**Cours HUM 216 : Design et informations : une histoire de liaisons.**

Enseignement : 5 cas d’étude pour comprendre comment les designers ont récupérer l’information numérique pour proposer des options dans le design.

Evaluation : 2 notes, un exercice sous forme papier qui s’apparente à un projet de design pendant les vacances à rendre le 18 janvier ; un devoir sur table d’une heure et demie , 2 questions de cours et un commentaire de document (vidéo/ image fixe)

**Les 5 cas d’étude :**

* Les premiers ordi d’Olivetti (crée début 20è, Italie, d’abord spécialisée dans l’équipement de bureau, célèbres pour machines à écrire, premiers calculateurs élec à diffusion commerciale en Europe) Travail de design : répondre à l’incommunicabilité par des systèmes graphiques et spatiaux à l’aide d’éléments standardisés pour faciliter l’interaction HM ; 1955 et 65.
* IBM, dispositif d’exposition construits par ? entre 64 et 77 => communiquent avec display (textes, films, évènements pour annoncer les possibilités des ordis , immerger le grand public dans une future société de l’information. )
* 3 suivants : projets de design de recherche avec un potentiel critique important (pas être produits en série) 3 échelles : la ville (année 60, ville connectée), l’habitat domestique(systèmes techniques de comm pour projet unique, la cellule d’habitation, 1972, usagers producteurs et consommateurs), le corps(environnement conçu par des designer autrichiens, immersion au sein de bulles, coques et casques pour percevoir des ambiances par une gestion cérébrale et sensitive des infos)

Elargir culture du design :

* Musée des Arts déco
* Expo Cartier et les arts de l’Islam
* Thierry Mudler (expo sur lui)
* Centre Pompidou : Sotzas, l’objet magique,
* CNAM : expo sur la fabrication de verre
* Galerie Créau, JOUSS, BSL, Gastou, Mercier

Présentation personnelle : Augustin, 20 ans, deuxième année à Télécom en filière MODS (Eco) et GIN (Réseaux et Cloud). Pourquoi ce cours ? Envie de découvrir autre chose, pourquoi pas le design. Sujet un peu abordé l’année dernière lors du projet PACT. Pour moi design = réflexion sur besoin de gens, traduits en solutions matérielles (techniques, mais aussi l’apparence car également un besoin).

1. **INTRODUCTION : Situer le design**

Historiquement, 18 è et 19 è humanités classiques, éco, droit et puis depuis 20 è humanités contemporaines => apports disciplinaires élargis dépassant les spécialités de sciences et de techniques.

Humanités classiques=> partager langue et culture commune

20è => direction des hommes devient objectif des enseignements complémentaires, avec fonctions marchandes liées au métier de l’ingénieur, compétences générales.

SHS ont pris le relai des humanités classiques et ont un rôle de légitimation d’une gouvernance technique exercée par ingénieurs, concurrencé par celles des gens issus des écoles de co.

Design = discipline.

Etude de l’IMT : portrait de l’ingénieur 2030, paragraphe 1.3, figure de l’ingénieur designer, médiation entre cultures et acteurs diverses. Il développe des qualités d’expertise, d’ingéniosité, d’influence, de responsabilité. Film réalisé sur cette hybridation ingénieur/ designer=> étudiant ordonne et connecte les donnés par le dessin.

* Le design, espace privilégie des hybridations : activité du designer lié à capacité faire le lien entre activité techniques et problématique large. Il hybride usagers avec concepteurs, techno de pointe avec culture, futur avec passé, du flux avec l’objet. Médiation entre monde des ingés spécialistes et culture oculaire, dialogue machines avec le corps. Questions de norme/acceptation des objets au sein de la société via des questions culturelles.
* Capacité du designer à mettre en forme de la matière. **« Designer la matière »**. # 20è , toutes les sciences de l’ingé se trouvent dans labo, pour les rendre performants et plus tard intelligents. Besoin accru d’intégration de la matière : gagner en taille, performance, résilience, compatibilité avec envt bio et digital. Face à ce cahier des charges, la recherche semble avancer vite mais nécessité former ingés multi compétents, designers en matériaux à l’image des équipes de labo spécialisés.
* Philosophie en cours à l’IMT

Prix design et sciences décerné par l’UPS (programme pédagogique monté en 2016, dev de projets innovants sur un thème de société).

* Ou se situe le design ?

Partout, affiches, sites internets, ex « le nouveau site, harmonisé et plus ergo, a été repensé par une approche par événement de vie et type d’utilisateurs ». Cohérence visuelle, ergonomie, l’exp de l’utilisateur, question du classement. Ie s’adresser le mieux possible aux usagers, typologie d’usagers, classsement entre types d’utilisateurs.

Diversité des domaines traités. Termes accolés à design qui traduisent des domaines traités par le design : design de produit, d’objet, indus, culinaire, textile, web, mode, texte, sonore, sensoriel, numérique, photographique, graphique, d’illustration, interactif, paysager, lumière, sénographique scénique, d’espace, d’intérieur, signalétique, packqging, service, collaboratif, éco design, design thinking.

Cuture anglo saxonne, designer = praticien de son propre domaine. Gilles de Bure  (historien du design français)= ex d’un coiffeur londonien « hair designer ».

Tous ces designer appartiennent à la grande catégorie du design : def les formes qui nous entourent via création d’un evt artificiel. (travail sur paysage/coiffure = design). Déf floue, type d’activité qui va du plus petit objet à des systèmes entiers.

Mouvement moderne( années 10 à Années 50, Le Corbusier, Gropuus (fondateur du Bauhaus « le design va de la ville à la petite cuillère ») => concevoir l’environnement matériel des hommes

Praticité et omnisprésence = risque d’être instrumentalisé et récupéré par autres domaines. 2019, ENSI posait la question : Design partout, designer nulle part ? Constat d’une forme de flou/incompréhension sur ce qu’est le design en même temps qu’un gros recours au design dans endroit sans à priori designers (Ecoles d’Ingé et de co + récup par industrie pour argument commercial, usage instrumentalisé du terme design).

* Arrivée du concept design thinking « méthode d’idéation= au sein des entreprises, methode de gestion de l’innovation mise en place à la fin des années 80 à Stanford. 3 étapes. 1) id problématique et son envt 2) trouver un concept/idée pour résoudre la pbique, 3) concevoir la forme qui incarnera ce concept. 3 idées principales : cocréation par collaboration de départements généralement séparés d’une même entreprise, alternance de phases d’intuition (brain storming) et analyses + poussées, étude de terrain qui offrirait compréhension complète du pb (inspirée de l’ethnographie) à l’inverse des études qualitatives et quantitatives + classiques.
* 2è risque : terme design employé comme adjectif « c’est un objet design » pur désigner de façon floue une attention particulière associée à la forme. Echo au risque que terme design #phenomène anticipant les besoins d’usagers mais argument de vente visant à promouvoir forme/esthétisme. Ex campagne de com’ de made.com, different by design. Adj design facteur différenciant alors que prod industrielle.

Impossible de donner une déf faisant autorité du mot design : dûe à la diversité des domaines adressés par le design. Également impossibilité de def design à cause des courants historiques avec à partir des années 50 débats entre good et bad design, design critique, spéculatif. Beaucoup de gens ont essayés de définir le design.

Ex : Qu’est ce que le design de 69/70 (avec création du centre de création industriel). 5 designers internationaux proposent leur définition du design.

* Design = activité de recherche, démarche épistémiologiste. Colombo jesaisplusqui
* Charles Eames. Design = réponse pragmatique à des problèmes, but général = améliorer la vie des hommes par la réponse à des besoins.
* Roger Talon, Design = prise de conscience, activité morale. «  Je suis convaincu de la nécessité pour le designer de prendre conscience de ses responsailités sociales et de ne â
* pas suivre l’exemple de l’architecte. Il doit renoncer au pouvoir individuel et rester de l’autre cote de la barrière parmi les homes consommateurs en tant que délégué responsable de leurs besoins réels
* Verner Panton : 3 exigences fondamentales : coordination à tous les stades de production, adaptation au besoin du consommateur, stimulation pour l’environnement contemporain par le traitement différencié de matériaux et de couleurs.

Récurrence de la question « Qu’est ce que le design ? »

* 1ère raison historique, spécifique aux pays de culture latines (terme design importé de l’anglo saxon, utilisation après guerre ) . Apparait tardivement en Italie, introduit en 1954 à l’occasion de la 10è triennale de Milan, industrial design. (avant, terme disenio ou projetazione). France, apparition et diffusion du terme avec l’expo de 69. Avant, on préférait arts décoratifs (1ère partie 20è) et esthétique industrielle.
* Raison stratégique : pour s’assurer d’une place au sein d’institutions privées ou publiques, le designer a besoin d’expliquer son travail/ domaine de compétences. Justifier de sa place nécessaire au sein d’une organisation
* Raison pédagogique : dans le domaine européen, la formation et l’enseignement du design est nécessaire mais se passe d’école spécifiquement dédiée à son apprentissage. Les designers étant pour la plupart formés dans des écoles polytechniques ou d’architecture . Gros boom à partir des années 1980
* Distinguer et séparer le design d’autres domaines qui lui sont souvent associées, en premier lieu archi. Affirmer que le design n’est pas de l’architecture. Distinguer la notion de design de celle des arts déco : dans les écoles (dominées en France par Beaux Arts) ou écrits esthétiques, classification des arts entre arts majeurs (sculptures, peintures, archi, poésie ?) et arts mineurs (décoratifs, reposant sur savoir faire d’artisans : céramique, travail du verre, travail du cristal, du métal, joaillerie)

Selon certains théoriciens contemporains (2010), tentatives inutiles car flou de design = force => défense de l’indéfinition du design, plus complexe à penser mais moyen stratégique de prendre le dessus sur l’archi et autres domaines mentionnés avant. Selon eux, le fait que notre époque soit une époque d’expertise ou parole accordée aux experts fait du designer une figure différente car difficilement définissable et associée à celle d’un généraliste. Avantage et opportunité pour le designer de récupérer une question sur laquelle il pourrait avoir une réaction. Concentré sur la forme, le designer n’est que parfois une expert d’un point mais reste un généraliste capable d’aborder l’objet, l’espace, la comm, la strat indus ie large champs d’action/réflexion et se verrait confié au sein de projets indus les missions larges. Domaine suffisamment large de la conso pour qu’un nouveau marché non prévu puisse surgir. Incarnerait figure de médiation capable de parler différents langages au cœur de projets.

2010 : Le designer est un généraliste, et à ce titre, il a comme votre médecin de quartier, des principes généraux assez flous[..] des pratiques particulières précises. Quand décrit taf, façon dont il regarde les choses dans un projet, il parle toujours à la première personne comme un généraliste qui a non un droit, mais une possibilité de regard sur l’ensemble. Un bon designer = bon observateur des choses dans la mesure ou il est concerné par les usages et communications. Doit savoir regarder de façon générale et précise la manière dont se passent les choses (geste ou processus, fonctionnement d’une usine, de quoi se compose ce matériau) puis décrir processus d’intervention qui sera le sien.

Enseigner une science qui ne saurait pas ce qu’elle est. Se référer à une date hypothétique d’apparition ? Même si pas d’accord sur déf, ces mêmes designers ne sont pas d’accord sur la date d’apparition historique du design. Victor Margolin *World History of Design*, débuts à préhistoire : tout projet étant projet de mise en forme, donc hommes préhistoriques faisaient du design. Wilhem Adanson, giorgio griello et sarah teasley, dans *Global design history 2011* : apparition du design à fin XIVè associé à la mondialisation. D’autres historiens comme Sparke ou Forty font remonter l’apparition du design au XVIII et revol industrielle naissante en Angleterre.

* **La notion de projet**

Comme pas de date ou def précise, faire appel à concept extérieur à essence de design : la notion de projet, à l’origine architecturale. Pourquoi mettre en avant cette notion de projet ? Ajd, semble naturelle à tout designer. Travaux auxquels se livrent les étudiants dans le cadre de l’atelier. Milieux pros, studios de design c’est ainsi qu’on nomme les travaux en cours de réalisation et réalisations déjà achevées. L’artiste crée des oeuvres pour un/des publics, le designer conçoit des projets pour des usagers.

Notion de projet est historiquement liée à un événement précis, repérable, daté. Le terme projet est inventé à Florence au XV è siècle par Brunelleschi, 1420, date du début de la conception du dôme de la cathédrale Santa Maria del Fiore. Gros défi architectural, avant les constructions n’étaient pas prévu, pas de plans pour construire les cathédrales, plan et réalisation confondues avec par d’essais/erreurs que ça pouvait impliquer. Invention par naissance de projet de division entre conception et réalisation. Se traduit par le disenio interno et disenio externo, projetto (intellectuel ) et projetazione (réalisation). En français, on sépare de la même manière avec design (équivalent de dessin + dessein).

« Avènement du projet architectural en Italie se confond avec l’histoire du concept de disenio que les italiens vont subdiviser en disenio interno et externo. Français => dessein (élaboration) et dessin (inscrire dans le registre de la réalisation). Anglais reste + synthétique => design. » Autrement dit, design unit les deux dimensions fondamentales de tout projet, conception et réalisation. L’activité de design serait donc stricto sensu une conception liée à une division du travail et non un travail sur la forme, l’objet ou tout autre dimension pratique/pragmatique.

Concept de projet de modifie dans le temps. Alain Findeli et Bousbaci : « Il existe 3 modèles successifs du projet en design : centré objet (up to début 20è), centré processus( fifties) , centré acteur (nineties). » Evolution du concept de projet atteste d’une éclipse de l’objet comme centre d’intérêt des théories de l’objet en design. Cf schéma

En aval ie réception du projet, on passe d’un intérêt sur l’objet à un intérêt pour les fonctions puis à un intérêt pour les expériences. Eclipse # disparition de l’objet mais changement de priorité. L’objet devient secondaire au sein d’une expérience au service des acteurs. Mise en avant de 3 modèles successifs du projet permet de comprendre basculement historique, qui, suivant la césure temporelle proposée ici, s’effectue dans les années 50. Changement de l’intérêt des designers de la prod de l’objet vers intérêt à la consommation de l’objet au sens large (achat et utilisation). On sort d’une logique constructive liée à l’objet, rattaché à la question de sa culture/esthétique, pour rentrer dans une nouvelle logique ou les formes sont pensées par les designers comme des formes culturelles et symboliques répondant aux 2 besoins fdtaux de l’objet après 50 : la socialisation et la normalisation de l’objet dans le cadre général de sa conso.

Bernard Stigiel , philosophe des techniques : « Je pense que la question du design n’advient qu’à partir du moment ou l’on decide de faire de ibjets nouveaux non recu de la tradition mais on décide de les socialiser. Pdt 100000 années homme a fait des objets sans décider de les faire , pas de réflexion explicite sur prod, pratiques, évolution d’ensemble. Production et supports de pratiques de singularité. Pratiques inventées au fil du temps pas prescrites par des périodes d’emplois/ pub. A partir de la révolution indus, avec apparition quotidienne d’objets nouveaux sur le marché, pb de leur socialisation ie adoption par ce qu’on appelle pas encore le client.

SEMAINE PRO : opposition entre deux courants de design différents. Bauhaus et le design pop entretien un rapport différent à sté, réalité et projet de design, rattaché à l’activité de sotzas qui défini le design «  conception d’un objet mais comme le travail pour inscrire et insérer un objet dans une atmosphère culturelle. Selon lui, l’activité de conception de l’objet, design a pour but de socialiser l’objet ie les rendre normaux.

Séance 2

Claus Kripendorf, 2006 :

* 1er schéma proche de la démo de Findeil, passage de design centré produit à la question bien&services-> interface->usages-> discours (nouvelle dim, aboutissement de design = act de discours non plus seulement de projet). Visée du design = induire des comportements en travaillant sur signification et sens des objets que conception objets fonctionnels et fonctionnants. « Design is making sense of things ». Inspiré de De signare, montrer qqchose, ou lui donner une signification (latin). Autre théoricien italien du design, Verganti, défini le sens : pourquoi, raison pour laquelle les utilisateurs aiment et cahètent un objet. Les objets se définissent d’abord par nature symbolique et émotionnelle : la « fonctionnalité » d’un objet vise à répondre aux besoins opératifs du clients. La signification du produit chatouille leur besoin émotionnel et socio culturel.

Kripendorf déclarera “Forms follow meanings” (suit Sullivan “ Forms follow functions”). Toute fonction doit avoir une forme pour exister, une forme qui lui est destinée. Design = trouver forme idéale associée à cette fonction. Une chose doit avoir une forme pour être vue, qui doit faire sens pour être comprise et utilisée.

* 2ème schéma : dimension projet de design comme théorie de partie prenante/ stakeholders. S’inscrit dans réseau de partie prenante, à chaque étape le projet est remis en cause et transformé. Design = jeu perpétuel de négociations avec chacune des parties prenantes des projets industriels de design( maintenance, production, vente, recyclage).
* 3 conclusions :
  + Terme d’usage/usager = mythe. Design n’est jamais centré utilisateur ou usager mais tjrs décentré par rapport à # parties prenantes.
  + N’existe pas de vision universelle dans design. Les parties prenantes poursuivent chacune leur propre intérêt, vivent dans leur propre monde.
  + A chacune des étapes, les manifestations de ce qu’est le design sont transformées. Il n’y a pas de finalité.
* Designer dans une situation de dépendance. S’il est généraliste (d’où milieu de projet), ses choix dépendent de facteurs/positions qu’il ne maitrise pas entièrement.

Pierre Damien Ming, dans *A quoi tient le design, 2014* la pratique du design est # imposer des choix, mais prendre des options à un moment donné dans un contexte particulier. Les choix/options pris sont partiels alors que le commanditaire demande des solutions définitives, ie sanctionnées par une forme fermée et finie et une fonctionnalité affirmée. 2 approches s’affrontent : designer devant nécessairement s’adapter aux contraintes tjrs reformulées du projet, commanditaire avec conception stable et imposée une fois pour toutes du design. *The Telegraph,* Johnathan Ive, à la tête de l’équipe design d’Apple : « Nous essayons de développer des produits qui paraissent inévitable, qui vous laissent la sensation que c’est la seule solution qui fasse sens. » Ive cache les options auxquels il fait face pour concevoir un produit qui doit paraitre inévitable et donne cette sensation à l’usager. Derrière les choix de mise en forme, il y a toujours des intentions propres aux # parties prenantes témoignant de positions différentes et qui donne lieux à solutions issues des négociations, si bien que il faut analyser dans chaque projet design quelle est la position du designer au sein de réseaux complexes/rapports de force et dans le sens de la latitude qu’il possède pour mener un projet original qui correspond à sa propre vision du design.

Question position du designer  au sein d’appareils de prod différents amenant # contraintes à création et dev du projet; *Captive designer vs Indenpendent designer*. A déjà intéressé dans les années 60. (*redite de ce qui est déjà expliqué avant*)

(Sottsass : demande à Olivetti de financer un studio indépendant (donc capable de travailler pour d’autres. )

Ex : designer produit Mark Newson, produit # objets correspondants à # types de prod. Début de carrière, production artisanale au sein d’un atelier avec prod de **pièces**  en petites éditions (loked lounge, 88). Quitte Australie (Tokyo, Paris, Londres)

2è type : prod dans un studio structuré comme petit entreprise en réponse à commandes publique (haut droite, Opera House for opening ceremenony of OG) ou privées (intérieur et carrosserie pour Dassault, 900D), entreprises et projets de recherche (Ford 021c Concept car), Tefal (grande série), expositions en galerie. Kelvin 40, commande de fondation Cartier pour l’art contemporain, studio de recherche (Apple, design de l’Apple Watch)

Question de responsabilité : relations entre designer, commanditaire, usager, société interroge responsabilité du projet de design.

* Sottsass junior : *On dit que je suis méchant*, designer en rien responsable des maux généraux de la société. « Ajd , tous disent que je suis vraiment méchant parce que je suis designer. On me dit que je ne devrais pas exercer ce métier. On me dit qu’un designer n’a comme objectif que d’entretenir le cycle prod/conso, participe pas à lutte des classes, sert pas la cause et au contraire travaille pour le système. Me dit que tt ce que fait un designer est avalé, digéré par le système qui ne s’en porte que mieux et s’engraisse». Critiques en Italie position du designer intégré à l’industrie. Sottsass pense que l’industrie est respo de ses prod, et le designer, concevant la forme, les fonctions et les symboles ne serait responsable ni des intentions (amont projet) ni des utilisations potentielles.
* Position inverse à la même époque, Victor Papanek : 1974 écrit un livre *design pour un monde réel, écologie humaine et changement social*. « Peu de professions sont plus pernicieuses que le design industriel. 1 seule plus factice, le design publicitaire, persuade les gens d ‘acheter ce dont ils n’ont pas besoin avec argent qu’ils n’ont pas afin d’impressionner d’autres gens […]. Le design industriel qui élabore les sottises vantées par les publicitaires arrive en deuxième position » automobiles criminellement dangereuses, détritus indestructibles, choix de matériaux et techniques qui polluent l’air => designers devenus race dangereuse. Avec grand soin qu’on enseigne aux jeunes l’exercice de ces activités. Invite les designers à design + responsable, le design écologique. Projet Tin Can radio. Radio alimentée par une bougie, du bois ou des excréments et bouses de vaches. Eviter d’imposer esthétique européenne aux indonésiens => pas décorer la boite de fruits usagée.
* 3ème position intermédiaire, George Nelson. Film de 24 min réalisé en 60. Neslon commence le film avec ajd, how to kill people, a pb of design. Conso de masse, et guerre froide. Propose une chronologie des objets violents dont la fonction est de tuer, de la préhistoire jusqu’à la bombe atomique. Société soutient inconditionnellement 3 acts de design : conception d’armes industriel, l’habitat et la mode à travers le vêtement. Position de Nelson intermédiaire car pas de jugement moral rôle de conception d’armes car distinction entre design de l’arme (designer) et design du meurtre (activité du meurtrier). Position ambiguë n’empêche pas le designer de s’interroger sur les questions d’éthique/responsabilité dans le projet.

Conséquence de question morale et éthique ds projet de design ; Alexandra Nidal, la triple dimension du design : par nature politique, idéologique et utopique.

* Historique du design rapide

1850 -> 1970

* 1ère mention design : *journal of manufacturers*, Henry Cole, inspecteur des écoles de formation en arts en GB, proche de la reine victoria. « Fonction, décoration, intelligence ». Faire converger les beaux arts et initiatives privées industriels. Evt fondateur : expo universelle de Londres avec Crystal palace, emblème de la modernité ; 14k exposants vont montrer des produits industriels ou artisanaux. Le bâtiment symbolise la puissance tecno de l’industrie britannique, 70 k m², 70 m de haut, méthode de construction standardisée, avec matériaux nouveaux (acier et verre). Enthousiasme du public. Cependant, prod industrielles exposées de faible qualité. Morris, Cole, Marx, Baudelaire, constateront que mécanisation des moyens de prod n’est pas concluante, favorisant l’ostentatoire, l’imitation inappropriée de produits artisanaux conçus selon méthode indus et goût bourgeois pour le passé. Critique industrie et influence néfaste de révol indust s’incarnent chez William Morris, suiveur de Cole, déjà intéressé à question du design. Objectif = réconciliation arts mineurs (appliqués) et majeurs. Crée une entreprise de fabrication d’objets de déco, 1861, modèle des guildes moyenâgeuses, regroupe artistes, artisans, designers, travaillant au sein d’ateliers spécialisés sur des prods de tapisserie, céramique et papier peint. Critique moins moyen que faible qualité des prods indus, ainsi que dépendance envers mauvais goût bourgeois + aliénation ouvrier. Morris fait du design une question politique, devient socialiste utopique ; 1894 *Comment je suis devenu socialiste*, conf de 1877 :  *les arts éco, rapports à la vie moderne et aux projets*: « je ne veux pas d’un art pour une minorité, les hommes seront heureux de travailler et de leur bonheur naitrait un art décoratif noble et populaire. » Prod de bien matériels de qualité a une influence sur les rapports entre individus. Le design pourrait créer une meilleure société à partir de relation renouvelée entre ouvriers et industrie + prod quali d’objets : dimension utopique et politique.
* Utopie qu’on retrouve à l’expo universelle de NY , 1939, avec dispo de design conçu par Norman Bel Geddes, conçoit un dispositif qui présente une maquette d’une ville du futur 20 années plus tard (1959), sous-tendu par conception technophile du monde et commerciale (financement du projet par GE, modèle urbain favorable à l’automobile, autoroutes automatisées et habitats loin des centres villes, qui favorsient les migrations pendulaires en auto). Dispo d’exposition : tapis roulant sur lequel fauteuils, sur les 2 niveaux du diorama, permet aux visiteurs de tourner autour de cette ville du futur, avec badge donné à la sortie : « J’ai vu le futur » => utopie design mêlé à intérêts commerciaux .
* Archétype du designer indus au 20ème siècle comme concepteur d’un design d’entreprise. Peter Behrens, Allemagne, conçoit entre 1900 et PGM une multitude d’objets, dispositifs, bâtiments, graphisme, pour AEG. A notamment concu le logo AEG, apposé sur tous les objets de la marque. A l’architecture sobre et rigoureuse des entrepôts correspondent des objets aux formes standardisées, et qui permettent l’élaboration d’une identité de marque moderne.
* Bauhaus, fondé à Weimar en 1919, par Walter Groopus, discours d’introduction, l’école vise à établir un projet d’un établissement d’enseignement conseiller artistique de l’industrie, des métiers d’arts et de l’artisanat. But = réussir unité art industrie. Pour cela, Groopus, demande à artistes et archi modernes de délaisser prod d’objets rares et couteux, pour se concentrer sur objet de la vie courante accessibles aux formes adaptées aux machines et industrialisation. Groppus subit influence de Morris, en considérant le design dans sa dimension utopique et morale. Idées similaires, intérêt pour arts mineures, ref aux guildes moyenâgeuses, travail en atelier, maitrise des matériaux. Emblème démarche, modèle B31 de chaises conçu par Breuher vers 1925, archi, enseigne au Bauhaus en qualité de chef de l’atelier métal. Légère peu couteuse, facile à reproduire, d’un assemblage aisé. Grâce à la standardisation des objets et traitement de la question du type qui doivent permettre aux designers associés à l’industrie d’améliorer la société, dimension utopique et morale.

Groopus : « objectif du designer est de créer des formes types ou des objets pratiques d’usages quotidiens. Le bon objet serait non pas celui qui propose choix et variété au client, mais celui qui parvient à trouver la forme type, standardisable, adaptable aux méthodes de conceptions de l’industrie d’un objet. » Breuher appellera à des formes claires et logiques fondées sur des principes rationnels. Cette logique déterminée à partir de la fonction primaire de l’objet et de ses besoins en ergonomie. Breuher : fonction de la théière, contenir de manière satisfaisante du thé, ergonomie= concevoir une théière avec un bec qui permette de déverser le thé de manière correcte, avec une poignée confortable.

* Cette conception du design/rôle du designer comme collaborant avec l’industrie pour améliorer sté s’exporte à la fin des années 40 aux USA avec le Good design, dimension morale, promu par Edgard KAUFMANN, conservateur du Moma, département design indus, 46,65 ; promeut ce concept du good design, opéré sur 2 volets : publication de What is .. design ,53 : développer formes, textures, couleurs en accord avec matériaux et techniques de l’industrie ; exprimer clairement la fonction de l’objet, souligner ses qualités, révéler les méthodes de sa production sans trompe l’œil (dim morale). Les objets ne doivent pas trahir des procédés de fabrication dont leur design procède, ni trahir les matériaux de fabrication. L’objet, design créé, doit montrer les procédés même de fabrication. On doit comprendre comment l’objet a été conçu. Également trahir le matériau de fabrication, ie matériau qui aille avec le besoin. Usage : objectif 1er de la chaise = répondre à une fonction = s’asseoir # symbolique, déco …

Exposition Good Design, collaboration entre MoMa et Merchandise Mount, magasin de Chicago, chacune de ces expo présente une série d’objets sélectionnés par jury (suit les idées de Kofmann : ingénieux, abordables, réalisés avec méthodes et matériaux industrie), puis vendu à Chicago.

* 1ère moitié 20ème siècle : éthique construction et paradigme architectural du design. Le design ne sert pas la production de valeur symbolique ou sociale, mais doit, pour améliorer la société, proposer des programmes/objets standardisables donc diffusables et à bas cout.
* PB : dans 50, archi en crise. Design influencé va devoir se réformer. (diapo 19) 2 projets de plans de Le Corbusier, plan Voisin, 1922 pour améliorer Paris, plan Obus vers 1930 pour Alger. Crise => grands programmes autoritaires imposés par l’architecte ne parviennent pas à la réforme nécessaire de la société. Pays éprouvés ne parviennent pas à développer en nombre suffisant avec prix abordable des bâtiments. Peu à peu, réponses mégastructurales sont rejetées, architecture va s’intéressée aux circulations aux milieu desdits espaces. Modèle d’une vie d’arpigram ?(cf étude de cas), 61, la Plug in city. Critiques nombreuses contre l’architecture réformatrice et moderne. Insatisfaction de solution modernistes car sté va trop vite, nouvelles technos dépassent les créations des architectes, les villes s’accroissent, moyens de transports se multiplient, et arrivée de la marchandise => le geste unitaire de réunifier archi moderne et urbanisme plus suffisant pour gérer la ville.
* Design va également changer avec Banham théorise détachement design et architecture, selon qui le design doit se référer à lui-même, univers de la marchandise, à la société, et la conception des objets doit dorénavant défendre une vision plus réelle de la société et de ses changements. Texte importants : *vehicles of desire*, banham oppose l’architecture moderniste comme conventionnelle, et portant des valeurs d’universalisme et de permanence à ce qui symbolise selon lui le nouvel objet type de la sté, ie la voiture, construites à Detroit, qui porteraient non plus des valeurs de permanence et universalisme mais d’impermanence, de consumérisme, et d’iconographie symbolique. Rattache permanence aux idéaux platoniciens : nous faisons toujours avec Platon, car en terme d’esthétisme, nous n’avons toujours pas formulés des attitudes intellectuelles pour vivre dans une économie du jetable. Nous consommons avec envie des éphémérides bruyants (films, magazines pulp, headlines du matin, programmes télé du lendemain). Pourtant, on insiste toujours sur des standards moraux et esthétiques, attachés à la permanence, à la durabilité, et à la pérennité. Selon Banham, ces nouveaux objets consommables et jetables sont la voie à suivre pour la conception générale de tous les objets design, ces objets pouvant galavaniser le public à travers la communication de valeurs symboliques et émotionnelles, le modèle en étant les voitures de Detroit, « des véhicules d’un désir pleinement palpable ». « L’archi, comme tout autre art du 20ème, peut il revendiquer d’en avoir fait autant ? » Voiture = modèle pour le design : les objets doivent être des culture populaire, insérés dans cette même culture. Ils ne suivraient donc plus le paradigme archi avec ses valeurs tradi, mais les valeurs de la culture populaire, consuméristes, privées, dans lequel les symboles et le côté appealing seraient les valeurs clé. Design comme éthique de la construction passerait à la défense d’une normalisation de la consommation. Bahnam suivi par arkizoom (dream bed) => passage de rigueur à valeurs de vitesse, conso, et de symboles. (diapo 24 opposition Good design et symbolisation, Sottsass) Dès 40, retravaille le paquet Lucky Strike => marron à blanc(pureté et santé), apposer le logo sur toutes les faces du paquet, pour qu’il soit visible, recouvrir les paquets d’un film transparent pour le coté exclusif et neuf.
* Olivetti et les premiers calculateurs électroniques

A développé une cité industrielle comme terrain d’exp sociale / entrepreneuriale, dans le piémont. Archi, art design au cœur du projet d’Olivetti, toutes au service de l’entrerpise et ses objectifs eco.

Zorzi, directeur de div design indu, pub et relations cutlurellles, déclare en 73, *La pertinence du design industriel*: designer ni figure privilégiées ni subordonnée. Quand les designers abandonneront leur fantasme de planification générale et accepteront collaboration en équipe, ils deviendront attachés à une éthique pro proche de celle des docteurs, des juges ou des professeurs. Ils parviendront alors à amener le produit proche de ses fonctions spécifiques, la compréhension de la forme, la solution au besoin ergonomique, càd la relation entre 1 homme et 1 machine ou un homme et un produit. La conscience et la responsabilité de mener de telles tâches appartiennent aux designers et à personne d’autre. Ils doivent être plein d’un sens profond de la culture et de l’honnêteté » Citation d’un manager.

Design chez Olivetti n’est pas subordonné à des départements. Va de pair avec rôle du designer comme consultant comme Sottsass ou Mario Belini.

Camilo Olivetti fonde la boite en 1908, première fabrique italienne de machines à écrire dans contexte début 20è, Italie = jeune état, pauvre et peu industrialisé. Originaire du Canavese, nord piémont, principalement agricole, ressources de culture du chanvre, lin et vigne, pop peu éduquée. Développe vision stratégique forte du rôle social, politique et éco d’une entreprise. Stoppe exode rural vers Turin ou Milan. Travail dans sa fabrique= moyen de former la pop régionale, donner dignité par le travail ainsi que conditions de vie décentes, émancipation des femmes nombreuses et majoritaires dans l’entreprise. Les machines à écrire sont d’ailleurs vues comme outils pour éduquer et faciliter l’effort intellectuel. Olivetti comprend que industrie = pb culturel global, design du produit est intégré à des questions de prod, innovation et image de marque. 1911, expo univ de Turin, présentation de la M1, première machine à écrire, inspirée de l’underwood n5 qui domine le marché. Fait de son entreprise un acteur majeur du marché, reconnu pour le soin marqué à l’esthétique et au design de ses produits. 1912 : « une machine à écrire ne devrait pas être une babiole pour le selon ornementée et de mauvais gout. Devrait avoir en même temps aspect sérieux et élégant ». Importance de la comm et image de marque soignée et élégante. 2 moyens de comm, journaux et affiches. Qualité d’impression des journaux inégale à l’époque => privilégie affiches de ses propres départements en confiant conception à artistes et illustrateurs : vitesse, et femmes, maillon essentiel dans la production des machines et dans l’utilisation

Fils de Camillo = Adriano, ingé et entrepreneur, débute en tant qu’ouvrier en 1926 chez papa, DG en 32, pres en 38, adhère aux méthodes de l’OST après visite aux USA. Réorganise l’entreprise : recrute ingé pour machines plus simples à produire : premières chaines de montage, rationalise temps de travail. Direction ne peut plus être confiée à un chef qui impose sa position centralisatrice, mais l’entreprise doit être une organisation fondée sur coop entre personnes et respo de tous. 1931,*Dirigeants et Idéaux de direction*, dirigeant ) animateur de esprit coop et animateur de l’activité. Grâce à qualités psycho et morale, doit indiquer au personnel, idéaux de dev et vocation de l’entreprise. Affirme au début des 50 : la solution au pb de l’homme dépend de la compréhension de la part de l’autorité admin des relations sociales, des facteurs éco, des dév techno, des aspects géographiques, des besoins culturels, des valeurs artistiques, et au final la compréhension, de l’histoire et de la tradition. Ces pbs peuvent être résolus dans une synthèse pérenne seulement quand l’autorité admin les comprend et les assimile totalement. Une telle synthèse indispensable création nouvelle civilisation n’est possible que avec des unités organisées de petite dimension .

Poursuit diversifictaion des produits engagé par son père : mobilers de bureua des 1930, machine portable MP1 en 1932, machiens à calculer, intègre peu à peu l’électronique. Télescripteurs en 38, machine de compta en 48, calculateurs en 1959. Inspriré par Bauhaus Initie au début des années 30 collab étroites entre archi, designer, artistes comme schauinsky (ancien bauhaus, 33 entre dans la firme) Nilloli, Pintori, Sottsass junior à partir de 58 comme designer consultant. Evolution du logo significative du souci de former l’image de marque par une forme identifiabel (logo floral, suit la police Pica en 34.

Nizzoli archi italien conçoit les machine saux formes structurales, divizuna 14, 1947, 1ère machine calculatrice méca faisant les 4 ops, machien a écrire lexikon 80 en 48, machine à calucler divizuna 24 en 56.