



**HAL**  
open science

# EEHC (Environnement Emancipateur Hyper-contrôlé) : la boîte de nuit virtuelle

Tom Bellanger

► **To cite this version:**

Tom Bellanger. EEHC (Environnement Emancipateur Hyper-contrôlé) : la boîte de nuit virtuelle. Architecture, aménagement de l'espace. 2022. dumas-04089119

**HAL Id: dumas-04089119**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04089119>**

Submitted on 4 May 2023

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0  
International License

**EEHC**

(*ENVIRONNEMENT  
ÉMANCIPATEUR  
HYPER -  
CONTRÔLÉ*),

**LA BOÎTE DE NUIT  
VIRTUELLE.**

*MÉMOIRE DE  
MASTER,  
TOM BELLANGER,  
2022.*

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DENIS DIDEROT  
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



# **EEHC** *(Environnement émancipateur hyper-contrôlé),* **La Boîte de nuit virtuelle**

Mémoire de Master, Séminaire  
Architecture en représentation, sous la  
direction de Laurent Lescop.

Tom Bellanger, 2022.

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES  
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AMBIUS

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES  
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

# Merci à

Laurent Lescop pour avoir cru dans ce projet, pour ces discussions éclairantes et pour votre présence.

Jorge Wieneke pour avoir accepté d'échanger avec moi sur votre travail avec le Club Matryoshka et pour m'avoir donné de votre temps.

Iris pour ton soutien indéfectible, ta présence et ton précieux rôle de première lectrice de ce texte.

Daphné pour ton aide, les échanges passionnants et les coups de pouce philosophiques.

Valentin pour les futures fêtes virtuelles que nous organiserons.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE D'ANTWERP  
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

# Avant-propos

Ce mémoire n'a pas pour vocation à faire affaire de référence sociologique. Même si des questions de cet ordre y sont abordées, il n'est pas le travail d'un sociologue. De la même manière, malgré le fait que des notions philosophiques soient sollicitées, ce n'est pas l'œuvre d'un philosophe non plus. En aucun cas les éléments apportés ne prétendent répondre univoquement aux questionnements soulevés au sein de ces pages. Il s'agit avant tout du travail d'un étudiant en master d'architecture, qui questionne l'objet de la boîte de nuit virtuelle.

Ce n'est donc pas un texte uniquement sur la boîte de nuit, ni uniquement sur le virtuel. Ce mémoire se propose comme un point de rencontre de ces deux champs d'étude larges et passionnants. Ce n'est cependant évidemment pas un point de rencontre exhaustif et unique, mais personnel. Le croisement entre ces deux sujets pourrait exister sous de nombreux autres aspects, qui ne seront pas nécessairement traités ici. Il est d'ailleurs aussi question de faire état d'un moment, d'une réflexion traitée en 2022, l'objet d'étude étant largement susceptible d'évoluer dans le futur.

Même s'il discute de la boîte de nuit virtuelle, ce mémoire n'est cependant pas un comparatif de la valeur de cette dernière par rapport à son acolyte physique. Il n'est pas ici question de faire l'apologie d'une technologie ou d'un programme par rapport à un autre, chacun est libre de faire la fête de manière

dématérialisée ou pas. Ainsi, le propos n'est pas de dessiner un futur pour le club physique, mais simplement de montrer quelles nouveautés, quels potentiels, peuvent produire la virtualité.

Ce mémoire parle de l'expérience du club, de la boîte de nuit virtuelle, de la fête, et est écrit en conscience de la diversité des manières de les vivre. Ne pourront pas être abordées toutes les façons de pratiquer ces événements. Ce texte est d'abord construit depuis l'expérience de son auteur, lucide sur le fait qu'il n'est pas forcément le plus assidu dans la pratique de la vie nocturne, mais ayant pu faire l'expérience malgré tout d'une variété de situations, de la boîte commerciale Nantaise à la soirée virtuelle underground en passant par les clubs techno berlinois et les concerts de noise.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARTS ET DE METIERS  
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT DE PATENTAGE



# Sommaire

Remerciements	5
Avant-propos	6
Introduction	10

## **La boîte de nuit, une redéfinition**

Historique	13
Le Piper	16
Monde intérieur	18
Lieu d'émancipation	21
Protocoles et rituels	24
Nouvelle définition	27

## **Qu'est ce que le virtuel ?**

## **L'expérience de la boîte de nuit virtuelle**

Découverte de l'évènement	33
Inscription	34
Attente et échauffement	36
Entrer dans le serveur	39
Dans le virtuel : le lobby	41
La piste de danse	44
Exploration	46
Corporalité	53

- 60 Sortir du Club  
63 Le club virtuel, conclusion

## 64 **Émancipation, mise en relation**

- 65 Variations autour d'un thème  
66 New Babylon  
71 Xénoféminisme

## 74 **Conclusion**

## 76 **Annexes**

- 78 Entretien avec Jorge Wieneke  
92 Entretien traduit  
104 Médiagraphie

ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES  
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

# Introduction

Dans *Le samouraï virtuel*, Neal Stephenson décrit le *Metaverse*, où navigue son héros Higo : un environnement urbain totalement virtuel, auquel on accède via des lunettes connectées. On est en 1992 et ce n'est pas la première fois qu'un monde numérique est imaginé, mais c'est la naissance d'un concept aujourd'hui en vogue, le sus-nommé métaverse. Le terme ressurgit avec fracas en fin d'année 2021 lorsque Meta, ex Facebook, annonce son plan de construire un futur super-monde virtuel. La nouvelle fait des vagues, l'idée étant d'installer la présence du réseau social jusqu'à devenir une nouvelle réalité. Mais le projet est pourtant moins révolutionnaire qu'il s'en donne l'air. *Second Life*, au début des années 2000, avait déjà mis en place la même chose, avec une certaine ampleur. On y trouvait une foule d'objets du monde physique reconstruits dans le monde numérique : maisons, salles d'expositions, magasins, banques, et même des bureaux de partis politiques pour les élections françaises de 2007. Les gens n'ont pas attendu Meta pour se rassembler virtuellement.

Parmi les espaces de rencontres existants, une typologie attire l'attention : celle de la boîte de nuit. Ce lieu de la fête, faisant déjà office de monde à part de la vie quotidienne, existe lui aussi sous forme virtuelle. On trouve en 1997 le jeu vidéo *VNC Virtual Nightclub* qui permet à ses utilisateurs la visite d'un club dans leur ordinateur. Mais c'est la pandémie de covid-19 qui sert de véritable tremplin au phénomène. Le recours mondial aux

technologies numériques et la séparation physique permettent à de nombreux clubs dématérialisés de gagner en popularité. Mais les multiples mises en quarantaine face au virus ne peuvent être la seule cause de leur intérêt grandissant. Le virtuel fascine autant qu'interroge. Qu'offre ce nouveau monde ? Comment les clubs peuvent-ils se l'approprier ?

C'est ainsi que l'on peut se demander : **De quelle manière l'architecture virtuelle peut-elle offrir un potentiel aux boîtes de nuit en tant qu'objets architecturaux d'émancipation ?** Comment peut le club se voir transfigurer par sa virtualisation ? Afin de proposer une réponse à cette question, il faudra d'abord se devoir de redéfinir ce qu'est une boîte de nuit. Pour cela, il sera nécessaire de revenir sur son histoire et son fonctionnement, ainsi que sur ses usages. Ensuite, après avoir défini ce qu'est le virtuel, il sera étudié l'expérience de la boîte dématérialisée. Enfin, cette dernière sera mise en relation avec deux réflexions contemporaines, qui permettent de mieux appréhender sa portée.

# La boîte de nuit, une redéfinition

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES  
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

# Historique

C'est en 1928 qu'apparaît pour la première fois dans le Petit Robert de la langue française le mot *Discothèque*. Formé du grec *diskos*, pour le disque, et *thêké*, l'étui, cette discothèque n'est pas encore le lieu de loisirs dansant et nocturne contemporain. Bien que cependant encore meuble où l'on entrepose sa musique, on y trouve malgré tout déjà le son avec le *diskos*, et la boîte avec la *thêké*.

C'est en 1966 qu'arrivent les premières réflexions autour de la boîte de nuit, à Florence. C'est dans le cours de Leonardo Savioli intitulé *Spazi di coinvolgimento*<sup>1</sup> que se réunit la néo-avant-garde italienne architecturale pour travailler sur le sujet. Dans l'équipe enseignante, on pourra compter Adolfo Natalini, futur membre de Superstudio, et Paolo Deganello, qui rejoindra d'Archigram. Le thème du cours est celui des espaces de divertissement, inspiré par le travail de Cedric Price sur le *Fun Palace*. Un cas précis est cependant particulièrement abordé, celui du *Piper*. Ce nom, qui définira toute la typologie de la boîte de nuit, vient d'un club de Rome, le *Piper Club*, ouvert en 1965. Cette discothèque, encore ouverte aujourd'hui, est à l'époque un symbole de la culture Beat anglaise : Beatles et Stones, scooters et chemises à rayures, c'est un langage pop qui s'exporte dans la capitale italienne. Inspirés par la nouveauté du lieu ainsi que par les travaux de l'époque du collectif Archigram, les étudiants développent et expérimentent un vocabulaire spatial célébrant la technologie comme une icône

<sup>1</sup> En italien, *espaces de participation*.

pop de progrès.

Trois ans plus tard, ces réflexions ont porté leurs fruits et on voit dans la revue *Domus* un article sur deux nouveaux projets : l'*Altro-Mondo Club* de Rimini et le *Piper-Pluriclub* de Turin. L'accent est mis sur la conception d'espaces à ambiances changeantes et modulables en fonction des nécessités et de la programmation (expositions, concerts, discothèque...). Après l'inondation de Florence en 1966, on voit le fleurissement de projets similaires, qui reprennent des lieux détruits par la montée des eaux. En 1969, Superstudio livre *Mach 2*, dans une cave. Sous terre, coupé du monde extérieur, on trouve une exaltation totale de la technologie, qui, comme plus tard le sera au centre Georges Pompidou, exhibe ses câbles, tuyaux, ampoules et hauts parleurs et contrôle les ambiances intérieures. La même année, les anciens étudiants du cours de 1966 réunis sous le nom de Gruppo 9999 conçoivent le *Space Electronic*, toujours à Florence, dans un ancien atelier.

Ces expérimentations néo-avant-gardistes posent les bases de la boîte de nuit comme objet d'expérimentation architectural. Récupérer des endroits délabrés est un moyen économique et amusant pour les différents collectifs de tester de nouvelles manières de penser un espace de convivialité, d'essayer de nouvelles manières d'envisager les loisirs en commun. C'est le début de la boîte de nuit comme on la connaît aujourd'hui. De par cet élan se lance une vague de variations autour du thème et le nombre de clubs augmente rapidement, porté par la toujours plus grande culture pop

et l'augmentation massive des drogues de synthèse. En 1978, Philippe Starck dessine les *Bains Douches* de Paris. En 1982, l'*Haçienda*, portée par Tony Wilson, producteur de New Order, ouvre ses portes à Manchester et fait découvrir la culture **house**<sup>2</sup> et **acid**<sup>3</sup> en Angleterre. Après la chute du mur, à Berlin en 1991, se construit dans les ruines d'un coffre de banque le *Tresor*, qui devient un représentant de la **techno**<sup>4</sup> allemande. Les clubs se placent ainsi dans leur histoire comme ambassadeurs des nouvelles cultures émergentes. Il ne faut cependant pas négliger la constante mercantilisation qu'ils subissent au fil des années, la fête et le loisir pouvant malheureusement se révéler être une affaire lucrative. Malgré quelques rares exceptions, le monde de la nuit est aujourd'hui un environnement très institutionnalisé et où la rentabilité semble passer au premier plan, mettant souvent à mal les objectifs premiers de la boîte de nuit. C'est ainsi qu'il semble nécessaire, afin de bien pouvoir appréhender sa future virtualisation, de d'abord redéfinir ce qu'est un club.

<sup>2</sup> Genre de musique électronique dérivé du disco et caractérisé par la construction rythmique autour de la grosse caisse.

<sup>3</sup> L'acid, ou acid house, est un dérivé de la house caractérisé par un son de basse analogique à la nature psychédélique.

<sup>4</sup> Genre de musique électronique de danse, rapide et défini par la répétition de rythmes percussifs.



# Le Piper

Depuis ses débuts avec les radicaux florentins des années 1960, le club se distingue par la recherche de la création d'un environnement flexible et contrôlable, et ce par des moyens technologiques. Cette volonté est claire dès *Mach 2* de Superstudio, où est possible la modification de la température, du son, de la vapeur et de la lumière pour suivre les différents usages possibles dans le lieu. L'implantation dans une cave tombe à pic : sous terre, on est moins embêté par la vie extérieure.

Cette typologie, c'est celle donc, comme dit plus haut, du *Piper*. Le terme piper est antérieur aux boîtes de nuit, et même antérieur au *Piper-Club* romain. Il vient de l'invention des systèmes d'enregistrement et de diffusion du son, avec les *Piped Environments*, les «environnements tuyautés». À l'époque, le son se déplaçait, et surtout se consommait via des tuyaux<sup>5</sup> : gramophone, téléphone... Avant l'invention de l'amplification, l'écoute du son se faisait ainsi de manière personnelle, dans une situation restreinte. On avait donc déjà dans les *piped environments* les prémices du piper, une technologie permettant la création d'environnements contrôlables par la main humaine, avec ici la domestication du son.

Le piper, en tant que typologie architecturale, est d'abord une boîte fermée, dont on peut contrôler l'environnement intérieur, et dont le contrôle se fait technologiquement. Le

<sup>5</sup> Le son se déplaçait en vérité plutôt dans des câbles électriques, eux même contenus dans des tuyaux lorsqu'ils étaient enterrés.

contenant est le plus opaque possible, afin de s'extraire du contexte extérieur pour façonner le plus aisément le contenu. C'est assez logiquement que se dessine autour le terme de boîte de nuit : boîte, comme un récipient fermé, et nuit, comme l'absence de lumière naturelle, faisant la part belle aux éclairages artificiels. On ne peut donc pas penser la boîte de nuit sans le piper, mais l'inverse peut être possible. On peut en effet le retrouver d'une certaine manière dans l'espace muséal, mais de manière beaucoup plus timide que dans le club. La raison pourrait être due au fait que le musée utilise la force du piper pour un usage externe, celui d'exposer des œuvres, tandis que la boîte de nuit s'en sert pour sa propre fonction, générer des environnements. On pourrait aussi le reconnaître dans l'espace théâtral, où on retrouve d'ailleurs aussi une boîte, ici **noire**<sup>6</sup>. Mais cette fois-ci la discothèque en ferait un usage plus radical en s'en servant comme espace d'implication physique des visiteurs, et non pas simplement de projection comme peut l'être la scène du théâtre.

Le pouvoir du piper est donc d'avoir la capacité de proposer l'expérience d'environnements nouveaux, grâce aux technologies qui le construisent. Cette puissance est plus ou moins exploitée dans le monde de la nuit, et c'est en général dans les clubs s'éloignant de la vocation commerciale et de la culture populaire que l'on trouve le plus la mise en jeu de cette capacité. Ainsi, on observera dans les clubs techno cette recherche de création de monde nouveau comme un élément fondateur de leur architecture.

<sup>6</sup> *La boîte noire au théâtre est l'espace vierge de la scène, cloisonné par les rideaux noirs sur quatre de ses faces.*

# Monde intérieur

Entrer dans le nouvel environnement à l'intérieur du club demande une phase de transition. Comme l'ouverture d'une porte qui sépare deux pièces, le passage entre le dehors et le dedans nécessite la réalisation d'un certain protocole, qui se matérialise dans l'*outil du couloir*. Le couloir est la matérialisation de ce rituel nécessaire au changement de monde. Le mot couloir vient d'ailleurs du latin *colare*, qui signifie passer, filtrer. On y trouve déjà une notion de changement provoqué par la traversée. L'*outil du couloir* ne se constitue pas seulement d'un couloir physique, mais se compose d'un assemblage de mécaniques sociales comme spatiales.

Cela commence par le passage devant le **videur**<sup>7</sup>. Ici, on commence par déléguer sa capacité à entrer ou non dans la boîte à une entité supérieure. Il faut prouver sa valeur, c'est une mise à l'épreuve des danseurs en puissance. Si on passe cette épreuve, vient alors le vestiaire, l'endroit où l'on se change. Ainsi, la transition vers le nouvel environnement demande une transformation, une métamorphose du corps. Cela peut simplement être un déshabillage, quitter les vêtements chauds pour quelque chose de plus léger, mais c'est aussi et souvent pour dévoiler une tenue spécifique. Quand on sort en boîte, on s'habille, que ce soit sur son trente-et-un ou en cuir et latex. Le contexte intérieur du club nécessite une tenue particulière pour pouvoir s'y immerger.

*<sup>7</sup> Le videur est la personne chargée de choisir qui entre dans la boîte de nuit. La culture techno propose une légère variation avec le physionomiste. Alors que le videur assure d'abord une fonction d'agent de sécurité, le physionomiste a un véritable rôle de curation du public. Il permet, en refusant ou acceptant, de maintenir une ambiance précise au sein du club, et notamment en matière de sécurité et de liberté, par exemple sexuelle.*

Enfin, une fois qu'on est vêtu (ou dévêtu), reste le véritable couloir, celui qui donne son nom à l'*outil du couloir*, le corridor physique qui sépare le vestiaire de la piste de danse. Le couloir est un avant-goût du club, une préparation au nouveau monde qui s'y cache. On y apprend les nouveaux codes dans lesquels on va se retrouver plongé durant les prochaines heures : musique, odeur, température, style décoratif de la boîte, autres danseurs... Mais en plus, et ce surtout dans la culture techno, le couloir introduit les visiteurs au labyrinthisme du club. Il y est courant de se retrouver perdu, de ne pas forcément directement savoir où aller, et c'est un effet souvent consciemment construit par les concepteurs des lieux. Alors, le couloir serpente et s'enfume, afin de brouiller les sens et l'orientation des nouveaux arrivants : il joue le rôle de rampe de lancement vers l'intérieur déroutant de la boîte de nuit.

Le monde intérieur de la boîte de nuit est donc en règle générale un espace déstabilisant. La typologie du piper permet la création d'un environnement nouveau, en maîtrisant le son, la lumière, la température, ou encore l'humidité par exemple. Mais tout ça est évidemment contraint par les moyens architecturaux, physiques et technologiques à disposition. Il n'est par exemple pas possible (aujourd'hui) de complètement changer de climat, de modifier les règles physiques naturelles, ou encore d'outrepasser certaines normes administratives. Le piper sert finalement surtout à déplacer les pratiquants de la boîte dans un glissement vers un "autre monde", dans une version déformée de la réalité. Pour

se faire, le club déstabilise les repères, met les danseurs en jeu, et ce avec force. Le dédale, le bruit assourdissant et le martèlement du rythme de la musique, l'incapacité de communiquer verbalement, les lumières stroboscopiques et l'obscurité totale ou encore la fumée qui brouille les volumes sont autant de mécanismes qui forcent chacun à mettre en jeu ses perceptions de l'espace et à s'extraire de son environnement quotidien. La prise de substances psychotropes, largement associées à la pratique du club, ne fait que renforcer ce glissement, tout en le facilitant. C'est ainsi par une certaine violence, que le club permet cet arrachement du monde extérieur.

Ce glissement permet à la boîte de nuit d'affirmer son décalage par rapport au monde hors du piper. Elle présente l'existence d'un environnement différent de celui de la vie quotidienne, hors de ses codes spatiaux mais aussi sociaux. Elle manifeste un nouvel environnement où l'on peut être quelqu'un d'autre.

# Lieu d'émancipation

La boîte de nuit est donc un endroit où l'on peut être une autre personne, mais surtout où l'on peut être quelqu'un de différent du soi ordinaire. Cette désincarnation du soi habituel permet d'oublier les normes sociales, les statuts de domination, les contraintes frustrantes qui entravent la liberté d'être et d'agir. Le club se dessine ainsi comme un lieu d'émancipation.

<sup>8</sup> De l'anglais *queer*, qui signifie bizarre.

Le terme est réapproprié dans les années 1990 par les communautés n'adhérant pas à la pensée binaire des genres et des sexualités et ne voulant pas être catégorisées selon des normes imposées.

<sup>9</sup> Renvoie à la performance de la féminité ou de la masculinité ou de toutes autres formes d'expressions de genre. On appelle par exemple *Drag Queen* les personnes, souvent de genre masculin, qui performant la féminité.

<sup>10</sup> Salle isolée de la piste de danse, souvent très sombre, réservée aux actes sexuels.

Les boîtes sont en effet dans leur histoire des espaces très liés aux minorités. On peut par exemple rappeler le disco, issu de la communauté afro-américaine, qui, avec le *Paradise Garage*, offrait un lieu de rassemblement et de célébration des minorités noires et *queer*<sup>8</sup>. Ou encore la culture ballroom, qui se rassemblait à l'origine dans des lieux tenus secrets pour des balls de *drag*<sup>9</sup>, et ce depuis la fin du XIXe siècle. On trouve aujourd'hui cette liberté d'être aussi auprès des clubs techno, où la boîte, même si elle est ouverte à toute le monde, est avant tout un lieu queer, comme le *Berghain*, qui est est d'abord un club gay. On trouve en effet souvent dans le club techno des *darkrooms*<sup>10</sup> et des mœurs libérées, des espaces et des formes d'échanges libres et transgressifs.

La boîte de nuit peut, d'une certaine manière, être considérée comme une nouvelle forme de carnaval contemporaine. Comme au carnaval, le

temps de la fête permet une négation des hiérarchies et des normes quotidiennes, la possibilité d'être une autre personne, par le costume (le vestiaire entraînant un déguisement) comme par la danse, offrant une liberté transgressive pendant une période limitée. Cette citation de Mircea Eliade à propos du carnaval peut ainsi parfaitement décrire le monde de la boîte : "L'abolition du temps profane [...] s'effectuait au moyen des rites qui signifiaient une sorte de « fin du monde ». L'extinction des feux, [...] la confusion sociale du type des saturnales, la licence érotique ou encore les orgies, etc..."<sup>11</sup>

Pour arriver à l'abolition du temps profane que constitue l'environnement interne du club, les danseurs doivent en effet passer par une série de rites signifiant la "fin du monde" extérieur, série de rites matérialisée par l'*outil du couloir* comme énoncé plus haut. Une fois à l'intérieur, c'est un endroit de liberté qui se révèle : absence de lumières qui crée un anonymat, extinction des normes sociales, liberté sexuelle... La boîte de nuit peut donc, à l'instar du carnaval, se définir comme un espace et un temps de libération et de transgression, d'émancipation.

D'ailleurs la boîte de nuit n'est pas qu'un lieu d'émancipation humaine, mais aussi d'émancipation architecturale. Le piper ne demande qu'une enveloppe opaque et fermée pour fonctionner, et la boîte de la boîte de nuit encourage à penser beaucoup plus l'intérieur que l'extérieur. Depuis la rue, une boîte de nuit sera toujours un bâtiment opaque, à la limite du hangar blindé d'une enseigne lumineuse. Comme l'a documenté François Prost dans sa série de photos *Afterparty*, le club

<sup>11</sup> Le sacré et le profane, Mircea Eliade, 1967

s'aligne à l'extérieur sur un façadisme muet quant à l'environnement intérieur qu'il propose. Mais une fois dedans, c'est la porte ouverte aux transgressions. On pourra s'étonner de croiser en club techno à Berlin des atmosphères semblables à celles de décharges, avec pointes rouillées et feux de bois. Aux anciens *Bains Douches* parisiens, l'architecture se faisait avec de l'eau jusqu'à mi-cuisse. Ou parfois, la transgression est celle du bon goût, et le monde de la boîte devient celui du tout pour le kitsch, du **camp**<sup>12</sup>. Quelles que soient les qualités de l'intérieur d'un club, ce dernier affirme toujours sa différence par rapport au monde extérieur en dépassant les codes ou règles habituelles, en s'émancipant de la norme.

<sup>12</sup> *Le camp est un style associé à la culture queer, qui fait l'éloge du moche et du mauvais goût, de manière ironique, presque de manière cathartique.*



# Protocole et rituels

De la même manière que l'énonce Mircea Eliade dans sa citation plus haut, le passage dans le nouvel environnement du club nécessite un protocole, un rite. Cette cérémonie, matérialisée par l'outil du couloir, peut être comparée avec d'autres rites, notamment avec ceux chamaniques. Le chaman est un personnage qui existe sous de nombreux noms à travers le monde, et qui s'identifie comme l'être dans un groupe ou une tribu assurant l'intermédiaire entre les humains et la nature, les esprits. Dans sa fonction, on a donc la notion de communication vers un autre plan de vie, en dehors du monde des humains, comme la boîte qui va en dehors du monde de la vie quotidienne. Club comme chaman suivent tous les deux des règles strictes pour assurer cette transition, qui mettent à l'épreuve la personne les respectant, afin de rentrer en condition dans le nouvel environnement.

On observe d'abord une forme de travestissement, où le passeur s'habille en reprenant le vocabulaire du monde qu'il va visiter : éléments animaux, peaux et plumes et autres objets empruntés à la nature, afin de faire communion avec l'endroit de destination. La comparaison avec le vestiaire de la boîte de nuit se fait automatiquement : on se costume par mimétisme, mais surtout pour renier avec un "véritable soi". Pour le chaman, se costumer en animal permet de personnifier son âme, pour incarner ses

pouvoirs surnaturels. Pour faire la fête, on s'habille pour affirmer la personne qu'on aimerait être. On retrouve ensuite, communément, le rythme répétitif de sons percussifs et de la danse. Leur répétition participe à la mise en transe du chaman. Ainsi par exemple, pour le rituel chamanique coréen du *Kut* est joué durant la cérémonie le *Muak*, une musique à base de voix et de *kkwaenggwari*, un gong plat coréen. Ce rythme devient en boîte celui du *kick*<sup>13</sup>, martelant les murs, et entraînant les danseurs.

Enfin, on a dans les rites chamaniques la prise quasi systématique d'*enthéogènes*<sup>14</sup>. Ces substances entraînent un puissant affaiblissement du corps et des visions. Au Gabon, on utilise par exemple l'*iboga*<sup>15</sup> lors de la cérémonie du *Bwiti*, pratiquée notamment par les pygmées. Ses racines, une fois réduites en poudre, provoquent vomissements, nausées, fortes faiblesses et hallucinations. La prise de ces drogues sert à deux choses. D'abord, à la mise à l'épreuve radicale du corps du passeur, car potentiellement mortelle. Cet exercice est celui de la mise en jeu du corps dans le contexte de la boîte de nuit, comme dit plus haut, avec par exemple les stroboscopes et le niveau sonore élevé. Mais il correspond aussi à la résistance ou non des danseurs à l'alcool et aux différentes substances ingérées. La seconde fonction est hallucinatoire, qui est pour les chamans le véritable vecteur d'extraction du monde des humains. C'est par la prise de drogue et par l'affaiblissement du corps qu'ils peuvent ainsi contrôler le départ vers cet environnement onirique. Cette démarche se retranscrit presque littéralement dans la

<sup>13</sup> En anglais, grosse caisse.

<sup>14</sup> Substance psychotrope permettant l'entrée en transe en provoquant des visions et en affaiblissant le corps.

<sup>15</sup> Arbuste de forêt équatoriale.

consommation de psychotropes en boîte, qui permettent à la fois de s'extraire du réel, mais aussi de contrôler son corps, en le faisant résister aux longues heures de danse.

Mais la boîte de nuit peut aussi être comparée au rituel dans un sens plus large, la pratique du club pouvant faire office d'épreuve de transition pour certains vers un monde adulte. Cette mise en jeu du corps, cette protocolisation et cette événementialisation se retrouvent en effet ailleurs, dans les rites de passage. C'est par exemple le cas avec l'*Ukuli*, en Éthiopie, chez les *Hamar*. Cette cérémonie, réservée aux jeunes garçons, définit leur passage pour devenir un homme. Ils doivent réussir à sauter au-dessus de vaches, afin d'obtenir leur nouveau rang et être acceptés par leurs pairs. Les femmes et les jeunes filles, pour le supporter, dansent et essayent d'accepter le plus de coups de fouet possible, la quantité représentant le courage et le soutien qu'elles lui apportent. Le rite présente ainsi des éléments qui commencent à nous être habituels : épreuves physiques, mise en jeu de ses qualités propres, mais aussi transfiguration du corps par les cicatrices des coups de fouet et les maquillages. La boîte de nuit peut alors être vue comme un rite de passage, en particulier pour les jeunes<sup>16</sup>, et permet une affirmation de la personne que l'on va devenir. Le club se distingue malgré tout de l'exemple éthiopien de la tribue *Hamar*, de par le fonctionnement généré de l'*Ukuli*. Les garçons deviennent des hommes, des *Donza*, et les femmes se distinguent en tant que femmes en acceptant la douleur du fouet, et ce en relation envers les garçons, puisqu'elles le

<sup>16</sup> Nightclubbing and the Search for Identity: Making the Transition from Childhood to Adulthood in an Urban Milieu, 2006, J. Northcote

font pour le soutenir. À contrario, dans la boîte, on s'affirme comme on veut, on est libre, on s'émancipe.

## Nouvelle définition

Ainsi, à partir de cette analyse, il est possible de déterminer une nouvelle définition de la boîte de nuit. La boîte de nuit est d'abord pensée autour de la typologie du Piper, un volume intérieur construit pour être manipulable au maximum, afin de pouvoir créer et expérimenter de nouvelles ambiances, un espace différent de celui de la vie quotidienne. Le club se définit donc en premier lieu comme un environnement hyper-contrôlé. L'accès à cet intérieur se fait par l'accomplissement d'un protocole, matérialisé dans l'*outil du couloir*, et comparable à certains rites. La fonction de cet espace profite de la création de ce nouveau monde intérieur : la boîte de nuit est une architecture libératrice, son but est de faire accéder ses visiteurs à une nouvelle forme de vie, comme le feraient les différents rituels. On peut donc arriver à la nouvelle définition suivante :

**Une boîte de nuit est un environnement émancipateur hyper-contrôlé.**

# Qu'est ce que le virtuel ?

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES  
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Avant d'explorer de la boîte de nuit virtuelle, il semble pertinent de définir précisément le terme de *virtuel*. Ce mot vient du latin *virtus*, qui signifie la force. De cette force peuvent être extraites deux définitions. La première est celle de Denis Berthier : "est virtuel ce qui, sans être réel a, avec force et de manière pleinement actuelle les qualités, les propriétés du réel". *Virtus* est ici lu comme une énergie et impulsion initiale qui prévalent par leur présence.

Cette définition énonce deux notions gravitant autour du virtuel, que sont le **réel**<sup>17</sup> et l'**actuel**<sup>18</sup>. Et si, selon Denis Berthier, le virtuel n'est pas réel, ils ne sont pas pour autant contraires. L'antonyme de la réalité serait plus de l'ordre de la fiction, le réel ne se résumant pas à ce qui est physique ou concret. Ainsi, d'après Maurice Benayoun, "le virtuel est le réel avant qu'il ne passe à l'acte"<sup>19</sup> : le virtuel voit son inverse dans l'actuel, qu'il ne sera que toujours en puissance.

<sup>17</sup> Est réel ce qui existe de manière autonome, ce qui n'est pas produit de la pensée (CNRTL).

<sup>18</sup> Est actuel ce qui se réalise, ce qui est réalisé, ce qui passe de la puissance à l'acte (CNRTL).

<sup>19</sup> Architectures réactives de communication, Maurice Benayoun 1998

<sup>20</sup> L'architecture virtuelle, Olivier Dufillot, 2014

Mais cette propension à l'actualisation oriente néanmoins le virtuel vers sa seconde définition, issue de la philosophie scolastique du Moyen-ge, et employée notamment par Pierre Lévy et Gilles Deleuze : "est virtuel un être ou une chose n'ayant pas d'existence actuelle, tangible, mais seulement en état potentiel susceptible d'actualisation."<sup>20</sup> La *virtus* est ici une force comme puissance en devenir, qui prévaut par son effet. Ainsi, par exemple, est virtuel l'arbre pour la graine, ou encore le sens dans une phrase pour un mot.

Deux éléments importants

émergent de ces définitions : la réalité du virtuel, et sa potentialité. Ainsi, avant même qu'elle n'existe, qu'elle ne s'actualise, le virtuel assure à la boîte de nuit un potentiel et une tangibilité.

Avec l'explosion des technologies numériques, le sens du mot évolue pour qualifier tout ce qui touche de plus ou moins près à l'informatique **dématérialisée**<sup>21</sup> : réalité virtuelle, commerce virtuel, communauté virtuelle, machine virtuelle... Ici c'est la virtus de Denis Berthier qui s'impose, celle de la force de présence, la notion de potentialité mise de côté : la réalité virtuel existe autant que la réalité physique, le commerce virtuel rapporte et est une nouvelle facette du monde commercial...

Un monde virtuel sera donc d'abord un environnement immatériel créé artificiellement dans un logiciel informatique existant en deux ou en trois dimensions. Mais ce sera d'abord et surtout sa virtualité qui fera sa force. D'abord parce qu'elle lui assurera une existence et une impulsion qui le rendra réel, et puis parce qu'elle lui offrira une potentialité constante, en attente continue d'actualisation.

<sup>21</sup> L'utilisation de ce mot masque cependant la réalité physique du virtuel : pour fonctionner, ce dernier a besoin de nombreuses infrastructures matérielles, comme les centres de données, les câbles de fibre optique ou encore les ordinateurs.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES  
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



# L'expérience de la boîte de nuit virtuelle

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES  
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

# Découverte de l'évènement

On entend parler d'une soirée virtuelle comme on entendrait parler d'une soirée physique : on voit sur Instagram des affiches, des vidéos de promotion sur Youtube, un artiste que l'on suit indique y jouer, on lit un article à ce propos... Mais les annonces restent dans la sphère numérique. Pas de posters placardés dans la rue ou de flyers. La soirée n'étant pas localisée physiquement dans une ville ou une salle de concert, pas besoin de promouvoir l'évènement autour de soi. Et l'organisation n'a pas forcément les moyens de se permettre une communication d'une telle ampleur, la dématérialisation permettant l'apparition de manifestations à beaucoup plus petits budgets.

*<sup>22</sup> Jeu vidéo type "bac à sable" c'est-à-dire sans objectif prédéterminé, ouvert à la créativité et à l'exploration de ses joueurs. Il peut être joué en réseau.*

*<sup>23</sup> Logiciel de vidéo-conférence.*

*<sup>24</sup> Terme issu de la culture rave qui signifie simplement "personne qui va à la fête".*

*<sup>25</sup> Réseau social basé sur la communication entre ses membres. Fonctionnant sur le principe de serveurs, Discord apparaît comme une extension des forums informatiques, où on peut communiquer par messagerie instantanée ou par appels audio ou vidéo.*

Jeu de brouillage ou mimétisme, la promotion de ces soirées virtuelles aime effacer son appartenance au monde numérique dans sa communication. Il faudra chercher dans un coin inférieur la mention indiquant que l'on se retrouvera sur **Minecraft**<sup>22</sup>, **Zoom**<sup>23</sup> ou autre. Le néophyte devra enquêter, essayer de s'infiltrer dans les différentes communautés de **partygoer**<sup>24</sup>, à travers les forums **Discord**<sup>25</sup>, les différentes plateformes de réseaux sociaux et les informations délivrées par les artistes présents.

# Inscription

La politique d'entrée dans le club varie selon les différents organisateurs. Chaque évènement est ouvert à tout le monde (évidemment sous réserve de modérer les éléments perturbateurs), mais le protocole pour entrer dans la soirée entraîne une sélection de celles et ceux qui pourront profiter de la fête. Aux évènements organisés par **Open Pit**<sup>26</sup>, pas besoin d'inscription : il faudra simplement faire partie du Discord et rejoindre le serveur minecraft le soir même. Chez **Club Matryoshka**<sup>27</sup>, il faudra d'abord passer par un questionnaire qui joue le rôle de videur. Un google form d'une douzaine de questions, qui permettent aux organisateurs de tester la volonté des visiteurs à venir au Club. Les questions vont de la simple présentation (pseudo, pronoms, confirmer que l'on est bien un être humain) au défis créatifs (se décrire en précisément 100 emojis) ou d'investigation (décrire son film favori en **Pig Latin**<sup>28</sup>, déjà faut-il connaître cette langue).

Le questionnaire constitue un protocole de test depuis l'organisateur de la soirée vers le visiteur, mais il représente aussi un outil qui sert au fêtard à affirmer la personne qu'il ou elle choisira d'être une fois dans le club. Ces questions, en interrogeant de près ou de loin la personnalité du visiteur, sont un écran sur lequel se projette l'individu qui visitera la boîte de nuit. La dématérialisation du processus, le questionnaire individuel et les réponses uniquement envoyées

<sup>26</sup> Actuellement un des plus gros collectifs organisateur de soirées virtuelles, sur Minecraft.

<sup>27</sup> Club Virtuel hébergé sur Minecraft. Un entretien avec Jorge Wieneke est disponible page **INDIQUER PAGE !!!!**

<sup>28</sup> Équivalent anglais du louchébem, argot fabriqué par la déformation de mots français.

aux modérateurs de l'événement, sont autant de couches plus ou moins opaques d'anonymat, qui permettent la création d'un personnage, ou du moins l'affirmation d'une personnalité.

Une fois le questionnaire rempli, il s'agit d'attendre d'être contacté par une personne responsable de la modération. Comme devant le videur de la boîte de nuit, ici le sort de la soirée ne nous appartient plus. La décision d'entrer dans le club ou non n'est plus sienne mais autre. En vérité, tout le monde entre chez Club Matryoshka, et ce n'est pas un secret. Le Google Form n'est qu'un test de courage. Mais après avoir dû répondre à toutes les questions plus ou moins alambiquées, avoir donné des informations sur soi (ou le soi qu'on aimerait être), attendre une simple validation de la part d'une entité complètement invisible constitue une perte de contrôle comparable au face à face avec le videur.

De la même manière que dans la boîte de nuit physique, on a ici un processus protocolaire pouvant être mis en relation avec celui du rituel chamanique. On délègue son entrée à une entité supérieure, on met en jeu son individualité, on, d'une certaine manière, se costume en choisissant la manière dont on se décrit dans le questionnaire, les emojis ou le Pig Latin pouvant être comme du maquillage ou des parures. Le protocole est donc nécessaire à l'entrée vers un nouvel environnement.

# Attente et échauffement

Après le passage du questionnaire et avant l'entrée dans le club se situe une période d'attente. D'abord attendre l'arrivée du jour-j, puis, une fois ce dernier atteint, attendre l'ouverture de la soirée. Durant ces moments, les forums Discords constituent l'antichambre de la fête. Les différents **channels**<sup>30</sup> sont autant des lieux de discussions autour de l'évènement qui arrive que de rencontres entre les participants. Ces sous-espaces permettent des discussions autour de sujets autres que simplement la soirée qui arrive, avec par exemple des channels d'échange de **memes**<sup>31</sup>, des lieux pour discuter autour de créations personnelles, pour parler de musique ou pour s'épancher sur sa vie personnelle. Le discord devient un lieu augmenté par rapport au simple **chat**<sup>32</sup>, c'est un espace où se crée une communauté, d'abord rassemblée par la même envie de venir festoyer.

Le soir de l'ouverture du club, l'attention se déplace cependant majoritairement vers le channel principal du Discord, où tout le monde se retrouve et petit à petit exprime son anticipation de la fête. Organiser une fête virtuelle peut et est souvent synonyme de complications techniques. Entre diffuser de la musique en live, héberger un serveur ou modérer une communauté, le retard dans l'ouverture de la soirée est fréquent et compréhensible. Au point d'en devenir parfois un gag récurrent entre l'organisation et les

<sup>30</sup> À l'intérieur des serveurs discords se trouvent différents channels, qui représentent différents lieux de discussions, afin de séparer les sujets pour ne pas polluer un seul canal de messagerie.

<sup>31</sup> Blague internet pouvant prendre la forme d'images, vidéos, son, etc...

<sup>32</sup> Messagerie instantanée.

participants. Ces (parfois) heures de retard gonflent l'attente du public, jouant sur la frustration et l'envie d'aller faire la fête.

C'est durant cet entre-deux que le chat s'affole le plus : le rythme de défilement des messages dépasse celui du lisible et chacun ne s'exprime plus que par un martelage d'emojis ou d'exclamations. On est ici moins dans une discussion qu'une pure expression d'engouement collectif. Les presque fêtards copient et collent furieusement **emotes**<sup>33</sup> et bribes de phrases en rapport avec l'événement. Ce déluge réprime toute autres formes de communication, les phrases trop longues et réponses aux questions posées se noyant dans le flux de messages. Mais il permet dans un même mouvement d'affirmer un langage sémiologique commun et unique. L'attente apparaît comme un pas de plus dans l'environnement nouveau du club, tout en asseyant sa puissance communautaire.

Cette galvanisation commune renforce aussi le sentiment de coprésence fidèle à la fête. Être avec les autres dès l'avant-soirée et parler ensemble le même langage permet de renforcer la force du lien social inhérent à l'expérience de la boîte de nuit, qui pourrait s'être perdue par la dématérialisation.

<sup>33</sup> Émoticône, petite image utilisée comme caractère typographique, qui peut être un emoji habituel, mais aussi un cliché personnalisé et unique à une communauté.

Ce moment d'attente peut, dans une certaine mesure, être comparé à la file d'attente avant l'entrée en boîte de nuit physique. On y retrouve la montée de la tension et de l'excitation. Le temps peut aussi jouer le rôle d'épreuve qu'il faudra vaincre à force de patience. C'est de la même manière une expérience commune

génératrice d'échanges. Cependant, la queue en boîte de nuit se positionne temporairement avant le passage devant le physionomiste, avant tout filtrage des fêtards. Cette forme d'**isonomie**<sup>34</sup> installe les prétendants à la fête sur une certaine forme d'horizontalité. Bientôt, chacun va devoir prouver sa valeur, la rencontre avec le videur restant une épreuve individuelle à laquelle tout le monde se prépare à faire face. De plus, on sait qu'une fois à l'intérieur (si on rentre), on sera dans un autre environnement où les formes de communication seront autres. Le niveau sonore très élevé empêchera par exemple de parler, mettant en avant les autres formes de dialogue. Cette attente constitue d'une certaine manière les derniers instants de "monde extérieur", avant de pénétrer dans l'environnement fermé et régulé du club. Alors, on en profite.

On peut ainsi observer une différence dans les formes d'interactions durant l'attente en boîte de nuit virtuelle et en boîte de nuit physique : dans le passage entre des échanges conventionnés par la vie quotidienne vers des échanges conventionnés par l'environnement du club, les deux attentes se situent à des points différents. Dans le physique, on attend avant ce passage, tandis que dans le virtuel, l'attente fait partie de cette transition.

<sup>34</sup> Principe issu de la Grèce antique (*ἰσονομία*) de l'égalité civique. Est aujourd'hui interprété comme l'égalité devant la loi.

# Entrer dans le serveur

La tension accumulée lors de la longue attente se relâche lorsque l'on parvient enfin à accéder à la fête. Entrer dans la soirée signifie concrètement se connecter à un serveur, Minecraft, **Second Life**<sup>35</sup>, **Fortnite**<sup>36</sup>, **IMVU**<sup>37</sup> ou autre... En général, aucune musique n'y est diffusée. Il faudra alors aussi se rendre sur le site internet de l'évènement, ou cliquer sur un lien donné dans le Discord au moment venu, où on pourra avoir accès à la bande son du club. La musique qu'on écoute ne fait donc pas partie de l'environnement virtuel à proprement parler, mais s'y ajoute.

Cette particularité est d'abord liée à une contrainte technique. Les organisateurs ne peuvent en effet pas nécessairement avoir un contrôle total sur la plateforme qu'ils utilisent pour héberger leur environnement virtuel, comme c'est le cas dans Minecraft par exemple. Bien que le jeu soit très facilement modulable, cela nécessite des connaissances pointues et peut aussi se faire aux dépens de participants, modifier certains aspects du jeu peut par exemple fermer des portes aux utilisateurs possédant des versions inférieures.

Mais l'indépendance de la musique par rapport à l'environnement virtuel apporte en même temps des avantages. Ici en effet, le son s'émancipe de toutes contraintes liées au contexte dans lequel il pourrait être joué. Les seules

<sup>35</sup> Réseau social sous la forme d'univers virtuel en trois dimensions. A connu un grand succès dans la seconde moitié des années 2010.

<sup>36</sup> Jeu en ligne ayant hébergé en 2020 durant l'épidémie de la Covid-19 plusieurs concerts.

<sup>37</sup> Autre réseau social fonctionnant avec un environnement virtuel.



modifications qu'il subit sont au final celles de la compression de données lors de la diffusion en live et de la qualité des écouteurs ou enceintes sur lesquelles il est joué. La musique devient alors elle-même un cadre immergeant totalement l'auditoire.

L'environnement virtuel qu'est celui de la boîte de nuit est donc constitué de plusieurs couches indépendantes. Ce fractionnement est aussi bénéfique car il offre un plus grand contrôle aux fêtards sur le monde dans lequel ils sont plongés. Chacun peut ajuster à sa préférence le niveau sonore de la musique par rapport au son de l'environnement qui l'entoure, peut choisir d'écouter sans être présent dans le club, ou vice versa.

# Dans le virtuel : le lobby

Une fois qu'on est connecté au serveur, on y est, on est dans la boîte. On arrive d'abord dans le vestibule du club, dans le lobby. Le lobby est l'endroit où toute nouvelle personne arrive, mais est aussi le point de rassemblement auxiliaire à la piste de danse. C'est ici que l'on peut retourner automatiquement lorsqu'on est perdu, simplement en se téléportant en tapant une simple ligne de commande dans le jeu.

C'est un endroit à l'écart du cœur de la boîte de nuit, qui lui sert d'introduction. C'est un seuil, qui permet aux visiteurs de prendre conscience de l'environnement dans lequel ils se trouvent immergés. On y découvre l'échelle du monde qui nous entoure, sa grammaire, son style et ses règles.

Chez Open Pit, le lobby prend la forme d'un long parcours type "Tourisme Minecraftien" : une promenade (**architecturale**<sup>38</sup> ?) à travers une palette de transfigurations du monde physique qu'offre le virtuel : combinaisons d'architectures extravagantes et démesures inconstructibles, enchevêtrées dans un monde chaotique comme une immense blague. C'est un monde de fête, pas besoin de sérieux. Chez Club Matryoshka, on est accueilli par un immense espace sombre et d'un style "Minecraft Brutaliste" : nous évoluons dans un monde composé de cubes de différentes couleurs qui cohabitent sans

<sup>38</sup> La promenade architecturale est un concept développé par Le Corbusier à partir de 1929. Idée de développer des parcours dans l'architecture qui la théâtralise et la mettent en scène.

soucis de gravité ou autres contraintes physiques. Pas d'injonction à une beauté réaliste, acceptons la démesure moche.

Le lobby est aussi et surtout un lieu de passage : il ne sert à rien d'autre qu'arriver, et n'a pas d'autre finalité que d'être quitté. Ainsi, on y croise peu de monde. Les interactions entre noctambules sont quasi inexistantes, chacun vaque à sa découverte du lieu, chacun son chemin. C'est un point de départ à l'exploration du monde virtuel qu'est celui du club.

Toujours dans ce jeu constant de brouillages, le chemin vers le cœur de la fête n'est pas forcément très bien indiqué, et il est habituel de dériver un petit moment avant de trouver son chemin. L'investigation individuelle est de nouveau de mise, et est renforcée par la solitude partielle avec laquelle on apparaît dans ce nouvel environnement.

On retrouve ici en quelque sorte une "virtualisation" de la typologie du couloir de la boîte de nuit physique. Se retranscrit en effet la volonté de perdre les visiteurs, de les mettre en action. La pratique de l'espace est mise en jeu, en arborant une architecture nouvelle, impossible physiquement. Comme le couloir est une introduction à la boîte de nuit, le lobby est un tutoriel au club virtuel. Le son filtré qui arrive par les réverbérations des successions d'espaces peut aussi se traduire virtuellement. Sa fonction de guide, d'appât aguicheur vers le cœur de la fête, peut se retranscrire dans canal de discussion du Discord, qui, rempli de messages et réactions des personnes à l'intérieur du club, attire autant qu'empêche

toute forme de communication. Ainsi, le lobby, mais aussi l'attente commune et le questionnaire, sont une nouvelle forme de l'*outil du couloir* qui existe dans la boîte de nuit physique. Même si sa forme ne se traduit pas, ses effets et sa fonction se retrouvent à travers ces différentes étapes.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES  
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

# La piste de danse

La piste de danse constitue le centre névralgique du club virtuel. C'est ici que se regroupent habituellement le plus de personnes. Architecturalement parlant, on fait face à une copie du monde réel : une scène sur laquelle montent les artistes et une fosse, le tout décoré de platines, enceintes et spots lumineux. Dans un univers virtuel où la liberté architecturale et créatrice est de mise, la présence de ce pastiche de véritable scène de concert questionne. De plus, la musique étant diffusée par un service externe au jeu, les platines et enceintes n'ont aucune utilité. Aussi, les représentations de spots et autres éclairages artificiels ne font office que d'artifices : dans le virtuel, on peut contrôler la lumière à sa source - le soleil-, mais aussi n'importe quelle texture peut briller, pas besoin d'ampoules.

Alors, est-ce de la timidité de la part des créateurs que de se réduire à représenter le réel ? Il est difficile de pencher pour cette hypothèse en voyant le reste des univers construits, tant il s'affirme par sa transgression du monde physique. Une réponse pourrait être d'avancer que pour réussir à garder active la métaphore de la boîte de nuit, il faut lui en garder malgré tout certains de ses attributs. La crainte serait de perdre le public en perdant le principal repère que représente la piste de danse. Mais il a déjà été montré plus haut que, même si on n'en retrouve pas la forme, la fonction et l'effet de certains éléments de la boîte de nuit physique se retrouvent dans la virtuelle.

Peut-être est-ce au contraire pour ce jeu transgressif qu'on retrouve ce *dancefloor* si traditionnel. Cet environnement est celui de la fête et du jeu, il est de bonne foi que de détourner les codes. Comme au carnaval, l'architecture se déguise : le virtuel se travestit en physique. Qui aime bien châtie bien. Les fêtards le savent bien et en profitent : les rôles s'inversent, le public monte sur scène, dans les coulisses, grimpe et s'approprie l'espace. La scène et la fosse ne sont qu'un décor de plus pour faire la fête.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES  
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

# Exploration

C'est lorsque l'on s'écarte de la piste de danse que l'on constate l'ampleur du club virtuel. L'environnement dans lequel on évolue est un monde entièrement simulé, et dont les paramètres ne dépendent que de la volonté de ses créateurs. On épouse ici totalement la typologie architecturale du piper qui façonne la boîte de nuit physique. Mais dans le virtuel, les organisateurs de l'événement ont un contrôle beaucoup plus ample sur l'environnement. Cela passe déjà par le fait qu'ils peuvent construire le club eux-mêmes : ils ne sont pas contraints par une parcelle urbaine ou l'enveloppe d'un bâtiment. Mais surtout, ils peuvent s'abstraire des contraintes du monde physique : plus de gravité, d'intempéries, de lumière naturelle, plus de problèmes de sonorisation, fi de l'immuabilité de l'architecture, de la sécurité physique des visiteurs... Tout est imaginable. Le club peut flotter dans les airs, ne pas avoir ni intérieur ni extérieur, transcender les échelles habituelles et faire la taille d'un pays, s'éclairer d'un (ou même d'un million !) de soleils stroboscopiques, être arrosé de pluie qui ne mouille pas... On peut s'y déplacer en volant, on peut tomber plusieurs dizaines de mètres sans craindre pour ses jambes, physiques comme virtuelles, on peut traverser le corps des autres personnes sur la piste de danse.

Et puis l'architecture n'est elle-même pas figée : l'environnement est mouvant, peut se déformer, changer de texture, interagir avec les avatars.

Elle est alors une **architecture liquide**<sup>39</sup>, comme le définit Marcos Novak en 1991. Ce dernier explique dans son texte *Liquid Architecture in Cyberspace* que par sa **transgression**<sup>40</sup> du physique, l'architecture virtuelle apparaît comme une architecture abstraite, s'émancipant de la nécessité de représenter l'existant. De la même manière qu'une peinture **abstraite**<sup>41</sup> célèbre son langage pictural pour lui-même (le trait ou la couleur par exemple), une architecture abstraite utilise ses axiomes pour eux-mêmes, quitte à les requestionner. Quid du **firmitar**<sup>42</sup> vitruvien dans un monde où les forces naturelles sont remises en jeu ?

<sup>39</sup> « I use the term liquid to mean animistic, animated, metamorph, as well as crossing categorical boundaries, applying the cognitively super-charged operations of poetic thinking. »  
*Liquid Architecture in Cyberspace, Marcos Novak, 1991*

<sup>40</sup> Du latin *transgressio*, action de passer de l'autre côté.  
*Dépasser une limite. Correspond aussi à l'envahissement de la terre par la mer, de se faire immerger.*

<sup>41</sup> Du latin *abstrato*, tirer loin, séparer.  
*Est abstrait ce qui évite la référence à un être identifiable.*

<sup>42</sup> Concept issu de *De Architectura* (-13 av. JC) de Vitruve.  
*Ce dernier énonce les trois piliers de l'architecture : le firmitar (la solidité, la durabilité), l'utilitas (l'usage, la fonction) et la venustas (la beauté, la volupté).*

L'exploration de ces environnements virtuels se fait par le biais d'outils appartenant au secteur ayant le plus affaire à ces derniers : le jeu vidéo. Le clavier, la souris d'ordinateur, le casque de réalité virtuelle, la manette de console et autres sont autant de dispositifs dont la fonctionnalité a été affirmée par leur utilisation massive dans ce domaine. Ce sont d'ailleurs souvent des jeux vidéos qui hébergent les événements. C'est en effet largement plus simple pour les organisateurs de profiter de plate-formes comme *Minecraft* ou *Second Life*, qui proposent dans leurs fonctions de base une grande plasticité et la possibilité de jouer en réseau. De plus, ces jeux sont déjà des entités reconnues, ce qui permet d'assurer une plus grande facilité d'accès au public, qui en connaîtra déjà le fonctionnement. Mais la connivence entre le club virtuel et le monde vidéoludique ne s'arrête pas là. La typologie du piper, de par sa maîtrise totale de l'environnement, permet aussi de contrôler la manière dont on appréhende ce dernier, et ce par un processus de



**ludification**<sup>43</sup> qui vient enrichir l'expérience du club virtuel.

Il est vrai que si l'on y cherche le vécu du club physique, le club virtuel fait pâle figure. Déjà par une restriction de la quantité de sens stimulés (exit le toucher, le goût, l'odorat et l'équilibre) et par une certaine réduction des autres sollicitations (dépendamment du matériel informatique de chacun, même si il reste compliqué par exemple de retrouver la physicalité du son assurée par des **woofers**<sup>44</sup>). La danse n'est donc évidemment pas l'activité principale du clubber virtuel. Elle se pratique cependant, mais moins dans une démarche de défoulement ou de dévouement au rythme que d'échange entre noctambules. Danser est ici un jeu de communication, où l'association de mouvements stéréotypés devient un langage à part entière. Les plateformes hébergeant les boîtes de nuits proposent en effet en général une palette limitée d'animations pour les avatars virtuels, qui une fois détournées et combinées, offrent un lexique aux participants pour interagir. Bien évidemment, pas de véritables conversations sont envisageables, mais plutôt des jeux d'imitation ou d'**appel/réponse**<sup>45</sup>. Si on souhaite être loquace, il faut plutôt se tourner vers les channels Discord et les messages privés.

Mais la danse n'est pas la seule activité possible en boîte de nuit virtuelle, et peut d'ailleurs devenir rapidement ennuyante. C'est ici qu'intervient le phénomène de ludification cité plus haut, qui vient élargir le spectre des possibles quant à l'expérience du club. Le contrôle offert par le piper s'étend sur la

<sup>43</sup> Le fait d'appliquer des mécanismes de jeu dans d'autres domaines.

<sup>44</sup> Haut-parleur des graves, produisant des basses fréquences.

<sup>45</sup> Figure de construction musicale fonctionnant en une succession de deux phrases musicales, la seconde étant une réponse ou un commentaire à la première.

<sup>46</sup> Boucle qui sert à donner de l'intérêt au joueur à jouer. On lui donne un objectif qu'il devra atteindre en traversant des épreuves.

L'accomplissement de l'objectif débloque une récompense.

Les boucles sont d'échelles multiples, entre celle macro de la totalité du jeu (ex : objectif, finir le jeu) et celle micro d'une simple interaction (ex : objectif, ramasser un objet)

<sup>47</sup> D'après le sport urbain, le parkour dans Minecraft s'incarne dans un parcours d'obstacles où la précision et la dextérité du joueur est mise à l'épreuve.

<sup>48</sup> Role Playing Game, jeux de rôles

<sup>49</sup> Abréviation de MMOG qui est l'abréviation de Massive Multiplayer Online Game qui signifie Jeu en Ligne Massivement Multijoueur en français.

<sup>50</sup> Jeux basés autour de la pratique du farming, qui consiste à répéter en

manière dont chacun peut interagir avec l'environnement. Il permet ainsi de réguler les relations entre le clubber et le club, en vue d'augmenter l'expérience offerte, d'enrichir l'exploration. Sont donc ajoutées des mécaniques issues du jeu vidéo, à travers des **boucles de gameplay**<sup>46</sup>. Ces dernières peuvent être assez simples, comme on en trouvera chez Open Pit, avec un système de recherche d'objets cachés, qui une fois découverts donnent accès à des cadeaux physiques. Communément avec le Club Matryoshka, on trouve aussi des espaces de **parkour**<sup>47</sup>, où la dextérité de chacun est mise à l'épreuve afin de pouvoir découvrir de nouveaux espaces de la boîte de nuit. Mais c'est chez ce dernier qu'apparaissent les exemples les plus poussés de ludification, qui viennent transfigurer totalement l'expérience de la fête :

*"it was about creating [...] more extravagant builds. As well as creating more immersive worlds. We are trying to push Minecraft even beyond its format, like even, like one event we even turned Minecraft into an **RPG**<sup>48</sup>. So, it was already a **MMO**<sup>49</sup> at some point, and it also became like a **farming game**<sup>50</sup>, with stuff like trading, and it became like, people were starting their own custom shops, and it became like **Dark Souls**<sup>51</sup> at one point."*

*"Il était question de créer des constructions plus extravagantes. Ainsi que de créer des mondes plus immersifs. On essaye de pousser Minecraft au-delà de son format, par exemple, une fois pour un événement on a même transformé Minecraft en RPG. C'était déjà un MMO dans un certain sens, mais ça devenait aussi un jeu de farming, avec des trucs comme des échanges, et puis, les gens ont commencé à ouvrir leur propres magasins, et c'est devenu comme Dark Souls à un certain point." Jorge Wieneke*

En introduisant des mécaniques de RPG comme les quête pour des personnages non joueurs, la récolte d'objets et les échanges ou encore l'amélioration possible de son avatar, la boîte de nuit virtuelle se distingue de son homologue physique, mais aussi de toutes expériences physiques possibles. L'appréhension et l'exploration de l'espace du club est ainsi récompensé par sa ludification. L'immersion dans cet environnement unique n'en est que renforcée, par la rupture avec le monde extérieur et par la mise en action des fêtards.

*boucle les mêmes actions (explorer toujours le même donjon, récolter la même plante) afin d'amasser un maximum de ressources.*

*<sup>51</sup> Jeu vidéo connu pour ses ambiances lugubres et ses combats quasi impossibles.*

Cette activation des visiteurs se fait par la mise en place des boucles de gameplay qui dynamise les interactions entre ces derniers et leur environnement, mais pas seulement. Elle passe aussi et surtout par la mise en jeu de la créativité des clubbers. Le contrôle total offert par le virtuel offre une mainmise sur l'environnement aux organisateurs de l'événement, mais aussi aux invités. Dans Minecraft, toujours chez Club Matryoshka, tout le monde peut détruire et construire les blocs constituant la boîte de nuit : le pouvoir de modification est commun. Cette volonté d'inclure les fêtards dans la création de l'environnement partagé apparaît comme l'une des motivations principales pour utiliser le jeu Minecraft pour héberger le club, une plateforme construite autour de la conception :

*"it's like, what, what could we do to sort of like expand the imagination of people in a club. So, in a video game like Minecraft, it's like you're creating everything, it doesn't even have to look like a club, I can be like, just a world, you just*

*need to create your own world.”*

*“C’est genre, qu’est ce qu’on peut faire pour étendre l’imagination des gens dans le club. Donc dans un jeu vidéo comme Minecraft, tu crées tout, ça n’a même pas besoin de ressembler à un club, ça peut simplement être un monde, tu as juste besoin de créer ton propre monde.” Jorge Wieneke*

La boîte de nuit virtuelle est ainsi la création d’un **commun**<sup>52</sup>, sa ressource étant l’espace virtuel, qui appartient à celles et ceux qui décident d’en faire usage. Les règles d’utilisation sont simples et établies dès le début de la soirée : amusez-vous, mais respectez tout le monde. L’expérience de l’environnement virtuel partagé peut même être considérée comme ce que Philippe Aigrain appelle un commun informationnel, c’est-à-dire un commun de nature immatérielle. Les communs informationnels englobent par exemple le commun de la connaissance, qui, lorsqu’elle n’est pas entravée par des brevets ou des privatisations, est une ressource qui se partage afin de prendre de la valeur et de s’enrichir, de façon incrémentale. Des exemples concrets en sont par exemple **Wikipédia**<sup>53</sup> ou les **logiciels open source**<sup>54</sup> Contrairement à un commun “matériel”, la ressource d’un commun informationnel ne peut pas se réduire : les connaissances de l’humanité ne disparaissent pas, et augmentent à chaque sollicitation.

Le club en tant qu’environnement peut donc être perçu comme un commun “matériel” (dont il n’aura de matériel que le nom) : un espace que l’on conçoit ensemble, et dont on a seulement la propriété en en faisant usage, en influant

<sup>53</sup> Ressource que l’on partage en établissant des règles pour l’utiliser.

La propriété d’un commun dépend de son usage.

Ainsi, c’est que lorsqu’on s’en sert qu’on le possède.

Un exemple peut être les boîtes à livre publiques.

<sup>53</sup> Encyclopédie participative libre et virtuelle.

C’est la première encyclopédie au monde.

<sup>54</sup> Logiciel dont la modification et l’utilisation est ouverte à tout le monde et dont le code est dans son entièreté à la disposition du grand public.

dessus. Mais la pratique de cet espace virtuel partagé, elle, est un commun informationnel : une expérience collective comme ressource, libre et s'enrichissant constamment par chaque intervention. Cette dernière ne dégrossit pas, grandit à chaque fête et continue d'exister une fois la soirée terminée.

L'environnement contrôlé de la boîte de nuit virtuelle, avec ses expériences nouvelles et la construction d'un commun qu'il permet, est dans la continuité directe et évidente du piper physique. Mais le contrôle sur l'environnement que ce dernier induit diffère de par son utilisation entre les deux typologies. Dans le physique, comme il a été dit précédemment, pouvoir modifier les caractéristiques de l'espace dans lequel sont immergés les visiteurs se développe dans une mise en jeu, une déstabilisation de ces derniers, afin de les extraire de force du monde extérieur. Dans le virtuel, pas besoin de provoquer la transition. L'espace virtuel s'affirme lui-même avec force, de par la vertu latine qui lui confère sa présence. Le contrôle de l'environnement n'est donc pas ici un vecteur d'immersion, mais un outil pour explorer, pour mettre en pratique les possibilités de ce nouveau monde, pour explorer le potentiel présent dans la racine du virtuel.

# Corporalité

Qui dit virtuel dit immatérialité mais qui dit boîte de nuit dit corps. La boîte de nuit virtuelle sait combiner les deux. Le corps du clubber virtuel est d'abord, physiquement, un corps solitaire. Se prêter au jeu de rejoindre un club en ligne, d'être immergé dans un autre univers et de perdre plus ou moins contrôle sur la réalité qui nous entoure est une activité qui se pratique mieux seul. Déjà, parce que cela peut facilement devenir gênant : mettre un casque de réalité virtuelle et ne plus voir ce qu'il se passe hors de ce dernier peut rapidement devenir embarrassant. De plus, avoir des éléments perturbateurs dans son entourage proche risque fortement de perturber l'immersion.

Aussi, les clubs virtuels sont des espaces qui se veulent en règle générale les plus sûrs et inclusifs possibles. Le mouvement des boîtes de nuit virtuelles est en effet inséparable des communautés queers et affiliées. Ses origines se trouvent dans la mouvance musicale baptisée malgré elle *hyperpop*, évoluant autour du label anglais PC Music. Ce label, fondé en 2013, se propose comme un rassemblement d'artistes à l'acoustique et à l'esthétique ultra-contemporaines et inclusives. On retrouvera notamment parmi les personnes gravitant autour du nom PC Music la reconnue musicienne trans SOPHIE. Ce label, et puis par extension les évènements virtuels, apparaissent donc comme un espace de liberté et d'expression pour les différentes minorités (queers, non-blanches, non-

valides...), comme ont pu l'être avant eux la techno ou le disco.

De la même manière que les boîtes de nuit techno physiques essayent de l'être, la boîte de nuit virtuelle se veut un **safe-space**<sup>55</sup>. Être dans un environnement séparé du monde de tous les jours, où se jouent de constants rapports de dominations, permet de remettre d'une certaine manière à zéro et de questionner les conventions, de s'essayer à de nouveaux rôles : le club virtuel offre un nouvel espace de représentation et d'expression. Il affirme ce que Jacques Rancière appelle une politique de la présence, ou de la représentation : un espace partagé affirmé par les présences en contestation, imposée ou choisie, à l'identité établie (que ce dernier appelle "police"). Cet espace est un moyen de proclamer sa présence dans la sphère publique, et de penser une nouvelle esthétique de la sphère publique.<sup>56</sup>

Dans la boîte, le corps des participants se voit affublé de prothèses : l'écran d'abord, omniprésent et quasiment indispensable, qu'il soit dans un casque de réalité virtuelle, posé sur le bureau ou pourquoi pas celui d'un téléphone mobile. Ensuite, les enceintes, le casque ou les écouteurs pour le son, mais enfin et surtout, l'outil de navigation dans le monde, de déplacement, qui s'incarnent dans la manette, le clavier, ou encore la souris d'ordinateur.

La compréhension du monde virtuel passe donc d'abord par la nécessité d'outils mécaniques. Comme la focale de l'appareil photo qui modifie la profondeur

<sup>55</sup> Zone neutre où les personnes marginalisées ou victimes d'oppression sont en sécurité.

<sup>56</sup> Renvoie à la notion de partage du sensible développé par Jacques Rancière. Le partage du sensible est le système de partage des places et des parts d'un commun, c'est-à-dire de ses espaces, ses temps, ses formes d'activités... Par exemple, tout le monde n'a pas accès de la même manière à la politique, et ce pour de nombreuses raisons différentes, ce qui dessine un partage hétérogène. Ce partage du sensible induit une esthétique du commun partagé, puisqu'il a une manière variable d'être donné et rendu abordable aux gens.

de champ, la mécanisation des sens (ici ouïe et vue) induit une certaine transfiguration du réel. Mais qu'en est-il de ce réel "virtuel", numérique et intangible ? Cette pré-conversion de l'environnement ne peut-elle pas être considérée comme une nouvelle couche de **perspectivisme**<sup>57</sup> ? Dans ce cas, la prothétisation de ces sens n'est-elle pas synonyme d'une liberté d'appréciation du monde virtuel ? Chacun peut, en achetant, construisant ou modifiant ses hauts-parleurs et son écran, choisir la manière dont ils percevront l'environnement numérique.

Les déplacements dans l'espace du club se font par l'intermédiaire d'une palette réduite de commandes, qui sont celles des conditions imposées mécaniquement par les manettes et claviers : avancer et reculer dans les **trois dimensions**<sup>58</sup> est la base de tout déplacement et est toujours disponible, déplacer son regard va de pair, sauter est souvent possible, interagir avec l'environnement des fois, et d'autres manières de se déplacer spéciales apparaissent au cas par cas. Mais frugalité n'est pas synonyme de pauvreté, et c'est avec aise que l'on explore le monde du bout de trois ou quatre doigts. Même si elle est localisée, l'expérience sensorielle du club virtuel existe. L'ordinateur, comme pourrait l'offrir aussi une manette ou autre, ménage une pluralité de sollicitations, du glissement sur le pad à la pression du clic, en passant par le pianotement sur le clavier.

<sup>57</sup> *Doctrine philosophique qui défend que la réalité se compose de la somme des perspectives que nous avons sur elle.*

<sup>58</sup> *X, Y et Z, ou sinon, devant derrière, droite gauche, haut bas.*

Mais le corps en boîte de nuit virtuelle n'est pas que physique, et existe aussi dans le club. Dans cet



environnement dématérialisé, chacun est représenté par un **avatar**<sup>59</sup>. C'est un second corps pour les visiteurs. L'avatar nie le physique de chacun et propose une certaine forme d'anonymat : *On the Internet, nobody knows you're a dog* (Sur Internet, personne ne sait que tu es un chien)<sup>60</sup>. À l'heure de l'internet néolibéral et de son avidité des données personnelles, on peut douter de la validité de cette thèse, mais lorsqu'il s'agit de simples rencontres entre utilisatrices, l'avatar fait toujours son effet. Selon M. Jakobsson, s'incarner dans une nouvelle peau virtuelle permet un certain phénomène d'**égalisation**<sup>61</sup> : on met de côté son rang "physique", tout le monde est au même niveau.

Ce phénomène offre une légèreté propre au médium virtuel, de par la perte de contraintes physiques, sociales, et par le détachement de soi qu'entraîne l'avatar. Cette égalisation n'est bien évidemment pas totale, puisque avoir un nouveau corps virtuel ne signifie pas nier l'individu physique que l'on est. Et puis on n'est jamais totalement anonyme, on a une identité virtuelle, forcément toujours en relation avec celle du monde physique. Mais la légèreté produite permet malgré tout une certaine forme de liberté pour les personnes pratiquant le club, bien que temporaire car contrainte dans le temps de la fête.

L'avatar s'inscrit comme une ultime application de la typologie du piper. Après le contrôle de l'environnement, puis de la manière dont on le perçoit, il est maintenant question de contrôler sa propre enveloppe, son propre corps. Il est possible virtuellement d'être qui on veut,

<sup>59</sup> Représentation dans un environnement virtuel de la personne le visitant. Le mot avatar vient de l'hindou, où il représente l'incarnation d'une divinité sur terre. L'avatar implique donc dès le début de rentrer dans une peau, de prendre corps.



<sup>60</sup> *On the Internet, nobody knows you're a dog, Peter Steiner*

<sup>61</sup> *Virtual Worlds and Social Interaction Design, Jakobsson, 2006*

humain ou pas, de la taille, forme et couleur que l'on veut. Le piper est ici totalement au service de la fonction émancipatrice de la boîte de nuit. Pour des personnes dont le corps physique est une source d'inconfort ou de discriminations, le virtuel apparaît comme une alternative.

Prendre contrôle sur son corps apparaît comme une émancipation dans le sens où le corps est un objet soumis à un pouvoir. On se rappelle d'ailleurs de l'origine du mot "émanciper", qui signifie dans le monde latin s'affranchir de la puissance paternelle, du *pater familias*, qui donnait au père le droit de faire mourir sa femme, ses enfants et ses esclaves, donc un droit sur leur corps.

Dans la pensée foucauldienne du pouvoir et du corps, la discipline est le contrôle, la surveillance et l'évaluation de ce dernier dans ses détails, son temps et son espace, afin de le normaliser. Un exemple peut en être le traçage par empreinte génétique, qui permet un pistage sans failles, mais aussi plus concrètement et peut-être plus insidieusement le maquillage, qui dicte une forme et une image du corps, ou la directive implicite pour les femmes de devoir s'occuper de leurs enfants qui les pousse à une certaine consommation de leur temps et de l'espace. Avoir la capacité de se créer une nouvelle corporalité virtuelle, c'est donc avoir la possibilité de concevoir un corps en dehors de cette discipline physique. La dématérialisation peut par ailleurs proposer une émancipation radicale, puisque les possibilités pour s'éloigner de la norme imposée physiquement sont vastes. Plus obligé d'être un être humain,

et si comme l'architecture virtuelle, le corps virtuel était abstrait ?

L'avatar permet aussi un contrôle de sa morphologie dans le temps. Rien n'empêche d'être aujourd'hui d'une certaine forme, tout en en ayant été une autre hier et en en devenant une nouvelle demain. Le corps virtuel s'inscrit donc dans un concept avancé par R.Lane : le **corps-devenir**<sup>62</sup> : le corps n'est pas un objet figé, mais est plutôt dans un processus constant de transformations. Il est fluide, comme peuvent l'être le genre ou la sexualité : il grandit, vieillit, s'abîme et se répare. D'abord énoncé depuis la condition de personnes transgenres, cette notion embrasse tous les corps, et surtout, gagne en puissance dans le virtuel. Ici, les modifications ne sont que voulues, et non plus parfois subies. On est entièrement maître de l'évolution de son enveloppe charnelle, ce qui constitue une nouvelle forme d'émancipation.

L'avatar permet donc une liberté dans le monde virtuel. Mais on peut cependant se poser la question de la valeur de cette libération, si elle reste contrainte dans l'univers du club, ou même plus largement de l'environnement virtuel. Retourne-t-on à un état entravé une fois l'écran quitté des yeux ? Doit-on se ré-émanciper à chaque fête ? Un élément de réponse peut se trouver dans le travail de 2009 de **Schultze et Leahy**<sup>63</sup>.

Ces deux chercheurs expliquent que la relation entre le soi et l'avatar est dynamique, en constant changement. Cette relation s'exprime à travers les deux facettes de la présence virtuelle que sont

<sup>62</sup>Trans as bodily becoming: rethinking the biological as diversity, not dichotomy, R.Lane, 2009

<sup>63</sup>The Avatar-Self Relationship : Enacting Presence in Second Life, Schultze et Leahy, 2009

la **téléprésence**<sup>64</sup> et la **présence sociale**<sup>65</sup>. L'intensité de ces présences varie constamment : bien que dans sa définition, le virtuel possède la force de l'actuel, il ne possède cependant pas forcément toujours la force de l'actuel physique, et l'attention des explorateurs du virtuel oscille constamment entre les différents univers. La sensation de téléprésence alterne ainsi entre un sentiment d'unicité avec l'avatar et l'impression de faire face à un agent autonome, qui existe extérieurement à soi, correspondant à une intensité de téléprésence minimale. Cette impression est en grande partie due aux animations pré-intégrées dans les avatars par les plateformes hébergeant les environnements virtuels, qui donnent l'impression que le personnage est vivant même lorsque l'on est éloigné du clavier. De la même manière, l'impression de présence sociale varie, entre être soi parmi d'autres et regarder un personnage interagir avec d'autres personnes. Cette fluidité de la relation entre l'avatar et le soi nuance l'immersion, mais ne la nie pas. Cette dernière devient au contraire une immersion consciente : il y a toujours un autre soi dans un autre monde, mais on est conscient que même si parfois on l'incarne, des fois il n'est qu'une représentation de soi. Cette lucidité sur la relation entre soi et le monde du club pourrait-elle dans ce cas permettre un retour sur soi-même ? Même inconsciemment, cela ne pourrait-il pas permettre une réflexion sur soi, dans la mesure où le virtuel permet la projection dans un soi "émancipé", un soi du moins plus libre ?

<sup>64</sup> *Le sens d'être là, d'être dans son corps, dans un lieu.*

<sup>65</sup> *Le sens d'être avec d'autres personnes.*

# Sortir du club

La fête a malheureusement une fin. Et une fois la soirée terminée, il s'agit pour tous les visiteurs de quitter le club. Sortir de la boîte de nuit signifie sortir de l'environnement hyper contrôlé dans lequel cette dernière nous immerge, et fatalement, revenir dans l'environnement habituel, celui du "monde extérieur", mais surtout du monde de tous les jours. Comme à l'entrée, changer de contexte immersif nécessite une certaine épreuve, une certaine violence. Ainsi, même si la sortie est contrôlée (on peut en effet le plus souvent choisir quand on quitte la fête), la transition qu'elle opère est bien plus radicale que celle proposée à l'aller. Lorsqu'on quitte le club virtuel, on ferme simplement le programme qui l'héberge, on éteint Discord, et soudainement il ne reste plus que soi, seul face à l'interface devenue quasi instantanément muette.

Cette fin de soirée est cependant plus simple, du moins plus rapide et sûrement moins dangereuse, que la sortie d'une boîte de nuit physique. Il faut déjà ajouter la contrainte de la distance entre le lieu de la fête : la discothèque, d'abord par le désordre qu'elle provoque, se retrouve souvent localisée en périphérie des zones résidentielles. Il y a donc un trajet à parcourir, forcément infiniment plus long que celui du virtuel, qui peut se résumer au glissement de la souris vers le coin supérieur de l'écran, pour éteindre Minecraft (ou autre logiciel hébergeant la fête). Ce cheminement se voit intensifié par la susceptible présence dans le sang

des marcheurs d'alcool ou de drogue, ou même de par la fatigue. Le club matériel affirme sa physicalité, en mettant une dernière fois à l'épreuve le corps de ses visiteurs.

Mais là où les deux sorties se rejoignent, c'est sur l'épreuve psychologique qu'elles provoquent. Chacune à leur manière, elles forcent un retour brutal et violent à une solitude. Le virtuel, en amuissant<sup>66</sup> toutes les interfaces de communication vers le monde de la boîte, coupe toute relation avec cet autre environnement, et affirme et renvoie à la simple condition physique et solitaire dans laquelle on se trouve. Le matériel éprouve les ex-fêtards en forçant à pratiquer un parcours qui, pouvant déjà être éprouvant physiquement, est aussi un moment pouvant se révéler effrayant. La sortie de boîte est en effet dans l'imaginaire collectif comme dans les faits divers un moment propice aux agressions et aux attaques. Cette menace et ce climat de peur renforcent l'épreuve du retour chez soi. C'est d'ailleurs pour cela que ce chemin se pratique volontiers en groupe, afin d'alléger la difficulté du parcours.

Mais sortir de l'environnement nouveau que constitue la boîte de nuit virtuelle ne signifie pas pour autant annuler son effet. Il est évident qu'on ne sort pas totalement émancipé, triomphant et affirmé comme être nouveau et affranchi. On revient rapidement à soi, au soi d'avant son entrée dans ce monde libérateur. Mais ce retour n'est malgré tout pas un simple retour à la case départ, et pourrait plutôt se dessiner comme une boucle rétroactive positive.

<sup>66</sup> Amuïr, rendre muet.

L'avatar joue le rôle de miroir déformant, et pourrait permettre, comme il a été dit plus haut, une réflexion sur soi à travers le "moi libéré" qu'il projette. Ainsi, cette réflexion serait une trace de cette expérience, un résidu positif de l'expérience transfiguratrice du club. Dans cette dynamique, la fête et le monde virtuel ne seraient pas tant un modèle à atteindre qu'un élan vers une émancipation totale, qui se manifesterait cette fois aussi bien dans la boîte qu'en dehors, aussi bien dans le virtuel que dans le monde physique. Un élément qui peut venir conforter cette thèse est l'apprentissage progressif des codes de ces discothèques virtuelles, de leurs langages, de leurs environnements, ou même plus simplement le fait de ne plus avoir besoin de repasser par le questionnaire de test pour y entrer, qui témoigne de traces persistantes qui marquent les noctambules après la fin de la fête.

# Le club virtuel, conclusion

La boîte de nuit, cet “environnement émancipatoire hyper-contrôlé”, se voit transcendée par sa virtualisation. L’expérience à la fois commune et solitaire, ritualisée par les différentes étapes de l’*outil du couloir*, glisse avec la dématérialisation et se retrouve sous d’autres formes dans le club numérique. Le piper prend de l’ampleur et offre un contrôle quasi total de l’environnement, que ce soit sur le monde qui entoure les visiteurs, leurs interactions avec ce dernier ou même sur leur corps. Il s’étend mais aussi se partage, donnant à chacun le pouvoir de transfiguration. En permettant un contrôle individuel, la boîte de nuit virtuelle offre une force d’émancipation aux fêtards décuplée. Elle crée avec puissance un environnement libre, pour de nouvelles formes d’individus.

ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARTS ET MÉTIERS  
DOCUMENTS



# Émancipation, mise en relation

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES  
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

# Variations autour d'un thème

La boîte de nuit virtuelle existe, mais est une pratique aujourd'hui encore de niche. C'est déplorable : elle semble offrir tellement de possibilités, une telle puissance d'émancipation. Mais le club dématérialisé n'est pas la seule expérimentation autour de cet "environnement émancipatoire hypercontrôlé". La boîte, sous cette définition, a déjà été l'objet de nombreuses réflexions, sous forme de projets de papier, d'écrits ou de pensées politiques. *Instant City*, pensé en 1968, par Archigram, dessine une ville dynamique, mouvante et libre, exprimant à grande échelle le programme de la boîte de nuit. On y trouve même des *Audio-Visual Juke Box*, des machines projetant des univers visuels et audios immersifs aux personnes s'y branchant. Environnement contrôlé, immersion, liberté, tout y est. François Dallegret imagine la même année *Palais Métro*, un gigantesque centre souterrain formé d'une structure tubulaire modulable, accueillant concerts, expositions, cafés et restaurants. Ici, la localisation souterraine rapproche la ville à un club géant. Mais deux travaux représentent le plus les questionnement soulevés par la boîte de nuit : *New Babylon*, de Constant Nieuwenhuys, et la pensée *Xénoféministe*.

# New Babylon

*New Babylon* a été développée par Constant Nieuwenhuys à partir de 1960. Proche de Guy Debord, le projet est une matérialisation de nombreuses réflexions **situationnistes**<sup>67</sup>. Face à un espace urbain qu'il juge en péril, asservi par une société utilitaire, perdu dans un principe de non-intervention qui le plonge dans un rôle désuet de simple lieu de transition vierge d'émotions, Constant émet une hypothèse simple : dans le futur, la technologie travaillera pour nous. D'ici quelques années, l'être humain sera capable d'automatiser toutes les tâches répétitives du travail, il en sera libéré. Chacun aura alors le contrôle de son temps. On verra alors la fin de l'**Homo Faber**<sup>68</sup>, et l'arrivée de l'**Homo Ludens**<sup>69</sup>. Véritable révolution marxiste, la fin du travail sonne l'heure de la liberté, d'être et de s'exprimer, et donc la liberté de créer, et non plus de faire. L'émancipation de Constant Nieuwenhuys est une émancipation vers un être humain créatif. On retrouve ici la volonté déjà exprimée par Jorge Wieneke en créant une boîte de nuit dans *Minecraft* : l'objectif est de développer l'imagination, de constituer des créateurs, et les moyens d'y arriver sont similaires. Constant propose en effet lui aussi un "environnement hyper-contrôlé" pour parvenir à cette émancipation créative.

Cet environnement, c'est celui des secteurs, inclus dans le réseau, constituant un urbanisme mondial libre et partagé. Dans *New Babylon*, chacun navigue entre et dans ces secteurs, qui sont des unités

<sup>67</sup> L'internationale Situationniste était un mouvement français philosophique et politique d'avant garde de gauche radicale, actif de 1957 à 1972.

<sup>68</sup> L'être humain, en tant qu'être susceptible de fabriquer des outils.

<sup>69</sup> Concept de Johann Huizinga, qualifiant l'être humain comme étant un être ayant une appétence pour le jeu, ce dernier étant relatif à la culture.

autonomes interconnectées. Ils sont construits autour de troncs de plusieurs dizaines de mètres de diamètre, jouant le rôle d'énormes piliers, contenant des centres techniques et de services, avec des chambres d'hôtel, des équipements scolaires, des distributions d'articles quotidiens, parfois des bibliothèques, des laboratoires... Au pied de ces gigantesques poteaux, sous terre, des immenses usines automatisées assurant les besoins de la population. Au-dessus du sol, à partir de quinze ou vingt mètres de hauteur, des plans horizontaux s'encastrent entre les piliers. L'envergure est démesurée : entre dix et vingt hectares de surface se tiennent au-dessus du sol. Différents volumes s'empilent comme des strates partant dans des directions différentes, atteignant des hauteurs finales jusqu'à soixante mètres. Dans ces volumes se situent les véritables lieux créatifs : l'intérieur contient tout simplement un piper ultime. Les technologies futures permettent une maîtrise totale de l'environnement, à l'instar de ce qui se fait dans les mondes virtuels : les éléments de construction spatiale (formes et dimensions de l'espace, textures, couleurs) mais aussi les éléments climatiques (température, humidité, son, lumière...) sont contrôlables. New Babylon se présente donc comme une boîte de nuit à l'échelle planétaire.

Le projet que propose Constant Nieuwenhuys est en effet un projet d'envergure mondiale. Les secteurs sont interconnectés entre eux au-dessus du sol, supportés par les noyaux massifs, et sur terre, au niveau du sol, se profilent des connexions infinies assurées par des transports rapides. Le mode de vie

Néo Babylonien est nomade. La toile ne finit pas, puisque la terre est ronde, et ne connaît ni frontières ni collectivités. Les premiers dessins<sup>70</sup> de Constant expriment cette globalité : un tissage de longs traits et de structures rectangulaires assemblées comme des dominos à travers un paysage abstrait. L'image n'est pas cadrée sur une construction particulière, le réseau s'étend partout et sort du cadre. La mégastructure fait apparemment partie d'un système beaucoup plus vaste.

<sup>70</sup> New Babylon Nord, Constant Nieuwenhuys, 1958



De la même manière que le club virtuel, c'est un environnement total et infini qui se présente aux habitants de cette méga-cité, mais surtout, c'est un monde entièrement ouvert à la créativité

de tous. En effet, chaque habitant peut modifier le milieu dans lequel il se trouve. La puissance créative est offerte à tout le monde. Ce contrôle n'est jamais un processus solitaire, car tout acte influe sur un environnement commun, où chacun vit, ce qui déclenche des réactions spontanées. On vit dans un grand monde construit de répercussions en chaînes, la dynamique mouvante de l'environnement est globale et partagée. On retrouve le commun, énoncé pour la boîte de nuit virtuelle, mais ici à l'échelle terrestre.

New Babylon apparaît comme une matérialisation physique de la boîte de nuit virtuelle : même ampleur, voire plus grande, même contrôle commun sur le monde et son architecture. Sa fonction émancipatrice se retrouve donc elle aussi. En effet, comme l'énonce Guy Debord : "Avant la domination collective de l'environnement, il n'y a pas encore d'individus, mais des ombres hantant les choses qui leur sont anarchiquement données par d'autres, rencontrant dans des situations occasionnelles des gens séparés qui vont au hasard. Leurs émotions divergentes se neutralisent et maintiennent leur solide environnement d'ennui."<sup>71</sup>

C'est la prise du pouvoir sur le milieu et la fin du travail qui permettent l'émancipation. Comme pour les boîtes de nuit, virtuelles et non virtuelles, la technologie est indispensable à ce renversement de la domination. Cependant, un demi siècle plus tard, à l'ère de l'**anthropocène**<sup>72</sup>, cette dépendance technologique peut apparaître effrayante. Mais comme l'explique Mark Wigley, il

<sup>71</sup> Critique de la séparation, Guy Debord, 1961

<sup>72</sup> "Ère de l'être humain", l'époque l'être humain domine son environnement.

s'agit ici aussi d'une nouvelle prise de contrôle : "Nature<sup>73</sup> has already been replaced. Technology has long been the new nature that must now be creatively transformed to support a new culture. The increasingly traumatized inhabitants have to take over the shaping of their own spaces to recover the pleasure of living."<sup>74</sup>

Il s'agit de s'émanciper en prenant le contrôle de tout ce qui peut permettre une expression de soi, environnement comme technologie, Nature sous toutes ses formes.

*<sup>73</sup> La part du réel qui n'est pas contrôlée par l'être humain.*

*<sup>74</sup> «La Nature a déjà été remplacée. La technologie est depuis longtemps la nouvelle nature qui doit être transformée créativement pour supporter une nouvelle culture. Les habitants de plus en plus traumatisés doivent reprendre le contrôle de la formation de leur propres espaces afin de retrouver le plaisir de vivre.» The Great Urbanism Game, Mark Wigley, 2001*

# Xénoféminisme

Cette lutte pour la réappropriation du pouvoir humain sur son environnement technologique et naturel se retrouve de manière plus actuelle dans la pensée xénoféministe. Le terme xénoféminisme est un néologisme inventé par le groupe de travail **transféministe**<sup>75</sup> Laboria Cuboniks. Ce mouvement, initié en 2015 suite à la publication de son **manifeste**<sup>76</sup>, énonce similairement à Constant Nieuwenhuys se servir de la technologie comme levier d'émancipation. Mais quand ce dernier propose une forme de société déjà épanouie, **XF**<sup>77</sup> avance un plan d'attaque. La mise en pratique est celle du parasitage, il faut détruire l'opresseur néo-libéraliste de l'intérieur, en retournant contre lui ses propres armes, un véritable combat **accélérationniste**<sup>78</sup>. D'où le nom xénoféminisme, formé autour du grec ξενος<sup>79</sup>, qui signifie l'étranger : comme une maladie extérieure détruirait de l'intérieur un corps.

**XF** revendique l'aliénation comme moyen de construire une liberté. Au-delà du paradoxe qui semble apparaître en premier lieu, il est ici question de reprendre contrôle sur les choses qui nous contraignent, sans pour autant s'en débarrasser. On peut penser aux nombreuses prothèses technologiques auxquelles chacun est soumis, avec par exemple les outils de communication comme les réseaux sociaux, qui contraignent les échanges à seulement certaines formes de sollicitations et centralisent le pouvoir dans une entreprise

<sup>75</sup> "Mouvement fait par, et pour, les femmes trans qui voient leur libération comme devant être intrinsèquement liée à la libération de toutes les femmes, et au-delà", Emi Koyama.

<sup>76</sup> Manifeste Xénoféministe, une politique de l'aliénation, Laboria Cuboniks, 2015

<sup>77</sup> Acronyme de xénoféminisme, issu du manifeste.

<sup>78</sup> Pensée politique soutenant la théorie que la transformation de la société doit se faire par une accélération intense du capitalisme plutôt que par son renversement.

<sup>79</sup> ξενος contient cependant plusieurs sens : cet étranger peut être simplement une personne extérieure, mais aussi un ennemi, ou un ami insolite



à volonté pécuniaire. Il s'agit donc de prendre le contrôle de ces prothèses, pour pouvoir les exploiter dans toute leur potentialité. Le mot "aliénation" est d'ailleurs issu du grec *αλλος*, "un autre". L'aliénation c'est devenir un autre, se transformer. Ainsi, avec le xénoféminisme, s'aliéner c'est aussi changer de corps.

C'est dans cette dynamique que le mouvement se revendique anti-naturaliste<sup>80</sup>. La nature n'est selon ce dernier pas un lieu neutre, elle n'est pas exempte de discriminations. Il suffit par exemple de penser aux personnes victimes de handicap, aux personnes trans ou à celles ayant subi des ségrégations à cause d'une grossesse. "Si la nature est injuste, changez la nature"<sup>81</sup>. La lutte xénoféministe est une lutte pour la reprise du contrôle sur son corps, pour la recherche d'"autonomie corporelle"<sup>82</sup>. Cet enjeu apparaît directement comme un aboutissement de l'émancipation offerte par l'avatar dans la boîte de nuit virtuelle. De nouveau, on trouve la volonté de transcrire dans le physique la liberté qui existe déjà dans le virtuel. Il est clair qu'on ne pourra jamais s'extraire des règles physiques, mais on peut toujours les contrôler. L'accès à l'avortement, mais aussi la contraception, ou les hormones sont des outils que convoite XF. La maîtrise totale de ces technologies (et de plein d'autres) permet cette émancipation corporelle tant convoitée. Ainsi, Laboria Cuboniks, dans son manifeste, appelle à l'institution, de la même manière que les logiciels open-source, une plateforme de médecine libre, avec "impression pharmaceutique 3D, cliniques populaires d'avortement télé-médical, et forums

<sup>80</sup> *Le naturalisme est une thèse philosophique selon laquelle tout ce qui existe peut être expliqué par la nature.*

<sup>81</sup> *Manifeste Xénoféministe, une politique de l'aliénation, Laboria Cuboniks.*

<sup>82</sup> *Ibid*

d'activistes du genre.”<sup>83</sup>

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES  
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

<sup>83</sup> *Ibid*

# Conclusion

Ainsi, lorsque la boîte de nuit, en tant qu'environnement émancipatoire hyper contrôlé, se prête au jeu de la virtualisation, elle en ressort transcendée. Le piper, typologie assurant le contrôle total de l'environnement intérieur d'une boîte opaque au monde extérieur, se déploie et propose une maîtrise partagée et quasi totale : le monde, mais aussi le corps et les perceptions. Ses visiteurs conçoivent ensemble un commun, un monde nouveau, extrait de la vie quotidienne, où chacun peut être l'autre qu'il souhaite. Le pouvoir émancipatoire se retrouve ainsi aussi augmenté, la prise de pouvoir personnelle et partagée sur l'environnement le décuplant. L'accès à ce milieu privilégié se fait, dans le physique comme dans le virtuel, par l'accomplissement d'un protocole. Ces règles se matérialisent dans l'*outil du couloir*, sas entre le dehors et le dedans. La ritualisation de l'entrée peut ainsi être comparée à des rites chamaniques, dans leur rôles de passage entre différents milieux, mettant en jeu le corps, la déstabilisation des repères, des rythmes répétitifs, une délégation du droit de franchissement à une entité supérieure...

La libération rendue possible par le club virtuel est un phénomène exploré dans différentes autres réflexions, comme *New Babylon* de Constant Nieuwenhuys et le xénoféminisme. Le programme commun d'environnement émancipateur hyper-contrôlé se formalise chez l'un dans une méga-cité planétaire, monde-

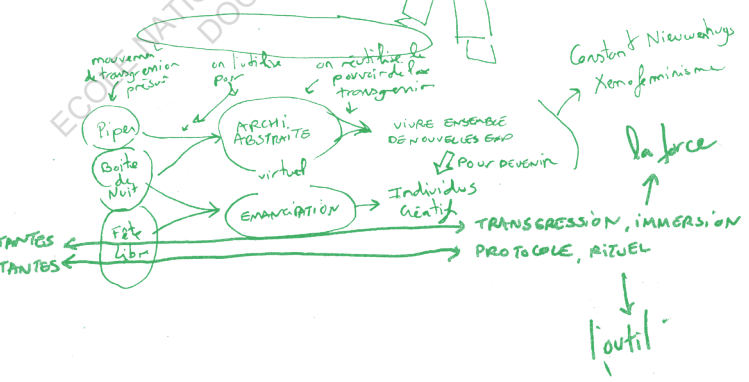
piper infini abritant des habitants libérés du travail et s'adonnant aux joies de la conception, chez l'autre dans une prise de contrôle individuelle et radicale de son corps, en passant par une reprise en main des technologies contemporaines. L'analyse de ces deux pensées amène à une affirmation de la destination de l'émancipation offerte par le club virtuel : la création de nouveaux individus créatifs.

L'architecture virtuelle offre donc un potentiel aux boîtes de nuit parce qu'elle assure une augmentation de ses capacités, une mise en application plus totale de ce qui la définit : contrôle et création de nouvel environnement, fonction émancipatrice. Mais l'architecture virtuelle reste avant tout virtuelle, et offre aussi un potentiel dans cette *virtus* qui lui sert de racine. La puissance en devenir énoncée par Pierre Lévy et Gilles Deleuze lui assure cette force. Ainsi, le club virtuel ne remplacera pas son homologue matériel. Jamais la boîte de nuit physique ne sera totalement similaire à celle virtuelle. Mais cette dernière a cependant le pouvoir de l'influencer, en s'actualisant, afin progresser vers une émancipation totale.

# Annexes

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES  
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES  
 DOCUMENT SOUS AU DROIT D'AUTEUR



# Entretien avec Jorge Wieneke

Jorge Juan B. Wieneke est un musicien manillais et un des cofondateurs du Club Matryoshka, une boîte de nuit virtuelle sur Minecraft. La rencontre a eu lieu sur Discord en juin 2021.

Ok so, I'm working on a thesis about virtual nightclubs, as you know, and so I discovered your work with the TRACKS show on Arte, and I would like to discuss with you about that. So, we could start with talking about the story behind the Club Matryoshka, how it started ?

Tom

Cool, yeah. Club Matryoshka started as sort of a reactionary project to a lot of frustrations I had with the music scene in Manilla, which is a lot of like, event politics, all of politics in public spaces, venue politics as well, and I never really felt at home anywhere in those venue, manly because of how it's always dictated by one capitalist, to what... the culture, the mainstream music culture is trying to push everyone to do the same thing. Which is also, not necessarily the type of music, or the type of environment I wanted. I guess, to be an example of the background of what I do, it's like, even prior to doing Club Matryoshka, I was an organiser for real life events in Manilla, I ran a collective called BuwanBuwan, so it's like a local electronic music collective, and we focus on, maybe the more left style of experimental, left field of music. We are always to underground for the mainstream and a little bit to mainstream for the underground scene in Manilla, so we always the need to curb our own space, cause whenever there where clubs, back when we started, the clubs would only play mainstream

Jorge

electronic, mainstream EDM, and for the bands, for the more alternative venues, it was a little bit to complicated for there set-ups. So, I was always used to bootstrap in our own event and bringing up alternative spaces, art galleries, and switching it, turning it into the (*inintelligible*) gated to us.

It took us so many years for people to normalise listening or even watching an electronic performance, so it was always this problem of trying to push forward that type of music. We were always set to the mercy of the crowd. They're always looking for a singer, some people here can't even think instrumental music. It's just, I guess the culture of the Philippines, they're really into like clubs balas and stuff like this, which is not bad, it's more like, some people progress, some people evolve, and we don't wanna get all stuck.

So yeah, so maybe 10 years of producing events, taking care and cultivating the state of electronic music here in Manilla, after while it lead to more collective, which is good but... a lot of new cultures were boring and a lot of communities were bored, but then, as a product of that evolution, it got saturated. So a lot of our events started to turn down, and I started looking and flying people from different countries to go here to our shows, but not a lot of people were interested because they were more interested in more mainstream electronic stuff. And it brings me to a point where I give up sort of like doing events, when Manilla club scene started to like saturate in a way where, there was just so many events, all of the bands were playing the same thing.

So after I started... I took a break from holding events, but I always had like a thing for the internet, like I always looked toward the internet as a safe space, or a space for you to create something that isn't there, attract people who understand you, you benefit sort of like... Even from the place that make me feel like I'm being spit out, and think maybe there are a lot of people who resonate with my vision in Manilla



because, our shows, our real life shows started from being populated by five to ten people a month, and it relatively grew up and grew up until we were offered an extended season. The actual Clubs then used an different space as... It grew, so it felt, okay, people actually understand the thing, the exact thing that most of the people understood for me wouldn't work. But, it's just fell flat after a while. And then, I'd always go back towards the internet because it's something that I feel like is always growing, it's always evolving. I just stops when you stop playing with it. So, at the time, there was sort of a big creative slum where it turned toward videogames. I wasn't so serious in minecraft, kid, but even prior to all of this, as a child I was always into avatar chat, like I was always into, not sur if you familiar with the platform Palace Chat. It's a small avatar chat, similar to like Habbo Hotel, you play as these gifs and that was sort of like my first experience with virtual events. It's like, I as a child was chatting with random people, and it's like, a cool new world with, just walking around with music. For me it was an interesting experience because, you it's like, these are people from all over the world, and the music you're hearing is not dictated by, you know what has to be popular, it's just some dudes like me playing music. At that time I wasn't even a Dj, I was just someone queuing up a playlist. But it made such an impact for me as a child, growing up I even got to do Second Life chat. Even trying to like, do an early event back in... way way back, maybe like ten years before, I wanted to do an online, an internet event, inspired by the likes of SPF420, or Boiler Room, or all of these like streaming events. But the Philippines always had bad infrastructures, bad internet, bad connections and... It's just really when your coming a third world country, and there not much focus on that stuff either.

So, fast forward to pre-covid, maybe like July 2019. I was into videogames, and one of the games that I was dabbling in again was Minecraft. I played it when I was younger, I don't really liked it, but I was playing with people that

were playing... they were really into survival games, they were like, hey Jorge, maybe you should play minecraft again, I was like, nooo, it's like, isn't like a kids game, and it's like, despite it, when I started playing it again I got so hooked on it. It's like, we were playing on a public server, then we got our own server but it wasn't the paid one so it was really crappy and slow. Then slowly we got us the paid server, the real server, just so we could experience what it's like to really play with the players. And then from then, it started, people started to play in, and once the people in the community started reaching out and then create, I saw then playing minecraft and enjoy the server, and ironically, I mean, succinctly I mean, since we're in the art world and we were a lot of creatives, so a lot of the people who where playing minecraft were people into creatives practices, people playing music, archi designers, illustrators, DJ, musicians and music producers. So it just naturally became this community, people playing minecraft, trying to like escape their problems in life, and just got together over, like, simple buildings in survival and hum... was fun. It just felt like a fun little village of people who shared same interests and you now are playing music for each other and then, one day, my house in minecraft just burned down and I decided to rebuild it and hum, this was happening like around like 4am in Manilla, I was really in the mood to play, so I build this club inspired by Berghain, which I've never really gone to, I've just seen a picture and that's all. Yeah the next day I told everyone on the server «Oh I build a club», I made a website for it, I made a Facebook event, and then «We're opening up the server to the public this sunday» and everyone was like «Are you joking?», I was like «No, I wanna do an event». And they were like «How are you gonna do it?», «I don't know, I'll figure it out». And then, comes Sunday, I just set up this infrastructure of being able to like stream via discord and, you know this like sort of application form as the bouncer just to like you know read out who is actually coming for the music. It was just this funny little cute thing that we had to answer, I thought like, people

wouldn't waste like five minutes to answer a form just to get to like a virtual club. But, it clicked, we cluttered the server, I performed alongside some of my friends, and it was fun, it just felt like something so magical, so we decided to continue and continue.

The next event, the next iteration we were already inviting like national bands, we were doing activism, like will fundraising benefits, like for amazon rainforest, and we just felt like... it solved a lot of our problems, that we were facing in reality, it's like, in the Clubs in Manilla, the rest of bouncers and venues that say no, and they leave queer fan out or, they discriminate people because of the way they dress... in fact, so many things that we're trying to adjust with the project, it's like, being able to present yourself however you prefer, your gender preference, or if you don't feel like drinking you don't have to. In Manilla people get shamed for not drinking in club, and it's something that always gives me anxiety, and despite being an organiser, it's like, I'll often get, you know, scared of those club. And with Club Matryoshka we wanted to create a safer space, I mean, everyone's talking about trying to make a safe space, but I feel like there's always gonna be that scare in there. It's really an effort to make the space, even though it's virtual, safer for everyone. For people who can't normally go out, for people who can't normally to club, even physically disabled people. So we wanted to create this space for people like that, and for the people who also felt like, the club wasn't somewhere the wanna be but still wanna be here on the social thing. Manilla is very limiting in terms of music, hum every other clubs plays the same thing and hum I come from a group of people in a community that's sort of branded as weird and experimental, and we sort of wanted to bring that together, like, people who like anime don't have to be separated from people who like video games, or who like techno. And I feel like, that's sort of like the intersection that we have found. All of us have found that in Club Matryoshka, it's like you find so many

beautiful people that are labeled weird or are marginalized, so many different things and we play together and enjoy.

So I think that's probably an humble beginning for Club Matryoshka and then, pandemic, really like sky rocketed everything, it's like everyone started listening. And we got discriminated a lot in Manilla, pre-covid, because people were saying «What's this weird club idea, it's like, nothing can replicate the real club, nothing can replace the real club». And that's not what we were planning to do, I think people missed the point. And the point is like, it's supposed to be like, to show people that real clubs are great, but there are some limitations as well, and it's not as inclusive to everyone, it's actually very exclusive sometimes, and there's an elitist aspect somehow, because of the politics here in the Philippines, so we we're trying to squash that. So yeah, like, it was really eye-opening to be able to sort of book the people we wanted, even like, uh club here, during pandemic, some were able to like, participate in some of our events, and it just grew and grew and grew, and people started to like realise our vision and align with it. And at the end of the day, it's like, we wanted to platform marginalized people like us. And to help more people us. And so, we started of put of sort of like, social aspect to it, like being able to help with the amazon rainforest, or the covid response. And I think all of our events already have been done with some sort of fundraising. So yeah.

*Tom*

Okay ! So it really started to grow with the pandemic, or you were already hosting some parties before ?

*Jorge*

Pre-covid, yeah, we had like four or five parties before pandemic, and it was doing well, we had like a steady, we had a steady membership of like 100+ people, but, during the pandemic, of course it's like everyone was online, right now, our numbers are significantly

higher, not that really meant much to us to have numbers, it was more about like finding the right people for us, but it was just a plus that, soon enough we had like people, so many people being interested. That's fired when we started doing events in line with twitch. Now we have 1493 members and it's fine that we're just like happy, for us it's really crazy to grow and, I really want this so nice, I really want it so sweet, I think we, the community for me is really the heart of it.

So, the growing community didn't led to more disrupting people ?

Tom

It's funny cause the disrupting people happened pre-covid, like, well I mean, when it wasn't so hyped, it's like we got the support of so many blogs and public agents during covid, and we understand why, because it's like, I guess for journalists that's a buzz story for people who likes music, who are at the intersection of music and video games, it's also like an interesting kind of experience. And people just generally were looking for something to remind them of what was lost during the pandemic and they feel that, everyone was getting so emotional during events and it's was amazing to see because it's a virtual world. But I think, ironically, most of the problems we had were during pre-covid. Like people were just trying to destroy the Club. We've had people trying to hack the club, trying to grief and trying to like harass people inside the virtual world and it's strange. Because it's like, I can't, I can't really understand the motivation to do it, but it happened. We've had bad shows where halfway through, 15 minutes into the show, our servers were crashing because.. Hum there's this thing in Minecraft where people do server ravings, so they hack servers and see which server they can terrorize, it's just basically like Minecraft terrorists, and they're just a bunch of like kids. So, we, I never even knew that it existed before that, but that's like, when it just happened we were like okay, we have to offer security, that's why we also

Jorge

have like a lot of security protocols and plays. It's also, I learned something also that, we have like this sort of system about getting permission, before opening our doors to more international crowds, people from the UK, Europe were telling that the information policies are like more strict in Europe, so we had to revise our protocol, that's why we sort of become, more sensitive of people's privacy, cause in the Philippines people would easily give their identity and all their info if you ask for it. Surprisingly, we should really also be considering our information. So, our collaboration with like, the german festivals CTM, really taught us a lot.

Tom

So, these disturbing people weren't linked to the party ? Because, I registred to the last event, and I was sort of intimidated by the Google Form you have to fill. So those disturbers, they were hackers right ? So they didn't had to fill the Form ?

Jorge

Yeah, during the earlier iterations, we didn't had the Forms yet, it's like, it was more like a trust system, it's like, you come into the Discord, and then we reveal the server address. But now we have these Forms. The Forms, before, they existed, but they weren't to get in the minecraft server, they were just to get into the Discord. So, we had a different sort of like, flaw, before, hum, but yeah we that a lot, people say it's intimidating, when it's really meant to be just fun. It's just like, a way for us to know people who made the effort. But yeah some people are like, «Damn I'm not gonna answer a hundred emojis ahaha».

Tom

Well, it was intimidating because, before discovering the Club, I used to perceive it as something very cryptic and hidden, so it was weird to answer these kinds of questions and tell things like that to people I barely knew and hadn't heard of before. But, I guess it worked, I mean, after passing this, it was cool.

Thank you aha.

*Jorge*

Yeah and so I discovered the Club during the last event, and I was wondering how you built these worlds. But I've read in a past interview, that you were building the worlds in Survival. Is it still the case ?

*Tom*

Well, we stopped building in Survival when we started doing larger scale events. Because of the... especially when we are on a timeline. But whenever it's just a purely Club Matryoshka event, with no collaborators, we still build in survival. And I think that's like the beauty of it, it's like we appreciate that sort of like, process. But our bigger events really needed to sort of like get more, into it, I guess. Like, more sophisticated with the way we've built, so we started learning like, you know different plugins. It's not just strictly creative mod anymore, it's like we were learning building plugins. We're learning how to port 3D models into Minecraft, and even like strategically and hum... we're using WorldBuilder and all of that stuff. And we're not, we're not all technical people, we're just people who enjoy Minecraft, and then, we never foresee, we have never foreseen or expected that we all would start learning geeky stuff like coding, scripting, java script... So yeah, for us it's all a surprise, we didn't even know that our builds were amazing, like we were just having fun. Like, me and the team, we literally just played Minecraft for hours, and were like, «Oh, this gonna be cool !».

*Jorge*

So, I guess, if you wanna know our process, we get together on Discord, me and the team, and we open up Google Jamboard. So Google has a jamboard if you're not familiar with it, and it's like, it's just like a white board where everyone can share, and we start putting photos, creating a moodboard. And little by little we are starting to make blueprints and we're splitting the team into like, different teams, so, we have a team of like, we use to be thirty builders, but

now we're down to... we're striping it more, because of more people getting busy, so now at least, a team of twenty, twenty to twenty-five. We split that team into maybe three teams, and each team builds a significant part of the giant build. So, we do that, we make blueprints, we get into researches, sometimes we all watch movies just to get into the mood of it, so we had a space themed event, and we were all just really watching a lot of alien stuff, just to get the feeling of like space, and like, what ideas we can build, what sort of like immersion we can do, or interactions we can propose. So yeah, it's like, a lot of our reasons for doing it in Survival before, it's that we felt like, we wanted to know the value of each block.

We then started to become more focused on putting on a show for people. People care less about the survival aspect, that's why also we started creating in creative, it was about creating more realistic looking and more extravagant builds. As well as creating more immersive worlds. We are trying to push Minecraft even beyond its format, like even, like one event we even turned Minecraft into an RPG. So, it was already a MMO at some point, and it also became like a farming game, with stuff like trading, and it became like, people were starting their own custom shops, and it became like Dark Souls at one point, and... Yeah like, we never really intended to like, be like, you know, how do you call this, extravagant about this, it's just like I was telling earlier, we had fun with it, we get carried away with the builds and suddenly, we find out from people on Twitch, and people are commenting like, «How did you guys make this, this is like crazy». And some of our archives of our shows on Twitch like show the diversity and the length of what we do, or the scale, the real scale. The reason I look back at it today is that I don't even know how we made those, it looks like we drank liters of coffee and we started going crazy. But yeah it's like, it's really unreal for all of us, because, most of us, especially the 24h event, we had a 24h event when we did not sleep at all, and it's like,



we were, we build worlds for like maybe three or even four months non-stop every nights, and... that sounds ridiculous now, cause we don't really do that as much anymore. And then come to the event, you're just here, in front of a laptop, 24 hours, and it's like, we feel like we're not even in Manilla or on Earth anymore, it's like when we were doing it, people were like, «We feel like we're blasting up into space together, the rocketship is our Discord, our computer». I guess that's what, that's what makes it magic for us, we don't treat it like it's something there, it's not something physical, it's somethings that is beyond that. And we just enjoy, I think everyone asked us «How do you do it ?», it's really just having fun with the right people. Everyone was just doing it, was really in love with all we were creating. And we started to build a community. We actually just slowed down recently, because of how things are becoming bad here in Manilla.

And also like, after... Every event that we've build, have just gotten bigger and bigger and bigger, so, admittedly, the way we look at Club Matryoshka now has sort of becomes different, because of varying it has been for us. So that now we're trying to slow it down a bit, just because it's like, our biggest event the start of the year was the second iteration of CPM, and that I think has been our most ambitious build. There was so many worlds in here, there was so much lore, that we had to write a story for the whole world. That was crazy, it tired us. So we tried, a least for this one, to build a little bit smaller, which is why we chose to make, a fun, like, jumping puzzle, with one of our favorite bands in Manilla. But I feel like, we're still tired. Some of us can't even look at Minecraft the same way, which is kind of sad, for some of us. I'm just... I still have fun with the virtual events aspects, but looking at Minecraft now is very exhausting for a lot of us.

So, do you think that in the future you'll host some new events, but not in Minecraft ?

Tom

Jorge

Yeah, I feel like we... I feel like, it's like, Minecraft was a position, a platform, because of it's accessibility in the Philippines, and in the poorer countries. It's like, in East Asia, not everyone can really afford sophisticated machines and Minecraft is this software that... it's just like, potato-proofahaha. If your laptop is a potato, you can use it and, people in Philippines, for them it's normal to pirate softwares, and it's one of the easiest software to pirate. That's what formed the decision to do the events there, but we've been offered like, by game developers to develop our own software, but... undoubtedly to that, like I'm also a fan of virtual clubbing in general, so hop to virtual clubs often, I go in Virtual Chat, VR Chat, I also do like Habbo Hotel, so, I'm not, sort of closing the door to any different platforms, I think, at the heart of Club Matryoshka is this state of mind, this philosophy, of trying to like, transcend the boundaries, like the limits of pure geographical spaces. And also it's about sort of like, bringing marginalized communities together, platforming and empowering people that are sort of like, not given the voice, or the platform. So I feel like, regardless of the platform, we will be still trying to find ways to put on new events. I think the only reason why people, I mean the people sort of like, made blow up the idea, because Minecraft is also undoubtedly a really fun and popular game. And it's the boldest aspect of it. It just really helped our vision bloom further, because it was so easy for people to get into it.

Tom

Yeah, and there's... I discovered something linked to Minecraft, which was the fact that you're dancing in survival, so you can hit all the people, and... I didn't try but I guess you can destroy blocks ?

Jorge

Yeah.

Tom

And, I think that was another really fun way to feel the immersion in the club.

Jorge

Yeah, definitely. It's funny cause it's like, what we do is like, people don't know what they expect every iteration of the event. This is like sometimes, we let them do things, we embrace the chaos. And then the next event, we sort of like police it, we find a way of sort of like, «oh they can't», they'll try to hit, destroy the blocks, but they'll be like «oh, this time I can't destroy the blocks». We try to make, to mess with the experience. Let's say one day, they're coming to the event and it's creative mode. Next time you'll go into the event and it's adventure mode, but there's like objectives. So, it's interesting what a simple game, like a lot of people look down on Minecraft, but I've been learning is, something as simple as Minecraft, but with the modular aspect to it, it's open and there's this open-source aspect, can... your basically making it your own game. So you can sort of, we weren't trying to like, imitate actual club experiences anymore, we were trying to sort of like, recontextualise what clubbing could be. Like even the scene we were using on a minecraft club is different from the scene from a real club. Because, you hop in, to the sound, and you're in an immersive space, and you're sharing the space with people so they always feel like they're actually in a club with people, wether it's on Discord, wether... On Club Matryoshka you could be in Discord with people but you could also just be in Minecraft listening to the music, whichever way they choose, in every event it's like it's funny cause people sort of, choose different combinations of communication. Sometimes' just chat, purely chat, we've had events with people very talkative on Discord, but we also had events with people on Discord but they're all muted, so it's like «What ??». It's like, choose your own adventure, that's the sort of like vibe we're going toward.

Tom

Hearing you, I also feel that there is this concept of listening plus something else, like, playing. I think that's really cool, because it's like clubbing but with something more.

Jorge

Yeah, um, coming from a clubbing video game perspective, I feel like it's combining to, it's like, when we enter a club we always want sort of this physicality, or spacial aspect to it, and we lost that during the pandemic as well. But also prior to the pandemic, it's like, what, what could we do to sort of like expand the imagination of people in a club. So, in a video game like Minecraft, it's like you're creating everything, I don't even have to look like a club, I can be like, just a world, you just need to create your own world. And you can play with people's imagination, by, you know, creating forms and like, with colors... even the context of day and night in Minecraft was so crazy for people. So, a lot of these things are like, sort of like, give people a new experience, a new sort of like approach and philosophy on clubbing. We like that. We also like how it's not, you don't have to be drinking, but you can if you want, to, it's like, people can definitely, it's like, it's friendly, we've gotten so many comments from people who had never been to a club before our club. «If this is what clubbing is like in real life, I wanna go!». So they would go and be like, okay it's not like that.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARTS ET DE  
DOCUMENT SOUTIENS

Tom

*Ok donc, je travaille sur un mémoire sur les boîtes de nuit virtuelles, comme vous le savez, et j'ai donc découvert votre travail avec l'émission TRACKS sur Arte, et j'aimerais en discuter avec vous. Nous pourrions commencer par parler de l'histoire du Club Matryoshka, comment ça a commencé ?*

Jorge

*Cool, ouais. Le Club Matryoshka a commencé comme une sorte de projet réactionnaire à beaucoup de frustrations que j'avais avec la scène musicale de Manille, par rapport à la politique événementielle, la politique dans les espaces publics, la politique dans les salles aussi, et je ne me suis jamais vraiment senti chez moi dans ces lieux, surtout à cause de la façon dont tout est toujours dicté par un capitaliste, pour que... La culture, la culture musicale dominante essaie de pousser tout le monde à faire la même chose. Ce qui n'est pas nécessairement le type de musique, ou le type d'environnement que je voulais. Je pense que, pour donner un exemple de ce que je fais, même avant de faire le Club Matryoshka, j'étais organisateur d'événements physiques à Manille, je dirigeais un collectif appelé BuwanBuwan, un collectif local de musique électronique, et nous nous concentrons sur le style de musique expérimentale le plus oublié. Nous sommes toujours trop underground pour le grand public et un peu trop mainstream pour la scène underground de Manille, donc nous avons toujours eu besoin de créer notre propre espace, car quand il y avait des clubs, à l'époque où nous avons commencé, les clubs ne jouaient que de l'électronique mainstream, de l'EDM mainstream, et pour les groupes, pour les lieux plus alternatifs, c'était un peu trop compliqué pour leurs installations. Donc, j'ai toujours eu l'habitude de créer nos propres événements et d'amener des espaces alternatifs, des galeries d'art, et de les changer, de les transformer en espaces taillés pour nous.*

*Il nous a fallu tant d'années pour que les gens normalisent l'écoute ou même le visionnage d'une performance électronique, nous avons toujours eu le problème d'essayer de faire avancer ce type de musique. Nous étions toujours à la merci de la foule. Ils sont toujours à la recherche d'un chanteur, certaines personnes ici ne peuvent même pas penser à la musique instrumentale. C'est juste, je suppose que la culture des Philippines, ils sont vraiment à fond dans les clubs balas et des trucs comme ça, ce qui n'est pas mauvais, c'est plus comme, certaines personnes progressent, certaines personnes évoluent, et nous ne voulons pas rester coincés.*

*Donc ouais, donc peut-être 10 ans à produire des événements, à prendre soin et à cultiver l'état de la musique électronique ici à Manille, après un certain temps, ça a mené à plus de collectif, ce qui est bien mais... beaucoup de nouvelles cultures étaient ennuyeuses et beaucoup de communautés étaient ennuyées, mais ensuite, comme un*

produit de cette évolution, ça s'est saturé. J'ai commencé à chercher et à faire venir des gens de différents pays pour assister à nos concerts, mais peu de gens étaient intéressés parce qu'ils étaient plus intéressés par des trucs électroniques plus grand public. Et ça m'a amené à un point où j'ai abandonné l'organisation d'événements, quand la scène des clubs de Manille a commencé à saturer d'une certaine manière, il y avait tellement d'événements, tous les groupes jouaient la même chose.

Donc après j'ai commencé... J'ai fait une pause dans l'organisation d'événements, mais j'ai toujours eu une faible pour l'Internet. J'ai toujours considéré l'Internet comme un espace sûr, ou un espace où l'on peut créer quelque chose qui n'existe pas, attirer des gens qui vous comprennent, vous bénéficiez en quelque sorte de... Même de l'endroit qui me donne l'impression d'être recraché, et je pense qu'il y a peut-être beaucoup de gens qui résonnent avec ma vision à Manille parce que, nos spectacles, nos spectacles dans la vie réelle ont commencé par attirer juste cinq à dix personnes par mois, et ça a relativement grandi et grandi jusqu'à ce qu'on nous offre une saison prolongée. Les clubs actuels ont alors utilisé un espace différent comme... Ça a grandi, alors j'ai eu l'impression que les gens comprenaient la chose. Mais, c'est juste tombé à plat après un certain temps. Et puis, je suis toujours retourné vers l'internet parce que c'est quelque chose qui est toujours en croissance, toujours en évolution. Il s'arrête juste quand on arrête de jouer avec. Donc, à l'époque, il y avait une sorte de grande faille créative qui se tournait vers les jeux vidéo. Je n'étais pas si sérieux dans Minecraft, gamin, mais même avant tout cela, en tant qu'enfant, j'étais toujours dans le chat d'avatar, comme j'étais toujours dans, pas sur que tu sois familier avec la plate-forme Palace Chat. C'est un petit chat d'avatar, similaire à Habbo Hotel, tu joues avec ces gifs et c'était en quelque sorte ma première expérience avec les événements virtuels. C'est comme si, enfant, je discutais avec des gens au hasard, et c'est comme un nouveau monde cool où l'on se promène avec de la musique. Pour moi, c'était une expérience intéressante parce que ce sont des gens du monde entier, et la musique que tu entends n'est pas dictée par ce qui doit être populaire, c'est juste des gars comme moi qui jouent de la musique. À l'époque, je n'étais même pas un DJ, j'étais juste quelqu'un qui mettait en file d'attente une playlist. Mais ça a eu un tel impact sur moi en tant qu'enfant, en grandissant j'ai même pu faire du chat sur Second Life. J'ai même essayé d'organiser un premier événement il y a... bien longtemps, peut-être dix ans auparavant, je voulais organiser un événement en ligne, un événement sur Internet, inspiré de SPF420, de Boiler Room ou de tous ces événements de streaming. Mais les Philippines ont toujours eu de mauvaises infrastructures, un mauvais internet, de mauvaises connexions et... C'est juste que quand vous venez d'un pays du tiers monde, il n'y a pas beaucoup d'attention à ce genre de choses

non plus.

Donc, avance rapide au pré-covid, peut-être comme Juillet 2019. J'étais à fond dans les jeux vidéo, et l'un des jeux sur lequel je trainais à nouveau était Minecraft. J'y ai joué quand j'étais plus jeune, je n'avais pas vraiment aimé, mais je trainais avec des gens qui jouaient... ils étaient vraiment dans les jeux de survie, ils étaient «hey Jorge, peut-être que tu devrais jouer à Minecraft à nouveau», j'étais là non non, c'est genre, je veux pas jouer à un jeu d'enfants, mais en fait, malgré cela, quand j'ai commencé à y jouer à nouveau, je suis devenu complètement accro. On jouait sur un serveur public, puis on a eu notre propre serveur, mais ce n'était pas un serveur payant, donc il était vraiment pourri et lent. Puis, petit à petit, nous avons obtenu le serveur payant, le vrai serveur, juste pour pouvoir expérimenter ce que c'est que de jouer vraiment avec les joueurs. Et puis à partir de là, ça a commencé, les gens ont commencé à jouer, et une fois que les gens dans la communauté ont commencé à tendre la main et à créer, je les ai vu jouer à Minecraft et profiter du serveur, et ironiquement, je veux dire, succinctement, puisque nous sommes dans le monde de l'art et que nous étions beaucoup de créatifs, donc beaucoup de gens qui jouaient à Minecraft étaient des gens dans des pratiques créatives, des gens qui jouent de la musique, des archi designers, des illustrateurs, des DJ, des musiciens et des producteurs de musique. Donc, c'est tout naturellement devenu cette communauté, des gens qui jouent à Minecraft, en essayant d'échapper à leurs problèmes dans la vie, et qui se réunissent autour de simples bâtiments pour survivre et hum... c'était amusant. C'était juste comme un petit village amusant de personnes qui partageaient les mêmes intérêts et qui jouent maintenant de la musique les uns pour les autres et puis, un jour, ma maison dans Minecraft a brûlé et j'ai décidé de la reconstruire et hum, ça se passait vers 4 heures du matin à Manille, j'étais vraiment d'humeur à jouer, alors j'ai construit ce club inspiré de Berghain, où je ne suis jamais allé, j'ai juste vu une photo et c'est tout. Le lendemain, j'ai dit à tout le monde sur le serveur «Oh, j'ai créé un club», j'ai fait un site web pour ça, j'ai créé un événement Facebook, et puis «Nous ouvrons le serveur au public ce dimanche» et tout le monde était comme «Tu plaisantes ?», j'étais comme «Non, je veux faire un événement». Et eux «Comment tu vas faire ?», «Je ne sais pas, je vais me débrouiller». Et puis, le dimanche venu, j'ai mis en place cette infrastructure pour pouvoir streamer via discord et cette sorte de formulaire d'inscription en tant que vateur pour savoir qui vient pour la musique. C'était juste une petite chose amusante à laquelle nous devons répondre, je pensais que les gens ne prendraient pas cinq minutes pour répondre à un formulaire juste pour entrer dans un club virtuel. Mais ça a fait tilt, on a encombré le serveur, je me suis produit aux côtés de certains de mes amis, et c'était amusant, c'était quelque chose de magique, alors on a décidé de continuer et de continuer.

L'événement suivant, la prochaine itération, nous invitons déjà des groupes nationaux, nous faisons de l'activisme, nous organisons des collectes de fonds pour la forêt amazonienne, et nous avons l'impression que... cela résolvait beaucoup de nos problèmes auxquels nous étions confrontés dans la réalité, comme dans les clubs de Manille, le reste des videurs et des salles qui disent non, et qui laissent pas entrer les fans queers ou qui discriminent les gens à cause de leur façon de s'habiller... en fait, tant de choses que nous essayons d'ajuster avec le projet, c'est comme, être capable de se présenter comme vous le préférez, votre préférence de genre, ou si vous n'avez pas envie de boire, vous n'êtes pas obligé. À Manille, les gens ont honte de ne pas boire dans les clubs, et c'est quelque chose qui me rend toujours anxieux, et bien que je sois organisateur, j'ai souvent peur de ces clubs. Et avec le Club Matryoshka, nous avons voulu créer un espace plus sûr, je veux dire, tout le monde parle d'essayer de créer un espace sûr, mais je sens qu'il y aura toujours cette peur là-dedans. C'est vraiment un effort pour rendre l'espace, même s'il est virtuel, plus sûr pour tout le monde. Pour les personnes qui ne peuvent normalement pas sortir, pour les personnes qui ne peuvent normalement pas aller en boîte, même pour les personnes physiquement handicapées. Nous avons donc voulu créer cet espace pour les gens comme ça, et pour les gens qui ont aussi l'impression que le club n'est pas un endroit où ils veulent être, mais qui veulent quand même être ici sur le plan social. Manille est très limité en termes de musique, tous les autres clubs jouent la même chose et je viens d'un groupe de personnes dans une communauté qui est en quelque sorte marquée comme bizarre et expérimentale, et nous avons en quelque sorte voulu rassembler tout cela, comme les gens qui aiment les anime n'ont pas à être séparés des gens qui aiment les jeux vidéo, ou qui aiment la techno. Et j'ai l'impression que c'est un peu l'intersection que nous avons trouvée. Nous l'avons tous trouvé dans le Club Matryoshka, c'est comme si tu trouvais tant de belles personnes qui sont étiquetées comme bizarres ou marginalisées, tant de choses différentes et juste on joue ensemble et on s'amuse.

Je pense donc que c'est un début modeste pour le Club Matryoshka et ensuite, la pandémie a tout fait exploser, comme si tout le monde commençait à écouter ce qu'on proposait. Et nous avons été beaucoup discriminés à Manille, avant la pandémie, parce que les gens disaient «C'est quoi cette idée bizarre de club, c'est genre, rien ne peut reproduire le vrai club, rien ne peut remplacer le vrai club». Et ce n'est pas ce que nous avons l'intention de faire, je pense que les gens n'ont pas compris. Et le but est de montrer aux gens que les vrais clubs sont géniaux, mais qu'il y a aussi des limites, et que ce n'est pas aussi inclusif pour tout le monde, c'est en fait très exclusif parfois, et il y a un aspect élitiste en quelque sorte, à cause de la politique ici aux Philippines, donc nous essayons d'écraser ça. Donc ouais, c'était vraiment révélateur



*de pouvoir programmer les artistes que nous voulions, même comme, euh le club ici, pendant la pandémie, certains ont pu participer à certains de nos événements, et ça a juste grandi et grandi et grandi, et les gens ont commencé à réaliser notre vision et à s'y aligner. Et en résumé, c'est genre, nous voulions une plateforme pour les personnes marginalisées comme nous. Et aider plus de gens comme nous. Et donc, nous avons commencé à y mettre une sorte d'aspect social, comme la possibilité d'aider la forêt amazonienne, ou la réponse aux covidés. Et je crois que tous nos événements ont déjà été faits avec une sorte de collecte de fonds.*

*Ok ! Donc ça a vraiment commencé à se développer avec la pandémie, ou vous organisiez déjà des fêtes avant ?*

Tom

*Avant la pandémie, ouais, nous avons eu quatre ou cinq fêtes avant la pandémie, et ça marchait bien, nous avions une adhésion stable de plus de 100 personnes, mais, pendant la pandémie, bien sûr, tout le monde était en ligne, maintenant, nos chiffres sont significativement plus élevés, ce n'est pas vraiment important pour nous d'avoir des chiffres, il s'agissait plus de trouver les bonnes personnes pour nous, mais c'était juste un plus, assez vite nous avons eu des gens, beaucoup de gens intéressés. C'est à ce moment-là que nous avons commencé à faire des événements en ligne avec Twitch. Maintenant, nous avons 1493 membres et c'est bien que nous soyons juste heureux, pour nous c'est vraiment fou de grandir et, je veux vraiment que ce soit agréable, je veux vraiment que ce soit doux, je pense que nous, je veux dire la communauté, pour moi est vraiment le cœur de celui-ci.*

Jorge

*Donc, la communauté grandissante n'a pas conduit à plus de personnes perturbatrices ?*

Tom

*C'est drôle parce que les perturbateurs étaient là avant la covid, quand il n'y avait pas autant de publicité, mais nous avons eu le soutien de nombreux blogs et d'agents publics pendant la covid, et nous comprenons pourquoi, parce que pour les journalistes, c'est une histoire à succès, pour les gens qui aiment la musique, qui sont à l'intersection de la musique et des jeux vidéo, c'est aussi une expérience intéressante. Et les gens cherchaient généralement quelque chose pour se rappeler ce qui a été perdu pendant la pandémie et ils sentaient que, tout le monde devenait si émotif pendant les événements et c'était incroyable à voir parce que c'est un monde virtuel. Mais je pense, ironiquement, que la plupart des problèmes que nous avons eu étaient pendant la pré-pandémie. Les gens essayaient juste de détruire le Club.*

Jorge

Nous avons eu des gens qui ont essayé de pirater le club, de détruire et de harceler les gens dans le monde virtuel et c'est étrange. Parce que c'est genre, je ne peux pas, je ne peux pas vraiment comprendre la motivation de le faire, mais c'est arrivé. Nous avons eu de mauvaises soirées où à la moitié, 15 minutes durant la soirée, nos serveurs plantaient parce que... Hum, il y a cette chose dans Minecraft où les gens font des ravages sur les serveurs, alors ils piratent les serveurs et voient quel serveur ils peuvent terroriser, c'est juste fondamentalement comme les terroristes de Minecraft, et ils sont juste une bande d'enfants. Donc, nous, je n'ai jamais su que ça existait avant ça, mais c'est genre, quand c'est arrivé nous étions comme ok, nous devons assurer sur la sécurité, c'est pourquoi nous avons aussi beaucoup de protocoles de sécurité et de jeux. Avant d'ouvrir nos portes à des foules plus internationales, des gens du Royaume-Uni et d'Europe nous ont dit que les politiques d'information étaient plus strictes en Europe, alors nous avons dû revoir notre protocole, c'est pourquoi nous sommes devenus plus sensibles à la vie privée des gens, car aux Philippines, les gens donnent facilement leur identité et toutes leurs informations si on leur demande. Étonnamment, nous devrions aussi prendre en compte ces informations. Notre collaboration avec les festivals allemands CTM nous a beaucoup appris.

Tom

Donc, ces personnes dérangeantes n'étaient pas liées à la fête ? Parce que, je me suis inscrit au dernier événement, et j'ai été un peu intimidé par le formulaire Google à remplir. Ces perturbateurs, c'étaient des hackers, non ? Ils n'avaient donc pas à remplir le formulaire ?

Jorge

Ouais, lors des premières itérations, nous n'avions pas encore les formulaires, c'était plus comme un système de confiance, c'est genre, vous venez dans le Discord, et puis nous révélons l'adresse du serveur. Mais maintenant nous avons ces formulaires. Les formulaires, avant, ils existaient, mais ils n'étaient pas pour entrer dans le serveur Minecraft, ils étaient juste pour entrer dans le Discord. Donc, nous avons une sorte de genre, une faille, avant, hum, mais ouais nous avons eu beaucoup de gens qui disent que c'est intimidant, alors que c'est vraiment destiné à être juste amusant. C'est juste un moyen pour nous de connaître les gens qui ont fait l'effort. Mais oui, certaines personnes se disent «Bon sang, je ne vais pas répondre à une centaine d'emojis ahaha».

Tom

Eh bien, c'était intimidant parce que, avant de découvrir le Club, je le percevais comme quelque chose de très cryptique et caché, alors c'était bizarre de répondre à ce genre de questions et de raconter des choses comme ça à

*des gens que je connaissais à peine et dont je n'avais jamais entendu parler auparavant. Mais, je suppose que ça a marché, je veux dire, après avoir passé ça, c'était cool.*

Merci ahaha.

Jorge

*Oui, et d'ailleurs, j'ai découvert le Club lors du dernier événement, et je me demandais comment vous construisiez ces mondes. Mais j'ai lu dans une ancienne interview, que vous construisiez les mondes en Survival. C'est toujours le cas ?*

Tom

*Eh bien, nous avons arrêté de construire en Survival quand nous avons commencé à faire des événements à plus grande échelle. A cause de la... surtout quand nous sommes dans un calendrier précis et serré. Mais quand il s'agit d'un événement purement Club Matryoshka, sans collaborateurs, nous construisons toujours en Survival. Et je pense que c'est la beauté de la chose, c'est comme si nous apprécions cette sorte de processus. Mais nos plus grands événements ont vraiment besoin d'être plus impliqués, je suppose. Genre, plus sophistiqué avec la façon dont nous avons construit, alors nous avons commencé à apprendre, vous savez, différents plugins. Ce n'est plus seulement un mode strictement créatif, c'est comme si nous apprenions à construire des plugins. Nous apprenons comment importer des modèles 3D dans Minecraft, et même de manière stratégique et hum... nous utilisons WorldBuilder et tous ces trucs. Et nous ne sommes pas, nous ne sommes pas tous des gens techniques, nous sommes juste des gens qui aiment Minecraft, et puis, nous n'avions jamais prévu, nous n'avions jamais prévu ou attendu que nous allions tous commencer à apprendre des trucs de geek comme le codage, le scripting, le java script... Donc oui, pour nous, c'est une surprise, nous ne savions même pas que nos constructions étaient étonnantes, comme nous étions juste en train de nous amuser. Genre, moi et l'équipe, nous avons littéralement joué à Minecraft pendant des heures, et nous étions «Oh, ça va être cool !».*

Jorge

*Donc, je suppose, si tu veux savoir notre processus, nous nous réunissons sur Discord, moi et l'équipe, et nous ouvrons Google Jamboard. Google a un Jamboard si tu n'es pas familier avec ça, et c'est juste comme un tableau blanc où tout le monde peut partager, et on commence à mettre des photos, à créer un moodboard. Et petit à petit, on commence à faire des plans et on divise l'équipe en différentes équipes, donc, nous avons une équipe de trente constructeurs, mais maintenant nous sommes descendus à... on réduit de plus en plus, parce que plus en plus de gens sont occupés, donc maintenant au moins, une équipe*

de vingt, vingt à vingt-cinq. Nous divisons cette équipe en peut-être trois équipes, et chaque équipe construit une partie significative de la construction géante. Donc, on fait ça, on fait des plans, on fait des recherches, parfois on regarde des films juste pour se mettre dans l'ambiance, on a eu un événement sur le thème de l'espace, et on a tous regardé beaucoup de trucs sur les extraterrestres, juste pour avoir l'impression d'être dans l'espace, et quelles idées on peut construire, quelle sorte d'immersion on peut faire, ou quelles interactions on peut proposer. Donc, oui, c'est genre, la plus grosse de nos raisons pour le faire en mode Survival avant, c'est que nous voulions savoir la valeur de chaque bloc.

Nous avons ensuite commencé à nous concentrer davantage sur la mise en place d'un spectacle pour les gens. Les gens se soucient moins de l'aspect Survival, c'est pourquoi nous avons aussi commencé à créer en Creative, il s'agissait de créer des constructions plus réalistes et plus extravagantes. Ainsi que de créer des mondes plus immersifs. Nous essayons de pousser Minecraft au-delà de son format, comme pour un événement où nous avons même transformé Minecraft en RPG. Donc, c'était déjà un MMO à un moment donné, et il est également devenu comme un farming game, avec des choses comme le commerce, et il est devenu genre, les gens ont commencé leurs propres magasins personnalisés, et il est devenu comme Dark Souls à un moment donné, et ... Ouais, on n'a jamais vraiment eu l'intention d'être extravagants, c'est juste comme je le disais plus tôt, on s'est amusés avec ça, on s'est laissés emporter par les constructions et soudain, on a appris par les gens sur Twitch, et les gens commentent : «Comment avez-vous fait ça, c'est dingue». Et certaines de nos archives de nos émissions sur Twitch montrent la diversité et la longueur de ce que nous faisons, ou l'échelle, l'échelle réelle. La raison pour laquelle je regarde en arrière aujourd'hui, c'est que je ne sais même pas comment on a fait ça, on dirait qu'on a bu des litres de café et qu'on a commencé à devenir fous. Mais oui, c'est vraiment irréel pour nous tous, parce que, la plupart d'entre nous, en particulier l'événement 24h, nous avons eu un événement 24h où nous n'avons pas dormi du tout, et c'est genre, nous étions, nous construisons des mondes pendant peut-être trois ou même quatre mois non-stop toutes les nuits, et ... cela semble ridicule maintenant, parce que nous ne le faisons plus autant. Et puis, quand on vient à l'événement, on est juste là, devant un ordinateur portable, 24 heures sur 24, et c'est comme si on avait l'impression de ne plus être à Manille ou sur Terre, c'est comme quand on le faisait, les gens disaient «On a l'impression de s'envoler dans l'espace ensemble, la fusée est notre Discord, notre ordinateur». Je pense que c'est ça, c'est ce qui rend ça magique pour nous, on ne le traite pas comme si c'était quelque chose de là, ce n'est pas quelque chose de physique, c'est quelque chose qui est au-delà de ça. Et on s'amuse, je pense que tout le monde

nous a demandé «Comment faites-vous ça ?», c'est vraiment juste s'amuser avec les bonnes personnes. Tout le monde le faisait, était vraiment amoureux de ce que nous créions. Et nous avons commencé à construire une communauté. On a ralenti récemment, parce que les choses vont mal ici à Manille.

Et aussi genre, après... Chaque événement que nous avons construit est devenu de plus en plus grand, et la façon dont on regarde Club Matryoshka est devenue différente, parce qu'il a changé pour nous. Nous essayons maintenant de ralentir un peu le rythme, parce que notre plus grand événement du début de l'année a été la deuxième itération du CPM, et je pense que c'était notre construction la plus ambitieuse. Il y avait tellement de mondes ici, il y avait tellement de lore, que nous avons dû écrire une histoire pour le monde entier. C'était fou, ça nous a fatigué. Nous avons donc essayé, au moins pour celui-ci, de construire un peu plus petit, c'est pourquoi nous avons choisi de faire, un amusant, comme un puzzle de saut, avec l'un de nos groupes préférés à Manille. Mais j'ai l'impression que nous sommes toujours fatigués. Certains d'entre nous ne peuvent même plus regarder Minecraft de la même manière, ce qui est un peu triste, pour certains d'entre nous. Je suis juste... Je m'amuse toujours avec les aspects des événements virtuels, mais jouer à Minecraft maintenant est très épuisant pour beaucoup d'entre nous.

Alors, pensez-vous qu'à l'avenir vous organiserez de nouveaux événements, mais pas dans Minecraft ?

Tom

Ouais, je sens que nous... J'ai l'impression que Minecraft était une position, une plate-forme, en raison de son accessibilité aux Philippines, et dans les pays plus pauvres. En Asie de l'Est, tout le monde ne peut pas vraiment se permettre des machines sophistiquées et Minecraft est ce logiciel qui ... c'est juste genre, ça marcherait même avec le plus nul des ordi ahaha. Même si votre ordinateur portable est une patate, vous pouvez l'utiliser et, les gens des Philippines, pour eux, il est normal de pirater des logiciels, et c'est l'un des logiciels les plus faciles à pirater. C'est ce qui a motivé la décision de faire les événements là-bas, mais des développeurs de jeux nous ont proposé de développer notre propre logiciel, mais... Sans aucun doute, je suis aussi un fan du clubbing virtuel en général, je vais souvent dans des clubs virtuels, j'utilise Virtual Chat, VR Chat, j'aime aussi Habbo Hotel, donc je ne ferme pas la porte aux différentes plateformes, je pense qu'au cœur de Club Matryoshka il y a cet état d'esprit, cette philosophie, d'essayer de transcender les frontières, les limites des espaces géographiques purs. Il s'agit aussi de rassembler des communautés marginalisées, de donner une plateforme et des moyens d'action à des gens qui n'ont pas la possibilité

Jorge

de s'exprimer ou d'avoir une plateforme. Donc j'ai l'impression que, quelle que soit la plateforme, nous essaierons toujours de trouver des moyens d'organiser de nouveaux événements. Je pense que la seule raison pour laquelle les gens, je veux dire les gens ont adoré l'idée, parce que Minecraft est aussi sans aucun doute un jeu vraiment amusant et populaire. Et c'est l'aspect le plus audacieux de tout ça. Ça a tellement aidé notre vision à s'épanouir davantage, parce qu'il était si facile pour les gens de s'y projeter.

Tom Ouais, et il y a... J'ai découvert quelque chose lié à Minecraft, qui était le fait qu'on danse en mode Survival, donc on peut frapper toutes les personnes, et... Je n'ai pas essayé mais je suppose qu'on peut aussi détruire des blocs ?

Jorge Oui.

Tom Je trouve que c'était une autre façon vraiment amusante de ressentir l'immersion dans le club.

Jorge Oui, clairement. C'est drôle parce que ce qu'on fait, c'est que les gens ne savent pas à quoi s'attendre à chaque itération de l'événement. C'est comme si parfois, nous les laissons faire des choses, nous suivions le chaos. Et puis à l'événement suivant, on fait un peu la police, on trouve un moyen de dire «oh, ils ne peuvent pas», ils vont essayer de frapper, de détruire les blocs, mais ils seront comme «oh, cette fois je ne peux pas détruire les blocs». Nous essayons de faire, de jouer avec l'expérience. Disons qu'un jour, ils viennent à l'événement et c'est le mode Creative. La fois suivante, vous allez à l'événement et c'est le mode Adventure, mais il y a des objectifs. Donc, c'est intéressant ce qu'un jeu simple, comme beaucoup de gens prennent Minecraft de haut, mais j'ai appris que quelque chose d'aussi simple que Minecraft, mais avec l'aspect modulaire, il est ouvert et il y a cet aspect open-source, peut ... vous en faites votre propre jeu. Donc vous pouvez en quelque sorte, nous n'avons pas essayé d'imiter les expériences réelles de club, nous avons essayé de recontextualiser ce que le clubbing pourrait être. Même la scène que nous avons utilisé sur un club Minecraft est différente de la scène d'un club réel. Parce que, tu sautes dans le son, et tu es dans un espace immersif, et tu partages l'espace avec les gens afin qu'ils se sentent toujours comme s'ils étaient réellement dans un club avec des gens, que ce soit sur Discord, que ce soit... Au Club Matryoshka, tu peux être sur Discord avec des gens mais tu peux aussi être dans Minecraft en écoutant la musique, peu importe la façon dont tu choisis, dans chaque événement c'était drôle parce que les gens choisissent différentes combinaisons de

communication. Parfois, ils ne font que chatter, nous avons eu des événements avec des gens très bavards sur Discord, mais nous avons aussi eu des événements avec des gens sur Discord mais ils sont tous en sourdine, alors c'est comme «Quoi ? ?». C'est comme si tu choisissais ta propre aventure, c'est le genre d'ambiance que nous recherchons.

En vous écoutant, j'ai aussi l'impression qu'il y a ce concept d'écoute plus quelque chose d'autre, comme, par exemple, jouer. Je pense que c'est vraiment cool, parce que c'est comme le clubbing mais avec quelque chose en plus. Tom

Ouais, euh, du point de vue d'un jeu vidéo de clubbing, j'ai l'impression qu'il est combiné à, genre, quand nous entrons dans un club, nous voulons toujours cette sorte de matérialité, ou cet aspect spatial, et nous avons perdu cela pendant la pandémie aussi. Mais aussi avant la pandémie, on se demandait ce qu'on pouvait faire pour développer l'imagination des gens dans un club. Donc, dans un jeu vidéo comme Minecraft, comme tu crées tout, ça n'a même pas besoin de ressembler à un club, ça peut être juste un monde, tu as juste besoin de créer ton propre monde. Et tu peux jouer avec l'imagination des gens, en, tu sais, en créant des formes et genre, avec des couleurs ... même le contexte du jour et de la nuit dans Minecraft était si fou pour les gens. Donc, beaucoup de ces choses sont comme, en quelque sorte, donner aux gens une nouvelle expérience, une nouvelle sorte d'approche et de philosophie sur le clubbing. Nous aimons cela. Nous aimons aussi le fait que ce n'est pas, tu n'as pas besoin de boire, mais tu peux si tu veux, c'est genre, les gens peuvent certainement, c'est amical, nous avons eu tellement de commentaires de personnes qui n'avaient jamais été dans un club avant notre club. «Si c'est comme ça qu'on fait du clubbing dans la vraie vie, je veux y aller !». Alors ils y allaient et se disaient, ok c'est pas comme ça. Jorge

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES  
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



# Médiagraphie

**Critique de la séparation.** Films

1961. Guy Debord.

**Des raves virtuelles : quand Minecraft remplace les soirées en boîte.**  
2020. TRACKS ARTE.

**Éthiopie : sauter dans la vie d'adulte.**  
2021. TSVP MSVP.

**PC Music, Accelerationism, and Xenofeminism.**  
2021. Acid Horizon.

**The Shamanic Ritual | Bruce Parry.**  
2010. BBC Studio.

**Aigrain, Philippe. La réinvention des communs physiques et des biens publics sociaux à l'ère de l'information.** Articles et Essais

Multitudes 41, no 2 (12 avril 2010): 42-49.

**Denis Berthier. Virtuel.**

Dictionnaire International des Termes Littéraires,  
Jean-Marie Grassin éd., 2005.

**Bridges, Alan, et Dimitrios Charitos. On Architectural Design in Virtual Environments.**  
Design Studies 18, no 2 (avril 1997): 143-54.

**Chebili, Saïd. Corps et politique : Foucault et Agamben.**

L'information psychiatrique 85, no 1 (2009)

**Darò, Carlotta. Night-clubs et discothèques : visions d'architecture.** Intermédialités : histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques, no 14 (2009): 85-103.

**Dufillot, Olivier. L'architecture virtuelle,**  
2014,

Jakobsson, Mikael. *Virtual Worlds and Social Interaction Design*, 2006.

Lane, Riki. *Trans as Bodily Becoming: Rethinking the Biological as Diversity, Not Dichotomy*.

Hypatia 24, no 3 (ed 2009): 136-57.

Noël, Dominique. *Le virtuel selon Deleuze*.

Intellectica 45, no 1 (2007): 109-27.

Northcote, Jeremy. *Nightclubbing and the Search for Identity: Making the Transition from Childhood to Adulthood in an Urban Milieu*.

Journal of Youth Studies 9, no 1 (février 2006): 1-16.

Novak, Marcos. *Liquid Architectures in Cyber Space*,

s. d., 7.

Paré, Dylan, Pratim Sengupta, Scout Windsor, John Craig, et Matthew Thompson. *Queering Virtual Reality: A Prolegomenon*.

In *Critical, Transdisciplinary and Embodied Approaches in STEM Education*, 2019.

Schultze, Ulrike, et Matthew Leahy. *The Avatar-Self Relationship: Enacting Presence in Second Life*.

ICIS 2009 Proceedings, 1 janvier 2009.

Vanolo, Alberto. *The Political Geographies of Liberty City: A Critical Analysis of a Virtual Space*.

City 16, no 3 (juin 2012): 284-98.

#### Livres

Borden, I. *New Babylonians: V. 71*.

No. 3, 2001. Édité par S. McCreery. London: John Wiley & Sons, 2001.

Cuboniks, Laboria. *Xenofeminism - A Politics for Alienation*.

Entremonde, 2019, 90p

Rancière, Jacques. *Le partage du sensible :  
esthétique et politique.*  
La Fabrique Éditions, 2000, 74p

Chaignon, Benjamin, Ignacio Requena Ruiz, et  
Pascal Joanne. *Hyperclubbing: la boîte de nuit,  
milieu hyper-conditionné.*

Mémoires

Nantes: Ecole nationale supérieure d'architecture de  
Nantes, 2020.

Coutand, Joséphine, et Laurent Devisme. *Meet  
me at the club.*

Nantes: Ecole nationale supérieure d'architecture de  
Nantes, 2020.

**Boucle de jeu, Mathsoup.**

Sites web

[http://mathsoup.xyz/mathsoup.xyz/content/  
ProjetJV/game-design/boucle-de-jeu.html](http://mathsoup.xyz/mathsoup.xyz/content/ProjetJV/game-design/boucle-de-jeu.html)

**Chamanisme, Wikipedia.**

[https://fr.wikipedia.org/w/index:  
php?title=Chamanisme&oldid=192677155](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Chamanisme&oldid=192677155)

**Constant Nieuwenhuis: New Babylon, NOT  
BORED !**

<http://www.notbored.org/new-babylon.html>

**“Les femmes ont été traitées comme  
des machines” : cinq questions sur le  
xénoféminisme, Usbek&Rica.**

[https://usbeketrica.com/fr/article/cinq-questions-  
sur-le-xenofeminisme](https://usbeketrica.com/fr/article/cinq-questions-sur-le-xenofeminisme)

**Rite Ukuli chez les Hamar d'Éthiopie, GEO.**

[https://photo.geo.fr/ethiopie-rite-ukuli-chez-les-  
hamar-d-ethiopie-40458](https://photo.geo.fr/ethiopie-rite-ukuli-chez-les-hamar-d-ethiopie-40458)

**Welcome to Club Matryoshka, a virtual club for  
music mutants or anyone who's ever felt out of  
place IRL, Mixmag Asia.**

[https://mixmag.asia/feature/welcome-to-club-  
matryoshka](https://mixmag.asia/feature/welcome-to-club-matryoshka)



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES  
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



