

De *Voom Voom* a *The Chemical Brothers*: intensificación de la experiencia arquitectónica en ambientes lúdico-festivos.

From *Voom Voom* to *The Chemical Brothers*: intensification of architectural experience in playful and festive environments.

Luis Navarro Jover

Resumen

En pleno auge del arte psicodélico de las décadas de los 60 y los 70, una serie de puestas en escena resultaron relevantes por su capacidad de generar nuevos espacios no lineales en los que el espectador se convertiría en «constructor temporal de la experiencia y dueño de su propio disfrute». Así, se estudiará un conjunto de proyectos en los que coexistían los espacios interactivos con todo tipo de estructuras hinchables; todo ello acompañado de músicas y melodías que posibilitarían la inmersión del espectador en una suerte de «viaje» alucinatorio, similar al de las experiencias psicotrópicas.

Lo que se pretendía con estos dispositivos de carácter lúdico-festivo no era tanto reconfortar al espectador en su propia comodidad, sino mostrarse como un nuevo campo para los juegos ambientales, la experimentación en todos sus sentidos y la exploración de una nueva e inesperada realidad perceptiva a través de la superposición de múltiples estímulos.

Palabras clave: efectos, ambientes, espectador, atmósfera, experiencia

Abstract

In the midst of the effervescence of psychedelic art in the 1960s and 1970s, a series of staging projects were relevant for their ability to generate new non-linear spaces in which the viewer would become a “temporary builder of the experience and master of his own enjoyment”. Thus, a set of projects in which interactive spaces coexisted with all kinds of inflatable structures will be studied; this will be joined by music and melodies that would allow the users to immerse themselves in a kind of hallucinatory ‘journey’, similar to psychotropic experiences.

What was intended with these playful-festive environments was not so much to comfort the viewer, but to show these strategies as a new field for environmental games, experimentation in all its senses and the exploration of a new and unexpected perceptive reality through the superposition of multiple stimuli.

Keywords: effects, environments, viewer, atmosphere, experience

Cómo citar · Citation

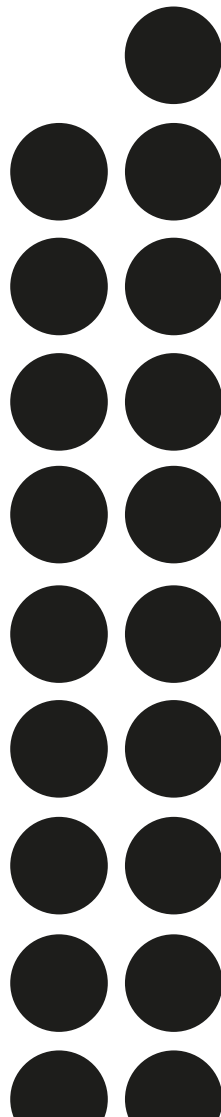
Navarro Jover, Luis. «De *Voom Voom* a *The Chemical Brothers*: Intensificación de la experiencia arquitectónica en ambientes lúdico-festivos». *BAC Boletín Académico. Revista de investigación y arquitectura contemporánea* 13 (2023): 48-63.
<https://doi.org/10.17979/bac.2023.13.0.9470>

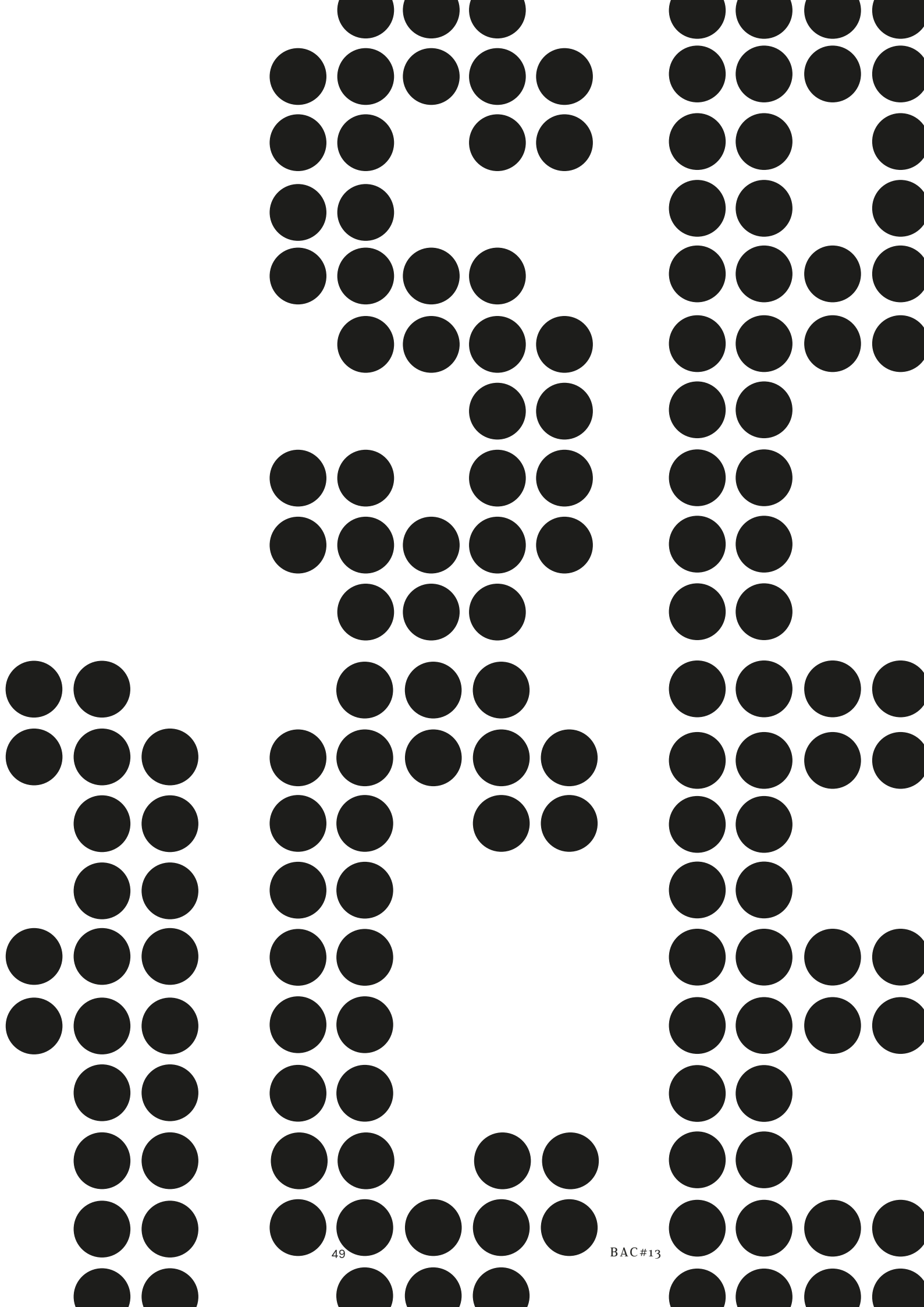
Boletín Académico.
Revista de Investigación y
Arquitectura Contemporánea
Journal of Research and
Contemporary Architecture
Escola Técnica Superior
de Arquitectura da Coruña

Número · Number: 13 (2023)
Páginas · Pages: 48 - 63
Recibido · Received: 31.12.2022
Aceptado · Accepted: 05.12.2023
Publicado · Published: 31.12.2023

ISSN 0213-3474
eISSN 2173-6723
DOI: <https://doi.org/10.17979/bac.2023.13.0.9470>

Este trabajo está autorizado
por una Licencia Creative
Commons (CC BY-NC-SA) 4.0



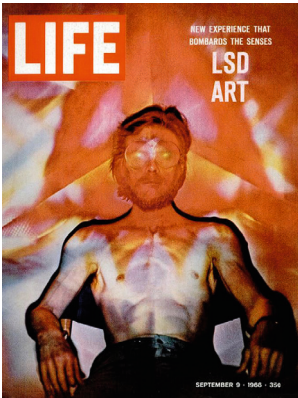


Si no puedo bailar,
no es mi revolución
—Emma Goldman

If I can't dance,
it's not my revolution!
—Emma Goldman

Contexto. Experimentación artística y psicodelia.

Context. Artistic experimentation and psychedelia.



En septiembre de 1966 saldría a la venta uno de los números con mayor repercusión de la popular revista *Life*: *LSD ART*. *New experience that bombards the senses* (Fig. 1).

In September 1966, one of the most influential issues of the popular *Life* magazine would go on sale: *LSD ART*. *New experience that bombards the senses* (Fig. 1).

«En medio de luces palpitantes, diseños vertiginosos, olores arremolinados, sonidos de hinchazón, el mundo del arte se está ‘encendiendo’. Se está enganchando al arte psicodélico, el último y más animado movimiento para salir del subsuelo. Su extraña amalgama de pintura, escultura, fotografía, electrónica e ingeniería tiene como objetivo inducir los efectos alucinantes y las percepciones intensificadas que producen el LSD, la marihuana y otras drogas psicodélicas (o que expanden la mente), pero sin requerir que el espectador tome drogas. [Espectadores]... se desorientan de su sentido del tiempo normal y sus preocupaciones y se elevan a un estado de consciencia elevada. En efecto, el arte puede enviarlos a una especie de ‘viaje’ sin drogas»¹.

“Amid throbbing lights, dizzying designs, swirling smells, swelling sounds, the world of art is *turning on*. It is getting hooked on psychedelic art, the latest, liveliest movement to seethe up from the underground. Its bizarre amalgam of painting, sculpture, photography, electronics and engineering is aimed at inducing the hallucinatory effects and intensified perceptions that LSD, marijuana and other psychedelic (or mind-expanding) drugs produce but without requiring the spectator to take drugs. [Viewers]... become disoriented from their normal time sense and preoccupations and are lifted into a state of heightened consciousness. In effect, the art may send them on a kind of drugless *trip*”¹.

Esta proclama llegaba en plena efervescencia del arte psicodélico, que reinaba en los ambientes nocturnos tanto de Europa como de Estados Unidos. «Tratamos de vaporizar la mente», reclamaba un artista psicodélico, «bombardeando los sentidos»².

This manifesto came at the height of psychedelic art, which reigned in the nightlife of both Europe and the United States. “We try to vaporize the mind”, says a psychedelic artist, “by bombing the senses”².

Grupos como USCO³, por ejemplo, reunirían a artistas, cineastas, ingenieros y poetas que a lo largo de la década de 1960 se reunieron al objeto de crear nuevos entornos inmersivos y *performances* multimedia. Haciéndose servir de métodos del *cine expandido* y *música visual*, buscaban alterar la realidad del espectador mediante la producción de efectos distorsionadores en una especie de *viaje* alucinatorio que proporcionara nuevas y excitantes experiencias gracias al uso de luces estroboscópicas y pulsátiles, proyecciones, así como representaciones artísticas. Todo ello, por supuesto, dependía del grado de complicidad y afinidad que mostraba el espectador (y su receptividad al consumo de drogas)⁴.

Groups like USCO³, for example, brought together artists, filmmakers, engineers, and poets who throughout the 1960s came together to create new immersive environments and multimedia performances. By making use of methods from *expanded cinema* and *visual music*, they sought to alter the viewer’s reality by producing distorting effects in a kind of hallucinatory *trip* that provided new and exciting experiences through the use of strobe and pulsating lights, projections, as well as artistic representations. All of this, of course, depended on the level of complicity and affinity shown by the viewer (and their receptivity to drug use)⁴.

Estas experiencias, que vivirían su máximo esplendor en la *escena psicodélica* de la bahía

These experiences, which had their maximum splendor in the psychedelic scene

Fig 1. Portada de la revista LIFE mostrando al artista psicodélico Richard Aldcroft usando unas gafas de plástico que obligaban a cada ojo a ver de forma independiente y, por lo tanto, desorientaban su cerebro, emprendiendo un viaje psicodélico —sin la ayuda del LSD— proyectando imágenes caleidoscópicas en las paredes circundantes, el techo y él mismo. Yale Joel, 1966.

Fig 1. Cover of LIFE magazine showing the psychedelic artist Richard Aldcroft wearing translucent hemispheric goggles that forced each eye to see independently and therefore disoriented his brain. In this psychedelic trip —without the aid of LSD— kaleidoscopic images were projected on the surrounding walls, the ceiling and himself. Yale Joel, 1966.

¹ George P. Hunt, ed., “Psychedelic Art”, *LIFE* (septiembre 1966): 61.

² Ibid.

³ USCO (acrónimo de *Us Company*) fue un colectivo de arte cuya principal actividad se desarrollaría entre 1964 y 1966, siendo fundado por Gerd Stern, Michael Callahan, Steve Durkee, Judi Stern y Barbara Durkee en Nueva York. En este participarían artistas tan significativos como Gerd Popa o Stan VanDerBeek.

⁴ Si bien el efecto que se pretendía era la intensificación de la propia percepción tal y como la propicia la marihuana o el LSD, no se requería el consumo de sustancias estupefacientes.

¹ George P. Hunt, ed., “Psychedelic Art”, *LIFE* (september 1966): 61.

² Ibid.

³ USCO (acronym for *Us Company*) was an art collective whose main activity developed between 1964 and 1966, being founded by Gerd Stern, Michael Callahan, Steve Durkee, Judi Stern and Barbara Durkee in New York. Such significant artists as Gerd Popa or Stan VanDerBeek also participated in it.

⁴ Although the effect sought was the intensification of perception similar to that produced by marijuana or LSD, the consumption of narcotic substances was not required.

de San Francisco a mediados de los años 60⁵, iban desde los ambientes lúdicos asociados a los festivales de esta década hasta el consumo tanto de LSD como de otras sustancias⁶, las cuales darían lugar a las alucinaciones más potentes que se recuerdan. Será Simón Marchán el que mejor lo exprese de la siguiente manera:

«Para el artista aparecen algunos fenómenos relevantes en el proceso creador: acceso a material subconsciente, relajamiento de las fronteras del yo, flexibilidad mental, atención intensiva o elevada concentración, disolución de las constantes perceptivas, capacidad aprehensiva de fantasías visuales de tipo simbólico mitológico, aceleración de la velocidad mental, funciones regresivas del yo, etc.».

«Los efectos más tempranos son alteraciones radicales de las percepciones ópticas. Los colores y las formas alcanzan una movilidad y riqueza sorprendentes, nunca vistas, las líneas logran una claridad máxima, así como los detalles. Destaca el efecto de «onda», relacionado posiblemente con los impulsos eléctricos del cerebro. Un segundo grupo de notas se refieren a la desfiguración y deformación de los objetos, a las formas extrañas de animales y monstruos. Igualmente varían las dimensiones, ampliadas o reducidas, de los objetos. Disponen arbitrariamente del espacio y del tiempo, sin someterse a las experiencias acostumbradas»⁷.

Es en este contexto en el que los escritos de Deleuze y Guattari (no solo, pero especialmente en *Mil Mesetas*) pueden ayudarnos a pensar cómo la música puede llegar a ser un *Cuerpo sin Órganos* (CsO): «El cuerpo no formado, no organizado, no estratificado o desestratificado, y a todo lo que circula por ese cuerpo»⁸; es decir, el terreno virtual, el dominio de las partículas y las fuerzas básica del cual se compone un organismo real. Espacios, lugares y ritmos que tendrán como vínculo común la experiencia de espacios interactivos mezclados con todo tipo de estructuras hinchables, músicas y melodías de diferentes procedencias, exhalaciones, ritos y cánticos (que incluso darían paso a prácticas sexuales de for-

of the San Francisco Bay in the mid-60s⁵, ranged from the playful environments associated with the festivals of this decade to the consumption of both LSD and other substances⁶, which would give rise to the most powerful hallucinations that are remembered. Simón Marchán was one of those who expresses it best:

“For the artist, some relevant phenomena appear in the creative process: access to subconscious material, relaxation of the boundaries of the self, mental flexibility, intensive attention or high concentration, dissolution of perceptual constants, apprehension capacity of visual fantasies of a mythological symbolic type, acceleration mental speed, regressive ego functions, etc.”.

“The earliest effects are radical alterations of optical perceptions. The colors and shapes achieve surprising mobility and richness, never seen before, the lines achieve maximum clarity, as well as the details. The “wave” effect stands out, possibly related to electrical impulses in the brain. A second group of notes refer to the disfigurement and deformation of objects, to the strange shapes of animals and monsters. The dimensions, enlarged or reduced, of the objects also vary. They arbitrarily dispose of space and time, without subjecting themselves to customary experiences”⁷.

It is in this context that the writings of Deleuze and Guattari (not only, but especially in *A Thousand Plateaus*) can help us think about how music can become a *Body without Organs* (BwO): “The unformed, unorganized body, not stratified or destratified, and to everything that circulates through that body”⁸; that is, the virtual terrain, the basic domain of particles and forces of which a real organism is composed. Spaces, places and rhythms that will have as a common link the experience of interactive spaces mixed with all types of inflatable structures, music and melodies from different ori-

⁵ En especial haremos mención al *Trips Festival*, celebrado en enero de 1966 en San Francisco, en el que los espectadores vivirían totalmente inmersos en un mar de imágenes y sonidos intensificado por el uso del LSD, el cual se distribuyó exclusivamente para el evento, que duró 3 días.

⁶ Sobre el uso de sustancias como el LSD resulta interesante prestar atención a ciertas escenas psicodélicas del momento como la del barrio sanfranciscano de Haight-Ashbury. En especial, estudios como los del exprofesor de Harvard, Timothy Leary, editor del *magazine Pshychedelic Review* que animaba a superar el miedo (o directamente evitarlo) y a “planificar el viaje psicodélico”. Véase Charles Perry, *The Haight-Ashbury: A history* (Nueva York: Random House, 1984), 10.

⁷ Simón Marchán, “Figuración fantástica, arte psicodélico y superrealismo o hiperrealismo”, en *Del arte objetual al arte de concepto. Epílogo sobre la sensibilidad “postmoderna”* (Madrid: Akal, 1986), 55.

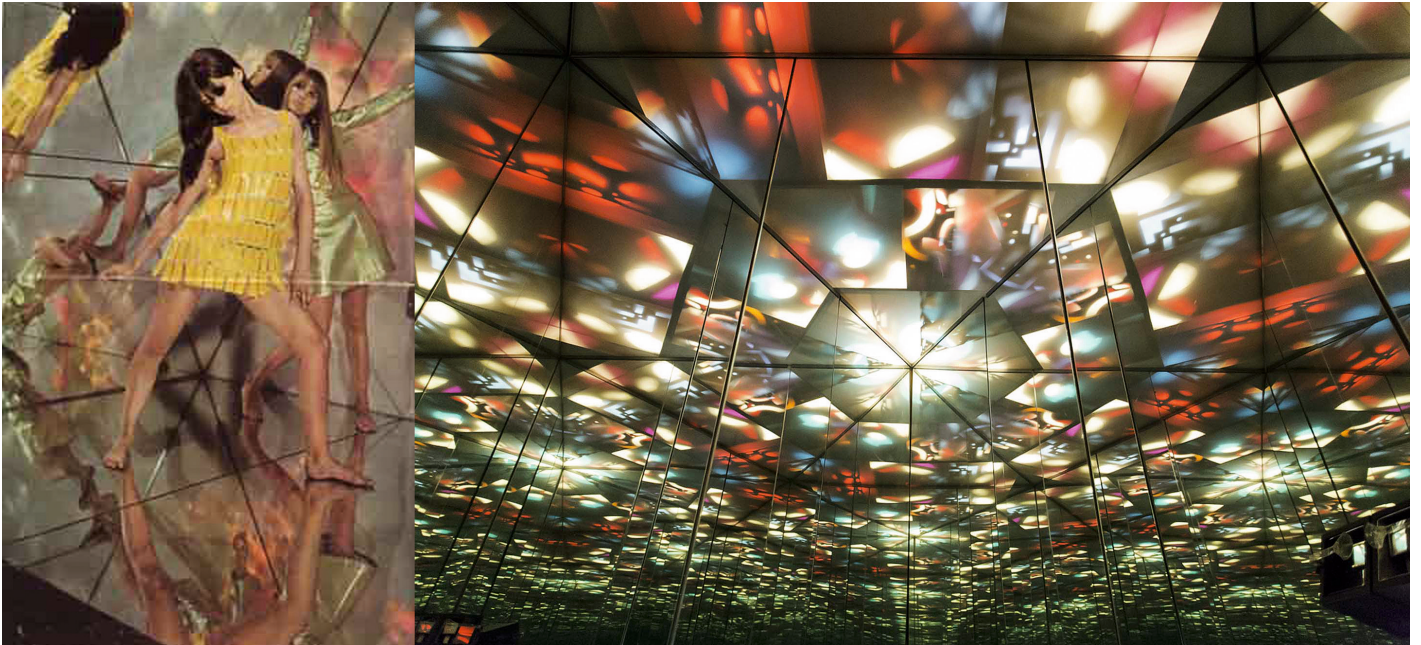
⁸ Gilles Deleuze y Félix Guattari, *Mil Mesetas. Capitalismo y esquizofrenia* (Valencia: Pre-Textos, 2004), 51.

⁵ In particular we will mention the *Trips Festival*, held in January 1966 in San Francisco, in which spectators would live totally immersed in a sea of images and sounds intensified by the use of LSD, which was distributed exclusively for the event and lasted 3 days.

⁶ Regarding the use of substances such as LSD, it is interesting to pay attention to certain psychedelic scenes of the moment such as that of the San Francisco neighborhood of Haight-Ashbury. In particular, studies such as those by former Harvard professor Timothy Leary, editor of the *magazine Pshychedelic Review*, who encouraged people to overcome fear (or directly avoid it) and “plan the psychedelic trip”. Charles Perry, *The Haight-Ashbury: A history* (Nueva York: Random House, 1984), 10.

⁷ Simón Marchán, “Figuración fantástica, arte psicodélico y superrealismo o hiperrealismo”, in *Del arte objetual al arte de concepto. Epílogo sobre la sensibilidad “postmoderna”* (Madrid: Akal, 1986), 55.

⁸ Gilles Deleuze y Félix Guattari, *Mil Mesetas. Capitalismo y esquizofrenia* (Valencia: Pre-Textos, 2004), 51.



^ Fig 2. Interiores de la discoteca Voom-Voom. Pierre Restany, Saint-Tropez, 1966.
Fig 2. Interiors of the Voom-Voom nightclub. Pierre Restany, Saint-Tropez, 1966.

ma indiscriminada y compulsiva). Un recorrido transversal que partirá de las discotecas surgidas en la década de 1960 (principalmente al sur de Francia y norte de Italia) para concluir con una serie de grandes eventos de música en directo.

La discoteca como campo de experimentación.

En 1965 surgiría la discoteca *Voom Voom* (Fig. 2), concretamente en Saint-Tropez, en plena Costa Azul francesa. Se trataba de un club nocturno *lumino-dinámico* promovido por Félix Girault y concebido tanto por Nicolas Schöffer como por Paul Bertrand. Dentro de un prisma compuesto por diferentes espejos y un paramento de luz, los usuarios podían bailar viéndose reflejados infinitamente mientras el ritmo de la música se acompañaba con el de la propia imagen. Esto era posible gracias a una escultura de *micro-tiempo*⁹ ideada por Schöffer que se formaba por medio de paredes curvas y recubiertas con espejos. En última instancia, este juego *lumino-dinámico* podía ser regulado a voluntad mediante un sistema de control manual que permitía sincronizar los parámetros de luz y sonido de la estancia (además del clima) según se quisiera relajar o estimular a los ajetreados bailarines.

También en Italia, un conjunto de arquitectos¹⁰ trabajarían con una serie de clubs nocturnos y discotecas que harían la función de catalizadores «de una pulsión social que mezclaba en el mismo espacio la vanguardia cultural y experimental más radical con el fenómeno de

gins, exhalations, rites and chants (which would even give way to indiscriminate and compulsive sexual practices). A transversal route that will start from the nightclubs that emerged in the 1960s (mainly in the south of France and northern Italy) to finish with some of the greatest live music events.

The disco as a field of experimentation.

In 1965 the *Voom Voom* nightclub opened in Saint-Tropez, on the French Riviera (Fig. 2). It was a lumino-dynamic nightclub promoted by Félix Girault and conceived by both Nicolas Schöffer and Paul Bertrand. Within a prism composed of different mirrors and a wall of light, users could dance seeing themselves reflected infinitely while the rhythm of the music matched that of the image itself. This was possible thanks to a *micro-time*⁹ sculpture devised by Schöffer that was formed by curved walls covered with mirrors. Ultimately, this light-dynamic game could be regulated by means of a manual control system that allowed synchronizing the light and sound parameters of the room (in addition to the climate) depending on whether one wanted to relax or stimulate the dancers.

Also in Italy, a group of architects¹⁰ worked with a series of nightclubs and discotheques that would act as catalysts “of a social impulse that mixed in the same space the most radical cultural and experimental

· 9
Los *microtemps* de Schöffer eran esculturas, generalmente de acero inoxidable, sobre las que se proyectaban luces para generar un espectáculo lumínico y cromático capaz de enriquecer, modificar e incluso interrumpir los estímulos visuales del espectador.

· 10
Al abrigo de lo que vendría a llamarse *Architettura Radicale*.

· 9
Schöffer's *microtemps* were sculptures, generally made of stainless steel, on which lights were projected to generate a light and chromatic spectacle capable of enriching, modifying and even interrupting the viewer's visual stimuli.

· 10
Under the banner of *Architettura Radicale*.



^ Fig 3. Interior de
L'altro mondo club.
 Derossi associati,
 Rimini, 1967.
 Fig 3. Interior of
L'altro mondo club.
 Derossi associati,
 Rimini, 1967.

masas de la sociedad del espectáculo». Para estos jóvenes arquitectos, el diseño de estos interiores suponía, a fin de cuentas, «romper los límites de una arquitectura heredada incapaz de actuar contra los poderes establecidos»¹¹.

Ya en 1966, el colectivo Strum¹² abriría las puertas del *Piper Pluriclub* en Turín, un espacio radical y subversivo que sería concebido por sus creadores como un «híbrido entre night-club, galería de arte, sala de conciertos y happenings»¹³. Todo aquí estaba concebido para cautivar por completo al público, desde el equipamiento audiovisual para albergar representaciones o eventos expositivos y culturales a plena luz del día, hasta la propia zona de baile ocupada diariamente por decenas de jóvenes ávidos de nuevas experiencias.

El *Piper* turinés sería el predecesor, entre otros, de *L'altro mondo club* (Fig. 3). La discoteca, que vería la luz en 1967, se alzaba sobre lo que había sido una gran nave industrial en el extrarradio de la ciudad piamontesa. Como las anteriores, estaba concebida como «una forma de liberación corporal y psicológica vinculada sin complejos a la música popular y a los excesos consumistas»¹⁴. De esta manera, y a través de una llamativa rampa de iluminación rosácea, se accedía a una gran pista de baile conformada

avant-garde with the mass phenomenon of the society of the spectacle”. For these young architects, the design of these interiors meant, ultimately, “breaking the limits of an inherited architecture incapable of acting against the established power”¹¹.

Already in 1966, the Strum¹² collective opened the doors of the *Piper Pluriclub* in Turin, a radical and subversive space that was conceived by its creators as a “hybrid between night-club, art gallery, concert hall and happenings”¹³. Everything here was designed to completely captivate the public, from the audiovisual equipment to host performances or exhibition and cultural events in broad daylight, to the dance area occupied daily by dozens of young people eager for new experiences.

The *Piper* from Turin would be the predecessor, among others, of *L'altro mondo club* (Fig. 3). The nightclub, which came to light in 1967, stood on what had been a large industrial warehouse on the outskirts of the Piedmontese city. Like the previous ones, it was conceived as “a form of bodily and psychological liberation unapologetically linked to popular music and consumerist excesses”¹⁴. In this way, and through a striking pinkish li-

· 11
 Marcos Parga, “Experimentación radical italiana en torno al night-club Warhol-McLuhan-Price y la Arquitectura eléctrica de los años 60”, *RITA 3* (2015): 119.

· 12
 Liderado por Pietro Derossi, Giorgi Ceretti y Riccardo Rosso.

· 13
 Carmelo Rodríguez, “Arqueología del futuro” (Tesis doctoral, Departamento de Proyectos Arquitectónicos, Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, 2016), 314.

· 14
 Marcos Parga, “La opción radical: viajes a través de Supers-tudio” (Tesis doctoral, Departamento de Proyectos Arquitectónicos, Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, 2015), 193.

· 11
 Marcos Parga, “Experimentación radical italiana en torno al night-club Warhol-McLuhan-Price y la Arquitectura eléctrica de los años 60”, *RITA 3* (2015): 119.

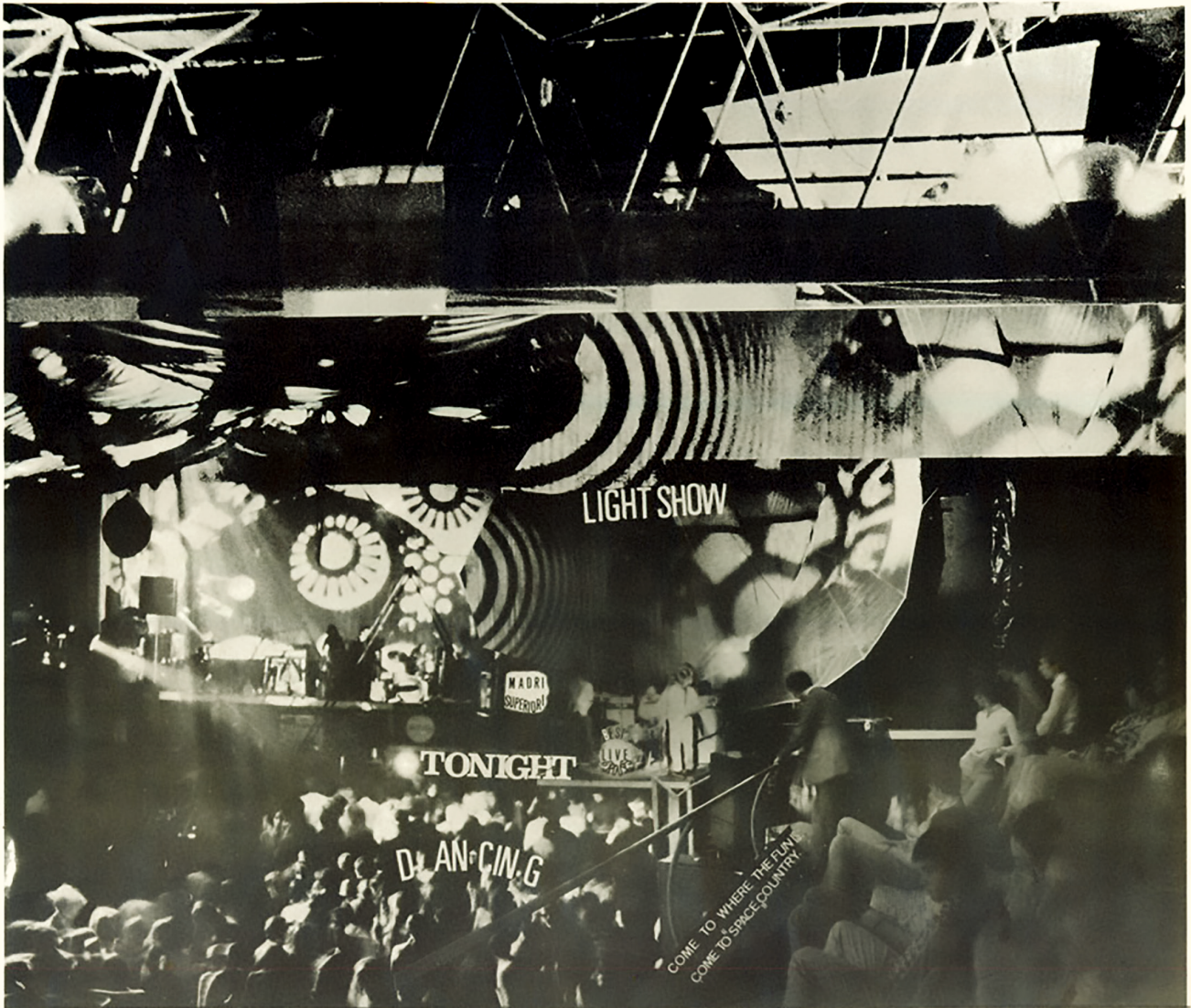
· 12
 Led by Pietro Derossi, Giorgi Ceretti y Riccardo Rosso.

· 13
 Carmelo Rodríguez, “Arqueología del futuro” (PhD Dissertation, Departamento de Proyectos Arquitectónicos, Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, 2016), 314.

· 14
 Marcos Parga, “La opción radical: viajes a través de Supers-tudio” (PhD Dissertation, Departamento de Proyectos Arquitectónicos, Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, 2015), 193.

SPACE ELECTRONIC

ENALCRAL VIA PALAZZUOLO 37 FI TEL 293082



por una serie de butacas de diferente tonalidad que se distribuían por el espacio central. Estas estaban insertadas en un sistema de gradas que posibilitaban su deslizamiento. La potencia cromática del lugar, junto con la presencia de un techo reflectante de grandes dimensiones, permitía a sus ideólogos intensificar la experiencia del usuario, provocándole un significativo efecto disruptivo. Un ejemplo que se ha llegado a calificar como «modelo de espacio alucinógeno»¹⁵.

Tan solo dos años más tarde nacería en Florencia *Space Electronic* (1969), una discoteca (Fig. 4) que ocuparía una antigua nave dedicada al arreglo de todo tipo de motores en la via Palazzuolo. *Space Electronic*, concepto ideado por los arquitectos Fabrizio Fiumi y Carlo Caldini¹⁶, estaba abierto de día y de noche. Así, mientras que por la mañana y por la tarde era un lugar dedicado al estudio y la experimentación (tanto para los miembros de Gruppo 9999, al que pertenecían Fiumi y Caldini, como para los alumnos de la Facultad de Arquitectura), de noche albergaba sesiones *jam*, conciertos de música en directo, juegos con estructuras hinchables, etc.

Músicos como Rory Gallagher, Canned Heat, Atomic Rooster, Léo Ferré, Premiata Forneria Marconi o Van Der Graaf Generator pasaron por *Space Electronic* dando rienda suelta a todo tipo de propuestas musicales, rodeados de estímulos de diversas procedencias: «un paracaídas desplegado, importado directamente desde San Bernardino, California, se alzaba por encima, imágenes derretidas en las paredes, proyecciones superpuestas con aceite y agua de colores y siluetas de objetos encontrados en depósitos de chatarra se simultaneaban por todo el espacio»¹⁷. En el nivel inferior, se daba la posibilidad de dejar la bebida sobre en una barra muy especial: «una vitrina de acuario que fue llenada, durante tres o cuatro años, con pirañas»¹⁸.

Al mismo tiempo, el arquitecto italiano Ugo la Pietra, junto con Paolo Rizzatto y Aldo Jacober, diseñarían en el corazón de Milán la *boutique Une altre cose*. La tienda, pionera en su tipología, creaba una atmósfera ‘híbrida’ que permitía comprar ropa en un espacio totalmente singular a la vez que se podía acceder a una discoteca, *Bang Bang* (Fig. 5). De esta manera, este original proyecto ofrecía la posibilidad de disfrutar simultáneamente de un espacio comercial y social, en el que el vanguardista comercio se disponía en la planta superior y el espacio de diversión se situaba en la planta inferior. El interior comercial exhibía prendas y accesorios por medio de unos tubos acrílicos transparentes que

ghting ramp, access was made to a large dance floor made up of a series of seats of different shades that were distributed throughout the central space. These were inserted in a system of steps that made it possible to slide. The chromatic power of the place, together with the presence of a large reflective ceiling, allowed its creators to intensify the user experience, causing a significant disruptive effect. An example that has come to be described as a “hallucinogenic space model”¹⁵.

Just two years later, *Space Electronic* (1969) was born in Florence, a nightclub (Fig. 4) that would occupy an old warehouse dedicated to the repair of all types of engines on Via Palazzuolo. *Space Electronic*, a concept devised by architects Fabrizio Fiumi and Carlo Caldini¹⁶, was open day and night. Thus, while in the morning and afternoon it was a place dedicated to study and experimentation (both for the members of Gruppo 9999—to which Fiumi and Caldini belonged—and for the students of the School of Architecture), at night it housed Jam sessions, live music concerts, games with inflatable structures, etc.

Musicians such as Rory Gallagher, Canned Heat, Atomic Rooster, Léo Ferré, Premiata Forneria Marconi and Van Der Graaf Generator played in *Space Electronic*, giving free rein to all types of musical proposals, surrounded by stimuli from various sources: “a parachute deployed, imported directly from San Bernardino, California, loomed overhead, melted images on the walls, projections superimposed with colored oil and water, and silhouettes of objects found in junkyards simultaneous throughout the space”¹⁷. On the lower level, there was the possibility of leaving the drink on a very special bar: “an aquarium that was filled, for three or four years, with piranhas”¹⁸.

At the same time, the Italian architect Ugo la Pietra, together with Paolo Rizzatto and Aldo Jacober, designed *Une altre cose boutique* in the heart of Milan. The store, a pioneer in its typology, created a ‘hybrid’ atmosphere that made it possible to buy clothes in a totally unique space while being able to access a nightclub, *Bang Bang* (Fig. 5). This original project offered the possibility of simultaneously enjoying a commercial and social space, in which the avant-garde commerce was located on the upper floor and the entertainment space was located on the lower floor. The commercial interior displayed garments and accessories

◀ Fig 4. Póster publicitario de *Space Electronic*. Gruppo 9999, Florencia, 1969.
Fig 4. Advertising poster of *Space Electronic*. Gruppo 9999, Florencia, 1969.

· 15
Manuel Collado, “De la psicodelia a las cortinas del siglo XXI” (Tesis doctoral, Departamento de Proyectos Arquitectónicos, Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, 2012), 245.
· 16
Compartiendo la gestión del espacio junto con su amigo Mario Bolognesi.
· 17
Luis Navarro, “Discothèque”, *Diario Información*, 13 de marzo de 2022, 53.
· 18
Ibid.

· 15
Manuel Collado, “De la psicodelia a las cortinas del siglo XXI” (PhD Dissertation, Departamento de Proyectos Arquitectónicos, Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, 2012), 245.
· 16
Who shared the management of the space with his friend Mario Bolognesi.
· 17
Luis Navarro, “Discothèque”, *Diario Información*, March 13th, 2022, 53.
· 18
Ibid.

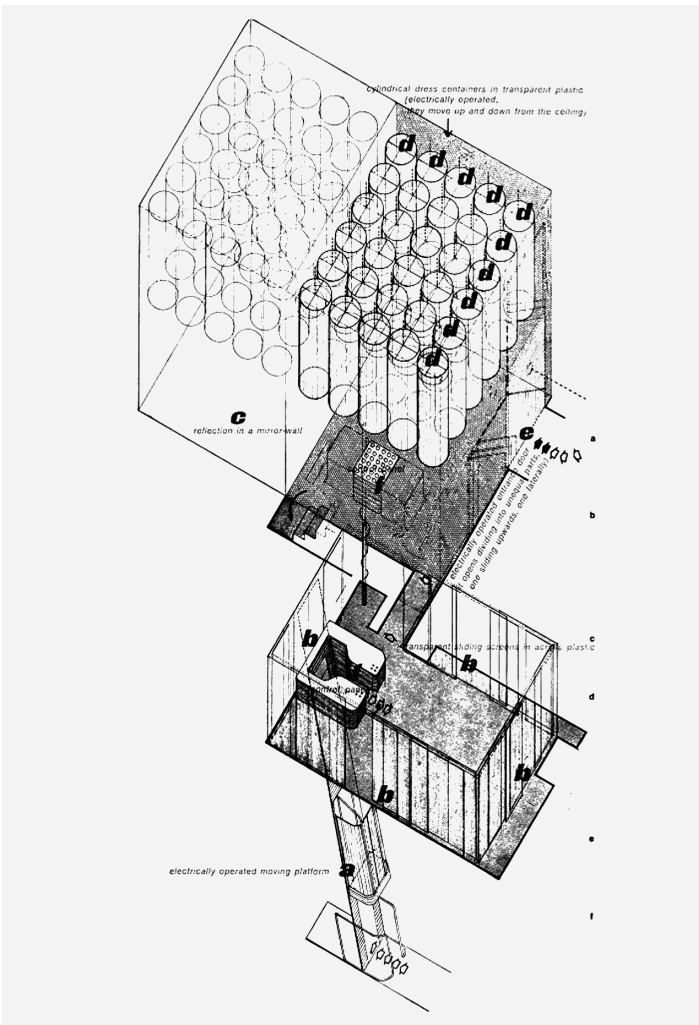


Fig 5. Axonometría con la discoteca *Bang Bang* en el piso inferior y la boutique *Une altre cose* (img. derecha) en el nivel superior. Ugo La Pietra, Milán, 1968.
Fig 5. Axonometry with the *Bang Bang* nightclub on the lower floor and the *Une altre cose* boutique (right image) on the upper level. Ugo La Pietra, Milán, 1968.

permanecían colgados del techo, pudiéndose contemplar desde abajo. Una serie de espejos instalados en el espacio permitían, junto con las transparencias y reflejos de los cilindros, crear un ambiente completamente novedoso. En el caso de que un cliente quisiera adquirir una prenda, simplemente debía pulsar un botón para que el tubo seleccionado bajara, convirtiendo el simple hecho de comprar ropa en una experiencia única y fascinante gracias al movimiento y transformación del espacio a través de estas piezas que subían y bajaban.

Así pues, las discotecas no eran un objeto arquitectónico más, sino que posibilitaron en esta década la creación de nuevos acontecimientos de carácter lúdico-festivo. Estas atmósferas de índole hedonista, regularmente mediante el empleo de sistemas y dispositivos audiovisuales, se presentaban como verdaderas herramientas para la intensificación y mejora de la experiencia del individuo, en eventos que iban desde el disfrute y el ocio hasta aquellos que promovían un debate crítico sobre los aspectos culturales y políticos de la época.

through transparent acrylic tubes that remained hanging from the ceiling, being able to be seen from below. A series of mirrors installed in the space allowed, together with the transparencies and reflections of the cylinders, to create a completely new environment. In the event any customer wanted to purchase a garment, they simply had to press a button for the selected tube to go down, turning the simple act of buying clothes into a unique and fascinating experience thanks to the movement and transformation of space through these pieces that went up and down.

Thus, nightclubs were not just another architectural object, but rather made possible in this decade the creation of new events of a recreational-festive nature. These hedonistic atmospheres, regularly through the use of audiovisual systems and devices, were presented as true tools for the intensification and improvement of experience, in events that ranged from enjoyment and leisure to those that promoted a critical debate about the cultural and political aspects of that time.



^ Fig 6. Concierto de la gira *The Wall* de Pink Floyd en Berlín. Mark Fisher y Jonathan Park, 1990.
Fig 6. Pink Floyd's *The Wall* tour concert in Berlin. Mark Fisher and Jonathan Park, 1990.

El concierto contemporáneo, condensador de experiencias arquitectónicas.

Estos espacios, sin embargo, fueron cediendo el testigo, a lo largo del último cuarto del siglo XX, hacia otros espacios singulares: los conciertos y giras de bandas musicales, así como las puestas en escena de diferentes festivales. Ya fuera con el propósito de conseguir la relajación o intensificación emocional del público, los casos que veremos importaron las imágenes virtuales que se combinaban con holografías y/o proyecciones de los proyectos anteriormente vistos para dotar al lugar de un auténtico arsenal para la experimentación ambiental, tanto en eventos clásicos de música en directo como en los históricos conciertos de rock.

Aunque la relación de los arquitectos con el diseño de espectáculos audiovisuales ha sido fértil, y varios los casos que podríamos citar, situaremos el trabajo de Mark Fisher como uno de los casos más relevantes de estudio¹⁹. Fisher fundaría en 1984 Fisher & Park Partnership²⁰ jun-

· 19 Fisher trabajaría para artistas tan conocidos como David Bowie, Elton John, Madonna o Lady Gaga.

· 20 Hasta 1994 en que Fisher crearía su propio sello, Stufish.

The contemporary concert, condenser of architected experiences.

However, these spaces gradually gave way to other singular spaces throughout the last quarter of the 20th century: concerts and tours by musical bands, as well as the staging of different festivals. Either with the purpose of achieving relaxation or emotional intensification of the public, the cases that we will see imported virtual images that were combined with holographs and/or projections of the previously seen projects to provide the place with a true arsenal for environmental experimentation, both at classic live music events and at historic rock concerts.

Although the relationship of architects with the design of audiovisual shows has been fertile, and we could cite several cases, we will place the work of Mark Fisher as one of the most relevant case study¹⁹. Fisher founded the Fisher & Park

· 19 Fisher worked for such well-known artists as David Bowie, Elton John, Madonna and Lady Gaga.

· 20 Until 1994, the year he founded his own company, Stufish.

to con el ingeniero mecánico Jonathan Park, tras el paso de ambos por la Architectural Association (AA). Fisher, durante sus años de estudiante de la institución londinense²¹, investigó con las construcciones hinchables y los efectos visuales, entendiendo que estos últimos podían resultar tan importantes como la música producida en el escenario.

La histórica gira de Pink Floyd, *The Wall* (Fig. 6), fue el primer grandiseño para un espectáculo de rock del arquitecto británico. Sus diseños de hinchables para los conciertos de Pink Floyd, en especial sus títeres e inflables de helio, adquirieron un gran alcance. Y es que pocos grupos musicales han tenido tanta repercusión en el uso de herramientas multimedia y efectos y ambientes innovadores, así como en el empleo de potentes efectos de luz e imagen prestados directamente del cine, como Pink Floyd. No en vano, Roger Waters, Richard Wright y Nick Mason (tres de los fundadores del grupo) se conocieron estudiando arquitectura en la Regent Street Polytechnic, perteneciente a la Universidad de Westminster²². Para la primera parte del espectáculo de *The Wall* se construyó un «muro de 420 ladrillos de cartón de 9,5 metros de alto y 49 metros de ancho entre los espectadores y la banda. El proceso de construcción del muro implicaba la estabilización de los mástiles para evitar que se cayera. La segunda parte del espectáculo contaba con animaciones de Gerald Scarfe proyectadas en el muro, antes de que fuera dramáticamente derribado durante el final del espectáculo»²³. Este también incluiría las icónicas figuras de la banda: un «cerdo volador relleno de gas», así como un «avión modelo a gran escala enviado en un cable zip desde el techo del recinto hasta el escenario»²⁴.

Sin embargo, los escenógrafos que más han brillado en esta disciplina han sido, sin duda, los británicos Marcus Lyall y Adam Smith²⁵. Estos diseñadores, especialmente ligados al trabajo de Mark Fisher, han dirigido durante más de 20 años las asombrosas imágenes de los espectáculos psicotrópicos del dúo más conocido de la electrónica mundial: The Chemical Brothers. Disolviendo los límites entre la pantalla y la realidad, entre lo que es real y lo que no, en cada concierto asistimos a una de las experiencias más viscerales que la música en vivo puede ofrecer (Fig. 7). Tanto Lyall como Smith arrancaron su carrera creando espectáculos para bandas tan conocidas como Oasis o U2, hasta que comen-

Partnership²⁰ in 1984 together with the mechanical engineer Jonathan Park, after both had studied at the Architectural Association (AA). Fisher, during his student years at the London institution²¹, investigated inflatable constructions and visual effects, understanding that visual effects could be as important as the music produced on stage.

Pink Floyd's landmark tour, *The Wall* (Fig. 6), was the British architect's first big design for a rock show. His inflatable designs for Pink Floyd concerts, especially his puppets and helium inflatables, became widespread. Few musical groups have had such an impact in the use of multimedia tools and innovative effects and environments, as well as in the use of powerful lighting and image effects borrowed directly from cinema, like Pink Floyd. Not surprisingly, Roger Waters, Richard Wright and Nick Mason (three of the group's founders) met while studying architecture at Regent Street Polytechnic, belonging to the University of Westminster²². For the first part of *The Wall* show, a "wall of 420 cardboard bricks 9.5 meters high and 49 meters wide was built between the spectators and the band. The process of building the wall involved stabilizing the masts to prevent them from falling. The second part of the show featured animations of Gerald Scarfe being projected onto the wall, before it was dramatically demolished during the show's finale"²³. This performance also included the band's iconic figures: a "gas-filled flying pig" as well as a "large-scale model airplane sent on a zip wire from the roof of the venue to the stage"²⁴.

However, the set designers who have shone the most in this discipline have been, without any doubt, the British Marcus Lyall and Adam Smith²⁵. These designers, especially linked to the work of Mark Fisher, have directed for more than 20 years the astonishing images of the psychotropic shows of the most famous duo in world electronics: The Chemical Brothers. Dissolving the boundaries between the screen and reality, between what is real and what is not, in each concert we witness one of the most visceral experiences that live music can offer (Fig. 7). Both Lyall

· 21
Entre 1969 y 1971, y bajo la tutela de Peter Cook.

· 22
Por lo que cabe preguntarse en qué medida esto habría influido en sus diseños escénicos.

· 23
Luis Navarro, "Pink Floyd + Fisher: los arquitectos del rock", *Diario Información*, 27 de marzo de 2022, 62.

· 24
Ibid.

· 25
Lyall y Smith se iniciaron en la industria de la música a principios de la década de 1990 gracias a la escena *rave*, para la cual empezaron produciendo imágenes en fiestas *underground*.

· 21
Between 1969 and 1971 and under the direction of Peter Cook.

· 22
We wonder, to what extent this influenced his scenic designs?

· 23
Luis Navarro, "Pink Floyd + Fisher: los arquitectos del rock", *Diario Información*, March, 27th, 2022, 62.

· 24
Ibid.

· 25
Lyall and Smith had their starting point in the music industry in the early 1990s thanks to the *rave* scene, for which they began producing images at *underground* parties.

› Fig 7. *Under the influence*, de The Chemical Brothers. Smyth & Lyall, Glastonbury Festival, 2019.
Fig 7. *Under the influence*, by The Chemical Brothers. Smyth & Lyall, Glastonbury Festival, 2019.



zaron su relación con The Chemical Brothers, con los que consiguieron convertir cada canción en una experiencia inmersiva completamente diferente para el público.

Su particular programa empleaba una pantalla led de 20 metros de ancho por 8 de alto, tras la que destacaban una ingente cantidad de sintetizadores y dispositivos audiovisuales. Su puesta en escena era en sí mismo «tanto un viaje ácido como una cirugía a corazón abierto: una pieza de investigación que aborda la teoría del color, la potencia tecnológica y la realización de películas en vivo exacerbando los sonidos atronadores que provienen de los altavoces»; y si esto pudiera parecer insuficiente, «los gigantes robots láser, payasos amenazantes y los personajes japoneses de superhéroes deberían colmar las ansias»²⁶ del aturrido espectador (Fig. 8).

No en vano, detrás de las ideas de Lyall y Smith encontramos un significativo interés por cuestiones que atañen a los procesos de alteración de la percepción y la fenomenología. El propio Lyall argumentaba la aportación de la neurología a su proceso creativo de la siguiente manera:

«Definitivamente estoy interesado en la psicología humana; actualmente estoy trabajando con un neurocientífico de la UCL. Llevo años asistiendo a psicoterapia y es increíblemente valioso el hecho de dejar salir un poco el inconsciente [...]. Esto está directamente relacionado con lo que intentamos y hacemos en el programa, inventando personajes y situaciones que capturan el sentimiento de lo que está describiendo la música o lo que dice la letra de una manera que no es demasiado literal. No estás imponiendo una idea, sino manteniéndola como un sueño»²⁷.

and Smith started their careers creating shows for well-known bands such as Oasis or U2, until they began their relationship with The Chemical Brothers, with whom they managed to turn each song into a completely different immersive experience for the audience.

Their stages used a LED screen 20 meters wide x 8 meters high, behind which a huge number of synthesizers and audiovisual devices stood out. The show itself is as much “an acid trip as open-heart surgery: a research piece worth of colour theory, technological horsepower and live-action filmmaking that exacerbates the thundering sounds coming from the speakers below”; and if this might seem insufficient, “the giant laser-shooting robots, menacing clowns and Japanese superhero characters should fill the void”²⁶ (Fig. 8).

Not in vain, behind the ideas of Lyall and Smith we find a significant interest in issues that concern the processes of alteration of perception and phenomenology. Lyall himself argued the contribution of neurology to his creative process:

“I’m definitely interested in human psychology; I’m working with a neuroscientist at UCL at the moment. I’ve gone to psychotherapy for years and it’s incredibly valuable, just that thing of letting the unconscious out a bit [...]. That’s very much involved in what we try and do in the show, inventing characters and situations that sum up the *feeling* of what the music is doing or what the lyrics are saying in a way that isn’t too literal. You’re not prescribing an idea but keeping a dreamlike feel to it”²⁷.

²⁶ Christopher Barker, “Behind the scenes of a Chemical Brothers live show”, entrevista con Smith y Lyall, <https://www.semipermanent.com/stories/chemical-brothers-live> (consulta 30 de julio de 2019).

²⁷ Christopher Barker, “Behind the scenes of a Chemical Brothers live show”, an interview with Smith and Lyall, <https://www.semipermanent.com/stories/chemical-brothers-live> (consulta 30 de julio de 2019).

› Fig 8. MAH, de The Chemical Brothers. Smyth & Lyall, Glastonbury Festival, 2019.
Fig 8. MAH, by The Chemical Brothers. Smyth & Lyall, Glastonbury Festival, 2019.



En su *tour* más reciente arrojaron «cientos de pelotas hinchables enormes y livianas sobre el público desde la parte superior del escenario e introdujeron una pared de 70 luces estroboscópicas, a las que se sumaban 24 luces láser y 50 luces direccionales *MegaPointe*». Para *Galvanize*, uno de sus temas más conocidos, «utilizaron al bailarín Akram Khan para, sobre él, agregar efectos virtuales en la parte superior, transformándolo en unanube de puntos que saltaba y gesticulaba dramáticamente»²⁸.

Una de sus escenografías más esperadas es la que ilustra el tema *Gotta Keep On Makin' Me High*: mostraba «modelos de pasarela que se divertían y bailaban con extraños disfraces rojos de la cabeza a los pies cubiertos de espigas, pliegues y tubos de espuma»²⁹. Esto ponía a sus cientos de espectadores en un estado de euforia que hacía de esta una experiencia memorable.

La atmósfera creada en el escenario se trasladaba al público, registrándose respuestas de absoluta fascinación y excitación (como las ilusiones, el sueño o la fantasía). Algo que podemos constatar igualmente en los espacios vistos anteriormente, aunque en las discotecas, al tratarse de espacios controlados, los efectos provocados estaban más acotados. Definitivamente, y como han relatado sus autores, todavía existen muchas herramientas y estrategias que se pueden llevar a cabo —tanto en los espacios de discoteca como los grandes conciertos al aire libre— y que poseen un fuerte impacto en nuestra percepción.

· 27

Ibid.

· 28

Luis Navarro, "La dimensión imposible" (Tesis doctoral, Departamento de Proyectos Arquitectónicos, Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, 2021), 315.

· 29

Ibid.

· 30

Polyxeni Mantzou, "Arquitectura animada", *Oeste: Revista de arquitectura y urbanismo del Colegio Oficial de arquitectos de Extremadura* 17 (2004): 82.

· 31

Ibid., 85.

· 32

Deleuze y Guattari, *Mil Mesetas*, 351.

On their most recent tour they dropped "hundreds of huge, lightweight inflatable balls onto the audience from the top of the stage and introduced a wall of 70 strobe lights, plus 24 laser lights and 50 *MegaPointe* directional lights". For *Galvanize*, one of his best-known songs, "they used the dancer Akram Khan to add virtual effects on top of him, transforming him into a cloud of points that jumped and gesticulated dramatically"²⁸.

One of his most anticipated sets is the one illustrating the theme *Gotta Keep On Makin' Me High*: it showed "catwalk models having fun and dancing in strange red costumes from head to toe covered in spikes, pleats and foam tubes"²⁹. This put his hundreds of spectators in a state of euphoria that made this a remarkable experience.

The atmosphere created on stage was transferred to the audience, registering responses of absolute fascination and excitement (like illusions, dreams or fantasy, etc.). Something that we can also see in the spaces seen above, although in the nightclubs, as they are controlled spaces, the effects caused were more limited. Definitely, and as its authors have reported, there are still many tools and strategies that can be carried out —both in disco spaces and large outdoor concerts— and that have a strong impact on our perception.

· 27

Ibid.

· 28

Luis Navarro, "La dimensión imposible" (PhD dissertation, Departamento de Proyectos Arquitectónicos, Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, 2021), 315.

· 29

Ibid.

· 30

Polyxeni Mantzou, "Arquitectura animada", *Oeste: Revista de arquitectura y urbanismo del Colegio Oficial de arquitectos de Extremadura* 17 (2004): 82.

· 31

Ibid., 85.

· 32

Deleuze y Guattari, *Mil Mesetas*, 351.

› Fig 9. *The Orb*, Burning Man. Bjarke Ingels Group, Black Rock City, 2018.
 Fig 9. *The Orb*, Burning Man. Bjarke Ingels Group, Black Rock City, 2018.



Coda

Se ha presentado aquí una serie de proyectos de carácter lúdico-festivo cuyo objetivo era producir nuevos y sorprendentes efectos en el individuo. Por lo tanto, esta serie de ensamblajes y espacios arquitectónicos no trataban tanto de reconfortar a este en su propia comodidad, sino mostrarse como un nuevo campo para los juegos atmosféricos, la experimentación en todos sus sentidos y la exploración de una nueva e inesperada realidad perceptiva. El objetivo de sus ideólogos no era sino el de ofrecer una sobre-estimulación de gran impacto para lograr enardecer a los asistentes. Una sobre-estimulación que debe quedar definida y limitada en el tiempo, ya que de lo contrario provocaría, «en primer lugar, desorientación y cansancio y, en segundo lugar, una nueva normalidad que necesitaría picos más fuertes para interrumpirse»³⁰. La representación que se da en el espacio, en el escenario, es ante todo un producto que intenta atraerle y provocarle un estado de profunda excitación, empleando para ello todo tipo de estrategias, entre otras, «el shock, la sorpresa, las emociones fuertes, la propaganda, el doble sentido, la exageración y la alteración, la banalización y la profanización, la invención y la novedad perpetua»³¹.

A este respecto, resulta necesario acudir a los textos de Deleuze y Guattari, los cuales nos ayudan a pensar cómo hacer de la música un *Cuerpo sin Órganos* (CsO):

«El sonido nos invade, nos empuja, nos arrastra, nos atraviesa. Abandona la tierra, pero tanto para hacernos caer en un agujero negro como para abrirnos a un cosmos. Nos da deseos de morir [...]. Éxtasis o hipnosis»³².

· 33
 Véase Roberto Paci Dalò y Emanuele Quinz, eds. *Mil sonidos. Deleuze, Guattari y la música electrónica* (Barcelona: Tercero Incluido, 2022).

Coda

A series of recreational-festive projects have been presented here whose objective was to produce new and surprising effects on the viewers. Therefore, these assemblages and architectural spaces were not so much about comforting the audience in their own comfort, but rather showing itself as a new field for atmospheric games, experimentation in all its senses and the exploration of a new and unexpected perceptual reality. The objective of its creators was nothing more than to offer a highly impactful overstimulation to excite the viewers. An overstimulation that must be defined and limited in time, since otherwise it would cause, “firstly, disorientation and fatigue and, secondly, a new normality that would require stronger peaks to be interrupted”³⁰. The representation that occurs in space, on stage, is above all a product that tries to attract you and provoke a state of deep excitement, using all kinds of strategies, among others, “shock, surprise, strong emotions, propaganda, double meaning, exaggeration and alteration, trivialization and profanization, invention and perpetual novelty”³¹.

In this regard, it is necessary to turn to the texts by Deleuze and Guattari, which help us think about how to make music a *Body without Organs* (BwO):

“Sound invades us, pushes us, drags us, crosses us. He leaves the earth, but both to make us fall into a black hole and to open us up to a cosmos. It makes us want to die [...]. Ecstasy or hypnosis”³².

· 33
 See Roberto Paci Dalò y Emanuele Quinz, eds. *Mil sonidos. Deleuze, Guattari y la música electrónica* (Barcelona: Tercero Incluido, 2022).

Para Deleuze y Guattari, un cuerpo puede ser cualquier cosa: un animal, un cuerpo sonoro, un alma o una idea, un corpus lingüístico, un cuerpo social, una colectividad. Un cuerpo no es más que una contracción de fuerzas y flujos. Es este, en efecto, uno de los mayores logros de la música electrónica contemporánea en las diversas formas aquí presentadas: si la música puede ser un cuerpo o un organismo, entonces también puede devenir en CsO, un «plano de consistencia» o «plano de inmanencia». Efectivamente, las tecnologías electrónicas y digitales expuestas han contribuido a una profunda transformación de las modalidades productivas de la música y su difusión. La materia sonora y experimental ya no se «coagula en estructuras o frases, sino que vibra en un flujo molecular de singularidades e intensidades». Produce una multiplicidad y secuenciación de planos, provocando que la escucha sea concebida como una «práctica de migración y nomadismo, de guerrilla cultural y resistencia contra los monopolios, la masificación consumista y la globalización mediática»³³.

Es, a través de este concepto, que podemos entender estas *puestas en escena* como lugar para una nueva y característica sensorialidad a través de la elección de determinadas *escenas* (en forma de objetos, colores, sonidos, etc.), abriendo un apasionante camino para la arquitectura; esto es, cómo el diseño arquitectónico puede implantarse en los espectáculos de luz y sonido de las discotecas o los grandes festivales de música al aire libre. Algo que ya está sucediendo con éxito en el caso de algunos arquitectos contemporáneos (Fig 9).

For Deleuze and Guattari, a body can be anything: an animal, a sound body, a soul or an idea, a linguistic corpus, a social body, a collectivity. A body is nothing more than a contraction of forces and flows. This is, in fact, one of the greatest achievements of contemporary electronic music in the various forms presented here: if music can be a body or an organism, then it can also become BwO, a “plane of consistency” or “plane of immanence”. Indeed, the electronic and digital technologies exposed have contributed to a profound transformation of the productive modalities of music and its dissemination. Sound and experimental matter no longer “coagulates into structures or phrases, but vibrates in a molecular flow of singularities and intensities”. It produces a multiplicity and sequencing of planes, causing listening to be conceived as a “practice of migration and nomadism, of cultural guerrilla and resistance against monopolies, consumerist massification and media globalization”³³.

It is through this concept that we can understand these stagings as a place for a new and characteristic sensoriality through the choice of certain scenes (in the form of objects, colors, sounds, etc.), opening an exciting path for the architecture; that is, how architectural design can be implemented in sound and light shows in nightclubs or large outdoor music festivals. Something that is already happening successfully in the case of some contemporary architects (Fig. 9).

Procedencia de las imágenes

Fig. 1. Richard Aldcroft, 1966. En: George P. Hunt, ed., “Psychedelic Art”, LIFE, 9 de septiembre, 1966, 1. ©Yale Joel.
 Fig. 2. Voom-Voom, 1966. En: Pierre Restany, “Breve storia dello stile Yéyé”, Domus, no. 446, enero, 1967, 34-41.
 Fig. 3. L' altro mondo club, Rimini, 1967. ©Derossi associati.
 Fig. 4. Space Electronic, Florencia, 1969. ©Gruppo 9999.
 Fig. 5. Boutique Altre Cose, Milán, 1968. ©Ugo La Pietra.
 Fig. 6. Pink Floyd, The Wall, Berlín, 1990. ©Mark Fisher & Jonathan Park.
 Fig. 7. The Chemical Brothers, Glastonbury Festival, 2019. ©Smyth & Lyall.
 Fig. 8. The Chemical Brothers, Glastonbury Festival, 2019. ©Smyth & Lyall.
 Fig. 9. The Orb, Burning Man, Black Rock City, Nevada, 2018. ©Bjarke Ingels Group.

Sobre los autores

Luis Navarro Jover (Alicante, 1983)
 Arquitecto por la Universidad de Alicante y Doctor en Proyectos Arquitectónicos Avanzados por la Universidad Politécnica de Madrid, es actualmente profesor en el Departamento de Expresión Gráfica, Composición y Proyectos de la Universidad de Alicante. luis.navarroj@ua.es
<https://orcid.org/0000-0001-7442-6862>

Source of illustrations

Fig. 1. Richard Aldcroft, 1966. En: George P. Hunt, ed., “Psychedelic Art”, LIFE, 9 de septiembre, 1966, 1. ©Yale Joel.
 Fig. 2. Voom-Voom, 1966. En: Pierre Restany, “Breve storia dello stile Yéyé”, Domus, no. 446, enero, 1967, 34-41.
 Fig. 3. L' altro mondo club, Rimini, 1967. ©Derossi associati.
 Fig. 4. Space Electronic, Florencia, 1969. ©Gruppo 9999.
 Fig. 5. Boutique Altre Cose, Milán, 1968. ©Ugo La Pietra.
 Fig. 6. Pink Floyd, The Wall, Berlín, 1990. ©Mark Fisher & Jonathan Park.
 Fig. 7. The Chemical Brothers, Glastonbury Festival, 2019. ©Smyth & Lyall.
 Fig. 8. The Chemical Brothers, Glastonbury Festival, 2019. ©Smyth & Lyall.
 Fig. 9. The Orb, Burning Man, Black Rock City, Nevada, 2018. ©Bjarke Ingels Group.

About the authors

Luis Navarro Jover (Alicante, 1983)
 Architect by Alicante University, PhD Architect by Madrid Polytechnic University. Professor at Graphic Expression, Composition and Projects Department, Alicante. luis.navarroj@ua.es
<https://orcid.org/0000-0001-7442-6862>

- Barker, Christopher. Behind the scenes of a Chemical Brothers live show. Entrevista con Smith y Lyall. <https://www.semipermanent.com/stories/chemical-brothers-live> (consultada 30 de julio de 2019).
- Borch, Christian, ed. 2014. *Architectural Atmospheres. On the experience and politics of architecture*. Basilea: Birkhäuser.
- Brooks, Michael. Architecture of concert stage designs. https://www.designingbuildings.co.uk/wiki/Architecture_of_concert_stage_designs (consultada 30 de noviembre de 2019).
- Brugellis, Pino; Pettena, Gianni; Salvadori, Alberto. 2017. *Radical utopias*. Macerata: Quodlibet.
- Collado Arpia, Manuel. 2012. De la psicodelia a las cortinas del siglo XXI. Tesis doctoral. Departamento de Proyectos Arquitectónicos, Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid.
- Cunningham, Mark. Pink Floyd. *The Wall*. https://issuu.com/markcunningham2/docs/pink_floyd_the_wall (consultada 25 de abril de 2020).
- Deleuze, Gilles; Guattari, Félix. 2004. *Mil Mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-Textos.
- Goodman, Steve. 2010. *Sonic Warfare. Sound, Affect, and the Ecology of Fear*. Cambridge/Londres: The MIT Press.
- Hunt, George P., ed. 1966. *Psychedelic Art*. LIFE, septiembre.
- Mantzou, Polyxeni. 2004. Arquitectura animada. Oeste: *Revista de arquitectura y urbanismo del Colegio Oficial de arquitectos de Extremadura* 17.
- Marchán Fiz, Simón. 1986. *Del arte objetual al arte de concepto. Epílogo sobre la sensibilidad «postmoderna»*. Madrid: Akal.
- Navarro Jover, Luis. 2021. La dimensión imposible. Tesis doctoral. Departamento de Proyectos Arquitectónicos, Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid.
- Parga Prado, Marcos. 2015. Experimentación radical italiana en torno al night-club Warhol-McLuhan-Price y la arquitectura eléctrica de los años 60. RITA 3.
- Parga Prado, Marcos. 2015. La opción radical: viajes a través de Superstudio. Tesis doctoral. Departamento de Proyectos Arquitectónicos, Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid.
- Perry, Charles. 1984. *The Haight-Ashbury: A history*. Nueva York: Random House.
- Quiroga Fernández, Sofía. 2015. Luz industrial e imagen tecnificada. De Moholy Nagy al C.A.V.S. Tesis doctoral. Departamento de Proyectos Arquitectónicos, Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid.
- Restany, Pierre. 1967. Breve storia dello stile Yéyé. *Domus* 446, enero.
- Rodríguez Cedillo, Carmelo. 2016. Arqueología del futuro. Tesis doctoral. Departamento de Proyectos Arquitectónicos, Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid.
- Sloterdijk, Peter. 2006. Architektur als Immersionskunst. *Arch+* 178.
- Wigley, Mark. 1998. The architecture of atmosphere. *Daidalos* 68.