

Qu'apprendre de la figure tutélaire?

What to learn from the guardianship figure?

CATHERINE GEEL, HISTORIENNE DU DESIGN, CHERCHEURE
AU CENTRE DE RECHERCHE EN DESIGN, ENS PARIS-SACLAY



EMANUELE QUINZ, HISTORIEN D'ART ET COMMISSAIRE D'EXPOSITION



Quels sont les modèles possibles pour une recherche en design qui commence à se déployer en France? Discussions et propositions à partir des parcours de radicaux italiens tels Andrea Branzi et Ugo La Pietra, interviewés début 2019 par les équipes du pôle recherche de la Cité du design.

**PROJECTION DU PREMIER
ENTRETIEN VIDÉO
ANDREA BRANZI
SUR L'ANTICIPATION**

Mon travail, et celui d'autres amis qui ont fait des choses dans les années 1960, n'était pas compris à l'époque. Mais aujourd'hui, ils rencontrent une énorme attention. Certaines activités théoriques, des textes, des intuitions sont compris. *No-Stop City*, par exemple, est interprété comme le premier projet qui prévoit la globalisation. Il correspond à une réalité historique, réelle. Il anticipait ce qui s'est passé après.

DÉFINITION DU DESIGN

Très souvent, on entend des critiques : le design est devenu une sorte d'art ! Pourquoi ? Non ! C'est un type de qualité, c'est-à-dire quelque chose qui est capable de rester dans le temps, de prévoir quelque chose qui se réalise. C'est une contribution à l'évolution mentale, pas seulement technique, pas seulement du langage formel, et ceci est un risque sur lequel on doit jouer.

EMANUELE QUINZ

Concernant Andrea Branzi et Ugo La Pietra, on aurait pu décrire leurs projets d'école, notamment la contre-école *Global Tools* (1973-1975), ou parler de *Domus Academy*, fondée entre autres par Branzi en 1982. Avec Catherine [Geel], nous avons préféré nous concentrer sur une sorte d'« attitude générale », une tension qui émerge de leur parcours, qui leur a permis, finalement, de ne pas *faire école*. De rester dans une forme de recherche permanente et de ne pas cristalliser cette recherche dans un style, une

**SCREENING OF THE FIRST
VIDEO INTERVIEW
ANDREA BRANZI
ABOUT ANTICIPATION**

My work, and that of other friends who did things in the 1960s, was not understood at that time. But today, they are getting a lot of attention. For example, *No-Stop City*, some theoretical activities, texts, intuitions are now understood. *No-Stop City* is interpreted as the first project to foresee globalization. Today, it corresponds to a historical and genuine reality. It anticipated what happened next.

DEFINITION OF DESIGN

Very often we hear criticism: "design has become a kind of art". Why? No! It is a kind of quality, that is, something that is able to last in time, to foresee something that comes about. It is a contribution to mental evolution, not just technical, not just of formal language, and this is a risk that must be addressed.

EMANUELE QUINZ

Concerning Andrea Branzi and Ugo La Pietra, we could have described their school projects, in particular the *Global Tools* counter-school (1973-75) or talked about *Domus Academy*, founded in 1982 by Branzi, among others. With Catherine [Geel], we preferred to focus on a kind of general attitude, a tension that emerges in their journey, which allowed them, in the end, to not create a school – to remain in a form of permanent research, and not to crystallize this research in a style, a monochrome line of thought or in the static logic of an institution. Research as a state of



pensée monochrome, ou dans la logique statique d'une institution. La recherche comme «état de tension», comme attitude et même comme projet de vie.

Je partirai de mon livre préféré d'Andrea Branzi, *Ritratti e autoritratti di design*, paru en 2010. Dans cet ouvrage, Branzi esquisse les portraits de collègues et essaie de montrer comment la profession du designer peut être définie par des personnalités singulières. Il livre une biographie, une autobiographie, une chronique qui est aussi une théorie. Dans l'introduction, il donne la clé de lecture : la définition du design comme activité spécifique. Je le cite : le design «cherche à interpréter l'esthétique par ses possibilités technologiques et la technologie par ses possibilités esthétiques». Donc, comme le dit Branzi en citant Nietzsche : «Il faut danser dans la bataille.» Et d'ajouter : «Finalement, si c'est cela le design, qu'est-ce qu'un designer?» Pour décrire la mission du designer, Branzi reprend la définition de la *Werkbund* (Union de l'œuvre allemande), fondée en 1907 en réaction à la dévastation produite par la première industrialisation de masse : «Rendre le monde de nouveau habitable».

Ce livre clôt, d'une certaine manière, la trilogie dans laquelle Andrea Branzi mélange la biographie et la chronique d'une époque, raconte le passage du design radical au nouveau design italien. Deux éléments me semblent importants : l'écriture théorique, qui caractérise ce moment de l'Italie entre 1960 et 1970, et l'analyse historique. Branzi est aussi un excellent historiographe.

tension, as an attitude and even as a life project.

I will start with my favourite book by Andrea Branzi, *Ritratti e autoritratti di design*, published in 2010. In this book, Branzi sketches portraits of his colleagues and tries to show how the designer's profession can be defined by unique personalities. He delivers a biography, an autobiography, a chronicle that is also a theory. In the introduction, he provides the key, the definition of design as a specific activity. To quote him: design "seeks to interpret aesthetics through its technological possibilities and technology through its aesthetic possibilities". So, as Branzi says when quoting Nietzsche, "you have to dance in battle". And he added: "In the end, if this is design, what is a designer?" To describe the designer's mission, Branzi uses the definition proposed by the German *Werkbund* in 1907 in response to the devastation produced by the first mass industrialization: to make the world habitable again.

In a way, this book closes the trilogy in which Branzi mixes biography and the chronicle of an era and tells the story of the transition between radical design and new Italian design.

Two elements seem important to me: on the one hand, the theoretical writing that characterized this time, between the 1960s and 1970s, in Italy and the historical analysis. Branzi is also an excellent historiographer. This form of writing prompted him to question a certain number of notions typical of the period, particularly that of industrial design. Branzi claims that design goes far beyond the

Cette forme d'écriture le pousse à questionner un certain nombre de notions typiques de l'époque, notamment celle de design industriel.

Branzi défend l'idée que le design va largement au-delà de la période industrielle, se construit parfois « contre » et « sans » l'industrie, dans une sorte de pulsion primordiale qui correspond à la nécessité de, je le cite : « donner aux objets d'usage une dimension symbolique ».

Dans cet ouvrage, Branzi présente des figures historiques comme Franco Albini, les frères Castiglioni, Vico Magistretti, ses collègues radicaux et la génération d'après. Deux figures tutélaires, aussi : Gio Ponti, génie polyvalent, prolifique, héritier du pessimisme des futuristes, de la peinture métaphysique, moderne mais ni réformiste ni réactionnaire, caractérisé par une forme de modération — et pourquoi pas d'ambiguïté — entre innovation, tradition, profession et promotion, à la fois dans l'architecture et le design ; Bruno Munari, figure éclectique, lumineuse qui, selon Branzi, aurait pu être le John Cage du design s'il n'était pas né en Italie. Inventeur et pédagogue, Munari ne voulait pas apprendre le design *aux* enfants mais apprendre le design *des* enfants, qu'il considérait comme la part la plus créative de la société. Les deux ont beaucoup publié.

L'enseignement de Ponti, pour Branzi, est lié à trois aspects. Il met au centre, non pas la technologie ni même la politique ou le progrès, mais la créativité individuelle comme seule énergie capable de régénérer l'histoire. Ponti est aussi le premier à définir la notion de « modernité incomplète et

industrial period, and that it is sometimes constructed against and without industry, in a kind of primordial impulse that corresponds to the need — and I quote again — to “give everyday objects a symbolic dimension”.

In this book, Branzi presents historical figures such as Franco Albini, the Castiglioni brothers, Vico Magistretti, his radical colleagues and the next generation. And two figureheads: on the one hand, Gio Ponti, a versatile, prolific genius, heir to the pessimism of the futurists, of metaphysical painting, modern but neither reformist nor reactionary, defined by a form of moderation, or even ambiguity between innovation, tradition, profession and promotion in both architecture and design; on the other hand, Bruno Munari, an eclectic, luminous figure who, according to Branzi, could have been the John Cage of design had he not been born in Italy. An inventor and teacher, he did not want to teach design to children but to teach children's design, as the most creative part of society. Both have worked extensively with publications.

For Branzi, Ponti's teaching is related to three aspects. On the one hand, it places at the centre not technology, not even politics or progress, but individual creativity as the only energy capable of regenerating history. On the other hand, Ponti first defined the notion of incomplete and discontinuous modernity that Branzi would theorize in his subsequent works on the history of Italian design. But, above all, there is a third point that must be remembered: the work of distribution, of dissemination through the creation



discontinue», que Branzi théoriserait dans ses ouvrages sur l'histoire du design italien. Mais c'est surtout le troisième point qu'il faut retenir : le travail de diffusion, de distribution, à travers la fondation de revues comme *Domus*, la publication de livres, répond à l'exigence d'ouvrir un débat et de définir le design, pourquoi pas «face» ou «contre» l'architecture, l'art et la société.

Les magazines, les revues et les fanzines, plus ou moins indépendants, deviennent, à partir de ce moment-là, des lieux de débat où se confrontent différentes cultures du projet, où l'on teste différentes définitions du design. Dans un horizon d'expérimentation étendu et interdisciplinaire, la pratique devient théorie et la théorie devient pratique. De la même manière, Munari était passionné par les livres – on connaît ses ouvrages pour enfants. Le livre était un outil fondamental de sa stratégie pédagogique.

Dans ses textes, Munari multiplie les définitions du design comme art, comme communication, les confronte aux toutes dernières théories de l'époque : la sémiologie, les sciences de la communication, l'information, la psychologie de la *Gestalt* («forme»). S'il est loin de cette approche, Branzi souligne toutefois la logique systématique d'inversion des polarités, explorée par Munari, et qui ne visait pas l'application de l'art à l'industrie, mais celle de l'industrie à l'art. Il ne cherchait pas l'utilité des objets, mais leur possible inutilité : donc art et design comme expériences heureuses de la vie, comme divertissements, comme intensités. À ces figures tutélaires se

of magazines such as *Domus*, but also through books, responds to the need to open up a debate and to force oneself to provide a definition of design, even in the face of or in apposition to architecture, art and society.

From that moment on, magazines and fanzines, more or less independent, became places of debate where different project cultures came into contact, where different definitions of design were tested. In a horizon of extensive and interdisciplinary experimentation, practice became theory and theory became practice.

Similarly, Munari was passionate about books – his children's books are well known. The book was a fundamental tool in his pedagogical strategy. In his books, Munari multiplies the definitions of design as art, as communication, against the most current theories of the time – semiology, communication science, information, *Gestalt* psychology. Even if this is not his approach, Branzi underlines the systematic logic of reversing the polarities explored by Munari – who did not aim for the application of art to industry but of industry to art. He was not looking for utility in objects, but for their possible uselessness: art and design as a happy experience of life, as entertainment, as intensity. From these figureheads follows on the portrait of Ettore Sottsass, of course, an essential and unclassifiable figure, who ensures the passage between the generation of masters and that of the radicals.

Branzi describes Sottsass's very singular social engagement, a form of



rattache évidemment Ettore Sottsass, incontournable et inclassable, qui assure le passage entre la génération des maîtres et celle des radicaux.

De Sottsass, Branzi retient l'engagement social très singulier, une forme d'humanisme anthropologique et anachronique, qui procède à la fois d'une vitalité inépuisable — même si, dans ses photos, il apparaît un peu triste — et d'une conscience tragique de l'existence humaine. Pour Sottsass, le designer a une vocation chamanique de médiateur, entre mythes du cosmos et contemporanéité. La recherche vise alors les dimensions rituelles, symboliques des objets. Cette recherche passe, encore une fois, par d'innombrables cahiers de notes et de dessins, publications de revues et de fanzines, photographies, chroniques de voyages... Ce mélange hypnotique de narration et de théorie qui caractérise l'écriture de Sottsass est fascinant. Sottsass qui, grâce à sa première femme Fernanda Pivano, a été entouré d'écrivains et était lui aussi un écrivain remarquable. Pour Branzi, Sottsass voyait dans le design quelque chose de plus grand que le design, un design à la fois «dans» l'industrie et «contre» l'industrie.

Je ne vais pas m'attarder sur la constellation radicale, née entre Florence et Milan, Catherine [Geel] y reviendra, — «une génération exagérée», c'est le terme qu'Andrea Branzi utilise pour elle. Ce qui est paradoxal, c'est qu'il définit cette constellation de designers comme «réaliste» (on l'aurait plutôt dite utopiste ou visionnaire). Parce qu'elle ne liait pas le design à l'ordre et à la rationalisation,

anthropological and anachronistic humanism, which reveals both an inexhaustible vitality, even if in his photographs he appears a little sad, and the tragic awareness of human existence. For Sottsass, the designer has a shamanic vocation as a mediator between contemporaneity and the myths of the cosmos. Research then focuses on the ritual, symbolic dimensions of objects. This research once again involves countless notebooks and drawings, publications of magazines and fanzines, photographs, travel chronicles. This hypnotic mixture between narrative and theory that characterizes Sottsass's writing is fascinating. Sottsass, who, also thanks to his first wife Fernanda Pivano, was surrounded by writers, was also a remarkable writer himself. For Branzi, Sottsass saw in design something bigger than design, in industry but also against industry.

I will not dwell on the radical constellation, born between Florence and Milan — Catherine will come back to it — “an exaggerated generation” is the term Andrea Branzi uses. What is paradoxical is that he defines it as realist (yet it was said to be rather utopian or visionary), because it did not see design in order and rationalization, but on the contrary in complexity and chaos. It is important to remember once again the general attitude, the experimental dimension, not only of form but also of functions and media: design that migrates in manifestos, films, performances, a state of insubordination and above all a huge theoretical production.

It is in this context that the figures of Gianni Pettena or Ugo La Pietra are also fundamental.



mais au contraire à la complexité et au chaos. Il faut retenir, encore une fois, l'attitude générale, cette dimension d'expérimentation, non seulement formelle mais aussi dans les fonctions et les supports : le design « migre » dans des manifestes, dans des films, dans des performances... Il y a un état d'insubordination et, surtout, une énorme production théorique. C'est dans ce contexte que les figures de Gianni Pettena ou d'Ugo La Pietra sont aussi fondamentales.

La Pietra est une sorte d'*outsider* permanent qui prône les pratiques participatives, l'action, à partir de matrice situationniste, de formes de détournement, d'engagement, qui passent par ce qu'il appelait « la stratégie du déséquilibre ». Ces actions devaient forcer à voir autrement, à s'opposer à la sérialisation de la production, la standardisation des usages, qui conduisent à une « stéréotypisation » des comportements. Assumer une position oblique, comme dans *Il Commutatore* (1970), modifie le point de vue — physique, mais aussi politique.

Je vais conclure sur deux éléments qu'il me semble important de souligner. D'une part, l'importance d'une réflexion théorique, vous l'avez compris, et d'une confrontation historique. Il y a un débat sur la question d'une recherche « sur », « en », « par » le design. En partant des maîtres, et notamment de la constellation radicale, je défends l'idée d'une recherche « contre » et « sans » : deux méthodes pratiques, deux attitudes théoriques mais aussi deux tactiques politiques.

La recherche « Contre », d'abord. Évidemment, le manifeste de cette attitude est le



La Pietra was a kind of permanent outsider who advocated a transition to participatory practices, to action, with a kind of situationist matrix, as forms of diversion, of engagement, which go through what he called the strategy of imbalance. These actions had to force us to see the context differently, to oppose the serialization of production, the standardization of uses, which lead to a “stereotyping” of behaviours. Assuming an oblique position (as in *Il Commutatore*, 1970) produces another point of view — physical but also political.

I will conclude with two elements of this attitude that I would like to highlight and that I believe are important. On the one hand, the importance of a theoretical reflection, of a historical confrontation with current events. There is a whole debate on the idea of research on, in, and through design. Starting from the example of the masters, and in particular the radical constellation, I believe in research against and without: two practical methods, two theoretical attitudes but also two political tactics.

First of all, against: obviously, the manifesto of this attitude is that of Sottsass's counter-design, describing a worried posture, inhabited by an oppositive, even subversive tension — a strong heritage of the historical avant-gardes and which underlines the transition to an experimental paradigm of design, but also to a broad definition of the horizon of art in general, according to which reaching art and design

requires going beyond art and design. Art and design must be countered when they become

«contre-design» de Sottsass, qui incarne une posture inquiète, habitée par une tension oppositive, voire subversive (un héritage fort des avant-gardes historiques). Qui souligne l'avènement d'un paradigme expérimental du design, mais aussi d'une définition élargie de l'horizon de l'art en général, considérant que pour atteindre l'art et le design, il faut «sortir de l'art et du design». Il faut contrer l'art et le design quand ils s'institutionnalisent, quand ils se banalisent, quand ils perdent leurs marges de libertés, sont assujettis. Il faut les dépasser. Le «contre» exprime une forme de tension critique avec la société et le contexte dans lesquels le design s'inscrit.

Deuxième élément: le «sans». Dans la description de ce qu'il appelle les «polyèdres théoriques de la constellation radicale», Branzi a identifié quatre tendances: d'abord, «la ville sans architecture», c'est l'idée d'une vision, comme la *No-Stop City* d'Archizoom Associati; puis «l'architecture sans ville», c'est celle d'un retour autoritaire de l'architecture (Superstudio); ensuite «l'objet sans ville et sans architecture», c'est le projet vu comme installation narrative, symbolique (les groupes UFO et Strum, Sottsass et Gaetano Pesce); enfin «les architectes sans architecture», issus d'une matrice situationniste et qui considèrent la présence, l'action de l'architecte — ou du designer — suffisantes en soi, d'où des *happenings* sur le territoire animés d'une vitalité subversive (Ugo La Pietra, Gianni Pettera). Voilà donc, dans cette catégorisation de Branzi, le «sans» qui apparaît.

Le «sans» et le «contre» vont ensemble. On peut passer

institutionalized, when they become commonplace, when they lose their freedom and are subjugated, they must be overcome. The against expresses a form of critical tension towards society and the context in which design is embedded.

Second point: the without. In describing what he calls the theoretical polyhedra of the radical constellation, Branzi identified four trends: first, the city without architecture, the idea of a vision that is not totally figurative, like Archizoom's *No-Stop City*; second, architecture without a city, the idea of an authoritarian return of architecture (Superstudio); the object without a city and without architecture, the project as a narrative, symbolic installation (the UFO and Strum groups, Sottsass and Gaetano Pesce); and finally architects without architecture, a strategy with a situationist matrix, which insists rather on the presence and action of the architect or designer as a self-sufficient dimension, through territorial happenings animated by subversive vitality (Ugo La Pietra, Gianni Pettera).

Here, in this categorization of Branzi, the without appears. The without and the against go together. One can go through the without to reach the against. But in the without, there is something different, it points on one side to a conceptual strategy, which personally has always interested me, it asks this question “what remains of design when you remove everything—form, function, technique, object, subjects, even the human? What endures in the design when you remove everything?” This tension, which is neither necessarily nihilistic



par le « sans » pour faire « contre ». Mais le « sans » introduit une nuance. Il relève d'une stratégie conceptuelle qui, personnellement, m'a toujours intéressé. Branzi pose cette question : Que reste-il du design quand on enlève tout — la forme, la fonction, la technique, l'objet, les sujets, l'humain même ? Qu'est ce qui résiste, dans le design, quand on enlève tout ? Cette tension, qui n'est pas forcément nihiliste ni nominaliste, exprime une sorte d'exigence, d'intensité. Elle montre que l'art n'est pas nécessairement un territoire sur lequel on règne, un « domaine », mais peut être un point (de fuite) qui nous échappe et que l'on poursuit. Qu'il n'est pas forcément question d'enracinement mais d'errance, de domination, de destination. Il me semble que les radicaux italiens nous poussent dans cette direction : le « contre » et le « sans », où théorie et pratique convergent, constituent deux tensions fondamentales de la recherche. Comme une quête inépuisable qui ne s'enracine pas et qui ne peut pas faire école parce qu'elle cherche le design « au-delà du design ».

PROJECTION DU DEUXIÈME

ENTRETIEN VIDÉO

UGO LA PIETRA

SUR LES IMMERSIONS

Les « immersions » que j'ai réalisées coïncident avec une période de mes recherches où j'ai compris que pour proposer de nouvelles solutions à la société, pour donner à la société de nouvelles orientations, de nouveaux projets, il était indispensable de rompre l'équilibre, de débarrasser l'individu de la « crasse » qui l'asphyxie, de le dépouiller de toutes les injonctions sociales,

nor nominalist, expresses a kind of requirement, of intensity, a tension that shows that an art is not always or necessarily a territory on which we reign, a domain, but a (vanishing) point that escapes us and that we pursue. That it is not necessarily a question of rooting but of wandering. Design is not necessarily a domination but perhaps a destination. It seems to me that the Italian Radicals are pushing us in this direction: the against and the without, where theory and practice converge, constitute two fundamental tensions of research, as an inexhaustible quest that cannot be rooted and cannot be followed because it is in search of design beyond design.

SCREENING OF THE SECOND

VIDEO INTERVIEW

UGO LA PIETRA

ABOUT THE IMMERSIONS

“The immersions” that I carried out coincide with a period of my research when I understood that in order to propose new solutions to society, to give society new directions, new projects, it was essential to break this balance, to rid individuals of the dirt that suffocates them, to strip them of all social requirements, to ensure that they break the equilibrium they thought they had reached. “Immersion” are metaphorical tools practically, because they did not allow me to solve everything at once, but they made it possible, at a specific moment, to make it clear that before moving on to the proposal, to the choice of things, it was necessary to break with one's past, with the equilibrium that had been reached. It was necessary to set up an unbalanced

de faire en sorte qu'il brise l'équilibre qu'il pensait avoir atteint. Les «immersions» sont des outils métaphoriques qui ne permettent pas de tout régler d'un coup, mais, à un instant «t», de faire comprendre qu'avant de passer à la proposition, aux choix, il faut s'inscrire en rupture avec son passé, avec l'équilibre atteint.

Il fallait mettre en place un «système déséquilibrant», parce que dans les années 1970, de nombreux architectes, très compétents, éclairés, faisaient des propositions après avoir demandé au groupe social, au quartier: «Mais vous, que souhaitez-vous?» Et la société répondait banalement à ces questions, formulant sans cesse les mêmes réponses éculées, comme elle le ferait encore aujourd'hui. Si on demandait de nos jours à la population d'une ville: «Que désirez-vous pour votre ville?» les réponses seraient toujours identiques et banales: beaucoup d'espaces verts, par exemple. Pour éviter de poser ces questions induisant des réponses banales, il fallait au préalable tenter de décrypter, de mettre en place des outils de décodage, de montrer les erreurs ou, à tout le moins, de faire comprendre qu'il fallait une rupture avec le passé.

Ces «immersions» sont des expériences très traumatisantes, où certains perdent l'équilibre dans la sphère, leurs repaires spatiaux: haut, bas, dessus, dessous. Elles exacerbent la rupture d'équilibre de la personne. Il s'agissait d'expériences transitionnelles visant à dépasser la dimension statique de la société, qui nous collait à la peau, pour aller vers une nouvelle expérience. Ce n'est pas simple à

system, because in the 1970s, many very competent and enlightened architects made proposals naturally asking the social group, the district: "But what would you like for your district?" And society answered these questions in a banal way, formulating the same tired answers over and over again, as it still would today. Moreover, today, if we asked the population of a city: "what would you want for your city?", the answers would not only always be the same, but also commonplace: many green spaces, for example. So, in order to avoid asking questions that induced banal answers, it was first necessary to try to decipher, to set up decoding tools, to show the errors or at the very least to make it clear that a break with the past was needed. Therefore, these immersions were very traumatic experiences, where some people lost their balance in the sphere, lost their spatial awareness, the top, the bottom, the above, the below.

These "Immersions" represented an exacerbated form of disruption of a person's traditional balance. These were transitional experiences aimed at overcoming the static, unshakeable dimension of society to go further towards a new experience. It is not easy to explain. Often the public did not understand where I was going with my "Immersions". The reason is the one I have just explained to you, and which I have laid out in books, but it is difficult to give an account of it. In fact, the most beautiful work I did with *the Immersions* at the MoMA in New York 1972, *The Telematic House*, was not really understood,



expliquer. Souvent, le public ne comprenait pas où je voulais en venir avec mes «immersions». La raison est celle que je viens de vous expliquer, et que j'ai d'ailleurs explicitée dans divers ouvrages, mais elle est difficile à exposer. D'ailleurs, la plus belle œuvre que j'ai réalisée avec les *immersions*, au MoMA de New York, en 1972, *La Maison télématique*, n'a pas vraiment été comprise. Très peu de gens ont compris parce que poser les thèmes de l'information et de l'informatique, qui n'émergeront que dans les années 1980, c'était alors être très en avance sur son temps.

CATHERINE GEEL

Après la théorie générale, des cas d'étude. Les entretiens que nous venons de visionner — réalisés avec Simone Fehlinger et Olivier Peyricot — nous le rappellent, l'histoire du design doit rassembler des témoignages. Ce que l'on peut souligner, en voyant Branzi et La Pietra, est le fait qu'ils sont filmés. Cela les incite à dire les choses d'une certaine manière. Quelquefois, c'est formidable, comme dans ces deux extraits, et à d'autres moments, le disque semble un peu rayé : ils savent qu'ils parlent pour la postérité. À ce titre, l'archive d'époque est nécessairement importante et complémentaire. Faire «réémerger» des figures ou des protagonistes est primordial et peut nous aider à aller chercher, explorer la manière dont les radicaux se sont emparés de thématiques qui restent actuelles et fondamentales, ici et pour nous ce matin.

Je vais donc vraiment faire l'historienne «historienne», en posant une question



very few people understood it, because by putting forward the themes of information and computer science, which arrived in the 1980s, it was way ahead of its time.

CATHERINE GEEL

After the general theory, we turn to case studies. The oral history and the interviews we have just seen, conducted with Simone Fehlinger and Olivier Peyricot, around these two figures, remind us that this history must bring together different accounts. What we can emphasize quite simply, when we see Branzi and La Pietra, is the fact that they are being filmed. It encourages them to say things in a certain way. Sometimes it's wonderful, like with these two excerpts, and at other times, the record is a little scratched: they know they're speaking for forms of posterity. As such, the period archive is necessarily important and complementary. The re-emergence of figures or protagonists is essential and can help us to seek out and explore the way in which, here, for us this morning, the radicals are taking up themes that remain current and fundamental.

I will therefore really play the role of the historian's historian, by asking a very practical question: how do we express the question of the transition from theory to practice? Emanuele addressed one of the first ways, which is the book. Italian designers naturally engage in a theoretical editorial activity thanks — it must be said — to the very high level of training in the humanities provided in the faculties of

Italian architecture. That is, at university. We must add to this by showing how these radical

très pratique: Comment articule-t-on la question du passage de la théorie à la pratique? Emanuele Quinz a abordé un des premiers outils qui est le livre. Les designers italiens ont naturellement investi l'activité théorique grâce — il faut le dire — aux humanités enseignées dans les facultés d'architecture italiennes. Une formation universitaire de très haut niveau. Il nous faut compléter en montrant comment ces designers radicaux arrivent à travailler avec le texte, avec «l'architecture de papier», mais également en se mettant en action, en rassemblant «en bande» ces énergies évoquées par Branzi, ce qui s'apparente, d'une certaine manière, à une recherche-action. Je vais m'inscrire dans le sillon d'Emanuele et, en même temps, en «contre» et en «faux», comme nous aimons à le faire.

Ce n'est pas exactement «l'architecture sans architecte» dans le cas d'étude que je vais vous montrer, mais l'idée que, bien sûr, s'il est intéressant de penser «contre» et intéressant de penser «sans», il me semble qu'il est aussi important de penser «avec», en l'occurrence avec l'histoire. Et ici, de façon peut-être provocante en ce début de matinée ou à titre de communication introductive, avec l'université.

Bref, nous ne pouvons pas nous situer dans une perspective anhistorique parce que la recherche académique en design n'est pas nouvelle — elle est même très installée ailleurs — et qu'elle ne devient potentiellement autre qu'éclairée par l'histoire et la cartographie référentielle que celle-ci propose. C'est pourquoi, après les problématiques évoquées par Andrea Branzi et

designers manage to work, with the text, with paper architecture, but also by putting themselves into action, by gathering in a group these energies mentioned by Branzi, which in a way would be a research-action. I will follow Emanuele and at the same time counter and refute, as we like to do.

It is not exactly “architecture without an architect” that will take shape in the case study that I will show you, but the idea that, of course, if it is interesting to think against and interesting to think without, it seems to me that it is also important to think with, in this case, with history and here, perhaps in a provocative way at this time of the morning or as an introductory communication, with the university.

In short, we cannot place ourselves in an a-historical perspective because academic research in design is not new, it is in fact very much established elsewhere, and it potentially becomes different, enlightened by the history and referential mapping that it proposes. This is why, after the problems mentioned by Andrea Branzi and Ugo La Pietra, another relationship to Italian design must be found: the combination of subjects, places, experiences, economic means, where reflection on the theoretical-practical link is central.

A few points: First, this radical design—which in part opposes postmodernity, after being criticized, mocked, or admired — is subject to a new critical fortune and various editorial assaults and retrospectives. It invites us to ask ourselves: why this revival among researchers, designers, publishers, museums and in the market? The hypothesis



Ugo La Pietra, il faut convoquer un autre rapport des Italiens au design: la conjugaison des sujets, des lieux, des expériences, des moyens économiques, où la réflexion sur le lien théorie-pratique est centrale.

Quelques points: Premièrement, ce design radical — qui s'oppose pour une part à la post-modernité, après avoir été critiqué, raillé ou admiré — fait l'objet d'une nouvelle «fortune» critique, subit assauts éditoriaux et rétrospectives variés. Il nous invite à nous interroger: Pourquoi ce *revival* chez les chercheurs, les designers, les éditeurs et les musées, et sur le marché? L'hypothèse que je pose dans le cadre de notre sujet, aujourd'hui, est que, peut-être, c'est parce que ce moment radical propose un modèle pertinent de chercheur... et de recherche, voire une manière d'utiliser l'argent de la recherche. Le design radical est né de recherches issues de l'Université et de ses formations.

Deuxièmement, derrière la recherche contemporaine, il y a un vocabulaire toujours un peu pénible et inquiétant: modèle, modélisation, critère, évaluation... Ces catégories ont infesté le système scolaire et universitaire, et internet nous demande sans cesse de les mettre en action. Dans le titre que j'ai donné à cette communication- «Figure tutélaire — Andrea Branzi et d'autres... chercheurs radicaux ou chercheur «modèle»: ce «modèle» c'est-à-dire ce «chercheur-modèle» est autant le chercheur idéal, au sens de «parfait», qui se conforme aux injonctions, passe sous les fourches caudines et sait «récupérer l'argent», qu'un modèle qui serait un cas d'espèce intrigant, excitant,

I am putting forward for our subject today is whether, in fact, it is not because this radical moment sets out a relevant model of researcher... and research, or even a way of using research money. Radical design was born, particularly for its first years, from research originating from the university and its education.

Secondly, underlying contemporary research, there is a vocabulary that is always a little troublesome and worrying: model, modelling, criteria, evaluation. These categories have infested the school and university system, and the internet is constantly asking us to put them into action. In the title I gave to our dialogue: this “model”, that is to say, this “model researcher”, is as much the ideal researcher, in the “perfect” sense, who complies with injunctions, conforms to requirements and knows how to get the money back, as a “model” which can be a case in point, intriguing, exciting, a source, as you will have understood, a more cunning but very inspiring model.

I am therefore not trying to oppose model researcher and radical researcher: rather, I'm trying to look at where the conjunction of the two can make sense in our context.

Finally, that era, the 1970s, which Olivier Peyricot invited us to talk about, was no less hostile, no less self-righteous, no less dangerous than ours. As proof, the Italy we are talking about this morning will fall, precisely in Milan, into the bloody period of the Years of Lead and of terrorism, which we know is the fight between extremes. With regard to the subject at hand, we can say that in the current

une source stimulante, vous l'aurez compris, un modèle plus rusé mais très inspirant...

Je ne cherche donc pas à opposer chercheur modèle et chercheur radical: je cherche plutôt à voir en quoi la conjugaison des deux peut avoir du sens dans notre contexte.

Enfin, cette époque, les années 1970, dont Olivier Peyricot nous a invités à parler, n'était pas moins hostile, pas moins bien-pensante, pas moins dangereuse que la nôtre. Pour preuve, l'Italie dont nous parlons ce matin va tomber, précisément à Milan, dans les sanglantes années de Plomb et le terrorisme... dont on sait qu'il est un combat entre les extrêmes. À l'aune de ce qui doit vraiment nous préoccuper, nous pouvons dire que, dans la situation idéologique actuelle, nous ne sommes pas tellement mieux équipés. Mais l'audace doit rester. C'est pourquoi, il faut être très concret: l'histoire l'est et la connaissance de l'histoire apporte des éléments.

La recherche, ce sont des financements, des intuitions théoriques, des enquêtes et du terrain éclairés de sources récentes... pour dégager des sujets, des lignes de force, des projets, des réponses à des questions concrètes: Comment ça se passait?; Que pouvons-nous en tirer comme analyse?; Dans quel contexte historique ça s'installe?; Quel contexte historique – et ici disciplinaire – ça crée?; En quoi cela fait «cas d'étude», «source documentaire», c'est-à-dire «source d'information, de savoir»; Est-ce, à tel et tel endroit, un modèle?

Les années 1960. Ce moment, que nous sommes aujourd'hui nombreux à explorer

ideological situation, we are not much better equipped. But boldness must remain. This is why we must be very concrete: history is concrete and the knowledge of history brings its constituent elements: research is funding, theoretical intuitions, surveys and the enlightened field of current sources in order to identify subjects, key elements, projects, concrete answers: How was that happening? What analysis can we draw from this? In what historical context did it take place? What historical – and in this case disciplinary – context did it create? AND how this is a case study, a documentary source, i.e. a source of information, of knowledge, is it in this or that aspect “possibly” a model?

The 1960s is the time that many of us are now exploring – I will mention two interesting researchers Catharine Rossi from England and Alexandra Brown, from Australia – when these radical architects began to set up nightclubs. From Strum to UFO, a number of them created places that are places of entertainment. Let us look at two of these types of experiences. One was with Superstudio, a widely recognized group, called Mac2, which they created in 1967-68; and the other is Space Electronic, emanating from group 9999, which began in 1969 and continued until 1972-73, bearing in mind that one of the members of group 9999 remained the owner of the space until the years 1990-2000, with a rather surprising form of continuity.

I take these examples for extremely simple reasons of means, of money, and which can bring us quite directly into the

— je citerai deux chercheuses intéressantes, Catharine Rossi, une Anglaise et Alexandra Brown, une Australienne — où ces architectes radicaux se mettent à faire des boîtes de nuit. De Strum à UFO, un certain nombre d'entre eux élaborent des lieux qui sont des lieux de divertissement. Arrêtons-nous sur deux de ces expériences. L'une a eu lieu avec Superstudio, groupe largement reconnu, et s'appelle Mach 2 (1967-1968). L'autre, Space Electronic, émane du groupe 9999, commence en 1969 et s'étendra jusqu'en 1972-1973, sachant qu'un des membres du groupe restera propriétaire de l'espace jusque dans les années 1990-2000.

Je prends ces exemples pour des raisons simples de moyens, d'argent, qui nous permettent d'entrer dans le vif du sujet. On va voir qu'à chaque fois, l'expérience est liée à ce qu'on appelle «un sujet» ou à la recherche. En ce qui concerne Superstudio, Mach 2 naît en parallèle d'un sujet donné par Leonardo Savioli à ses étudiants : «*Spazio di coinvolgimento*» (espace d'implication ou de participation), dont un exemple paraît dans le *Casabella* 326, en juillet 1968. Savioli est l'un des grands professeurs d'architecture de la faculté de Florence ; certains membres de Superstudio l'assistent. Ils vont en profiter pour réaliser ce lieu. L'idée est celle d'un sous-marin pop. On descend dans les profondeurs d'une boîte de nuit. Les images, les plans, extrêmement classiques, qui mettent en avant les liaisons techniques de cet espace de divertissement, sont parus dans le *Domus* numéro 473, en avril 1969. C'est l'émer-

gence d'un vocabulaire et d'une heart of the matter. We will see that each time, there is a link with what is called either a topic or research. As far as Superstudio is concerned, Mac 2 was born in parallel with a topic that was given to his students by Leonardo Savioli — one of the great professors of architecture at the Faculty of Architecture in Florence, to whom some members of Superstudio were the assistants. They took the opportunity to really create this place, whose images you can see here. The idea, which is quite easily illustrated, is that of a pop submarine: you go down into the depths of a nightclub and the images and plans, which are extremely classic axes, appeared in *Domus* n° 473. This is the emergence of a vocabulary and a type: the trendy club, potentially quickly outdated; it is also the statement of architects for whom spatial quality is invested by layout.

The other example is Space Electronic. It opened on 27 February 1970 and is different from the previous case. It is part of a process that is not only the ambitious realization of what was a topic, an exercise, but because it takes the path of emergence finally allowed by a research that allows this question, not of architecture without an architect, but of place without architecture conceived by architects, to be pushed much further. It was designed by the 9999 group, which in fact was called 9999 until 1970. The members of 9999 are never mentioned: Carlo Caldini, the one who as a nightclub owner became and remained an architect and many other things besides, Giorgio Birelli who is the photographer — this is a

typologie: la boîte branchée, potentiellement vite passée de mode.

L'autre exemple est *Space Electronic*. *Space Electronic* ouvrira le 27 février 1970 et diffère du cas précédent. Il relève d'un processus qui n'est pas seulement la réalisation ambitieuse de ce qui était un sujet, un exercice universitaire. Il prend le chemin du « surgissement », possible dans le cadre d'une recherche qui autorise à pousser beaucoup plus loin cette question, non pas de « l'architecture sans architecte », mais du lieu sans architecture pensé par des architectes. Il a été imaginé par le groupe 9999 — qui s'est appelé « 1999 » jusqu'en 1970. On ne parle jamais des membres de 9999: Carlo Caldini, celui qui devenu tenancier de boîte de nuit était, resta architecte et bien d'autres choses encore; Giorgio Birelli, qui est le photographe du groupe; Fabrizio Fiumi, qui était celui qui filmait; et Paolo Galli, le quatrième, architecte aussi.

En 1967, en juillet et jusqu'en mars 1968, Caldini et Birelli partent aux États-Unis avec deux bourses de recherche, obtenues dans le cadre de la faculté d'architecture de Florence: une bourse Fulbright et une bourse du ministère italien de l'Éducation supérieure. Ils partent faire ce voyage d'étude et de recherche basé sur l'observation, en particulier des nouveaux campus américains, car se profile un très grand concours autour de l'université de Florence — c'est là qu'Archizoom va rompre la règle de l'anonymat et être exclu de la compétition. Ils vont se servir de ce voyage pour voir d'autres types de lieux, mais surtout comme d'une es-

very important point, and we will see why — Fabrizio Fiumi, who was the one who filmed, and Paolo Galli, who was the fourth, also an architect.

In 1967, in July and until March 1968, Caldini and Birelli went to the United States with two research fellowships, obtained through the Faculty of Architecture in Florence, a *Fulbright* fellowship and a fellowship from the Italian Ministry of Higher Education. They went on this study and research trip based on observation, especially of the new American campuses because there was a very big upcoming competition around the University of Florence — that is where Archizoom would break the rule of anonymity and be excluded from the competition. They used this trip to see other types of places, but especially as a kind of huge notebook since they took more than five thousand slides and made films.

At the University of Massachusetts, they spent time with their architect Paul Rudolph, who has just finished a campus there and whom they met as part of this research trip. Understanding their interest, beyond campus organization issues, in new cultural places, he took them to a new place called The Electric Circus, a newly opened nightclub. One of Andy Warhol's first rather memorable performances had taken place there when it had not yet become The Electric Circus. Birelli, Fiumi, who had joined them, and Caldini were extremely impressed by the space and by the way it was a media space, a media projection space, a space with a moving environment, a space without architecture in the strict sense. They returned



5 000 diapositives et faire des films. À l'université du Massachusetts, ils passent du temps avec l'architecte Paul Rudolph, qui vient d'y achever un campus. Comprenant leur intérêt, au-delà des questions d'organisation du campus, pour les lieux culturels nouveaux, celui-ci les emmène dans une boîte de nuit qui vient d'ouvrir, *The Electric Circus*. Une des premières performances d'Andy Warhol, assez mémorable, avait eu lieu là quand elle n'avait pas encore pris ce nom. Birelli, Fiumi – qui les a rejoints – et Caldini sont extrêmement impressionnés par l'espace et par la manière dont il est un espace de médias, un espace de projection des médias, c'est-à-dire un espace à l'environnement mouvant, un espace sans architecture au sens du «dur».

Les trois hommes rentrent de ce voyage d'étude en ayant évolué dans leurs objectifs de recherche ; ils décident de s'intéresser aux moyens techniques et aux technologies. De cette première phase de recherche et de l'énergie que leur a donnée ce déplacement, financé, je le rappelle, par des bourses, ils extraient une réflexion et une pratique concrète d'expérimentations lumineuses qu'ils vont mettre en œuvre avec ces fameuses projections, que vous connaissez sûrement, sur le *Ponte Vecchio*, entre le 23 et le 25 septembre 1968. Durant l'été, ils s'installent à l'écart de Milan et procèdent à la mise au point et aux premiers tests de ce qui doit aboutir à des projections dans l'espace public et qui sera un moment «prototype» d'utilisation de machines de projection. Cette recherche financée permet un transfert, l'évolution d'une pratique, celle

from this study tour having evolved in their research objectives and deciding to focus on technical means and technologies.

From this first phase of research, and this energy brought by travel – funded, I would remind you – they began to extract both a reflection and an extremely concrete practice of luminous experiments, which you probably know, that they carried out with these famous projections on the *Ponte Vecchio* between 23 and 25 September 1968. In the summer of 1968, they settled away from Milan and proceeded to the fine-tuning and first tests, the first models of what were to become projections in public space and which was a prototype moment of the use of projection machines. This funded research, finally, allowed a transfer, an evolution transferred from a practice: projection on an urban scale. Above all, they were also beginning to think of a space, which must of course be a nightclub – this was a time when all the Italian Radicals moved into these important spaces of a form of cultural consumption: music. Even Ugo La Pietra. Ugo La Pietra created a club in his village called the Bang Bang Club. So they all imagined and created these spaces at one time for an extremely precise reason: it was not building, but it was experimenting with a type of space, an *Expanding Architecture*, in other words, how, with means that are technical and technological, to work on these notions of space, but especially of gatherings, etc. Space Electronic became there again, in a surprising and new way, but also logically through research, a nightclub, at night, and a place

de la projection à l'échelle urbaine. Surtout, ils commencent à penser un espace, qui doit être une boîte de nuit — c'est une époque où tous les radicaux italiens ont investi ces espaces indissociables d'une forme de consommation culturelle: la musique. Même La Pietra.

Ugo La Pietra a fait un club dans son village qui s'appelle le Bang Bang Club. Ils ont donc tous pensé et réalisé à un moment donné ces espaces-là pour une raison extrêmement précise: ce n'était pas construire, mais expérimenter un type d'espace, une *Expanding Architecture*, c'était poser la question de comment, avec des moyens qui sont techniques et technologiques, travailler ces notions d'espace, mais surtout de rassemblement, etc. Space Electronic devient là encore, de façon surprenante et nouvelle, mais aussi logiquement par le jeu de la recherche, une boîte de nuit, la nuit, et un lieu d'expérimentation et de recherche, le S-Space avec les étudiants, le jour.

Ces recherches faites dans les années 2009-2010 m'avaient nourries et aidées, à Amsterdam, au Sandberg Instituut, à établir la notion et le concept de situation autour desquels, avec Clémence Seilles et Stéphane Barnier-Bouvet, nous avons construit le *Dirty Art Department*, que j'ai ensuite codirigé avec Jerszy Seymour pendant cinq ans.

Les radicaux, et j'en finirai là aujourd'hui, expérimentent ainsi à partir de l'environnement tous azimuts d'Electric Circus, que Marshall McLuhan et Quentin Fiore présentent dans *Message et Message, un inventaire des effets* (*The Medium is the*

of experimentation, of research with students during the day, the S-Space.

This research I had done had helped us a lot in Amsterdam at the *Sandberg Instituut* to establish the notion and concept of situation around which we built the *Dirty Art Department*.

The radicals, and I will end here today, were experimenting with the all-round environment of Electric Circus, which Marshall McLuhan and Quentin Fiore present in *The Medium is the Massage: An Inventory of Effects as the "auditory space" of electrical media*. Several questions arose for our designers: what does musical amplification offer and order, but above all what is a spatial limit? What does the image and communication technology that they stuffed Space Electronic with, produce on, with or between individuals?

Two kinds of direction that seem incredibly relevant to me — underlining the archival dimension of research in the history of design, which I call for to be constituted in France, is important. It is in fact a gain of intelligence and time, which makes it possible to understand why questions that still occupy us on the design side have arisen or are emerging, and in what ways they are still to be resolved and re-resolved. Two directions, therefore emerge, examining each other: what does the question of technology, of technological surveillance — video circuits, in particular closed video circuits in Space Electronic, produce? What aspirations does the role of technology bring about as an integral part of an alternative society? And another very important question, with that of behaviour, which is



Massage, en anglais) comme l'«espace auditif» des médias électriques. Plusieurs questions surgissent pour nos designers: Qu'est-ce que l'amplification musicale — théorisée par Dennis Crompton dans *The Piped Environment* (1972) — propose et ordonne, mais surtout, qu'est-ce qu'une limite spatiale? Qu'est-ce que la technologie de l'image et de la communication, dont ils bourrent *Space Electronic*, produit sur, avec ou entre les individus? Que produit la question de la technique, de la technologie, de la surveillance technologique — des circuits vidéo, en particulier des circuits vidéo fermés dans *Space Electronic*? Quelles aspirations la technologie, en tant que partie intégrante d'une société alternative, suscite-elle?

Une autre question très importante, celle des écologies (domestiques, publiques, environnementales) se pose: Y a-t-il des technologies futures de l'environnement? Cette question des formes des écologies va être centrale et déterminer un moment étonnant de *Space Electronic*: le S-Space Mondial Festival *Vita, Morte e Miracoli dell'Architettura*, organisé conjointement par les deux groupes, Superstudio et 9999, du 9 au 11 novembre 1971. *Ant Farm*, *Street Farmer* ou le *Raindance Video Collective* y participent. Des exemples qui nous montrent que la dimension archivistique, même pour une discipline aussi jeune que le design, pour sa part moderne, est un gain d'intelligence et de temps qui permet de comprendre pourquoi des questions qui nous occupent toujours du côté du design ont surgi ou surgissent, et en quoi elles sont toujours à résoudre et à «re-résoudre».

the question of ecologies (domestic, public, environmental): are there environmental technologies of the future? This question of the forms of ecologies will be central and will determine an incredible moment of *Space Electronic* that I do not have the time to address since the time allocated to us has come to an end. In conclusion, I will limit myself to underlining the difference in the project mode that has been exercised between the realization of *Mac2* by Superstudio and the research of 9999, and thank you for having accompanied me in what can research in design can be with the cunning of the designer, whose principles I laid down in the introduction.