



Abb. 1 Pietro Derossi, Giorgio Ceretti,
L'altro mondo club, Rimini, Italien, 1967

NACHTCLUBS UND DISKOTHEKEN

Architektonische Visionen

Laut dem *Oxford English Dictionary* taucht der Begriff *night-club* erstmals 1871 in *Appleton's Journal* auf, und zwar um einen nachts geöffneten Londoner Club mit Billardhalle zu beschreiben. Im Lauf der Zeit ist die Bezeichnung für alle Nachtlokale üblich geworden, insbesondere, wenn sie ein musikalisches Environment bieten. Im Englischen hat das Substantiv auch eine Verbform ausgebildet – *to nightclub* –, die auf die Art der Unterhaltung verweist, die mit diesem Ort verbunden ist. *Night-club* ist im Folgenden von anderen Sprachen, dem Französischen etwa, übernommen worden. Hingegen leitet sich die Etymologie des Wortes *discothèque* aus der Verknüpfung von *disco* und *thèque* ab. Dieses Wort kam laut dem *Petit Robert de la langue française* 1928 in Gebrauch, um eine Sammlung von Schallplatten zu bezeichnen. Diesem französischen Referenzwerk zufolge bezeichnet der Begriff erst in den 1960er Jahren auch eine Art der Zusammenkunft, bei der man zu den Klängen von Musikaufnahmen tanzen kann.¹ Das Wort wurde dann seinerseits von der englischen Sprache übernommen. Gemäß dem *Oxford English Dictionary* findet man seine erste Spur in einer Ausgabe des *New Yorker* von 1954, die die Nachtclubs von *Saint-Germain-des-Près* in Paris erwähnt, wo Tanzmusik von Fonografen abgespielt wurde. Auch die Jukebox, eine Maschine, die Platten automatisch abspielt, war an diesen ersten Orten, an denen Musikaufnahmen verbreitet wurden, in Gebrauch. Die Durchsetzung des Ausdrucks <Diskothek> fällt zudem in eine Zeit, in der viele dieser Art von Nachtclubs entstanden. Die <Disco> wird ein Ort der Begegnung und eine angesagte Praxis der Zerstreung, insbesondere unter den Nachtschwärmern der 1960er Jahre.

In diesem Artikel möchte ich die These vertreten, dass der Nachtclub und die Diskothek im Laufe der 1960er und Anfang der 1970er Jahre weit mehr als ein architektonisches Programm darstellen. Für die Neo-Avantgarde dieser Zeit nehmen bestimmte Projekte, die der musikalischen Unterhaltung gewidmet sind, eine zentrale Rolle in der Suche nach Stilen und Funktionalitäten ein,

¹ Laut Jim Dawson öffnete Ende der 1930er Jahre in der französischen Hauptstadt ein *night-club* mit dem Namen *La discothèque* seine Türen. Vgl. Jim Dawson, *The Twist. The Story of the Song and Dance that Changed the World*, Boston, London (Faber and Faber) 1995, 53.

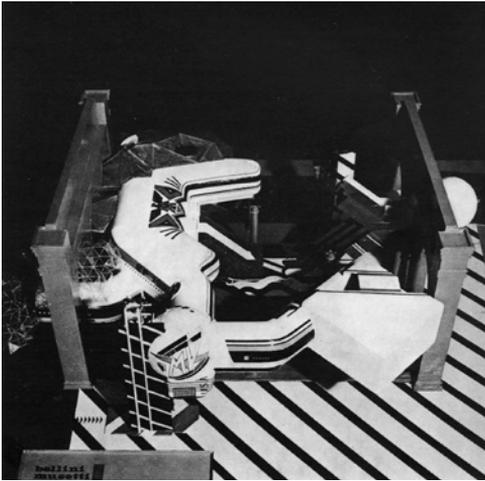


Abb. 2 Bellini, Musetti und Pedrini, Studentenprojekt, das im Rahmen des Seminars «Spazio di Coinvolgimento» (1966–1967) unter der Leitung von Leonardo Savioli realisiert wurde

in einigen Fällen stellen diese Projekte sogar eine geradezu ideologische Inspiration dar. Die Diskothek symbolisiert eine Weise, den architektonischen Raum zu denken und die Stadt zu organisieren. Die sicherlich nicht erschöpfende Auswahl an Arbeiten, die im Folgenden genannt werden, zeichnet eine Steigerung nach – sowohl auf der Ebene des Darstellungsmaßstabs als auch hinsichtlich der ideologischen Implikationen der Projekte. Das *Piped Environment* dient als Ausgangspunkt für ein Nachdenken über den Fortschritt der Audio-Technologie und deren Einfluss auf die Perzeption der Nutzer. Die Forschung über *Piper* bezeugt die Neugier der «radikalen» italienischen Architekten, mit der diese den innovativen Programmen in der Lehre der Architektur begegneten, zu denen auch der Nachtclub zählen kann. Andere Beispiele multimedialer

Diskotheken bezeugen die Anziehungskraft dieser Programme auf Künstler, die sich für die Produktion von aufsehenerregenden Environments interessierten. Schließlich greifen zwei visionäre Stadtprojekte auf Bilder zurück, die mit der Diskothek verbunden sind, um eine neue ideale Gesellschaftsstruktur zu denken. Zusammen genommen illustrieren all diese Beispiele, inwiefern der konkrete Akt des Bauens nicht in einem formal fixierten Resultat mündet, sondern eher in einer Abfolge perzeptiver Erfahrungen und Stimulationen. Jenseits formaler Aspekte zeichnet sich die Architektur dieser experimentellen Projekte dadurch aus, dass sie mittels technologischer Dispositive künstliche, wechselnde Atmosphären schafft und Environment-Effekte erzeugt. Diese Verlagerung der Rolle des Architekten weg vom gebauten Objekt und hin zur erlebten Erfahrung verändert unausweichlich auch die Rolle der Nutzerin und des Nutzers. Sind diese in den multimedialen Environments kaum mehr als rezeptive Objekte, so werden sie in den urbanen Visionen, auf die am Schluss dieses Textes eingegangen wird, zu den eigentlichen Gestaltern der Orte, die sie bewohnen.

Piped Environment

Es scheint, als habe alles mit Bell, Baird, Faraday und all den anderen angefangen, auch wenn ich bezweifle, dass sie das so gesehen hätten. Ihr Verdienst war es, die technischen Hilfsmittel zu entdecken, die schließlich zum *Piped Environment* führten. Die Unmittelbarkeit der elektrischen Reaktion brachte die Unabhängigkeit von der Sonne für Licht und Wärme und brachte Lösungen für viele andere Situationen, in denen die Wirkungsverzögerung eine missliche Einschränkung geworden war. Und dann führte die Übertragung von Klang im Dienste der Kommunikation zu einer unendlichen Expansion der verfügbaren Informationen und der Austauschdienste.²

² Dennis Crompton, *The Piped Environment*, in: Peter Cook u. a. (Hg.), *Archigram*, London (Studio Vista) 1972, 83.

Laut Denis Crompton, einem Mitglied der englischen Architektengruppe Archigram,³ tauchte das *Piped Environment* erstmals zur Zeit der Generation seiner Eltern auf, in jener Epoche also, in der Systeme der Audio-Aufnahme und -Diffusion erfunden wurden. Ursprünglich wurden Musikaufnahmen über Radio oder Telefon übermittelt. Sie erzeugten eine individuelle, hoch personalisierte Umgebung, die sich anderen nicht aufdrängte, solange sie nicht an eine entsprechende Anlage angeschlossen waren. Seit Verstärker und Lautsprecher erfunden wurden, ging es mit dieser persönlichen Hörqualität bergab und wir sind in eine Welt kollektiver Klangexzesse eingetaucht.⁴ Die Verwendung von Kopfhörern, also individuelles Hören, erlebte, so Crompton, mit der Erfindung tragbarer Transistorradios eine Wiederkehr: «Der Astronautenkult, damit der Hifi-Mensch jetzt in Schwerelosigkeit dasitzen und aus sich selbst in Vollfrequenz-Stereosound heraustreten kann, ohne gleich das ganze Gebäude in seine Erfahrung hineinzuziehen.»⁵ 1972, als der Text *The Piped Environment* veröffentlicht wurde, war der Walkman zwar noch nicht erfunden, aber die Technologie schon so weit, dass sie Crompton bereits von einem Eintauchen in tragbare Klang-Umgebungen träumen ließ. 1979, als Sony den *TPS L2* herstellte, das erste Modell des Walkmans, wurde der «Astronautenkult» erfolgreich Realität und das individuelle und mobile Hören alltägliche Praxis. Crompton, wie alle Mitglieder von Archigram, glaubte an das der Technologie innewohnende Potenzial, die Rolle der Architektur und der Stadt neu zu denken. Die Architektur entwarf nicht länger physische Objekte, sondern konstruierte Umgebungen, und diese Umgebungen galten als Erweiterung der menschlichen Erfahrung. «Wenn es beim Environment darum geht, die menschliche Erfahrung zu erweitern, dann liegen die Mittel, um dies zu erreichen, darin, gegenwärtige Technologien zu pushen.»⁶

Seit dem Aufkommen der Moderne haben die Architekten den technologischen Fortschritt als eine Möglichkeit begriffen, sich von der Dominanz der Natur zu befreien. Wie Crompton betont, bot die Elektrizität im Hinblick auf Licht- und Wärmeversorgung Autonomie gegenüber der Sonne, zugleich hat sie mit der Erfindung von Aufnahmesystemen auch dazu beigetragen, die räumlichen und zeitlichen Grenzen der Schallübertragung zu überwinden. Dank der elektroakustischen Technologie sind Klang und Musik nicht mehr nur der momentane Effekt einer mechanischen Bewegung, sondern auch ein in Raum und Zeit reproduzierbares Phänomen.⁷ Diese technologische Revolution hat etliche Konsequenzen, wobei die einschneidendste sicherlich darin besteht, dass das gewohnheitsmäßige Musikhören mehr und mehr zu einer alltäglichen Konstante wird. Lautsprecher, Verstärker, Radio, Stereo: Dank dieser Objekte dringt die Musik in das Haus, das Büro, den Supermarkt oder den Fahrstuhl ein, ohne noch länger auf eine Performance in Echtzeit angewiesen zu sein. Darüber hinaus wird das Hören verschiedener populärer Musikgenres im Verlauf des 20. Jahrhunderts eine weitverbreitete Gepflogenheit, die nicht mehr nur den eingefleischten Konzertgängern vorbehalten ist. Orte wie der *night-club* oder die Diskothek nehmen diese Form der Unterhaltung auf.

³ Die Gruppe Archigram wurde 1961 gegründet und bestand aus Warren Chalk, Peter Cook, Dennis Crompton, David Greene, Ronald Herron und Michael Webb.

⁴ «Diese individuelle Qualität verkam und irgendwann tauchten wir alle in die Welt der Hifi-Fanatiker ein, die Welt der 100-Watt-Schläge aus Vortexton- und Tannoy-Lautsprechern, jedenfalls war das die Form der Erfahrungserweiterung, hinter der wir her waren.» Crompton, *Piped Environment*, 83–84.

⁵ Ebd., 84.

⁶ Ebd.

⁷ «Die Leichtigkeit, mit der Schallplatten in Raum und Zeit reisen, hat den kontinuierlichen Stimix und eine wachsende Globalisierung ermöglicht, die die populäre Nachkriegsmusik charakterisieren. Obwohl nicht unbedingt eine Konzerthalle ohne Wände, überwindet die Aufnahmetechnologie dennoch die Grenzen von Nachbarschaft und Nation. Sie durchquert auch auf signifikante Weise die Zeit: Aufnahmen sind jetzt einfach erhältlich und haben eine längere Lebensdauer als Live-Musik; sie verbreiten und bewahren Klang auf effiziente Weise. Die *disc culture* nutzt das Vermögen der Aufnahmetechnik, Raum und Zeit zu binden, und erlangte dadurch ihren besonderen Rang.» Sarah Thornton, *Club Cultures. Music, Media and Subcultural Capital*, London (Verso) 1995, 70.

«Piper»

Am Ursprung der «radikalen» Neo-Avantgarde standen jene Studenten und Studentinnen – die künftigen «radikalen»⁸ Architekten –, die am Ende ihrer Ausbildung an der Fakultät für Architektur in Florenz ein Seminar besuchten, das für die Ideen, die sich im Folgenden entwickeln sollten, ganz besonders prägend war. In dem ausgesprochen akademischen Lehrkontext, der an der Universität von Florenz und insbesondere in der Periode, die '68 vorausging, herrschte, organisierte Leonardo Savioli, der dort Professor war, in den Jahren 1966–1967 ein Studio für ein Raumgestaltungsprojekt zum Thema «*spazio di coinvolgimento*» – was sich mit «Raum der Teilhabe» übersetzen lässt.⁹ Die jungen, frisch diplomierten Studenten Adolfo Natalini und Paolo Deganello, jeweils künftige Mitglieder der Gruppen Superstudio und Archizoom,¹⁰ assistierten Savioli; die Architekten Pietro Derossi – künftiges Mitglied der Gruppe Strum¹¹ – und Maurizio Sacripanti nahmen an dem Projekt als externe Kritiker teil. Unter den verschiedenen Programmen, die sich mit Entspannung und Unterhaltung beschäftigten, wurde insbesondere ein Thema erforscht: *Piper*. «*Piper*» entstammt dem Namen eines Lokals – *Piper Club* –, das 1965 in Rom eröffnete und für die Anhänger des lokalen *dolce vita* zu einem mythischen Ort wurde.¹² Der *Piper Club*, der sich in einem alten Kino befand, war in Stil und musikalischem Programm von der englischen *beat*-Szene beeinflusst. An den Wänden des Clubs war die Pop-Art Andy Warhols, Claudio Cintolis und Mario Schifanos ausgestellt, während Stroboskoplicht auf die Tanzfläche projiziert wurde. Viele italienische sowie internationale Stars kamen hierher, um sich an diesem Geburtsort des mondänen Roms sehen zu lassen. Der *Piper Club* wurde sehr schnell zu einem Modell und regte die Produktion ganz besonders einflussreicher Projekte an. Die Suche nach räumlicher Flexibilität stand im Zentrum von Saviolis Interesse für *Piper*. Die Studenten waren zu dieser Zeit bestens über die Entwicklungen in der englischen Pop-Kultur auf dem Laufenden und insbesondere über die Produktionen von Archigram. Von Archigram entliehen sie einerseits das Prinzip, Technologie als sowohl funktionale als auch ästhetische Ikone und als Triebkraft eines Projekts einzusetzen. Andererseits übernahmen sie eine Kompositionsmethode, die von der Frage des Darstellungsmaßstabs losgelöst war: Verfremdung und Verschiebung des Maßstabs, Assemblage, Montage und Dekomposition sind die Methoden, die zur Anwendung kamen, um Modell-Objekte zusammensetzen, die wie «vollendete Pop-Objekte» [*«objets pop finis»*] aussahen und als solche nicht auf die Möglichkeit einer konkreten Realisierung angewiesen waren.¹³

In ihren Studienprojekten erkennt man ein Vokabular, das sie mit den englischen Pop-Architekten teilten und in dem im Wesentlichen von netzförmigen Strukturen, subtilen Schalen und pneumatischen Membranen und Volumen die Rede ist.

⁸ Zu den Studenten, die an dem Seminar teilnahmen, kann man folgende zählen: Fabrizio Fiumi und Paolo Galli, die Gründer der Gruppe 9999, Dario Bartolini, der künftige Archizoom, Alessandro Poli und Roberto Magris, das künftige Superstudio, Carlo Bachi von UFO, Alberto Breschi und Giuliano Fiorenzuoli, die Mitbegründer der Gruppe Ziggurat, des Weiteren Lorenzo Barbieri, Massimo Cardini und Guido Coggiola, wichtige Persönlichkeiten in den Folgejahren. Vgl. Paola Navone, Bruno Orlandoni, *Architettura «radicale»*, Segrate (Documenti di Casabella) 1974, 25.

⁹ Leonardo Savioli, Adolfo Natalini, *Spazio di coinvolgimento*, in: *Casabella*, Nr. 326, Juli 1968, 32–45.

¹⁰ Die beiden Gruppen bildeten sich im Winter 1966–67. Die Mitglieder von Superstudio waren: Gian Piero Frassinelli, Alessandro Poli, Roberto Magris, Adolfo Natalini und Cristiano Toraldo di Francia. Die Gruppe Archizoom bestand aus: Andrea Branzi, Gilberto Corretti, Paolo Deganello, Massimo Morozzi, Dario Bartolini und Lucia Bartolini.

¹¹ Pietro Derossi, Giorgio Ceretti und Riccardo Rosso gründeten 1971 die Gruppe Strum.

¹² Der *Piper Club* entstand auf Betreiben der Unternehmer Giancarlo Bornigia, Amerigo, Crocetti und Pier Gaetano Tornelli. Dieser große Nachtclub, der sich in der 9 Via Tagliamento in Rom befand, wurde schnell ein großer Erfolg und erwarb sich einen internationalen Ruf.

¹³ Navone, Orlandoni, *Architettura «radicale»*, 1974, 26.

Einige der Seminarteilnehmer hatten schon bald nach diesem Forschungsjahr an der Universität die Möglichkeit, echte Aufträge von Nachtclubs in verschiedenen Städten Italiens anzunehmen. 1968 publizierte die Zeitschrift *Domus* einen Artikel, der mit «Divertimentifici»¹⁴ – «Vergnügereien» – betitelt war, der über zwei neu realisierte Projekte berichtet: Der *Piper-Plurichub* in Turin und der *Altro Mondo Club* in Rimini der Architekten Pietro Rossi – der Savioli bei dem weiter oben erwähnten Kurs assistierte – und Giorgio Ceretti, auch er ein künftiges Mitglied der Gruppe Strum. Die beiden Clubs basierten auf dem Prinzip einer «Konservendose» [*boîte*],¹⁵ die wechselnde und je nach Notwendigkeit modulierbare Stimmungen enthielt, sodass dem jeweiligen Klientel eine entsprechende Programmgestaltung angeboten werden konnte. Das Volumen des netzförmigen Raums ließ sich dank beweglicher Ausstattungen vielfach verändern. Stühle, Wandleisten und Techniktürme standen alle auf Rollen und konnten bei Bedarf verschoben werden. Anstatt feststehende Räume zu gestalten, waren diese Räume wie sogenannte Klangmaschinen konzipiert. Derartige Räume konnten von Theateraufführungen über Konzerte und «Discos» bis hin zu Kunstausstellungen die unterschiedlichsten Veranstaltungstypen aufnehmen. Ob Beatmusik oder Hippieszene: Diese Architektur, die auch als *swinging* (sic) bezeichnet wurde, antwortete schnell auf alle aktuellen Stile und Moden.

1969 realisierte die Gruppe Superstudio in einem alten, zuvor überfluteten Keller von Florenz *Mach 2*.¹⁶ Weiterverfolgt wurde hiermit die Idee einer von der Außenwelt abgeschlossenen Konserve als Behältnis atmosphärischer Effekte – Töne, Lichtstimmungen, Gerüche. Das Innenvolumen, das ganz buchstäblich in die Erde versenkt worden war, war von einem Netz bloßliegender Vorrichtungen durchzogen. Indem die technische Infrastruktur nach außen verlagert war, unterstrichen die Kabel, Glühbirnen und Lautsprecher die Wiedererkennbarkeit des Projekts: Es zitierte ein im Imaginären jener Epoche mythisch gewordenes U-Boot – das *Yellow Submarine* der Beatles (1968) – und wurde von der Gruppe als ein märchenhaftes Spiel bunter Lichter beschrieben, die sich in den schwarzen Keramikoberflächen, die den Boden bedeckten, und den

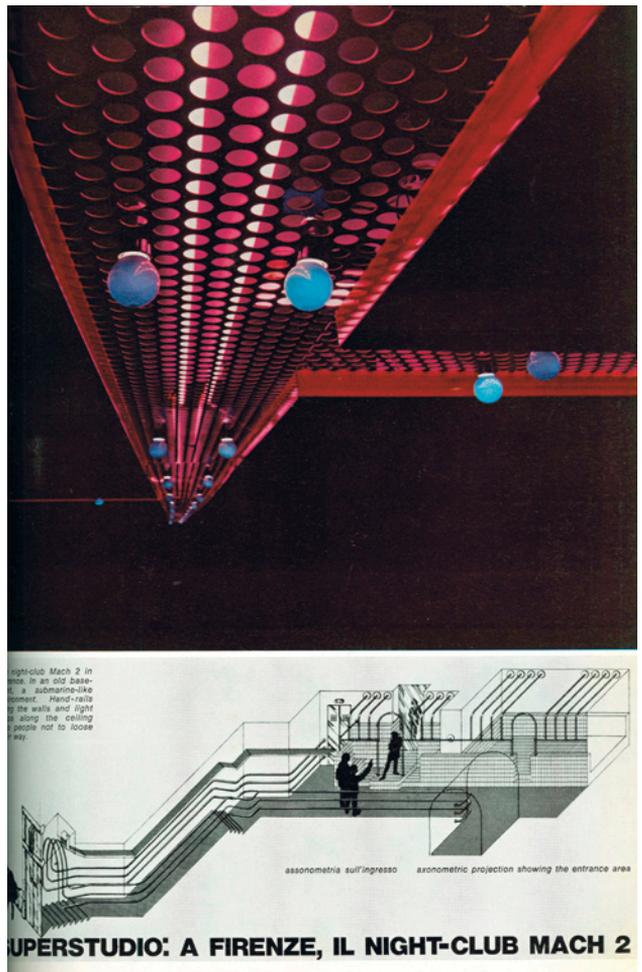


Abb. 3 Superstudio, *Mach 2*, Florenz, Italien, 1968

¹⁴ Tommaso Trini, Divertimentifici, in: *Domus*, Nr. 458, Januar 1968, 13–16.

¹⁵ Carlotta Darò spielt hier mit dem Doppelsinn von *boîte*, welche einerseits als *boîte de nuit* «Nachtclub» oder «Diskothek» bedeutet, eigentlich aber schlicht «Büchse» oder «Konserve» heißt. (A. d. Ü.)

¹⁶ Superstudio, Tre architetture nascoste, in: *Domus*, Nr. 473, April 1969, 18–22.

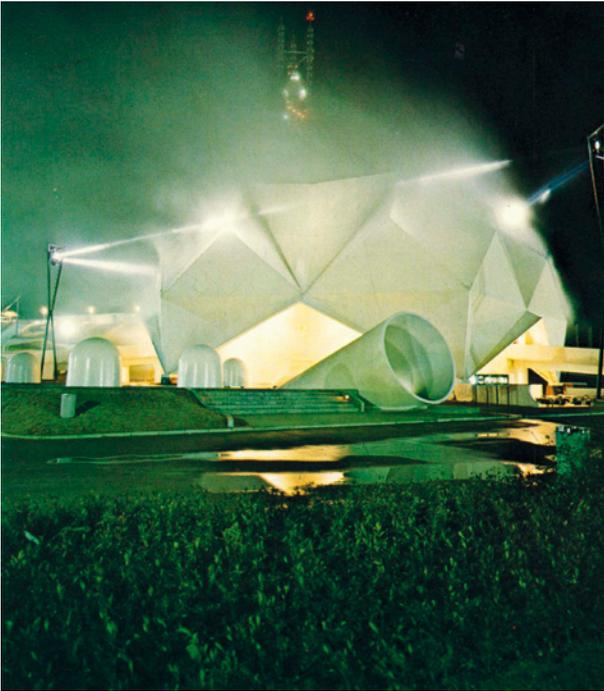


Abb. 4a Experiments in Art and Technology, *Pavillon Pepsi* (Außenansicht), Osaka, 1970

spiegelnden Bullaugen brechen sollten.¹⁷ Die englische Pop-Szene war eine der wesentlichen Referenzen für diese Architekturbewegung, die Florenz oder besser: die Wiege der klassischen Kultur vom Gewicht der Geschichte befreien wollten. So gab es Stimmen, die die verheerende Überschwemmung im Jahre 1966, die viele Kunstwerke der Stadt zerstörte, als anschauliches Zeichen für einen radikalen Wechsel interpretierten, der dazu antreibe, nach neuen Orientierungspunkten zu suchen, und zwar an neuen Horizonten und nicht länger zwischen den Monumenten der Vergangenheit.¹⁸

Kunst aus der «Konserve»

Implizierten diese ersten Projekte meistens noch das Vorhandensein einer musikalischen Performance und gehörten damit eher in die Kategorie des Nachtclubs, ersetzte die Diskothek im eigentlichen Sinne endgültig die Anwesenheit von Musikern durch das Abspielen von Musikaufnahmen, die höchstens noch von einer neuen legendären Figur gesteuert und beeinflusst wurden, derjenigen des Disc-Jockeys, der an den Knöpfen seines Musiktischs dreht. Die Diskothek, die auf Französisch auch *boîte de nuit* oder *boîte* heißt, ist ein Ort, an dem mittels eines Systems, das die Umgebung kontrolliert, die Sinne stimuliert werden. Das Innere einer geschlossenen Hülle wird über die technische Ausstattung mit Licht, Klang und Luftzirkulation versorgt, sodass künstliche Ambiente entstehen.

Ein anderes Projekt, wiederum eine Frucht neo-avantgardistischer Forschung, diesmal allerdings der amerikanischen, zeigt die Macht, die dem Bild der Diskothek als Inspirationsquelle innewohnte. Im Rahmen der Weltausstellung wurde 1970 in Osaka der *Pepsi-Pavillon* gebaut, der auf ganz besonders signifikante Weise den Stellenwert des technologischen Experiments und seine Anwendung auf die Architektur vor Augen führte.

Der Vize-Präsident für Marketing der Firma Pepsi, David Thomas, lud Experiments in Art and Technology (E.A.T.) und die Inhaber einer berühmten New Yorker Diskothek des East Village – *Electric Circus* – ein, ihre jeweiligen Vorschläge für den Pavillon einzureichen, der gemäß seinem Wunsch eine Art «große multimediale Diskothek» verkörpern sollte. Das Projekt, das schließlich angenommen wurde, war das von E.A.T. 1966 von den Ingenieuren Billy Klüver – ein ehemaliger Ingenieur bei Bell Telephone Laboratories – und Fred Waldhauer sowie den Künstlern Robert Rauschenberg und Robert Whitman

¹⁷ Ebd.

¹⁸ Adolfo Natalini, Alessandro Poli, Cristiano Toraldo di Francia, *Viaggio con la matita fra gli artefatti del mondo contadino*, in: *Modo*, Nr. 7, 1978.

gegründet, verband E.A.T. Kunst und Wissenschaft, um für die Öffentlichkeit zugängliche Räume und Installationen zu schaffen.

Der *Pepsi-Pavillon* bestand aus einer Kuppel mit einem Außendurchmesser von 120 m und einem Innendurchmesser von 90 m, die von dem Architekten John Pearce entworfen und von dem Architektur- und Ingenieurbüro Takanata Komunten realisiert worden war. Eine Gruppe von Künstlern hatte an seiner Konzeption und Realisierung mitgearbeitet und war dabei dem Schlagwort gefolgt, mit dem Robert Rauschenberg geworben

hatte: Die Erzeugung multisensorieller Erfahrung durch ein «unsichtbares Environment». Die Liste der Personen, die an diesem Projekt mitgewirkt haben, ist schier endlos und umfasst mehr als 40 Ingenieure und etwa 20 Künstler. Eine außergewöhnliche Synergie von Kompetenzen im Dienste einer totalen Erfahrung für den Besucher und die Besucherin. Dieses Environment bestand aus verschiedenen Elementen.¹⁹ Die *Fog Sculpture* der Bildhauerin Fujiko Nakaya war ein von Wasserdämpfen erzeugter Nebel, der den Pavillon einhüllte; der *Suntrack* von Forrest Myers war ein dreieckiges Bild, das auf das Dach des Pavillons projiziert wurde und der Sonnenbahn folgte; die sieben *Floats* von Robert Beer bestanden aus schwebenden Skulpturen, die sich auf dem Vorplatz mittels eines Systems versteckter, drehbarer Räder durch den Nebel bewegten und dabei Töne von sich gaben. Der *Light Frame* von Forrest Myers bestand aus vier vertikalen Stäben, die die vier Ecken des Platzes begrenzten und an deren oberen Ende Xenonlichtkegel Lichtspiele erzeugten. Der geneigte Tunnel am Eingang war seinerseits in 13 Sektionen unterteilt, die aus verschiedenen Materialien gefertigt waren – von Asphalt bis Rasen –, während der Innenraum, der *Clam Room* – der die Form einer Venusmuschel hatte –, aus einem weichen Boden bestand und vielfarbige Laserlichtstrahlen auf die Besucher aussandte. In der Mitte befand sich der *Miroir* (sic), eine Kugel, deren Umhüllung aus einem feinen Melinex-Film gefertigt war und von einem Druckluftsystem aufgespannt wurde. Das Bild der Besucher und des Ortes wurde auf die Seitenwände projiziert und erzeugte auf diese Weise ein Schwebefühl. Schließlich erhielten alle Besucher und Besucherinnen spezielle Kopfhörer: Sie lieferten eine Vielzahl durchdringender Klänge, die sich gemäß dem Ort, an dem man sich gerade aufhielt, und den verschiedenen im Boden eingesetzten Materialien veränderten. David Tudor hatte das Ensemble der Klangeffekte in Zusammenarbeit mit Robert Whitman geschaffen. Ein System, das aus 37 Lautsprechern bestand, aus 32 verschiedenen Eingängen gespeist wurde und über ein zentrales

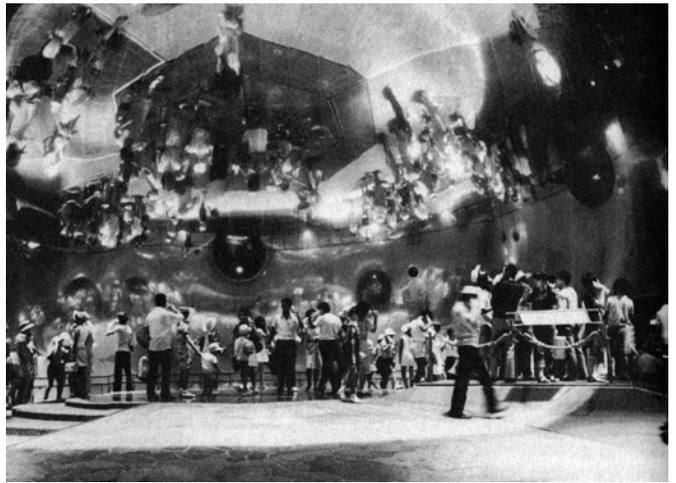


Abb. 4b Experiments in Art and Technology, *Pavillon Pepsi* (Innenansicht), Osaka, 1970

¹⁹ Die Geschichte des Projekts und die genaue Beschreibung der Dispositive des Pavillons gibt Sylvie Lacerte, www.olats.org/pionniers/ppj/eat/eat.php, gesehen am 27 April 2010.



Abb. 5 François Dallegret, Joseph Baker, Projekt für *Palais Métro*, 1967

²⁰ Weitere technische und detailierte Beschreibungen des Ensembles finden sich bei Elsa Garmire, An Overview, in: Billy Klüver, Julie Martin, Barbara Rose (Hg.), *Pavilion. Experiments in Art and Technology*, New York (E. P. Dutton & Co., Inc.) 1972, 173–206.

²¹ Ebd., xiv.

²² John Pearce, An Architect's View, in: Klüver u. a. (Hg.), *Pavilion*, 256.

²³ Ebd., 258.

²⁴ Für mehr Informationen zu den Realisierungen, vgl. André G. Bourassa, Jean-Paul Mousseau, Pour un nouvel espace scénique, in: *Études françaises*, Bd. 34, Nr. 2–3, 1998, 125–139.

Kontrollpult bedient wurde, erzeugte ausgehend von drei perzeptiven Prinzipien auf technische Weise verschiedene Klangerfahrungen: 1. die Klanglinie: ein Signal, das von einem Lautsprecher zum anderen mit einer Geschwindigkeit von einer Drittel Sekunde verlief; 2. der Klangpunkt: ein einziges Signal, ausgesendet von einem Lautsprecher, welcher an einem spezifischen Punkt in der Kuppel installiert wurde; 3. Immersion: oder der Umgebungsklang, d. h. Signale, die von überall her kommen.²⁰ Die Besucher wurden so in ein Bad verschiedener Empfindungen getaucht und machten auf ihrer Reise ins Innere des Pavillons eine ganze Reihe wechselnder und ephemerer Erfahrungen. Für Billy Klüver war der Pavillon ein Kunstwerk: «Der Pavillon war ein Kunstwerk in seiner Einheit und Integrität und ebenso ein unerforschter Theater- und Konzertraum, ein Aufnahmestudio für Mehrkanal-Kompositionen und ein Feldforschungs-Laboratorium für wissenschaftliche Experimente.»²¹

Aus der Sicht des Architekten John Pearce hatten sich die Künstler von Anfang an als «anti-Expo» erklärt und behauptet, der beste Pavillon sei ein Nicht-Pavillon: «Die ideale Lösung wäre ein Pavillon gewesen, der hätte verschwinden können.»²² Es seien, berichtet der Architekt, im Folgenden mehrere physikalische Lösungen vorgeschlagen worden, um auf diese Idee des Verschwindens zu antworten, wie zum Beispiel Locheingänge, Wasserfontänen und Lichtspiele, die Form und Struktur des Pavillons verborgen hätten. Folglich bestand die Rolle des Architekten darin, die Zirkulation des Publikums im Inneren dieses Raums zu organisieren und dessen Funktionieren zu gewährleisten: «Dienstleistungsbereiche, öffentliche Toiletten, Büros etc. waren nie ein Problem und wurden somit nie diskutiert. Es wurde erwartet, dass sie verschwinden, und also verschwanden sie.»²³ Im Inneren, berichtet Pearce weiter, sollten die technischen Hilfsmittel, die Klimaanlage, die elektrischen Schaltkreise etc. in das Projekt integriert werden; der Architekt hatte vollkommen freie Hand – mit der einzigen Einschränkung, den Absichten der Künstler nicht in die Quere zu kommen. Zwischen Ingenieursleistung und Kunst wurde der Architekt zu einer Art Interface, an dem die unterschiedlichen Informationen zusammenfließen, und seine eigentliche Arbeit blieb vollkommen unsichtbar. Alles in allem war der *Pepsi-Pavillon* also ein Erfahrungsraum. Licht, Klang und taktile Empfindung bestimmten diesen spezifischen Ort und ersetzten letztlich die gebaute Architektur.

Auch die Diskothek war Ort diverser sensorielle Experimente, die andere Künstler, wie z. B. Jean-Paul Mousseau, der zwischen 1966 und 1976 vier Diskotheken in Montréal realisiert hatte, durchführten: «Diskos [*boîtes*] mit totaler Atmosphäre», die unter Rückgriff auf Ton- und Lichteffekte sowie mit der Idee, dem Ganzen Gerüche hinzuzufügen, umgesetzt wurden.²⁴ Oder auch *Voom Voom*, ein Nachtclub in Saint-Tropez, den Nicolas Schöffer 1966 in Zu-

sammenarbeit mit dem Architekten Paul Bertrand realisierte. Schöffers nutzte bereits existierende technische Mittel, wie das Prisma und das Microtemp, um lichtdynamische Effekte zu erzeugen, die wie «neuronale Massagen» auf das Publikum einwirken sollten. *Voom Voom* war für Schöffers lediglich die Umsetzung seines urbanen Ideals in kleinerem Maßstab. 1969 veröffentlichte er sein visionäres Projekt einer «kybernetischen Stadt», das die Ausdehnung des Prinzips der Umgebungskontrolle und der Konditionierung ihrer Bewohner durch einen etwas unklaren Bezug auf die Kybernetik vorsah.²⁵ Das Projekt von François Dallegret, das 1968 in Zusammenarbeit mit dem Architekten Joseph Baker entstand, war zunächst als Fragment für eine unterirdischen Stadt in Montréal gedacht und ist seinerseits ein Vorschlag, der zwischen der Idee der Disko als Ort der Unterhaltung und einem weiter gefassten urbanen Ideal angesiedelt ist.²⁶ *Palais Métro* war ein großes Einkaufszentrum, das man direkt mit der Metro erreichen konnte. Eine röhrenförmige Gerüststruktur ermöglichte eine große Flexibilität in der Nutzung. Zwischen Geschäften und Cafés bot *Palais Métro* Plattformen für verschiedene Veranstaltungen und Spektakel: Kunstausstellungen, Jazzkonzerte, Rock'n'roll Bands, Tanzspektakel, Straßenmusiker, Modenschauen und Filmdreh. Dallegrets Projekt, das sich als «avantgardistisches Einkaufszentrum» und Ort der «Anti-Tradition» definierte und nie realisiert wurde, nutzte die unterirdische und abgeschlossene Lage, um die Stadt in eine Megadisko zu verwandeln, die die «geometrischen Formen und psychedelischen Farben zeitgenössischer Kunst» kombinierte.²⁷

Urbane Jukeboxen

Diskotheken stellten einerseits ein angewandtes Laboratorium für verschiedene Künstler dar, andererseits war das Ideal der totalen Umgebungskontrolle auch bestimmten theoretischen Positionen im Architektur-Diskurs eigen. Reyner Banhams *The Architecture of the Well-Tempered Environment* ist ein wesentliches Referenzwerk, wenn es darum geht, die Suche nach einer progressiven Verbindung zwischen dem Begriff der Architektur und dem des kontrollierten Environment nachzuvollziehen, insbesondere was das Klima betrifft.²⁸ Banham unternimmt eine Lektüre der Moderne unter dem Gesichtspunkt der Technik und distanziert sich dabei von jeder stilistischen Interpretation des Funktionalismus in der Architektur. Der britische Kritiker war der Ansicht, dass bei bestimmten Protagonisten der amerikanischen Architekturlandschaft wie Frank Lloyd Wright und Louis Kahn die Technik das Projekt hervorbringe, sowohl in der Form als auch im Gebrauch, und sich hierin das wahre Gesicht der modernen Architektur offenbare. Der anfängliche Gegensatz und zunehmende Übergang von Massivem zu Fluidem, von einer Architektur der Strukturen hin zu einer Architektur der Energie charakterisiere diesen Ansatz der modernen Architektur, deren glühender Fürsprecher Banham in den 1960er Jahren war. Ganz besonders lagen Banham die Ideen seiner Landsleute von Archigram am

²⁵ Nicolas Schöffers, *Die kybernetische Stadt*, München (Moos) 1970 (frz. 1969). Schöffers veröffentlichte einige Jahre später ein zweites Werk über urbane Theorie, dessen Titel eindeutig auf das Werk von Le Corbusier verweist: Nicolas Schöffers, *La nouvelle charte de la ville*, Paris (Éditions Denoël-Gonthier) 1974. In einem Gespräch über *Voom Voom* antwortet Schöffers:

«M. D.: Denken Sie nicht, dass dieser Freizeit-Komplex eine Form der Konditionierung des Publikums ist?

S. N.: Doch. Aber es ist eine ästhetische Konditionierung. Alle Nachtclubs sind Formen der Konditionierung, aber von unten. Man kann sich dieser Form der Freizeitgestaltung nicht widersetzen, die im Gegensatz zur intellektuellen Mühe viel eher auf die Entspannung und das trifft, was ich «sexuelle Freizeitvergnügen» nenne, aber man kann der Konditionierung eine Ausrichtung geben, ein ästhetisches Element einführen. Das ist es, was ich zu machen versucht habe.

M. D.: Warum haben sie dieses Ensemble realisiert?

S. N.: Aus einem urbanistischen Anliegen heraus. Es gibt Komplexe des Urbanismus: Arbeit, Erholung, Freizeit. Hier habe ich einen Freizeit-Komplex verwirklichen können, so wie ich wollte, ohne irgendeinen Zwang.» Denise Mîge, Nicolas Schöffers, *Les merveilleux mirages de Schöffers*, in: *Arts*, Nr. 17, August 1966, o. S.

²⁶ Joseph Baker, *Psychedelic Marketing. Palais Metro*, in: *Art in America*, Bd. 56, Nr. 4, Juli–August 1968, 92–93. Das Projekt *Palais Métro* und die Diskotheken von Jean-Paul Mousseau wurden in der Ausstellung *Environnement total: Montréal 1965–1975*, gezeigt, *Centre Canadien d'Architecture*, 2009. Die Ausstellung wurde im Rahmen eines Forschungsseminars der Université de Montréal realisiert (und organisiert von Alessandra Ponte).

²⁷ Ebd.

²⁸ Reyner Banham, *The Architecture of the Well-Tempered Environment* [1969], Chicago (The University of Chicago Press) 1984.

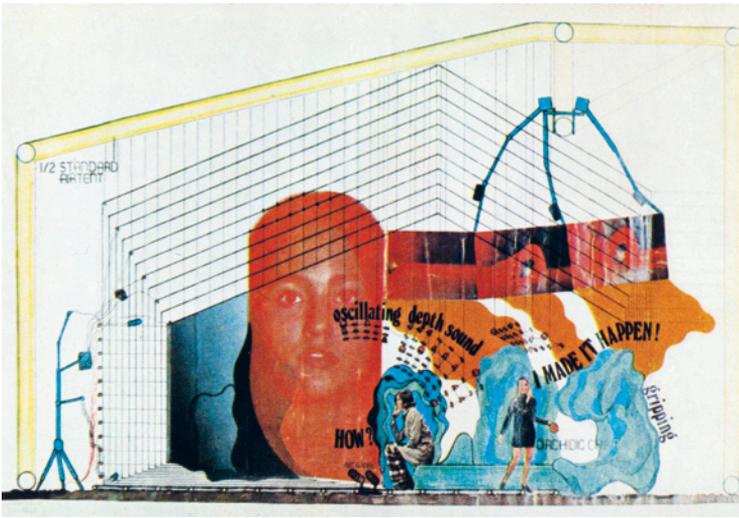
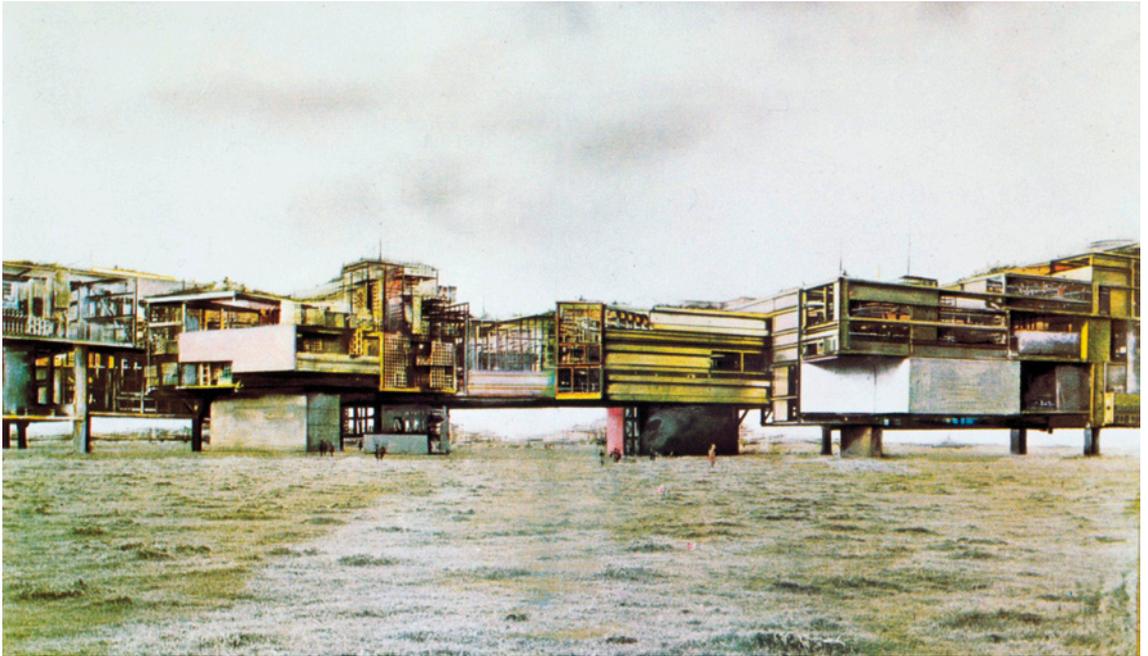


Abb. 6 Archigram, *Instant City*:
Audio-Visual Juke Box, 1968

Das Projekt *Instant City* (1968) ist hierfür zweifellos das beredteste Beispiel. *Instant City* besteht im Wesentlichen aus einem multimedialen Equipment, das per Zeppelin und Lastwagen transportiert werden kann und sich auf ein bereits existierendes urbanes Zentrum aufpropft, um die dortigen Einwohner auf den Geschmack an den Wohltaten einer dynamischen Metropole zu bringen; einer Metropole, in der ein dichtes Informationsnetz verschiedene Gemeinschaften miteinander verbindet, aber auch in direktem Kontakt mit der Gastortschaft steht. Pneumatische Strukturen und Zelte tragen ein audiovisuelles System sowie das Equipment für die elektrische Beleuchtung. Die *Audio-Visual Juke Box* besteht aus Maschinen, die es den Anwohnern ermöglichen, sich an ein aus einer ganzen Palette audiovisueller Programme ausgewähltes Environment anzuschließen. Es handelt sich hierbei um Roboter, die dazu fähig sind, das Environment gemäß dem Willen der Benutzer zu beeinflussen. Diese Maschinen stammen von anderen prototypischen Apparaten ab, die 1999 in Oslo realisiert wurden und *Soft Scene Monitor* genannt wurden. Im Inneren einer geschlossenen Kabine saß das Publikum in komfortablen Sesseln und war von allen Seiten in ein audiovisuelles Environment getaucht, das seiner Regie unterstand. Mit einer Fernbedienung, die in die Armlehne des Sessels eingelassen war, konnten die Besucher und Besucherinnen gemäß ihrer Vorlieben auswählen. Das Bild der Jukebox verweist auf die Idee der musikalischen Unterhaltung, aber auch auf das Prinzip einer Vielfalt in der Auswahl, die dem Benutzer und der Benutzerin angeboten wird. Die Kontrolle der Environments wird nicht von einem Regisseur oder Disc-Jockey – oder in diesem Fall einem Architekten – aufgezungen, sondern sie kommt <von unten>, vom Wunsch des Bewohners oder der Bewohnerin. *Instant City* stellt mit seinem Equipment eine Art technologisches Interface dar, das die Möglichkeit bietet, zu kommunizieren, sich zu informieren und sich frei zu unterhalten.

²⁹ Banham publizierte mehrere Projekte von Archigram in seinem Werk über die Mega-Struktur: Reyner Banham, *Megastructure. Urban Futures of the Recent Past*, London (Thames and Hudson) 1976. Auch die Arbeit von Saviolis Studenten, das Projekt von François Dallegret und *New Babylon* finden in seinem Werk Erwähnung.



Dasselbe soziale Anliegen liegt auf noch entscheidendere Weise dem Projekt *New Babylon* zugrunde, an dem der situationistische Architekt Constant Nieuwenhuis von 1956 bis 1974 arbeitete. Dieses Stadtprojekt geht zunächst von einer politischen Position aus. Der *Homo ludens* – wie die Einwohner von *New Babylon* genannt werden – soll nicht mehr von einer statischen Definition der Räume, die er bewohnt, eingeschränkt werden. Im Gegensatz zu dem Menschen der aktuellen, wesentlich utilitaristischen Gesellschaft wohnt der *New Babylonier* in einer spielerischen und mobilen Stadt, in der jede soziale Beziehung frei und variabel sein soll. Diese ideologische Weichheit spiegelt sich in der Architektur in einem geschlossenen Stadtbild wider, das sich aus der wechselnden kollektiven Kreativität speist. Ein fortlaufendes Gitter bzw. eine Makrostruktur bedeckt wie ein horizontales, regelmäßiges Gerüst die gesamte Erdoberfläche und ist bar jeder ästhetischen Intention. Im Innern findet man Sektoren – *micro-ambiances* –, die durch die Nutzer, die ihr Environment kreativ und variierend wählen können, definiert werden. Das Prinzip dieser geschlossenen Zonen ist mit dem der «Konserve» [*boîte*] vergleichbar: Sie sind von der äußeren Atmosphäre isoliert, werden durch ein technologisches Kontrollsystem verwaltet und ermöglichen somit in totaler Unabhängigkeit von den bestehenden äußerlichen und natürlichen Bedingungen die totale und arbiträre Beherrschung der Innenatmosphäre. Überzeugt davon, dass die Effekte des Environments den psychischen Zustand sehr viel nachhaltiger prägen können, als dies die räumliche Gestaltung vermag, bietet Constant den Bewohnern von *New Babylon* völlige Entscheidungsfreiheit. Wieder spielt Technologie eine

Abb. 7 Constant Nieuwenhuis, *New Babylon*, 1956–1972

entscheidende Rolle; ohne sie könnte die Realisierung dieses experimentellen Kollektivismus nicht stattfinden. An die Stelle des Architekten ist ein pluraler Willen getreten, der sich der revolutionären Kapazitäten der Systeme, die das Ambiente kontrollieren, bedient. In Constants Diskurs findet man erstaunlicherweise das Bild der Jukebox wieder, dieses «musikalischen Möbels», das, einmal in Gang gebracht, den *New Babylonier* konditioniert, stimuliert und unterhält. Wie eine plurisensorielle Jukebox bestimmen die Stimmungen in dieser Stadt die Qualität einer neuen Architektur, die in urbanem, ja globalem Maßstab vervielfacht wird.

In *New Babylon* dient die Klimabildung nicht nur, wie in einer utilitaristischen Gesellschaft, der Nachbildung eines «idealen» Klimas, sondern vielmehr dazu, die Atmosphäre, so weit möglich, zu variieren. In Bezug auf die Telekommunikation dient sie nicht nur, oder nicht hauptsächlich, praktischen Interessen. Sie steht im Dienste spielerischer Aktivitäten, sie ist eine Form des Spiels. Nehmen wir zur Veranschaulichung das Beispiel des typischen Cafés in der Nachbarschaft, ein ruhiges Café, dessen Atmosphäre sich aber plötzlich belebt, wenn ein Neuankömmling eine Münze in die *juke-box* wirft. In *New Babylon* kann jeder jederzeit und egal, wo er sich befindet, die Atmosphäre verändern, indem er ein bisschen die Lautstärke, die Lichtintensität, den Geruch, die Temperatur regelt.³⁰

Die Utopie der Diskothek

Beobachtet man die Abfolge dieser Projekte, zeigen sich wiederkehrende Themen: Die Architektur gewinnt bei dem Großteil der erwähnten Projekte ihre Bedeutung vor allem aus ihrem internen Funktionieren und nicht aus ihrem äußeren Erscheinungsbild. Die Konzentration der Infrastruktur im Inneren jener der Unterhaltung gewidmeten Orte wird im urbanen Maßstab dann in eine Makro- oder Megastruktur übersetzt, die die sich ausbreitenden technologischen Netzwerke in Gang hält. Das Environment im Inneren dieser Architekturen erschafft sich unablässig und auf verschiedene Weisen neu, wobei die Nutzerinnen und Nutzer mehr oder weniger direkt daran beteiligt sind. Die Sprache, mit der diese Architektur beschrieben wird, macht am häufigsten Anleihen beim Pop-Imaginären und erinnert in ihrer Gemachtheit an die Dimension des Spiels und der Unterhaltung. Diese doch sehr verschiedenen Experimente teilen also gemeinsame Ziele, Methoden und Erwartungen. Aber warum nehmen der Nachtclub und die Diskothek als Forschungsobjekte einen so entscheidenden Platz in der architektonischen Neo-Avantgarde ein? Zunächst einmal war die Generation der betreffenden Architekten außerhalb ihres Berufs und als direkte Nutzer durch die Mode der Nachtclubs und der Diskotheken geprägt. Das musikalische Universum des Pop, dann der Disko, das an einigen dieser legendären Orte geboren wurde, erzeugte eine Vorstellungswelt, aus der diese jungen Architekten und Künstler ihre Referenzen schöpften und

³⁰ Constant Nieuwenhuis, Technologie, in: Jean-Clarence Lambert (Hg.), *New Babylon*, Constant. Art et utopie, textes situationnistes, Paris (Les Éditions Cercle d'Art) 1997, 96.

in dem sie ihre Helden verorteten. Darüber hinaus spielt sicherlich der Stellenwert der Technologie eine zentrale Rolle. Die <Disko> [*boîte*] ist buchstäblich der Ort, an dem technische Netze und Infrastrukturen konzentriert werden. Für die Neo-Avantgarde der 1960er Jahre bot der technologische Fortschritt ein weites Repertoire für neue Forschungsrichtungen. Die <Disko> [*boîte*] eröffnete die Möglichkeit, mit dem Schaffen künstlicher Environments in konzentriertem Maßstab zu experimentieren. Das Funktionieren der inneren Strömungen [*flux*] war in dieser Art von architektonischem Programm im Hinblick auf den formalen Aspekt und die stilistische Sprache eines Projekts vorrangig. Nicht zuletzt suchte diese Generation, die auf die internationale Moderne folgte, im Unterhaltungsbetrieb einen Weg, sich den rigiden, manchmal dogmatischen Vorgaben ihrer Väter zu entziehen. In einer Gesellschaft, die eine Periode außerordentlichen Wohlstands erlebte, wie die der glorreichen 1930er Jahre, war die Kreativität der neuen Architektengenerationen ohne falsche Scham von der Unterhaltungsindustrie dominiert. Die *Gesellschaft des Spektakels*, die Guy Debord 1967 als Endstadium des kapitalistischen Systems kritisierte, war in diesem Forschungszusammenhang aber eher der Kontext für die Affirmation neuer sozialer Emanzipationspraktiken. Ohne auf ihr politisches Engagement zu verzichten, fanden die Architekten und Künstler der Sixties ein neues Feld, das es zu erforschen galt und das näher an ihrem Alltag lag; dabei ließen sie ihrer Fantasie freien Lauf, bis hin zu der Utopie einer Gesellschaft, die sich im Rhythmus eines Diskohits bewegt.

Zuerst erschienen in *Intermédialités: histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, Nr. 14, 2009, 85–103. Mit freundlicher Genehmigung der Redaktion *Intermédialités*.

Aus dem Französischen von Franziska Humphreys-Schottmann