Plan régulateur de la vallée d’aoste (en collaboration avec des urbanistes, des géographes…)

Olivetti voyait le plan comme : la journée les ouvriers travaillent à l’usine et rentrent le soir pour travailler dans les champs. Rêves politiques et son plan se mettent en place après-guerre, 1956 élu maire d’Ivrea (là où y’a les ouvriers) et deux ans plus tard. Les rêves d’Adriano Olivetti sont les suivants.

La nouvelle économie doit être au nom du sens du devoir social, de la communauté, de la joie de la création, de manière à mettre fin au conflit entre l’homme et la machine, rapprochant la technique des valeurs éternelles de la culture. (Citation déformée)

Roberto Olivetti est lui un entrepreneur italien formé en management à Milan puis Harvard (petit-fils d’Adriano), commence à travailler pour l’entreprise familiale en 1955 ( ?). Formation de management, pas d’ingénieur comme ses prédécesseurs. Comprend néanmoins l’importance de passer du mécanique à l’électronique (notamment au développement des machines électroniques). Développe face aux réticences des Oliviers un laboratoire de recherche en électronique (dans lequel il recrute des ingénieurs MP) (Mario Chu ingénieur Tsotsas designer Roberto Olivetti manager)

Afin de conserver la qualité de la gamme de produits Olivetti face à l’accélératoin de sproductions et du decreasing lifespan, les designers doivent revoir leur façon de concevoir les objets, en pensant plus à l’interchangeabilité, pour pouvoir continuer à concevoir du nouveau avec des temps réduits.

Créer des produits comme vecteurs de formation de certains goûts, une tentative de progrès, de rupture (et il doit être contre le goût populaire) dans l’effort de découvrir des formes nouvelles car les fonctionnalités et formes qui nous entourent sont le miroir du niveau de culture dans lequel nous vivons. Les objets forment ce que nous entourent et ne doivent pas être considérés comme un simple objet commercial. Olivetti voit le design comme fondamental :

« la validité d’un produit est le résultat d’une synthèse équilibrée d’expérience technique fonctionnelle économique sociale et esthétique. »

« en supposant qu’il existe à l’intérieur d’un système donné, des personnes sensibles aux vraies exigences du design, et d’autres techniquement capables de satisfaire de telles exigences, il faut que ces personnes bénéficient d’assez de liberté et imposent un rapport de force suffisant pour pouvoir opérer dialectiquement, fût-ce en collaborant avec les services techniques traditionnellement préposés aux réalisations fonctionnelles du produit.

Ethoré tsotsas jr., né en 1917 en Autriche d’une mère autrichienne et d’un père italien (architecte, formé dans les années 20 à Vienne). Définition des espaces domestiques, accordant une grande importance à la couleur et à la lumière. Entame des recherches sur les langages figuratifs, la couleur et les matériaux, préfigure les travaux d’une génération après lui sur le sujet. Refonde le design en dehors de la tradition. Formé lui-même à l’école polytechnique de Turin. Réalise des décors de théâtre quand il est plus jeune. Dans l’armée italienne en 42-43 au Monténégro. Revient travailler avec son père l’architecte quand il revient après que tout soit détruit (financement par le plan Marshall) notamment pour concevoir des bâtiments. Epouse une traductrice italienne proche des américains (Fortner, Hemingway, Lindsberg, Corso, Kerua, Ferlingetti… milieu culturel proche de radicaux américains), ce qui va avoir une influence sur la carrière de tsotsas, notamment sur le renouvellement des formes et des caractéristiques, naviguant entre les courants italiens forts (spatialisme, art informel…). Réalise des maquettes et sculptures (constructivisme, années 20 en Russie), des petits objets en céramique, en fer aussi, ainsi que des bijoux, dessine des motifs pour tapis et tissus, conçoit des stands d’expoisition, illustrations publicitaires et éditoriales.

Rédige 104 articles entre 52 et 72 pour le même magazine. En 56 tsotsas a 39 ans, va voyager aux US et va travailler pendant deux mois dans l’agence de design d’un new-yorkais (george nelson), travaillant notamment sur le projet experimental house, et va avoir une forte influence dessus. Nommé consultant la même année au sein d’Olivetti, dessinant des calculateurs, des machiens à écrire et du mobilier de bureau (jusqu’en 80).

Influences : jazz arrivé à Milan en 47-48 (notamment Miles Davis), entremise de sa femme pour cotôyer les milieux underground, de contre-culture (palo alto, 67), (Winsberg, pas Lindberg ? Bob Dylan…), tableaux d’Asie)… Dans les années 70 il va arrêter de concevoir des objets mais plutôt se tourne vers la photo, l’installation, des conceptions plus métaphoriques… (période de remise en question) (personnelle aussi car il quitte sa femme, rencontre Barbara Radice) Ceonceptions aggressives et ironiques. Questionnent lien entre industrie et domestique.

Se rend énormément en Asie (Japon, Inde, Îles Polynésiennes) où il se fait ouvrir aux motifs peints, au corps et à la spiritualité (maisons indiennes, supports graphiques du mandala et du yantra)

Lien avec l’électronique : premier à commercialiser les cartes perforées du groupe français Bull.

New Kannaan (laboratoire) : à l’initiative d’Adriano va envoyer Dino Olivetti pour y créer un labo de recherche électronique. Avait étudié à cambridge, au MIT… Développement entre 55 et 57 de calculatrices électroniques (notamment la CEP, calculatrice électronique de Pise). L’idée était de concevoir ici mais de faire venir d’ailleurs les pièces… Importation du MK-1

Nous travaillons seuls depuis 3 ans en nous consacrant à un secteur nouveau. Nous ne pouvons pas être absents de ce secteur qui, sur bien des aspects, est décisif. (Pour rassurer les employés ouvriers Olivetti) les calculatrices électroniques ne remplaceront pas, du moins pour longtemps, les calculatrices mécaniques. Elles ne font que s’ajouter à nos bancs qui favorisent les grandes organisations, offrant aux ingénieurs et travailleurs italiens de nouvelles opportunités de travail. Objectif : haute performance de l’unité de calcul, flexibilité de programmation… Priorité aux périphéries et à leur contrôle.

Seuls les jeunes font des découvertes, sans les excès et les contraintes habituelles. Pensent au nouveau.

Projet à l’institut national des applications de calcul (avec Giorgio Sacerdoti, le premier ingénieur italien à avoir rédigé une thèse sur les calculateurs électroniques). Conception de la Machina Zero (machine zéro, presque achevée, en état de marche). La zéro était constituée de tubes à vide, de dimensions absolument énormes. Chauffe beaucoup. Pas pensée en termes de design, était simplement un protoype (littéralement informe, sans forme, étalée de partout). Un peu décevant pour ceux qui attendaient le projet depuis un moment (1957, on en est là, des grosses armoires, pas de standardisation etc…), mais ceux qui avaient planché dessus sont déjà en train de bosser à la standardisation…

La Machine Zéro est installée ensuite à Ivrea (calcul, gestion de stocks). Second protoype, Machine 1-V (V = Valvole = circuit à valve) (Elea II d’une certaine manière, avec Elea I la machina zero).

On passe ensuite à Elea III (machine à transistor, besoin d’énormément d’aération car prod de chaleur, besoin d’espace, faible durée de vie). (Machine 1-T, 9003) (les transistors résolvent ces problèmes)

Qu’à fait Tsotsas à tout ça ? Design de sotsas remet l’OPERATEUR au centre (dans la vision d’Olivetti c’est good) et la machine autour. Présence et poids d’un personnage dans lequel on a envie de créer.

Le design ne concerne pas l’existence ou la non-existence mais la possibilité d’existence de ces instruments au contact d’une certaine atmosphère physique ou culturelle à caractère magique ou rationnel. Il ne s’agit donc pas de designer un bel objet mais de s’assurer qu’il soit accepté. On comprend mieux alors que le design est un critère de norme, et d’acceptation / acceptabilité de cette norme. Le design ne concerne pas l’objet en question, mais son acceptation.

Article de 1962 ? Automatisation et design : multiplication des machines « qui humilie l’homme », cet homme devant désormais être sauvé. Sotsas comprend que ces nouveaux ordinateurs relèvent d’une problème général d’ordre social culturel et technique. L’incommunicabilité des machines et l’exclusion qu’elles provoquent est un problème de design :

« Il est clair qu’un problème de design fait jour, provoqué par la multiplication vertigineuse des formes et des significations, des fonctions, des communications, des allers et des retours, des processus et des organisations, et ainsi de suite… »

Il s’agit pour sotsas de créer des paysages électroniques dont la charge symbolique doit permettre l’appropriation de la machine par son utilisateurs en offrant le maximum de visibilité (couleur et forme adaptés, standardisant l’ensemble) comme un enfant qui distingue une boule d’un cube. Analysant la différence entre des objets formels, culturaux (avec la sculpture, notamment par Nizzoli) avec une culture de l’information. L’opérateur n’a aucune idée de ce qui se passe à l’intérieur même de la machine. Il ne s’agit plus de traduire des fonctions en forme, mais de donner des informations par le biais de signaux. (Olivetti – Elea 9003 – importance des signaux lumineux).

Pas d’article sur la machine zero (elea 9001 0-V)

Réalisations de Sotsas sur les machines à suivre

1-V – 9002 – Structure modulaire d’armoire sur pieds en aluminium anodisé. (En 1983 il avait d’ailleurs déclaré, j’avais pris ce problème de manière très romantique, j’avais en fait pensé à créer une sorte de garde-robe, type science-fiction, avec de grandes plaques en alu poli, de gros boulons…

Coccas (Sotsas) va rejeter les câbles en hauteur pour ne pas avoir à détruire les sols (en gros les calculateurs étaient dans le sol donc à chaque problème dans les baux ou dans les câbles fallait tout casser). S’inspire des centrales. Objectif évident dans un but de commercialisation. Composer l’ordinateur avec des tailles maximales d’armoire d’un mètre cinquante pour que les opérateurs puissent se voir et communiquer entre eux à travers l’espace.

1-T – 9003 – (on rappelle juste que ces trucs-là servent à la gestion des stocks etc…) le design de ces calculateurs électroniques va gagner le compasso d’oro (compas d’or) qui récompense la meilleur conception d’objet industrialisé et de série en Italie. Armoires avec codes couleurs, travail sur l’ouverture (forme même) des armoires. Travail sur les roues des armoires

Hocha von Gestaltung

Thomas maldonado (à l’origine un artiste, un peintre argentin qui va enseigner à l’école d’art (spécialité en sémiotique) à ULM. Collaboration avec lui sur le calculateur (réinvention du design des trucs après les armoires).

1er collaboration : La netteté de la forme (machine à écrire), éloignement de l’humain, forme des arbres de manière lisible dans la nature, forme très nette d’une machine qui vient s’additionner au reste, sans poser une illisibilité de la forme dans un rapport au paysage. Tsoccas la carrosserie, Maldonado travail sur le clavier, côté pratique et ergonomique (réussi car c’est bien un outil de bureau).

2e collaboration : Olivetti va confier à Maldonado la confection de symboles de représentation, pour composer des actions au niveau des ordinateurs Elea. (dessins de Maldonado : rond, croix, carré, semi-carré, flèche…) permettrait de diffuser le calculateur électronique en dehors des limites industrielles. Reprise d’un projet d’Otto Neurath (philosophe autrichien qui a développé de systèmes d’idéogrammes pour représenter les actions)

3e collaboration : sous l’école d’Ulm, voulu par Olivetti, création d’un centre de recherche (qui ne verra jamais le jour). Comme l’Ulm est un concurrent d’Olivetti, voilà. Résultat d’une collaboration Bron-Ulm ? (Elea 6001, assez similaire à la 9003, uniquement la taille qui est modifiée). Olivetti va subir des grosses pertes. Et la mort de ses collaborateurs (Mario et Tsosas) va mettre à mal ses projets.

# Deuxième partie après Olivetti : IBM

Business International Machines – spécialisation dans les cartes perforées, traitement et communication de l’information, collaboration avec Bull. Développement de machines programmables. Projet « Sage » le plus important projet de calculateurs électroniques des années 50 (80% de srevenus d’IBM sont faits grâce aux calculateurs électroniques, plus de 5000 personnes impliquées dans le projet en 58)

Histoire d’IBM (Thomas J Watson)

En 1956 grande réunion avec des cadres du design pour évoquer une nouvelle stratégie

Nouvelle image de marque, donner un nouvel essor au secteur (calculateurs électroniques), nouvelle stratégie (3 objectifs à cette grande réunion). Concurrence réelle entre Olivetti et IBM et Bull… IBM va s’inspirer du design d’Olivetti (au cours d’une conférence à l’université de Pennsylvanie en 1973 « Wood Design is Good Business). IBM est incarné ici par Watson. Ce dernier était très impressionné dans les années 50 par le magasin Olivetti, implanté sur la 5e avenue. (New York) et communication graphique.

On est aussi au passage vers le corporate design (IBM), et on passe désormais au capitalisme managerial. IBM fournit des services et des produits pour cette transition. On n’est plus dans des entreprises familiales mais dans une économie qui devient manageriale.

La crédibilité de la marque auprès des clients passe par une refonte de la stratégie et de l’image. Dans cette optique, le design program est mis en place à partir de 1956. Premier de ce type dans une entreprise de cette taille (suite à la réunion des cadres en Virginie). Transformer structurellement l’entreprise en passant par le design en imaginant des positions théoriques et des standards pratiques. Elliot Noise est chargé d’aligner le programme.

Né en 1910, mort en 77, architecte et designer américain, formé à Harvard, pionnier dans le développement de programme de conception (à l’échelle d’une entreprise) complets intégrant à la fois le design et la stratégie commerciale. Il va sélectionner des architectes de renom pour concevoir les nouveaux bâtiments et locaux d’IBM (entre 56 et 71 le nombre est faramineux, astronomique, pharaonique… plus de 30 locaux). Un des bâtiments reprend par exemple le motif d’une carte perforée.

Noise est nommé en 56 par Watson comme consultant design. Accepte la charge après la satisfaction de 4 conditions :

* Un titre (consultant directeur du design)
* Un accès privilégié, une relation privilégiée avec la direction
* Annonce officielle de son nouveau statut au sein de l’entreprise
* Un budget

(Semble évident aujourd’hui, quid à l’époque ?)

Paul Raid et Charles Eelys. Paul joue le rôle de coordinateur au sein du programme, une sorte de designer manager. Ce premier déclare d’ailleurs en 66 qu’un designer est une figure complète, intégrée directement à l’entreprise, qui doit étendre directement sa sphère d’influence, un générateur d’enthousiasme pour l’entreprise

Noise – « les processus de l’industrial design touchent les étapes de qualification produit, d’ergonomie, d’ergonomie, d’ingénierie, d’économie, de production, d’esthétique et de marketing. Elle doit donc être partie intégrante du processus produit. Pour assurer un tel rôle, le consultant doit être une sorte de combinaison du designer, du philosophe, de l’historien de l’éducateur, du conférencier (JE N4AI JAMAIS AUTANT ECRIT DE LA MERDE QUEST CE QUE CEST QUE CETTE MERDE) et de l’homme d’affaire (NOISE SALE PLEUTRE). Correspondance à l’entreprise tout entière. Organiser, coordonner, distribuer l’organisation dans l’espace, c’est cela le design, et c’est aussi son rôle dans l’entreprise »

« si vous allez au fond du problème, l’activité d’IBM consiste à aider l’homme, à étendre son contrôle sur l’environnement »

Principale boutique IBM : style sépulcral, colonnes en bois de chêne, plafond peint, assemblage compliqué de différents types de marbre au sol et tapis orientaux sur le marbre. IBM écrit plus de douze fois sur la façade. Cette première est très classe (note de l’élève).

Paul Ramb – passeur du style suisse aux US (design graphique, style moderniste international)

Travail sur le logo, forme abstraite, différents types d’affiches (type rébus : Eye Bee M)

Travail sur le packaging également

Travail sur une brochure : IBM design guidelines (servira de modèle à TOUTES les entreprises pour définir une politique de design, notamment aux états-unis). Les deux brochures sont diffusées à partir des années 60. Pratiques communes en termes de communication, de packaging, de design dans l’entièreté de l’entreprise IBM.

Ramb a compris la nécessité de concevoir un environnement visuel total

Logo pas assez distinctif au départ (blanc avec contours noirs sur fond blanc, tout en noir, puis enfin système de rayures qui est assez connu aujourd’hui. Interprétation de ce logo rayé : IBM contrôle des entités séparées qui composent et organisent elles-mêmes pourtant l’ensemble de l’espace. Du fractionné organisateur en somme. RANDOM BULLSHIT RANDOM BULLSHIT C’EST JUSTE JOLI C’EST JUSTE JOLI Système divisé à la limite pourquoi pas mais c’est GRAAAAAAAAAAAAAAVE de dire que ce logo représente autant de choses, alors que les deux tentatives précédentes sont du blanc, du noir et enfin que la dernière c’est du blanc et du noir quoi fin c’est vraiment sus comme interprétation, c’était juste logique qu’ils en viennent à tester ça si les tentatives précédentes n’avaient pas assez de caractère t’as pas besoin de justifier de mettre des hachures au lieu de laisser un fond plein par « oui nous faisons des systèmes complexes séparés mais qui forment une cohérence d’ensemble et nous opérons sur notre environnement pas le biais de cette coordination entre entités distinctes et disjointes » bah moi j’opère ta daronne la pute avec ma très large entité séparée et j’ai pas besoin d’un logo pour ça c’est bon ou pas

Apple le reprend plus tard.

Visionnage d’un truc étrange sur la communication, ses principes, ses vecteurs (source, transmitter, channel, noise source, receiver, destination…) d’IBM par Ray and Charles Eames (film de 22 minutes a primer of communication – va imprimer le style et les principes que vont réaliser le couple par la suite. Fantaisie visuelle portée par l’utilisation de différents mediums de communications, pédagogiques…)

Le noise peut prendre beaucoup de formes : quand on lit par exemple (forme de communication entre l’objet inanimé qu’est le livre et notre œil), même si le niveau sonore est énorme dans un train, ce qui nous gêne avant tout sont les soubresauts du train qui nous empêchent de lire des mots stables.

English is about one-half redundant (English Half Redundant gives the same information, only that it’s not grammatically and syntax-wise correct anymore)

Extrait de « On Guard » sur la défense aérienne (s’adresse toujours directement au spectateur de façon menaçante, assailli d’armes, ou par la bureaucratie (i.e. missiles, champignons atomiques, piles de paperasse…) et avec des sons type sirène et des plans d’avions…) parle de la solution technologie Sage pour la défense aérienne (c’est un film, on guard) comme une solution magique, une solution miracle.

« La lampe d’Aladdin ne pourrait pas faire mieux » pour parler de l’ordinateur d’IBM qui sauverait les US de la crise en question. Mais cette machine semble déposséder l’homme, semble se réserver la décision finale… C’est face à ce genre de présentation, d’image, qu’IBM doit réinventer son image.

Extrait de « an introduction to feedback » : explique exactement le concept de retour correcteur d’erreur de SI. Explique avec l’exemple de la machine à vapeur de James Watt avec le feedback negative (ball close, ball open…). Exemple avec le bilboquet ou les échecs (diffusé en 1960). Le rôle de l’ordinateur est aussi expliqué de manière plus général par le biais de ce film, toujours pédagogique, présence répétée le diagramme, explicitant le rôle de l’ordinateur. Comparaison avec le cerveau humain. Mesure entre performance réalisée et performance souhaitée, corrige pour améliorer la performance future. Rassure, familiarise le public avec ces nouveaux concepts pour faciliter l’acceptation et l’appropriation des objets. Le film montre des scènes de la vie quotidienne, de la vie normale, rassurante, calme.

Peu à peu, l’influence de la diffusion des films pédagogiques sur la théorie de l’information permet l’acceptation des produits et l’acceptation de l’entreprise en elle-même. IBM est alors de moins en moins vue comme une entreprise militaire. (IBM commande des films en fait, pour changer son image, c’est Noise lui-même qui en faisait la commande). Le film suivant est co-dirigé par Elliot Noise lui-même :

The information machine (extrait) : en parlant des artistes « these men could speculate »

Continuation de l’opposition entre On Guard 56 et l’image de marque qu’IBM essaye de véhiculer. Met en avance des procédés pour une meilleure compréhension du monde. Les Eames mettent en avant des figures (celles des artistes donc, y’a Brunelleschi qui apparaît) (on rappelle aussi qu’on est dans un contexte de guerre froide, donc On Guard faisait carrément référence aux soviétiques, seulement IBM ne voulait pas de cette image militaire. L’image d’Aladdin est réutilisée pour parler de la croyance en des miracles, pour défaire cette image créée par le film on guard). La mémoire est associée à une banque d’image, et les ordinateurs deviennent des instruments de calculs et de raisonnements, mais les concepts et les calculs doivent d’abord venir de l’homme. La tâche demandée et la responsabilité est sur l’homme. Ceci est une histoire de la technique au sein de l’humanité.