

Isamu
arasait
mâts,
suait,
ravisait,
maîtrisa,

atrium. Mars
vis-virtus, armait,
Mauri, Aramis,
tsar-tzarism, vizirs,
samurai. Tirs rats,
sauva, suivi, tas,
murs, amas,
situa, avisa, SAMU,
SMUR, tri, zut,
tua Maris, trauma,
avis, survit, amis,

arms, vita. Mâ, SZ, Zumaia, Astra,
vista, trivium, ars, arts, aura,
 rusait, rimait, vrai. Var, azurs,
 Matra, *visu,* tamaris, tamisa, air,
 iris, vaza, surimi, riz, tiramisu,
must, Ritz, ravi. Mirza, vautres,
 rami, as. Zita trav' rasa Marta,
 suit, Marius aimait Maria, Sami
 mari Maïa imita Avatars Sim
 Ramzy ziva! vazi! Amusait, mais
 trima. Samir rasta aima Irma
 star RSA, aurai. Sam, Murat,
 Viam, Vars, marais, ras, saut tram
 visa Asia Imatra **U.S.A,** U.M.R,
M.I.T, saurai, Rat, Mir, RAM, IA/
AI, autism, it is smart. Mai, rut,
 sauta Samira, S.U.V, T, raï, sari.
 Virus, M.S.T, mauvais S.A.V,
 savais-tu? savait. I.R.M, T.V.A.
 Via, Vitra, AA, Azimuts Varia.

Courte respiration entre les numéro 43 et 44 parus au printemps 2016, respectivement consacrés aux thèmes de la fin et de l'ambition du design, et très bientôt le prochain numéro thématique dédié à la question du travail – à paraître en mars 2017 (à l'occasion de la *Biennale internationale design Saint-Étienne. Les mutations du travail*), Azimuts 45 prend la forme d'une extension de l'habituelle rubrique 'Varia', proposant quelques mélanges ou, aurait-on pu écrire dans un temps révolu, quelques miscellanées, analectes, spicilège, silves..., pièces non pas « disposées au hasard comme les arbres d'une forêt », mais suivant un ordre aussi faussement aléatoire que les anagrammes qui inaugurent le volume.

Numéro sans thème donc, mais pas sans objet, puisque le livre s'ouvre sur un long entretien avec l'artiste Alain Bublex, ex-designer pas tout à fait rangé des voitures... Suit une longue interview avec Joseph Grima, architecte-designer-chercheur co-fondateur de Space Caviar, qui s'entretient avec Daria Ayvazova (CyDRe) à propos des circonstances et conditions nécessaires pour que la recherche en design devienne efficiente. Ajoutons que le lecteur pourra prolonger la lecture de cet entretien par le compte rendu de *Square meter. The quantified home*, publié par le même en 2014 (à lire à la fin du numéro). Dans un tout autre registre, en écho à certains auteurs déjà présents dans les numéros récents de la revue – comme Günther Anders –, l'artiste et chercheuse Émilie Perotto (ESADSE) propose une réflexion sur le statut de l'objet sculptural à partir de *Black Slide Mantra* d'Isamu Noguchi, œuvre qui selon elle engage une re-définition de la sculpture et du type d'expérience esthétique que peut proposer cet art, si proche du design.

Aux amateurs d'enquêtes, nous recommandons la lecture des trois articles suivants : i) celui de François Chastanet, designer, typographe et auteur de *Cholo Writing* dont nous traduisons ici l'essai principal ;

ii) celui ensuite de Samuel Vermeil (designer en charge de la direction graphique d'*Azimuts*) qui, cultivons le mystère... promène son chien dans l'histoire, en compagnie de Milton, Procris et Valentine; iii) l'article enfin de Céline Chip, étudiante-chercheur engagée au CyDRe, où l'enquête devient le mode d'expression de la recherche graphique.

Réflexions sur la science des machines est un essai publié en 1932 par l'ingénieur-philosophe Jacques Lafitte. Mal connu, ce texte a pourtant beaucoup influencé Simondon, qui le cite et le commente largement. Nous proposons à nos lecteurs un large choix de textes, qui occupent la canonique section 'Anthologie' d'*Azimuts*.

Enfin: *Back Office* va rejoindre bientôt le *happy few* des revues de recherche en design graphique. En guise de bienvenue (... et par curiosité surtout !), nous avons recueilli les intentions de l'équipe éditoriale, emmenée par Anthony Masure, qui expose ici l'origine et les premiers moments du projet, centré sur la création numérique. Le numéro se termine par les contributions de Camille Chatelaine et Camille Lamy (CyDRe), qui exposent des recherches en cours, puis par les comptes rendus.

Comme à l'accoutumée, nous remercions toutes celles et ceux qui ont contribué à la parution de ce numéro: les auteurs, traducteurs et relecteurs d'abord, pour leur générosité et leur disponibilité; les étudiants-chercheurs du CyDRe aussi et bien sûr, qui travaillent sans relâche à la production des contenus d'*Azimuts*, dont la conception graphique fait partie intégrante. Enfin, pour leur soutien à la revue, merci à nos lecteurs et à nos fidèles abonnés, qui pourront bientôt poursuivre l'expérience en ligne à l'adresse suivante: revue-azimuts.fr (MM)

This issue of *Azimuts* appears in what could be seen as a brief pause for breath between issues 43 and 44 published in spring 2016, devoted to the aims and ambitions of design respectively, and the next thematic volume, dealing with the issue of work, due out in March 2017 (to coincide with the Biennale internationale design Saint-Étienne. Les mutations du travail / Working Promise). *Azimuts* 45 takes the form of an extension of the usual "Varia" section offering mélanges arranged not "haphazardly like the trees of a forest" but according to an order which is as falsely random as the inaugural anagrams of this volume.

An issue without a theme but not without an object since it opens with a long interview with the artist, Alain Bublex, a not quite well-behaved ex car-designer... There follows a long interview in which Joseph Grima, architect-designer-researcher and co-founder of Space Caviar, talks to Daria Ayvazova (CyDRe) about the circumstances and conditions required for design research to become efficient (see also the review of the same author's SQM. The quantified home, published in 2014, to be found at the end of this issue). In a quite different register, echoing certain authors present in recent issues - such as Günther Anders - the artist and researcher Emilie Perotto (ESADSE) proposes a reflection on the status of the sculptural object based on a study of Isamu Noguchi's Black Slide Mantra, a work which she sees as engaging us in a redefinition of sculpture and the type of aesthetic experience which can be offered by this art that is so close to design.

We recommend the following three pieces to our inquiry-loving readers: i) the article by François Chastanet, a designer,

type-designer and the author of Cholo Writing devoted to the graffiti of Los Angeles gangs; ii) the contribution by Samuel Vermeil (the designer and graphic director of *Azimuts*) who, let's keep the mystery... walks his dog through history in the company of Milton, Procris and Valentine; and iii) the article by Céline Chip, a student-researcher working at CyDRe, in which inquiry becomes the mode of expression for graphic research.

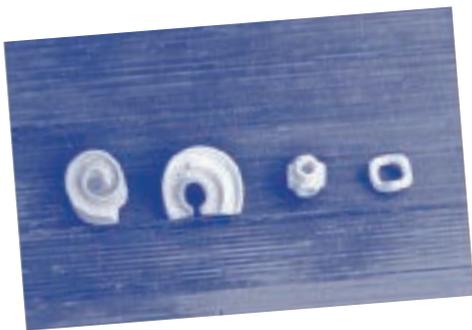
Réflexions sur la science des machines is an essay published in 1932 by the engineer-philosopher Jacques Lafitte. This little known text had a strong influence on Simondon who widely quotes it and comments upon it. We offer our readers a wide choice of texts in the "Anthology" section of this issue of *Azimuts*.

Finally, *Back Office* will shortly join the happy few of graphic design research journals. As a welcome (and out of curiosity!), we have gathered the intentions of the editorial board lead by Anthony Masure, who tells of the origin and beginnings of this project focused on digital creation. The issue closes with the contributions from Camille Chatelaine and Camille Lamy (CyDRe) presenting on-going research.

As is our wont, we warmly thank all those who have contributed to the publication of this issue: the authors, translators and re-readers first, for their generosity and availability; and, of course, the student-researchers of CyDRe, who work tirelessly on the production of the content of *Azimuts* of which the graphic design is an integral part. Finally we would like to thank our faithful readers and subscribers who support our journal and who can soon pursue the experience online at: revue-azimuts.fr (MM)

12
**Pourquoi
le futur
n'existe pas**
**Why future
doesn't exist**
**Entretien avec
Alain Bublex**

32
**Du caviar
dans l'espace**
Space Oddity
**Entretien avec
Joseph Grima**



44
**Le E des
Gangsters**
François Chastanet

58
**Isamu Noguchi,
La sculpture
est un objet
parmi d'autres**
**Sculpture is an
object among
others** Émilie Perotto

66
**Milton, Procris
& Valentine**
Samuel Vermeil

74
Réflexion
sur la science
des machines,
par Jacques
Lafitte

Thoughts
on Machines
Science,
by Jacques
Lafitte

Présentation de Marc Monjou

110
Norman
Bel Geddes,
designer

Samuel Hackwill



116
La Guerre
de Norman
Bel Geddes

Samuel Hackwill

134
Town Criers

Norman Bel Geddes

142
Dans la cuisine
de Back Office
Back Office
backstage

Entretien avec
Anthony Masure, Élise Gay
& Kévin Donnot



178
**Inhabitants :
Note
d'humeur
sur l'habitat
impossible**

Camille Lamy

158
**Séance fiction :
cinéma,
simulacre
et vérité**

Camille Chatelaine

188
**Comptes
rendus**

188
Colophon

168
**Chacun
cherche son
chat, les
designers
graphiques
aussi**

Céline Chip



varia

À la suite de l'exposition Tu nais, Tuning, tu meurs proposée par le post-diplôme design recherche de l'ÉSADSE en 2015, nous avons souhaité rencontrer l'artiste Alain Bublex, dont nous avons exposé le projet Aérofiat. L'ancien designer automobile de chez Renault et désormais plasticien, a accepté de répondre à nos questions concernant sa pratique artistique, entre utopies déchues et futurs antérieurs, fabrication de trompe-l'œil et d'archives fictives. Il précise ici le regard qu'il porte sur les frontières poreuses de l'art et du design.

AZIMUTS Nous connaissons votre parcours de designer, qu'on peut déceler dans vos modes de représentation (dessins industriels, formes vectorisées, objets conceptualisés, etc). En 1996, dans une entrevue avec Christine Macel, vous déclariez que «le designer est l'artiste dans l'usine, qu'il faut commencer à produire l'art industriellement». Quelle est votre position vingt ans plus tard, au regard de l'évolution du contexte économique et industriel français (hausse du chômage, délocalisation, révolution numérique...)?

ALAIN BUBLEX Je ne crois pas que le contexte ait tellement changé depuis 1996, le rythme des changements est beaucoup plus lent. Nous le percevons comme rapide parce que nous l'observons à l'échelle de nos vies et que nous avons toujours l'impression de vivre un moment charnière : avant c'était différent. Mais c'est surtout notre regard qui évolue ; en vieillissant notre environnement nous atteint différemment, d'où cette impression de changement. «Le designer est l'artiste dans l'usine» : situer le rôle du designer dans le processus de production est une question certainement aussi vieille que le design en tant que discipline ! Mon idée était que le designer est à l'usine ce que l'artiste est à la société, une position modeste, somme toute.

Pourquoi le futur n'existe pas Why future doesn't exist



Alain Bublex

**Propos
recueillis par
Interviewers**

**Camille Chatelaine
et Céline Chip**

AZIMUTS Votre activité, ainsi que celle de vos collaborateurs au sein de *Space Caviar*, sont assez polymorphes. D'où vient votre intérêt pour la recherche en design telle que vous la menez au sein de *Space Caviar*? Quelles sont, de votre point de vue, les problématiques, l'ambition, les méthodes aussi bien que les limites de ce type de recherche?

JOSEPH GRIMA J'ai grandi dans une famille saturée d'architectes et j'ai moi-même fait des études d'architecture. J'ai toujours été fasciné par l'architecture comme moyen de créer des environnements et de donner une forme à la réalité. J'ai également observé la mégalomanie où peut conduire cette idée. Cependant, le côté formel ne m'a jamais intéressé. À la fin de mes études au Royaume-Uni, j'ai eu la chance de suivre les cours de Cedric Price¹. C'est là que j'ai élargi ma perception de l'architecture et du design, non pas en tant qu'outils de conception de la forme d'un objet ou d'un bâtiment, mais comme moyens de parvenir à un certain résultat. Même aujourd'hui, cette distinction fondamentale n'est pas pleinement acceptée; il n'est pas facile de comprendre qu'une solution ne passe pas forcément par la pratique. Dans ce sens, en fonction des résultats que vous voulez atteindre, vous avez une liberté énorme dans le choix des outils. L'idée que l'architecture peut mobiliser d'autres domaines devenir un moment de synthèse de différentes visions du monde, de méthodologies différentes, m'intéresse beaucoup. Avec *Space Caviar*, nous utilisons le design comme moyen de pratiquer la recherche, qui peut parfois être plus analytique et prendre la forme de films ou d'expositions comme supports d'exploration de la réalité. Je pense que si je m'intéresse autant à l'architecture, c'est parce qu'elle est un processus essentiellement politique. L'architecture est probablement

Du caviar dans l'espace

Space Oddity



Joseph Grima

**Propos
recueillis par
Interviewer**

Daria Ayvazova

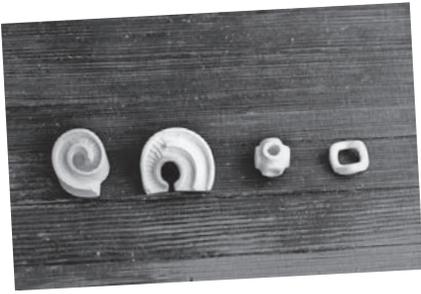


Le E des Gangsters

François Chastanet
Traduit de l'essai *The Gangster E, Cholo Writing: Latino Gang Graffiti in Los Angeles*, Dokument, 2009

Le langage écrit fait partie de l'expérience quotidienne dans toute métropole ayant atteint un certain degré de « maturité ». Des enseignes commerciales, affiches, divers écrans ou néons jusqu'aux différents types de graffiti, des signaux concurrents dominent le paysage urbain ; la poursuite incessante de la visibilité est devenue la norme. Les signatures sérielles massives, connues sous le nom de tags, nous sont familières aussi bien en tant qu'élément de l'image mondiale de la métropole que comme symbole de l'urbain occidental. Leur objet principal est d'envahir les espaces publics ou les réseaux de transport, et ainsi d'être vues à travers toute une ville voire internationalement. Au moyen d'une propagande artisanale, les « writers » (terme historiquement utilisé par les tagueurs new-yorkais pour définir leur pratique) étendent leur invasion sur l'ensemble de la zone urbaine à laquelle ils appartiennent et au-delà même de ses limites en visitant d'autres métropoles. De tels lettrages de rue, proches des conventions de la signature gestuelle (une ligne-boucle d'écriture continue), sont devenus une pratique globale de la jeunesse, presque un nouveau conformisme basé sur le style des graffiti new-yorkais et comportant parfois à la marge des variations stylistiques locales.

L'écriture Cholo, originellement les lettres manuscrites des gangs mexicains de Los Angeles, fait exception. Il s'agit clairement d'un phénomène distinct ayant une place spécifique dans l'histoire du graffiti urbain du monde occidental. C'est probablement la forme la plus ancienne au XX^e siècle du graffiti : des noms avec une esthétique unique développée bien avant les débuts du mouvement sur la côte Est des États-Unis à Philadelphie puis à New York dans les années 1960 et au début de la décennie suivante. Les *placas* ou *placazos* (plaques) sont des noms, à la



Une sculpture est un objet parmi d'autres

A sculpture is an object among others

Réflexion à partir
de *Black Slide Mantra*
d'Isamu Noguchi
Relection on
Black Slide Mantra
by Isamu Noguchi

Émilie Perotto

● L'une des dernières œuvres qu'Isamu Noguchi a produites à la fin de sa vie est la sculpture praticable en marbre de Carrare *Slide Mantra*, de 1986, installée à Bayfront Park à Miami. De face, cette sculpture prend la forme d'un rouleau posé à la verticale. Le haut, comme coupé en biseau, permet d'en percevoir l'intérieur.

Nous comprenons que des marches auxquelles on doit accéder par l'arrière, donnent accès à un toboggan en spirale. Effectivement, au dos de l'œuvre une ouverture ronde permet de monter l'escalier hélicoïdal contenu dans la sculpture. Celle-ci a été reprise par l'artiste en 1988, pour Odori Park à Sapporo au Japon. Cette nouvelle œuvre, nommée *Black Slide Mantra*, a été réalisée en granit noir. Ce matériau renvoie différemment la lumière par sa couleur

et sa texture spécifiques. Il révèle ainsi davantage les limites rectilignes des panneaux de pierre qui composent la sculpture, soulignant sa construction.

On peut supposer que c'est pour contrebalancer son aspect massif que Noguchi a travaillé le bord de la spirale en biseau différemment de celui de *Slide Mantra*, plus géométrique et rigide. Pour *Black Slide Mantra* le bord est traité de façon moins incisive; comme si le granit représentait une matière plus souple. Ces lignes ondulées donnent une impression de mouvement à l'ensemble. Ainsi, *Black Slide Mantra* fige une transformation qui accompagne notre mouvement à l'intérieur de la sculpture. La forme extérieure de l'œuvre dépend donc de l'expérience physique que Noguchi voulait faire éprouver en son sein. Cette importance donnée à l'intérieur de la sculpture rappelle les recherches du sculpteur Alexander Archipenko. En 1908, ce dernier avait commencé à réaliser des sculptures dans des matériaux transparents et à y ménager des creux et des trous.



Valentine, Milton & Procris

Samuel Vermeil

En 1969 la firme italienne Olivetti lance une petite machine à écrire baptisée Valentine, en plastique moulé rouge, elle est dessinée par Ettore Sottsass. C'est une machine simple, légère, destinée à pouvoir être emportée partout. Dans le matériel publicitaire foisonnant (ambiance Pop de l'époque) qui accompagne son lancement, une affiche tranche avec le ton général. Un chien, triste, en est la figure centrale. Le style ornemental du dessin que renforce la présence végétale pourrait évoquer à la fois l'Art nouveau ou l'influence d'un lointain Japonisme, à moins que ce ne soit un psychédélisme qui affleure. Néanmoins le sujet comme la scène font référence à un tableau précis peint à la Renaissance par Piero di Cosimo. L'affiche dessinée par Milton Glaser pour la machine à écrire Valentine est la reprise à peine détournée d'un détail de *La Mort de Procris* (1495), visible aujourd'hui à la National Gallery de Londres. Milton Glaser a étudié en Italie, auprès du peintre Giorgio Morandi au début des années 1950. Cet apprentissage lui a permis de fréquenter les tableaux des maîtres de la Renaissance à travers ses copies d'études. Sans doute l'occasion de cette commande lui a-t-elle rappelé ces moments plongés dans les histoires de la peinture.

La société fondée par Camillo Olivetti (1908) puis dirigée par son fils Adriano (1932) a multiplié, depuis l'entre-deux guerres, les collaborations avec des designers, architectes, artistes, graphistes tels X. Schawinsky, H. Bayer, M. Pintori, P. Rand, W. Ballmer, G. Aulenti, ... Olivetti développe une politique industrielle originale, teintée d'humanisme, qui s'appuie avec confiance sur les audaces et l'inventivité de ces créateurs¹. Ettore Sottsass qui y fait ses premiers projets à partir de 1956 poursuivra sa collaboration avec Olivetti jusqu'à la création du groupe



**Piero di Cosimo,
La Mort de Procris, 1495
National Gallery, Londres.**

Memphis en 1981. Bien avant Valentine, il conçoit le design de l'ordinateur Elea 9003 (1959), un ensemble mobilier imposant dont la console aux commandes innombrables évoque un futur abstrait et ésotérique². Sottsass accompagnera la mue de l'entreprise, des machines à écrire à l'ordinateur personnel.

Les premières machines à écrire, mises au point aux États-Unis durant la seconde moitié de XIX^e siècle, auraient bénéficié de la reconversion des manufactures d'armement survenue à la fin de la guerre de Sécession. Remington est d'abord le nom d'une arme et les caractères typographiques que frappent ces machines portent une partie de cette histoire dans leurs dessins vaguement western. Leurs premières caractéristiques restent néanmoins d'être monospace et généralement monolinéaire. Une seule épaisseur de trait et un espace identique pour chaque lettre permet l'avancée régulière du chariot (dans la plaine...). « To mention both typographic, and, in the same breath/sentence, grids, is strictly tautologous » écrit A. Froshaug dans ses notes³. En ce sens, la machine à écrire exprime clairement l'essence



**Ettore Sottsass
Constructions
métaphoriques, 2007**

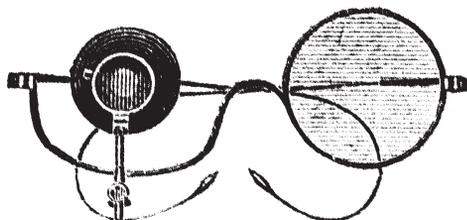
**Nipper, La voix de
son maître. Adapté
d'un tableau de
F. Barraud, c. 1900**



anthologie

Jacques Lafitte

Réflexions sur la science des machines 1932



La première édition de ce texte a paru dans les *Cahiers de la Nouvelle Journée*, n°21, Librairie Bloud et Gay, Paris, 1932.

L'essai a fait l'objet d'une réédition (facsimilé) à la Librairie philosophique Vrin, Paris, 1972.

The first edition of this text appeared in the *Cahiers de la Nouvelle Journée*, tome 21, Librairie Bloud et Gay, Paris, 1932.

The essay was reissued (facsimile) in the collection: *Librairie philosophique Vrin, Paris, 1972.*

Nous consacrons la section « Anthologie » du présent numéro à Jacques Lafitte, ingénieur et philosophe du début du XX^e siècle, initiateur de ce qu'il a lui-même appelé la « mécanologie » – science ou étude des machines – et dont les premières bases s'énoncent dans ses *Réflexions sur la science des machines* (1932). Nous proposons ici à nos lecteurs de larges extraits (ainsi qu'une traduction inédite en langue anglaise) d'un texte qui a influencé la réflexion technologique et philosophique de son siècle. Contre l'usage commun, l'originalité du propos de Lafitte consiste en une extension du domaine des machines auquel l'auteur fait ressortir même les objets les plus simples (un poteau ou un radeau sont des machines) – qui ne présentent pourtant ni l'organisation ni les éléments typiques de la « machine » des Temps modernes. Le corollaire immédiat de cette extension est un effet de continuité historique et culturelle qui met au défi les catégories de l'historien, la machine étant le principal registre d'expression de la technique, où l'objet le plus passif et le plus primitif (comme la brique) et la « machine réflexe » la plus systématiquement organisée – capable de réagir aux variations

qui se produisent dans son rapport avec le milieu –, ne sont que des modalités et des moments de la même réalité – sans solution de continuité. Si donc il est vrai, comme le prétend J. Guillaume dans un chapitre qu'il consacre à Lafitte (in *L'art du projet*, Madraga, 2008, p. 50), qu'« en sollicitant un peu ses écrits, on ne peut manquer de reconnaître en lui un authentique initiateur d'une pensée cybernétique », cette pensée n'annonce aucune révolution, mais plutôt une simple évolution, comparable dit Lafitte à celles qu'on peut observer dans l'ordre du vivant. Lecteur attentif de Lafitte, Simondon cite largement l'inventeur de la « mécanologie » et sa typologie des machines: passives (architecture), actives (ex.: moteurs) et réflexes (machines auto-régulatrices), à laquelle il reconnaît un intérêt et une valeur historique indéniables (*L'invention*, Seuil, 2005, p. 161). Bien que sceptique – (« peut-on considérer les machines passives (un poteau, un chemin) comme des machines? », *Ibid.*, p. 159) –, Simondon n'en concède pas moins qu'« il est conseillé de lire le livre de Jacques Lafitte ». Un conseil que nous avons suivi! (MM)

We devote the “Anthology” section of this issue to Jacques Lafitte, the early 20th century engineer and philosopher and initiator of what he himself called “mechanology” – the science or study of machines – the first bases of which were formulated in his *Réflexions sur la science des machines* (1932). Here we offer our readers large extracts (as well as a first English translation) of a text which influenced the technological and philosophical thinking of his century. Contrary to common usage, the originality of Lafitte's argumentation consists in an extension of the domain of machines to cover even the most simple of objects (a post or a raft are machines) – which, nevertheless, present neither the organisation nor the typical elements of the “machine” of *Les Temps modernes* (Modern Times). The immediate corollary of this extension is an effect of historical and cultural continuity challenging the categories of the historian. The machine is the principal register of technical expression in which the most passive and primitive object (such as the brick) and the most systematically organised “reflex machine”, which is able to react to the variations occurring in its relationship to

its milieu, are but modalities and moments within the same reality – without a solution of continuity. If it is true, as J. Guillaume claims in a chapter devoted to Lafitte (in *L'art du projet*, Madraga, 2008, p. 50), that “in soliciting his writings a little one can but recognise in him an authentic initiator of cybernetic thinking”, this thinking announces no revolution but rather an evolution which Lafitte sees as comparable to what can be observed in living organisms. As an attentive reader of Lafitte, Simondon quotes largely the inventor of “mechanology” and his typology of passive (architecture), active (e.g. motors) and reflex (self regulating) machines recognising its undeniable historical interest and value (*L'invention*, Seuil, 2005, p. 161). Although sceptical (“can one consider passive machines (a post, a path) as machines?” *Ibid.*, p. 159) Simondon does concede that “it is advisable to read Jacques Lafitte's book” – advice we have followed! (MM)



I. Norman Bel Geddes Norman Bel Geddes

Norman Bel Geddes est l'un des premiers designers américains, dont la carrière culmine dans les années 30. On le connaît peu en France, notamment parce qu'il est né la même année que Raymond Loewy, cet autre pionnier (français, qui plus est) de la création industrielle. Bien que les deux hommes rivalisaient de célébrité de leur vivant, le second a connu une carrière industrielle plus longue et plus lucrative que le premier, et existe aujourd'hui un nombre important de publications traitant de son œuvre. En comparaison, il n'existe à cette heure aucune monographie en langue française dédiée à Norman Bel Geddes.

Pourtant, Loewy et Geddes ont beaucoup de choses en commun. La plus importante étant peut-être qu'ils ont tout deux exercé aux États-Unis à la même époque, et où le métier de designer n'était pas encore connu, ni reconnu: les deux hommes ont tous deux dû imaginer, définir et expliquer la nature de leur activité. Leur travail de design était donc forcément double: pratique et théorique.

Alors que Loewy s'est concentré sur le design industriel et la production d'objets de consommation, Geddes prend un chemin légèrement différent. Ce n'est pas tant qu'il ne s'intéressait pas à la création industrielle, bien au contraire, mais il a montré un talent moindre à transformer ses idées en produits. À part quelques exceptions, très peu de ses projets ont connu un succès commercial: la radio FC-400 «Patriot» qu'il dessine pour Emerson dans les années 40, ou les vitrines qu'il conçoit au début de sa carrière.

Là où le travail de Geddes peut nous intéresser aujourd'hui, c'est dans l'originalité de la réponse personnelle qu'il apporte à la question «qu'est ce que le design?». On a dit plus haut que Geddes et Loewy figuraient parmi les premiers



Le *Futurama*, bâtiment dessiné par Norman Bel Geddes en collaboration avec Albert Kahn.

Cinq millions de visiteurs le verront lors de l'exposition universelle de New-York, 1939.

Back Office, dont le premier numéro en versions imprimée et numérique paraîtra début 2017, est une revue de recherche annuelle croisant le design graphique et les pratiques numériques contemporaines. L'équipe éditoriale est formée par Anthony Masure, Élise Gay et Kévin Donnot.

Azimuts Le premier numéro de la revue est soutenu par le Centre national des arts plastiques et coédité par B42 et Fork Éditions, maison créée pour supporter l'initiative de la revue. Pourquoi avoir créé une maison d'édition et, plus généralement, quelle est l'économie du projet ?

Anthony Masure Fork Éditions a été mise en place pour avoir une structure de coédition avec les éditions B42 qui permette une contractualisation claire entre deux entités qui collaborent, mais aussi pour être libre de prendre en charge le développement et le design du site. Le projet a un certain coût, car nous rémunérons les auteurs pour des commandes de textes inédits de format long, tout comme les traducteurs et les relecteurs. C'est quelque chose à quoi nous tenons, car sur le long terme cela ne nous paraît pas envisageable de faire reposer un projet uniquement sur le bénévolat. C'est aussi une façon de sortir de la spirale vicieuse de certaines revues scientifiques onéreuses où personne n'est payé.

AZ La revue ne dépend donc ni d'un éditeur (comme Sciences du design éditée par les PUF) ni d'une institution (comme l'ESADSE pour *Azimuts*). Comment installer la revue sur le long terme en étant indépendant ?

Elise Gay & Kevin Donnot Nous avons reçu une aide à l'édition du CNAP pour le premier numéro. Le modèle économique envisagé pour la suite est que les ventes d'un numéro financent la production du suivant, pour que la revue vive sans subvention. Éditer des textes

Dans la cuisine de Back Office Back Office backstage



**Entretien avec
Interview with
Back Office
Anthony Masure,
Elise Gay
& Kévin Donnot**

**Propos recueillis par
Interviewer
Gwenaël Fradin**

Chacun cherche son chat, les designers graphiques aussi



Ayant déjà mené quelques enquêtes dans mon travail de designer graphique, je m'interroge sur les formes graphiques et éditoriales que peuvent prendre les enquêtes. Les designers graphiques manipulent des documents et des signes graphiques, et quelquefois mènent des enquêtes. Ils ont le goût pour la collecte et proposent parfois de donner à voir leurs découvertes, chinées dans les brocantes, chez les bouquinistes ou encore dans la rue. Mais lorsqu'il ne s'agit plus de glanage et que le graphiste a un but très précis à atteindre, il s'engage alors dans une enquête. Et il semble que l'enquête apparaisse comme une nouvelle forme d'expression du designer graphique : il perçoit les objets graphiques comme des indices et des témoignages qui appartiennent à « l'art de prouver, à l'enquête, à l'histoire et à l'établissement du savoir »¹ dont il devient l'interprète, et se fait enquêteur. Cette attitude fait-elle de lui aussi un auteur et un chercheur ? Les méthodes qu'il emploie sont-elles rigoureuses, scientifiques ou non-scientifiques ? Quelle y est la part de l'intuition ? Et comment montrer l'enquête ? Quel est son ancrage dans le champ de la recherche ?

L'enquête : une méthode à la croisée des pratiques. Depuis quelques années, les écoles d'art et design françaises se réunissent pour débattre et échanger, et tentent de trouver des formes, des formats et des conditions au devenir de la recherche en art et en design. Ayant comme repère principal celui des pratiques de recherche universitaire, elles s'aventurent toutefois à s'en émanciper, voire à s'y opposer, défendant l'idée d'une recherche « non-scientifique ». La question de la scientificité de la recherche dépasse les sphères des écoles pour gagner d'autres institutions : par exemple, Zak Kyes et



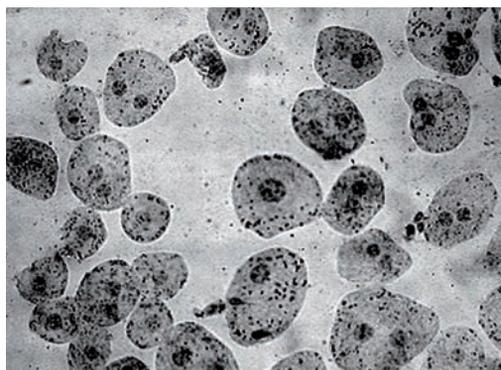
Séance fiction : cinéma, simulacre et vérité

En Océanie, à la fin du XIX^e siècle, les indigènes ont mis en place de drôles de rites¹. Observant les colons américains et japonais, ils ont remarqué que des cargos de ravitaillement transportant des biens et des richesses à destination des blancs arrivaient par la mer. Dès lors, tout en ignorant leurs logistiques et que de l'autre côté s'organisaient les modalités économiques de la production occidentale, les indigènes ont attribué cette abondance à une faveur divine et ont commencé à imiter les militaires en fabriquant de faux opérateurs radio et des maquettes d'avion.

Cet article propose cette analogie : la science semble se vêtir d'une opacité similaire vis-à-vis des profanes, de ceux qui ne contribuent pas à son développement, alors pourtant que l'évocation de la communauté scientifique produit des images, des idées de méthodes et des codes qui circulent dans nos imaginaires collectifs, permettant une conception commune du monde. Le cinéma dit « populaire », entendu ici comme s'adressant au grand public, accessible à tous et offrant une large diffusion grâce au système économique auquel il appartient, semble faire le lien entre la science et les non-initiés qui jouent ici le rôle des autochtones. Cette image sera notre point de départ pour interroger les relations qu'entretient la culture populaire et plus particulièrement le cinéma avec les sciences. Si le cinéma s'inspire des productions scientifiques pour raconter des histoires, constitue-t-il un témoignage d'un état des savoirs ? Si les indigènes n'ont fabriqué que des simulacres d'objets occidentaux, ceux-ci n'en sont pas moins des images des sociétés américaine et japonaise du XIX^e siècle. Comme un avion de paille ne saurait se mettre à voler, la représentation de la science au cinéma n'est-elle pas une vision biaisée des savoirs ?



Aperçu de l'écran de Blair dans la séquence de *The Thing*, John Carpenter, 1982



Vue d'une cellule de foie observée au microscope

La science comme source d'inspiration

À la manière des indigènes face à la technique occidentale, la science fascine et inspire le cinéma populaire. Prenons l'exemple de *The Thing*, un long métrage de science-fiction et d'horreur, réalisé en 1982 par John Carpenter. Il met en scène un groupe de scientifiques américains menant un programme de recherche, isolé au sein d'une station en Antarctique. À l'occasion d'une excursion, le groupe découvre une autre station de scientifiques norvégiens, tous décimés par une raison inconnue. Cet article n'étant ni une critique cinématographique ni un spoiler², accélérons le film jusqu'à la séquence qui nous intéresse : elle s'étend sur une minute trente et se situe à la moitié du long-métrage. Au moment où le personnage de Blair, biologiste et chef du département scientifique, interroge son ordinateur afin de calculer la probabilité qu'un membre de l'équipe ait été infecté par la « chose ». Sur l'écran de son Apple II se déplacent deux petites tâches bleues et une tâche rouge nommée « cell intruder » (cellule intrusive). Leur forme et leur façon de se mouvoir sur l'écran rappellent le contenu d'une observation au microscope. Des informations apparaissent ponctuellement sur l'écran de Blair et renseignent sur le statut des cellules bleues : elles proviennent d'un chien, l'un des huskies présents dans la station. L'une d'elles se laisse approcher par la cellule rouge qui l'assimile et devient bleue à son tour. Sur l'écran du scientifique apparaît le message : « Assimilation complete, cell, dog, imitation »

1. Voir Hélène Giguère et Sylvie Poirier, *Cultes du cargo, Océanics : musée de la civilisation*, 2001. (<http://www.oceanie.org/graphes/>

cultes_du_cargo.html consulté le 20.07.16)

2. Voir TEOTWAWKI, *Azimuths n°43 sur le thème de la fin, Saint-Étienne, ESAD/Cité du design*, 2016.

comptes rendus

The Bloomsbury Encyclopedia of Design. Sous la direction de Clive Edwards, Bloomsbury, novembre 2015

3 volumes
(vol.1 : 546 p./vol.2 : 512 p./vol 3 : 490 p.),
env. 500 euros.
Index général et bibliographie additionnelle à la fin du 3^e volume.

La section « Parutions et comptes rendus » du numéro 44 d'Azimuts avait proposé une présentation de la monumentale *World History of Design* publiée en 2015 par Bloomsbury, éditeur anglais spécialisé en littérature scientifique et académique. Le même éditeur a fait paraître début 2016 une non moins copieuse Encyclopédie du design en trois volumes de plus de 500 pages chacun, dirigée par Clive Edwards, professeur en histoire du design à la Loughborough University (près de Leicester en Angleterre) et auteur de plusieurs essais et manuels en la matière. Pour l'occasion, l'historien anglais a orchestré près de 200 contributeurs, auteurs des innombrables entrées de la somme, qui suit l'ordre alphabétique ; ces auteurs sont très majoritairement anglais ou américains, même si l'on remarque que sporadiquement, quelques autres nationalités sont représentées : Mexique, Israël, Italie, Allemagne, Autriche, Suède, Finlande, Norvège, Portugal, Espagne, Belgique, Estonie, Canada, Russie, Egypte, Afrique du Sud, Kenya, Brésil, Australie et Inde. Seuls deux contributeurs français — ou professant en France — ont été sollicités : Stéphane Laurent (Paris Sorbonne) et Kristina Parsons (Parsons Paris). Le fait est d'autant plus étonnant que de nombreuses entrées concernent soit des créateurs ou auteurs, soit des mouvements français ; s'il est vrai que la France compte peu d'historiens du design de peinture internationale (...une évidence à laquelle la table des contributeurs nous invite à nous rendre, on pouvait espérer cependant qu'au moins quelques responsables des grandes institutions françaises du design et des arts décoratifs (p.ex. : le Mnam, le Musée des Arts décoratifs, le Fnac et le Cnap) ou que quelques grands éditeurs fussent conviés à la table, comme c'est le cas pour d'autres musées européens, américains ou anglais.

Le choix et la manière d'envisager l'architecture des entrées a été confié à un collège restreint d'éditeurs (les « subject editors »), enseignant tous eux-mêmes aux Royaume-Uni, sauf Anne-Marie Willis

(German University of Cairo), et chacun chargé de l'un des domaines ou genres suivants :

1) L'histoire, qu'on fait débiter ici à 1850, l'objet de l'Encyclopédie n'étant pas spécifiquement ni exclusivement historique.

2) Les acteurs du design : les designers, les studios et leurs productions, mais aussi les théoriciens (même assez éloignés du design proprement dit) peuvent faire l'objet d'une entrée, comme c'est le cas de Michel de Certeau.

3) Les concepts, notions, mouvements et idéologies : « Critical design », « Fordism », « Capitalism », « Cultural capital »...

4) Les pratiques, c'est-à-dire les méthodes/méthodologies, outils, processus mobilisés en design depuis 150 ans.

5) Les lieux et les régions du monde : suivant la critique de nombreux historiens contemporains du design, selon lesquels la discipline est trop longtemps restée ethno-centrée, l'Encyclopédie adopte un point de vue délibérément international ou si l'on peut dire « culturaliste », quoique le directeur du volume excuse l'indigence de certaines informations régionales, faute de ressources documentaires ou de recherches assez approfondies à ce jour. ex. l'entrée Yuang-Qing, Tao, designer graphique chinois des années 1920-30 ou Kato Ken (designer australien né en 1946).

6) Le dernier genre d'entrées est celui de la diffusion (« dissemination »), qui concerne le rôle des institutions (du design mais pas seulement) en matière de culture et d'éducation : les expositions, les revues et magazines influents, les organisations professionnelles, les prix et récompenses, etc.

La question valait déjà pour la *World History of Design* : quelle peut être l'utilité d'un volume d'une si grande magnitude, qui semble presque condamné à la superficialité du seul fait qu'il prétend englober dans son ambition universelle un tout dont il n'arrive pas à circonscrire le contour ? Et à qui la compulsion d'un tel ouvrage peut-elle finalement bénéficier ? Selon l'éditeur pour qui l'Encyclopédie veut être « une anthologie de la culture design »,

il est supposé s'adresser « aux étudiants, aux professionnels, et à tous ceux qui nourrissent un intérêt particulier pour une large frange de cultures, d'histoires, d'idéologies, de processus, de pratiques et de personnes qui peuvent prendre place sous ce large parapluie qu'est le design ». Clive Edwards rencontre finalement le même problème qui transparaissait dans le projet de la *World History of Design* de Margolin : celui de l'empan du design et de la pertinence du « design » comme mot, comme concept et comme réalité (... sans fin). « Le design — écrit Clive Edwards dans son introduction générale — une fois défini comme une activité professionnelle qui concerne la résolution des problèmes, le marketing, les styles, la communication, est aujourd'hui plus encore interdisciplinaire... Où s'arrêter donc ?

Dans l'esprit du *Dictionnaire International des Arts appliqués et du Design* d'Arlette Barré-Despons (éd. du Regard, 1996) et quoique forcément insatisfaisants, à cause d'abord de l'ambition démesurée du projet éditorial et à cause ensuite du choix des contributeurs et de l'espace très limité qui leur est laissé (les entrées les plus longues occupant tout au plus 4 pages), les trois volumes présentent cependant un réel intérêt pour la curiosité du lecteur français, même spécialiste, ne serait-ce que parce qu'il propose une ouverture à des designers, mouvements, références peu connues en France. Le parcours de l'index général et de la bibliographie additionnelle (qui vient en complément des courtes références citées en queue de chaque entrée) peut aussi se révéler intéressant. — Marc Monjou

Bulletin of The Serving Library n°10. Sous la direction de Stuart Bertolotti-Bailey, Angie Keefer et David Reinfurt

1 Front cover #1-9
19 Eds.: Bulls redux
31 Bruce Sterling:
The life and the
death of Media
49 Angie Keefer:
Why bother
73 Bruno Latour:
How to do words
with things
89 Rob Giampietro:
L.I.F.E
113 Isla Leaver-Yap:
We have a topic!
133 Stuart Bailey:
Hardy perennials
161 David Reinfurt:
c. 1962
187 Paul Elliman:
Detroit as a refrain
205 Leila Peacock:
Quiet eyes,
magic guts
223 Back cover
#1-9

À l'origine du *Bulletin of The Serving Library* il y a *Dot Dot Dot*, une revue éditée par le duo de designer Stuart Bailey et Peter Bil'ak de 2000 à 2007 aux Pays-Bas puis aux États-Unis par Dexter Sinister (Stuart Bailey et David Reinfurt). Chaque parution explore une thématique : graphisme, typographie, design, architecture, littérature, art, philosophie... établissant des connexions entre ces différents champs de production tout en questionnant de façon plus récurrente l'archive.

L'élaboration de la revue se fait selon une mécanique à chaque fois renouvelée car liée au contexte de sa production. Elle est l'occasion d'investir un lieu, un événement qui aura une influence sur les processus de production de la parution — temps, moyens, espace... — tant dans l'organisation de ses contenus que dans le façonnage de l'objet final. Conditionné par ces éléments, l'auteur, le designer, l'éditorialiste prend la forme d'une seule et même personne.

En 2012, Stuart Bailey accompagné de David Reinfurt et Angie Keefer créent *The Serving Library* — la bibliothèque-service —, une coopérative à but non

lucratif dont l'ambition est de faire vivre un modèle économique et de diffusion à une échelle plus réduite. *The serving library* regroupe au sein d'une structure unique les différents projets de Dexter Sinister : une archive en ligne des publications de *dot dot dot* « theservinglibrary.org », une petite bibliothèque physique, et un programme d'édition sur le web et dans l'espace. Ils investissent un minuscule local dans un sous sol de New-York comme lieu de diffusion de leur collection qu'ils définissent comme un « Just-in-time workshop and occasional bookstore »

De cette occasion apparaissent les *Bulletin of The Serving Library*, une publication hybride numérique et imprimée diffusée selon une temporalité particulière. En premier, la publication sur une période de six mois d'un ensemble de contributions autour d'un même thème sous la forme d'articles PDF disponibles gratuitement. Deux fois par an, les articles sont assemblés et imprimés et diffusés par d'autres canaux. La mécanique de production appliquée à cette publication tente de reconsidérer les formes de diffusion et d'archivage d'un contenu,

École supérieure d'art et design Saint-Étienne



Le Cycle Design Recherche de l'ESADSE (CyDRe) est un troisième cycle inscrit dans un environnement unique en France, où tout converge pour le développement d'une culture design de haut niveau. Il propose aux étudiants diplômés d'une école d'art et design ou d'un master universitaire de poursuivre leurs études au niveau recherche.

Selon le profil des candidats, la

nature et la durée des projets envisagés, les étudiants-chercheurs définissent leur parcours au sein du CyDRe, qui offre trois régimes possibles : le Post-diplôme design et recherche (durée : 1 à 2 ans) ; le Diplôme supérieur de recherche en design ou DSRD (durée : 3 ans) ; le doctorat « Arts industriels », en partenariat avec l'Université Jean Monnet de Saint-Étienne (durée : 3 ans).

Le doctorat « arts industriels », à l'Université Jean Monnet de Saint-Étienne en partenariat avec l'ESADSE. Cette mention du doctorat Art (École doctorale 484 « 3LA ») concerne les pratiques de création et de production susceptibles d'une diffusion massive et d'usages largement répandus, qui supposent la fabrication de multiples ou qui dépendent de modes d'engendrement propres à la culture industrielle ou postindustrielle. Du fait de l'importance de la pratique dans ces disciplines et en raison de leur vocation non scientifique, la première spécificité de la mention « Arts industriels » du doctorat « Arts » est d'accueillir des formes et des formats de thèse où le travail de création peut selon les cas primer sur l'élaboration théorique ou descriptive.

Le post-diplôme design et recherche
Créé en 1989, le Postdiplôme design et recherche constitue le noyau historique du CyDRe. Lieu d'expérimentations, de réflexions et d'élaboration de projets, le Post-diplôme est fondé sur une vision large et plurielle du design et de la recherche. Théorique et/ou pratique, la recherche peut y concerner tous les champs du design : objet, produit, espace, service, création numérique, etc., et design graphique avec notamment la revue *Azimuts*. Par sa forme et sa durée (1 à 2 ans), le Post-diplôme favorise les projets de recherche libre.

Le diplôme supérieur de recherche en design (DSRD). Il permet aux étudiants-chercheurs engagés dans le CyDRe de mener à bien un projet long, sans sacrifier aux contraintes de forme imposées par l'écriture d'une thèse et en privilégiant la recherche par la pratique du design telle qu'elle a cours dans les écoles d'art et design.

The Design Research Cycle at ESADSE (CyDRe) is a third cycle taking place in a unique environment in France, where everything converges to the development of a high-level design culture. It offers to master graduate students coming from a higher school of art and design, or from university, to pursue their cursus at the research level.

According to the applicant's profile, the nature and duration of the projects, students-researchers define their own way within the CyDRe, which offers three possible schemes: the Design and Research post-diploma (duration: 1-2 years); the post-master Design Research diploma or DSRD (duration: 3 years); the PhD "Industrial Arts", cohabilitated with Université Jean Monnet in Saint-Étienne (duration: 3 years)

Le CyDRe accueille 9 étudiants-chercheurs qui bénéficient d'une bourse de recherche de 4000 euros par an, d'une résidence à la Cité du design et d'un espace de travail dédié ouvert toute l'année, 24h/24h. Ils peuvent compter sur la présence d'une équipe d'encadrement de trois membres permanents, des membres des équipes de recherche de l'ESADSE, et d'intervenants ponctuels sollicités en fonction de la nature des projets individuels ou collectifs.

Les modalités et les dates des sessions de recrutement sont publiées régulièrement sur le site de l'ESADSE : <http://esadse.fr>

Pour tout renseignement, contacter :
Applications and information :
cydre@esadse.fr
+33 (0)4 77 47 88 51

Cycle Design Recherche (CyDRe)
ESADSE/Cité du design
3 rue Javelin Pagnon
42 000 Saint-Étienne
France

Éditeur published by École supérieure d'art et design de Saint-Étienne	Direction du CyDRe Head of CyDRe Rodolphe Dogniaux Marc Monjou	Abonnement Subscription 1 an / 2 numéros Particulier 30 euros Étudiant 18 euros Soutien 150 euros Institution, école, bibliothèque 90 euros 2 numéros en 2 exemplaires Frais de port inclus
Directeur de la publication Publishing Director Ludovic Noël	Étudiants-chercheurs du CyDRe CyDRe students researchers 2016–2017 Daria Ayvazova, Lorène Ceccon, Camille Chatelaine, Céline Chip, Cléa Di Fabio, Gwenaël Fradin, Elizabeth Hale, Camille Lamy, Marie-Émilie Michel	1 year / 2 issues Individuel 30 euros Student 18 euros Yearly support 150 euros Institution, school, library 90 euros 2 copies of 2 issues Postal charges included
Direction éditoriale Editorial Director Marc Monjou	Remerciements Thanks to Stuart Bailey / Dexter Sinister Anne-Laure Blusseau Jean-Claude Bourdais Marie-Hélène Désestré Dot Dot Dot Formes Vives Les éditions B42 Les éditions Bloomsbury Léopold Lambert Lars Müller Publisher Jocelyne Lebœuf Charles Mazé et Coline Sunier Quentin Riera Christine Seghezzi Space Caviar The funambulist Daniel van der Velden Joseph Vermeil	Revue Azimuts 3, rue Javelin Pagnon 42000 Saint-Étienne FRANCE Tél. +33 (0)4 7747 8800 azimuts@esadse.fr revue-azimuts.fr
Direction graphique Graphic Director Samuel Vermeil		Cité du design / ESADSE, 2016 ISSN: 1160 9958 45
Conception graphique Graphic design Camille Chatelaine Marie-Émilie Michel Avec la contribution de/With contribution of Céline Chip		
Relations abonnés Subscribers relations Justine Duchateau		
Diffusion DifPop difpop.com		
Impression Printed by Cassochrome Waregem, Belgique		
Traductions Translation Nigel Briggs		
Typographies Typefaces Chantilly Paperback, John Downer	Remerciement spécial Special Thanks to Alain Bublex François Chastanet Élise Gay & Kévin Donnot et Anthony Masure Joseph Grima Samuel Hackwill Émilie Perotto	