

DISCOTECTURE

ENTRE HÉTÉROTOPIE ET POSTMODERNISME



DISCOTECTURE

ENTRE HETEROTOPIE ET POSTMODERNISME

ENONCE THEORIQUE
2024-2025
EPFL ENAC SAR

Maxime Hon

Professeur d'énoncé théorique: Luca Pattaroni
Deuxième professeur: Alexandre Blanc
Maître EPFL: Guillaume Bolle-Redat

...

*dancing in catacombs
dancing in tuxedo drag
dancing in dark rooms
dancing on all your flags
dancing in the vatican
dancing on the papal gown
dancing on the taxman
dancing on the crown*

...



2025, Maxime Hon

Ce document est mis à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution (CC BY <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>).

Les contenus provenant de sources externes ne sont pas soumis à la licence CC BY et leur utilisation nécessite l'autorisation de leurs auteurs.

Bauhaus (Mask, 1981)

PAGE 010

A

INTRODUCTION

PAGE 012

A

LE FUN PALACE : PERPESCTIVE AVANT-GARDISTE

PAGE 018

B

HISTORIQUE - INTRODUCTION

PAGE 019

B

GENESE 1900-1940

PAGE 022

B

EVOLUTION 1940-1960

PAGE 026

B

REVOLUTION 1960-1970

PAGE 036

C

DEFINITION - INTRODUCTION

PAGE 037

C

THEORIE : PHILOSOPHIES

PAGE 043

C

LA LUMIERE SELON ROLAND BARTHES ET POL ESTEVE

PAGE 050

C

L'ESPACE FICTIONNEL

PAGE 058

C

LA FOULE

PAGE 062

C

LE SON

PAGE 065

C

DEFINITION - CONCLUSION

PAGE 068

D

ETUDES DE CAS - INTRODUCTION

PAGE 070

D

LE FLASHBACK, GIANNI ARNAUDO, 1973

PAGE 076

D

L'HACIENDA, BEN KELLY, 1982

PAGE 084

D

LE PALLADIUM, ARATA ISOZAKI, 1985

PAGE 094

E

REFLEXION

PAGE 098

F

BIBLIOGRAPHIE

PAGE 100

F

CREDITS DES IMAGES

PAGE 102

F

REMERCIEMENTS

A



AVANT-PROPOS

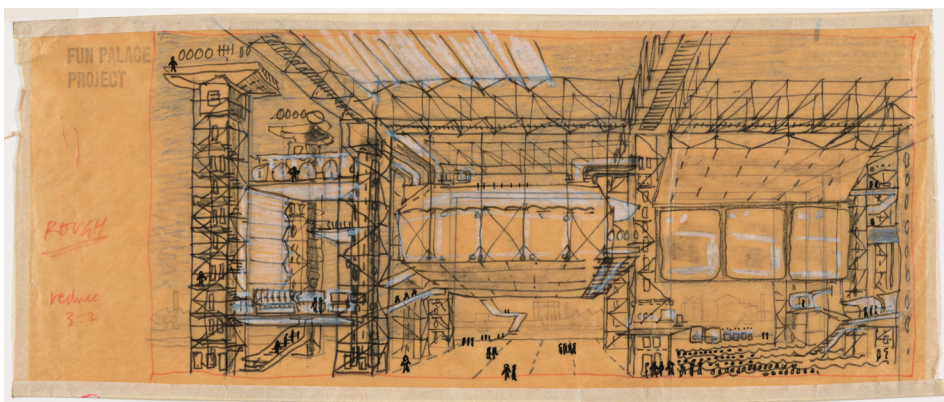


Fig. 1 - Perspective du projet de Fun Palace par Cedric Price, 1960

Ce travail explore les boîtes de nuit comme des espaces architecturaux éphémères mais dotés d'une profonde portée culturelle, sortes d'hétérotopies construites. En combinant théorie architecturale, études de cas historiques et réflexions postmodernes, il met en lumière une typologie spatiale sous-analysée mais cruciale pour saisir les liens entre l'architecture et les dynamiques sociales modernes.

L'architecture des nightclubs, ou « discotecture », constitue un territoire encore peu exploré du champ de la théorie architecturale. Longtemps réduite à une simple fonction de loisir, cette typologie se révèle, lorsqu'on l'analyse avec profondeur, comme un miroir des transformations sociales et culturelles. Depuis les premières expérimentations des années 1960, à l'époque des clubs radicaux italiens comme le Piper ou le Space Electronic, jusqu'aux temples nocturnes contemporains tels que le Berghain à Berlin, les boîtes de nuit ont constamment redéfini les frontières de l'espace architectural et de son expérimentation.

L'essence même du nightclubbing repose sur la tension entre des dimensions apparemment antithétiques : l'éphémère et le monumental, l'intime et le collectif, le formel et l'informel. Comme le soulignent les recherches de Loïc Tindemans, les clubs ne sont pas de simples contenants fonctionnels, mais des environnements qui transcendent les normes spatiales grâce à l'intégration de la lumière, du son et des technologies immersives pour créer une « autreté », ou ce que Foucault décrit comme une hétérotopie, un lieu « autre » par excellence.

L'approche postmoderne, quant à elle, est centrale à cette étude. Comme l'a écrit Robert Venturi, l'architecture doit embrasser la complexité et la contradiction pour refléter la réalité sociale et culturelle. Les nightclubs incarnent cette philosophie : leur esthétique audacieuse et souvent à contre-courant, à la fois ornementale et fonctionnelle, remet en question les paradigmes modernistes qui prônent une pureté et une utilité rigoureuses.

Le récit de la discotecture s'articule donc autour de trois axes principaux : d'abord, son émergence comme espace de résistance et d'innovation, en particulier dans le contexte des mouvements culturels alternatifs; ensuite, sa capacité à transformer les perceptions sensorielles grâce à des dispositifs technologiques et lumineux; enfin, son potentiel comme objet théorique, questionnant les liens entre architecture, société et identité.

Dans cet essai, je propose de considérer les nightclubs comme des laboratoires où se redéfinissent les règles de l'architecture. Par le biais d'études de cas emblématiques, cette recherche tente de capturer les multiples dimensions de ces lieux. Chaque élément spatial, du seuil monumental à l'organisation fluide des espaces intérieurs, participe à l'élaboration d'un environnement immersif où se jouent de nouvelles formes de sociabilité.

Cette étude, bien qu'ambitieuse dans son cadre théorique, ne prétend pas à l'exhaustivité. L'étendue du sujet et sa nature dynamique impliquent des choix limités en termes de cas étudiés et de références mobilisées. Je vois cet essai comme une invitation à prolonger la réflexion, à multiplier les perspectives et à continuer d'explorer les potentialités de la discotecture dans l'architecture contemporaine.

Le Fun Palace, conçu par Cedric Price et Joan Littlewood dans les années 1960, se dresse comme une pierre angulaire dans l'histoire de l'architecture, et plus encore, comme une proposition radicale qui a redéfini les relations entre espace, usage et communauté. Ce projet visionnaire, bien qu'inachevé, a marqué de manière indélébile l'imaginaire architectural, en inaugurant une réflexion profonde sur la flexibilité, l'interactivité et la participation au sein des espaces collectifs. Dans le cadre d'une exploration sur l'architecture des boîtes de nuit, le Fun Palace mérite une attention particulière, non seulement pour son rôle pionnier, mais aussi pour sa capacité à préfigurer les lieux immersifs et culturels qui redéfinissent les nuits festives.

Bien que ce projet ne soit pas une boîte de nuit, son esprit en reflète le fondement : une rupture avec les conventions spatiales et sociales. Conçu comme un « laboratoire de plaisir et de culture », il cherchait à libérer les individus des rigidités de l'espace traditionnel.¹ Sa modularité extrême – avec des planchers ajustables, des cloisons amovibles et des systèmes suspendus – permettait une transformation constante, répondant aux besoins et désirs changeants de ses utilisateurs.² Cette architecture vivante, en perpétuel mouvement, résonne directement avec l'essence des clubs les plus emblématiques, où le design se réinvente au gré des ambiances, des lumières et des corps en mouvement. La boîte de nuit, dans sa version contemporaine, pourrait presque être vue comme une matérialisation nocturne des idées de Price, avec ses pistes de danse transformables, ses environnements interactifs et ses éclairages chorégraphiés.³

En son cœur se trouvait l'idée révolutionnaire d'une participation active. Plutôt que de dicter un usage, l'architecture offrait un cadre où chaque utilisateur devenait acteur, transformant l'espace selon ses propres besoins.⁴ Joan Littlewood, venant du théâtre, insuffla à ce projet une dimension performative et sociale : le Fun Palace n'était pas un édifice, mais une scène. Cette notion d'interaction est essentielle dans le contexte des boîtes de nuit, où les frontières entre spectateurs et performeurs se dissolvent sur la piste de danse.⁵ La transformation de l'individu en créateur d'espace, que ce soit par la danse, la lumière ou la musique, est une dynamique centrale que le Fun Palace avait déjà anticipée.⁶

L'intégration des technologies émergentes dans le Fun Palace en fait également un précurseur des environnements immersifs que l'on retrouve dans les clubs modernes. Écrans de projection, éclairages dynamiques et installations sonores constituaient les fondations mêmes du projet.⁷ Ces dispositifs technologiques ne se limitaient pas à un rôle esthétique ; ils servaient à générer une immersion totale, où l'espace devenait une expérience sensorielle. En ce sens, le Fun Palace établit un pont direct vers les clubs des décennies suivantes, où l'architecture se met au service de l'extase collective, de la dissolution des repères spatiaux et de la création d'une temporalité suspendue propre à la nuit.⁸

Le projet portait également une critique sociale implicite, contestant les notions de monumentalité et d'exclusion souvent associées aux institutions culturelles de l'époque. En refusant une façade monumentale ou un plan fixe, le Fun Palace invitait à une démocratisation des usages.⁹ Loin des musées ou théâtres élitistes, il se voulait accessible à tous, un espace hybride où la culture et le divertissement se rejoignaient, transcendant les divisions de classe et d'expertise.¹⁰ Dans une logique comparable, les boîtes de nuit ont depuis toujours servi de refuges pour les marginalités, des lieux où les identités pouvaient se réinventer et où les codes sociaux étaient suspendus.¹¹

1. Catherine Rossi et Jochen Eisenbrand, *Night Fever: Designing Club Culture 1960-Today* (Weil am Rhein: Vitra Design Museum, 2018), 24.

2. Ibid., 24–25.

3. Ibid., 26.

4. Loïc Tindemans, *Creating Otherworldliness: A Historical Overview and Reflections on Clubspaces* (2022), 19–20.

5. Rossi et Eisenbrand, *Night Fever*, 25.

6. Ibid., 26.

7. Ibid., 30–31.

8. Loïc Tindemans, *Creating Otherworldliness*, 21.

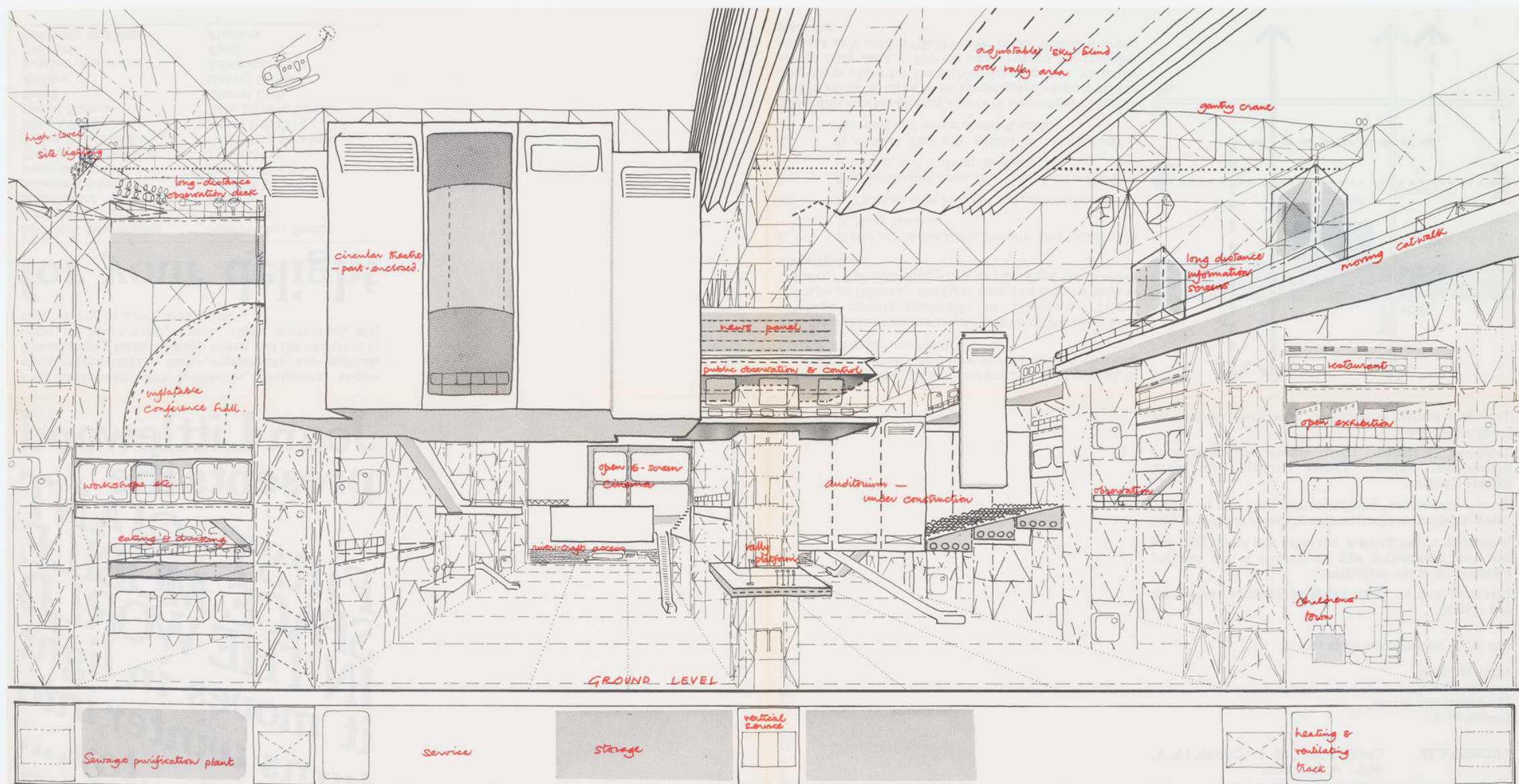
9. Rossi et Eisenbrand, *Night Fever*, 29.

10. Ibid., 30.

11. Ibid., 31.

12. Ibid., 32.

13. Tindemans, *Creating Otherworldliness*, 22.



ARRIVE AND LEAVE by train, bus, monorail, hovercraft, car, tube or foot at any time YOU want to - or just have a look at it as you pass. The information screens will show you what's happening. No need to look for an entrance - just walk in anywhere. No doors, foyers, queues or commissionaires: it's up to you how you use it. Look around - take a lift, a ramp, an escalator to wherever or whatever looks interesting.

CHOOSE what you want to do - or watch someone else doing it. Learn how to handle tools, paint, babies, machinery, or just listen to your favourite tune. Dance, talk or be lifted up to where you can see how other people make things work. Sit out over space with a drink and tune in to what's happening elsewhere in the city. Try starting a riot or beginning a painting - or just lie back and stare at the sky.

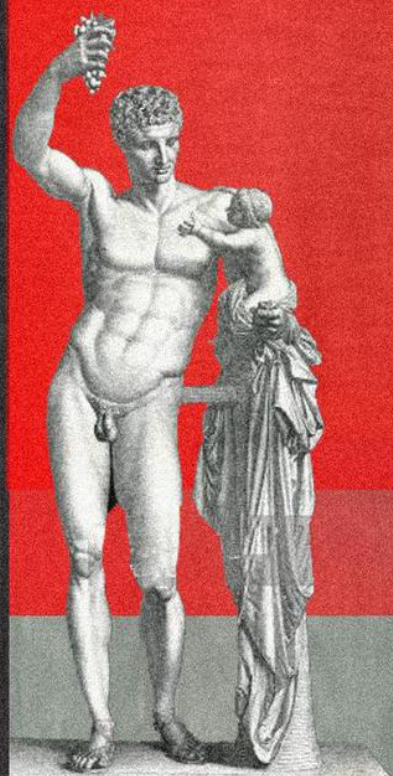
WHAT TIME IS IT? Any time of day or night, winter or summer - it really doesn't matter. If it's too wet that roof will stop the rain but not the light. The artificial cloud will keep you cool or make rainbows for you. Your feet will be warm as you watch the stars - the atmosphere clear as you join in the chorus. Why not have your favourite meal high up where you can watch the thunderstorm?

WHY ALL THIS LOT? "If any nation is to be lost or saved by the character of its great cities, our own is that nation". - Robert Vaughan 1843

We are building a short-term plaything in which all of us can realise the possibilities and delights that a 20th Century city environment owes us. It must last no longer than we need it.

Fig. 2 - Brochure promotionnelle pour le Fun Palace

B



HISTORIQUE

Pour mieux comprendre l'évolution de l'architecture des nightclubs, il est indispensable d'explorer leurs origines et leur transformation au fil du temps. Ces lieux, apparus au début du XXe siècle, étaient initialement de simples espaces de danse et de sociabilité, souvent ancrés dans des contextes intimes et subversifs. Pourtant, au fil des décennies, ils ont progressivement évolué pour devenir des laboratoires d'expérimentation, tant sur le plan social qu'architectural, transformant les perceptions spatiales et les dynamiques collectives.

Cette évolution peut être retracée en trois grandes phases. D'abord, la genèse, qui se concentre sur l'émergence des clubs comme refuges pour des avant-gardes artistiques et des communautés marginalisées, marquant les débuts de la réinvention des espaces nocturnes. Ensuite, l'évolution, qui voit ces lieux se sophistiquer avec des mises en scène spatiales et technologiques visant à immerger leurs visiteurs dans des expériences collectives inédites. Enfin, la révolution, portée par les avant-gardes des années 1960 et 1970, où les nightclubs deviennent des espaces radicaux, repoussant les frontières de l'architecture conventionnelle pour explorer des formes plus libres et expérimentales.

Analyser ces trois étapes permet de mettre en lumière le rôle unique des nightclubs comme catalyseurs de nouvelles pratiques spatiales et sociales. Ce voyage dans le temps ne se limite pas à une simple rétrospective : il révèle comment ces lieux éphémères, à la croisée de la fête, de l'art et de l'architecture, ont su capter et façonner l'esprit de leur époque, tout en ouvrant la voie à des formes architecturales qui continuent de nourrir notre imaginaire contemporain. Cette exploration propose ainsi de décrypter ce qui fait des nightclubs des objets architecturaux singuliers, en dialogue constant avec les aspirations culturelles et sociétales.

Les nightclubs, dans leur genèse entre 1900 et 1940, se sont constitués comme des espaces de transformation sociale et culturelle, intégrant des influences architecturales, musicales et sociétales distinctes. Ces lieux, initialement ancrés dans les salons de danse et les cabarets européens, offraient un cadre intimiste et souvent subversif où s'exprimaient les tensions et les aspirations d'une modernité naissante. En Europe, des établissements tels que le Chat Noir à Paris ou encore les cabarets berlinois du début du siècle, comme le célèbre Eldorado, jouaient un rôle central dans la création de sphères publiques alternatives, où les avant-gardes artistiques et les minorités marginalisées trouvaient un refuge pour expérimenter des formes nouvelles de sociabilité et de performances. Ces espaces étaient souvent caractérisés par des choix architecturaux audacieux, mêlant des éléments de théâtralité à des innovations technologiques, comme les éclairages électriques ou les surfaces réfléchissantes, qui transformaient les perceptions sensorielles des visiteurs. Les cabarets berlinois, en particulier, se distinguaient par une mise en scène exubérante de la sexualité et des identités queer, ce qui les plaçait à l'avant-garde des pratiques sociales et culturelles de l'époque.¹



Fig. 3 - Salle comble au Savoy Ballroom

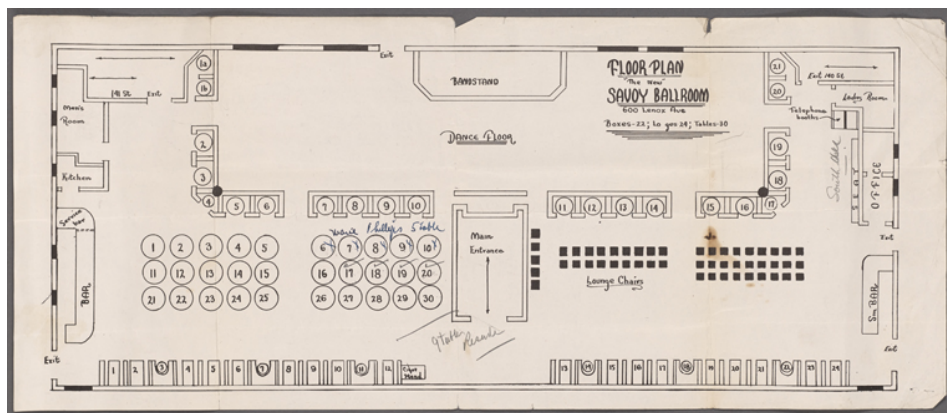


Fig. 4 - Plan d'étage du Savoy Ballroom

Aux États-Unis, la période de la Prohibition (1920-1933) a catalysé l'émergence des speakeasies, clubs clandestins où le jazz, encore relégué à des sphères périphériques, devenait le cœur battant d'une contre-culture urbaine.² Le Cotton Club et le Savoy Ballroom à Harlem, par exemple, ont permis de redéfinir les relations raciales et de genre dans un cadre nocturne, tout en devenant des laboratoires architecturaux de l'expérience collective. Le Savoy, conçu pour accueillir des publics de toutes origines, a défié les normes raciales strictes de l'époque, devenant un rare espace de mixité raciale et culturelle, tandis que le Cotton Club, réservé à une clientèle blanche, sublimait les performances d'artistes afro-américains dans un contexte de ségrégation.³ L'organisation spatiale de ces clubs, souvent situés dans des caves ou des arrière-salles, amplifiait le sentiment d'exclusivité et d'illégalité, renforçant leur aura subversive. Ces caractéristiques spatiales, couplées à une atmosphère immersive et rythmée par la musique live, posaient les jalons de l'esthétique des nightclubs modernes.⁴

Par ailleurs, la montée des dance halls en Grande-Bretagne, tels que les palais de danse construits pour répondre à la popularité croissante des danses de couple dans les années 1920 et 1930, montre comment l'architecture pouvait structurer et influencer les comportements sociaux. Ces lieux, conçus pour accueillir de grandes foules, intégraient des éléments décoratifs tels que des planchers en bois poli et des éclairages sophistiqués, créant une atmosphère à la fois glamour et accessible.⁵ Contrairement aux speakeasies ou aux cabarets berlinois, les dance halls britanniques mettaient en avant une esthétique plus ordonnée et fonctionnelle, mais ils partageaient l'objectif commun de transcender les contraintes du quotidien grâce à la danse et à la musique.⁶

Ces clubs, à travers leur design et leur organisation, posaient les bases d'une typologie architecturale où la dynamique entre inclusion et exclusion jouait un rôle central. L'acte d'entrée dans un club, souvent symbolisé par des seuils marqués et des portes anonymes, renforçait l'idée de franchir une frontière sociale et spatiale vers une réalité parallèle.⁷ L'expérience clubbing devenait une mise en scène totale où chaque élément, de la lumière aux surfaces réfléchissantes, contribuait à brouiller les frontières entre le réel et le fictif, entre l'individuel et le collectif. Cette dialectique, enracinée dans les premières itérations de clubs nocturnes, demeure une clé essentielle pour comprendre leur rôle en tant que catalyseurs culturels et architecturaux, où les interactions sociales s'inscrivent dans un espace pensé comme un théâtre de la modernité.⁸

1. Life After Dark, Dave Haslam, pp. 12-14.

2. Ibid., pp. 29-31.

3. Ibid., pp. 33-35.

4. Ibid., pp. 37-39.

5. Creating Otherworldliness, Tindemans Loic, pp. 43-44.

6. Life After Dark, Dave Haslam, pp. 50-53.

7. Creating Otherworldliness, Tindemans Loic, pp. 52-54.

8. Ibid., pp. 58-60.

De 1940 à 1960, les nightclubs évoluent pour devenir des espaces où l'architecture, la lumière et la mise en scène participent à des expériences immersives. Le Roi Dancing de Carlo Mollino, à Turin, et le Copacabana, emblématique de New York, incarnent deux visions complémentaires de cette transformation : l'une onirique et narrative, l'autre spectaculaire et glamour.

Inauguré en 1959, Le Roi Dancing illustre l'approche visionnaire de Carlo Mollino, qui conçoit cet espace comme une scène sociale immersive. Dès l'entrée, un long couloir sinueux, bordé de mosaïques colorées et de miroirs, instaure une transition entre le quotidien et un univers fantastique. Cette mise en scène architecturale agit comme un rituel de passage, un prélude à l'expérience collective qui attend les visiteurs à l'intérieur¹.



Fig. 5 - Couloir d'entrée du Roi Dancing



Fig. 6 - Salle principale du Roi Dancing, avec luminaires en spirale

Au cœur du club, la piste de danse est encadrée par un plafond en spirale qui accompagne visuellement les mouvements des danseurs, tandis que le sol en mosaïque est incrusté de motifs floraux. Les murs, décorés de panneaux photographiques sylvestres et ponctués de rideaux rouges, renforcent l'idée d'un espace onirique où le naturel et l'artificiel fusionnent. Un détail particulièrement ingénieux est la tente suspendue au plafond, qui peut être déployée pour diviser l'espace en fonction de l'affluence. Ce dispositif traduit une flexibilité architecturale avant-gardiste, permettant de reconfigurer l'espace tout en maintenant son esthétique poétique².

Fulvio Ferrari, historien et spécialiste de l'architecture des nightclubs, considère l'œuvre de Mollino comme une utopie moderniste, un lieu où chaque élément de design – de la lumière aux matériaux – invite à une expérience collective qui transcende les normes sociales³.



Fig. 7 - Le dancefloor du Copacabana et ses palmiers, 1950

À l'opposé, le Copacabana de New York, ouvert en 1940, représente une autre vision des nightclubs : celle du luxe et du spectacle. Conçu pour séduire une clientèle aisée, ce club joue sur des thèmes tropicaux pour transporter ses visiteurs dans un paradis imaginaire. Les palmiers artificiels, les jeux de lumière tamisée et les motifs exotiques orchestrent une rupture totale avec la réalité urbaine. Ici, l'espace agit comme un décor de théâtre, où chaque détail est pensé pour créer une ambiance immersive et séduisante⁴. C'est aussi un lieu de performances orchestrées. Les tables, disposées stratégiquement autour des scènes, offrent une vue optimale sur les artistes, souvent des orchestres renommés. Cette approche théâtrale ne se limite pas à la disposition physique, mais s'étend aux interactions sociales, transformant chaque client en acteur d'un spectacle plus large⁵.

Si ces deux exemples diffèrent par leur esthétique et leur public, ils partagent une ambition commune : repousser les limites du design architectural pour créer des expériences sociales transformatrices. Le Roi Dancing, avec sa tente modulable et ses motifs narratifs, explore une immersion onirique et utopique. À l'inverse, le Copacabana transforme le glamour en une scénographie captivante, où chaque détail est pensé pour séduire.

Ces lieux montrent que, dans l'après-guerre, les dancings deviennent des laboratoires d'innovation culturelle et sociale. Plus que des espaces de divertissement, ils reflètent les aspirations d'une époque : un besoin d'évasion, de liberté et de réinvention. Aujourd'hui, ces clubs continuent d'inspirer, nous rappelant que l'architecture peut être un puissant levier d'émotion et de communauté – un théâtre où la lumière, le son et les corps dansants forment une œuvre éphémère, mais inoubliable.

Cependant, ces nightclubs, bien qu'architecturalement innovants, mettent en lumière une tension fondamentale entre expérimentation culturelle et maintien des structures sociales existantes. Les motifs tropicaux du Copacabana et le décor narratif du Roi Dancing promettent des expériences de transformation et d'évasion. Pourtant, ces promesses sont réservées à une minorité privilégiée, laissant peu de place à la spontanéité ou à l'inclusion des classes populaires.

En ce sens, ces lieux sont des « théâtres sociaux » au double visage : ils célèbrent l'innovation tout en renforçant des distinctions préexistantes. Loin de représenter une réelle démocratisation des espaces nocturnes, ils reproduisent, sous une esthétique spectaculaire, les codes exclusifs de leurs époques respectives. Aujourd'hui, ces clubs nous invitent à réfléchir non seulement à l'esthétique des espaces, mais aussi aux mécanismes sociaux qu'ils perpétuent. La question reste ouverte : peut-on concevoir des espaces aussi immersifs, mais véritablement inclusifs ?

1. Fulvio Ferrari, *Discoteca 1968. L'architettura straordinaria* (Turin : Allemandi, 1990), 30-31

2. Ibid.

3. Ibid.

4. Tom Wilkinson, "The Copacabana and 'Tropical Illusions,'" in *Night Fever: Designing Club Culture 1960–Today* (Vitra Design Museum, 2018), 70-72.

5. Ibid.

Dans les années 1960-70, l'Italie est devenue un laboratoire d'expérimentation unique pour une architecture radicale, portée par des figures avant-gardistes telles que Gruppo 9999, Superstudio et Archizoom. Ces collectifs, rejetant les paradigmes modernistes figés, voyaient dans les nightclubs des terrains propices à la redéfinition des relations entre architecture, société et culture. Trois espaces emblématiques – le Piper Club, le Space Electronic et L'Altro Mondo – incarnèrent cette révolution en fusionnant design architectural, art expérimental et liberté sociale.

Le Piper Club, inauguré en 1965 à Rome, constitue l'un des premiers exemples d'une discothèque conçue comme un espace total. Manlio Cavalli et les frères Capolei, ses architectes, ont opté pour une approche modulable. L'intérieur, volontairement minimaliste et flexible, était conçu pour accueillir des concerts, des projections audiovisuelles et des happenings artistiques. Les murs étaient habillés de panneaux interchangeables destinés à exposer des œuvres d'art ou à refléter la lumière projetée, une pratique qui liait directement l'architecture à une expérience immersive¹.



Fig. 8 - L'intérieur modulaire du Piper Torino, chaises par Gufram

L'élément le plus frappant du Piper de Turin, conçu en 1966 par Pietro Derossi, était sa polyvalence radicale. Des rampes lumineuses et des projecteurs mobiles, accrochés à des rails électriques courant le long du plafond, permettaient de transformer l'atmosphère en un clin d'œil². La scène, modulable grâce à des podiums ajustables, rompait avec l'organisation hiérarchique traditionnelle des clubs en abolissant la distinction claire entre artistes et public. Les visiteurs se déplaçaient au gré d'un espace en constante reconfiguration, incarnant ainsi l'idéal d'Arte Povera d'un espace vécu et interactif³.

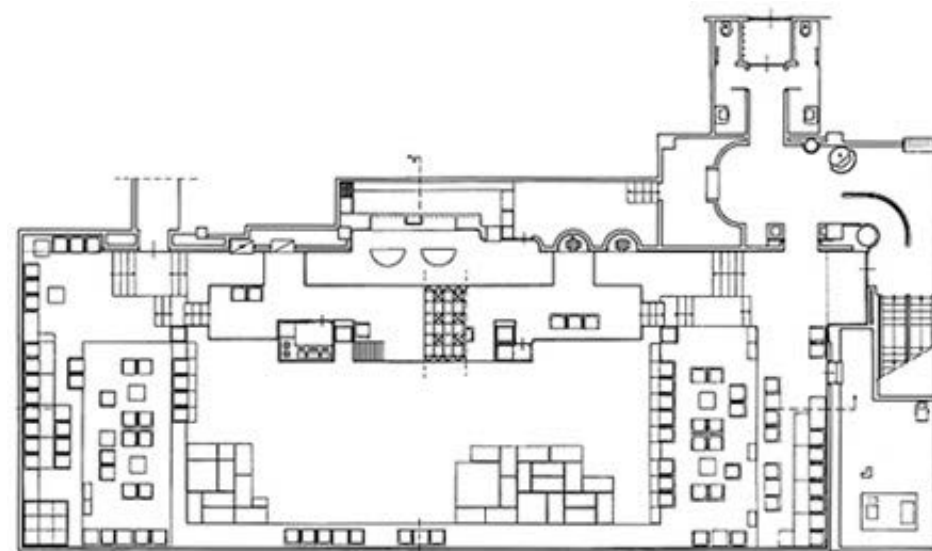


Fig. 9 - Plan d'étage du Piper Torino

Les détails des matériaux et des textures témoignent également de la radicalité du projet. Le sol du Piper de Turin était constitué de dalles de PVC flexibles remplies de liquide, créant une sensation fluide sous les pieds des danseurs. La façade du club, en PVC translucide avec des hublots circulaires, évoquait un vaisseau futuriste. Ces choix matérialisent l'esthétique ludique et technologique de l'époque tout en brouillant les frontières entre art et architecture⁴.

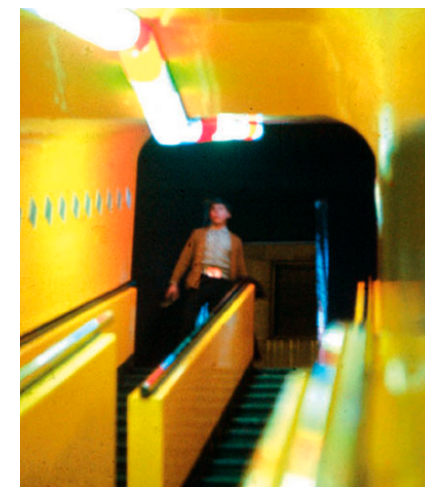


Fig. 10 - Entrée du Piper Torino



Fig. 11 - Vue du Space Electronic

Space Electronic, conçu par Gruppo 9999 en 1969 à Florence est peut-être le plus utopique de ces nightclubs. Installé dans un ancien atelier mécanique, son architecture exploitait pleinement le concept de la modularité. L'espace principal était une vaste salle rectangulaire, où les architectes avaient laissé le béton brut et les structures métalliques apparentes, dans une démarche qui combinait esthétique industrielle et durabilité⁵.

Un des aspects les plus novateurs du Space Electronic était son usage d'éléments recyclés. Les matériaux récupérés sur d'anciens chantiers étaient réutilisés pour créer des podiums mobiles, des sièges improvisés et des installations artistiques temporaires. La flexibilité spatiale se prolongeait dans les fonctions mêmes du club : en plus des soirées dansantes, l'espace accueillait des performances théâtrales, des débats politiques et même des cours d'architecture dispensés par Leonardo Savioli, un professeur influent de l'Université de Florence⁶.

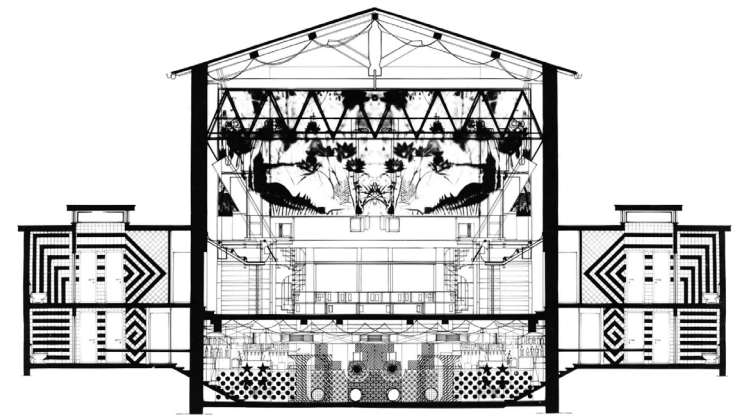


Fig. 12 - Coupe perspective du Space Electronic, Fabrizio Fiumi

Le dispositif technologique, au cœur de l'expérience, comprenait des écrans géants pour les projections multimédias, des systèmes sonores intégrés dans les murs et des éclairages contrôlés numériquement. Ces dispositifs contribuaient à la dissolution des frontières entre réel et virtuel, une ambition chère aux architectes radicaux. Gruppo 9999 décrivait leur création comme un «environnement évolutif», où les participants devenaient les co-créeurs de l'expérience spatiale et sensorielle⁷.

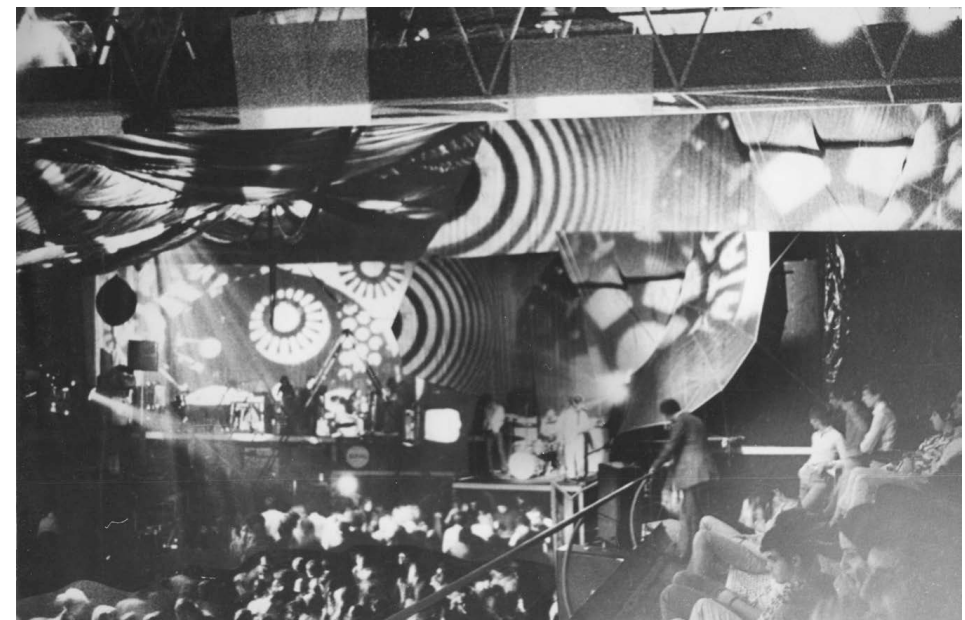


Fig. 13 - Fête avec projections au Space Electronic



Fig. 14 - Façade de l'Altro Mondo et sa rampe d'entrée



Fig. 15 - Intérieur de l'Altro Mondo



Fig. 16 - Réflexion sur les miroirs du plafond

L'Altro Mondo, conçu en 1967 à Rimini par Pietro Derossi, Giorgio Ceretti et Riccardo Rosso, se distingue par son esthétique technologique audacieuse et sa narration spatiale. Inspiré par le modèle du Fun Palace de Cedric Price, ce club adopte une configuration totalement modulable. Le plafond, couvert de panneaux lumineux, pouvait changer de couleur et de motif grâce à un système de projection sophistiqué, créant une atmosphère kaléidoscopique⁸.

Le sol était une scène en soi, avec des zones surélevées, des plateformes tournantes et des podiums escamotables. Ces dispositifs invitaient les danseurs à occuper activement l'espace, tout en remettant en question les codes de la danse traditionnelle. La circulation au sein du club était orchestrée par une succession de seuils et de passages dramatiques, souvent éclairés par des néons vibrants, qui guidaient les visiteurs dans une sorte de voyage immersif⁹.

Un autre aspect frappant de l'Altro Mondo était son utilisation des miroirs, non seulement pour agrandir visuellement l'espace, mais aussi pour troubler la perception des visiteurs. Ces miroirs déformants, conçus par l'artiste Michelangelo Pistoletto, participaient à une esthétique de l'illusion et de l'hyperréalité. Cet usage ludique et critique des surfaces reflétait une volonté de questionner les conventions spatiales tout en plongeant les visiteurs dans une expérience psychédélique¹⁰.

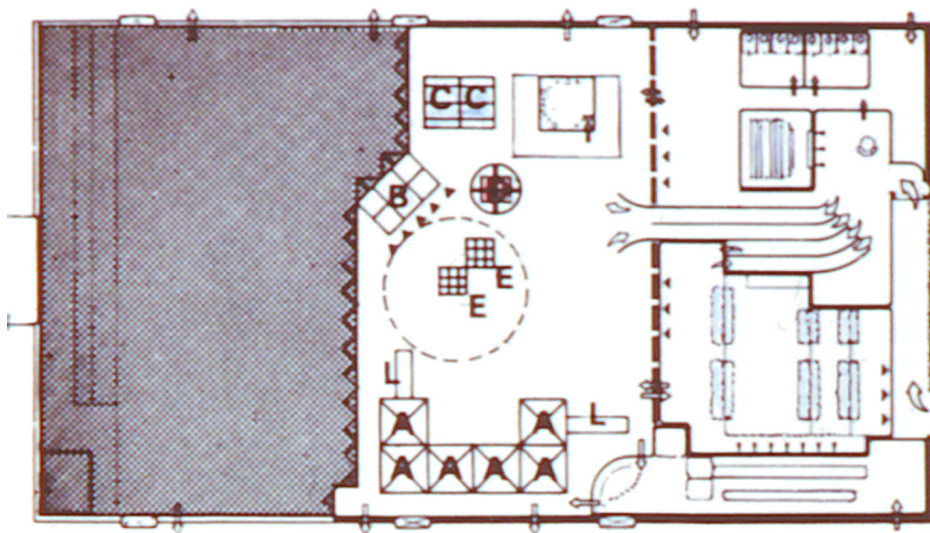


Fig. 17 - Moduralité - Plan d'étage de l'Altro Mondo avec cloison

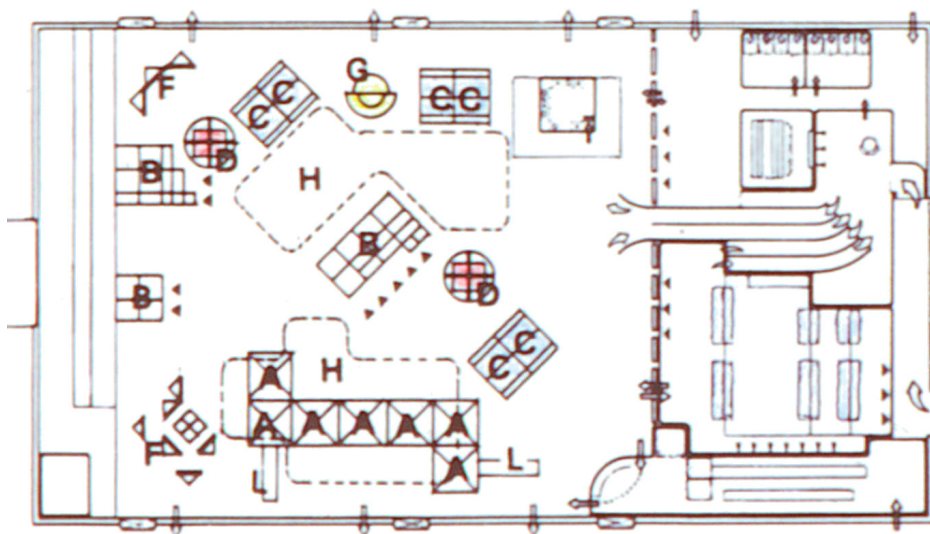


Fig. 18 - Moduralité - Plan d'étage de l'Altro Mondo sans cloison

Ces nightclubs, loin de se limiter à leur rôle fonctionnel de lieux festifs, ont ouvert de nouvelles voies pour penser l'architecture comme un medium dynamique, interactif et social. Ils ont brisé les frontières entre disciplines, fusionnant art, technologie et expérimentation sociale. La flexibilité de leurs espaces et l'attention portée à la lumière, au son et aux matériaux montrent comment l'architecture peut devenir un outil pour redéfinir les relations entre individu et espace.

Plus largement, ces clubs ont influencé les pratiques architecturales contemporaines en introduisant des concepts tels que la modularité, la participation et l'éphémère. Leur approche radicale résonne encore aujourd'hui dans les architectures de musées, de centres culturels et d'espaces publics hybrides, qui reprennent cette idée de l'espace comme catalyseur d'expériences immersives et collaboratives.

Ces lieux nous rappellent également que l'architecture peut être un vecteur de changement social. En défiant les normes établies, ils ont créé des microcosmes où les individus pouvaient expérimenter d'autres formes d'interaction et d'expression. Ils continuent d'inspirer une génération d'architectes qui cherche à réconcilier les dimensions esthétique, sociale et technologique de leurs projets. Ainsi, les nightclubs italiens des années 60-70 ne sont pas seulement une page de l'histoire architecturale : ils demeurent une source vive d'innovation et de réflexion pour l'architecture contemporaine.

1. «Dark Matters: The Avant-Garde and Club Culture Since the 1960s.» The Architectural Review, 2020.
2. Fulvio Ferrari, Discoteca 1968: L'architettura Straordinaria (Allemandi, 1990), p. 75.
3. Ibid., p. 76.
4. Loïc Tindemans, Creating Otherworldliness: A Historical Overview of Clubspaces (2022), p. 134.
5. Gruppo 9999, cité dans Night Fever: Designing Club Culture 1960–Today (Vitra Design Museum, 2018), p. 92.
6. Ibid., p. 94.
7. Leonardo Savioli, cité dans Fulvio Ferrari, Discoteca 1968, p. 80.
8. Pietro Derossi, interview dans Dark Matters, p. 87.
9. Fulvio Ferrari, Discoteca 1968, p. 110.
10. Michelangelo Pistoletto, cité dans Loïc Tindemans, Creating Otherworldliness, p. 140.

C



DEFINITION

Pour comprendre ce qu'est un nightclub et ce qui en définit l'architecture, ce chapitre propose une méthodologie s'appuyant sur cinq perspectives complémentaires. Chacune explore une facette spécifique de ces espaces en tant qu'objets d'étude architecturale, sensorielle et sociale.

Premièrement, l'analyse à travers les théories des philosophes – notamment les hétérotopies de Michel Foucault, le concept deleuzien du pli, et La Production de l'espace d'Henri Lefebvre – permet d'interroger les nightclubs comme des espaces de rupture, fluides et produits par des dynamiques sociales. Deuxièmement, la lumière est étudiée comme un matériau narratif et immersif, capable de transformer la perception de l'espace et de créer des expériences sensorielles uniques. Ensuite, la dimension fictionnelle de l'espace est abordée à travers l'analyse des projections murales, des environnements immersifs et des dispositifs architecturaux, qui dissolvent les frontières spatiales et transforment le club en un univers alternatif. La foule est examinée comme l'acteur central des clubs, dont l'énergie collective active et métamorphose ces lieux, leur conférant vitalité et signification sociale. Enfin, le son est exploré dans sa capacité à structurer l'espace, à intensifier les expériences corporelles, et à créer des environnements immersifs en dialogue avec la lumière et les corps.

En combinant ces approches théoriques et sensorielles, ce chapitre offre une lecture complète et nuancée des nightclubs comme des espaces hybrides où architecture, culture et technologie convergent pour produire des expériences complexes.

Les boîtes de nuit, souvent assimilées à de simples espaces de loisir nocturne, constituent en réalité des objets d'étude précieux pour explorer les dynamiques sociales, spatiales et identitaires. Leur analyse à travers les théories de l'hétérotopie de Foucault, du pli de Deleuze, de la production de l'espace de Lefebvre, et du diagramme de Pattaroni met en évidence les mécanismes structurels et les tensions à l'œuvre dans ces lieux. Ces théories permettent d'explorer les boîtes de nuit sous des perspectives complémentaires : comme espaces de rupture avec les normes sociales (Foucault), comme lieux où les frontières entre les dimensions spatiales et identitaires se brouillent (Deleuze), comme produits des pratiques sociales et économiques (Lefebvre), et enfin comme systèmes orchestrant les interactions sociales et sensorielles (Pattaroni). Ces cadres théoriques permettent une lecture rigoureuse de la spatialité, de l'expérience des usagers et des enjeux architecturaux, révélant leur rôle crucial dans la production et la transformation des normes sociales.

Les boîtes de nuit incarnent des hétérotopies au sens foucaldien, des espaces réels mais hors normes qui contestent et reconfigurent l'ordre social dominant. Ces lieux se distinguent d'abord par leurs seuils, rigoureusement réglementés. Par exemple, les entrées des clubs sont souvent filtrées par des videurs qui appliquent des critères sociaux explicites (dress codes, listes d'invités) ou implicites (esthétique attendue des clients). Architectes et concepteurs renforcent cette séparation avec des couloirs sombres ou labyrinthiques et des portes discrètes qui isolent l'intérieur de l'extérieur, accentuant la transition vers un environnement « autre ». L'accès y est contrôlé par des dispositifs sociaux et architecturaux (portes discrètes, couloirs sombres, dispositifs acoustiques pour limiter les bruits extérieurs, et entrées labyrinthiques), renforçant une séparation matérielle et symbolique entre l'intérieur et l'extérieur. Ce processus de rupture permet une immersion dans un environnement où les normes diurnes sont suspendues.

Sur le plan temporel, les boîtes de nuit abolissent le temps linéaire au profit d'une temporalité cyclique et hypnotique. La musique, les jeux de lumière et les variations d'intensité créent une expérience collective et sensorielle où le quotidien est mis entre parenthèses. L'organisation spatiale interne, juxtaposant des espaces collectifs (pistes de danse) et privés (alcôves VIP), amplifie cette rupture temporelle et spatiale en brouillant les frontières entre public et privé.

Enfin, les boîtes de nuit oscillent entre deux fonctions : compensation et transgression. En tant qu'espace compensatoire, elles offrent une utopie temporaire d'expression libre. Par ailleurs, leur dimension transgressive permet des pratiques marginales ou interdites, comme l'exploration de sexualités non normatives ou l'usage de substances psychoactives. Cette dualité inscrit les boîtes de nuit dans une dynamique complexe, à la fois miroir des inégalités sociales et espace de résistance culturelle.¹

La théorie du pli de Gilles Deleuze conçoit les espaces comme des entités dynamiques et interconnectées. Les boîtes de nuit incarnent cette idée par leur architecture, qui dissimule et révèle simultanément. Les transitions architecturales – couloirs labyrinthiques, escaliers en spirale, entrées énigmatiques – traduisent une logique de courbure et de mouvement continu. Ces dispositifs brouillent les repères spatiaux et invitent les usagers à une exploration sensorielle et identitaire.

L'intérieur des boîtes de nuit reflète également l'esthétique baroque du pli, avec des surfaces réfléchissantes, des jeux de lumière stroboscopiques et des formes tourbillonnaires. Ces éléments créent des espaces en perpétuelle transformation, produisant une expérience sensorielle saturée. Cette dynamique spatiale est complétée par des zones d'intimité (alcôves, mezzanines) qui fonctionnent comme des « plis sociaux » où les identités peuvent se redéfinir.

Le pli s'exprime également dans la temporalité unique des boîtes de nuit, marquée par une dramaturgie immersive. Les visiteurs se perdent et se redécouvrent dans une narration spatiale fragmentée, où chaque détail architectural participe à la transformation de l'individu. Sous l'effet de la musique et des variations lumineuses, l'espace semble lui-même en constant devenir, réaffirmant la théorie deleuzienne d'un espace mouvant et fluide.²

Henri Lefebvre met en lumière la production sociale de l'espace à travers trois dimensions : l'espace conçu, perçu et vécu [3, pp. 33-35]. L'espace conçu correspond à la planification et à l'organisation par les architectes ou les gestionnaires, souvent guidées par des logiques économiques. L'espace perçu se rapporte aux pratiques spatiales, c'est-à-dire aux interactions physiques et sociales qui se déroulent dans cet environnement. Enfin, l'espace vécu renvoie à l'expérience subjective des individus, intégrant leurs perceptions et émotions personnelles face à cet espace.

Dans les boîtes de nuit, ces dimensions se manifestent par des tensions constantes entre logique économique et pratiques sociales. L'espace conçu, pensé par les architectes et gestionnaires, est souvent structuré pour maximiser les profits à travers une segmentation stricte. Les pistes de danse, bars et zones VIP sont configurés pour encourager la consommation et hiérarchiser les expériences.

Cependant, les usagers subvertissent ces structures pour transformer l'espace conçu en espace vécu. Les pratiques spatiales – appropriation de coins sombres, interactions improvisées, performances collectives – réinterprètent l'espace au profit d'une expérience individuelle et collective. Cette dialectique met en évidence les contradictions entre contrôle et liberté, où les espaces conçus pour la rentabilité deviennent des plateformes d'expérimentation sociale.

En tant que produits sociaux, les boîtes de nuit reflètent à la fois les dynamiques de gentrification et les résistances culturelles. Les clubs alternatifs, par exemple, rejettent souvent les logiques économiques dominantes en favorisant des espaces improvisés et inclusifs. Ces lieux deviennent des espaces politiques, où les identités marginalisées trouvent refuge et expression, reconfigurant les normes sociales et culturelles.³

Luca Pattaroni développe la notion de diagramme spatial dans «L'art urbain des possibles : éléments pour une politique des formes urbaines,» où il explique comment les espaces architecturaux régulent les comportements sociaux et créent des cadres d'interaction. Les diagrammes spatiaux dans les boîtes de nuit fonctionnent comme des systèmes d'organisation des flux humains et sensoriels. Les clubs commerciaux illustrent un «diagramme moderne,» marqué par une segmentation stricte : entrées contrôlées par des videurs, surveillance renforcée par des caméras et design des espaces visant à encourager la consommation. Ce modèle met l'accent sur la hiérarchisation (zones VIP, pistes de danse, bars) et vise à maximiser les revenus financiers, mais réduit souvent les opportunités d'appropriation libre des usagers.

Parallèlement, le concept de «diagramme de friche» peut décrire les clubs alternatifs, qui mettent l'accent sur une architecture adaptative et des usages spontanés. Ces lieux valorisent des espaces ouverts, modulables et souvent improvisés, comme des entrepôts ou des friches industrielles réhabilitées. Leur aménagement est minimaliste, souvent bricolé, permettant une appropriation libre par les usagers et encourageant des interactions sociales organiques. Ces espaces deviennent des plateformes où les normes culturelles et sociales peuvent être réinterprétées, offrant ainsi un refuge pour des pratiques souvent marginales ou alternatives. Ils incarnent des champs d'émancipation, où l'architecture n'impose pas de contraintes rigides, mais ouvre des possibilités multiples, croisant des dynamiques politiques et culturelles.

Les transitions spatiales, comme les seuils aux changements progressifs de lumière ou les couloirs étroits qui débouchent sur des espaces plus larges, jouent un rôle fondamental dans cette dramaturgie. Elles instaurent une dynamique d'attente et de surprise qui amplifie l'immersion des visiteurs et symbolisent une transition psychologique vers des états d'esprit et des comportements libérés.

Ces diagrammes capturent la tension entre contrôle et subversion, entre espaces planifiés pour la consommation et lieux d'expérimentation culturelle. Les boîtes de nuit illustrent ainsi des mécanismes complexes où architecture et politique sociale se croisent pour produire des espaces à la fois exclusifs et émancipateurs.⁴

L'exploration des concepts philosophiques mobilisés dans l'analyse des night-clubs comme espaces architecturaux révèle une richesse de correspondances théoriques et une profondeur souvent insoupçonnée. Les hétérotopies décrites par Foucault apparaissent comme des cadres indispensables pour comprendre ces lieux où les normes sociales sont suspendues, permettant la création d'espaces « autres » dans lesquels s'expérimentent des modes alternatifs d'être ensemble. Parallèlement, la théorie deleuzienne du pli éclaire la manière dont ces espaces intègrent, superposent et transforment des couches de significations et d'expériences sensorielles, en une continuité fluide mais complexe.

L'architecture des clubs interagit également avec la notion lefebvrienne de la production de l'espace : ces lieux sont autant des produits sociaux que des dispositifs qui façonnent les comportements et les relations. Enfin, le concept de diagramme, emprunté à Deleuze et Guattari, permet de décrire les clubs comme des mécanismes dynamiques où se rencontrent visible et invisible, structurant ainsi une esthétique du pouvoir et de la subversion.

Ces réflexions, bien que fondées sur des parallèles souvent expérimentaux, nous permettent de saisir comment ces espaces nocturnes transcendent leur matérialité pour devenir des laboratoires sociaux et culturels. En effet, ce corpus théorique, issu de disciplines variées, constitue une boîte à outils précieuse, mais parfois fragmentaire, pour interpréter la richesse de l'expérience des clubs.

Finalement, cette démarche met en lumière non seulement la valeur culturelle et architecturale des night-clubs, mais aussi leur rôle fondamental dans la production de nouvelles subjectivités et de nouvelles esthétiques urbaines. À travers le prisme des analogies philosophiques, ces lieux deviennent des terrains d'expérimentation où se croisent l'ordinaire et l'extraordinaire, le social et l'intime, le réel et l'imaginaire — des dimensions que seule une approche multidisciplinaire peut pleinement dévoiler.

1. Michel Foucault, « Des espaces autres », in *Dits et Écrits*, vol. IV, 1984.

2. Gilles Deleuze, *Le Pli : Leibniz et le Baroque*, Paris: Minuit, 1988.

3. Henri Lefebvre, *La Production de l'espace*, Paris: Anthropos, 1974.

4. Luca Pattaroni, *L'art urbain des possibles : éléments pour une politique des formes urbaines*, Genève: MétisPresses, 2015.

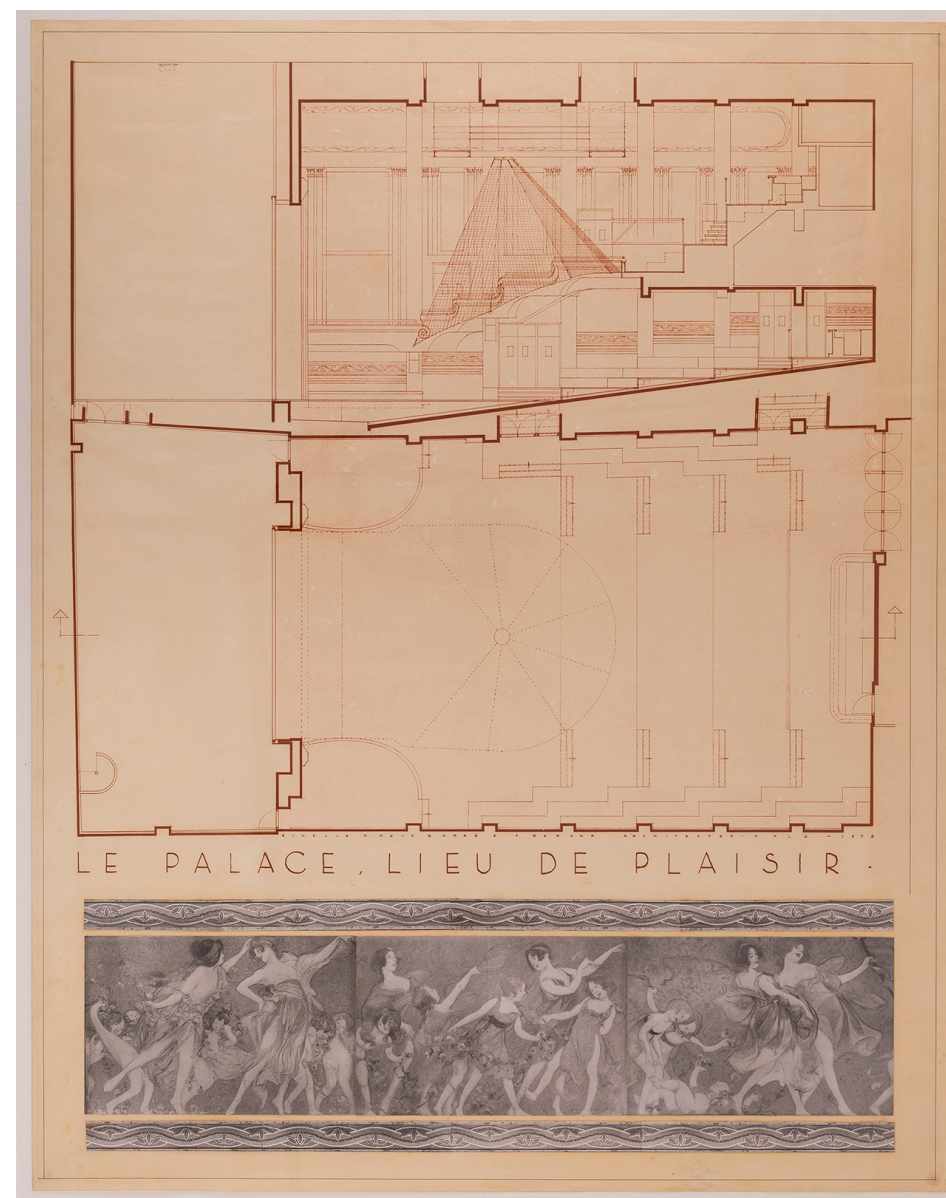


Fig. 19 - Brochure pour Le Palace



Fig. 20 -Show de lasers au Palace



Fig. 21 - La sphère en néons du Palace

Dans l'univers des night-clubs, la lumière joue un rôle fondamental, transcendant son statut d'outil fonctionnel pour devenir un matériau narratif et immersif. Cette idée est brillamment illustrée par Roland Barthes dans son texte « Un Soir au Palace », où il observe que l'éclairage, loin d'être cantonné à des usages scéniques traditionnels, occupe une place centrale dans la définition de l'expérience nocturne¹. Barthes souligne notamment que la lumière «nourrit et enveloppe les corps, créant une scène mouvante où chaque geste devient spectaculaire», une observation qui révèle le pouvoir transformateur de l'éclairage dans un tel espace.

Au Palace, ancien théâtre parisien transformé en club, la lumière ne se contente pas d'éclairer : elle vibre, se métamorphose, enveloppe l'espace et les corps, créant un environnement sensuel et participatif. Elle agit comme un acteur à part entière, dynamique et mouvant, qui modèle les perceptions et magnifie les interactions sociales².

Une sphère lumineuse, suspendue au-dessus de la piste de danse, résume cette poétique lumineuse : elle pulse, monte et descend au gré des rythmes musicaux, capturant l'attention et créant une tension dramatique constante. Barthes remarque comment cette installation subvertit les conventions théâtrales, où la lumière est traditionnellement confinée à mettre en valeur une scène fixe. Ici, c'est tout l'espace du club qui devient une scène, où les danseurs se meuvent comme des acteurs dans un univers transformé par l'énergie lumineuse³.

Cette lumière immersive, selon Barthes, instaure une continuité fluide entre les corps et l'architecture, brouillant les frontières entre individu et collectif, entre matérialité et immatérialité. Elle participe également à une dissolution des hiérarchies spatiales, où chaque participant, qu'il soit au centre ou à la périphérie, devient partie intégrante de cette performance lumineuse⁴.

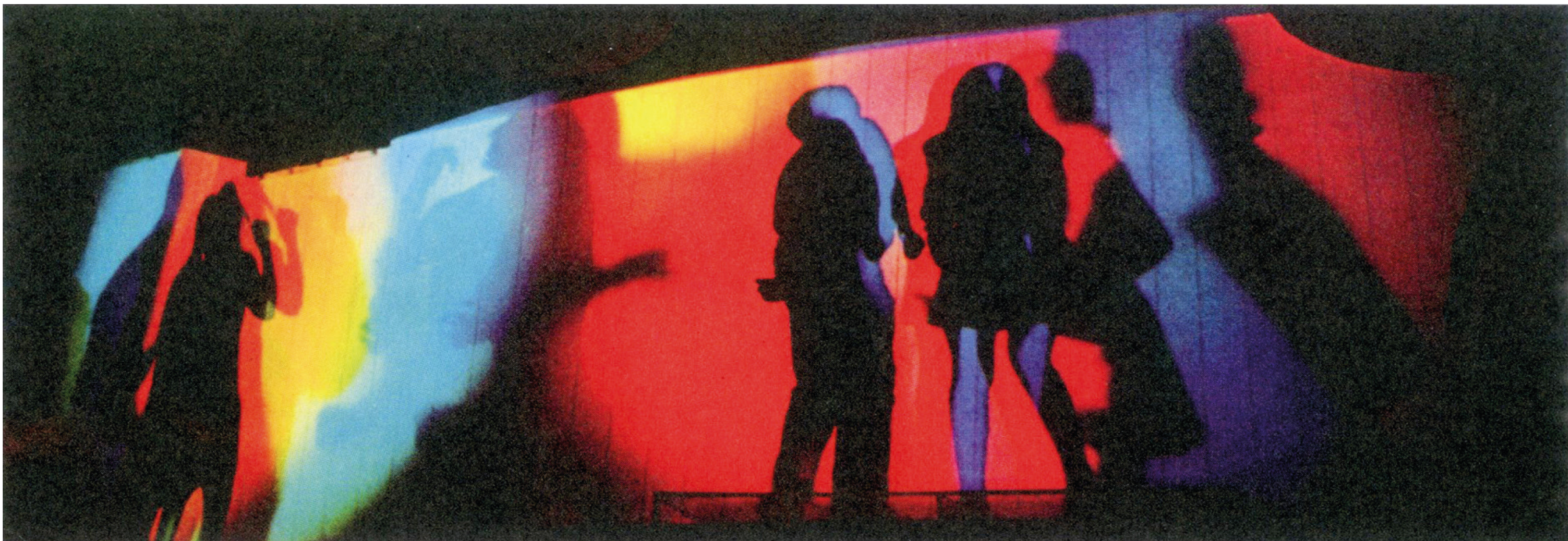


Fig. 22 - Jeu d'ombre psychédélique au Maddox

La relecture contemporaine de Pol Esteve dans « Barthes in the Dark » approfondit ces observations en mettant en lumière les dimensions technologiques et politiques de l'éclairage dans les clubs. Au Maddox Club, Esteve décrit un dispositif lumineux unique, où des panneaux LED interactifs et des capteurs infrarouges permettent une interaction directe entre la lumière et les mouvements des participants⁵. Ce système produit une ambiance syncopée, presque cinématographique, selon laquelle la continuité des mouvements est délibérément fragmentée pour créer un effet immersif puissant, à la manière d'un vieux film⁶. Ces technologies modifient la perception de l'espace, effaçant les limites traditionnelles entre architecture et performance. Les jeux d'éclairage deviennent alors des outils d'expression collective, transformant le club en un environnement narratif où chaque mouvement individuel influe sur l'atmosphère générale⁷. Les dispositifs lumineux, loin d'être statiques, répondent de manière organique aux dynamiques sociales présentes sur la piste de danse.

Il est intéressant de noter que la création de ces clubs coïncide avec l'avènement des drogues psychédéliques dans les années 1960 et 1970, qui ont profondément influencé la manière dont la lumière et l'espace étaient perçus. Au Palace comme au Maddox, les dispositifs lumineux semblaient amplifier les effets sensoriels recherchés par les participants⁸. Les drogues psychédéliques, en modifiant la perception du temps et de l'espace, trouvaient un écho naturel dans ces environnements immersifs où chaque pulsation lumineuse devenait une expérience amplifiée. Cette interaction entre substances psychotropes et architecture lumineuse souligne une convergence culturelle et technologique qui a redéfini les usages des espaces nocturnes⁹.



Fig. 23 - La salle du Maddox

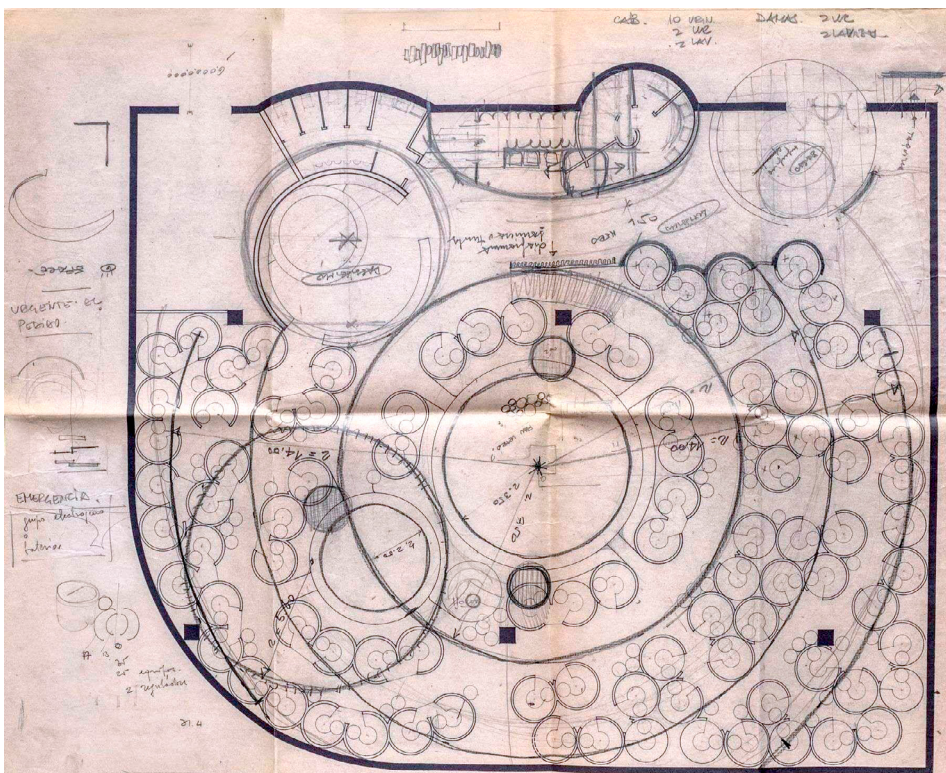


Fig. 24 - Plan d'étage annoté du Maddox

Ces deux exemples, le Palace et le Maddox Club, illustrent la manière dont la lumière transcende sa fonction d'éclairage pour devenir un élément structurant de l'expérience nocturne. Elle recompose les relations entre espace et individu, offrant un terrain d'expression où la matière lumineuse se fait le vecteur d'une participation collective. Elle n'est pas un simple ajout esthétique mais une composante essentielle de l'architecture. À travers ses interactions vibrantes avec l'espace et les corps, elle n'accompagne pas, elle commande. Dans chaque pulsation, elle redéfinit l'environnement, dissout les murs, et oblige à repenser la frontière entre la structure et l'illusion. La lumière n'est pas une décoration : elle est l'âme architecturale en mouvement¹⁰.

En ce sens, les night-clubs deviennent des laboratoires où se réinvente l'interaction entre corps, lumière et architecture, transformant chaque soirée en une expérience éphémère mais profondément marquante¹¹.

1. Roland Barthes, « Un Soir au Palace », in *Incidents* (Paris : Éditions du Seuil, 1987), p. 35.

2. Ibid., p. 36.

3. Ibid.

4. Ibid., p. 37.

5. Pol Esteve, « Barthes in the Dark », in *Architectural Design*, 2020, p. 45.

6. Ibid., p. 46.

7. Ibid., p. 47.

8. *Night Fever: Designing Club Culture 1960–Today*, Vitra Design Museum, 2018, p. 95.

9. Ibid., p. 96.

10. Roland Barthes, « Un Soir au Palace », p. 38.

11. Ibid.



Fig. 25 - Image de publicité pour le Space Electronic

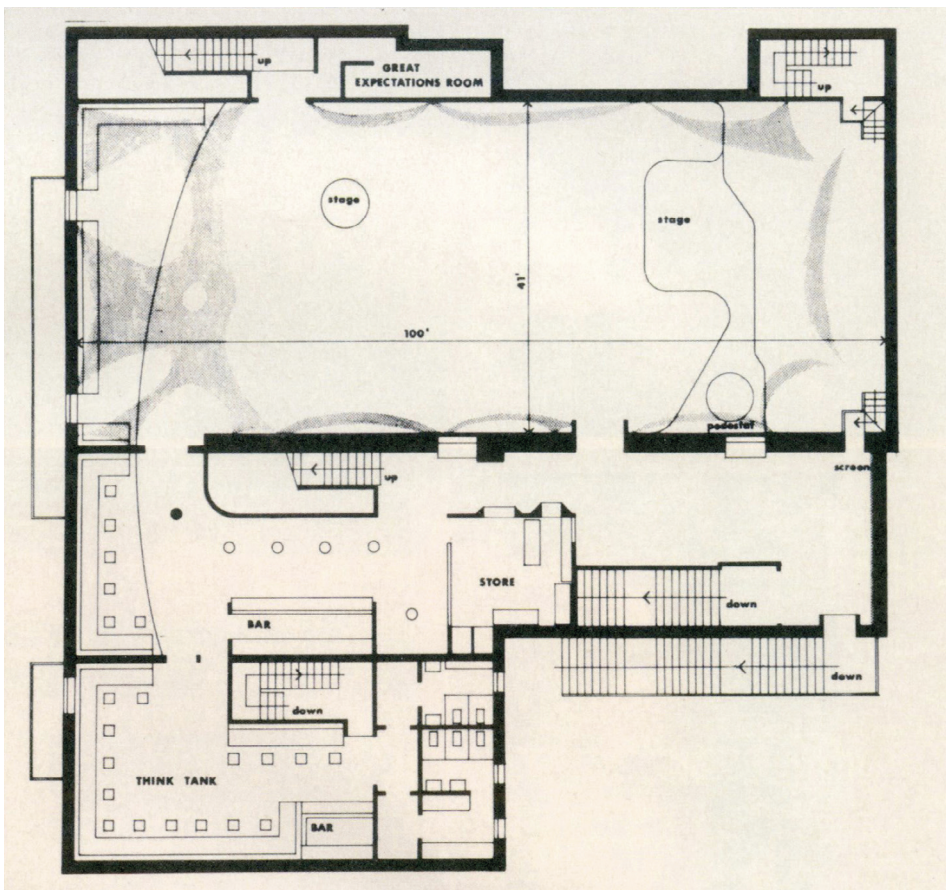


Fig. 26 - Plan du Space Electronic

La fictionnalisation des espaces dans le contexte des night-clubs traduit une tension entre le réel et l'imaginaire. Cette dynamique repose sur l'interaction entre dispositifs architecturaux et techniques lumineuses pour façonner un environnement où les frontières spatiales s'effacent, créant une nouvelle réalité immersive. L'Electric Circus et The Saint illustrent cette tension de manière saisissante par leurs innovations architecturales et techniques, redéfinissant l'expérience nocturne de manière radicale.

L'Electric Circus, situé dans le quartier de l'East Village à New York dans les années 1960, était bien plus qu'un simple night-club : il était un laboratoire de perception sensorielle, où les frontières entre l'espace physique et l'imaginaire étaient constamment brouillées. Le lieu, avant d'être renommé Electric Circus, avait déjà une riche histoire en tant qu'espace accueillant des rassemblements sociaux liés à la musique, incluant un restaurant et une salle de bal appelée le Stanley's Bar, situé au sous-sol¹. Dans les années 1960, cet espace, connu sous le nom de DOM, est devenu un haut lieu culturel sous l'impulsion d'Andy Warhol, qui y organisait ses Exploding Plastic Inevitable (EPI), des performances multimédias mêlant projections, films et concerts du Velvet Underground².

L'architecte Charles Forberg a joué un rôle décisif dans la transformation du DOM en Electric Circus en 1967³. Inspiré par ses travaux précédents, notamment la structure tendue de la Triennale de Milan en 1964, il a conçu une toile élastique monumentale suspendue au plafond de la salle principale⁴. Cette structure organique remodelait l'espace existant tout en servant de toile de fond pour des projections psychédéliques, transformant les films projetés en déformations dynamiques⁵. La piste de danse occupait près de trois quarts de la surface totale, à l'avant d'une scène légèrement surélevée où se produisaient des groupes live⁶. En complément de la salle principale, les visiteurs pouvaient explorer une multitude de petits espaces secondaires, tels qu'une salle de méditation, un bar, un espace de restauration appelé Think Tank, et des couloirs miroitants créant une atmosphère labyrinthique⁷. Ces aménagements invitaient à une expérience immersive et à une exploration continue, où chaque espace révélait une nouvelle facette de l'imaginaire.



Fig. 27 - Projections sur la toile de Charles Fosberg



Fig. 28 - Foule captivée au Space Electronic

L'effet global était une dissolution totale des repères architecturaux traditionnels. Les murs, le plafond, le sol semblaient disparaître dans une continuité spatiale créée par les projections, brouillant les limites physiques⁸. Par exemple, les visiteurs pouvaient observer leur propre reflet se fondre dans des motifs lumineux projetés sur les parois, donnant l'illusion d'une fusion entre leur corps et l'espace environnant⁹. Cette interaction visuelle renforçait le sentiment d'être immergé dans un univers mouvant, où les frontières tangibles étaient constamment redéfinies. Les visiteurs se déplaçaient dans cet espace comme dans un rêve collectif, où le temps et l'espace perdaient leur signification habituelle. L'Electric Circus n'était pas seulement un lieu de divertissement, mais une invitation à explorer de nouvelles dimensions perceptuelles, amplifiées par la musique live et les performances artistiques qui se fondaient dans l'environnement lumineux et sonore. L'ensemble de ces dispositifs plongeait les participants dans une expérience émotionnelle et sensorielle unique, élément essentiel de la fictionnalisation de l'espace.

Au-delà de son ambition culturelle, l'Electric Circus proposait un modèle spatial novateur. Les visiteurs, guidés par des couloirs étroits et miroitants, entraient dans une dimension où chaque salle contribuait à une évasion mentale et sensorielle. Par exemple, la salle de méditation, tapissée de coussins et baignée d'une lumière douce, offrait un contraste saisissant avec la frénésie lumineuse de la salle principale. Chaque recoin était conçu pour capturer l'attention, stimulant une exploration constante, comme si le lieu était une carte mentale en perpétuelle évolution. Cette approche immersive avait également un impact social : les différentes zones invitaient à la rencontre et à l'échange, tout en offrant des moments de solitude contemplative.



Fig. 29 - The Saint, dôme et projections

Deux décennies plus tard, The Saint, inauguré en 1980 à New York, a poursuivi cette tradition d'immersion totale, en poussant encore plus loin l'intégration entre design architectural et technologie lumineuse¹⁰. Installé dans un ancien théâtre reconverti, The Saint se distinguait par un dôme colossal au-dessus de la piste de danse, qui fonctionnait comme un écran de projection à 360 degrés¹¹. Ce dôme, haut de 12 mètres, était conçu pour accueillir des projections d'images fluides et changeantes, créant un ciel artificiel qui semblait envelopper les danseurs¹². La structure même du dôme favorisait une acoustique exceptionnelle, intensifiant l'expérience sonore tout en élargissant visuellement l'espace.

La tour de projection conçue par l'équipe dirigée par Paul Marantz, expert en conception immersive, était stratégiquement placée au centre du dôme et abritait des technologies avancées¹³. En son cœur, un projecteur Spitz Starfield était capable de reproduire avec précision une hémisphère céleste, transformant la surface du dôme en un immense planétarium¹⁴. Environ 1 500 haut-parleurs intégrés dans la coque du dôme créaient une expérience sonore immersive à 360 degrés, synchronisée avec les projections et les installations lumineuses à haute intensité¹⁵. Sous le dôme, un vaste salon servait souvent de lieu pour des activités sociales ou plus privées, renforçant la dualité entre introspection et exaltation collective.

Les thèmes visuels changeaient constamment, passant d'abstractions géométriques à des paysages oniriques ou des effets psychédéliques, adaptés aux rythmes de la musique¹⁶. Parmi les projections les plus remarquables, on trouvait des formes kaléidoscopiques qui semblaient respirer au rythme de la musique, des images de galaxies en rotation créant une sensation d'infini, et des paysages surréalistes évoquant des mondes à la fois familiers et étrangers. Ces visuels amplifiaient l'immersion, renforçant le caractère unique de chaque soirée. Cette harmonie entre lumière et son créait un espace où les frontières entre le physique et le virtuel étaient effacées, permettant une transcendance collective. Les danseurs, immergés dans cet univers mouvant, étaient transportés hors du quotidien, dans une réalité alternative réinventée à chaque instant.

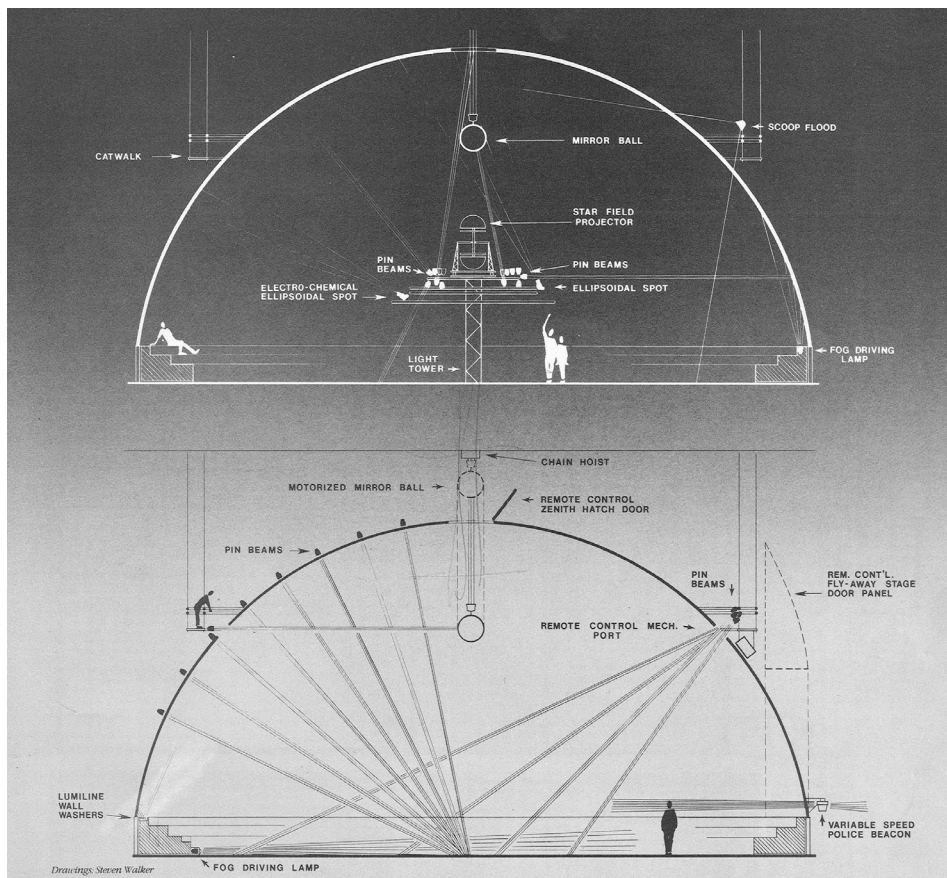


Fig. 30 - Coupe explicative du système audiovisuel du Saint



Fig. 31 - Foule au premier plan, tour audiovisuelle au fond

The Saint était également conçu pour être un espace de rituels nocturnes. L'entrée, soigneusement éclairée par des lumières tamisées, conduisait à un espace de transition rappelant une antichambre sacrée. Ce prélude renforçait l'anticipation, préparant les visiteurs à une immersion totale. L'architecture même de la piste de danse, circulaire et sans barrières visuelles, symbolisait l'unité et la fluidité. Chaque soirée devenait ainsi une cérémonie collective, où le design spatial et les dispositifs techniques se mariaient pour déclencher des émotions intenses et un sentiment de transcendance.

L'Electric Circus et The Saint, bien que différents dans leur approche et leur époque, illustrent comment l'architecture et la technologie peuvent fusionner pour créer des espaces fictionnels où la perception des limites spatiales est constamment remise en question. Ces lieux, à la fois réels et imaginaires, incarnent une nouvelle façon de penser l'expérience collective, faisant des night-clubs des laboratoires de l'immersion sensorielle et de la réinvention spatiale. Les deux espaces partagent une volonté de transcender le quotidien en enveloppant les visiteurs dans des environnements immersifs qui redéfinissent le rôle du design dans les événements nocturnes. Par leurs dispositifs architecturaux et technologiques, ils ont tous deux exercé une influence majeure sur la culture nocturne contemporaine, établissant des standards d'innovation qui continuent d'inspirer l'architecture et le design des espaces sociaux. Dans ces univers, l'architecture devient un catalyseur d'évasion et de transformation, offrant une expérience qui transcende le simple divertissement pour devenir une quête de nouveaux horizons sensoriels et émotionnels.

1. Tom Wilkinson, *Dark Matters: The Avant-Garde and Club Culture Since the 1960s* (Architectural Review, 2020), p. 12.
2. Loïc Tindemans, *Creating Otherworldliness: A Historical Overview of Clubspaces* (2022), p. 89.
3. Ibid., p. 90.
4. Charles Forberg, cité dans *Night Fever: Designing Club Culture 1960-Today* (Vitra Design Museum, 2018), p. 52.
5. Tindemans, *Creating Otherworldliness*, p. 91.
6. Ibid., p. 92.
7. Wilkinson, *Dark Matters*, p. 14.
8. Ibid., p. 16.
9. Forberg, cité dans *Night Fever*, p. 53.
10. Fulvio Ferrari, *Discoteca 1968: L'architettura Straordinaria* (Allemandi, 1990), p. 142.
11. Loïc Tindemans, *Creating Otherworldliness*, p. 130.
12. Ibid., p. 132.
13. Paul Marantz, cité dans Wilkinson, *Dark Matters*, p. 18.
14. Ibid., p. 19.
15. Ibid., p. 20.
16. Tindemans, *Creating Otherworldliness*, p. 135.



Fig. 32 - Soirée au Loft, chez David Mancuso, 1973

L'expérience des espaces nocturnes ne se limite pas à l'interaction entre la musique et l'architecture. Elle repose de manière cruciale sur la foule, cette masse dynamique et hétérogène qui constitue le véritable cœur de ces lieux. Comprendre son importance revient à saisir comment ces espaces deviennent des plateformes de transformations sociales, de résistance culturelle et d'expression collective.

Les clubs ont toujours occupé une place particulière en tant qu'espaces alternatifs, offrant une échappatoire temporaire aux normes sociales dominantes. Loin d'être simplement des lieux de divertissement, ils fonctionnent comme des laboratoires sociaux où s'expérimentent de nouvelles formes de relations humaines. Dès les premières expériences des bals clandestins jusqu'aux raves contemporaines, la foule a toujours été le vecteur principal de cette dynamique. Non seulement elle habite ces environnements, mais elle les transforme en des cadres immersifs où les corps, les sons et les lumières transcendent l'expérience ordinaire.

Étudier la foule dans ces lieux invite à explorer les multiples couches de significations qu'elle apporte. Sur le plan sociologique, elle joue un rôle d'intégration et de création d'identité pour les communautés marginalisées, notamment LGBTQIA+ et afro-américaines. D'un point de vue architectural, elle est l'élément qui active pleinement les dispositifs spatiaux, donnant vie à la modularité et aux intentions de design. Enfin, sur le plan émotionnel, la foule agit comme un catalyseur sensoriel, générant une énergie collective unique qui alimente l'expérience partagée.

Ces espaces se distinguent des lieux publics classiques par leur capacité à reconfigurer temporairement les normes sociales. Selon Loïc Tindemans, «le rassemblement d'individus dans un environnement où les attentes comportementales traditionnelles sont suspendues crée un espace propice à l'expérimentation et à l'expression de soi»¹. Cet effet est amplifié par l'obscurité et l'immersion sonore, qui permettent aux participants de se libérer de la surveillance sociale.

Dans une interview, David Mancuso, fondateur du Loft à New York, décrit la foule comme un «mécanisme auto-régulateur». Selon lui, «l'énergie collective d'une foule harmonieuse peut transformer la perception de l'espace lui-même»². Ce témoignage met en lumière comment cet agrégat, bien qu'hétérogène, agit comme un organisme cohérent, répondant aux stimuli sonores et visuels du lieu.

L'histoire de ces espaces montre aussi que des groupes marginalisés, tels que les communautés LGBTQIA+ et afro-américaines, ont joué un rôle primordial dans la construction de leur culture. Ces groupes, souvent exclus des environnements sociaux traditionnels, y ont trouvé des refuges pour développer leurs propres normes. Larry Levan, DJ résident au Paradise Garage, souligne cette dimension communautaire : «Les gens venaient au Garage pour se sentir libres, pour oublier qu'ils étaient jugés dehors. À l'intérieur, ils faisaient partie de quelque chose de plus grand qu'eux»³. Ce témoignage illustre comment la foule devient un espace collectif où les identités individuelles se dissolvent dans une expérience partagée.



Fig. 33 - Foule au Maddox

D'un point de vue architectural, elle est l'élément actif qui transforme un bâtiment statique en un lieu dynamique. Ces espaces sont conçus pour canaliser et amplifier les interactions sociales, mais c'est la foule qui en maximise le potentiel. Les concepts de modularité et d'adaptabilité des clubs radicaux, tels que le Piper Club ou Space Electronic, ne prennent pleinement sens qu'en présence d'un public engagé⁴. Une étude menée par Tindemans révèle que «la perception de l'espace architectural change en fonction de la densité de la foule et de son niveau d'interaction. Un espace vide peut paraître froid et inhospitalier, mais dès qu'une foule le peuple, il se transforme en un milieu vibrant et organique»⁵.

Les environnements de ces lieux exploitent aussi la puissance émotionnelle de la foule pour renforcer l'expérience sensorielle. L'interaction entre les corps dansants, la musique et la lumière crée un cadre multisensoriel qui transcende les expériences sociales ordinaires. Selon Roland Barthes, «au Palace, ce n'est pas seulement la lumière ou la musique, mais les corps dansants eux-mêmes qui deviennent des acteurs de la scénographie lumineuse»⁶. Un participant d'un club berlinois décrit cet effet lors d'une étude ethnographique : «Quand la musique commence à s'intensifier et que tout le monde danse, on ressent une sorte d'extase collective, comme si on faisait tous partie d'un seul organisme vivant»⁷.

Au-delà de cet impact sensoriel, la foule participe activement à la construction d'identités collectives. Les communautés qui s'y rassemblent partagent souvent des valeurs communes, traduites dans des esthétiques, des comportements et des langages spécifiques. Elle devient ainsi un vecteur de création culturelle, produisant des codes sociaux et esthétiques qui s'étendent bien au-delà de ces lieux.

En conclusion, la foule constitue le fondement même de ces espaces sociaux et architecturaux. Elle ne se contente pas de les occuper ; elle leur donne vie, sens et vitalité. En transgressant les normes, en offrant un cadre d'expression aux groupes marginalisés et en activant les potentialités architecturales, elle est à la fois sujet et objet de l'expérience collective. Ignorer son rôle, c'est méconnaître l'essence même de ces environnements.

1. Tindemans, Loïc, *Creating Otherworldliness: A Historical Overview of Clubspaces*, 2022.

2. Mancuso, David, interview dans *Life After Dark* de Dave Haslam, 2015.

3. Larry Levan, cité dans *Night Fever. Designing Club Culture 1960-Today*, 2018.

4. Ferrari, Fulvio, *Discoteca 1968. L'architettura straordinaria*, 1990.

5. Tindemans, Loïc, *Creating Otherworldliness: A Historical Overview of Clubspaces*, 2022.

6. Barthes, Roland, «Un Soir au Palace», 1978.

7. Étude ethnographique menée par Tindemans, 2021.



Fig. 34 - DJ booth du Maddox

Depuis leurs premières manifestations, les nightclubs ont toujours été des lieux où se rencontrent le son, l'espace et le mouvement collectif. Cependant, ce sont des dispositifs spécifiques, tels que le DJ booth et les haut-parleurs, qui incarnent les véritables catalyseurs de cette dynamique. L'évolution de ces deux éléments architecturaux dépasse leur simple fonctionnalité : elle reflète une transformation des comportements sociaux et des expériences sensorielles, à l'intersection des innovations technologiques et des aspirations culturelles.

L'histoire du DJ booth illustre une lente montée en puissance. Dans les années 1960, il était souvent marginal, dissimulé dans un coin ou en hauteur pour garantir l'anonymat du DJ, soulignant la primauté de la musique sur l'individu. Des exemples tels que le Piper Club à Turin, conçu par Piero Derossi en 1966, offrent un tournant significatif. Le DJ était placé dans une tour faite de matériaux modulaires, accessible visuellement mais physiquement séparée. Cet agencement permettait de maintenir une certaine distance, tout en affirmant le DJ comme une figure essentielle mais non intrusive dans l'espace social du club¹.

Au cours des décennies suivantes, le DJ booth s'est progressivement transformé en un espace central et surélevé, amplifiant son rôle de chef d'orchestre. Cette centralité spatiale, visible dans des clubs emblématiques comme le Studio 54, a permis au DJ de devenir une icône culturelle, redéfinissant les interactions entre le public et la musique. Les visiteurs se retrouvaient orientés autour de ce point focal, créant une dynamique d'immersion collective et une communion quasi rituelle².

En parallèle, les haut-parleurs, initialement positionnés de manière utilitaire, sont devenus des outils stratégiques dans la modulation de l'espace acoustique et émotionnel. Le système de sonorisation du Paradise Garage à New York, conçu par Richard Long, illustre ce progrès. Ici, les haut-parleurs étaient disposés pour envelopper le public d'un son tridimensionnel, abolissant les frontières entre les espaces physiques et psychologiques. Les dance-floors n'étaient plus des surfaces neutres, mais des terrains de jeu immersifs où les vibrations sonores sculptaient littéralement l'expérience collective³.

La répartition spatiale de ces dispositifs révèle également des intentions sociopolitiques. Dans des configurations telles que celles des free parties rave des années 1990, les haut-parleurs disposés en « murs de son » deviennent des éléments de rassemblement et de résistance. Ces structures imposantes, souvent en opposition au contrôle institutionnel, symbolisaient une autonomie culturelle et une appartenance collective⁴.

L'architecture des clubs a ainsi intégré ces deux éléments en tant que catalyseurs d'interactions. Dans des espaces modulaires comme le Space Electronic à Florence, la flexibilité du mobilier et des équipements sonores a favorisé une reconfiguration constante des usages, brouillant les distinctions entre spectateurs et participants, entre artistes et public⁵. Cette fluidité reflète les concepts philosophiques tels que ceux développés par Deleuze et Guattari, où l'espace devient un pli dynamique, oscillant entre le contrôle structurel et l'expérimentation sensorielle⁶.

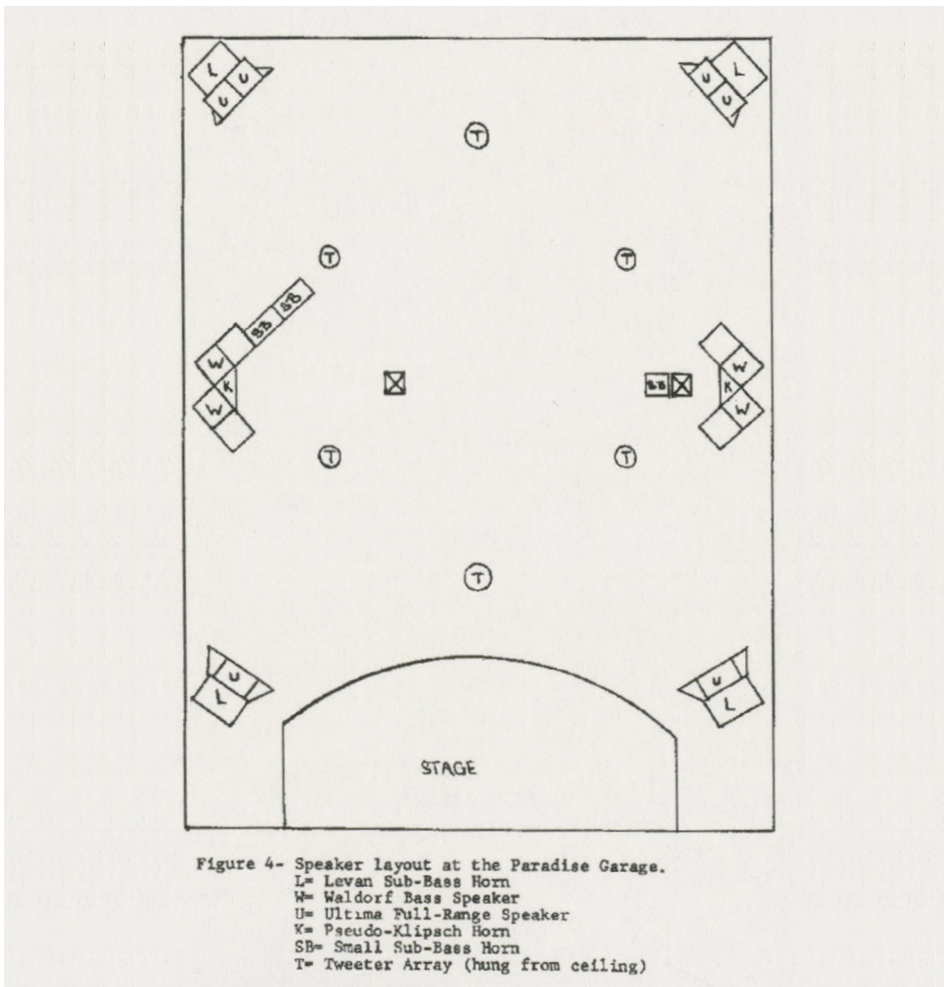


Fig. 35 - Plan du système audio du Paradise Garage

En conclusion, le DJ booth et les haut-parleurs transcendent leur fonction initiale pour devenir des marqueurs architecturaux et sociaux, re-configurant les relations humaines et l'usage de l'espace dans les nightclubs. Cette évolution témoigne de la manière dont les technologies, lorsqu'elles sont intégrées avec une sensibilité au contexte spatial, peuvent transformer des lieux en véritables laboratoires d'expériences collectives et immersives⁷.

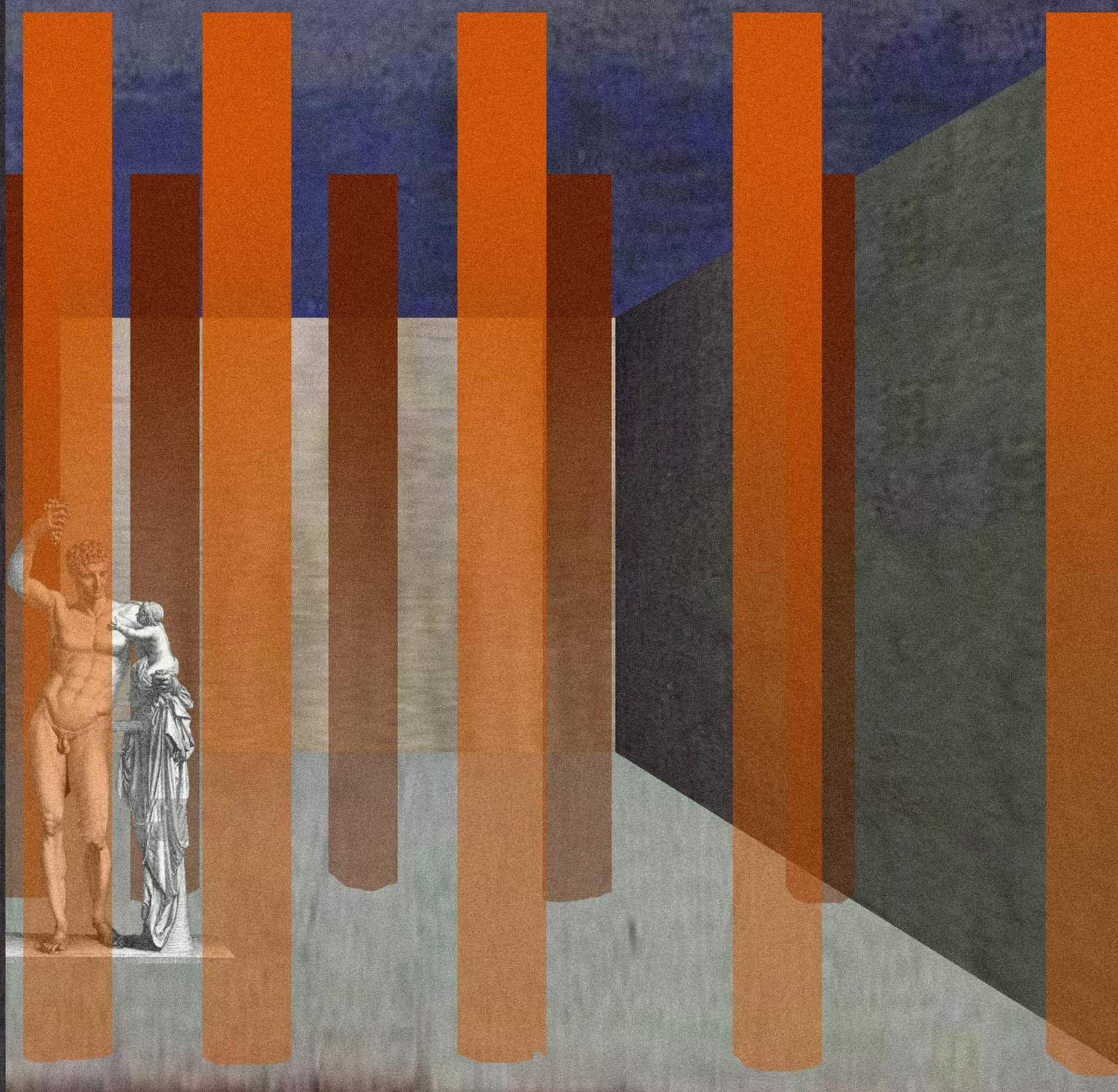
L'analyse des nightclubs à travers ces cinq cadres révèle leur essence en tant qu'espaces à la fois architecturaux, sensoriels et sociaux, transcendant leur fonction première de lieu de divertissement pour devenir des environnements d'expérimentation et de transformation.

L'étude des théories des philosophes montre que les clubs fonctionnent comme des hétérotopies où les normes sociales se trouvent contestées, des lieux fluides où les interactions spatiales et identitaires se déploient selon des logiques propres. La lumière est mise en évidence comme un élément structurant et narratif, créant des atmosphères immersives et amplifiant les perceptions sensorielles. La dimension fictionnelle de l'espace illustre comment les nightclubs brouillent les limites entre réel et imaginaire, en transformant leur architecture en univers alternatifs grâce à des dispositifs visuels et immersifs. La foule, moteur principal de ces lieux, révèle comment l'énergie collective active les espaces et leur confère une signification sociale, tout en générant des expériences partagées. Enfin, le son apparaît comme une force unificatrice, structurante et immersive, qui agit en synergie avec la lumière et le mouvement des corps pour transformer le club en une véritable œuvre spatiale et sensorielle.

En combinant ces perspectives, ce chapitre met en lumière la complexité des nightclubs en tant qu'espaces où l'architecture, les technologies et les dynamiques sociales s'entrelacent pour produire des expériences transformatrices. Cependant, cette exploration reste ouverte, ces lieux éphémères et en constante évolution continuant à défier les cadres théoriques et à inspirer de nouvelles recherches interdisciplinaires.

1. Night Fever: Designing Club Culture 1960–Today, 1966, Turin Piper Club, conçu par Piero Derosi.
 2. Dave Haslam, *Life After Dark: A History of British Nightclubs and Music Venues* (Simon & Schuster, 2015).
 3. Tim Lawrence, *Love Saves the Day: A History of American Dance Music Culture, 1970-1979* (Duke University Press, 2004).
 4. Loïc Tindemans, *Creating Otherworldliness: A Historical Overview of and Reflections on Clubspaces* (2022), 83.
 5. Ibid., 141.
 6. Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Mille Plateaux* (Éditions de Minuit, 1980).
 7. Night Fever, 202.

D



ETUDE DE CAS

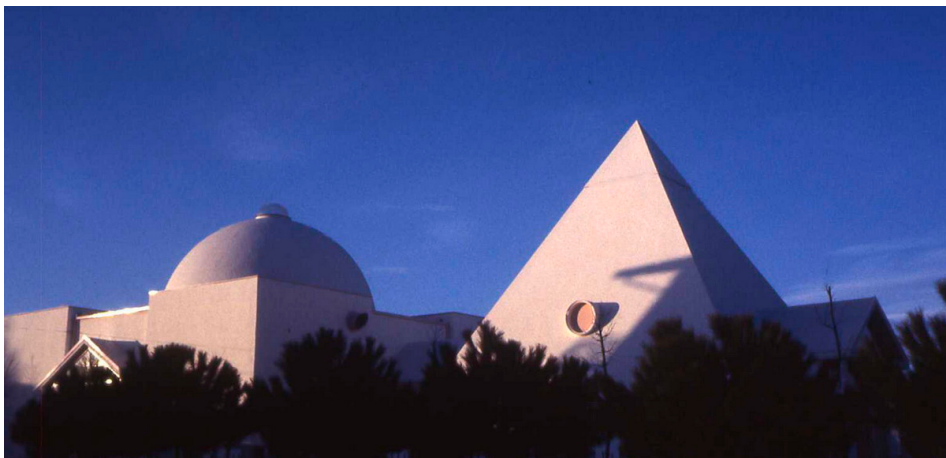


Fig. 36 - Extérieur du Flashback



Fig. 37 - Intérieur de l'Hacienda



Fig. 38 - Façade du Palladium

Ces trois études de cas — le Flashback de Gianni Arnaudo, l'Hacienda de Ben Kelly et le Palladium d'Arata Isozaki — illustrent des exemples remarquables de l'architecture postmoderne appliquée aux lieux nocturnes. Sélectionnées pour leur audace et leur caractère avant-gardiste, ces architectures réinterprètent les codes esthétiques et culturels de leur époque, tout en offrant des perspectives novatrices sur la manière de penser et de narrer l'espace.

Le Flashback, conçu dans le cadre du mouvement radical italien des années 1970, met en scène une architecture qui mêle ironie, expérimentation et références historiques. Ses formes démesurées et ses scénographies immersives renversent les conventions modernistes tout en anticipant de nombreuses tendances postmodernes. Ce lieu hybride se démarque par son humour et sa capacité à transformer l'espace en un véritable théâtre culturel et social.

L'Hacienda, symbole de la Manchester post-industrielle, est le fruit d'une réflexion sur l'interaction entre architecture, technologie et culture underground. Ben Kelly y conjugue l'esthétique brute de l'architecture industrielle avec des éléments narratifs et ludiques, rendant chaque détail porteur de signification. Ce laboratoire social et architectural réinterprète les usages des espaces nocturnes et illustre la tension entre minimalisme et ornementation.

Enfin, le Palladium incarne une synthèse subtile entre décadence historique et modernité futuriste. Arata Isozaki y superpose des structures géométriques modulaires sur un ancien théâtre Beaux-Arts, créant un dialogue entre passé et présent. Ce lieu, enrichi par des collaborations artistiques et des technologies de pointe, propose une expérience totale où architecture, art et musique fusionnent dans une scénographie spectaculaire.

Ensemble, ces études de cas offrent une nouvelle manière de raconter l'architecture, oscillant entre critique, subversion et poésie. Elles témoignent de l'immense potentiel des discothèques comme terrains d'exploration conceptuelle, et redéfinissent l'architecture comme une expérience narrative et culturelle. Ces lieux, jalons méconnus du postmodernisme, continuent d'inspirer par leur créativité et leur complexité.



Fig. 39 - Le flashback «tricéphale»

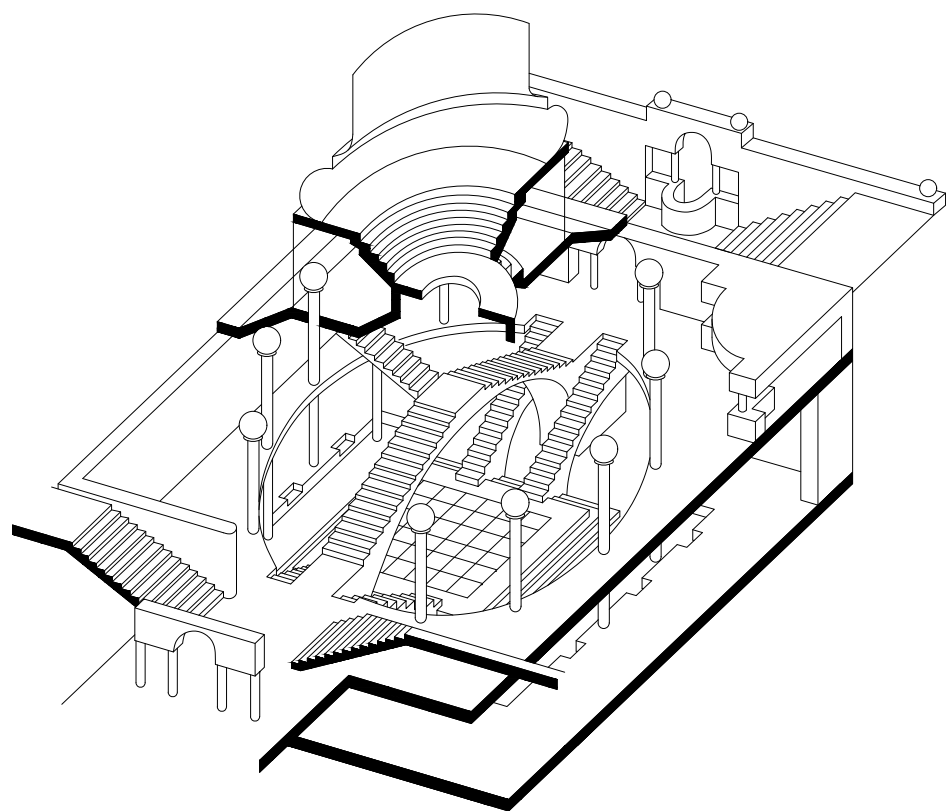


Fig. 40 - Axonométrie de la salle de danse du Flashback

Le Flashback, conçu par Gianni Arnaudo en 1973 à Borgo San Dalmazzo, est bien plus qu'une discothèque. Cette œuvre hybride et avant-gardiste s'inscrit dans le mouvement radical italien des années 1970, une époque où l'architecture cherchait à transcender ses fonctions utilitaires pour devenir un moyen d'expression culturelle, politique et ludique¹. Dans le contexte de l'anti-design, Flashback s'impose comme une réponse audacieuse aux conventions modernistes, utilisant l'ironie et l'exubérance pour transformer l'expérience spatiale en un véritable spectacle. Ce lieu fusionne des formes classiques revisitées avec des éléments d'ornementation exagérés, incarnant ainsi une transition vers l'architecture postmoderne².

L'analyse qui suit explore d'abord l'architecture de ce club emblématique, en se concentrant sur sa façade et ses intérieurs, avant d'examiner son impact et son héritage dans le paysage architectural et culturel. Cette étude mettra en lumière la manière dont Flashback a anticipé de nombreuses tendances architecturales et conceptuelles, tout en restant ancré dans une esthétique radicalement expérimentale.

L'extérieur du bâtiment mêle trois archétypes architecturaux universels : une pyramide, une colonne ionique tronquée et une coupole³. Ces éléments, volontairement disproportionnés et disjoints, incarnent une relecture satirique des références classiques. Arnaudo détourne ici le langage de l'architecture traditionnelle pour en faire une caricature, revendiquant que « l'architecture ne doit pas seulement être fonctionnelle, elle doit aussi engager le dialogue avec la culture populaire et la mémoire collective »⁴.

La colonne tronquée, qui sert d'entrée principale, marque une transition symbolique entre l'extérieur quotidien et l'intérieur ludique du club. Cette intention rappelle la notion de « seuil » évoquée par Foucault dans sa théorie des hétérotopies, où le passage entre des mondes distincts est orchestré par une barrière physique ou symbolique⁵. Ici, la monumentalité ironique de la façade amplifie cette expérience liminaire en transformant une simple entrée en un moment théâtral.

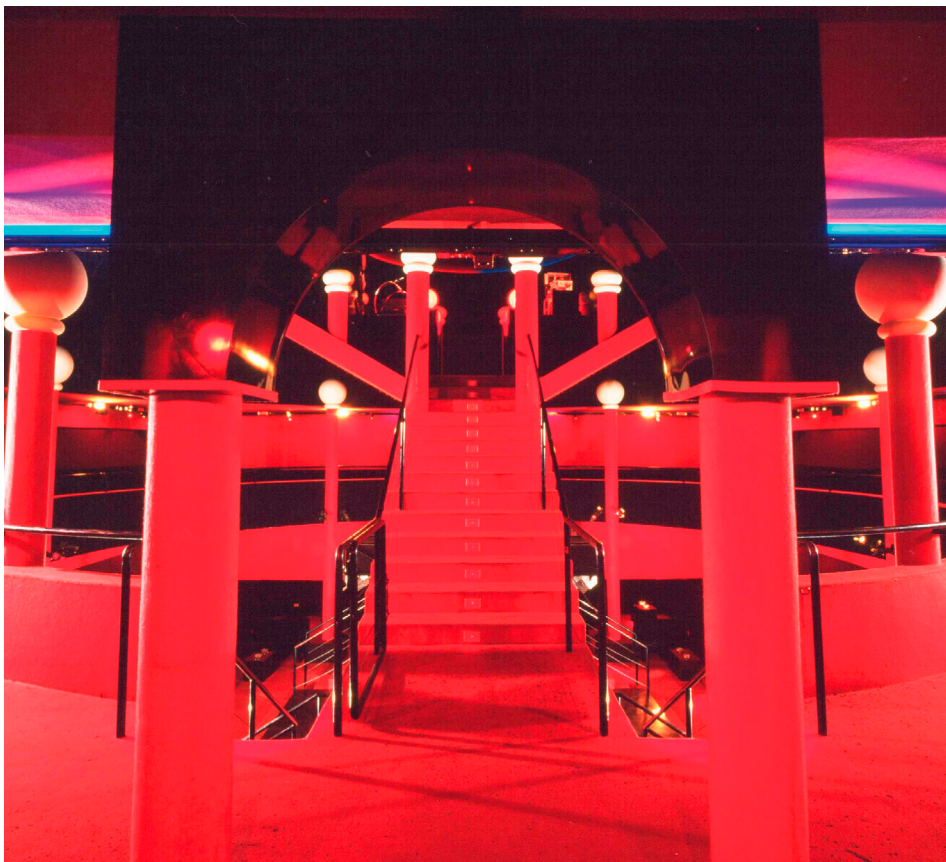


Fig. 41 - Arche et colonnes, balcon du Flashback

À l'intérieur, Flashback déploie une scénographie immersive qui brise les conventions spatiales traditionnelles. La conception du club joue avec des références à la fois historiques et futuristes, mélangeant des styles en apparence incompatibles pour créer une esthétique fragmentée⁶.

Les escaliers rouges, sculpturaux et imposants, évoquent directement les gravures labyrinthiques de Piranèse, notamment ses *Carceri d'invenzione*. Ces escaliers, s'entrelacent de manière complexe et théâtrale, créant une impression de vertige et de désorientation, tout en structurant des perspectives changeantes. Leur disposition labyrinthique invite les visiteurs à explorer l'espace de manière non linéaire, amplifiant le caractère onirique et expérimental du lieu. Cette réinterprétation des structures de Piranèse renforce l'idée que Flashback est un espace où la monumentalité classique est déconstruite pour devenir un jeu architectural immersif⁷.

« Ces escaliers, en constante interaction avec la lumière et les ombres, réinventent l'idée de mouvement et de verticalité dans un espace clos », expliquait Arnaudo dans une interview. « Ils sont à la fois un hommage et une subversion de l'architecture classique »⁸. Leur dynamique labyrinthique rappelle également l'idée deleuzienne du pli, où chaque élément, chaque angle, ouvre sur une nouvelle perception spatiale⁹.

Les escaliers, placés stratégiquement autour du sol lumineux en damier, participent à la mise en scène globale, transformant l'expérience des visiteurs en une exploration sensorielle et visuelle. Ces éléments architecturaux ne se contentent pas d'être fonctionnels ; ils deviennent des acteurs à part entière du drame spatial orchestré par Arnaudo.

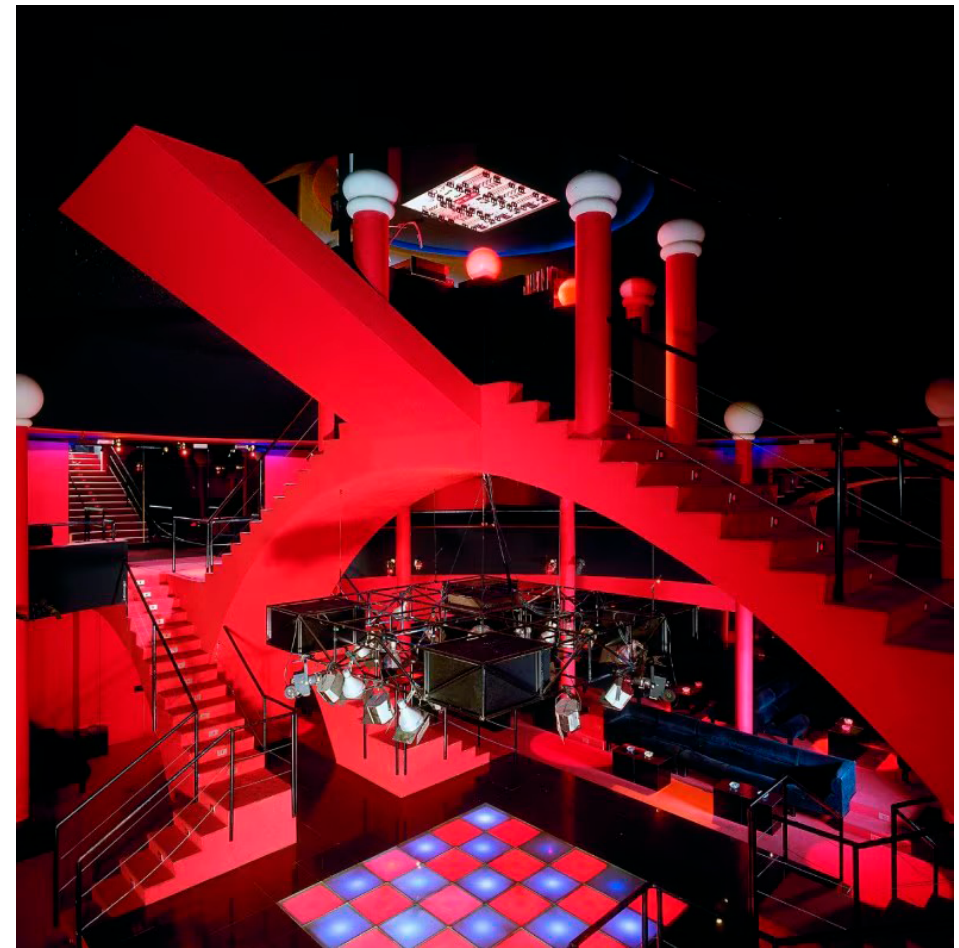


Fig. 42 - Piranèse-Disco, dancefloor du Flashback

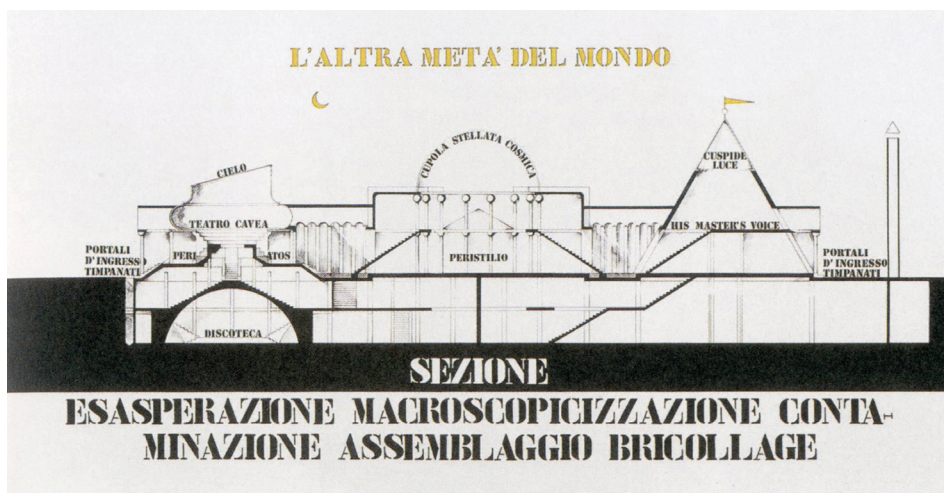


Fig. 43 - Coupe explicative du Flashback

La lumière joue un rôle fondamental dans la transformation de l'espace en une expérience sensorielle totale. Des projecteurs mobiles, installés sur des rails le long des murs, diffusent des motifs en mouvement sur les surfaces, créant une dynamique visuelle qui brouille les frontières entre les murs et le mobilier¹⁰. Ce dispositif est inspiré des travaux de Munari, qui voyait la lumière non pas comme un simple outil, mais comme un matériau narratif¹¹. « La lumière n'est pas seulement un éclairage, elle est l'acteur principal de l'espace » explique Arnaudo¹².

Flashback est conçu comme un espace hybride qui dépasse la simple fonction de discothèque. La répartition des espaces, incluant des zones de repos, des coins isolés et des plateformes surélevées, reflète une modularité qui s'adapte à divers usages et interactions¹³. Ce principe s'apparente à celui de la « production de l'espace » de Lefebvre, où l'espace n'est jamais un simple contenant mais le produit d'une dynamique sociale et culturelle¹⁴.

Arnaudo exprime cette idée dans ses propres mots : « Nous avons voulu créer une architecture où chaque élément ne vit pas seul mais dans une relation constante avec les autres. Flashback est une mosaïque d'interprétations et d'émotions »¹⁵. La juxtaposition de formes géométriques pures avec des matériaux industriels (céramique, acier, lumière) illustre cette tension entre homogénéité classique et diversité postmoderne¹⁶.

Cette approche de l'ironie et de la citation trouve un parallèle dans l'œuvre théorique de Robert Venturi, notamment dans *Complexity and Contradiction in Architecture*. Venturi défend l'idée d'une architecture capable de superposer des langages hétérogènes pour enrichir le sens de l'espace¹⁷. Flashback illustre cette « complexité hybride » en empruntant à des styles divers pour générer une tension dynamique qui interpelle et amuse à la fois. La référence ludique à Las Vegas, où l'ornement devient un outil de narration culturelle, est ici transposée dans le contexte italien avec un clin d'œil au baroque¹⁸.

Flashback a marqué un tournant dans la conception des espaces nocturnes, en posant les bases de ce que l'on pourrait appeler l'architecture narrative¹⁹. En recontextualisant des formes classiques dans un cadre ludique et ironique, Arnaudo a influencé des générations de concepteurs. Son approche a démontré que l'architecture de clubs pouvait transcender la simple fonctionnalité pour devenir un médium d'expression culturelle et politique²⁰.

L'héritage de Flashback s'inscrit également dans une réflexion plus large sur le rôle des lieux éphémères dans la construction de la mémoire collective. La superposition des références visuelles et des fonctions spatiales a anticipé des concepts modernes d'interaction immersive, aujourd'hui omniprésents dans les espaces événementiels contemporains²¹. Flashback reste une œuvre emblématique de l'époque, synthétisant les aspirations révolutionnaires des années 1970 dans un langage à la fois critique et jubilatoire²².

1. Night Fever: Designing Club Culture 1960-Today (Vitra Design Museum, 2018), p. 72.

2. Robert Venturi, *Complexity and Contradiction in Architecture* (Museum of Modern Art, 1966), p. 23.

3. Michel Foucault, *Des espaces autres*, in *Dits et écrits* (Gallimard, 1984), p. 755.

4. Gilles Deleuze, *Le pli : Leibniz et le baroque* (Éditions de Minuit, 1988), p. 45.

5. Henri Lefebvre, *La production de l'espace* (Anthropos, 1974), p. 31.

6. Loïc Tindemans, *Creating Otherworldliness: A Historical Overview of Clubspaces* (2022), p. 88.

7. Night Fever: Designing Club Culture 1960-Today (Vitra Design Museum, 2018), p. 74.

8. Gianni Arnaudo, interview dans *Domus Magazine*, 2020, p. 36.

9. Gilles Deleuze, *Le pli : Leibniz et le baroque* (Éditions de Minuit, 1988), p. 59.

10. Munari Bruno, *Design as Art* (Penguin Books, 2008), p. 89.

11. Gianni Arnaudo, *Anti-Design: A Radical Journey* (Skira, 2019), p. 102.

12. Ibid., p. 103.

13. Loïc Tindemans, *Creating Otherworldliness: A Historical Overview of Clubspaces* (2022), p. 91.

14. Henri Lefebvre, *La production de l'espace* (Anthropos, 1974), p. 45.

15. Gianni Arnaudo, interview dans *Creating Otherworldliness: A Historical Overview of Clubspaces* (2022), p. 110.

16. Robert Venturi et Denise Scott Brown, *Learning from Las Vegas* (MIT Press, 1972), p. 5.

17. Ibid., p. 8.

18. Robert Venturi, *Complexity and Contradiction in Architecture* (Museum of Modern Art, 1966), p. 46.

19. Night Fever: Designing Club Culture 1960-Today (Vitra Design Museum, 2018), p. 85.

20. Loïc Tindemans, *Creating Otherworldliness: A Historical Overview of Clubspaces* (2022), p. 115.

21. Robert Venturi et Denise Scott Brown, *Learning from Las Vegas* (MIT Press, 1972), p. 89.

22. Gianni Arnaudo, *Anti-Design: A Radical Journey* (Skira, 2019), p. 112.



Fig. 44 - Intérieur de l'Hacienda

L'histoire de l'Hacienda, ouvert en 1982 à Manchester, s'inscrit dans un contexte culturel et économique marqué par les mutations de la société post-industrielle britannique. Le club, imaginé par Tony Wilson et Rob Gretton de Factory Records, est devenu une icône de la scène underground, incarnant à la fois les aspirations et les contradictions de cette époque. Financée en partie grâce aux bénéfices des ventes d'albums de New Order et aux droits liés à Joy Division, la transformation de cet entrepôt industriel désaffecté en un lieu d'avant-garde a été confiée à Ben Kelly, un designer dont la vision minimaliste et industrielle a redéfini l'esthétique des clubs nocturnes. Cette aventure est également marquée par la mort de Ian Curtis, chanteur de Joy Division, dont l'héritage a indirectement catalysé le projet, symbolisant une réinvention artistique née du chaos et du deuil¹.

Le choix de Ben Kelly pour concevoir l'intérieur du club reflétait une volonté de rupture. Inspiré par les courants radicaux de l'architecture italienne comme Superstudio ou Archizoom, Kelly a conçu un espace qui sublimait le brutalisme de l'architecture industrielle. Loin de masquer les structures existantes, il les a mises en valeur à travers des éléments empruntés à l'univers manufacturier et urbain : colonnes en acier, sols en béton, motifs

de signalisation urbaine et éclairages suspendus². Cet usage innovant des matériaux et des textures conférait à l'Hacienda une identité visuelle unique, où chaque détail semblait raconter une histoire liée à l'héritage post-industriel de Manchester. Kelly décrivait cette approche comme une « traversée d'un paysage industriel amplifié par le théâtre et la technologie », une manière de transformer un simple bâtiment en une expérience immersive et multisensorielle³.

L'organisation spatiale du club reflète une réflexion approfondie sur les dynamiques sociales et l'interaction des usagers avec l'espace. Le design de Kelly fragmentait les zones en espaces polyvalents, où les plateformes mobiles et les trusses lumineuses jouaient un rôle central⁴. Ces éléments, à la fois fonctionnels et décoratifs, évoquaient un théâtre industriel dans lequel les participants devenaient eux-mêmes acteurs et spectateurs⁵. Les colonnes d'acier colorées et les catadioptres, tout en rappelant l'esthétique des chantiers, introduisaient une dimension ludique et narrative. Ces détails traduisaient également une tension entre minimalisme fonctionnel et complexité ornementale, un débat central dans l'architecture postmoderne. Robert Venturi, dans *Complexity and Contradiction in Architecture*, défendait l'idée que l'ornementation pouvait être un vecteur de signification, transcendant sa simple fonction esthétique⁶. L'Hacienda incarne cette vision, où chaque élément contribue à une lecture spatiale multiple et dynamique.

Un autre aspect révolutionnaire de l'Hacienda résidait dans l'usage des technologies de lumière et de son. Les trusses suspendues, souvent utilisées dans les usines, étaient ici réappropriées pour accueillir des systèmes d'éclairage sophistiqués⁷. Ces dispositifs transformaient la piste de danse en une scène mouvante, où l'éclairage réactif amplifiait l'intensité émotionnelle de l'expérience. De plus, la disposition initiale de la cabine du DJ au niveau du sol reflétait une tentative d'égalité entre l'artiste et le public⁸. Toutefois, avec l'essor de la figure du DJ comme icône culturelle, cette cabine a été repositionnée en 1984 sur un balcon dominant la piste, soulignant une transition vers une hiérarchisation de l'espace nocturne et une glorification du performeur⁹.



Fig. 45 - Vue depuis la scène

Ben Kelly lui-même a souvent expliqué sa démarche lors d'interviews. Il décrivait l'Hacienda comme « un espace qui ne devait pas seulement être esthétique, mais aussi fonctionner comme un lieu de rébellion culturelle »¹⁰. Inspiré par ses visites dans des clubs new-yorkais comme le Paradise Garage, Kelly a cherché à intégrer une logique de modularité et de transformation continue. Dans une autre interview, il mentionnait que l'ajout des cata-dioptres et des bandes rayées avait pour but de créer une dynamique visuelle qui éveillait une vigilance constante chez les visiteurs. « Ces détails étaient pensés pour dérouter et stimuler, un peu comme une signalisation routière dans un univers inconnu », ajoutait-il¹¹.

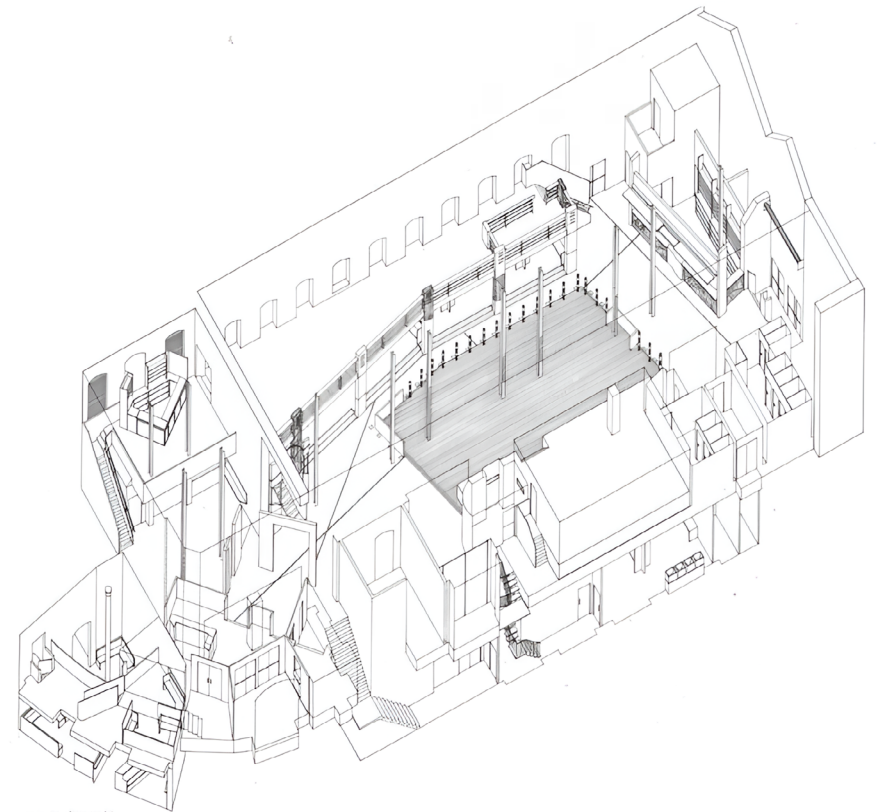


Fig. 46 - Axonométrie de l'Hacienda



Fig. 47 - Escalier et arche

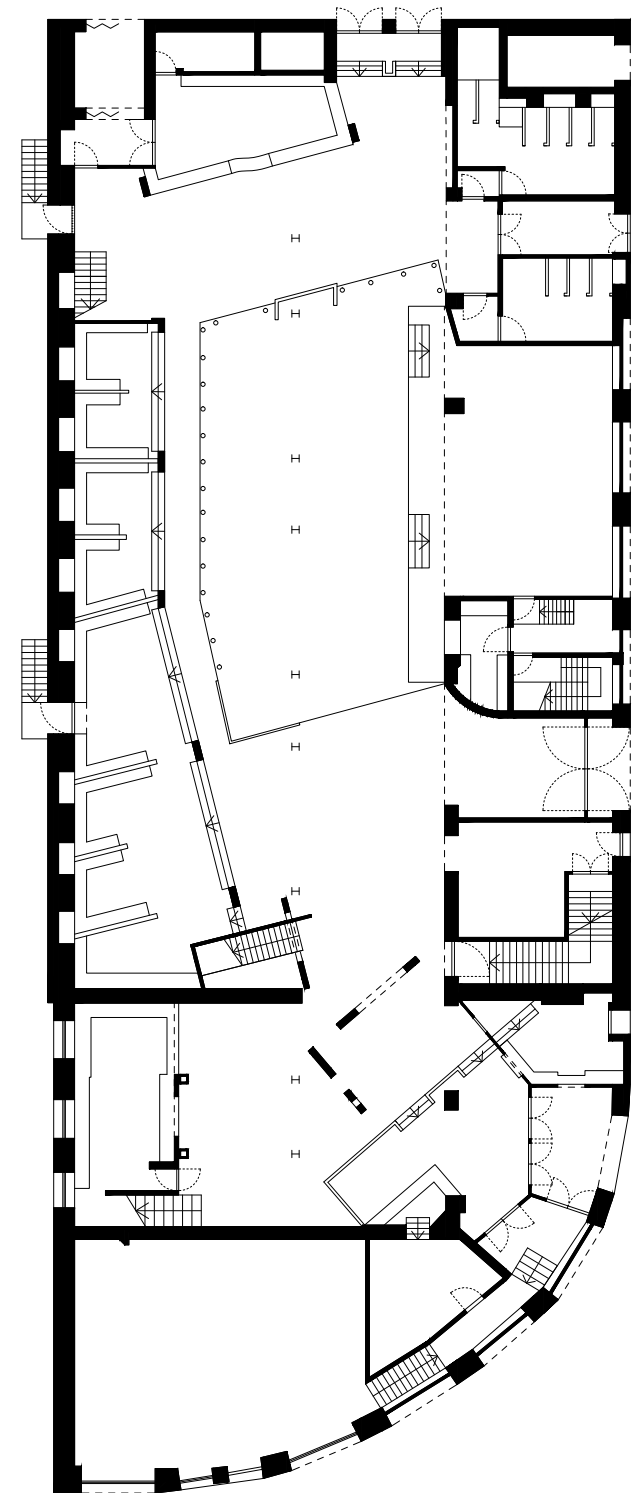


Fig. 48 - Plan d'étage de l'Hacienda

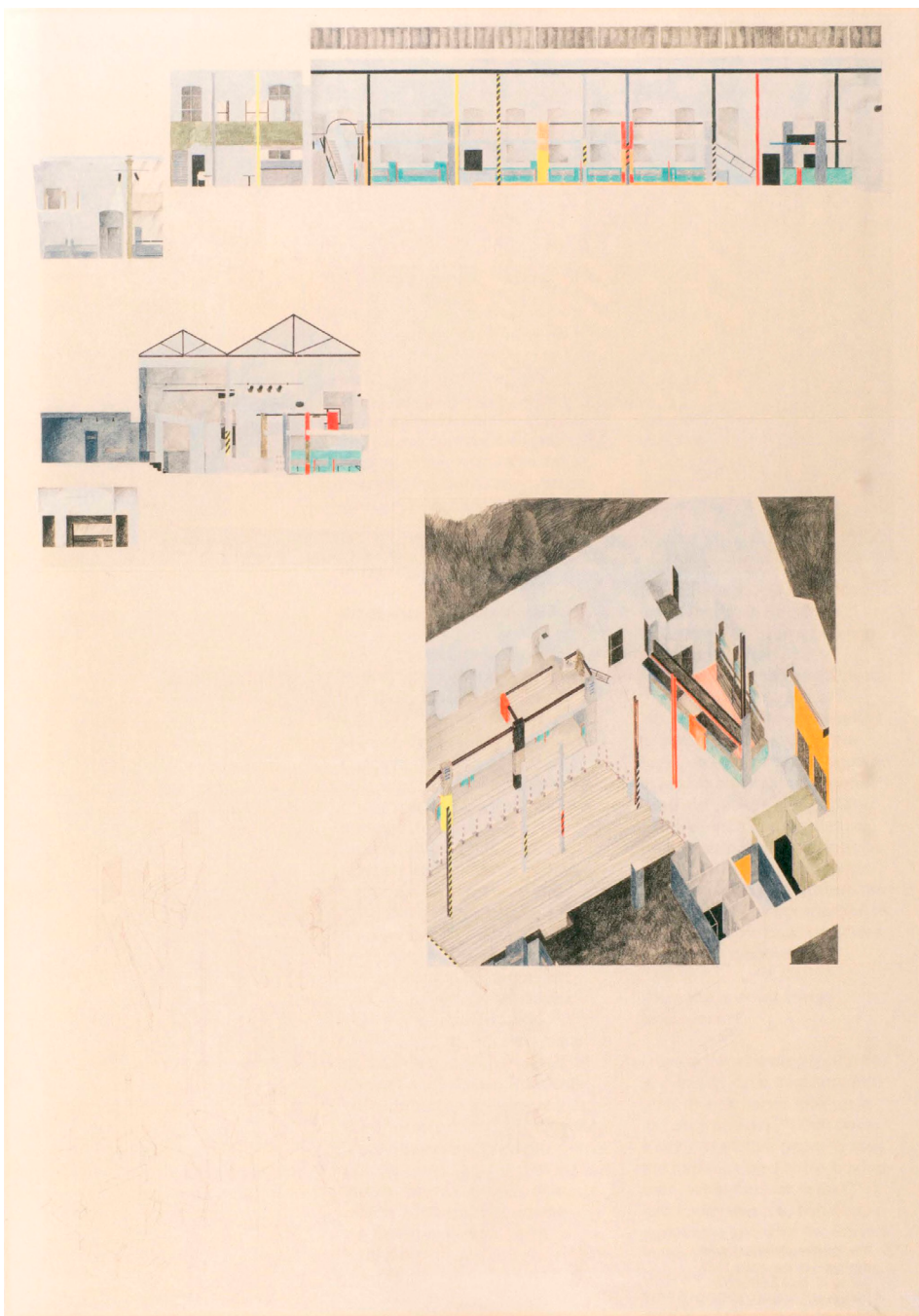


Fig. 49 - Hacienda, coupe et axonométrie, dessin de Ben Kelly

L'Hacienda ne se contentait pas d'être un espace de divertissement : il s'agissait d'un véritable laboratoire social et architectural. Cette immersion sensorielle et narrative était renforcée par une scénographie architecturale qui brouillait les frontières entre réalité et fiction. Les jeux de lumière, la musique électronique et l'agencement spatial collaboraient pour créer un environnement immersif et éphémère, capturant l'essence de la culture rave naissante¹².

Cependant, le succès de l'Hacienda ne pouvait échapper à ses propres contradictions. Bien que le club ait été un épiscentre de créativité, il a également été le théâtre de tensions liées à la commercialisation de la culture underground et à la montée des violences urbaines à Manchester. En 1997, après des années de difficultés financières et de conflits, le club a fermé ses portes. Mais son impact culturel reste indéniable. L'Hacienda a non seulement transformé la scène musicale britannique, en introduisant l'acid house et la culture rave, mais il a également redéfini la manière dont les espaces architecturaux peuvent façonner les interactions sociales et les expériences collectives¹³.

En tant qu'héritage architectural et culturel, l'Hacienda continue d'inspirer des générations d'architectes, de designers et d'artistes. Son esthétique industrielle, son approche narrative et son rôle en tant qu'espace d'expérimentation illustrent le potentiel des nightclubs comme terrains d'exploration. Plus qu'un simple club, l'Hacienda demeure un symbole de la manière dont l'architecture peut transcender sa fonction utilitaire pour devenir un catalyseur de transformations culturelles et sociales.

1. Dave Haslam, *Life After Dark: A History of British Nightclubs and Music Venues* (London: Simon & Schuster, 2015), p. 245.

2. Ibid., p. 246.

3. Ben Kelly, interview dans *Night Fever: Designing Club Culture 1960–Today*, Vitra Design Museum, 2018, p. 198.

4. *Night Fever*, p. 199.

5. Ibid.

6. Robert Venturi, *Complexity and Contradiction in Architecture* (New York: The Museum of Modern Art, 1966), p. 86.

7. *Night Fever*, p. 200.

8. Dave Haslam, *Life After Dark*, p. 247.

9. Ibid.

10. Ben Kelly, interview dans *Night Fever*, p. 201.

11. Ibid., p. 202.

12. *Night Fever*, p. 204.

13. Dave Haslam, *Life After Dark*, p. 249.



Fig. 50 - Le dancefloor, entre télévisions et Keith Haring

Le Palladium, conçu en 1985 par Arata Isozaki a été commandé par Steve Rubell et Ian Schrager, célèbres pour leur précédent succès avec le Studio 54. En rachetant l'ancien Academy of Music, un théâtre construit en 1926 dans le style Beaux-Arts, ils souhaitaient créer une discothèque qui dépasse les conventions du Studio 54, tout en exploitant la fascination croissante pour l'architecture de l'époque¹. L'objectif était de transformer cet espace historique en une structure iconique, capable d'attirer une clientèle variée allant des amateurs d'art contemporain aux fêtards de Wall Street².

L'intervention d'Isozaki dans le Palladium repose sur un dialogue subtil entre l'ancien et le nouveau. L'architecture originale du théâtre a été préservée dans son état d'usure, tandis qu'un imposant volume géométrique en blanc, rappelant les grilles de Superstudio, a été inséré dans l'espace existant¹. Cette structure modulaire, faite de rails et de cadres en acier, crée des volumes superposés et ouverts qui permettent des vues dynamiques à travers le lieu. Isozaki a conçu la salle principale comme une installation sculpturale, mettant en avant un équilibre entre rigidité formelle et énergie cinétique³.

Les choix de matériaux et de finitions témoignent d'une attention délicate au contraste textural. L'utilisation du métal blanc pour les cadres structurels, combinée à des surfaces plus rugueuses et patinées dans la structure préexistante, crée une juxtaposition saisissante. Isozaki a conservé les moulures décaties et les détails ornementaux du théâtre pour renforcer la tension entre décadence historique et minimalisme moderne. La cohabitation entre ces éléments confère au Palladium une identité unique, où chaque visiteur est à la fois immergé dans une ambiance rétro et projeté vers une esthétique futuriste⁴.

La volumétrie intérieure repose sur un langage d'interconnexion spatiale. Les grilles métalliques suspendues au plafond servent à la fois de support pour l'éclairage dynamique et de cadres conceptuels qui subdivisent l'espace sans jamais le cloisonner totalement. Ces grilles sont inspirées des structures architecturales du mouvement Metaboliste japonais, dont Isozaki était un membre influent⁵. Cette approche modulaire permet à l'espace de s'adapter à différents usages, des performances artistiques aux événements sociaux.



Fig. 51 - Les escaliers et leurs nombreux pavés illuminés

L'espace principal est dominé par une grande arche proscénienne qui traverse le centre, créant une division subtile entre la scène et la piste de danse. Cet élément rappelle les principes du théâtre classique, tout en servant de pivot visuel et fonctionnel. La profondeur et les perspectives créées par cet agencement incitent le regard à explorer différents niveaux, renforçant le caractère immersif de l'expérience⁶.

La séquence d'entrée au Palladium est à elle seule une expérience théâtrale. Les visiteurs traversaient des couloirs sombres avant d'émerger dans la grandeur lumineuse de l'intérieur, renforçant l'idée d'un seuil hétérotopique tel que défini par Michel Foucault⁷. Ce passage symbolique entre l'extérieur et l'intérieur amplifiait l'anticipation et la magie de l'expérience nocturne. Les matériaux de transition, tels que les miroirs et les jeux de lumière, créaient un effet de distorsion spatio-temporelle, transportant littéralement le visiteur dans un « autre monde »⁸.

L'une des particularités les plus marquantes du Palladium était sa collaboration avec des artistes contemporains de renom tels que Keith Haring, Kenny Scharf, Francesco Clemente et Jean-Michel Basquiat, qui ont créé des fresques murales et des installations lumineuses². Kenny Scharf a par exemple peint un espace en « all-over », offrant une expérience des plus psychédélique. Ces contributions artistiques transformaient l'espace en une galerie immersive, où l'art devenait une extension de la performance musicale⁹. Francesco Clemente a quant à lui intégré des éléments d'art abstrait et spirituel, créant des fresques qui invitaient à la contemplation et donnaient une dimension méditative à l'environnement festif. Basquiat, en contraste, a infusé ses œuvres d'un esprit urbain brut, symbolisant la fusion de la culture de rue et de l'élitisme artistique⁶.

Sur le plan technologique, le Palladium était à l'avant-garde avec l'utilisation de systèmes audio-visuels avancés. Des panneaux lumineux modulaires, dotés de technologies de projection, permettaient de modifier les ambiances en temps réel. Ces panneaux pouvaient projeter des motifs géométriques, des animations ou des séquences vidéo en synchronisation avec la musique, offrant une immersion totale aux spectateurs¹⁰. Les murs intégraient également des écrans LED qui diffusaient des images et vidéos créant un effet de mosaïque visuelle, renouvelée en permanence.



Fig. 52 - L'entrée, décorée par des fresques de Francesco Clemente



Fig. 53 - Superstudio rencontre le XIXe siècle

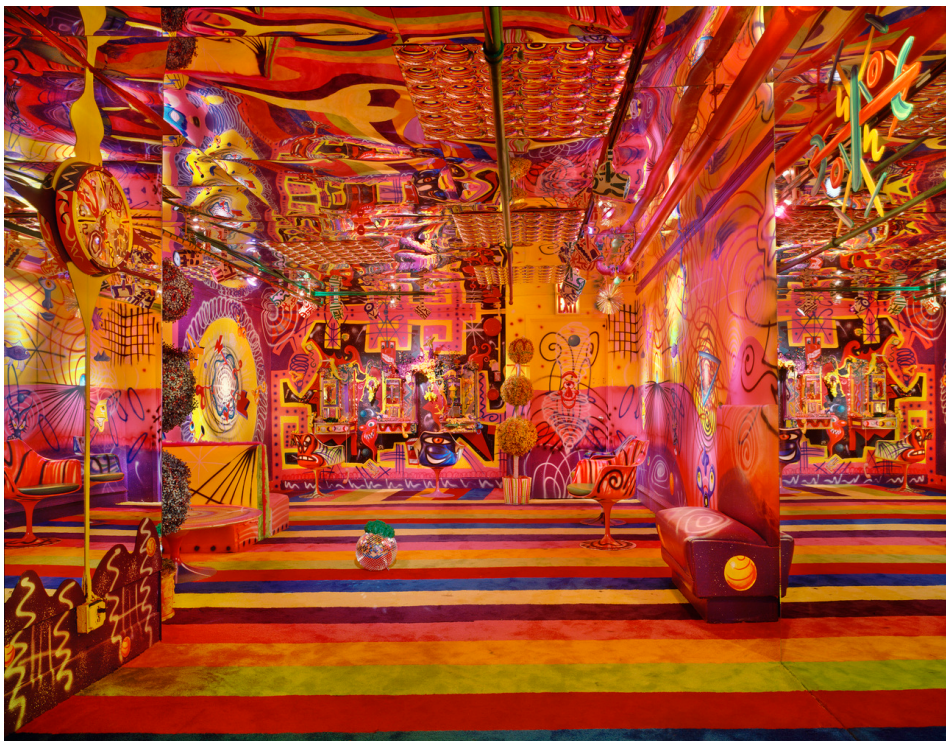


Fig. 54 - La salle «Kenny Scharf» du Palladium

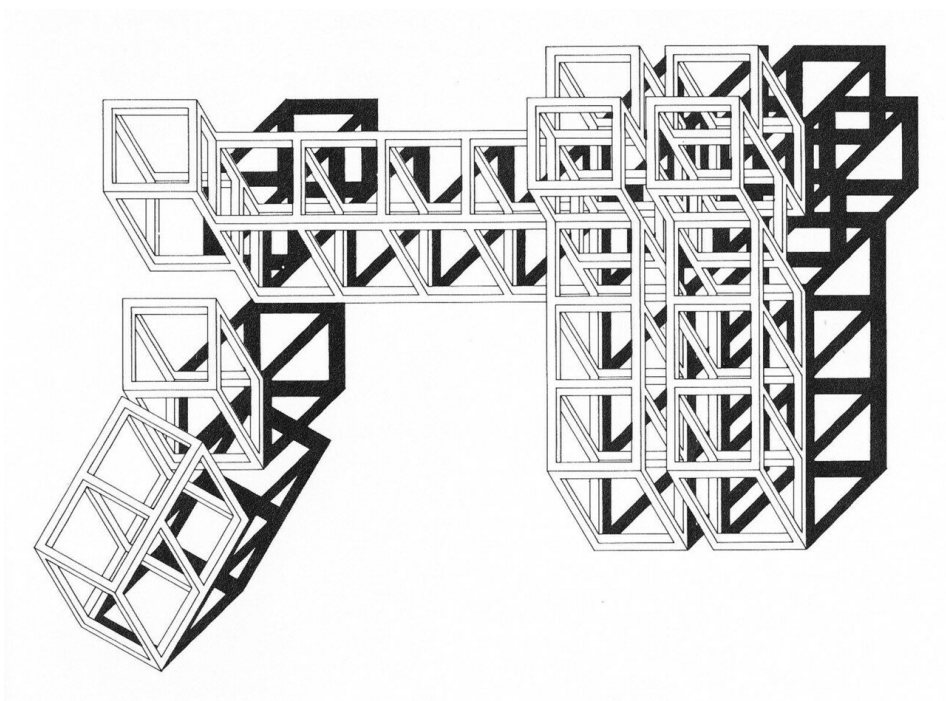


Fig. 55 - Dessin du Museum of Modern Art Gunma (1974)

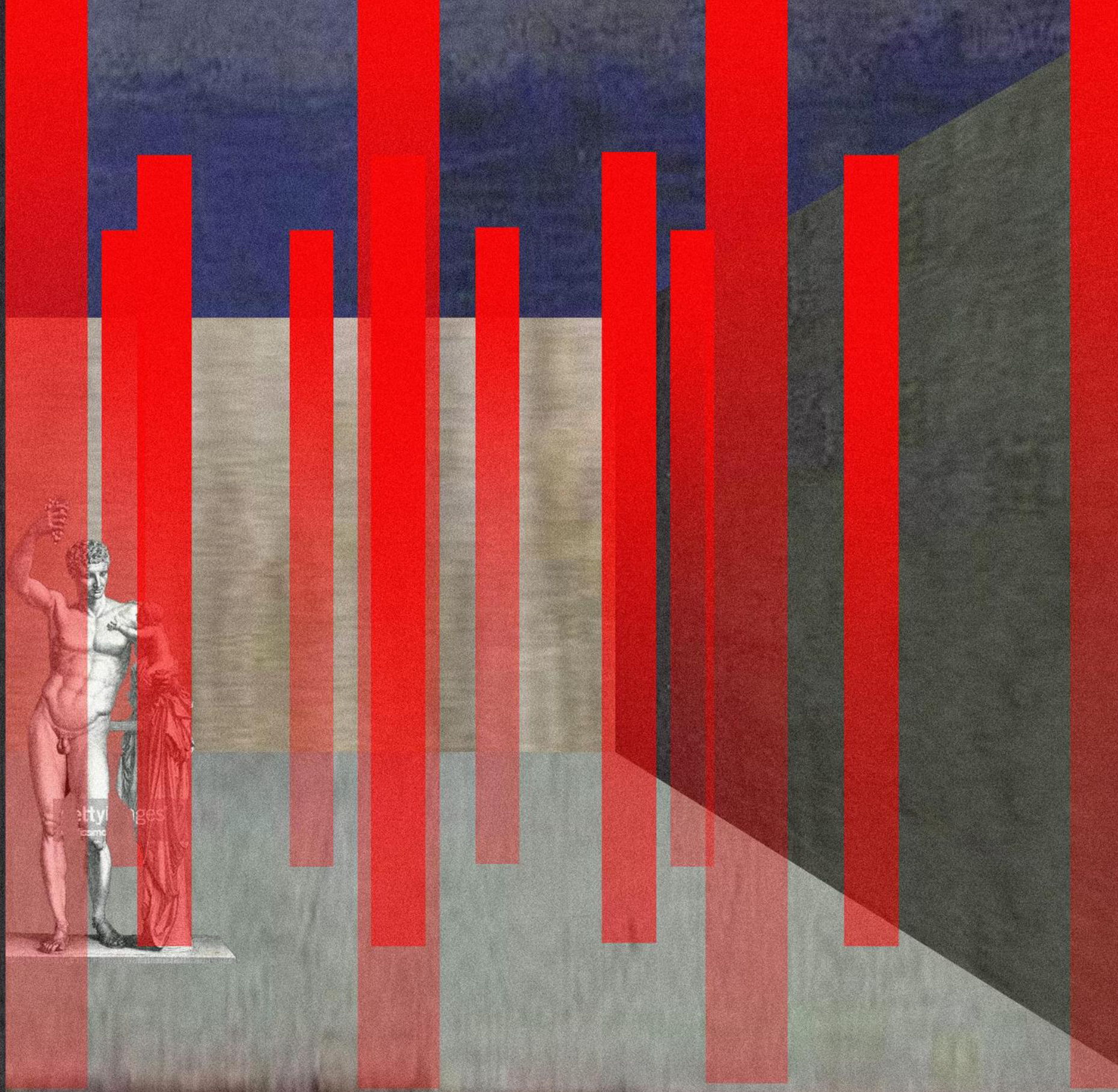
Le système sonore, conçu pour offrir une acoustique exceptionnelle, utilisait des haut-parleurs disposés stratégiquement afin de maximiser la qualité sonore dans tous les recoins du club. Des plateformes élevées et des passerelles suspendues étaient également intégrées, permettant aux spectateurs d'interagir avec l'espace sous différents angles, renforçant leur connexion avec la musique et les performances⁴.

Le Palladium a été un tournant pour l'architecture des clubs en explorant les possibilités d'un design modulaire et d'une approche théâtrale. Il a influencé une nouvelle génération de discothèques, notamment par son usage de l'art et de la technologie comme éléments centraux de l'expérience nocturne⁵. Cependant, en 1997, le Palladium a été fermé et démoli pour faire place à des résidences universitaires. Son héritage persiste cependant dans les discussions sur l'interaction entre architecture, art et culture nocturne⁸.

Comme l'écrit Paul Goldberger, « Le Palladium a réussi à être à la fois un lieu de divertissement et une œuvre architecturale d'exception »¹¹. En conclusion, le Palladium d'Arata Isozaki est bien plus qu'une discothèque. C'est un manifeste architectural qui continue d'inspirer par son audace conceptuelle et sa capacité à redéfinir l'expérience sociale et esthétique des espaces nocturnes.

1. Paul Goldberger, *The Architecture of Nightlife*, New York: Random House, 1991, p. 23.
2. Ibid., p. 25.
3. *Night Fever: Designing Club Culture 1960–Today*, Vitra Design Museum, 2018, p. 121-131.
4. Arata Isozaki, interview dans *Domus Magazine*, 1985, p. 32.
5. Ibid.
6. Francesco Clemente, *Art and Clubs*, *Art Journal*, 1990, p. 41.
7. Michel Foucault, *Des espaces autres*, in *Dits et écrits*, Gallimard, 1984, p. 755.
8. Ibid.
9. Keith Haring et al., *Art and Nightlife: Palladium Chronicles*, Skira, 1988, p. 12.
10. Ibid., p. 14.
11. Ibid., p. 16.

E



REFLEXION

L'exploration de la «discotecture», menée au fil de cette étude, met en lumière l'architecture des nightclubs comme un champ hybride et expérimental, où les notions d'éphémère, d'hétérotopie et d'immersion convergent. Si cette recherche propose une définition partielle de la discotecture, elle souligne surtout la richesse de ses dynamiques architecturales et narratives, témoignant d'une tension entre la matérialité des espaces et leur capacité à générer des expériences profondément immatérielles.

La discotecture se distingue par son caractère éphémère, qui contraste avec les ambitions durables et institutionnelles de l'architecture classique. Elle privilégie une approche de l'espace comme événement plutôt que comme monument, où la lumière, le son et les corps deviennent les principaux matériaux de conception. Cet éphémère, loin d'être une limite, constitue une force : il libère les espaces nocturnes des contraintes normatives pour leur permettre de devenir des laboratoires sociaux, où s'expérimentent de nouvelles configurations spatiales et identitaires.

Le lien avec le postmodernisme se manifeste ici dans la façon dont les nightclubs subvertissent les canons architecturaux modernes. Ils refusent le fonctionnalisme strict pour explorer des formes ambiguës, contradictoires, où l'ornementation et l'excès deviennent des outils critiques. Cette quête de complexité et de contradiction, théorisée par Robert Venturi dans *Complexity and Contradiction in Architecture*, trouve une résonance directe dans la conception des clubs comme des « Gesamtkunstwerk », des œuvres d'art totales où chaque élément participe à la création d'une expérience multisensorielle.

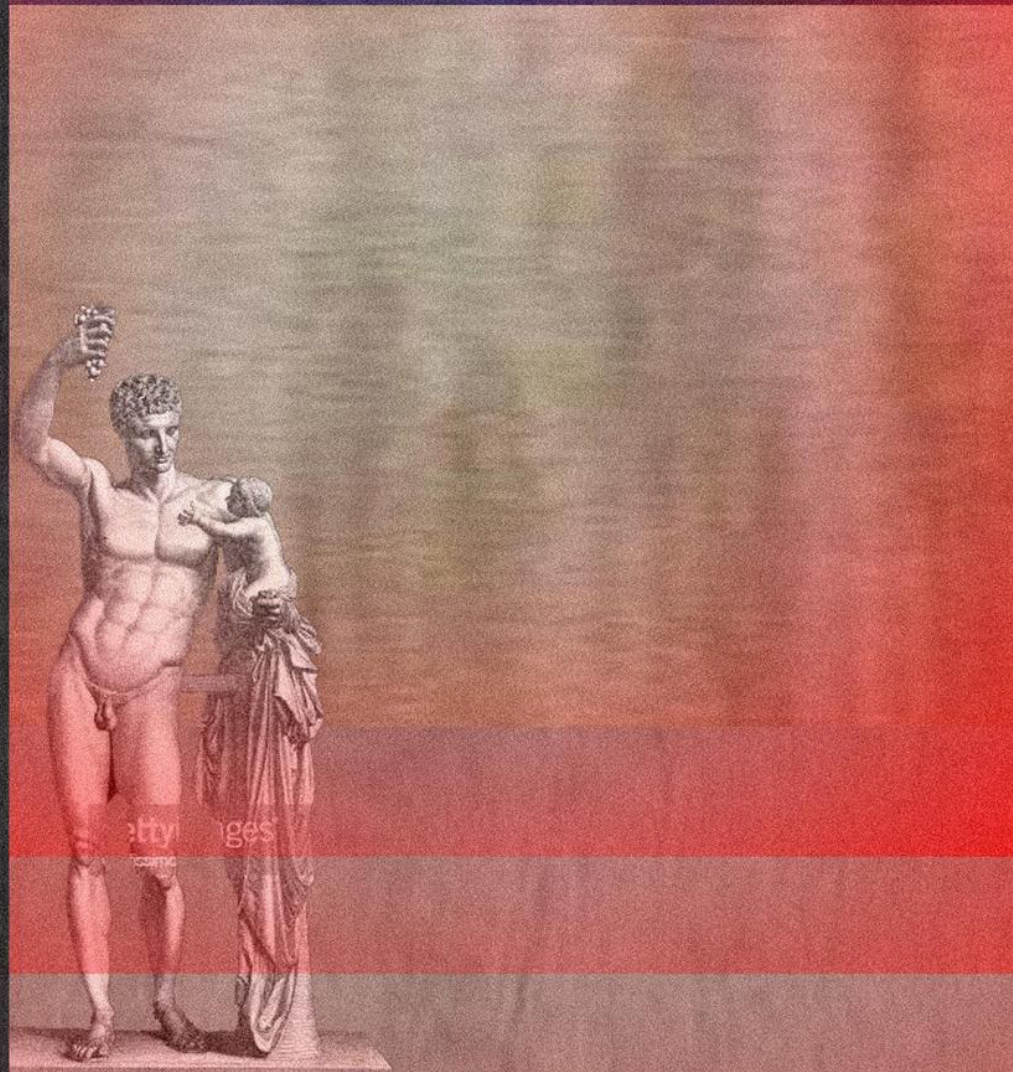
L'architecture des nightclubs excelle dans sa capacité à raconter des histoires. Chaque club devient un espace narratif, où les visiteurs sont immergés dans des récits qui mêlent fiction et réalité. Cette dimension narrative, renforcée par des dispositifs tels que la lumière, les projections visuelles et les jeux de matériaux, brouille les frontières entre le réel et l'imaginaire. À travers ces récits, les nightclubs construisent des mondes parallèles, offrant des échappatoires temporaires mais intenses aux contraintes du quotidien.

En tant qu'espaces hétérotopiques, les nightclubs incarnent des « autres lieux » au sein des villes, des interstices où les normes sociales sont temporairement suspendues et où de nouvelles identités peuvent émerger. Ce caractère paradoxal, oscillant entre exclusion et inclusion, intimité et spectacle, chaos et structure, reflète une dynamique propre à l'urbanité contemporaine. La boîte de nuit devient alors un microcosme, une utopie nocturne où s'entrelacent innovation spatiale et engagement communautaire.

L'étude des nightclubs met également en lumière une tension productive entre permanence et transformation. Les exemples historiques, des expériences radicales des architectes italiens des années 1960 au minimalisme brut des espaces industriels contemporains, montrent une capacité des clubs à absorber les contextes culturels et technologiques pour rester en phase avec leur temps. Cette immersion narrative est au cœur de l'expérience clubbing. Les séquences d'entrée, souvent labyrinthiques et mystérieuses, agissent comme des seuils symboliques, des rites de passage qui amplifient la transition vers un espace autre. Ces seuils, en jouant sur des contrastes de lumière, de texture et de son, matérialisent l'idée deleuzienne du pli : une continuité dans la discontinuité, où chaque espace contient en lui-même des couches de significations multiples.

Cette recherche est loin d'épuiser le sujet. L'architecture des clubs offre encore de vastes territoires à explorer : leur rôle face à l'érosion des espaces nocturnes dans les villes gentrifiées, leur capacité à intégrer des technologies immersives de plus en plus sophistiquées, ou encore leur potentiel pour répondre aux défis environnementaux. Ces questions invitent à poursuivre les investigations, en croisant disciplines et perspectives.

En définitive, la discotecture n'est pas simplement une architecture de la nuit. Elle est un champ d'expérimentation qui conjugue esthétique, émotion et critique sociale. Dans leur capacité à générer des récits, à transcender les normes et à créer des espaces d'immersion totale, les nightclubs rappellent que l'architecture peut être une force de transformation culturelle et sociale, un vecteur de rêves partagés et de subversions collectives.



SOURCES

Livres

- 1. Barthes, Roland. *Incidents*. Paris : Éditions du Seuil, 1987.
- 2. Barthes, Roland. « Un Soir au Palace ». In *Incidents*, 95-104. Paris : Éditions du Seuil, 1987.
- 3. Deleuze, Gilles. *Le Pli : Leibniz et le Baroque*. Paris : Éditions de Minuit, 1988.
- 4. Foucault, Michel. *Dits et Écrits IV*. Paris : Gallimard, 1994.
- 5. Haslam, Dave. *Life After Dark: A History of British Nightclubs and Music Venues*. London : Simon & Schuster, 2015.
- 6. Lefebvre, Henri. *La Production de l’espace*. Paris : Anthropos, 1974.
- 7. Venturi, Robert. *Complexity and Contradiction in Architecture*. New York : Museum of Modern Art, 1966.

Articles et Chapitres de Livres

- 8. Esteve, Pol. « Barthes in the Dark ». *Architectural Design* 90, no. 1 (2020) : 42-49.
- 9. Koetz, Laurent, et Estelle Thibault. « Ornement architectural et expression constructive : concepts d’hier et débats d’aujourd’hui ». *Images revues*, n° 10 (2012).
- 10. Lawrence, Tim. « Love Saves the Day: A History of American Dance Music Culture, 1970-1979 ». In *Night Fever: Designing Club Culture 1960-Today*, édité par Catharine Rossi et Jochen Eisenbrand, 88-98. Weil am Rhein : Vitra Design Museum, 2018.
- 11. Pattaroni, Luca. « L’art urbain des possibles : éléments pour une politique des formes urbaines ». Genève : MétisPresses, 2015.
- 12. Rossi, Catharine. « In the Media: Italy’s Radical Pipers in the 1960s and 1970s ». In *Night Fever: Designing Club Culture 1960-Today*, édité par Catharine Rossi et Jochen Eisenbrand, 24-28. Weil am Rhein : Vitra Design Museum, 2018.
- 13. Wilkinson, Tom. « The Copacabana and Tropical Illusions ». In *Night Fever: Designing Club Culture 1960-Today*, 70-72. Weil am Rhein : Vitra Design Museum, 2018.

Essais et Conférences

- 14. Kostić, Miloš. « Functional Excess: Ornamentation in the Post-Fordist Production and Projection of Architecture ». Présentation à la conférence, Université de Belgrade, 2020.

Sources Numériques

- 15. Antonioli, Manola. « Les plis de l’architecture ». *Le Portique*, n° 25 (2010).
- 16. Tindemans, Loïc. *Creating Otherworldliness: A Historical Overview and Reflections on Clubspaces*. 2022.
- 17. Koetz, Laurent, et Estelle Thibault. « Ornement architectural et expression constructive : concepts d’hier et débats d’aujourd’hui ». *Images re-vues*, n° 10 (2012)..

Catalogues et Ouvrages Collectifs

- 18. Vitra Design Museum. *Night Fever: Designing Club Culture 1960-Today*. Weil am Rhein : Vitra Design Museum, 2018.
- 19. Frame et Birkhauser. *Night Fever: Designing Club Culture 1960-Today*. Basel : Birkhauser, 2018.

Articles de Revues

- 20. Wilkinson, Tom. « Dark Matters: The Avant-Garde and Club Culture Since the 1960s ». *The Architectural Review* (2020).

Interviews et Témoignages

- 21. Ferrari, Fulvio. « Discoteca 1968 : L’architettura straordinaria ». Interview dans *Nightswimming: Discotheque Architecture and Spatial Politics*, édité par Giovanna Silva. Londres : Bedford Press, 1990.
- 22. Arnaudo, Gianni. Interview dans *Domus Magazine* (2020).
- 23. Piacentino, Gianni. « Le Piper : Une révolution artistique et sociale ». Témoignage dans *Nightswimming: Discotheque Architecture and Spatial Politics*. Londres : Bedford Press, 2017.

Documents Divers et Contributions Historiques

- 24. Audrito, Franco. « Barbarella et la naissance d’une esthétique révolutionnaire ». In *Radical Design Movements*, édité par Emanuele Piccardo. Milan : Skira, 2019.
- 25. Munari, Bruno. *Design as Art*. London : Penguin Books, 2008.

Compléments Thématiques

- 26. Goffman, Erving. *La Mise en scène de la vie quotidienne II : Les relations en public*. Paris : Éditions de Minuit, 1973.
- 27. Eco, Umberto. *Pour une sémiologie de l’architecture*. Milan : Editions Marca, 1981.

Fig. 1 - Cedric Price, The Howard Gilman Foundation, MoMA

Fig. 2 - Cedric Price and Joan Littlewood. Fun Palace promotional brochure, 1964, CCA

Fig. 3 - 1941 – Wide angle view of the Savoy Ballroom dance floor, bandstand and 140th Street rear corner. Source: www.welcometothsavoy.com

Fig. 4 - Schomburg Center for Research in Black Culture, Manuscripts, Archives and Rare Books Division, The New York Public Library.

Fig. 5 - © Barbara Corsico

Fig. 6 - Museo Casa Mollino, Photo par Saglimbene

Fig. 7 - Copacabana circa 1950, © Photofest

Fig. 8 - Pietro Derossi, © Derossi Associati

Fig. 9 - Pietro Derossi, © Derossi Associati

Fig. 10 - Pietro Derossi, © Derossi Associati

Fig. 11 - Carlo Caldini, © Gruppo 9999

Fig. 12 - Fabrizio Fiumi, © Gruppo 9999

Fig. 13 - Carlo Caldini, © Gruppo 9999

Fig. 14 - Pietro Derossi, © Derossi Associati

Fig. 15 - Pietro Derossi, © Derossi Associati

Fig. 16 - Pietro Derossi, © Derossi Associati

Fig. 17 - Pietro Derossi, © Derossi Associati

Fig. 18 - Pietro Derossi, © Derossi Associati

Fig. 19 - Patrick Berger, ©archives Patrick Berger

Fig. 20 - Pascal Hinous, © Documents Palace International

Fig. 21 - Pascal Hinous, © Documents Palace International

Fig. 22 - Emanuela Carmenati Archive, Platja d'Aro

Fig. 23 - Emanuela Carmenati Archive, Platja d'Aro

Fig. 24 - Emanuela Carmenati Archive, Platja d'Aro

Fig. 25 - <http://lostlivedead.blogspot.com>

Fig. 26 - © Larry Confino

Fig. 27 - <http://lostlivedead.blogspot.com>

Fig. 28 - <http://lostlivedead.blogspot.com>

Fig. 29 - © The Saint At Large

Fig. 30 - © Tim Smith, The Saint Collection

Fig. 31 - © Tim Smith, The Saint Collection

Fig. 32 - © Allan Tannenbaum

Fig. 33 - Emanuela Carmenati Archive, Platja d'Aro

Fig. 34 - © Alan Fierstein, Acoustilog

Fig. 35 - Emanuela Carmenati Archive, Platja d'Aro

Fig. 36 - © Studio 65, Gianni Arnaudo Archive

Fig. 37 - © Ben Kelly Design

Fig. 38 - © Timothy Hursley

Fig. 39 - © Studio 65, Gianni Arnaudo Archive

Fig. 40 - Dessin de Loïc Tindemans

Fig. 41 - © Studio 65, Gianni Arnaudo Archive

Fig. 42 - © Studio 65, Gianni Arnaudo Archive

Fig. 43 - © Studio 65, Gianni Arnaudo Archive

Fig. 44 - © Ben Kelly Design

Fig. 45 - © Ben Kelly Design

Fig. 46 - © Architectural Review

Fig. 47 - © Ben Kelly Design

Fig. 48 - Dessin de Loïc Tindemans

Fig. 49 - © Ben Kelly et Peter Saville

Fig. 50 - © Timothy Hursley

Fig. 51 - © Timothy Hursley

Fig. 52 - © Timothy Hursley

Fig. 53 - © Timothy Hursley

Fig. 54 - © Timothy Hursley

Fig. 55 - Arata Isozaki, © Sketch

Collages des titres - traumnovelle.eu

Malgré tous mes efforts pour garantir l'exactitude des informations et des attributions, la diversité et la complexité des sources utilisées dans ce document ne me permettent pas toujours d'identifier ou de confirmer de manière certaine les auteurs des images présentées. Je reste disponible pour toute correction ou attribution supplémentaire qui pourrait être nécessaire.

Que soient ici remerciées les personnes qui ont participé, de manière active ou non, à l'élaboration de ce travail.

Merci tout d'abord au Professeur Luca Pattaroni, dont la pertinence des commentaires et l'écoute attentive ont permis le cadrage et l'enrichissement de la présente recherche.

Un merci particulier à Thibault Villard pour son investissement dans ce projet et pour les nombreuses digressions nocturnes qui lui ont donné sa substance.

Merci enfin à mes proches, famille et amis, qui par leur bienveillance et leur soutien sans faille ont contribué au bon déroulement de ce travail.

