, come qualcuno crede quando si parla di techno hardcore) è esibito nelle movenze e nel comportamento allo stesso modo in cui si esibisce il nuovo piercing tra i due globi oculari. Quello che rimane è una sconfinata ignoranza, quella sì drammaticamente politica, frutto di un'alienazione postindustriale che rivela proprio nei momenti di tempo libero i suoi aspetti di totale controllo eterodiretto dal mercato. A fare da padrone è un qualunquismo edonistico radicale e no future, nel senso che c'è il rischio letterale che durante il Global Hardcore Nation qualcuno ci lasci le penne per le troppe pasticche prese sconsideratamente.

La prima ondata di gabber nasce musicalmente dalle ceneri dell'hard-house, nei primi anni '90 a Rotterdam, nei dintorni di Den Haag e in parte anche ad

between the eyeballs would. What remains, instead, is an immense ignorance—and this is where the subject becomes political—as a result of post-industrial alienation. Radical hedonistic apathy, a no-future mindset, and extremist consumption encapsulates this movement, meaning that there's a real risk that someone might kick the bucket during Global Hardcore Nation from too much reckless pill-taking.

The first wave of gabber rose from the ashes of hard house, in the early nineties, in Rotterdam, around The Hague, and partially in Amsterdam, from a sound inspired by hedonism. The sound was distinguished by a 4/4 tempo at 140 BPM with melodic, contrapuntal synth-leads accompanied by soul vocal samples. The only purpose of the music was to find the most effective form of entertainment. Such simple tactics was certainly one employed by the Nazis to let their ideology take root in 1930s Germany, as Wilhelm Reich has observed: "Speeches in National Socialist meetings were

indeed characterised by very clever manipulations of the emotions of the mass individuals and by strict avoidance of objective argumentation." Similarly, the gabber of the Neophyte group of Rotterdam, or Paul Elstak, was industrially churned out to serve the superficial hedonism of the Dutch crowds of the 80s and 90s, a mecca of illegality (prostitution, free drugs, etc.) and, of course, devoid of any kind of intellectual sonic reasoning. Sticking with this historical comparison, the indissoluble bond between blood and the dance floor is the indispensable precondition for the life of the Gabber Nation. 4/4 at 180 BPM is an inalienable hereditary right belonging to the rural lineage of the Thunderdome. We could continue this line of dystopian analogy, but this will leave us with nothing more than the intellectual pleasure of hyperbolic comparison, an exaggerated provocation for its own sake—just like the warmongering and xenophobic posturing of the gabbers themselves. It's pointless to pigeonhole them with something other than

117

Amsterdam, da sonorità ispirate e finalizzate a un elementare edonismo, scandito da cassa in 4/4 a 140 BPM con contrappunti di linee di synth melodici e campioni vocali di soul, il cui unico scopo è trovare la soluzione più efficace per intrattenere. L'elementarità è sicuramente una delle chiavi di lettura dell'attecchimento del nazismo, come rileva Wilhelm Reich: "Poiché il nazionalsocialismo è un movimento elementare, non lo si può attaccare con argomenti. Gli argomenti sarebbero efficaci solo se il movimento si fosse sviluppato attraverso gli argomenti. I discorsi nazionalsocialisti si distinguono per l'abilità con cui fanno leva sui sentimenti della massa e per l'abilità con cui evitano il più possibile qualsiasi argomentazione obiettiva".¹ Allo stesso modo la gabber dei Neophyte o di Paul Elstak è prodotta in serie per cavalcare l'edonismo di massa più superficiale in quell'Olanda anni '80-'90, mecca del mercato del proibito (prostituzione, droghe libere, etc.) e, ovviamente, in maniera radicale, evita ogni argomentazione sonica più complessa o sperimentale. Insistendo nella provocazione, "il legame indissolubile fra sangue e dancefloor è la premessa indispensabile per la vita della gabber nation. La cassa dritta a 180 BPM è eredità inalienabile del ceppo rurale del thunderdome". E si potrebbe continuare su questa linea di parallelismo distopico, che però in fin dei conti poco lascia al di là del piacere intellettuale del confronto iperbolico, dell'esagerazione provocatoria fine a se stessa – proprio come l'esibito atteggiamento bellico e la xenofobia rivendicata dai gabber. Ciò detto, i danni protratti dalla furia gabber rimangono, ma non ha senso inquadrarli in qualcosa di diverso da una generica devianza giovanile foraggiata dall'ignoranza e da un qualunque da banlieue eurotechnocentrica. In fin dei conti, alcuni dei produttori seminali del genere,

come il già citato Dark Raver, sono neri, per non citare l'inglese Loftgroover. Rimanendo sempre in ambito speedcore, abbiamo un progetto tedesco storico attivo dal 1993 nominato ANC (Anti Nazi Core) e l'etichetta techno-hardcore Mokum ha stampato sulla busta mix generica delle sue produzioni un logo assai esplicito: UNITED HARDCORE AGAINST RACISM AND FASCISM.

La lista potrebbe continuare, ma credo già basti a sfatare un luogo comune. Certo ci sono anche i neofascisti, quelli che ci credono e militano, ma sono una minoranza e non hanno gran seguito. Diciamocelo chiaramente: chi conosce l'olandese DJ nazionalsocialista (come lui stesso si presenta) PanzerFaust? Chi ha mai sentito suonare in giro i suoi löffissimi anthem *White Revolution 2009/ White core 2009, Radical Islam Plague of the World* o *Aryan Techno*, in cui la solita cassa bumbum è cadenzata da registrazioni d'epoca di gerarchi nazisti? L'originalità non è proprio il punto forte nemmeno in *Ah ah ah de Antifa* o nella sua risposta vinilica *United Gabber Against Antifa*. Musica di una banalità sconcertante, suonata da un coglione che nessuno conosce. Tornando alla nostra storia, la gabber, nata come suono edonistico radicalmente eterodiretto dal mercato, è andata poi incontro, in modo specifico nella città di Rotterdam con produttori tipo Sperminator ed Euromasters, a un processo di lumpenproletariatizzazione simile per certi versi all'*Oi!* per il punk. Eliminati le linee melodiche di synth e certi vocalismi hardhouse, rimane la cassa frenetica a 190 BPM, che racconta l'alienazione delle macchine della catena di montaggio. Come ricorda l'australiano Mark Newlands della leggendaria Bloody Fist Records, label essenziale per questa scena di gabba antagonista:

118

a generic, youthful deviance fueled by the ignorance and apathy of a Euro-technocentric banlieue. At the end of the day, some seminal producers of the genre are black, like the previously mentioned Dark Raver, not to mention the English Loftgroover. Within the broader realm of speedcore, you'll also find the German project active from 1993 called ANC (Anti Nazi Core), and the techno hardcore label, Mokum, famous for the slogan: HARDCORE UNITED AGAINST RACISM AND FASCISM.

The list could go on, but I think it's enough to dispel the stereotype. Certainly, there are some militant neo-fascists. But who is really familiar with the self-declared Dutch National Socialist DJ PanzerFaust? Has anyone heard the spineless anthems "White Revolution 2009", "Islamic Scum" or "Aryan Techno", in which the usual *bumbum* beat is cut with vintage recordings of Nazi rally speakers? Originality is not the driving force, even in Panzerfaust's "Ah ah ah de Antifa!" or

in his vindictive comeback "*United Gabber Against Antifa*". This is music of staggering banality, not known in the gabber scene.

Returning to our history, gabber, springing from the hedonistic sound of the mass market, has since faded, particularly in the city of Rotterdam with producers like Sperminator and Euromasters, a process of lumpen-proletarianisation, much like *Oi!* in the punk scene. Eliminate the melodic synth lines and certain hardcore vocalisms, and you're left with frenetic beats at 190 BPM, recalling the alienating repetition of the machines on the assembly line. According to Mark Newlands, Australian founder of the legendary Bloody Fist Records, "In Newcastle most of the people involved there are related to someone who works in industry or something like that, maybe that has a subconscious effect on their material".³ Techno hardcore, topped with urban noise, industrial sounds and dark atmospherics, also carve out a sonic

profile of revolutionary agitprop, becoming a soundtrack for the most deviant underclasses of Europe and Australia. But beware: if the accusations of Nazism make little sense, the same applies to the possibly militant components of the sound. A gabber mohawk, spiked or dyed, will never be comparable to a traditional punk mohawk: the gabba mohawk is in fact nothing more than an accessory, like a Fred Perry shirt. They have no ideological connotations. In a tragically indifferent sense, it is simply decoration, full stop. If I had referred earlier to how weird it is to see a little 17 year old gabber chick working on her "hakken" dance, it is no less frustrating to see a member of another subculture, like the hardcore warrior, cracking out the Thunderdome dance at high velocity, without pause, kicking every beat!

This is pure gabba-emptied-of-content, under the banner of a hedonism for sale at the merch-stall at a mega rave. In this sense, the contribution of labels like Praxis Records and my

own label, Sonic Belligeranza, or artists like Ilsa Gold and Laurent Hô, should be considered as an experimental virus in the vast sea of techno hardcore, a more engaged incarnation of the genre. I realise that I am leading the reader into different types of music, such as speedcore, fleshcore and extratone, which have developed identities of their own.

Let's return instead to gabber and its nihilists, its stubborn followers and social deviants, who should not be ghettoized or labelled with any ideological definition, but rather critically discussed and re-territorialised from the inside. I have played at gabber/industrial events (the boundary between the two is often blurred in Italy) in which my hyperkinetic breaks and distorted frequencies were enthusiastically welcomed by the shaven heads with wild mosh pits or compliments like, "Nice one mate, TUUUUUUUNNNNE!" Such pure ignorance has much subversive potential. Maybe it's a matter of adapting it to the right channel. If dancing by the

119

“A Newcastle la maggior parte della gente che collabora all’etichetta lavora nelle fonderie o ha parenti che lavorano nell’industria. La nostra musica riflette molto quell’ambiente, che non è un ambiente bello. È un posto abbastanza brutto, la catena di montaggio”.³

La techno hardcore, condita da rumori urbani, suoni industriali e atmosfere cupe, si ritaglia dunque anche un profilo di suono agitprop rivoluzionario, e diventa colonna sonora del sottoproletariato più deviante d’Europa e d’Australia, essendo la oceanica Bloody Fist una delle label di punta nell’ambito. Ma attenzione: se le accuse di nazionalsocialismo hanno poco senso, lo stesso vale per la pretesa componente militante del sound. Una cresta gabber, per quanto a punte o colorata, non sarà mai paragonabile a un crestone del punk delle origini: le creste gabber sono infatti niente più che un gadget, tanto quanto la camicia Fred Perry. Non hanno connotazione ideologica, sono solo in senso tragicamente qualunquista un arredo, punto e basta. Se prima avevo riferito dello straniamento nel vedere una gabberina di 17 anni all’opera con la sua danza hakken, non da meno è vedere un attributo di un’altra sottocultura, come il crestone degli hardcore warrior, darci sotto muovendosi al passo del ballo thunderdome, velocissimo, senza pause, a ogni colpo di cassa!

Questo è puro gabber-svuotamento dei contenuti, all’insegna di un edonismo in vendita tra il merchandising del mega rave. In questo senso, il contributo di label come Praxis Records, l’hardcore di Tolosa delle sorelle Michelson e, perché no, Sonic Belligeranza, va secondo me realisticamente considerato

120

decks there’s a 4/4 ‘Duce’ freaking out to speedcore beats, instead of following Antifa orthodoxy and smashing his head straight away, another revolutionary strategy can be considered: find an extreme music connection with him in order to subvert his mind. The alleged gabber-fascism in Italy is, in fact, a chauvinistic behaviour disorder, a symptom of gang ignorance and late-capitalist alienation. It can be treated as a psychopathology on the dance floor. Help them redirect their transgressive energy into the right channel, look them in the eye, as close as their eyebrow piercings, and whisper into their ears words that might reawaken their critical faculties. Our task is to develop paradoxical rhythmic strategies of music therapy that will puncture their arrogant security, as well as free the gabba imaginary from the prisons of Lonsdale, Australian etc. In reality, I am not sure if such a cure is possible on such a grand scale, allopathically confronting melodic synth-lines with postindustrial distortion or hard house vocal samples with samples from extreme

films and so on. The ‘audio cure’ can only be divisive and contagious. Divisive: the physician should actually experiment with his therapeutic models on himself first. He should not enter into an oppositional game. In practice, this means completely absorbing himself in the gabber sonic universe, getting through the complete discography of Marc Acardipane aka PCP from Frankfurt, through to the UK hardcore of the Deathchant Records roster, the happy hardcore of Scooter, with lyrics beyond insanity, and the Japanese gabber by DJ Sharpnel, in order to decode the audio dynamics of the Thunderdome brain. Contagious in the sense of being able to modify other cells through imitation and not imposition. Transferring this to music would mean implanting the virus through listening to a variety of extreme genres, from speedcore to breakcore, in order to propagate the infection within the gabba organism.

AGGIUNGERE RUMORE BIANCO, ROSA, MARRONE, GRIGO E VIOLA

CREARE BLOB SONORI

più come un virus sperimentale nel mare magnum della techno hardcore che come una via credibile, consolidata e riconosciuta per una gabber antisistema. Si tratta in ultima analisi di una declinazione minoritaria del genere, per pochi aristocratici cultori di questo terrorismo sonoro fortemente di nicchia. Mi rendo conto di essere sfociato in ambiti musicali, quali lo speedcore, il fleshcore, l'extratone, che hanno sicuramente origine nella techno hardcore, ma che hanno sviluppato identità, struttura musicale, ideologia, audience ed estetiche assolutamente proprie.

Torniamo invece alla gabba e ai suoi nichilisti, intrattabili cultori e portatori di una devianza sociale che non andrebbe ghettonata o etichettata in definizioni ideologiche, ma discussa criticamente dall'interno e riterritorializzata. Mi spiego meglio: ho suonato a eventi gabber/industriali – i confini di genere in fin dei conti tendono a essere molto labili – dove i miei break ipercinetici e le mie frequenze distorte sono stati accolti entusiasticamente dalle teste rasate, tra poggi al fulmicotone e commenti in consolle tipo: “Bella zio falla fischiareeeee”. Quell'ignoranza pura secondo me ha un altissimo potenziale di sovversione. Si tratta solo di canalizzarla nella maniera adeguata. Se a prendere dei bussi sotto le casse c'è una croce celtica, invece che seguire l'ortodossia Antifa e andargli a spaccare la testa, ritengo più produttivo provare a cercare un contatto. Il presunto nazismogabber, infatti, è un disturbo eterodiretto del comportamento dovuto all'ignoranza da branco, e un condizionamento dell'alienazione postcapitalista dei brand di moda. Va trattato come una psicopatologia sul dancefloor, non assalito. Dobbiamo cercare tutte le possibili



123

Break It Up

The beat has to be as broken up as possible: we must create an alchemy of rhythm and a backbeat that favours hyperkinetic, multi-directional movements. Developing this paradoxical motor technique will make it easier to question the dogma and intellectual sclerosis consolidated by many years of 4/4 beats and 180 BPM. The gabber engaged in hakken footwork will wreck the floor hampered by breaks, maintaining balance by establishing a schizo-motor state, as if taken by a sudden epileptic seizure. Eventually, after this necessary exercise, the detoxified gabba will enjoy Black Africa and broken beats!

Produce Gastric Bass

Bass is gastroenterological music. It speaks directly to the intestine, duodenum, pancreas, colon and rectum. The

digestive system is in fact most receptive to bass cut-off frequencies that churn through the stomach like a cyst. The gabber, after the first inevitable esophageal reaction to an unconventional bass line, will start to appreciate its succulent flow and wobble until he discards his perennial constipation medication and no longer expels bass from his arse.

Add White, Pink, Brown, Grey and Purple Noise

As a novice watercolourist, the gabber in a beret, palette in one hand, brush in the other, will—blowing on his vuvuzela—paint still life images: industrial landscapes, garbage dumps and mutants. Deftly applying a little bit of grey (noise) and then a bit of pink (noise) will bring a bit of industrial chromatic sensitivity to the canvas-track. Departing from the black and white of 4/4 kicks will help him discover a whole new world in which white (noise), brown (noise) and purple (noise) are the protagonists.

occasioni di contatto e di tenerezza con coloro che soffrono di questa malattia. Aiutarli a trovare il giusto canale di sfogo dell'energia trasgressiva che covano, guardandoli negli occhi proprio vicino a quel piercing nelle sopracciglia e cercare di sussurrare nelle loro orecchie parole intelligenti che risvegliano la loro criticità, sopra il bombardamento della cassa del sound system. Nostro compito è elaborare strategie ritmiche paradossali di musicoterapia volte al dissolvimento di quel senso di sicurezza e spavalderia derivante dal branco, anche per liberare l'immaginario gabber dalla schiavitù nelle prigioni Lonsdale, Australian, etc.. In realtà, non sono sicuro che sia possibile curare questa malattia su scala generale, opponendo allopaticamente alle linee di synth melodiche commerciali delle distorsioni postindustriali, e ai sample vocali di derivazione hard-house dei campionamenti tratti da film estremi e così via. L'audio cura dunque non potrà che essere secessiva e contagiosa. Secessiva: in primis, occorre che il medico curi se stesso sperimentando su di sé modelli di comportamento curativi. Per non subire l'umore dominante, occorre non entrare in un gioco oppositivo, si tratta in pratica di immergersi completamente nell'universo sonoro gabber, sparandosi la discografia completa di Marc Acardipane aka PCP da Francoforte, tutto l'UK hardcore del rooster Deathchant rec., Hellfish, DJ Producer, Brian Fury, l'happy hardcore da stadio degli Scooter contraddistinto da liriche al di là della demenza e la gabber nipponica maranza di DJ Sharpnel, in modo da decodificare le audio-dinamiche del thunderdome cervello. Contagiosa nel senso di essere capace per esempio di modificare le altre cellule per imitazione e non per imposizione. Trasferito in musica significa inculcare il virus attraverso l'ascolto di altri generi estremi, quali il cugino

speedcore fino ad arrivare al breakcore, in modo da far propagare l'infezione all'interno del gabber organismo.

Spezzare

Il beat deve essere spezzettato il più possibile: bisogna creare un'alchimia di ritmiche dispari e controtempo che favorisca movimenti ipercinetici e multidirezionali. Sviluppando questa tecnica motoria paradossale, sarà più facile mettere in discussione i dogmi e le staticità intellettuali consolidate in anni di 4/4 a 180 BPM. I gabber impegnati nei passi di hakken rovineranno copiosamente al suolo intralciati dai break, poi manterranno l'equilibrio stabilendo uno stato schizomotorio come in preda a improvvise crisi epilettiche. Infine, dopo il necessario esercizio, i gabber disintossicati si godranno l'Africa nera e i broken up beat!

124

Distort the Frequencies

We have already discussed the synaesthetic effects of music and how, through the use of a wide range of possible frequencies, you can create feelings that move beyond the audible and arrive at the tactile. With certain high-pitched synth-lines from the most extreme drum'n'bass, these dynamics become imperceptible. Sounds get beneath the skin. Hearing no longer perceives these high-pitches so that sound makes the skin listen. You feel those goose-bumps as it gets cold. The music is actually cold, since the skin has lowered its temperature by at least one degree due to the radical distortion of the frequencies.

Velocity

Time in music is radically different from time in the late-capitalist metropolis, which consumes everyday life. Musical

duration is only measurable in terms of sensibility, tension and emotion. As noted for the first time by Walter Benjamin, the attempt to blow up the continuum of history is a typical revolutionary act: every revolution begins with a transformation of time. During the French Revolution, when night fell on the first day of battle, the revolutionaries independently shot all the clocks of the bell towers across Paris simultaneously.

Use Subversive Sampling

The intelligence of the gabber must be tested through complex concepts, like sonic déjà vu. This term refers to a sonorous experience of memoire involontaire. It involves enriching tracks with samples that are buried in the collective-media-consciousness, which, once awake, like zombies on the march, begin to operate on the gabber brain, (previously) inactive from too many chemicals. Of particular

125

use might be old TV jingles or theme songs we've heard hundreds of times that won't leave us alone until we can identify them: audio-Proustian madeleines that open up worlds through involuntary memory.

Create Sound Blobs

Through mixing with the most absurd genres we can instill a serious identity crisis in the gabber, who will end up with an ineluctable emancipatory schizo-rhythm against all the psychopathological problems of the subject. It's always him, the hardcore warrior, storming the middle of the dance floor with the rage that only a shaven skull can provide. When you first overlay the usual BUM BUM BUM in the beatmix and cut it with the melody of a Hawaiian ukulele, recalling a dreamy maritime Eden with flower necklaces, there he is: the moshing tiki-gabber. This is only a clinical example of the fracturing of the musical-behavioural brain-

frame. We might also mention other medical literature on the subject, such as the famous 'Afro-EBM', a rather simplified drum machine which contaminates industrial rhythms with intricate percussive sounds from the black continent, and so, forever, breaking the watertight compartments of psycho-musical genres.

I bassi sono musica gastroenterologica. Parlano direttamente all'intestino, al duodeno, al pancreas, al colon e al retto. L'apparato digerente è infatti quello maggiormente ricettivo nei confronti delle frequenze tagliate dal basso che smuovono dalla cista più incistata della cistifellea al culo. Il gabber, dopo i primi inevitabili reflussi esofagei di linee di basso non convenzionali, inizierà a rendersi conto della succulenza delle portate di wobble fino a murarsi di farmaci per avere una stitichezza perenne, in modo da non espellere più i bassi.

Aggiungere rumore bianco, rosa, marrone, grigio e viola

Come un novello acquerellista il gabber, con baschetto in testa, tavolozza di colori in una mano e pennello nell'altra, inizierà, fischiettando con una vuvuzela, a dipingere nature particolarmente morte, come paesaggi industriali, discariche ed ecomostri. Stendendo con agilità un po' di (rumore) grigio e poi un po' di (rumore) rosa inizierà a prender gusto nel colorare la tela-traccia di sensibilità cromatica-industriale. Uscire dal bianco e nero della cassa in 4/4 è la via per scoprire un nuovo mondo in cui il (rumore) bianco, il (rumore) marrone e il (rumore) viola sono protagonisti.

Abbiamo già parlato dello scambio sinestetico che il medium musica permette, di come attraverso l'utilizzo di una gamma il più possibile ampia di frequenze sia possibile creare sensazioni che escono dal sonoro per arrivare al tattile. Con certi stridulii dell'hard drum'n'bass più estrema, costituiti da linee di synth così dinamiche da risultare impercettibili per l'orecchio, il suono diventa subdermico. L'udito smette di percepire questi acuti e il suono si dirige verso la pelle, che inizia ad ascoltare. Proprio allora si percepisce quella sensazione di pelle d'oca, si sente che fa freddo, che la musica è davvero fredda, perché effettivamente la pelle ha abbassato di almeno un grado la propria temperatura, a causa della distorsione radicale delle frequenze.

Velocizzare

Il tempo musicale è radicalmente diverso da quello del capitale, nel quale si svolge la nostra vita pubblica. La durata musicale è misurabile solo in termini di sensibilità, tensioni, emozioni. Come ha fatto notare Walter Benjamin per primo, ogni rivoluzione parte dalla modifica del tempo. Durante la rivoluzione francese si è verificato un episodio in cui si è affermata questa coscienza. Quando scese la sera del primo giorno di battaglia in molti luoghi di Parigi, indipendentemente e nello stesso tempo, si sparò contro gli orologi dei campanili.

126

D



127

1 The following text transposes some of the therapeutic advice originally suggested by Franco "Bifo" Berardi in his *Come si cura il Nazi* (How to cure a Nazi), Castelvecchi edizioni, 1993, to the hardcore/gabber subculture.

2 Wilhelm Reich, *The Mass Psychology of Fascism*, New York: Orgone Institute Press, 1946, 28.

3 "Interview with Mark Newlands/ Bloody Fist" in *Datacide Magazine*, 1997, London, accessed 2014 <<http://datacide.c8.com/interview-with-mark-newlandsbloody-fist/>>

Utilizzare campionamenti sovversivi

L'intelligenza del gabber deve essere messa alla prova attraverso concetti complessi, come quello di "déjà vu sonico". Con questo termine si intende un parallelo sonoro dell'esperienza del déjà vu. Consiste nell'arricchire le tracce di sample sepolti nell'immaginario mediatico-collettivo, che una volta risvegliati, come zombie in marcia, inizieranno ad azionare il cervello gabber sopito da troppa chimica. Di particolare interesse a questo fine possono essere vecchi jingle televisivi o certe sigle che ci lasciano quel piacere del già sentito, di cui non riusciamo ad appagarci fino a quando non individuiamo precisamente di cosa si tratta: madeleine proustiane soniche che aprono mondi attraverso il ricordo involontario...

Creare blob sonori

Attraverso la torrefazione dei generi più improbabili si causano seri scompensi identitari al gabber, che finiscono irrimediabilmente in una schizoritmia emancipatoria nei confronti di tutte le problematiche psicopatologiche del soggetto. È sempre lui, l'hardcore warrior, là al centro del dancefloor che furoreggia con quel fomento che solo la rasatura a zero del cranio puoi dargli. Quando al BUM BUM BUM solito viene prima sovrapposta in beatmixing, poi in cutting, una melodia hawaiana di ukulele, che sa di trasognati eden marittimi e collane di fiori. Ed eccolo pogare la tiki-gabber. Questo è solo un esempio clinico di rottura del brainframe musical-comportamentale. Potremmo

anche citare altra letteratura medica sull'argomento, come la famosa "Afro-EBM", ritmiche industriali piuttosto semplificate su drum machine contaminate con intricate percussività acustiche del continente nero e così via, sempre, infrangendo i compartimenti stagni dei generi psicomusicali.

¹ Il seguente testo traspone alcuni dei consigli originariamente suggeriti da Franco Bifo Berardi nel suo *Come si cura il Nazi*, Castelvechi edizioni, 1993 alla sottocultura hardcore/gabber.

² Wilhelm Reich, *The Mass Psychology of Fascism*, New York: Orgone Institute Press, 1946, 28.

³ "Interview with Mark Newlands/ Bloody Fist" in *Datacide Magazine*, 1997, London, accessed 2014 <<http://datacide.c8.com/interview-with-mark-newlandsbloody-fist/>>."

- A *Hardcore Warrior*, 2014, courtesy Number One
- B *Human pyramids*, n.d., courtesy Number One
- C *Human pyramids*, 2014, courtesy Number One
- D *Detail of original score from "The Awakening of the City", 1914 by Luigi Russolo, enhanced by "Rotterdam Subway" by General Noise, 1992. Concept: Riccard Balli, Design: "SNAC", 2019*



With an abundant techno and rave scene, the post-Fordist city of Turin became known as one of Europe's prime party capitals in the early 2000s. An extensive network of warehouse spaces, primarily located along the river Po, formed the topological nightscape of the city in this period. What is its legacy today?

Q In 2017, you completed a sociological survey of Turin's nightlife in the years 2008–2017. What was the motivation or inspiration for this project?
Nightlife has been an important part of my life for almost a decade. I consider myself a party-goer: I was involved with a couple of organisations, and know lots of people who organise events. Being close to the world of the nightlife and having an interest in urban studies, I was curious to study the connection between the nightlife and the development of the city in a broader sense: how the nightlife helped shape the Turin we know today, and to understand the changes that had occurred over the years.

Q Could you talk briefly about your methodology?
As it's hard to do quantitative research on this topic, the methodology was mostly qualitative and was done in two different phases. The first one involved maps: I used maps of the location of Turin's nightclubs produced by another researcher, Silvia Crivello, referring to the period between 1993 and 2008, and I compared them to my own maps referring to 2017. I conducted an analysis of

Torino Notturna
Intervista a Giorgia Malaman

Teatro di una florida scena techno e rave, nei primi anni 2000 la città post-fordista di Torino era nota come una delle principali capitali europee dei party. Un'ampia rete di ex-magazzini, situati per lo più lungo il fiume Po, formava la topologia del paesaggio notturno della città. Quale eredità resta oggi di quegli anni?

D Nel 2017 hai portato a termine uno studio sociologico sulla vita notturna a Torino negli anni che vanno dal 2008 al 2017. Che cosa ti ha motivata o ispirata a intraprendere questo progetto?
La vita notturna è stata una parte importante della mia vita per quasi un decennio. Mi considero un'amante dei party, ho lavorato in un paio di organizzazioni e conosco molte persone che organizzano eventi. Data la mia vicinanza alla

vita notturna e il mio interesse per la sociologia urbana, ero curiosa di studiare il collegamento tra vita notturna e sviluppo della città in senso più ampio – cioè come la vita notturna ha contribuito a modellare la Torino che conosciamo oggi, e di capire i cambiamenti che si sono succeduti lungo gli anni.

D Puoi parlarci brevemente della tua metodologia?
È difficile fare una ricerca di tipo quantitativo su questo argomento, per cui la metodologia è stata per lo più qualitativa e si è articolata in due fasi distinte. La prima si è concentrata sulle mappe: ho utilizzato carte che indicano la posizione dei locali notturni di Torino prodotte da un'altra ricercatrice, Silvia Crivello, e riferite al periodo tra il 1993 e il 2008; le ho poi confrontate con quelle realizzate da me, che si riferiscono al 2017. Ho condotto un'analisi delle mappe per creare e visualizzare un senso spaziale della quantità e delle aggregazioni dei locali attivi in questi due periodi. È

the maps, to visualise and get a spatial sense of the quantities and clustering of clubs active in these two moments. It's quite clear that there's been a decline in clubs, from 245 in 2008 to 170 clubs in 2017. The second phase of the project consisted of interviews with people who lived through and witnessed these 10 years of nightlife in Turin. I focused on residents of Turin, mostly people between the age of 27-45, party-goers, but also DJs, promoters, and club owners. Sadly, all of these testimonies pointed to the same conclusion: a strong decline in the quality and quantity of nightlife.

Q It's interesting to locate Turin within a larger discourse of the post-Fordist city. It seems like the golden age of nightlife came 10 years later than it did in many other cities around Europe. What is your perception of Turin's history as a Fordist and then post-Fordist city?

Fordism means a lot to Turin because the whole city remains very connected to the heritage of Fiat. It's not fair to say that the city was born with Fiat, because Turin has a long history, but this is still the perception of many locals. Fiat really made the city grow to become one of the biggest cities in Italy: it provided work for a lot of people. It really was a point of identity to be a worker in Fiat: the whole life of the city revolved around work in the factory, including family life. So when this culture collapsed—when Fiat started closing factories—it was a huge blow for the people of Turin, not only from an economic point of view but also from the point of view of identity. I think the change really started around 1990, which, as you say, is a decade later than other cities, when Turin started asking itself: *what else can I be other than a factory city?* The city started coming up

132

piuttosto chiaro che vi è stato un declino nei locali, dai 245 del 2008 ai 170 del 2017. La seconda fase del progetto è consistita in interviste a persone che sono vissute a Torino durante questi 10 anni, e hanno frequentato la vita notturna. Mi sono concentrata sui residenti di Torino, per lo più persone nella fascia di età dai 27 ai 45 anni, frequentatori di party, ma anche DJ, promoter e gestori di locali. Purtroppo tutte le loro testimonianze vanno nella stessa direzione: c'è stato un forte declino, qualitativo e quantitativo, nella vita notturna cittadina.

D È interessante collocare Torino all'interno del discorso più ampio della città post-fordista. Sembra che qui l'età d'oro della vita notturna sia arrivata un decennio più tardi rispetto a molte altre città d'Europa. Qual è la tua percezione della storia di Torino come città fordista e poi post-fordista?

Il fordismo ha grande importanza per Torino, perché tutta

la città resta strettamente legata all'eredità della Fiat. Non è corretto dire che la città è nata con la Fiat, perché Torino ha una lunga storia, ma questa è comunque la percezione di molti dei suoi abitanti. La Fiat ha davvero fatto crescere la città, fino a farla diventare una delle più grandi d'Italia, e ha dato lavoro a moltissime persone. Lavorare alla Fiat era parte integrante della propria identità: tutta la vita della città ruotava intorno alla fabbrica, compresa la vita familiare. Così, quando questa cultura è andata in crisi, cioè quando la Fiat ha iniziato a chiudere le fabbriche, per gli abitanti di Torino è stato un duro colpo, non solo in termini economici, ma anche dal punto di vista dell'identità. Penso che la transizione sia iniziata in realtà intorno agli anni '90 (cioè, come tu dici, un decennio dopo rispetto ad altre città), quando Torino ha iniziato a chiedersi: "che cos'altro posso essere oltre a una città industriale?" E ha iniziato a mettere in campo diverse soluzioni: l'università ha iniziato a crescere, sono comparse nuove industrie, e la "classe

**WHEN THIS
CULTURE
COLLAPSED
—WHEN FIAT
STARTED
CLOSING
FACTORIES—
IT WAS A HUGE
BLOW FOR THE
PEOPLE OF
TURIN, NOT
ONLY FROM
AN ECONOMIC
POINT OF VIEW
BUT ALSO FROM
THE POINT
OF VIEW OF
IDENTITY. →**

→ **I THINK THE CHANGE REALLY STARTED AROUND 1990, WHICH, AS YOU SAY, IS A DECADE LATER THAN OTHER CITIES, WHEN TURIN STARTED ASKING ITSELF: WHAT ELSE CAN I BE OTHER THAN A FACTORY CITY?**

Quando questa cultura è andata in crisi, cioè quando la Fiat ha iniziato a chiudere le fabbriche, per gli abitanti di Torino è stato un duro colpo, non solo in termini economici, ma anche dal punto di vista dell'identità. Penso che la transizione sia iniziata in realtà intorno agli anni '90 (cioè, come tu dici, un decennio dopo rispetto ad altre città), quando Torino ha iniziato a chiedersi: "che cos'altro posso essere oltre a una città industriale?"

with different solutions. The university started to grow, new industries appeared, and the 'creative class' that theorist Richard Florida has written about, started to develop. It was slow at first, but it was interesting to see the development of the creative class in Turin at this time, because, although small, it was really *creative*. Really interesting things came out of that period in terms of music, cinema, literature, and art in Turin. The clubs situated at the Murazzi, the city's main riverfront, for example, were in this period the breeding ground for many musical projects that greatly impacted the cultural scene of the time, even at a national level. Projects like Subsonica or Africa Unite left a real mark on the music scene of the 90s. The underground scene—especially regarding techno music and the rave scene—was also quite lively, propelled by the great availability of spaces to organise events (legally or not), and by a promotion system that was pretty efficient, much before online social networks.

Q Do you have a sense of why that population bloomed? Was it because of the cheap and available space?

Certainly—just consider the cost of living compared to nearby Milan; it's nearly half of what it costs there. Of course, now there are cases of gentrification in Turin that make the city centre less accessible, but it's still much cheaper than Milan. In the 90s, it was much easier for a young person from Lombardy or Piedmont to choose to go to college in Turin over Milan simply because of this reason. What changed in the last 10 years is not so much space for housing, but space to express yourself: it's much harder to find clubs and spaces to host events, or to do anything that relates to creativity. This was definitely one of the

135

creativa", di cui ha scritto il teorico Richard Florida, ha iniziato a svilupparsi. Dapprima si è trattato di un processo lento, ma è interessante osservare lo sviluppo della classe creativa a Torino a quell'epoca perché, per quanto piccola, era davvero una città *creativa*. Da quel periodo è emerso qualcosa di veramente interessante nell'ambito della musica, del cinema, della letteratura e dell'arte. Ad esempio, i locali che gravitavano intorno alla zona dei Murazzi, il principale lungofiume della città, in quel periodo sono stati palestra di molti progetti musicali che hanno avuto un forte impatto sulla scena culturale dell'epoca, anche a livello nazionale. Progetti come i Subsonica o gli Africa Unite hanno lasciato un'impronta profonda sulla scena musicale degli anni '90. Anche la scena underground, soprattutto la musica techno e il fenomeno rave, era molto vivace, animata dalla grande disponibilità di spazi in cui organizzare eventi (più o meno legalmente), e da un sistema di promozione piuttosto efficiente, ben prima della comparsa dei social network.

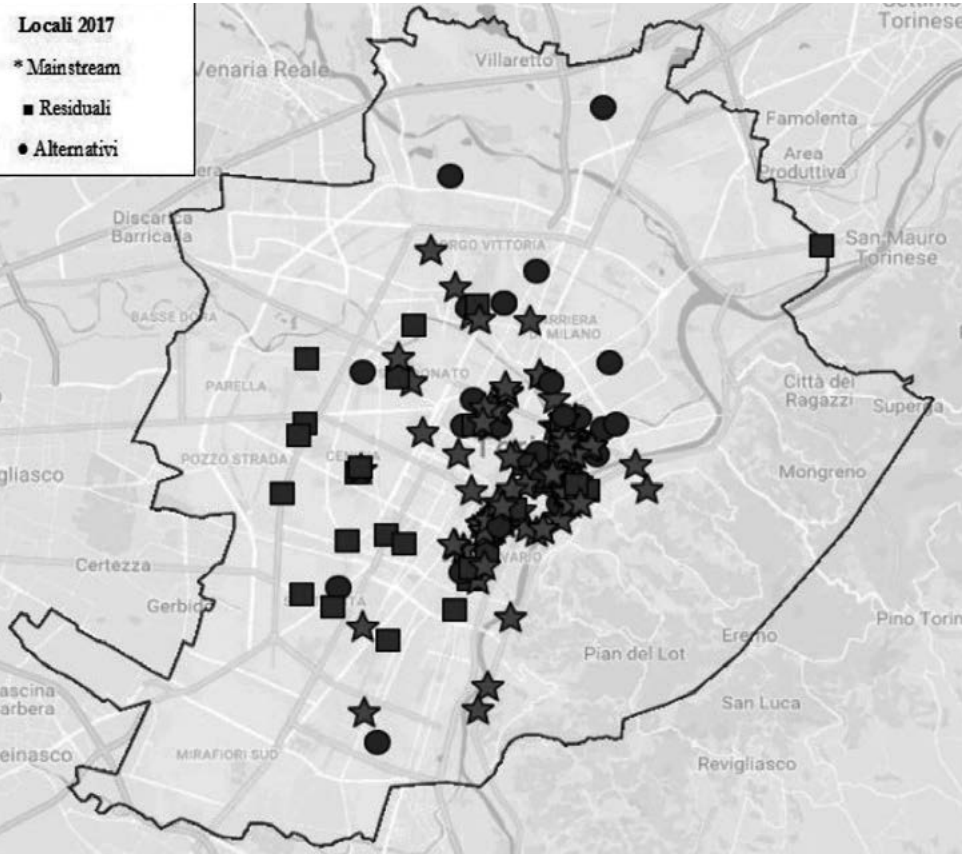
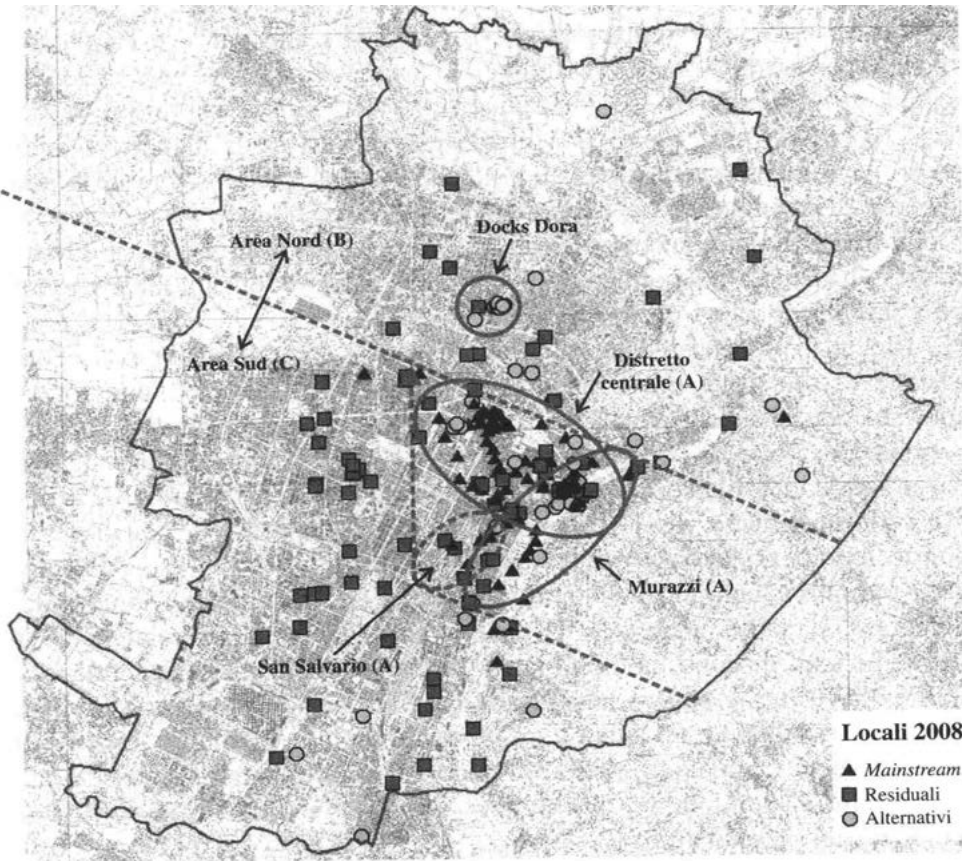
D Hai idea del perché quel tipo di popolazione sia cresciuta tanto? Per la disponibilità e accessibilità economica degli spazi?

Certamente, basta pensare al costo della vita e confrontarlo con la vicina Milano: è quasi la metà. Naturalmente oggi esistono anche a Torino casi di gentrificazione, che rendono la città meno accessibile, ma è ancora di gran lunga più conveniente di Milano. Negli anni '90 era molto più facile per chi veniva dalla Lombardia o dal Piemonte scegliere di fare l'università a Torino piuttosto che a Milano, per questa semplice ragione. Ciò che è cambiato negli ultimi 10 anni non è tanto la disponibilità di spazi a scopo abitativo, ma piuttosto di quelli per l'espressione creativa: è molto più difficile oggi trovare locali e spazi per ospitare eventi, o per una qualunque iniziativa legata alla creatività. Questo è stato sicuramente uno dei problemi che hanno causato il declino della "classe creativa": la città ha perso quel potere di attrazione che aveva verso l'esterno. A quanto pare la

problems that caused this decline in the ‘creative class’ – it lost its attractiveness for people coming from outside. It seems that the creative scene that appeared in Turin after the decline of industry has not been able to regenerate itself, and taking the word of the politicians, it seems that the city didn’t want them to either.

Q Florida’s theory of the ‘creative class’, mainly comprising workers from the creative industries, has been used extensively to describe the development of many Western cities after Fordism, but it is often presented as quite one-directional, or as an irreversible process leading to extensive gentrification. But it seems with Turin that the ‘creative class’ arrived and left again. What did it mean to the city’s nightlife?

It was a huge blow, of course. That seems partly to be the fault of the political administrations that have been in Turin in the last 10 years, and that seems clear looking at particular cases such as the Murazzi, the Docks Dora, and Villa Capriglio, for example, where the projects and clubs involved have been forcibly shut down because of specific political choices. But it’s not only the fault of the administration. It clearly accelerated it, but there seems to also be a kind of decline in subcultures that previously kept some of these spaces alive. I can’t say for sure what came first: the exodus of the creative class or the death of the nightlife. They were probably intertwined and caused each other. But certainly, Turin’s nightlife right now is *dead*. Of course, Turin is a big city, so there will always be something going on, but compared to 10 years ago, and considering how big and central Turin is in Italy, the numbers just don’t correspond. What you can find now is basically cocktail bars and aperitivos, as well as a few clubs,



scena creativa nata a Torino dopo il declino dell’industria non è stata in grado di rigenerarsi e, a detta degli intervistati, sembra che sia stata la città stessa a non volere questa rigenerazione.

se guardiamo casi particolari, come ad esempio i Murazzi, i Docks Torino Dora e Villa Capriglio, dove i progetti e i locali in questione sono stati chiusi con la forza in seguito a precise scelte politiche. Però non è solo colpa del governo della città. L’amministrazione ha accelerato il processo, ma a quanto pare era già in atto una sorta di declino delle sottoculture che in precedenza avevano tenuto in vita questi spazi. Non so dirti di preciso che cosa sia iniziato prima, se l’esodo della classe creativa o la morte della vita notturna. Probabilmente sono due processi che si sono intrecciati e alimentati a vicenda. Di sicuro c’è che la vita notturna a Torino oggi è *morta*. Certo, è una grande città, per cui c’è sempre qualcosa che si muove, ma in confronto a 10 anni fa, e considerando le dimensioni e la centralità di Torino in Italia, le cifre proprio non tornano. Quello che offre ora sono, di fatto, cocktail bar e locali per aperitivi, anche qualche discoteca, ma direi che oggi sono meno di una decina. Anche gli spazi alternativi come l’Asilo Occupato sono sempre più minacciati. Il declino

D La teoria della “classe creativa”, che secondo Florida include tutti i lavoratori delle industrie creative, è stata ampiamente utilizzata per descrivere lo sviluppo di molte città occidentali dopo il fordismo, ma viene spesso presentata come piuttosto unidirezionale, o come un processo irreversibile che conduce a una gentrificazione a tappeto. Ma nel caso di Torino sembra che la classe creativa sia arrivata e poi se ne sia andata. Come ha inciso questo sulla vita notturna della città?

È stato un colpo durissimo, ovviamente. Almeno in parte è frutto del fallimento delle amministrazioni che si sono susseguite a Torino negli ultimi dieci anni, e questo risulta chiaro

which I would say right now come to less than 10. Alternative spaces, like Asilo Occupato, are also nearly gone. The decline over the last decade suggests that it's going to be even worse in the coming years. Clearly, that does not attract the creative class needed to regenerate nightlife, so I think it's very much a vicious circle. Right now, what survives in the city are only a few major events—such as Club to Club and Kappa FuturFestival—or music events in big establishments like OGR. These situations, despite being greatly attractive to audiences, are clearly of a mainstream nature and they merely offer a 'top-down' cultural proposal. What is lacking are spaces in which creativity can be *experimented with*, rather than just *consumed*, with the freedom of expression necessary to let new projects be born. It's difficult for emerging artists or small organisations to find the necessary space in which to develop, while the current nightlife seems dominated by only a few big organisations that have the economic means and the administration's support.

Q In your project, you divide the city's nightclubs into three categories: residual, mainstream and alternative. Could you talk a bit about these categories, and how the idea of subculture fits into these?

I took these from English researchers Peter Chatterton and Robert Hollands, and well as from Silvia Crivello, who used them in her research, for the sake of continuity. In reality, they must be seen as qualitative divisions, because many clubs fit into several categories. But mainstream clubs and spaces are basically those that are driven mostly by profit: they're trendy clubs, they often look a lot like each other, and they try to reach as large an audience as possible. Residual

spaces are mostly older clubs: clubs that have somehow survived through the years, or that cater to people that inhabit the local area, and who aren't looking for any particular experience in the club space. The alternative club is the most varied category because it can really be anything: squats, for example, or clubs in general that offer spaces to subcultures, from metalhead and punks to ravers. The two categories that have felt the biggest blow are definitely the alternative and residual, while the mainstream have largely subsisted, as new clubs tend to replace former ones. In the period 2008-2017, we really see a huge decline in special-interest clubs and concert venues, as well as a rise in cocktails bars and other kinds of nightlife entertainment that offer a consumerist experience, over a creative one, like aperitivo. It's difficult to really understand when and where it all started, as there are probably many reasons. But one reason could certainly be that subcultures have seen a decline everywhere: in the 90s, it was common to be part of some kind of subculture as a teenager, whereas now it's no longer the case. Today, young people find more and more the kind of identity once sought out in nightclubs on the internet and through social media... If you want to be a part of a subculture now, Tumblr is probably the place to be, whereas, in the 90s, you had to get out of your house!

Q In terms of electronic music specifically, where do you see the legacy of Turin, which was once known internationally as a nightlife city? Sergio Ricciardone from Club to Club suggested that the beginning of Berlin as a capital of electronic music really sucked out a lot of the energy of these local European techno scenes.

138

dell'ultimo decennio fa pensare che nei prossimi anni andrà ancora peggio. Una prospettiva simile chiaramente non attira la classe creativa, che è indispensabile per rigenerare la vita notturna, quindi credo che ci troviamo in una sorta di circolo vizioso. In questo momento, in città sopravvivono ancora alcuni grandi eventi, come Club to Club e Kappa FuturFestival, oppure eventi musicali all'interno di grandi strutture come le OGR. Queste situazioni, anche se in grado di esercitare una forte attrattiva sul pubblico, sono chiaramente di natura mainstream e offrono esclusivamente proposte culturali "calate dall'alto". Quello che manca sono spazi in cui si può *sperimentare* la creatività (invece che limitarsi a *consumarla*), con quella libertà di espressione che è essenziale per far nascere nuovi progetti. È difficile per gli artisti emergenti o per le piccole realtà organizzative trovare lo spazio di cui hanno bisogno per svilupparsi, mentre la vita notturna oggi sembra dominata da poche grandi organizzazioni che hanno mezzi economici e il sostegno dell'amministrazione.

D Nel tuo progetto dividi i locali notturni della città in tre categorie: residuali, mainstream e alternativi. Puoi parlarci un po' di queste categorie, e di come si relazionano all'idea di sottocultura?

Le ho mutuato dagli studiosi inglesi Peter Chatterton e Robert Hollands, e anche da Silvia Crivello, che le ha utilizzate nella sua ricerca. Ho scelto queste categorie per ragioni di continuità, ma la suddivisione andrebbe vista in termini qualitativi, perché molti locali rientrano in più di una categoria. I locali e gli spazi mainstream sono di fatto i più dipendenti dal profitto: sono posti trendy, spesso si assomigliano molto, e cercano di raggiungere il maggior numero possibile di persone. Gli spazi residuali sono per lo più vecchi pub: locali che in qualche modo sono sopravvissuti negli anni, o si rivolgono a persone della zona che in una serata non cercano esperienze diverse dal solito. Il locale alternativo è la categoria più varia, perché può essere tutto: uno spazio occupato ad esempio, o in genere un locale

139

che dà spazio a sottoculture come metal, punk o rave. Le due categorie che hanno risentito maggiormente del declino sono senza dubbio l'alternativa e la residuale, mentre la mainstream è in gran parte sopravvissuta, perché ai locali che chiudono di solito ne subentrano velocemente di nuovi. Nel periodo dal 2008 al 2017 si assiste a una vera e propria caduta verticale dei locali e degli spazi per concerti legati a interessi specifici, parallelamente a una crescita dei cocktail bar e di altri tipi di intrattenimento notturno che offrono un'esperienza consumistica più che una creativa, come l'aperitivo. È difficile capire di preciso quando e dove tutto questo sia iniziato, perché probabilmente le ragioni sono tante. Ma una di queste è senza dubbio che le sottoculture sono in declino ovunque: negli anni '90 era normale per gli adolescenti far parte di una qualche sottocultura, ora non è più così. Oggi i giovani cercano su Internet e sui social quell'identità che in passato trovavano nei locali notturni... se vuoi far parte di una subcultura ora,

probabilmente il luogo da frequentare è Tumblr, mentre negli anni '90 dovevi uscire di casa!

D Parlando più nello specifico di musica elettronica, dove si trova secondo te oggi l'eredità di Torino, che in passato era nota a livello internazionale per la sua vita notturna? Sergio Ricciardone di Club to Club sostiene che l'ascesa di Berlino come capitale della musica elettronica abbia drenato molte energie dalle varie scene locali techno europee.

Sì, probabilmente. Conosco alcune persone di Torino che non escono così spesso la sera perché vogliono risparmiare per i loro weekend a Berlino. In ogni caso, quello che si osserva è che non c'è stato un ricambio generazionale, una rigenerazione della scena, a differenza di quanto si è visto altrove. Anche oggi, a 29 anni, quando vado a un evento a Torino sono tra le persone più giovani del pubblico. Non vedi una generazione più giovane che "prende il tuo posto", per così dire.

Yes, absolutely. I personally know a lot of people in Turin who may not go out because they want to save the money for weekends in Berlin. But certainly, what is visible is that there wasn't a generational re-charging and regeneration of the scene like you've seen elsewhere. Even when I go to events in Turin today, at 29, I am still one of the youngest people there. You don't see the younger generation that will 'take your place', so to speak.

Q So you would actually say that the 'case' of Turin's nightlife—as a city that for a short period had an intense production of electronic music culture—was really just comprised of *one* generation that emerged in the beginning of the 1990s and ended around 2007?

Yes, or maybe 2. People around 45 or even 50 are still the ones that go to hardcore electronic music events in Turin.

Q So what or where is the legacy of techno music in Turin, do you think? Well, something I continuously asked myself during the research was, maybe we don't see teenagers in these spaces anymore because they do something else now: we listen to techno, they listen to trap, etc. But there aren't really spaces dedicated to those younger subcultures either. There's no generational renewal even in other spaces, subcultures, and music scenes. Maybe techno was something for my generation and it will be something else for the next: but I can't see that either in Turin. I think we're seeing a fundamental change in how nightlife, free time and leisure is perceived by the younger generation.

140

D Quindi diresti che il "caso" della vita notturna di Torino, come città che per un breve periodo ha conosciuto un'intensa produzione nella musica elettronica, in realtà si riduce a *una* sola generazione, emersa all'inizio degli anni '90 e terminata intorno al 2007?

Sì, una o forse due. Ancora oggi agli eventi di musica hardcore a Torino è facile incontrare quarantenni o cinquantenni.

D In conclusione, secondo te qual è, o dove si trova, l'eredità della musica techno torinese?

Beh, una cosa che mi ripeteva continuamente durante la mia ricerca è che forse non si vedono più adolescenti in questi spazi perché loro oggi fanno qualcosa di diverso: noi ascoltiamo la techno, loro ascoltano la trap, etc. Ma in realtà non ci sono neppure spazi dedicati a queste sottoculture più giovani. Non c'è rinnovamento generazionale neppure

negli altri spazi, nelle altre sottoculture, o nelle altre scene musicali. Forse la techno è stata un fenomeno limitato alla mia generazione, e la prossima avrà qualcos'altro: ma io a Torino non vedo neppure questo. Penso che stiamo assistendo a un cambiamento profondo nel modo in cui le generazioni più giovani concepiscono la vita notturna, il tempo libero e il divertimento.



Centro Suono Rave - "cassetta 001", 1991
Lory D - "The Sound Of Rome", 1991
Automatic Sound Unlimited - "Fasten Seat Belt", 1992
DJ Robert Armani & Lory D - "VIRUS RAVE", 1992
The Prodigy - "Out Of Space", 1992
Ohikana - "I Will Find You", 1993
Creative Nature - "Panic Mouse (Stress Rmx)", 1994
Grobber - "Indirave", 1995
The Garbage Man - "Outta Ya Fuckin Mind", 1995
Freddy K - "Devo Andare", 1997
Lenny Dee & The Hardcore Warriors - "Oh Claudio Play This Song", 1997
Claudio Lancinhouse - "ATMOSFERA", 1999
Gigi D'Agostino - "L'Amour Toujours", 1999
Mauro Picotto - "Lizard", 1999
Ricky Le Roy - "Metempsicosi", 1999
Franchino - "999", 2000
Mario Piú - "Techno Harmony (Mario Piu Mix)", 2000
Sonic Belligeranza - "Gravity Is A Social Law", 2000
Joman - "Raggattak", 2001
The Stunned Guys - "bim bum bam", 2002
DJ Rob - "Boys Interface", 2004
Lento Violento Man - "La Musica Che Pesta", 2007

142

143

145
146
147
148
149
150
151

DAFNE BOGGERI
CATERINA DE NICOLA
ANDREA DE STEFANI
LORENZA LONGHI
ANDREA MAGNANI
MICHELE RIZZO
GIULIANA ROSSO

DAFNE BOGGERI

LIANE, 2017

Digital video, colour, original audio, 16'00"

Courtesy the artist, with thanks to Marsèlleria, Milan, Mirko Rizzi, and Giulia Tognon

Dafne Boggeri's practice operates at the intersection of images, places, people, and bodies in motion. Her output includes sculpture, video, sound experimentation, curatorial projects and independent publishing. She is interested in the transmutability of all these forms, and the visibility (or invisibility) of the relationships between them. *LIANE*, 2017, is a video comprised of footage from Boggeri's personal archive, shot across Europe between 2015 and 2017 on a Canon IXUS compact digital camera. Named after the long-stemmed, woody vines found in tropical rainforests, the video swings between chance encounters loaded with a mystical and symbolic force that Boggeri found herself magnetised to. We see the bright white light from tram workers fixing a line on a city street at night; a glimmering orb reflected on a person's neck; the pixelated screen of a computer game with a silver-haired biker chick careering through an impossibly rendered landscape; and a vast agricultural panorama partially obscured behind graffitied train windows. These divergent moments relate to her parallel interests in language, the dichotomy between nature/human/machine, artifice and 'the real'. Accompanying the video is a new audio track composed by Boggeri. Influenced by the repetitive and rhythmic music of Erik Satie, its dreamy, ambient synth-sounds have the effect of a mantra that unifies the work and leads the viewer into a state of hypnotic abstraction.

144

145

WORKS

La pratica di Dafne Boggeri opera nella zona di intersezione fra immagini, luoghi, persone e corpi in movimento. La sua produzione comprende scultura, video, sperimentazione sonora, progetti curatoriali ed editoria indipendente. L'artista è interessata alla trasmutabilità tra tutte queste forme, e alla visibilità (o invisibilità) dei rapporti che intercorrono tra di esse. *LIANE*, 2017 è un video realizzato con materiale tratto dall'archivio personale di Boggeri, girato in Europa tra il 2015 e il 2017 con una fotocamera digitale compatta Canon IXUS. Il video, che prende il nome dai rampicanti con lunghi steli legnosi tipici delle foreste tropicali, oscilla attraverso una serie di incontri fortuiti con una forza mistica e simbolica, da cui Boggeri si è sentita magneticamente attratta. Vediamo brillare la luce bianca proveniente dagli attrezzi di operai che stanno riparando una linea tranviaria di notte; un globo scintillante riflesso sul collo di una persona; lo schermo pixelato di un videogioco, con una motociclista dai capelli d'argento che sfreccia attraverso un

improbabile paesaggio renderizzato; e un vasto panorama rurale parzialmente oscurato dai graffiti sui finestrini di un treno. Questi momenti, molto diversi fra loro, si ricollegano agli interessi paralleli di Boggeri per il linguaggio e per la dicotomia fra naturale/umano/meccanico, tra l'artificio e "il reale". Il video è accompagnato da una inedita traccia audio composta da Boggeri. Influenzati dalla musica ripetitiva e ritmica di Erik Satie, questi suoni onirici, ambient e synth hanno l'effetto di un mantra, che unifica l'opera e conduce gli spettatori in uno stato di astrazione ipnotica.

CATERINA DE NICOLA

More Friends, 2019, Various materials, Dimensions variable

Courtesy the artist

Caterina De Nicola thinks through processes of cultural aestheticization, examining how ideologically empty motifs and trends circulate in society. Working with both repurposed and new materials, her sculptural work captures the cultural iconographies found in materials, images and symbols, producing moments of reflection, confusion, or both. Beyond her artistic practice, De Nicola is also an active member of the Lausanne nightlife, organising illegal raves and working with old-school progressive, hard acid, and Italo techno-trance genres as a DJ. These two strands of the artist's research culminate in her work *More Friends*, which reflects on the diffusion of gabber, rave, and progressive music in Italy at the end of the 1990s, where it was transformed from a northern European genre into its own particular subculture. The generic quality of hardcore music instills a sense of belonging in a large part of European youth culture, thanks in part to the pick-and-mix tactics of the music industry, as well as fashion's perpetual recycling of symbols and trends. Taking inspiration from the poetic avant-gardism of the Italian DJ Franchino, a star of the Italian progressive music scene of the 1990s, De Nicola engages the star of the EU flag: a once-loaded political symbol that in recent years has suffered a semantic loss following its proliferation in pop culture through such varied platforms as Spotify playlists, Lidl shopping bags, Facebook profile pictures, and fashion collections. As a symbol that allows us to imagine and feel part of a generic social context, De Nicola reads the EU star as a kind of emblem of millennial Europe. Here, the star—rendered in welded metal, with drops of resin flowing from its body—seems to be sweating, exhausted and pathetic, while simultaneously evoking tropes of minimalist sculpture.

146

Caterina De Nicola riflette sui processi di estetizzazione culturale, esaminando il modo in cui motivi e tendenze ideologicamente vuoti circolano nella società. Attraverso l'utilizzo di materiali eterogenei, la sua opera scultorea cattura le iconografie culturali veicolate da materiali, immagini e simboli, generando momenti di riflessione, confusione, o entrambe le cose. Oltre alla sua pratica artistica, De Nicola è membro attivo della vita notturna di Losanna, dove organizza rave-party illegali riproponendo, come DJ, generi della vecchia scuola progressive, hard acid, e Italo techno. Questi aspetti differenti della ricerca dell'artista trovano massima espressione nella sua opera *More Friends*, 2019 che riflette sulla diffusione della musica gabber, rave e progressive alla fine degli anni '90 in Italia, dove questi generi Nordeuropei si sono trasformati in una specifica e peculiare sottocultura. La natura generica della musica hardcore instilla un senso di appartenenza in gran parte della cultura giovanile europea, anche in virtù delle strategie di "pick-

and-mix" adottate dall'industria musicale, così come nel riciclo perpetuo di simboli e tendenze nella moda. Lasciandosi ispirare dall'avanguardia poetica del DJ Italiano Franchino, star della scena musicale progressive italiana degli anni '90, De Nicola chiama in causa le stelle della bandiera UE, in passato simbolo carico di significato politico che, negli ultimi anni, ha subito uno svuotamento semantico in seguito alla sua proliferazione nella cultura pop attraverso le piattaforme più disparate: dalle playlist di Spotify alle buste della spesa Lidl, dalle immagini del profilo di Facebook alle collezioni di moda. In quanto simbolo che ci consente di immaginarci e sentirci parte di un generico contesto sociale, la stella dell'UE è interpretata da De Nicola come una sorta di emblema dell'Europa del nuovo millennio. Qui la stella, saldata in metallo, con gocce di resina che scorrono sulla sua superficie, appare sudata, esausta e patetica, evocando allo stesso tempo tropi della scultura minimalista.

ANDREA DE STEFANI

Dry Landscape Babylon Beach, 2018

Plaster, Dimensions variable

Courtesy the artist

Drawing on his early experience as a graffiti writer, Andrea De Stefani has a long-standing interest in peripheral and interstitial spaces. His research takes as its starting point the landscape of his hometown Arzignano, where natural resources have long driven the development of industrial manufacturing. Often undertaking research at night, De Stefani explores the layering of these realities in the objects he encounters, each containing traces of the people, industrial practices and economic processes that have led to the transformation of these areas in local and global contexts. In his sculptural objects and installations, these qualities are exaggerated through the use of found materials combined to form a continuous, modular landscape. His materials make reference to specific histories, such as fibreglass sheets traditionally used in house building in the 1970s, blue back paper usually found on advertising billboards, and automotive components that reference Italy's industrial north. Using precise, geometric lines, his environments reflect the human desire to impose order on the natural landscape. In *Dry Landscape Babylon Beach*, this desire becomes apparent through a representation of the artificiality of garden architecture. The installation is composed of a pattern of interlocking tiles upon which is strewn the detritus of suburban life: a broken garden chair, an empty pizza box and a deflated football. Unusually for his practice, the work is a reproduction made entirely from plaster, a material used by his family for generations in the production of sculptural ornaments in the Veneto Region. The use of artificial yellow light that references industrial areas at night is typical of his work, helping to shape an atmosphere and mood he sees as central to his practice.

Dry Landscape Babylon Beach formed part of the installation *Capriccio 2000* (Marsèlleria, Milan, 2018) from which this exhibition takes its name.

Già a partire dalle sue passate esperienze come graffiti writer, Andrea De Stefani si interessa di spazi periferici e interstiziali. La sua ricerca coinvolge in primis il paesaggio del suo paese natale, Arzignano (Vicenza), dove le risorse naturali sono state per decenni motore dello sviluppo dell'industria manifatturiera. De Stefani compie spesso le sue ricerche di notte, esplorando la stratificazione di queste realtà tramite gli oggetti che incontra, ciascuno dei quali racchiude ed esprime tracce delle persone, dei protocolli industriali e dei processi economici che hanno portato alla trasformazione di queste aree nel contesto specifico e globale. Nei suoi oggetti scultorei e nelle sue installazioni, queste qualità vengono amplificate attraverso l'uso di materiali specifici, assemblati e combinati a formare un paesaggio continuo e modulare. I materiali che adopera contengono riferimenti a storie specifiche, come le lastre in fibra di vetro tradizionalmente utilizzate nell'edilizia abitativa degli anni '70, la carta *blueback* utilizzata per le insegne

pubblicitarie, componenti automobilistiche e verniciature industriali. Le precise linee geometriche utilizzate nei suoi ambienti riflettono il desiderio umano di imporre un ordine sul paesaggio naturale: in *Dry Landscape Babylon Beach*, questa caratteristica si manifesta attraverso l'esaltazione dell'artificialità insita nella progettazione e nella realizzazione dei giardini. L'installazione è composta da un motivo di piastrelle a incastro su cui sono sparsi resti della vita di periferia: una sedia da giardino rotta, un cartone di pizza vuoto, un pallone da calcio sgonfio. Costruita secondo un processo inconsueto rispetto alla sua pratica, l'opera è una riproduzione realizzata interamente in gesso, materiale utilizzato per generazioni dalla famiglia dell'artista nella produzione di decorazioni scultoree in Veneto. L'uso di una luce artificiale gialla che rimanda all'illuminazione notturna delle aree industriali è tipica della sua produzione, e contribuisce a modellare un'atmosfera e un tono interiore che l'artista percepisce come centrale nella sua pratica.

147

LORENZA LONGHI

Untitled (Brocki), 2018, Silkscreen on fabric mounted on wood panel, aluminium, screws, 150 x 120 cm

Untitled, 2018, Silkscreen on fabric mounted on wood panel, aluminium, screws, 150 x 120 cm

Today is Great (LaVita Dolcissima), 2017, Silkscreen and etchings on fabric, 147 x 120 cm

Today is Great (Crazy Color), 2017, Silkscreen and etchings on fabric, 147 x 120 cm

Today is Great (Perfect Match), 2017, Silkscreen and etchings on fabric, 147 x 120 cm

Courtesy the artist and FANTA-MLN, Milan

Lorenza Longhi's sculptural and painting practice seeks to pervert concepts of mass reproduction, perception, and consumption. Using materials found in dumpsters, deserted garages or on street corners, she adopts laborious craft techniques to produce altered versions of ubiquitous furniture, billboards, and motifs from bygone advertisements. Since 2016, she has produced a series of silver mono-screen printed paintings that muse on the surfaces and protocols of urban space: how we pass through it and the marks we leave behind. Relocating from sprawling Milan to lakeside Lausanne during their production, the nuances of such spaces became particularly pertinent. In the paintings, the colour silver acts as a screen or space of possibility. On these surfaces, Longhi layers copies of marks scratched into nightclub toilet doors and random impressions left on concrete walls. Paradoxically, a printing technique traditionally used to create identical, mechanical copies here serves to reveal the artist's hand. The silver ink used by Longhi cannot absorb easily into the nylon fabric surface, resulting in a clogged and irregular exterior. This purposefully clumsy method is highly susceptible to the marks of her labour, acting as a trace of elements in and out of her control. Initially appearing precise and clean, on closer inspection the works reveal themselves to be highly uncontrolled. In an exhibition context, these panels recall urban architecture and industrial spaces like factory windows or garages, their reflective surfaces creating a dialogue with other works in the space.

148

La pratica scultorea e pittorica di Lorenza Longhi mira a sovvertire le nozioni di riproduzione su larga scala, percezione e consumo. Avvalendosi di materiali trovati in discariche, in garage abbandonati o agli angoli delle strade, Longhi adotta elaborate tecniche artigianali per produrre versioni alterate di arredamenti onnipresenti, cartelloni pubblicitari e di motivi di campagne pubblicitarie del passato. A partire dal 2016 ha prodotto una serie di dipinti serigrafici monocoloro argento che meditano sulle superfici e i protocolli degli spazi urbani: come li attraversiamo, e le tracce che vi lasciamo. Durante la produzione, l'artista si è trasferita da una Milano in crescita caotica alle rive del lago di Losanna, per cui le sfumature specifiche di questi luoghi hanno assunto una rilevanza particolare. Nei dipinti, il colore argento funziona come uno schermo, o uno spazio di possibilità. Su queste superfici l'artista applica, in strati successivi, copie di segni graffiati sulle porte dei bagni nei locali notturni, e tracce lasciate accidentalmente su muri di

cemento. Paradossalmente, una tecnica di stampa utilizzata tradizionalmente per creare copie identiche, meccaniche, qui ha la funzione di rivelare la mano dell'artista. L'inchiostro argentato utilizzato da Longhi non viene assorbito facilmente dalle superfici in tessuto di nylon, e questo fa sì che lo strato esterno risulti incrostato e irregolare. Questo metodo volutamente grezzo registra con grande sensibilità i segni del suo lavoro, tenendo traccia degli elementi che sono sotto il suo controllo e di quelli che vi sfuggono. Se inizialmente appaiono precise e pulite, a uno sguardo più ravvicinato le opere rivelano solo un grado minimo di controllo e vulnerabilità. Collocati in un contesto espositivo, questi pannelli richiamano l'architettura urbana e gli spazi industriali, come finestre di fabbriche o garage, mentre le loro superfici riflettenti creano un dialogo con le altre opere presenti nello spazio.

ANDREA MAGNANI

The Divination Running Project, 2012-ongoing

Silk-screen print, sweat, and dirt on handsewn fabric; digital print on bespoke fabric label; laser cut, chromed banner support; snap-hooks; chains; 3D print; digital print and pencil on box; tissue paper; digital print on paper; UV print on microfiber towel; stoneware, Dimensions variable

Courtesy the artist, Giorgio Galotti, Turin and Marsèlleria, Milan

Andrea Magnani's hybrid practice fuses art and product design with a fervent investigation of ancient mythology, rituals and symbolism. These overlapping forces serve to produce sculptures, installations and performances in which dense and chaotic stories swirl together in a contemporary form of witchcraft. Magnani sees his works as systems that are ongoing and generative, subject to change, revisions and further development. For *Capriccio 2000*, Magnani revisits *The Divination Running Project*, 2012-ongoing, the first in a series of fictional brands he has created that exemplify his belief in how corporate and brand identities will become the hallowed symbols of the future. Taking the steady and rhythmic ritual of *running* and its reported links to psychic transcendence as inspiration, Magnani worked with clothing designer Enrico Assirelli to produce a new exercise shirt alongside a series of other high performance items including towels, bespoke packaging and display devices. However, instead of using a fabric that 'wicks-away' sweat (*de rigueur* in contemporary sportswear) he selected a material that would make it appear more visible. After running in the shirt, ghostly, salty stains would emerge and stay fixed on the fabric. Following extensive research into the chakras, the deconstructed garment acts as an abstract tool for divination comparable to tasseography, actualising the affirming slogan for the brand: **YOU ARE THE ANSWER**.

149

La pratica ibrida di Andrea Magnani fonde arte e design del prodotto con una ricerca appassionata su rituali, simbolismo e mitologia antica. Tali forze, nel loro sovrapporsi, generano sculture, installazioni e performance in cui storie dense e caotiche si intrecciano creando una forma contemporanea di stregoneria. Magnani concepisce le sue opere come sistemi generativi in progress, soggetti a mutamento, revisioni e ulteriori sviluppi. Per *Capriccio 2000*, Magnani rivisita *The Divination Running Project*, 2012-in corso, primo di una serie di *fictional brand* creati dall'artista, in cui esemplifica l'idea di come le *corporate* e *brand identity* diventeranno i simboli sacri del futuro. Partendo dal running come rituale costante e ritmico in collegamento con le pratiche mantriche di trascendenza psichica, Magnani ha lavorato con il fashion designer Enrico Assirelli alla produzione di una nuova t-shirt sportiva, insieme a una serie di altri oggetti hi-tech, tra cui asciugamani, packaging su misura o display espositivi. Tuttavia, invece di utilizzare un tessu-

to estremamente traspirante (ormai d'obbligo nello sportswear di oggi), ha scelto un materiale in grado di rendere il sudore più visibile: dopo che la maglia è stata indossata per correre, sul suo tessuto rimarranno impresse una serie di macchie salate e fantasmatiche. Grazie a un'approfondita ricerca sui chakra si può dare all'abito decostruito la funzione di uno strumento di divinazione paragonabile alla tasseografia, trasformando in realtà lo slogan positivo del marchio: **YOU ARE THE ANSWER**.

MICHELE RIZZO

HIGHER xtn. (redux#5), 2015-ongoing

Performance, sound, 35'00"

Courtesy the artist. Original soundtrack composed by Lorenzo Senni.

Trained in visual arts as well as dance, choreographer and artist Michele Rizzo's performative practice explores processes of transformation and transcendence through movement. His research draws on the writings of Julia Kristeva, who posits that dance has the ability to accelerate the process of trans-humanisation: the belief that through technology, humans can evolve beyond their current physical and mental limitations. Rizzo's work is also influenced by psychologist Mihaly Csikszentmihalyi's writings on flow, a state in which the subject loses a sense of the self through complete immersion in the activity they are performing. In his recent work, Rizzo applies these psychoanalytic approaches to the experience of dancing in the club. In *HIGHER xtn. (redux#5)*, Rizzo is interested in the cathartic power of techno music which, through repetitive rhythms, has the ability to temporarily detach individuals from their sense of self by inducing a state of trance. The performance explores the club as a site of radical self-expression and community building as the dancers continuously negotiate the boundaries between the self and the collective. To a hypnotic soundtrack composed by music producer Lorenzo Senni, individual dancers enter the gallery from the peripheries, performing minimal, repetitive movements as they gradually make their way through the space. Initially focused on an internalised self-perception, as the intensity of the music increases the dancers begin to form a group, eventually dancing in unison as a single body in motion. Presented in Italy for the first time at Fondazione Sandretto Re Rebaudengo, *HIGHER xtn. (redux#5)* is an adaptation of Rizzo's 2015 performance produced by Frascati Theatre in collaboration with ICK.

150

Formatosi nelle arti visive e nella danza, il coreografo e artista Michele Rizzo esplora, nella sua prassi performativa, i processi di trasformazione e la trascendenza attraverso il movimento. La sua ricerca attinge agli scritti di Julia Kristeva, secondo la quale la danza ha la capacità di accelerare il processo di transumanizzazione, cioè la convinzione che, attraverso la tecnologia, gli esseri umani siano in grado di evolversi al di là dei loro attuali limiti fisici e mentali. L'opera di Rizzo è anche influenzata dagli scritti dello psicologo Mihaly Csikszentmihalyi sul *flow*, lo stato in cui un soggetto perde il senso del sé mentre è totalmente immerso nell'attività che sta compiendo. Nella sua opera più recente, Rizzo applica questi approcci psicoanalitici all'esperienza del ballo in discoteca. In *HIGHER xtn. (redux#5)*, Rizzo prende in esame il potere catartico della musica techno che, attraverso ritmi ripetitivi, ha la capacità di disconnettere temporaneamente gli individui dal senso del proprio sé, inducendo uno stato di trance. La performance esplora l'ambiente della di-

scoteca come luogo di espressione radicale dell'individuo e di costruzione di comunità, in cui chi balla si trova a negoziare i limiti fra il sé e la dimensione collettiva. Su un'ipnotica colonna sonora composta dal produttore musicale Lorenzo Senni, fanno il loro ingresso dalle aree periferiche dello spazio i singoli danzatori, che eseguono movimenti minimali e ripetitivi mentre avanzano gradualmente nella sala. Inizialmente i performer si concentrano su un'auto-percezione interiorizzata, ma con il crescere dell'intensità della musica iniziano a formare un gruppo, e alla fine danzano all'unisono come un unico corpo in movimento. Presentato per la prima volta in Italia presso la Fondazione Sandretto Re Rebaudengo, *HIGHER xtn. (redux#5)* è un adattamento della performance di Rizzo prodotta nel 2015 dal Teatro di Frascati in collaborazione con ICK.

GIULIANA ROSSO

Grado zero, 2018, Oil on canvas, 20 x 20 cm

Volteggio, 2018, Oil on canvas, 20 x 20 cm

Hula Hoop, 2018, Oil on canvas, 20 x 20 cm

Vigore Distratto, 2018, Oil on canvas, 20 x 20 cm

I vetri rotti balleranno per la notte, 2019, Papier-mache sculpture, 142 x 90 x 33 cm

Courtesy the artist

Giuliana Rosso considers painting to be the most direct and transparent form of representation, allowing her to enter into a dialogue with the sensations, moods, and atmospheres of the human psyche beyond language. Working with oil painting and graphite, Rosso produces gloomy nightscapes and unsettling interior scenes, often featuring listless, neon-hued youths in bizarre poses, or seemingly transforming into monstrous creatures. In her work, the figure of the teenager embodies the ambiguous relationship between the human and its surroundings, as these characters lose themselves in moments of illusion, paralysis and destruction. In Rosso's work, references from literature and the iconology of classical art history are subverted by inserting signifiers of contemporary youth culture sourced from magazines and Instagram such as smartphones, roller blades, and bubble tea. The surreal, cartoon-like character of her figures resist being read as particular individuals or as part of any larger cultural commentary, instead working to evoke a mood that draws on myth, magic, and nightmare. Rosso's painterly precision culminates in her free-standing sculptures, formed in papier-mâché and gypsum, where she extends the layered logic of painting into three-dimensional space through textured surfaces of pastel crayon. Her work *I vetri rotti balleranno per la notte* (2019), for example, depicts a collapsed body, its face caught in grotesque paralysis while its hands have transformed into animal claws. Here, monstrosity is extended as a theme of art history to a central vision of contemporary youth culture, speaking to the surreal and mystical unconscious of the human experience.

151

Giuliana Rosso considera la pittura la forma più diretta e trasparente di rappresentazione, permettendole di entrare in dialogo con le sensazioni, gli stati d'animo e le atmosfere della psiche umana al di là del linguaggio. Lavorando con pittura ad olio e grafite, Rosso produce cupi paesaggi notturni e scene di interni inquietanti, che spesso presentano giovani dall'aria abulica, illuminati da tinte al neon, in pose bizzarre o nell'atto di trasformarsi in creature mostruose. Nelle sue opere, la figura del teenager incarna il rapporto ambiguo fra gli esseri umani e l'ambiente che li circonda, attraverso personaggi che si perdono spesso in momenti di illusione, paralisi e distruzione. Nell'opera di Rosso, i riferimenti alla letteratura e all'iconografia della storia dell'arte classica vengono sovvertiti attraverso l'introduzione di significanti provenienti dalla cultura giovanile contemporanea, tratti da riviste e da Instagram: smartphone, rollerblade, bubble tea. Il carattere surreale e fumettistico dei personaggi di Rosso, come quelli che troviamo nella sua

serie di dipinti di piccole dimensioni, sfugge a una lettura che li vede come individui, o come parte di una riflessione sociale più ampia, ed evoca invece uno stato d'animo che si nutre di mito, magia e incubo. La precisione pittorica di Rosso culmina nelle sculture senza piedistallo, modellate in cartapesta e gesso, in cui l'artista estende la logica stratificata dei suoi dipinti a uno spazio tridimensionale, attraverso superfici materiche a pastello. La sua opera *I vetri rotti balleranno per la notte*, 2019, ad esempio, raffigura un corpo accasciato, con la faccia colta da una grottesca paralisi, e le mani trasformate in artigli animaleschi. Qui la mostruosità si espande da tema di storia dell'arte a visione centrale della cultura giovanile contemporanea, parlando all'inconscio surreale e mistico dell'esperienza umana.

RICCARDO BALLI (b. 1972, Bologna) is a DJ and producer based in Bologna. He is the founder of the electronic music label Sonic Belligeranza as well as the author of several books about countercultures, including *Anche Tu Astronauta* (Castelvecchi, 1998), *Apocalypso Disco* (Agenzia X, 2013) and *Frankenstein, or the 8 Bit Prometheus* (Chili Com Carne, 2018). He also contributes to *Dancecult Journal* and *Datacide Magazine*.

DAFNE BOGGERI (b. 1975, Tortona) is a multidisciplinary artist based in Milan. Her artistic practice involves curatorial projects, music and sound experimentation, and independent publishing. She is a co-founding member of the queer collective TOMBOYS DON'T CRY, as well as the band TISANA. In 2013, with O' non-profit association, she established SPRINT — Independent Publishing and Artist's Book Salon in Milan. Boggeri has staged solo projects at GAM (Turin), Marsèlleria (Milan), and the Italian Cultural Institute Marseille, among others.

LUCREZIA CALABRÒ VISCONTI (b. 1990, Desenzano del Garda) is an independent curator based in Turin. She completed her BA in Visual and Performing Arts at IUAV (Venice) in 2012. She participated in CAMPO at Fondazione Sandretto Re Rebaudengo in 2013, and in the Curatorial Programme of De Appel (Amsterdam) in 2017. Recent projects include *Abracadabra*, 6th International Biennale for Young Art (Moscow), *Why Is Everybody Being So Nice?*, De Appel and Stedelijk Museum (Amsterdam) and CLOG (Turin).

RICCARDO BALLI (Bologna, 1972) è un DJ e producer che vive e lavora a Bologna. È fondatore dell'etichetta di musica elettronica Sonic Belligeranza. È autore di libri sulla controcultura, tra i quali *Anche Tu Astronauta* (Castelvecchi, 1998), *Apocalypso Disco* (Agenzia X, 2013) e *Frankenstein, or the 8 Bit Prometheus* (Chili Com Carne, 2018). Collabora con le riviste *Dancecult Journal* e *Datacide Magazine*.

DAFNE BOGGERI (Tortona, 1975) è un'artista multidisciplinare che vive e lavora a Milano. La sua pratica include progetti curatoriali, musica, esperimenti con il suono e pubblicazioni indipendenti. È membro co-fondatore del collettivo *queer* TOMBOYS DON'T CRY, e del gruppo musicale TISANA. Nel 2013, con l'associazione no-profit O', ha fondato a Milano SPRINT — Salone di Editoria Indipendente e d'Artista. Boggeri ha presentato il suo lavoro in mostre personali alla GAM (Torino), a Marsèlleria (Milano), e all'Istituto Culturale Italiano di Marsiglia, tra gli altri.

LUCREZIA CALABRÒ VISCONTI (Desenzano del Garda, 1990) è una curatrice indipendente che lavora a Torino. Si è laureata allo IUAV di Venezia nel 2012. Nel 2013 ha partecipato a CAMPO alla Fondazione Sandretto Re Rebaudengo, e nel 2017 al programma curatoriale di De Appel (Amsterdam). I suoi progetti più recenti includono *Abracadabra*, sesta edizione della Biennale for Young Art (Mosca), *Why Is Everybody Being So Nice?* a De Appel e Stedelijk Museum (Amsterdam), e CLOG (Torino).

FEDERICO CHIARI (Milano, 1985) è un *sound designer*, musicista e *field recordist* che vive e lavora tra Milano e Torino. Ha prodotto lavori musicali per artisti come Cleo Farriselli, Anna Franceschini e Diego Marcon, con cui nel 2012 ha co-fondato l'etichetta musicale Dancehole Records. Attualmente sta lavorando a *Hardcore Will Never Die*, il libro definitivo sulla storia della musica hardcore.

FEDERICO CHIARI (b. 1985, Milan) is a sound designer, musician and field recordist living and working between Milan and Turin. He has produced sound works for artists including Cleo Fariselli, Anna Franceschini and Diego Marcon, and in 2012 co-founded the record label Dancehole Records with Marcon. He is currently working on *Hardcore Will Never Die*, the definitive book about the story of hardcore music.

CATERINA DE NICOLA (b. 1991, Ortona) is an artist and occasional DJ living and working in Lausanne. She completed a BFA at the Brera Fine Art Academy in Milan in 2015, and an MA in Fine Arts at Ecole Cantonale d'Art de Lausanne (ECAL) in 2018. In 2016 she was selected for the XXI CSAV - Fondazione Antonio Ratti Advanced Course in Visual Arts. Her work has been featured in exhibitions at Forde (Geneva), Dienstgebäude (Zurich), DOC (Paris), Villa del Grumello (Como). Nicola is co-founder of Chavannes45 in Lausanne.

ANDREA DE STEFANI (b. 1982, Arzignano) is an artist living and working in Arzignano. He completed a BA at IUAV in Venice in 2007. He has staged solo exhibitions at Marsèlleria (Milan), Almanac (Turin), Gertrude Contemporary (Melbourne, AUS), Fluxia (Milan) and has been featured in exhibitions at Treignac Projet (Treignac), MAMbo (Bologna), Museion (Bolzano) and Jupiter Woods (London). In 2010 he founded DNA, an experimental space and artwork in Venice that was active until 2016.

ALBERTO GUERRINI (b. 1985, Chiari) is a DJ, artist and archivist working in Berlin. Since 2011, he has produced an extensive archive of hardcore, gabber and post-rave material on his web platform Gabber Eleganza. Since 2016, he has taken the project 'offline' with publications, records, exhibitions, and DJ sets worldwide. He has toured *The Hakke Show*: a hardcore dance live performance with gabber dancers to festivals like Club To Club (Turin), Resonate (Belgrade) and Carsten Höller's *Fara Fara Music Festival* at Hangar Bicocca (Milan).

154

CATERINA DE NICOLA (Ortona, 1991) è un'artista e occasionalmente DJ che vive e lavora a Losanna. Si è laureata all'Accademia di Belle Arti di Brera nel 2015, e ha conseguito la laurea specialistica all'Ecole Cantonale d'Art de Lausanne (ECAL), nel 2018. Nel 2016 è stata selezionata per il XXI CSAV – Corso Avanzato in Arti Visive della Fondazione Antonio Ratti. Le sue opere sono state esposte in mostre a Forde (Ginevra), Dienstgebäude (Zurigo), DOC (Parigi), Villa del Grumello (Como). De Nicola è co-fondatrice di Chavannes45 a Losanna.

ANDREA DE STEFANI (Arzignano, 1982) è un artista che vive e lavora ad Arzignano. Si è laureato a Venezia nel 2007. Ha presentato il suo lavoro in mostre personali a Marsèlleria (Milano), Almanac (Torino), Gertrude Contemporary (Melbourne, AUS), Fluxia (Milano) e il suo lavoro è stato presentato in mostre a Treignac Projet (Treignac), MAMbo (Bologna), Museion (Bolzano) e Jupiter Woods (Londra).

Nel 2010 ha fondato DNA, spazio sperimentale e opera d'arte, attivo fino al 2016 a Venezia.

ALBERTO GUERRINI (Chiari, 1985) è un DJ, artista e archivista che lavora a Berlino. Dal 2011 ha prodotto un ampio archivio di musica hardcore, gabber e materiale post-rave, disponibile sulla sua piattaforma Gabber Eleganza. Dal 2016 ha portato il progetto "offline" grazie a pubblicazioni, dischi, mostre e DJ set in tutto il mondo. È stato in tour con *The Hakke Show* – un ballo hardcore dal vivo con danzatori gabber – in festival come Club To Club (Torino), Resonate (Belgrado) e al *Fara Fara Music Festival* di Carsten Höller a Hangar Bicocca (Milano).

ANTONIO LA GROTTA (Torino, 1971) è un fotografo freelance e artista. Si è laureato allo IED (Istituto Europeo di Design), dove ora insegna Fotografia. Nella sua pratica, La Grotta spesso ricerca i paesaggi suburbani italiani. Il suo

ANTONIO LA GROTTA (b. 1971, Turin) is a freelance photographer and artist. He graduated from IED (European Design Institute) where he now teaches Photography. In his practice, La Grotta often investigates Italian suburban landscapes. His project *Paradise Discotheque* documents abandoned discotheques that were active in the '80s and '90s in the North of Italy. His works have appeared in several Italian and International magazines, such as *La Repubblica*, *Internazionale*, *il Post*, *Spiegel Online*, *Slate*, and *Tsugi*.

LORENZA LONGHI (b. 1991, Lecco) is an artist living and working between Lausanne and Milan. She completed a BA in Visual Arts at the Brera Academy of Fine Arts in Milan in 2014 and a MA in Visual Arts at Ecole Cantonale d'Art de Lausanne (ECAL) in 2018. She has staged solo exhibitions at Plymouth Rock (Zurich), Fanta Spazio (Milan) and Wishing Well (Lausanne), and has been featured in exhibitions at No Conformism (Lausanne), Spazio O' (Milan) and Armada (Milan). In 2019 she will participate in the Swiss Art Awards (Basel) and in a group exhibition at Centre d'Art Contemporain (Yverdon-les-Bains). In 2014 Longhi co-founded Armada, an artist-run space in Milan.

ANDREA MAGNANI (b. 1983, Faenza) is an artist and designer living and working in Milan. In 2008 he completed a Communication and Product Design degree at ISIA Faenza. He has staged solo exhibitions at Giorgio Galotti (Turin) and PAV (Turin). His work has been featured in exhibitions at T293 (Rome), Stanford Housing (London), Villa Farinacci (Rome), Italienska Kulturinstitutet (Stockholm), Fondazione Baruchello (Rome), Triennale Museum (Milan), Marsèlleria (Milan), and MAMbo (Bologna) among others. In 2007 Magnani co-founded *Resign*, a collective research design studio and in 2014 he founded *Siliqoon*, a hybrid label of artistic production and promotion.

155

progetto *Paradise Discotheque* documenta le discoteche abbandonate che erano attive negli anni '80 e '90 in Nord Italia. Il suo lavoro è comparso su diversi magazine in Italia e all'estero, tra i quali *La Repubblica*, *Internazionale*, *il Post*, *Spiegel Online*, *Slate*, *Tsugi*.

LORENZA LONGHI (Lecco, 1991) è un'artista che vive e lavora tra Losanna e Milano. Si è laureata in Arti Visive all'Accademia di Belle Arti di Brera nel 2014 e ha conseguito un Master in Arti Visive all'Ecole Cantonale d'Art de Lausanne (ECAL) nel 2018. Ha presentato il suo lavoro in mostre personali presso Plymouth Rock (Zurigo), Fanta Spazio (Milano) e Wishing Well (Losanna), e il suo lavoro è stato presentato in mostre presso No Conformism (Losanna), Spazio O' e Armada (Milano). Nel 2019 parteciperà alla Swiss Art Awards (Basilea) e a una mostra collettiva al Centre d'Art Contemporain (Yverdon-les-Bains). Nel 2014, Longhi ha co-fondato a Milano l'artist-run space Armada.

ANDREA MAGNANI (Faenza, 1983) è un artista e designer che vive e lavora a Milano. Nel 2008 ha conseguito la laurea in Comunicazione e Product Design all'ISIA di Faenza. Ha presentato il suo lavoro in mostre personali presso Giorgio Galotti (Torino) e PAV (Torino). Le sue opere sono state presentate in spazi come T293 (Roma), Stanford Housing (Londra), Villa Farinacci (Roma), Italienska Kulturinstitutet (Stoccolma), Fondazione Baruchello (Roma), Triennale (Milano), Marsèlleria (Milano) e MAMbo (Bologna), tra gli altri. Nel 2007, Magnani ha co-fondato *Resign*, uno studio di design di ricerca collettiva e nel 2014 ha creato *Siliqoon*, un'etichetta ibrida di produzione e promozione artistica.

GIORGIA MALAMAN (Moncalieri, 1990) si è laureata in Sociologia all'Università degli Studi di Torino nel 2017 con un Master in Urbanistica, sotto la supervisione del professor Giovanni Semi. La sua tesi tratta della vita notturna e del suo rapporto con la gentrificazione e i cambiamenti urbani

GIORGIA MALAMAN (b. 1990, Moncalieri) graduated in Sociology at Università degli Studi di Torino in 2017 with an MA in Urban Studies, under the supervision of professor Giovanni Semi. Her thesis focused on the nightlife and its connections to the spatial changes in Turin and gentrification. In 2014, she founded *Devil's Dancers* (2014-2018), a club night focusing on live music and on bringing international techno and electronic artists to Turin.

VALERIO MATTIOLI (b. 1978, Rome) is a writer and editor living and working in Rome. He is an editor at NERO, the Rome-based publisher, and its theoretical journal, *NOT (Nero on Theory)*. In 2015 he co-founded *Prismo Magazine*, which he edited until 2017. He is the author of *Superonda: storia segreta della musica italiana* (Baldini & Castoldi, 2016).

MICHELE RIZZO (b. 1984, Nardò) is an artist and choreographer living and working in Amsterdam. He graduated from the School for New Dance Development in Amsterdam in 2011 and completed an MA in Visual Arts at the Sandberg Instituut in Amsterdam in 2015. His work has been presented at art institutions, venues and festivals including Stedelijk Museum (Amsterdam), URB Festival (Helsinki), La Briqueterie (Paris), Santarcangelo Festival (Rimini), Short Theater (Rome), Festival DDD (Porto), CAMPO (Ghent), Triennale Teatro dell'Arte (Milan) and Actoral (Montreal).

GIULIANA ROSSO (b. 1992, Chivasso) is an artist living and working in Turin. She completed a BA and MA in Painting at the Albertina Academy of Fine Arts in Turin in 2018. Her work has been featured in exhibitions at Like A Little Disaster (Polignano a Mare), Yellow (Varese), MONITOR (Rome), La Casaforte S.B. (Naples), Spaziobuonasera (Turin), Palazzo Grimani (Venice) and Pinacoteca Albertina (Turin).

156

nella città di Torino. Nel 2014 ha fondato *Devil's Dancers* (2014-2018), una club night nata con l'intenzione di portare a Torino la musica techno ed elettronica internazionale.

VALERIO MATTIOLI (Roma, 1978) è uno scrittore che vive e lavora a Roma. È redattore di NERO, casa editrice di base a Roma, e della rivista online *NOT (Nero on Theory)*. Nel 2015 ha co-fondato la rivista *Prismo*, di cui è stato redattore fino al 2017. È autore di *Superonda: storia segreta della musica italiana* (Baldini & Castoldi, 2016).

MICHELE RIZZO (Nardò, 1984) è un artista e coreografo che vive e lavora ad Amsterdam. Si è laureato alla School for New Dance Development ad Amsterdam nel 2011 e nel 2015 ha conseguito un Master in Arti Visive al Sandberg Instituut di Amsterdam. I suoi lavori sono stati presentati in istituzioni d'arte, spazi e festival tra i quali lo Stedelijk Museum (Amsterdam), URB Festival (Helsinki), La Briquete-

rie (Parigi), Santarcangelo Festival (Rimini), Short Theater (Roma), Festival DDD (Porto), CAMPO (Ghent), Triennale Teatro dell'Arte (Milano) e Actoral (Montreal).

GIULIANA ROSSO (Chivasso, 1992) è un'artista che vive e lavora a Torino. Ha conseguito la laurea triennale e specialistica all'Accademia Albertina di Belle Arti di Torino nel 2018. Le sue opere sono state presentate in mostre come Like A Little Disaster (Polignano a Mare), Yellow (Varese), MONITOR (Roma), La Casaforte S.B. (Napoli), Spaziobuonasera (Torino), Palazzo Grimani (Venezia) e Pinacoteca Albertina (Torino).

STUDIO TEMP (Bergamo, 2007) è uno studio di graphic design fondato da Guido Daminelli, Marco Fasolini e Fausto Giliberti. Lo studio si occupa di vari aspetti di graphic design: identità visiva, tipografia, editoriale, web design e direzione artistica. Collabora con istituzioni e aziende ita-

STUDIO TEMP (b. 2007, Bergamo) is a graphic design studio founded by Guido Daminelli, Marco Fasolini and Fausto Giliberti. The studio deals with various aspects of graphic design: visual identity, type, editorial, web and art direction. They collaborate with Italian and international institutions and companies, including GAMEC, Donizetti Theatre, Esquire Italia, Louis Vuitton and Off-White™.

ROSA TYHURST (b. 1986, Carmarthen) is a curator based in Oakland, California. She graduated from the Curatorial Practice MA Program at the California College of the Arts in San Francisco in 2018. Her curatorial projects have been staged at The Wattis Institute (San Francisco), swissnex (San Francisco), PS8 (San Francisco), Limoncello (London) and she has held positions at KADIST (San Francisco), the De Young Museum (San Francisco), and SUNDAY (London).

JEPPE UGELVIG (b. 1993, Ribe) is a curator and critic living in New York. He completed his undergraduate degree Communication, Curation, Criticism at Central Saint Martins in 2016, and his MA degree at the Center for Curatorial Studies, Bard College, in 2018. Jeppe contributes regularly to publications such as *Frieze*, *ArtReview*, *Afterall*, and *Spike Art International*. He functions as the features director and editor of *DANSK Magazine* and contributing editor of *Wallet*. He has staged exhibitions and projects at the Hessel Museum (New York), Sandy Brown (Berlin), National Gallery of Denmark (Copenhagen) and the Goethe Institute (Ramallah).

HANNAH ZAFIROPOULOS (b. 1992, Volos) is a curator, researcher and writer living and working in London. She completed a BA in History of Art at the Courtauld Institute of Art in 2014, an MA in Curating Contemporary Art at the Royal College of Art in 2017 and the curatorial research programme CuratorLab at Konstfack University of Arts, Crafts and Design in Stockholm in 2018. From 2013-2016, she was Director of Exhibitions at Howard Griffin Gallery (London). She has curated exhibitions and projects at Gasworks (London), Calvert 22 Foundation (London) and Tensta konsthall (Stockholm).

157

liane e internazionali, tra cui GAMEC, Donizetti Theatre, Esquire Italia, Louis Vuitton e Off-White™.

ROSA TYHURST (Carmarthen, 1986) è una curatrice che vive a Oakland, California. Ha conseguito la laurea specialistica al Curatorial Practice Program del California College of the Arts a San Francisco nel 2018. I suoi progetti curatoriali sono stati presentati a The Wattis Institute (San Francisco), swissnex (San Francisco), PS8 (San Francisco), Limoncello (Londra). Ha collaborato con KADIST (San Francisco), De Young Museum (San Francisco), e SUNDAY (Londra).

JEPPE UGELVIG (Ribe, 1993) è un curatore e critico che vive a New York. Nel 2016 ha conseguito la laurea triennale al Central Saint Martins a Londra in Communication, Curation, Criticism e la laurea specialistica al Center for Curatorial Studies del Bard College nel 2018. Jeppe collabora regolarmente con pubblicazioni come *Frieze*,

ArtReview, *Afterall*, e *Spike Art International*. È direttore e redattore della rivista *DANSK* e collabora con *Wallet* come redattore. Ha presentato mostre e progetti a Hessel Museum (New York), Sandy Brown (Berlino), National Gallery of Denmark (Copenhagen) e Goethe Institut (Ramallah).

HANNAH ZAFIROPOULOS (Volos, 1992) è una curatrice, ricercatrice e scrittrice che vive e lavora a Londra. Nel 2014 si è laureata in Storia dell'arte al Courtauld Institute of Art, e nel 2017 ha conseguito una laurea specialistica in Curating Contemporary Art al Royal College of Art, oltre ad avere partecipato al programma di ricerca curatoriale CuratorLab alla Konstfack University of Arts, Crafts and Design a Stoccolma nel 2018. Dal 2013 al 2016 è stata Director of Exhibitions alla Howard Griffin Gallery (Londra). Ha curato mostre e progetti a Gasworks (Londra), Calvert 22 Foundation (Londra) e Tensta Konsthall (Stoccolma).

Capriccio

2000

15.04 – 15.09.2019

A CURA DI / CURATED BY

Rosa Tyhurst
Jeppe Ugelvig
Hannah Zafiropoulos

TRADUZIONI / TRANSLATIONS

Caroline Liou
Giacomo Raffaelli
Elisabetta Zoni

REDAZIONE TESTI / EDITING

Lucrezia Calabrò Visconti
Vincenzo Estremo & Matilde Soligno
(Droste Effect)

PROGETTO GRAFICO / DESIGN

Studio Temp

PUBBLICATO DA / PUBLISHED BY

CTRL BOOKS

ISBN

978-88-944329-2-3

STAMPATO IN ITALIA DA / PRINTED

IN ITALY BY

CPZ

TIRATURA / EDITION

400

CREDITI DELLE IMMAGINI / IMAGE CREDITS

P. 18 - Dafne Boggeri, *LIANE*, 2017, still digitale / Dafne Boggeri, *LIANE*, 2017, Digital still

P. 20 - Fregio dell'Ultimo Impero, autore sconosciuto, 1992-1998. Collezione Cripta747, Torino / Frieze from Ultimo Impero, unknown author, 1992-1998. Courtesy Cripta747 Collection

P. 23 - Andrea De Stefani, *Ursa Minor*, 2018, immagine digitale / Andrea De Stefani, *Ursa Minor*, 2018, Digital image

P. 24 - Lorenza Longhi, 2017, pigmenti perlescenti e polvere su materiali d'archivio / Lorenza Longhi, 2017, pearlescent pigments and dirt on archival material

P. 26 - Andrea Magnani, *The Divination Running Project*, campagna pubblicitaria per un fictional brand – fotografia del primo prototipo, 2012 / Andrea Magnani, *The Divination Running Project*, fictional brand campaign - first prototype test shot, 2012

P. 28 - Michele Rizzo, *HIGHER xtn.*,

2018, fotografia: Alwin Poiana / Michele Rizzo, *HIGHER xtn.*, 2018, Photo: Alwin Poiana
P. 31 - Giuliana Rosso, *Fontana* (particolare), 2018, gessetti e carboncino su carta / Giuliana Rosso, *Fontana* (detail), 2018, Chalk and charcoal on paper

P. 32 - Caterina De Nicola, *Stellina*, 2019, disegno / Caterina De Nicola, *Stellina*, 2019, Drawing

P. 84 - Selection from Antonio La Grotta, *Paradise Discotheque* (Cesar Palace, Magliano Alpi, Cuneo / Maskò, Arquà Polesine, Rovigo / Divina, Caraglio, Cuneo / Expò, Altavilla Vicentina, Vicenza, 2014-2016

P. 86 - Selection from Antonio La Grotta, *Paradise Discotheque* (Expò, Altavilla Vicentina, Vicenza / Topkapi, Lido di Spina, Ferrara / Cesar Palace, Magliano Alpi, Cuneo / Marabù, Cella, Reggio Emilia, 2014-2016

© 2019, Rosa Tyhurst, Jeppe Ugelvig, Hannah Zafiropoulos, Fondazione Sandretto Re Rebaudengo. Tutti i diritti riservati. È stato fatto ogni sforzo per contattare i titolari dei diritti d'autore e per garantire che tutte le informazioni presentate siano corrette. Alcuni dei fatti presentati in questa pubblicazione possono essere oggetto di dibattito o controversia. Se non è stato fatto il riconoscimento del copyright, o per chiarimenti e correzioni, si prega di contattare gli editori e correggeremo le informazioni in eventuali ristampe future. Una versione precedente di

“Come si cura il Gabber” di Riccardo Balli è stata pubblicata nel suo libro *Apocalypso Disco: La Rave-o-luzione della Post Techno* (2013, Agenzia X). “Hardcore Will Never Die” di Federico Chiari è tratto dal suo libro in uscita dello stesso titolo ed è stato pubblicato per la prima volta su NOT.neroeditions.com il 17 gennaio 2018. “Rave in Italy: La storia della Techno romana” di Valerio Mattioli è stato pubblicato per la prima volta da Repubblica il 4 Ottobre 2018 / © 2019, Rosa Tyhurst, Jeppe Ugelvig, Hannah Zafiropoulos, Fondazione Sandretto Re Rebaudengo. All rights reserved. Every effort has been made to contact copyright holders and to ensure that all the information presented is correct. Some of the facts in this publication may be subject to debate or dispute. If proper copyright acknowledgement has not been made, or for clarifications and corrections, please contact the publishers and we will correct the information in future reprintings, if any. An earlier version of “How to

Cure a Gabber” by Riccardo Balli was published in his book, *Apocalypso Disco: La Rave-o-luzione della Post Techno* (2013, Agenzia X). Federico Chiari's *Hardcore Will Never Die* is from his forthcoming book of the same title and was first published on NOT.neroeditions.com on 17th January, 2018. *Rave in Italy: The History of Roman Techno* by Valerio Mattioli was first published by Repubblica on 4th October, 2018

RINGRAZIAMO PER IL LORO TEMPO E SUPPORTO / WE WOULD LIKE TO THANK FOR THEIR TIME AND SUPPORT

Anna Adamo, Maria Thereza Alves, Mattia Azeglio, Lorenzo Balbi and MAMBO, Marco Baravalle, Michele Bertolino, Leonardo Bigazzi, Ilaria Bonacossa, Barbara Boninsegna and Centrale Fies, Benni Bosetto, Francesco Birsà Alessandri, Irene Calderoni, Amos Cappuccio, Barbara Casavecchia, Cristian Chironi, Clelia Colantonio, Stefano Collicelli Cagol, Olaf Cipolla, Anna Cuomo and Madre, Gigi D'Agostino, Michele D'Aurizio, Gloria De Risi and FANTA, Anne de Vries, Alessandro Di Pietro, Jimmie Durham, Silvia Enduir, Sara Enrico, Vincenzo Estremo, Eva Fabbris, Silvia Fanti and xing, Francesco Fonassi, Marco Gobbi and Spettro, Sofia Gallarate and CURA, Davide Gennarino, Carolina Gestri, Goldschmied & Chiari, Giulia Gregnanin, Denis Isaia, Martin Kähler, Renato Leotta, Norma Mangione, Diego Marcon, Giulia Mengozzi, Luca Morino, Raffaella Naldi di Rossano, Marta Papini and Centro Pecci per l'arte Contemporanea, Enrico Petrilli, Pippo Pirozzi, Elena Radice, Radio Papesse, Giacomo Raffaelli, Letizia Ragaglia, Frida Carazzato and Museion, Emilio Re Rebaudengo, Andrea Romano, Paolo Rosso and Microclima, Donatella Saroli and MAXXI Museum, Giulio Scalisi, Sofia Silva, Spaziobuonasera, Davide Stucchi, Elisa Troiano, Giuseppe Tassone, Isabella Taurino, Alessandra Troncone, Annie Tyhurst, Nadir Valente, Nico Vascellari

TUTTI COLORO CHE CI HANNO GENEROSAMENTE OSPITATO / ALL THE PLACES THAT GENEROUSLY HOSTED US

A+A, Venezia; About, Venezia; Alhambra, Milano; Careof, Milano; Camera, Torino; CASTRO, Roma; FLIP Project Space, Napoli; Hotel Palace, Bologna; PAV, Torino; ViaFarini, Milano; Villa Romana, Firenze; Residency 80121, Napoli

UN RINGRAZIAMENTO PARTICOLARE / SPECIAL THANKS TO

Riccardo Balli, Dafne Boggeri, Lucrezia Calabrò Visconti, Federico Chiari, Cripta747, CTRL, Caterina De Nicola, Andrea De Stefani, Bernardo Follini, Alberto Guerrini, Sergey Kanstedal, Antonio La Grotta, Caroline Liou, Lorenza Longhi, Andrea Magnani, Giorgia Malaman, Valerio Mattioli, Mark Rappolt, Michele Rizzo, Giuliana Rosso, Patrizia Sandretto Re Rebaudengo, Studio Temp, Oreste Toppino, Andrea Viliani

Una edizione di Dafne Boggeri è inclusa in questa pubblicazione. HEAVY META, 2019, vinile adesivo, 11cm Ø, ed. di 500. Illustrazione a P. 141 / Included in this publication is an edition by Dafne Boggeri. HEAVY META, 2019, Vinyl sticker, 11cm Ø, ed. of 500. Illustration on P. 141

Fondazione Sandretto Re Rebaudengo Torino / Turin

COORDINAMENTO PROGETTI EDUCATIVI / COORDINATION OF EDUCATIONAL PROJECTS

Elena Stradiotto
Francesca Togni

FORMAZIONE MEDIATORI CULTURALI / TUTORING OF ART MEDIATORS

Giorgina Bertolino

REGIONE PIEMONTE

COMPAGNIA DI SAN PAOLO

ASJA TOTEM

PRESIDENTE / PRESIDENT

Patrizia Sandretto Re Rebaudengo

CONSIGLIO D'AMMINISTRAZIONE / BOARD OF DIRECTORS

Emilia Broggi Sandretto
Andrea Ganelli
Giovanni Lageard
Giuseppe Pichetto
Agostino Re Rebaudengo
Emilio Re Rebaudengo
Eugenio Re Rebaudengo
Dino Sandretto
Marco Weigmann

DIRETTORE ONORARIO / HONORARY DIRECTOR

Francesco Bonami

REVISORE UNICO / AUDITOR

Marco Bosca

SOCIETÀ DI REVISIONE / AUDITORS

Ey S.p.a

SEGRETERIA FONDATORI / FOUNDERS SECRETARY

Maria Zerillo

CURATRICE / CURATOR

Irene Calderoni

CURATORE PER LA FOTOGRAFIA ITALIANA / CURATOR OF ITALIAN PHOTOGRAPHY

Filippo Maggia

ASSISTENTE CURATORE / ASSISTANT CURATOR

Bernardo Folini

UFFICIO STAMPA / PRESS OFFICE

Silvio Salvo

UFFICIO STAMPA INTERNAZIONALE / FOREIGN PRESS OFFICE

Sutton

RELAZIONI ESTERNE / PUBLIC RELATIONS

Giuliana Gardini

COMUNICAZIONE E MARKETING / MARKETING AND COMMUNICATION

Chiara Torta

COORDINAMENTO PROGETTI EDUCATIVI / COORDINATION OF EDUCATIONAL PROJECTS

Elena Stradiotto
Francesca Togni

FORMAZIONE MEDIATORI CULTURALI / TUTORING OF ART MEDIATORS

Giorgina Bertolino

EDUCATORI E MEDIATORI CULTURALI / EDUCATORS AND ART MEDIATORS

Annamaria Cilento
Alessia Palermo
Eleonora Pietrosanto
Chiara Sabatucci

PROGETTO RESIDENZA GIOVANI CURATORI / YOUNG CURATORS RESIDENCY PROGRAM

Lucrezia Calabrò Visconti

GRAFICA / GRAPHIC DESIGNERS

Isabella Taurino

SEGRETERIA / SECRETARIAL STAFF

Renata Malaguti

REGISTRAR

Carla Mantovani

COORDINAMENTO TECNICO E ALLESTIMENTI / TECHNICAL COORDINATION AND INSTALLATION

Giuseppe Tassone

CON IL CONTRIBUTO DELLA / WITH THE CONTRIBUTION OF

Compagnia di San Paolo

SOSTENGONO LE ATTIVITÀ DELLA FONDAZIONE SANDRETTO RE REBAUDENGO / SUPPORTERS OF FONDAZIONE SANDRETTO RE REBAUDENGO'S ACTIVITIES

Compagnia di San Paolo

Fondazione CRT

REGIONE PIEMONTE

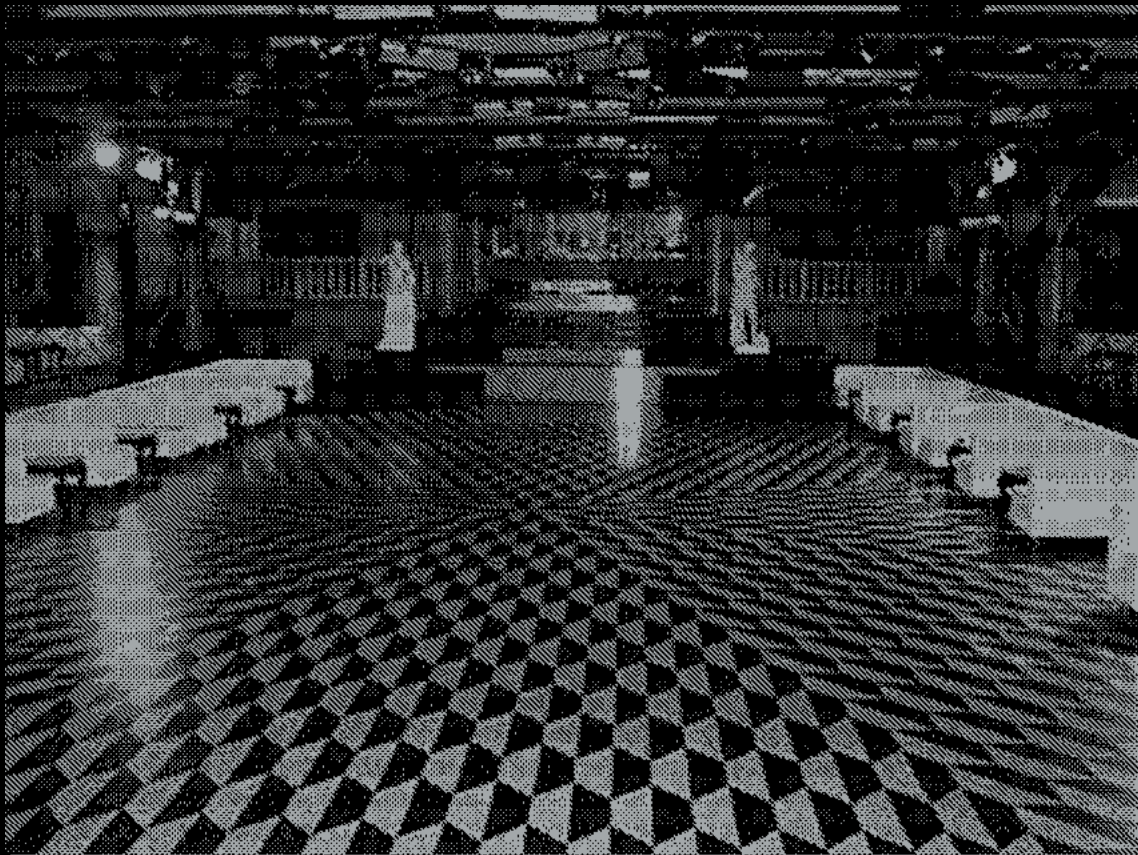
asja TOTEM





15€

Capriccio 2000. A slice of electronic dance music in millennial Italy.
Riccardo Balli, Dafne Boggeri, Lucrezia Calabrò Visconti, Federico Chiari, Caterina De Nicola, Andrea De Stefani,
Alberto Guerrini, Antonio La Grotta, Lorenza Longhi, Andrea Magnani, Giorgia Malaman, Valerio Mattioli, Michele Rizzo,
Giuliana Rosso, Rosa Tyhurst, Jeppe Ugelvig, Hannah Zafirooulos. The 13th edition of the Young Curators Residency
Programme by Fondazione Sandretto Re Rebaudengo.



FONDAZIONE
SANDRETTO
RE REBAUDENGO