

# Night-clubs et discothèques : visions d'architecture <sup>(1)</sup>

Maître de conférence à l'ENSA Paris Malaquais  
et membre du Laboratoire Infrastructure Architecture Territoire

Historienne de l'art, sa recherche se situe à l'intersection entre l'histoire de l'art, l'histoire de l'architecture et l'histoire des infrastructures au 20<sup>e</sup> siècle.  
Elle est l'auteure de *Avant-gardes sonores en architecture* (2013) et *Les murs du son : le poème électronique au Pavillon Philips* (2015).

179 p.15

CRITIQUE

Décembre / Janvier 2021

Le night-club et la discothèque représentent, au cours des années 1960 et au début des années 1970, bien plus qu'un programme architectural. Pour la néo-avant-garde de cette période, certains projets voués au divertissement musical assument un rôle central dans leur recherche stylistique et fonctionnelle, et constituent dans certains cas l'image d'une inspiration idéologique. La discothèque symbolise une manière de penser l'espace architectural et d'organiser la ville. L'ensemble des travaux choisis illustre comment l'acte de bâtir n'aboutit pas à un résultat formel figé, mais plutôt à une succession d'expériences et de stimulations perceptives. Au-delà de son aspect formel, l'architecture de ces projets expérimentaux est caractérisée par la construction d'atmosphères artificielles changeantes par l'intermédiaire de dispositifs technologiques et d'effets environnementaux. Cette transposition du rôle de l'architecture de l'objet bâti à l'expérience vécue transforme inmanquablement le rôle de l'utilisateur. D'objet réceptif plongé dans des environnements multimédias, il devient, dans les dernières visions urbaines qui vont suivre, le principal aménageur des lieux qu'il habite.

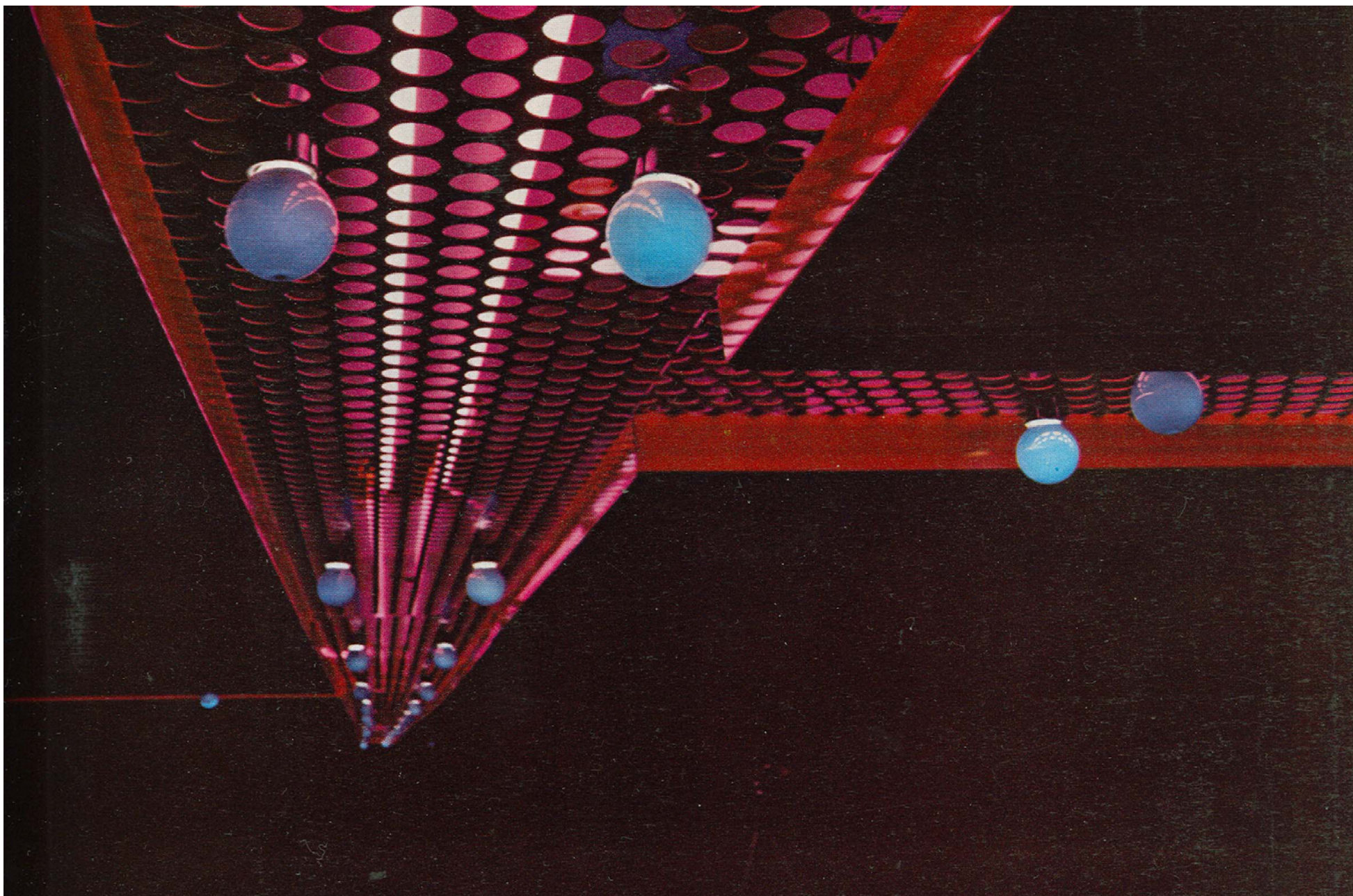
À l'origine de la néo-avant-garde « radicale », au moment des dernières années de formation à la faculté d'architecture de Florence, les étudiants – futurs architectes « radicaux » <sup>(2)</sup> – avaient suivi un cours particulièrement significatif pour les idées qui allaient se développer par la suite. Dans un contexte d'enseignement très académique, comme celui de l'Université de Florence, et en particulier dans la période qui précède 1968, le professeur Leonardo Savioli organisa un studio de projet d'aménagement d'intérieur sur le thème du « *spazio di coinvolgimento* » – traduisible en « espace de participation » – pendant l'année 1966-1967. <sup>(3)</sup> Parmi les différents programmes dédiés à la distraction et au divertissement, un thème fut particulièrement exploré, celui des *Piper*. *Piper* vient du nom d'un local – *Piper Club* – qui ouvrit ses portes à Rome en 1965 et devint mythique pour les adeptes de la « *dolce vita* » locale. <sup>(4)</sup> Cet exemple devint très vite un modèle, inspirant une production de

projets particulièrement inventifs. La recherche de flexibilité spatiale était au cœur de l'intérêt de Savioli pour les *Piper*. Très peu de temps après cette année de recherche à l'université, certains des participants au cours ont été amenés à répondre à de véritables commandes de night-clubs dans différentes villes d'Italie. En 1968, la revue *Domus* publie un article intitulé « Divertimentifici » <sup>(5)</sup> – traduisible en Divertissementeries – sur deux nouveaux projets réalisés : le *Piper-Pluriclub* de Turin et l'*Altro Mondo Club* de Rimini, des architectes Pietro Derossi – qui assista Savioli lors du cours mentionné ci-dessus – et Giorgio Ceretti, lui aussi futur membre du groupe Strum. Les deux clubs étaient conçus sur le principe d'une boîte conteneur d'ambiances changeantes et modulables en fonction des nécessités, qui pouvaient aller de la clientèle à la programmation offerte. Au lieu de proposer des espaces fixes, ces lieux étaient pensés comme des « machines sonores », comme on les avait dénommés. Du théâtre à l'exposition d'art, en passant par le concert et la « disco », ces espaces accueilleraient différents types d'événements. Du beat au hippy, cette architecture, aussi définie comme « *swinging* » (*sic*), répondait rapidement aux styles et aux modes du moment.

En 1969, le groupe Superstudio réalise le *Mach 2* dans une vieille cave auparavant inondée de Florence. <sup>(6)</sup> L'idée de boîte fermée de l'extérieur et conteneur d'effets atmosphériques – sons, lumières, vapeurs – est ici poursuivie. Carrément enterré, le volume intérieur était traversé par un réseau d'implantations visibles. Câbles, ampoules et haut-parleurs marquaient l'identité du projet en exaltant son infrastructure technique. Citant l'exemple d'un sous-marin devenu mythique dans l'imaginaire de l'époque – le *Yellow Submarine* des Beatles (1968) –, le projet était défini par le groupe comme un conte de lumières colorées qui se réfléchissaient sur les surfaces de la céramique noire posée au sol et sur les hublots en miroir. Le milieu pop musical anglais devenait une des références pour ce mouvement d'architectes qui souhaitaient libérer Florence, ou bien ce berceau de la culture classique, du poids de l'histoire.

Si ces premiers projets impliquaient le plus souvent la présence d'une performance musicale, rentrant plutôt dans la catégorie des night-clubs, la discothèque proprement dite remplace définitivement la présence humaine des musiciens par une diffusion de musique enregistrée, tout au plus réglée et manipulée par une nouvelle figure légendaire, celle du disc-jockey orchestrant les boutons d'une platine. La discothèque, en français appelée aussi « boîte de nuit » ou « boîte », est un lieu de stimulations sensorielles par des systèmes de contrôle de l'environnement. Ces ambiances artificielles sont produites à l'intérieur d'une enveloppe close par des réseaux d'équipements techniques qui génèrent lumière, son, et contrôlent la circulation d'air.

Un autre projet, fruit de la recherche néo-avant-gardiste, cette fois-ci américaine, vient démontrer la puissance de l'image de la discothèque comme source d'inspiration. Le Pavillon Pepsi a été construit à Osaka lors de l'Exposition universelle de 1970, manifestation particulièrement significative en matière d'expérimentation technologique et d'application à l'architecture. Le vice-président marketing pour la firme Pepsi, David Thomas, invita *Experiments in Art and Technology* et le propriétaire d'une célèbre discothèque new-yorkaise de l'East Village – *Electric Circus* – à déposer leurs propositions respectives pour le pavillon qui, selon son souhait, devait incarner une sorte de « grande discothèque multimédia ». Le projet retenu a finalement été celui d'E.A.T. Fondé en 1966, par les ingénieurs Billy Klüver – ancien ingénieur chez Bell Telephone Laboratories – et Fred Waldhauer, et les artistes Robert Rauschenberg et Robert Whitman, E.A.T. combinait l'art et la science pour la création d'espaces et d'installations ouvertes au public. La discothèque a été le lieu de diverses expériences sensorielles menées par d'autres artistes comme Jean-Paul Mousseau, qui, entre 1966 et 1976, réalise quatre discothèques dans la ville de Montréal : des « boîtes à ambiance totale » réalisées par le recours au son, à la lumière, et avec l'idée d'y ajouter des parfums. <sup>(7)</sup> Ou encore le *Voom Voom*, night-club réalisé à Saint-Tropez en 1966 par Nicolas Schöffer,



Superstudio, Mach II, Florence, 1967. « Superstudio: tre architetture nascoste », photographies de Cristiano Toraldo di Francia, Domus n°473, 1969.

en collaboration avec l'architecte Paul Bertrand. Schöffer utilise des dispositifs déjà existants, comme le *prisme* et le *microtemps*, pour créer des effets luminodynamiques qui agissaient comme des «massages neuronaux» sur le public. *Voom Voom* n'était pour Schöffer qu'une application à petite échelle de son idéal urbain. En 1969, il publie un projet visionnaire de «ville cybernétique», une extension du principe de contrôle des environnements et de conditionnement des usagers par l'utilisation diffuse de la cybernétique. **(8)** Le projet de François Dallegret, en collaboration avec l'architecte Joseph Baker, pensé en 1968 pour un fragment de ville souterraine à Montréal, est pour sa part une proposition qui se situe entre l'idée de boîte à distraction et un idéal urbain plus étendu. **(9)** *Palais Métro* était un grand centre commercial auquel on pouvait accéder directement par le métro. Une structure tubulaire d'échafaudages offrait une grande flexibilité d'usage. Entre les magasins et les cafés, *Palais Métro* allouait des plateformes pour différents événements et spectacles: expositions d'art, concerts de jazz, groupes de musique rock'n'roll, spectacles de danse, musiciens de la rue, défilés de mode et tournages de films. Défini comme un «centre commercial d'avant-garde» et un lieu «anti-tradition», le projet de Dallegret, qui ne sera jamais réalisé, profite de sa localisation souterraine et renfermée pour assimiler la ville à une méga boîte de nuit combinant «the geometric forms and psychedelic colors of contemporary art». **(10)**

En observant cette succession de projets, on retrouve des thèmes récurrents. L'architecture, dans la plupart des projets mentionnés, assume son importance principalement par son fonctionnement interne et non pas par son image extérieure. La concentration d'infrastructures à l'intérieur des lieux de distraction devient, à l'échelle urbaine, une macro ou mégastructure soutenant des réseaux technologiques diffus. L'environnement à l'intérieur de ces architectures se construit perpétuellement, et de manière variable, avec la participation plus ou moins directe de l'utilisateur. Le langage de représentation utilisé emprunte le plus souvent à l'imaginaire pop et évoque par ses modes

de fabrication la dimension du jeu et du divertissement. Ces diverses expériences partagent donc des objectifs, des méthodes et des attentes communs. Mais pourquoi le night-club et la discothèque comme objet de recherche occupent-ils une place particulièrement cruciale au sein de la néo-avant-garde architecturale? Tout d'abord la mode des night-clubs et des discothèques marque la génération des architectes concernés en dehors de leur profession, et en tant qu'utilisateurs directs. L'univers musical pop, puis disco, né au cœur de certains de ces lieux légendaires, fabrique un imaginaire dans lequel ces jeunes architectes et artistes puisent leurs références et repèrent leurs héros. Ensuite, la place de la technologie joue sans doute un rôle crucial. La «boîte» est proprement un lieu de concentration de réseaux et d'infrastructures techniques. Pour la néo-avant-garde des années 1960, le progrès technologique constituait un vaste répertoire pour de nouvelles directions de recherche. La «boîte» permettait d'expérimenter la création d'environnements artificiels à une échelle concentrée. Le fonctionnement des flux intérieurs était, dans ce type de programme, primordial par rapport à l'aspect formel et au langage stylistique du projet. Enfin, cette génération qui succède à la grande vague internationale du Mouvement moderne cherche dans l'activité du divertissement une manière de s'évader des préceptes rigides, parfois dogmatiques, de ses pères. Dans une société qui traversait une période de bien-être exceptionnel, comme celle des trente glorieuses, l'industrie du plaisir occupait sans complexe ou pudeur la créativité des nouvelles générations d'architectes. La «société du spectacle», critiquée par Guy Debord en 1967 en tant que stade achevé du système capitaliste, était plutôt, dans cet ensemble de recherches, le contexte pour l'affirmation de nouvelles pratiques sociales émancipatrices. Sans renoncer à leur engagement politique, ces architectes et artistes des sixties trouvèrent des nouveaux cadres – plus proches de leur quotidien – à explorer, et poussèrent leur imagination parfois jusqu'à l'utopie d'une société marchant au rythme d'un tube de disco ●

**(1)** La version intégrale de cet article a été publiée dans *Intermédiétés: histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques / Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies*, n°14, 2009, p.85-103. **(2)** Parmi les étudiants participant au cours, on peut nommer: Fabrizio Fiumi et Paolo Galli, fondateurs du groupe 9999, Dario Bartolini, futur Archizoom, Poli et Magris, futurs Superstudio, Carlo Bachi de UFO, Alberto Breschi et Giuliano Fiorenzuoli cofondateurs du groupe *Zziggurat*, et encore Lorenzo Barbieri, Massimo Cardini et Guido Coggiola, personnalités importantes dans les années qui suivent. Voir Paola Navone et Bruno Orlandoni, *Architettura «radicale»*, Segrate, Documenti di Casabella, 1974, p.25. **(3)** Leonardo Savioli et Adolfo Natalini, «Spazio di coinvolgimento», *Casabella*, n°326, juillet, 1968, p.32-45. **(4)** *Le Piper Club* naît de la volonté des entrepreneurs Giancarlo Bornigia, Amerigo Crocetti et Pier Gaetano Tornelli. Installé au 9 Via Tagliamento, à Rome, ce grand night-club connaît très rapidement un grand succès et une réputation internationale. **(5)** Tommaso Trini, «Divertimentifici», *Domus*, n°458, janvier 1968, p.13-16. **(6)** Superstudio, «Tre architetture nascoste», *Domus*, n°473, avril 1969, p.18-22. **(7)** Pour en savoir plus sur ces réalisations, voir André G. Bourassa, «Jean-Paul Mousseau: pour un nouvel espace scénique», *Études françaises*, vol.34, n°2-3, 1998, p.125-139. **(8)** Nicolas Schöffer, *La ville cybernétique*, Paris, Éditions Tchou, 1969. Schöffer publiera quelques années plus tard un deuxième ouvrage sur sa théorie urbaine, sous un titre qui fait clairement référence à l'œuvre de Le Corbusier: Nicolas Schöffer, *La nouvelle charte de la ville*, Paris, Éditions Denoël-Gonthier, 1974. **(9)** Joseph Baker, «Psychedelic Marketing: Palais Metro», *Art in America*, vol.56, n°4, juillet-août 1968, p.92-93. Le projet Palais Métro et les discothèques de Jean-Paul Mousseau ont été montrés à l'exposition *Environnement total: Montréal 1965-1975*, réalisée dans le cadre d'un séminaire de recherche de l'Université de Montréal (et organisée par le professeur Alessandra Ponte) qui a été présentée au Centre Canadien d'Architecture du 19 mars au 23 août 2009. **(10)** *Ibid.*