

## **Una teoria del formato audio per la musica dance elettronica**

**Carlo Nardi**

Rhodes University  
C.Nardi@rhodes.ru.ac.za

§ Una teoria del formato si prefigge lo studio delle relazioni tra forme tecnologiche e infrastrutture, codici, protocolli, ordinamenti, politiche, standard industriali, imprese da un lato, e pratiche musicali, transazioni, discorsi, rappresentazioni e ideologie dall'altro. Il formato è così inteso in quanto industria, insieme di pratiche, campo estetico ed espressione di uno o più media (STERNE 2012). Un'analisi critica dei performer di EDM (*electronic dance music*) mostra come il formato possieda implicazioni non solo tecniche, ma anche estetiche, culturali ed economiche. L'estetica del formato e i comportamenti che essa orienta, infatti, rispondono a condizionamenti esterni, che sono a loro volta espressione di fenomeni di ampio raggio, quali lo sviluppo del mercato tecnologico, l'accesso al sapere e l'organizzazione e la retribuzione del lavoro, in grado di vincolare il campo di esperienza dei DJ e degli altri attori sociali coinvolti. A questo proposito, discuterò il ruolo del formato in relazione all'attività dei tecnici di mastering nella produzione discografica di EDM.

§ Format theory is aimed at investigating the relationships between technological formations and infrastructures, codes, protocols, regulations, industrial standards, companies on the one hand, and musical practices, transactions, discourses, representations and ideologies on the other. Hence, format is intended as industry, set of practices, aesthetic field and expression of one or more media (STERNE 2012). A critical analysis of EDM performers and practitioners shows that the format has implications that are not only technical, but also aesthetic, cultural and economic. In fact, the aesthetics of the format and the conducts that it validates respond to external conditions, which in turn relate to broader phenomena, such as the development of the technological market, access to knowledge and the organisation of labour, and which can constrain the field of experience of DJs and the other social actors involved. In this regard, I will show how the format shapes the activity of mastering engineers in EDM production.

## Introduzione

IL formato audio, ossia il mezzo fisico attraverso cui la musica è scambiata e consumata, riveste un ruolo particolare soprattutto per alcuni generi musicali. Tra questi, vi è senz'altro la musica dance elettronica (d'ora in poi, EDM, acronimo per *electronic dance music*), ossia quella costellazione di musiche realizzate prevalentemente con strumenti elettronici quali *drum machine* e sintetizzatori e destinate principalmente (ma non esclusivamente) al ballo nei club, nelle discoteche e nei *rave party*. Poiché i DJ e, più di recente, i cosiddetti 'controllerist'<sup>1</sup> si contraddistinguono per il fatto di utilizzare musica registrata, si comprenderà come il supporto fonografico e le caratteristiche tecniche della traccia sonora ricoprano un ruolo centrale nella performance di EDM. Più in generale, non solo il formato è una componente tecnica della produzione discografica che ne condiziona modalità di produzione, riproduzione e ascolto, ma esso possiede implicazioni culturali significative in quanto nodo di mediazione di significati, valori e comportamenti.

Con il presente articolo intendo sviluppare una teoria del formato audio nella EDM volta a superare una concezione per cui il formato è inteso come semplice recipiente di un contenuto sonoro o come mera estensione del medium. A questo fine, esplicherò le diverse funzioni del formato avendo cura di evidenziare le relazioni reciproche tra di esse e in rapporto all'industria musicale nel suo complesso. Non mi propongo di fornire una rappresentazione esaustiva del fenomeno, il che esulerebbe dallo spazio a disposizione, quanto piuttosto di dare un'idea della complessità delle mediazioni svolte dal formato nella pratica musicale contemporanea.

Sebbene gran parte della letteratura esistente sul tema si specializzi su un singolo formato, soprattutto il disco in vinile e la musicassetta, essa fornisce degli spunti utili per refutare tanto quei discorsi che sottovalutano l'oggettività del formato quanto quelli che rivelano una visione deterministica del medesimo, per la quale da un particolare formato dipenderebbero necessariamente determinate pratiche musicali. Focalizzando l'attenzione sulla EDM, evidenzierò il ruolo del formato nell'incentivare, nell'assecondare o nell'inibire la creazione musicale dal vivo, ossia le sue funzioni performative. Presenterò quindi un *case study* riguardante il mastering audio, poiché in questa fase della produzione discografica il formato assume una funzione centrale che consente di evidenziarne le funzioni di mediazione da un punto di vista tecnico, estetico ed economico.

---

<sup>1</sup> Per 'controllerist' si intende un performer che si esibisce controllando un software dedicato attraverso un interfaccia esterno. Il performer, utilizzando il protocollo MIDI, può assegnare diversi parametri del software a specifici comandi manuali (tasti, manopole, rotelle, ecc.). Siccome un controllerist utilizza di norma musica preesistente, è generalmente considerato un DJ; ciononostante, non vi è pieno consenso riguardo a ciò da parte di musicisti, pubblico e giornalisti (ATTIAS 2013; VAN VEEN – ATTIAS 2012, 2011).

### **Il formato audio**

Il formato audio si riferisce innanzi tutto al tipo di supporto fonografico sul quale è memorizzato un contenuto sonoro. Secondo una prospettiva prettamente tecnica, il formato descrive in ambito analogico un sistema per la memorizzazione di un segnale sonoro e in ambito digitale «il protocollo utilizzato per scrivere dei dati e per ripristinarne la riproduzione» (GALLAGHER 2009, p. 77, trad. mia). Sterne fornisce una definizione simile che può essere applicata sia al dominio analogico sia a quello digitale: «Il formato è ciò che specifica il protocollo attraverso cui un medium può operare» (STERNE 2012, p. 8, trad. mia).

Il concetto di formato può indicare sia il supporto in senso stretto, ossia l'oggetto in cui il segnale audio è memorizzato (il 'contenitore'), sia la modalità di memorizzazione del segnale, ma non necessariamente entrambi al tempo stesso. In alcuni casi, diversi formati utilizzano lo stesso supporto fisico e si basano sul medesimo sistema di memorizzazione; in altri casi, diversi formati utilizzano lo stesso supporto fisico pur essendo basati su diversi sistemi di memorizzazione. Esempi del primo tipo sono i dischi in vinile, che si distinguono principalmente secondo il numero di rotazioni al minuto (la velocità misurata in RPM, 'revolutions per minute') e le dimensioni, la cui combinazione determina la quantità di informazione incisa sui solchi (ma non necessariamente la durata della traccia). Esempi del secondo tipo sono i formati digitali, tra cui WAV, MP3, iTunes Plus e FLAC, che sono ottenuti applicando diversi algoritmi per la compressione e il campionamento del segnale audio ma possono essere ospitati sullo stesso supporto o su supporti diversi, come il disco rigido di un computer o la scheda di memoria SD di uno *smartphone*, senza alcuna perdita di dati. Il CD audio, da questo punto di vista, costituisce un formato ibrido, poiché, pur essendo riconosciuto come un formato in sé, contiene dati digitali che possono essere trasferiti fedelmente su un altro supporto fisico.

Una definizione prettamente tecnica, che identifichi il formato principalmente con il supporto fisico e le caratteristiche acustiche del segnale audio, può essere utile per introdurre l'oggetto del presente articolo; d'altro canto, come mostrerò in seguito, le implicazioni del concetto di formato sono assai più articolate. Inoltre, il formato è spesso esaminato esclusivamente come estensione del mezzo o come mero contenitore, rinunciando così a comprenderne gli aspetti specifici. Nei paragrafi che seguono prenderò spunto da Sterne (STERNE 2012), il quale sviluppa una teoria del formato non solo come approccio complementare alle esistenti teorie dei media, poiché esse, appunto, si concentrano soprattutto sul mezzo di riproduzione sonora, ma anche come criterio epistemologico per rendere conto della complessità delle mediazioni culturali, estetiche ed economiche che interessano il formato audio.

### **Teoria del formato**

Le caratteristiche tecniche del formato sono il risultato di un complesso di negoziazioni che coinvolgono attori pubblici e privati e che sono condizionate, tra le altre cose, da sviluppo tecnologico, disponibilità di materie prime, brevetti e abitudini sedimentate. Sterne parla di «persistenza di imperativi residui» (STERNE 2012, p. 15, trad. mia) a proposito di quelle caratteristiche che vengono ereditate da formati precedenti e che pertanto, pur caratterizzando un formato, non sono più funzionali:

Tutti i formati presuppongono particolari formazioni infrastrutturali con i propri codici, protocolli, limiti e affordance. Sebbene questi modelli possano non rimanere costanti, alcuni aspetti del contesto infrastrutturale precedente possono persistere nella forma e nella stilizzazione del formato nonostante non siano più necessari (*ibid.*, trad. mia).

In quanto tale, il formato è direttamente legato a particolari modalità e tecnologie di produzione discografica, applicate di norma in fase di mastering audio, e ad altrettanto specifiche modalità e tecnologie di riproduzione. Determinate proprietà strettamente acustiche, tra cui il range dinamico e quello di frequenza, pur essendo predeterminate dal formato, sono condizionate, sia in fase di produzione che in fase di ascolto, anche da concezioni estetiche del suono (FRITH – ZAGORSKI-THOMAS 2012; GREENE – PORCELLO 2005; LYSLOFF – GAY 2003; MEINTJES 2003; WARNER 2003). Infatti, la definizione di segnale audio secondo la fisica acustica è solo un aspetto di ciò che chiamiamo suono, ossia un punto di vista particolare riguardo a un fenomeno assai più composito. Nel tentativo di astrarre il suono dall'ascolto, si rischia di trascurarne la dimensione umana:

Si può eliminare il suono dall'uomo, ma si può eliminare l'umano dal suono solamente attraverso un esercizio dell'immaginazione. [...] È l'ascolto del suono ciò che lo rende tale. Il mio punto è che l'uomo risiede al centro di ogni definizione significativa di suono (STERNE 2003, p. 11, trad. mia).

Bisogna poi considerare che anche le teorie scientifiche sono formulate all'interno di paradigmi storicamente determinati. Ciò vale altresì per la tecnologia, nonostante essa si fondi su un sistema di pensiero logico-razionale e quindi apparentemente immutabile:

La tecnologia moderna così come la conosciamo non è più neutrale delle cattedrali medievali o della Grande Muraglia cinese; essa incarna i valori di una particolare civiltà industriale e specialmente quelli delle élite, che pongono le proprie rivendicazioni egemoniche sulla supremazia tecnica. Dobbiamo articolare e giudicare questi valori attraverso una critica culturale della tecnologia (FEENBERG 2002, p. v, trad. mia).

Inoltre, tecnologia, suono e musica si condizionano reciprocamente e sono a loro volta condizionati dall'ideologia generale di un dato momento

storico. Si tratta quindi di delineare non tanto come la tecnologia abbia determinato le pratiche musicali, ma piuttosto come essa le abbia permeate in tutta la complessità delle loro forme (GILBERT – PEARSON 1999, p. 110).

Adottando una prospettiva storicistica, Sterne mostra come il formato MP3 rappresenti il recente sviluppo tecnologico di un approccio legato alla nascita della psicoacustica negli anni Dieci del Novecento. Il formato MP3 si basa su due principi: la compressione, ossia la riorganizzazione di dati ridondanti al fine di ridurre la quantità di bit necessari per rappresentare dati digitali, e la codificazione percettiva ('perceptual coding'), che consiste nella rimozione di porzioni di segnale audio che si presumono essere inaudibili. Il secondo principio, spiega Sterne, si basa su un modello dell'ascoltatore connesso allo sviluppo del telefono, con conseguenti implicazioni filosofiche riguardo alla comunicazione, a cosa significhi ascoltare e parlare e a come si concepisca la musica: «Codificati in ogni MP3 vi sono interi mondi di suoni possibili e impossibili e intere storie di pratiche sonore» (STERNE 2012, p. 2, trad. mia).

Una teoria del formato è interessata a comprendere queste implicazioni e a metterle in relazione a processi socioeconomici e culturali storicamente situati. Secondo Sterne, uno studio critico dei formati consente di portare alla luce le relazioni esistenti tra tecnologie, economie e culture nelle pratiche quotidiane. Cruciale per una teoria del formato è il concetto di «medialità», il quale indica le relazioni reciproche tra media e tecnologie della comunicazione in termini di forma o contenuto (*ibid.*, p. 9). Sterne ci tiene a sottolineare che «la medialità di un medium non risiede semplicemente nell'hardware, ma nella sua articolazione con determinate pratiche, modi di agire, istituzioni e addirittura, in certi casi, sistemi di valore» (*ibid.*, p. 10, trad. mia). Egli quindi definisce l'oggetto d'indagine di una teoria del formato come segue:

Così come il concetto di medialità rifiuta una gerarchia a priori dei gradi di mediazione dalla realtà, una teoria del formato rifiuta una gerarchia a priori della costituzione di ogni dato medium. Al contrario, essa ci invita a indagare i mutamenti delle formazioni dei media, i loro contesti di ricezione, le congetture che ne hanno plasmato le caratteristiche sensibili e le politiche istituzionali cui partecipano (*ibid.*, p. 11, trad. mia).

Di conseguenza, come accennato in precedenza, il concetto di formato deve, entro certi limiti, emanciparsi da quello del medium o dei media ai quali esso è associato.<sup>2</sup> Ciò è particolarmente evidente nel caso dei formati digitali, il cui consumo è collegato a mezzi di riproduzione diversi tra loro. D'altro canto, nell'ambito della EDM vi è spesso un legame più diretto tra formato e medium. Si può infatti notare come alcuni formati, quali il disco in vinile dodici pollici, il maxi CD e alcuni formati digitali più recenti di cui parlerò più dettagliatamente in seguito, siano associati non solo a determinati periodi storici, scene musicali e sottogeneri, ma anche a determinati strumenti di

---

<sup>2</sup> Sterne addirittura mostra come in alcuni casi l'associazione tra mezzo e formato non sia priva di risvolti conflittuali (STERNE 2012, p. 8 *et seq.*).

riproduzione quali, rispettivamente, il giradischi a trazione diretta Technics SL-1200, i lettori CD per DJ Pioneer e programmi per DJ quali *Traktor DJ Studio* della Native Instruments. Tali dispositivi, a loro volta, sono associati a specifiche tecniche esecutive, stabilendo così dei legami più o meno durevoli tra formato, medium e performance (ATTIAS 2013; YU 2013; NARDI 2012a; MONTANO 2010; FARRUGIA – THOMAS 2005; FIKENTSCHER 2003).

### **Il formato nella EDM**

Non dovrebbe stupire che i performer di EDM, manipolando abitualmente musica registrata, abbiano un occhio di riguardo per il formato che la veicola: per il DJ il formato è sia strumento che materiale per la performance. In secondo luogo, va sottolineato il ruolo centrale della tecnologia nella EDM sia a livello di produzione sonora che di metadiscorso sulla musica, per cui l'immaginario tecnoscientifico costituisce rappresentazione e ispirazione dell'atto creativo. Al tempo stesso, i due aspetti – produzione e discorso – sono contingentemente interconnessi, cosicché la tecnologia musicale condiziona lo sviluppo da un lato di una classe media creativa e dall'altra di una propensione alla cultura di consumo che investe la creazione artistica (v. in particolare TAYLOR 2001 e THÉBERGE 1997). In terzo luogo, poiché il timbro è un elemento centrale della musica elettronica, le modalità di memorizzazione del suono e le possibilità, che variano principalmente a seconda del formato, di apportare ulteriori manipolazioni, acquisiscono inevitabilmente un ruolo di primo piano. Da un certo punto di vista, formato e suono sono uno l'estensione dell'altro a seconda che si consideri il momento della produzione o quello della riproduzione: nella EDM, tale dualità si annulla proprio grazie all'interdipendenza tra suono e formato nell'atto performativo.

La preferenza per un formato rispetto a un altro è tipica di molte sottoculture musicali e dell'ascolto.<sup>3</sup> Tali preferenze da una parte orientano scelte di consumo, dall'altra mobilitano giustificazioni pseudorazionali a proprio sostegno, la cui natura ideologica è palesata da vari studi in cui, attraverso ascolti alla cieca, i soggetti non sono generalmente in grado di distinguere i diversi formati (ATTIAS 2013, p. 30 *et seq.*). Il fatto che le differenze tra i formati non sempre siano riconosciute consapevolmente attraverso l'ascolto, a ogni modo, non implica che esse non sussistano né che non possano essere percepite, seppur inconsapevolmente. D'altro canto, per il performer tali differenze possiedono una valenza esplicita, multisensoriale – visuale, aurale e tattile – legata alla manipolazione del formato e dei mezzi di riproduzione a esso associati quali giradischi, mixer e *controller* digitali. È pur vero che anche tale realtà oggettiva è mediata da discorsi ideologici come nei casi sopra

---

<sup>3</sup> Con cultura dell'ascolto in questo caso mi riferisco in particolare agli audiofili, i quali non costituiscono una sottocultura musicale in senso stretto poiché il loro interesse primario è la tecnologia per la riproduzione audio e non la musica in particolare.

menzionati: sebbene le funzioni pratiche del formato ne rendano esplicita l'utilità, non sempre le scelte del *performer* sono diretta conseguenza di elementi funzionali alla performance. Per questa ragione, il formato può essere descritto come un campo attraverso il quale varie forze, funzionali o meno, tecniche e creative, trovano un equilibrio nell'ambito di un determinato contesto performativo.

Il formato incide in diversa misura a seconda che si consideri la produzione discografica, la distribuzione o il consumo. Tali fasi, nondimeno, sono collegate tra loro anche grazie al formato. Di seguito, accennerò a questo ruolo di *trait d'union* del formato, per poi concentrarmi più dettagliatamente su alcune tecniche di produzione adottate per sfruttare le potenzialità del formato o per ovviare a suoi limiti, con particolare attenzione per le tecniche messe in atto durante il mastering audio.

Secondo una prospettiva storica, la registrazione sonora ha compiuto una traiettoria che la ha prima allontanata dalla performance per poi riavvicinarla a essa grazie a un mutamento culturale supportato dallo sviluppo tecnologico. A questo proposito, Fikentscher afferma che, con l'avvento della tecnologia per la registrazione sonora, la performance musicale si svincola dall'unicità di tempo e luogo (2003, p. 291). Benché l'incisione sonora, rispetto a un'esibizione dal vivo, implichi nuovi elementi di mediazione tra la performance e l'ascolto, fino alla metà del Novecento la registrazione è stata intesa come «un mezzo per approssimare, simulare o documentare la performance musicale» (*ibid.*, p. 292, trad. mia). Senza trascurare l'impatto dell'elettrificazione e del microfono sulla performance, è solo con l'invenzione della registrazione multitraccia nel 1958 e il suo sviluppo nella seconda metà degli anni Sessanta che alla registrazione è stato riconosciuto lo status di testo autonomo, emergendo come «spartito sonoro» (*ibid.*, p. 293) e non più mera rappresentazione elettronica di un suono naturale (SHUMWAY 1990, p. 191). Negli anni Settanta, i DJ di disco music «cominciarono a sperimentare con la tecnologia audio nel tentativo di ridurre la distanza temporale e spaziale che si era andata creando tra musicisti e pubblico a causa della pervasività di registrazioni e della radio» (FIKENTSCHER 2003, p. 294, trad. mia); in questo modo, la musica registrata finì per essere reintegrata nel processo della performance musicale (*ibid.*).

Nella EDM si realizza così quanto descritto da diversi autori (p. es., TAYLOR 2001; THÉBERGE 1997; GOODWIN 1992), ossia la fusione tra produzione e riproduzione musicale a partire dalla diffusione di strumenti come il sintetizzatore e, soprattutto, il campionatore.<sup>4</sup> Consentendo di manipolare suoni registrati in tempo reale, l'uso di questi strumenti possiede rilevanti implicazioni estetiche, culturali ed economiche riguardo ad autorialità,

---

<sup>4</sup> Antesignani dei campionatori digitali furono alcuni strumenti, tra cui il più noto è probabilmente il mellotron, che utilizzavano campioni di suono registrati su nastro. Essi, d'altro canto, essendo esclusivamente analogici, non consentivano le medesime funzioni di manipolazione e looping dei campionatori digitali quali il Fairlight CMI, il primo sintetizzatore/campionatore progettato nel 1979 e messo sul mercato nel 1980.

creatività e interattività. Va poi considerato l'utilizzo da parte dei DJ di giradischi dotati di trazione diretta e regolatore di velocità ('pitch control'). La conversione del giradischi e del disco in vinile, concepiti originariamente per la riproduzione musicale, a strumenti per la produzione, suggerisce che l'idea di utilizzare suoni riprodotti nella performance ha preceduto la creazione di strumenti digitali in grado di sviluppare questa funzione, contraddicendo la convinzione per cui sia necessariamente la tecnologia a determinare il cambiamento culturale. Come ricorda Middleton, «tecnologia e tecnica musicale, contenuto e significato, spesso si sviluppano insieme, dialetticamente» (MIDDLETON 1990, p. 134).

La trasformazione della funzione del giradischi – una trasformazione, ci tengo a ribadire, che è tanto tecnica quanto culturale – va di pari passo con una trasformazione altrettanto radicale della produzione discografica originatasi in Giamaica, dove già a partire dalla fine degli anni Cinquanta la pratica del 'dubplate', una versione strumentale incisa su vinile in copia singola per esclusivo utilizzo del DJ, costituisce la prima versione di remix da utilizzare appositamente per il *dance floor*. Questo formato garantisce l'unicità della 'version', una versione originale di un brano senza la parte vocale in modo che il deejay (che nel gergo giamaicano corrisponde al rapper nell'hip hop) possa improvvisarvi sopra dei versi (BREWSTER – BROUGHTON 1999, p. 136 *et seq.*). Grazie ai *dubplate* e, a partire dalla seconda metà degli anni Settanta, ai remix su vinile a dodici pollici per la disco music e a quelli in dodici e sette pollici per l'hip hop, i prodotti discografici, forse per la prima volta, sono concepiti espressamente come materiale per la performance. Oggigiorno, i DJ più famosi «sono diventati dei marchi che vendono non solo le loro performance nei club ma anche musica, attrezzatura e *compilation*» (MONTANO 2013, p. 181, trad. mia).

In conformità a queste premesse, l'attività dei DJ consiste nel

far sì che la musica mediata diventi immediata attraverso l'uso di registrazioni, giradischi, mixer e tecnologia per l'amplificazione del suono – in origine concepiti esclusivamente per la registrazione e la riproduzione – in maniera creativa (FIKENTSCHER 2003, p. 294, trad. mia).

Il DJ, quindi, è un performer proprio a causa del carattere immanente degli interventi che applica. Gli interventi di un DJ, a loro volta, sono supportati da competenze esplicite e implicite, che includono non solo abilità tecniche ma anche ascolto critico e la capacità di adeguare le proprie scelte al pubblico presente:

La gente tende a valutare la bravura di un DJ in base alla tecnica: mixaggi incredibilmente fluidi, cambi fulminei, mixaggi con tre piatti, equalizzazioni ingegnose, impiego di bizzarri campionamenti... Forse più un DJ è chino sulla consolle, più è facile pensare che stia facendo qualcosa di creativo. [...] Un grande DJ, tuttavia, dovrebbe essere capace di muovere la folla usando un equipaggiamento minimale, e molti dei DJ storici erano piuttosto carenti nell'arte del mixaggio. Un grande DJ non si distingue solo per mixaggi iperveloci o altre



diavolerie, si tratta soprattutto di trovare nuove canzoni e improvvisare una performance che si adatti esattamente al momento. Ma la cosa più importante di tutte è la sensibilità con cui un DJ riesce a interagire con la folla (BREWSTER – BROUGHTON 1999, p. 23).

Un altro aspetto rilevante dell'attività di un DJ è l'approvvigionamento di musica registrata. Tra distribuzione discografica e formato sussiste un'influenza reciproca. Fino a tempi recenti, la EDM è stata prodotta in gran parte da etichette indipendenti, le quali in genere hanno sfruttato canali di distribuzione alternativi a quelli di altre musiche di consumo. La continuità dell'uso del vinile nell'ambito della EDM, in un momento in cui, nella musica pop, la musicassetta prima e il CD poi lo avevano pressoché soppiantato, ha favorito lo sviluppo di una rete che coinvolgeva, oltre ai distributori, anche i venditori al dettaglio, tra cui negozi di dischi specializzati in vinile e negozi online, dove si rifornivano i DJ.<sup>5</sup>

La diffusione di musica su Internet e lo sviluppo di pratiche e strumenti basati sui file digitali costituiscono un elemento di rottura di questa rete alternativa. Nuove dinamiche di approvvigionamento stanno generando trasformazioni le cui implicazioni non sono ancora pienamente intelleggibili. Se prima erano primariamente le etichette indipendenti, i distributori specializzati e i negozi di dischi ad agire da intermediari tra produttori e DJ, ora Internet ha reso possibile l'autopromozione e la distribuzione indipendente. Queste trasformazioni, tuttavia, ci costringono a porci una serie di domande riguardo al controllo dei nuovi canali di distribuzione e di Internet: come si ottiene visibilità? A vantaggio e a scapito di chi e di quali forme musicali? Sussistono diseguaglianze nell'accesso a canali e risorse rispetto a classe, razza, genere, abilità, età ecc.? A questo proposito, quale ruolo giocano i media e la tecnologia attraverso processi di inclusione ed esclusione, sistemi di ricompensa, imposizione di gerarchie, sfruttamento del lavoro e della persona? Qual è il ruolo della regolamentazione giuridica su scala locale e globale? In altre parole, si sono stabilite nuove gerarchie all'interno dell'industria musicale o sono state rinforzate quelle preesistenti alla digitalizzazione e alla comparsa di Internet (STAHL 2013; NARDI 2012b)?

Il formato può agire come fattore coadiuvante o come ostacolo al cambiamento. Harley afferma che il convergere della produzione musicale nella riproduzione musicale attraverso l'attività di appropriazione e riattualizzazio-

---

<sup>5</sup> Osborne, commentando alcuni articoli britannici che, tra il 2011 e il 2012, annunciavano un revival del vinile nelle vendite (nel 2011, rispetto all'anno precedente, le vendite di LP nel Regno Unito sono aumentate del 43.7%), evidenzia la continuità del disco in vinile nel mercato musicale: «Sono esistiti molti altri formati di registrazione audio – i cilindri fonografici, i dischi in gommalacca, le musicassette, i compact disc, i minidisc, e così via – ma è stato solamente il vinile a invertire in questo modo i trend di vendita» (OSBORNE 2012, p. 1, *trad. mia*). Negli ultimi anni, comunque, l'aumento di vendite di dischi in vinile cui si riferisce Osborne caratterizza soprattutto la musica rock e indie, poiché nella EDM i formati digitali stanno gradualmente sostituendo il disco in vinile. Riguardo alla persistenza dei formati in generale, un altro esempio in controtendenza è quello della musicassetta in India, dove fino a tempi relativamente recenti essa ha costituito il principale supporto musicale (MANUEL 1993).

ne dei DJ ha, tra i suoi effetti, l'abbattimento dei confini tra i generi musicali (HARLEY 1993, pp. 220-221). In realtà, vi sono diversi esempi che mostrano come l'associazione tra determinati formati audio e generi specifici possa agire da fattore normativo, rinforzando pratiche esecutive associate ai formati stessi e agli strumenti usati per la loro riproduzione, così come dinamiche economiche governanti le transazioni tra produttori (di dischi, librerie sonore, software e strumenti) e *performer*/consumatori, tra *performer* e operatori del settore (gestori di locali, agenzie di mediazione, ecc.) e, infine, tra *performer* e pubblico (ATTIAS 2013; MONTANO 2013; KATZ 2012; RIETVELD 2012, 2007; VAN VEEN – ATTIAS 2012, 2011; MONTANO 2010; FARRUGIA – SWISS 2005).

Attias individua una contraddizione nell'approccio ai nuovi formati nella EDM:

Ci si aspetterebbe che una sottocultura come quella dei DJ, così immersa in – e, di fatto, basata su – pratiche di riappropriazione culturale e di riutilizzo e riadattamento della tecnologia, sia meno riluttante ad abbracciare i cambiamenti tecnologici, eppure [...] ogni nuovo formato fonografico ha incontrato ostacoli alla sua autenticazione (ATTIAS 2013, p. 38, trad. mia).

Tuttavia, ciò si spiega in parte proprio con l'investimento operato dai DJ rispetto al formato. Tale investimento, incrementato dalla dipendenza che generalmente sussiste tra formati e strumenti per la riproduzione, si esprime in termini di capitale culturale (competenze tecniche, conoscenza dei generi e sottogeneri musicali rilevanti per una determinata scena, capacità di interagire con il pubblico ecc.), corporeo (la capacità di maneggiare il formato e di utilizzare gli strumenti per la riproduzione a esso associati), sociale (la creazione di network attraverso cui acquisire e trasmettere capitale culturale) e, soprattutto, economico (i costi sostenuti per acquisire una collezione musicale, gli strumenti per la riproduzione e la loro manutenzione). In breve, è proprio il ruolo centrale ricoperto dal formato audio a generare e giustificare tali resistenze.

Diversi formati possono svolgere rispetto alla performance un ruolo meno diretto e ciononostante rilevante. Le musicassette o audiocassette non hanno la flessibilità del disco in vinile, il quale è più adatto, rispetto alla musicassetta, alla manipolazione dal vivo. Il disco in vinile, grazie anche al giradischi a trazione diretta, consente infatti di trovare rapidamente un 'cue', ossia il momento in cui far cominciare un brano, e di mettere a tempo due brani attraverso la leva per il *pitch control*, che regola l'altezza e, quindi, anche la velocità. Eppure, la musicassetta ha svolto una funzione quasi complementare al vinile, consentendo ai DJ di realizzare delle registrazioni a basso costo da utilizzare a scopo promozionale. In seguito, con la diffusione dei masterizzatori e la pubblicazione online su apposite piattaforme, di pari passo con la trasformazione delle modalità di consumo musicale, i mix digitali si sono sostituiti alla pratica del *mixtape*, pur conservandone spesso il nome e gli aspetti formali, in particolare la durata.

Infine, il formato condiziona la produzione musicale in vari modi, soprattutto nelle ultime fasi della produzione discografica. In particolare, durante il mastering audio, il trattamento del suono deve essere rapportato alle caratteristiche tecniche del formato, che includono la risposta in frequenza, la distorsione del segnale e, nel caso dei formati digitali, la compressione dati. Se ciò vale a prescindere dal genere musicale, nel caso della EDM la produzione discografica è necessariamente preordinata rispetto all'uso specifico che verrà fatto di un brano; di conseguenza, un produttore deve tenere conto del trattamento del suono che il *performer* vi applicherà successivamente. Un esempio di ciò è dato dalle battute iniziali di un brano di musica dance contenenti solo il 'drumbeat' per consentire al DJ di eseguire il 'beatmatching', ossia di mettere a tempo due brani, e di realizzare una transizione senza soluzione di continuità. Come mostrerò attraverso il case study, simili considerazioni possono essere applicate alla spiegazione della manipolazione del suono nel mastering audio.

### **Case study: mastering audio per la performance**

Il mastering audio consiste nell'ultimo stadio della produzione discografica, quando un brano o una sequenza di brani sono sottoposti ai trattamenti necessari per correggere certi difetti del mix, enfatizzarne le qualità attraverso l'equalizzazione e la compressione dinamica e, infine, generare secondo regole standardizzate il master che sarà utilizzato per produrre una matrice o direttamente le copie per il mercato.

In questa fase, ambito digitale e ambito analogico si possono intrecciare in vari modi: per esempio, un mix prodotto esclusivamente con una 'digital audio workstation' (DAW) può essere processato con strumenti analogici durante il mastering al fine di ottenere un master digitale; oppure, un brano può essere processato esclusivamente su una DAW per poi essere inciso sul disco dal quale sarà realizzata analogicamente la matrice per la stampa delle copie. Anche per questa ragione, il formato in uscita dal mastering non sempre coincide con quello del prodotto distribuito sul mercato. Secondo una prospettiva acustica, vi sono vari livelli di corrispondenza tra il master e il prodotto per il mercato; nei formati digitali, salvo che in fase di produzione industriale o di distribuzione si proceda a un processo di ricampionamento del segnale audio, il master possiede le stesse caratteristiche del prodotto finale.

A prescindere da queste considerazioni, e sebbene la digitalizzazione della musica, la sua distribuzione in Rete e la moltiplicazione delle situazioni d'ascolto<sup>6</sup> abbiano reso difficile prevedere come e dove un brano verrà ascoltato, l'operato del tecnico di mastering è ciononostante condizionato dal contesto d'ascolto e da quello di utilizzo. Per questa ragione, un master viene

---

<sup>6</sup> Personal computer, lettore portatile, hi-fi, radio, televisione, diffusione di musica d'ambiente, e così via: a questo proposito, Anahid Kassabian parla di 'ascolto ubiquo' (KASSABIAN 2002).

testato su diversi tipi di speaker, cosicché il risultato finale è un compromesso che garantisce una resa soddisfacente a prescindere dalla tecnologia di riproduzione usata.

Nel campo della EDM, il tipo di destinazione della musica rende più prevedibile anticiparne la situazione d'ascolto, cosicché l'attenzione del tecnico di mastering si concentrerà su criteri specifici. Tra questi, il formato, entro certi limiti, orienta alcune scelte del tecnico di mastering. Eppure la sua influenza non è univoca poiché diversi fattori intervengono contemporaneamente e nessuno può essere isolato dagli altri. Il genere musicale è uno di questi fattori, ma sua influenza, anche in questo caso, non è necessariamente esplicita.

Di seguito, riporterò estensivamente alcune parti di interviste con due ingegneri di mastering, Mauro Andreolli del das Ende der Dinge di Trento e Bo Kondren del Calyx Mastering Studio di Berlino, al fine di mostrare come tecniche, estetiche del suono, sistemi culturali e struttura economica si intreccino nelle loro scelte e nei discorsi che le giustificano.<sup>7</sup>

Mauro Andreolli spiega che parte del lavoro di mastering è indipendente dal formato,

perché la radice è comune. Il primo approccio consiste ovviamente in una serie di ascolti di approfondimento per cogliere e inquadrare finalità, aspettative, tipo di gusto e tutta una serie di elementi. Poi ci si confronta e si cerca di capire che impronta dare alla lavorazione. Una parte degli interventi timbrici è comune ai diversi tipi di destinazione; infatti se, per esempio, sono presenti risonanze o problematiche simili, quelle vanno affrontate in ogni caso, sia che il formato finale consista nella stampa su vinile sia che esca su iTunes o su CD. [...] Tutte le fasi preparatorie e d'impostazione del lavoro vero e proprio, che influenzeranno molto quello che sarà il risultato finale, possono essere comuni. [...] Poi a un certo punto le strade si devono differenziare per essere portate avanti in maniera mirata, soprattutto in termini di loudness ma anche di frequenze e banda passante (ANDREOLLI 2013).

Il tecnico deve tenere conto delle caratteristiche tecniche del supporto finale, per esempio tagliando le frequenze eccedenti:

Generalmente si parla di filtri passa alto e passa basso applicati con pendenze verticali, veri e propri tagli *brick-wall* che fanno sì che, se un intervento LFP [*low-pass filter*, filtro passa basso] viene impostato a 16 kHz, già i 16.1 kHz non passano più. [...] In questo caso non si tratta di mosse estetiche, sonore, bensì di provvedimenti tecnici indispensabili a evitare che certe frequenze vadano a finire dove non devono creando grossi problemi in fase di scrittura della matrice di stampa (*ibid.*).

---

<sup>7</sup> Il *case study* si basa su dati raccolti in due fasi: attraverso una ricerca etnografica presso studi di mastering e interviste con ingegneri del suono condotte nel 2004-2005 a Trento, Bologna e Berlino e mediante interviste condotte nel 2013. Le interviste del 2013 hanno interessato due tecnici del suono già intervistati nel 2004-2005, Mauro Andreolli e Bo Kondren. Il disegno della ricerca ha permesso di analizzare i mutamenti avvenuti nel periodo intercorso tra le due fasi riguardo soprattutto al passaggio dal vinile a supporti digitali. La relazione fra tecniche ed estetiche del mastering audio è discussa più approfonditamente in NARDI 2014.

Rispettare i requisiti minimi non è comunque sufficiente, poiché il cliente in genere si aspetta un prodotto che massimizzi le potenzialità del formato. A questo proposito, la tendenza a realizzare master in cui il *range* dinamico è sempre minore e il volume percepito sempre maggiore costituisce un esempio di quanto sia importante ottenere il massimo risultato entro i limiti fisici esistenti. La ragione funzionale di questo fenomeno, normalmente indicato con la perifrasi ‘loudness war’, risiede nella convinzione che il proprio brano possa ottenere più facilmente l’attenzione del pubblico grazie a un volume medio maggiore. D’altro canto, la priorità della riduzione del *range* dinamico esercita un effetto sugli altri parametri del suono e sul sound in generale. In altre parole, la *loudness war* è stata criticata proprio perché, insieme a una funzione pratica, presuppone un intervento qualitativo sul suono. Di conseguenza, ogni intervento tecnico da parte dell’ingegnere di mastering implica una mediazione estetica del suono.

L’affermazione di un nuovo formato non è priva di risvolti problematici. A questo riguardo, Andreolli mi racconta la sua esperienza con il formato iTunes Plus della Apple:

Dopo dieci o dodici anni di vita del player/store iTunes, che ha iniziato [...] con l’acquisizione da CD e la codifica in MP3 a 128 kbps e quindi con una qualità decisamente peggiore rispetto a quella di partenza, nel 2011 alla Apple hanno capito che si era giunti a un punto in cui non sussistevano più problemi legati agli ingombri; [si sono detti,] abbiamo server in cui ci sta dentro quello che vogliamo, le reti ormai sono veloci: cerchiamo di fare un passo avanti. E allora hanno sviluppato dei nuovi algoritmi per mettere la musica compressa online che si concretizzano nel formato aac+ [estensione .m4a] ricavabile da file ad alta risoluzione, quindi non più da tracce ‘grabbate’ [riversate] da CD per forza di cose a 16-bit e 44.1 kHz ma da file alla stessa risoluzione con cui sono stati lavorati fino all’ultimo, fase di mastering compresa. Se un intero progetto è stato impostato a 32-bit e 96 kHz i file M4a possono essere ricavati direttamente dal master ad alta qualità, con evidenti vantaggi in termini di preservazione del dettaglio e della dinamica originaria (*ibid.*).

Andreolli, però, segnala il fatto che, nonostante i suoi parametri e flussi di lavoro si siano adeguati sin da subito alle linee guida proprie del mastering certificato per iTunes Plus, sussistano non poche difficoltà nel pieno sfruttamento di questo formato che non dipendono né da lui né dai committenti, i quali sarebbero più che ben disposti a usufruirne:

Da tempo fornisco ai produttori e alle etichette discografiche con cui collaboro due master specifici, quello per la scrittura su CD e quindi conforme al Red Book e il master ad alta risoluzione per il formato iTunes Plus. [...] Da questo momento in poi esco di scena e il mio committente ha a disposizione i suoi due master. E di quello per iTunes cosa se ne fa? [...] Per essere interlocutori diretti di iTunes bisogna essere titolari di un’attività musicale con ragione sociale statunitense, l’alternativa è appoggiarsi ai cosiddetti aggregatori, tipo CD Baby o TuneCore, che fanno il servizio di intermediazione con iTunes. Il problema è che a tutt’oggi nessuno di questi pare essersi ancora aggiornato, quindi apparentemente non sa come muoversi con questi file. In molti casi purtroppo la soluzione più sicura

finisce per essere l'inoltro dei tradizionali master per CD a 16-bit in modo da rispettare i loro protocolli ed evitare la possibilità di ulteriori rimaneggiamenti, sempre deleteri sull'audio masterizzato. Il rischio che venga applicato un *dithering* inappropriato o obsoleto è inaccettabile, in un secondo ti farebbero perdere tutta la qualità che hai cercato di preservare (*ibid.*).<sup>8</sup>

La distribuzione influisce sul formato e sul lavoro di mastering in altri modi. Bo Kondren riscontra una richiesta crescente di master sia per vinile sia per vari formati digitali (KONDREN 2013). Egli però chiarisce che la richiesta per i formati iTunes plus è superiore per gli album rock rispetto alla EDM. Egli spiega questo con il fatto che la piattaforma privilegiata per la promozione e la vendita di EDM è il portale Beatport e non iTunes. Infatti, non sono necessariamente le proprietà di un formato né il medium su cui verrà ascoltato a decretarne il successo in una certa scena o all'interno di un determinato genere musicale, poiché altri fattori possono essere altrettanto se non più importanti. In questo caso, la distribuzione assume chiaramente un ruolo prevalente nell'avvantaggiare i formati digitali disponibili su questo portale, precisamente MP3, WAV e AIFF, rispetto ad altri formati nell'ambito della EDM.

Ritornando al processo di mastering in relazione al formato, quest'ultimo, come spiega Andreolli, impone delle scelte che sono insieme tecniche e artistiche:

[I master destinati al formato iTunes Plus] si comprimono [dinamicamente] di meno [...], la conversione che si applica in seguito per ottenere i vari formati tipo MP3 o M4a è tanto più indolore quanto più il materiale è arioso e dinamico. Se noi facciamo un MP3 a partire da un pezzo con DR4 quasi sicuramente otteniamo un risultato pieno di *click* e dal suono deteriorato. Se invece generiamo gli MP3 da un disco [...], per esempio con un DR14, in quel caso i file risultanti dalla compressione dati sono sicuramente più piacevoli all'ascolto e aderenti al file WAV originario. Sul piano dell'ammontare del *loudness* è un po' il discorso della coperta troppo corta, o ti copri il naso o ti copri i piedi, bisogna fare delle scelte. Di conseguenza, quando sai che quel master va solo su CD sgombri il campo da possibili alternative e tenti di ottenere il *range* dinamico ideale per quel tipo supporto. Invece, se è previsto l'impiego su iTunes, è il caso di attuare un altro tipo di approccio [...] secondo le linee guide di mastering per il formato iTunes Plus fissate da Apple (ANDREOLLI 2013).

Il mastering per la EDM costituisce un caso particolare poiché, come detto precedentemente, il destinatario non è un semplice ascoltatore, bensì un *performer*. Inoltre, nel caso della EDM spesso il formato implica un certo tipo di utilizzo nell'ambito di un determinato genere musicale: per esempio, il vinile dodici pollici con un lato a 33rpm e l'altro a 45rpm è stato a lungo associato alla musica house e techno, mentre più di recente soprattutto (ma non solo) nell'hip hop e nella musica house si è diffuso l'uso del 'digital vinyl

---

<sup>8</sup> Il *dithering* è una forma di rumore applicata intenzionalmente a un segnale al fine di limitare la distorsione introdotta dal ricampionamento, in particolare quando si converte un file ad alta risoluzione in un file a 16-bit.

system', ossia un sistema di emulazione che permette di manipolare file digitali utilizzando come interfaccia i giradischi, conservando così la manualità associata all'uso del vinile. L'ingegnere di mastering deve così tenere conto del tipo di trattamento del suono che il DJ o il *controllerist* applicherà alla traccia musicale.

Con Bo Kondren discutiamo del suo approccio al mastering in relazione a produzioni destinate primariamente alla performance di EDM. La conversazione cade sul grado di adeguatezza di diversi formati digitali alla performance:

[Quando si lavora a un master di EDM] cambiano sia la procedura sia, in parte, l'obiettivo finale, poiché sai che qualcuno utilizzerà quella traccia in un club applicandovi ulteriori trattamenti come missaggio, looping e così via. [...] Infatti, non si tratta di un formato audio a se stante: il master deve avere una risoluzione maggiore in modo da consentire trattamenti successivi. Ciò non sarebbe possibile con un MP3: gli MP3 sono un formato finito, che significa che va bene da ascoltare, cioè, va abbastanza bene da ascoltare, ma non può essere sottoposto a ulteriori trattamenti. [...] Certo, puoi farlo ma questo provocherà immediatamente problemi enormi. Quando importi un MP3 nella tua *mastering workstation* e provi a migliorarlo, ti rendi subito conto di non avere più un grande raggio d'azione poiché quel file non ha la consistenza, la sostanza, la corporeità sufficiente per essere manipolato (KONDREN 2013).

La dialettica tra produzione e riproduzione non a caso si manifesta in modo pregnante nel ruolo dell'ingegnere di mastering, in quanto il suo intervento è generalmente l'ultimo passaggio del processo di produzione discografica. È significativo che nel 2012 il Calyx Mastering Studio abbia sviluppato insieme a Native Instruments un nuovo formato audio destinato ai *performer*:

Negli ultimi sei o sette anni sono avvenuti cambiamenti rilevanti e molti DJ sono passati alle piattaforme digitali. La mia impressione è che negli ultimi due anni sempre più DJ utilizzino *Traktor* piuttosto che Serato.<sup>9</sup> Quindi, in collaborazione con Native Instruments, abbiamo sviluppato un nuovo formato [...] chiamato *Traktor Remix Sets*. [...] Penso che sia il primo vero e proprio avanzamento in ambito digitale. [...] Altri formati digitali possono avere una risoluzione inferiore come gli MP3 o una risoluzione migliore con una frequenza di campionamento più elevata come i Super Audio CD. Questo formato, invece, è il primo nuovo formato creativo [...] che offre al DJ delle possibilità del tutto inedite. [...] È un tipo di formato simile agli *stem master* dove hai le tracce separate per batteria, basso, e così via; puoi scegliere come mettere in *loop* indipendentemente ogni traccia o frammento, in modo da riarrangiare e remixare il materiale come preferisci e a seconda della situazione (*ibid.*).

Il nuovo formato quindi presuppone interventi creativi successivi:

---

<sup>9</sup> *Traktor* è un software per DJ sviluppato da Native Instruments. Utilizzato in combinazione con un controller esterno dedicato, esso costituisce una consolle completa per DJ. Serato è uno dei più noti *digital vinyl system*.

Con il formato Traktor Remix Sets dobbiamo assicurarci che ogni traccia sia in grado di consentire ulteriori trattamenti. [...] Per esempio, applicheremo un *limiting*<sup>10</sup> minore in modo che i DJ possano fare più cose in fase di remix (*ibid.*).<sup>11</sup>

La scelta del Calyx Studio di sviluppare un nuovo formato destinato in particolare ai performer di EDM enfatizza quanto appena scritto riguardo alla centralità del tecnico di mastering nel mediare tra tecniche, tecnologia ed estetiche del suono e riguardo al ruolo del formato audio come campo all'interno del quale tali mediazioni sono negoziate. La relazione reciproca tra protocolli e copyright, invece, si manifesta nel tentativo di promuovere insieme il formato (Traktor DJ Sets) con il medium (Traktor), puntando sul successo di una nuova pratica associata al formato per imporre sul mercato un software proprietario o, viceversa, un determinato formato. Tale sinergia, d'altronde, è possibile solo in presenza di condizioni adeguate: in questo senso, Berlino è una città in grado di garantire l'incontro tra imprese operanti nel settore musicale e DJ e produttori che, sfruttando le opportunità della scena artistica locale, possono partecipare direttamente allo sviluppo del software attraverso la sperimentazione di versioni prototipiche. Per gli artisti, vi è sia un vantaggio d'immagine, associando il marketing del proprio nome a quello del software, sia creativo, poiché essi possono fornire alle imprese il feedback necessario per calibrare i prodotti in base alle proprie necessità.

Questi esempi, inoltre, testimoniano della persistenza di residui anche a livello delle pratiche: rispetto agli imperativi residui di cui sopra, tali sedimenti culturali sopravvivono al succedersi di diversi formati senza che le caratteristiche tecniche del nuovo formato li giustifichino; tra essi, il più evidente è forse la durata dei brani o quella di un *mixtape*: nonostante l'assenza di limiti temporali rigidi legati al supporto come avveniva per il disco in vinile o per il CD audio, anche in ambito digitale essi mantengono di norma le stesse caratteristiche, le quali, a loro volta, si sono cristallizzate in forme durature legate a pratiche condivise di ascolto, performance e interazione nel *dance-floor* o in altri contesti di ballo. Tale persistenza dei residui vale anche per i significati associati a pratiche e formati musicali: come suggerisce Middleton, «[u]na volta stabilite, particolari cristallizzazioni musico-tecnologiche si possono investire di riferimenti connotativi o ideologici ben precisi, che possono essere difficili da modificare» (MIDDLETON 1990, p. 135).

---

<sup>10</sup> Il *limiting* o limitazione è un processo di compressione dinamica che agisce con un rapporto particolarmente alto e con un tempo di attacco molto veloce. Esso di norma costituisce l'ultimo trattamento di pre-mastering, ossia la fase in cui si lavora principalmente sull'equalizzazione e sulle dinamiche, ed è finalizzato ad aumentare il volume generale di un brano.

<sup>11</sup> D'altro canto, Fikentscher suggerisce che l'utilizzo di 'stem packs', semplificando le categorie musicali e incrementando indefinitamente le opzioni del *remixer*, accentua le funzioni della musica in quanto prodotto usa e getta (FIKENTSCHE 2013, p. 129).



## Conclusioni

Il crescente passaggio da strumenti prevalentemente analogici a strumenti prevalentemente o esclusivamente digitali che caratterizza la EDM spesso è interpretato come una perdita di autenticità rispetto alle origini della cultura dei DJ, oppure come la presunta democratizzazione delle pratiche a essa legate. La comune, seppure apparentemente contrastante, matrice ideologica di queste due posizioni è stata oggetto di analisi acute, riguardanti la EDM ma non solo (v. per esempio, ATTIAS 2013; MONTANO 2010; FARRUGIA – SWISS 2005; GOODWIN 1992; FRITH 1996, 1986).

Vi è un altro problema comune a questi due discorsi apparentemente contrapposti: il primo vuole che a diversi formati corrispondano necessariamente diverse pratiche musicali e diverse estetiche del suono; il secondo sostiene che ogni sistema di pensiero che affermi la superiorità di un formato sugli altri in fondo si equivale (ATTIAS 2013). Se il primo discorso, rintracciabile soprattutto nella stampa specializzata, essenzializza il formato, il secondo idealizza la pratica musicale, ed entrambi perdono di vista la «medialità» (STERNE 2012) e la complessità del formato stesso.

D'altronde, nonostante la loro matrice ideologica, non solo tali discorsi esistono, ma esercitano anche una funzione nel rinforzare determinate pratiche e strutture sociali in modo non sempre corrispondente alle caratteristiche fisiche che contraddistinguono ogni formato. Considerarli unicamente come residui o mistificazioni perché non strettamente funzionali significa perdere di vista la centralità della musica e, in misura minore, di altri contenuti sonori (per esempio, gli audio libri) rispetto alla definizione di formato: dopo tutto, senza un contenuto il formato non avrebbe senso di esistere. Più precisamente, va riconosciuto che il formato è, in sé, sia un valore sia un mediatore di valori, poiché – restando nell'ambito d'indagine di quest'articolo – esso interviene nei discorsi e nelle relazioni tra DJ, ascoltatori, utenti dei club, gestori, promotori e manager, etichette discografiche, e così via. Inoltre, non va ignorato che gli aspetti tecnici, la stessa definizione di tecnica, sono imbevuti di senso culturale. Ciò suggerisce come sia necessario calibrare ogni definizione tecnica di formato all'interno del contesto in cui è prodotta: «[N]onostante gli effetti e i limiti delle tecnologie siano importanti, essi sono inseparabili dai particolari *contenuti* e dalle particolari *funzioni sociali*» (MIDDLETON 1990, p. 133). Il formato, quindi, esercita delle funzioni di tipo estetico, economico e sociale che possono essere comprese solo nelle loro relazioni reciproche e nelle loro interconnessioni con ideologie, pratiche quotidiane e con la struttura dei rapporti sociali ed economici di una data società.

## Bibliografia

- ANDREOLLI, M. (2013), Intervista con l'autore il 13 novembre 2013, Trento.
- ATTIAS, B. A. (2013), *Subjectivity in the Groove: Phonography, Digitality and Fidelity*, Attias, B. A. – Gavanoas, A. – Rietveld, H. C. (eds.), *DJ Culture in the Mix: Power, Technology, and Social Change in Electronic Dance Music*, Bloomsbury, New York e London, pp. 15-49.
- BREWSTER, B. – BROUGHTON, F. (1999), *Last Night a DJ Saved My Life: The History of the Disc Jockey*, Grove Press, New York (Trad. it, *Last Night a DJ Saved My Life*, Arcana, Roma, 2005.)
- FARRUGIA, R. – SWISS, T. (2005), *Tracking the DJs: Vinyl Records, Work, and the Debate over New Technologies*, «Journal of Popular Music Studies», 17/1, pp. 30-44.
- FEENBERG, A. (2002), *Transforming Technology: A Critical Theory Revisited*. Oxford University Press, Oxford e New York.
- FIKENTSCHER, K. (2003) 'There's Not a Problem I Can't Fix, 'cause I Can Do It in the Mix': *On the Performative Technology of 12-inch Vinyl*, Lysloff, R. T. A. – Gay, Jr., L. C. (eds.), *Music and Technoculture*, Wesleyan University Press, Middletown CT, pp. 290-315.
- FIKENTSCHER, K. (2013), 'It's Not the Mix, It's the Selection': *Programming in Contemporary DJ Culture*, Attias, B. A. – Gavanoas, A. – Rietveld, H. C. (eds.), *DJ Culture in the Mix: Power, Technology, and Social Change in Electronic Dance Music*, Bloomsbury, New York e London, pp. 123-149.
- FRITH, S. (1986), *Art Versus Technology: The Strange Case of Popular Music*, «Media, Culture & Society», 8/3, pp. 263-279.
- FRITH, S. (1996), *Performing Rites*, Harvard University Press, Cambridge.
- FRITH, S. – ZAGORSKI-THOMAS, S. (2012), *Introduction*, Frith, S. – Zagorski-Thomas, S. (eds.), *The Art of Record Production: An Introductory Reader for a New Academic Field*, Ashgate, Farnham and Burlington, VT, pp. 1-9.
- GALLAGHER, M. (2009), *The Music Tech Dictionary: A Glossary of Audio-Related Terms and Technologies*, Cengage, Boston MA.
- GILBERT, J. – PEARSON, E. (1999), *Discographies: Dance Music, Culture and the Politics of Sound*, Routledge, London e New York.
- GOODWIN, A. (1992), *Rationalization and Democratization in the New Technologies of Popular Music*, Lull, J. (ed.), *Popular Music and Communication*, Sage, Newbury Park CA, pp. 75-100.
- GREENE, P. D. – PORCELLO T. (eds.) (2005), *Wired for Sound: Engineering and Technologies in Sonic Cultures*, Wesleyan University Press, Middletown CT.

- HARLEY, R. (1993), *Beat in the System*, Bennett, T. – Frith, S. – Grossberg, L. – Shepherd, J. – Turner, G. (eds.), *Rock and Popular Music: Politics, Policies, Institutions*, Routledge, London e New York, pp. 209-228.
- KASSABIAN, A. (2002), *Ubiquitous Listening*, Hesmondhalgh, D. – Negus, K. (2002), *Popular Music Studies*, Oxford University Press, Oxford, pp. 131-142.
- KATZ, M. (2012), *Groove Music: The Art and Culture of the Hip-Hop DJ*, Oxford University Press, Oxford e New York.
- KONDREN, B. (2013), Intervista con l'autore il 26 novembre 2013, online su Skype.
- LYSLOFF, R. T. A. – GAY, JR., L. C. (eds.) (2003), *Music and Technoculture*, Wesleyan University Press, Middletown.
- MANUEL, P. (1993), *Cassette Culture: Popular Music and Technology in North India*, University of Chicago Press, Chicago.
- MEINTJES, L. (2003), *Sound of Africa!: Making Music Zulu in a South African Studio*, Duke University Press, Durham.
- MONTANO, E. (2010), "How Do You Know He's Not Playing Pac-Man while He's Supposed to Be DJing?": *Technology, Formats and the Digital Future of DJ Culture*, «Popular Music», 29/3, pp. 397-416.
- MONTANO, E. (2013), *DJ Culture and the Commercial Club Scene in Sydney*, Attias, B. A. – Gavanoas, A. – Rietveld, H. C. (eds.), *DJ Culture in the Mix: Power, Technology, and Social Change in Electronic Dance Music*, Bloomsbury, New York e London, pp. 173-194.
- MIDDLETON, R. (1990), *Studying Popular Music*, Open University Press, Buckingham (Trad. it., *Studiare la popular music*, Feltrinelli, Milano, 1994).
- NARDI, C. (2012a), *Performing Electronic Dance Music: Mimesis, Reflexivity and the Commodification of Listening*, «Contemporanea», 10/1, pp. 81-98.
- NARDI, C. (2012b) *Library Music: Technology, Copyright and Authorship*, Fernández, S. M. – El-Shawan Castelo-Branco, S. – Roxo, P. – Iglesias, I. (eds.), *Issues in Music Research: Copyright, Power and Transnational Musical Processes*, Colibri, Lisbon, pp. 73-83.
- NARDI, C. (2014) *Gateway of Sound: Reassessing the Role of Audio Mastering in the Art of Record Production*, «Dancecult», 6/1, pp. 8-25.
- OSBORNE, R. (2012), *Vinyl: A History of the Analogue Record*, Ashgate, Farnham e Burlington.
- RIETVELD, H. C. (2007), *The Residual Soul Sonic Force of the Vinyl 12" Dance Single*, Ackland, C. R. (ed.), *Residual Media*, University of Minnesota Press, Minneapolis, pp. 97-114.
- RIETVELD, H. C. (2012), *Dubstep: Dub Plate Culture in the Age of Digital DJ-ing*, Montano, E. – Nardi, C. (eds.), *Situating popular musics: IASPM 16th International Conference Proceedings*, pp. 223-227.

- SHUMWAY, D. R. (1999), *Performance*, Horner, B. – Swiss, T. (eds.), *Key Terms in Popular Music and Culture*, Blackwell, Malden MA e Oxford, pp. 188-198.
- STAHL, M. (2013), *Unfree Masters: Recording Artists and the Politics of Work*, Duke University Press, Durham e London.
- STERNE, J. (2003), *The Audible Past: Cultural Origins of Sound Reproduction*, Duke University Press, Durham.
- STERNE, J. (2012), *MP3: The Meaning of a Format*, Duke University Press, Durham.
- TAYLOR, T. D. (2001), *Strange Sounds: Music, Technology & Culture*, Routledge, New York.
- THÉBERGE, P. (1997), *Any Sound You Can Imagine: Making Music/Consuming Technology*, Wesleyan University Press, Hanover e London.
- VAN VEEN, T. C. – ATTIAS, B. A. (2011), *Off the Record: Turntablism and Controllerism in the 21st Century (Part 1)*, «Dancecult», 3/1, <<https://dj.dancecult.net/index.php/dancecult/article/view/319/313>>.
- VAN VEEN, T. C. – ATTIAS, B. A. (2012), *Off the Record: Turntablism and Controllerism in the 21st Century (Part 2)*, «Dancecult», 4/1, <<https://dj.dancecult.net/index.php/dancecult/article/view/332/328>>.
- WARNER, T. (2003), *Pop Music: Technology and Creativity*, Ashgate, Aldershot.
- YU, J. (2013), *Electronic Dance Music and Technological Change: Lessons from Actor-Network Theory*, Attias, B. A. – Gavanas, A. – Rietveld, H. C. (eds.), *DJ Culture in the Mix: Power, Technology, and Social Change in Electronic Dance Music*, Bloomsbury Academic, New York e London, pp. 151-172.

---

**Carlo Nardi** è Research Associate presso la Rhodes University e insegna presso il CDM – Centro Didattico MusicaTeatroDanza. Nel novembre 2005 ha conseguito il dottorato di ricerca in Scienze della Musica presso l'Università di Trento. Tra il 2011 e il 2013 ha ricoperto il ruolo di General Secretary della IASPM – the International Association for the Study of Popular Music. La sua ricerca si è focalizzata sull'uso della tecnologia da una prospettiva sensoriale, l'autorialità in relazione al mutamento tecnologico, l'organizzazione del lavoro nella musica e il suono per l'immagine.

**Carlo Nardi** is Research Associate at Rhodes University and teaches at CDM – Centro Didattico MusicaTeatroDanza. He received his PhD in Sciences of Music from the University of Trento in 2005. Between 2011 and 2013 he was General Secretary of IASPM – the International Association for the Study of Popular Music. His work has focused on the use of technology from a sensory perspective, authorship in relation to technological change, the organization of labour in music-making and sound for the moving image.