

History and Research
in Arts and Design

Histoire et recherche
dans les arts et le design

M
n
e
m
o
e
n
y
s

Mnemosyne

Mnemosyne

History and Research
in Arts and Design

Histoire et recherche
dans les arts et le design

	Foreword Alexis Georgacopoulos	7
Research Projects	Swiss Graphic Design and Typography Revisited Chiara Barbieri	15
	Fuori catalogo / Out of Production. A Taxonomy of Disruptions in Furniture Manufacturing Anniina Koivu, Margherita Banchi	33
	Archigraphiæ. Rationalist Lettering and Architecture in Fascist Rome (1922–1943) Matthieu Cortat	55
	The Sources of Jan Tschichold's <i>The New Typography</i> Chiara Barbieri	75
	The Emergence of Video Art in Europe (1960–1980). History, Theory, Sources and Archives François Bovier, Stéphanie Serra	95
	Olivetti Identities. Spaces and Languages 1933–1983 Davide Fornari	113
	Phantom Power. A Study of the Sonic Modes of Existence of Non-audible Forces in Action Thibault Walter, Stéphane Kropf	131
Xanti Schawinsky. A Swiss Bauhäusler in Italy (1933–1936) Chiara Barbieri	151	
Conversations	No More Heroes? Sarah Owens in Conversation with Jonas Berthod	169
	A Symphony for Nam June Paik, Digitally Sang Ae Park in Conversation with Patrick Keller	197

	Préface Alexis Georgacopoulos	7
Projets de recherche	Le graphisme et la typographie suisses revisités Chiara Barbieri	15
	Fuori catalogo / Out of Production. Une taxonomie des perturbations dans la production de meubles Anniina Koivu, Margherita Banchi	33
	Archigraphiæ. Lettrage rationaliste et architecture dans la Rome fasciste (1922–1943) Matthieu Cortat	55
	Les sources de <i>La nouvelle typographie</i> de Jan Tschichold Chiara Barbieri	75
	L'émergence de l'art vidéo en Europe (1960–1980). Histoire, théorie, sources et archives François Bovier, Stéphanie Serra	95
	Identités Olivetti. Espaces et langages 1933–1983 Davide Fornari	113
	Phantom Power. Étude sur les modes d'existence sonore des forces non-audibles en action Thibault Walter, Stéphane Kropf	131
	Xanti Schawinsky. Un Bauhäusler suisse en Italie (1933–1936) Chiara Barbieri	151
Conversations	No More Heroes? Sarah Owens en conversation avec Jonas Berthod	169
	Une symphonie pour Nam June Paik, digitale Sang Ae Park en conversation avec Patrick Keller	197

	Stuck in the Middle. Caught between the Professional World and the Academy, Design Research is Misunderstood by Both Deyan Sudjic in Conversation with Anniina Koivu	227
	Photography and the Power of Data Structures Estelle Blaschke in Conversation with Joël Vacheron	253
	Researching the World in Move: Dancing through the Internet Anouk Kruithof in Conversation with Davide Fornari	281
	Video as a Means of Artistic Expression VALIE EXPORT in Conversation with François Bovier and Stéphanie Serra	309
	Studying the Past to Decode the Present and Foresee the Future Davide Fornari	329
Appendices	Contributors	338
	Image Credits	340
	Imprint	342

	Coincée au milieu. Prise entre le monde professionnel et universitaire, la recherche en design est mal comprise par les deux Deyan Sudjic en conversation avec Anniina Koivu	227
	La photographie et le pouvoir des structures de données Estelle Blaschke en conversation avec Joël Vacheron	253
	Explorer le monde en mouvement : la danse sur internet Anouk Kruithof en conversation avec Davide Fornari	281
	La vidéo comme moyen d'expression artistique VALIE EXPORT en conversation avec François Bovier et Stéphanie Serra	309
	Étudier le passé pour déchiffrer le présent et prévoir l'avenir Davide Fornari	329
Annexes	Contributeurs	339
	Image Credits	340
	Imprint	342

Conversations

Conversations

B is for Bauhaus,

B is for YouTube
D is for Design
Y is for YouTube
D is for Design
F is for Fashion
H is for Home
A is for Auto
J is for Jewelry
G is for Grand
T is for Theater
N is for Nature
L is for Literature
K is for Kitchen
M is for Museum
O is for Objects

B is for Bauhaus

Y is for YouTube

International
Modern O is for
T is for
Most Modern
Sothsass
Vienna ZIP
S is for
V is for
Utzon
Vtube
Z is for
Z is for

for
Deyan Sudjic
the World from A to Z
Designing
Modern

Rezaul
Karim

Stuck in the Middle

Caught between the
Professional World and
the Academy,
Design Research is
Misunderstood by Both

Deyan Sudjic
in Conversation with
Anniina Koivu

Coincée au milieu

Prise entre le monde
professionnel et univer-
sitaire, la recherche en
design est mal comprise
par les deux

Deyan Sudjic
en conversation avec
Anniina Koivu

In a conversation with Deyan Sudjic, I try to get to the bottom of the mutual suspicion that exists between academics, design professionals and policy makers, as we discuss the positioning of design research through past examples, present projects and future plans. Design school, industry, design studio, government or cultural institutions: where is design done today?

Sudjic, a conversational partner with wit and seemingly infinite knowledge, is a writer and curator. He is a distinguished professor of design and architectural studies at Lancaster University, and director emeritus of the Design Museum in London. His latest book, *Stalin's Architect. Power and Survival in Moscow*, was published by Thames and Hudson in the Spring 2022.

To coincide with 2021 UN Climate Change Conference in Glasgow, the Design Museum launched the Future Observatory, in conjunction with UK Research and Innovation (UKRI) and the Arts and Humanities Research Council (AHRC). Described as “a new national programme of research, debate and training to investigate how design can drive Britain’s future prosperity,” the Future Observatory addresses questions like: how can design and design research be harnessed to identify and accelerate the application of solutions for the complex challenges that the UK is facing?

Au fil d'une conversation avec Deyan Sudjic, j'essaie de comprendre la suspicion mutuelle qui existe entre universitaires, professionnels du design et politiques, tout en discutant du positionnement de la recherche en design à travers des exemples passés, des projets actuels et des plans futurs. École de design, industrie, studio de design, gouvernement ou institutions culturelles : où se fait le design aujourd'hui ?

Deyan Sudjic, un interlocuteur plein d'esprit et aux connaissances apparemment infinies, est écrivain et curateur. Il est professeur émérite de design et d'études architecturales à l'université de Lancaster et directeur émérite du Design Museum de Londres. Son dernier livre, *Stalin's Architect. Power and Survival in Moscow*, a été publié par Thames and Hudson au printemps 2022.

En parallèle à la conférence des Nations unies sur le changement climatique de 2021 à Glasgow, le Design Museum a lancé le Future Observatory, en collaboration avec UKRI (UK Research and Innovation) et le AHRC (Arts and Humanities Research Council). Décrit comme « un nouveau programme national de recherche, de débat et de formation visant à étudier comment le design peut être le moteur de la prospérité future de la Grande-Bretagne », le Future Observatory aborde des questions telles que : comment le design et la recherche en design peuvent-ils être exploités pour identifier et accélérer la mise en œuvre de solutions pour les défis complexes auxquels le Royaume-Uni se trouve confronté ?

What's the role of a cultural institution like the Design Museum in nationwide programme of research?

Design research is particularly interesting for a museum. It's an opportunity in terms of identifying content with authoritative provenance for us to communicate to our multiple audiences, and also to demonstrate to researchers and academic institutions the benefits that can come from working with museums and the communication skills that they offer. It is also a way of helping to frame a public forum to shape the debate around the questions raised by research and the issues that it addresses.

For the Future Observatory, the first place we looked was the government research agenda in the UK, which has channelled resources in certain directions. In particular there are four areas in which money is being pushed: Clean Growth, Aging, Artificial Intelligence and Smart Cities. Very pragmatically, we built a template for the Future Observatory around these topics. We started from existing research, getting to work in groups, finding ways to disseminate what has already been worked on, and giving a public face to these projects. Of course, government priorities have a way of fluctuating. Led by its director Justin McGuirk, the Future Observatory's initial focus is on Net Zero.

These days, museums depend on ticket sales and blockbuster shows. Now you bring the world of academic research into a design museum. Typically, not the most crowd-pulling exhibitions. It's a financial challenge, as well as a demanding task for the curators, to think of new ways to showcase what is often-non-physical – that is to say, intellectual – research.

Museums are mixed economies. You need various degrees of engagement. I think museums have always had this tension between curating in the classical sense, which is about safeguarding artefacts, and curating in a contemporary sense, which is more concerned with focusing on particular issues.

What is the benefit in a design museum showcasing research projects?

Different museums have different origins. The idea of research has been a part of many museums dating to the 19th century, and before that. The Natural History Museum in London, once a part of the original British Museum, has always had a kind of underlying ideology behind the way the museum collected. It has the theory of evolution physically carved in stone on the outside of the building. Alongside its crowd-pleasing dinosaur bones, it has huge holdings of scientific specimens.

Quel est le rôle d'une institution culturelle comme le Design Museum dans un programme de recherche d'envergure nationale ?

La recherche en design est particulièrement intéressante pour un musée. C'est une opportunité d'identifier des contenus qui font autorité et qu'on peut communiquer à nos multiples publics, mais aussi de démontrer aux chercheurs et aux institutions académiques les avantages qui peuvent découler d'une collaboration avec les musées et les compétences de communication qu'ils offrent. C'est aussi un moyen de contribuer à l'élaboration d'un forum public pour façonner le débat autour des questions soulevées par la recherche et les problèmes qu'elle aborde.

Pour le Future Observatory, on s'est d'abord intéressé au programme de recherche du gouvernement britannique, qui a canalisé les ressources dans certaines directions. L'argent coule dans quatre domaines en particulier : la croissance propre, le vieillissement, l'intelligence artificielle et les villes intelligentes. De façon très pragmatique, on a construit un modèle pour le Future Observatory autour de ces sujets. On est parti de recherches existantes, en se mettant au travail en groupes pour trouver des moyens de diffuser ce sur quoi on a déjà travaillé et pour donner un visage à ces projets. Bien sûr, les priorités gouvernementales ont tendance à fluctuer. Sous la houlette de son directeur Justin McGuirk, le Future Observatory s'est initialement concentré sur le « net zéro ».

De nos jours, les musées dépendent de la vente de billets et d'expositions à succès. Vous, vous faites entrer le monde de la recherche universitaire dans un musée de design. En général, ce ne sont pas les expositions qui attirent le plus de monde. C'est un défi financier, ainsi qu'une tâche difficile pour les curateurs que de trouver de nouvelles façons de mettre en valeur ce qui est souvent une recherche non physique, c'est-à-dire intellectuelle.

Les musées sont des économies mixtes. Il faut différents degrés d'engagement. Je pense que les musées ont toujours eu cette tension entre la conservation, au sens classique, qui consiste à sauvegarder les objets, et la conservation au sens contemporain, qui consiste à se concentrer sur des questions particulières.

Quel est l'intérêt pour un musée de design de présenter des projets de recherche ?

Les musées ont des origines différentes. L'idée de recherche est présente dans de nombreux musées depuis le XIX^e siècle, voire avant. Le Natural History Museum de Londres, qui faisait autrefois partie du British

It was the museums of Berlin, London, Paris and New York that played a vital part in transforming treasure hunters and tomb robbers into archaeologists.

Museums can also be places in which groups of scholars come together and build a research community. There have always been communities which are supported to do things which are not immediately commercially viable, whether at a Renaissance court in the European tradition or a museum or a university or a publishing house... These are all ways in which people can come together, swap ideas and find the time to think about new concepts.

Museums are increasingly being pushed into contested areas. Collections are being reassessed, their meaning is being rewritten. Take the Belgian example of the decolonisation of the Royal Museum for Central Africa, or the way museums and universities in Europe have begun to return objects taken in plunder to their countries of origin. These recent changes present a powerful reminder that there are several different ways to interpret objects.

So, you are saying, bringing in research is also a way to rethink an institution's own collection?

A collection is not the same thing as a museum. I've been thinking quite a lot about the nature of archives and collections recently. One fascinating example is the story of Andy Warhol's boxes. In the last 13 years of his life, Warhol randomly stuffed cardboard boxes (612 of them) with studio ephemera, which were in a way an uncollectable collection – an almost deliberately meaningless accumulation of objects. Decades after his death, these boxes have been catalogued meticulously. As a result, even the apparently meaningless have been given some meaning.

When I was working on an exhibition about Prada, I visited the fashion brand's own collection. The company has a series of warehouses outside Florence, on the *autostrada*, in which every single button, zipper, boot, bag, and textile print ever produced in the last 35 years is being stored. This is not a random accumulation. This is basically the DNA of the company. If the company vanished tomorrow, you could reassemble it, based on what's in those warehouses. It represents a fascinating example of self-interested research.

Collecting has a very direct commercial impact, too. No one knows more about an artefact than the gallerist and the auction house specialist selling it. They sometimes know far more than scholars do. It is fascinating to see how markets are created in that sense, how artefacts acquire value because they are

Museum, a toujours eu une sorte d'idéologie sous-jacente derrière sa façon d'élaborer des collections. La théorie de l'évolution y est physiquement gravée dans la pierre à l'extérieur du bâtiment. Outre les ossements de dinosaures qui attirent les foules, il possède d'énormes collections de spécimens scientifiques.

Ce sont les musées de Berlin, Londres, Paris et New York qui ont joué un rôle essentiel pour transformer les chasseurs de trésors et les pilliers de tombes en archéologues.

Les musées sont également des endroits où des groupes d'érudits se réunissent et constituent une communauté de recherche. Il y a toujours eu des communautés qui ont été soutenues pour faire des choses qui n'étaient pas immédiatement viables commercialement, que ce soit dans une cour de la Renaissance dans la tradition européenne ou dans un musée ou une université ou une maison d'édition... Ce sont tous des moyens par lesquels les gens peuvent se réunir, échanger des idées et trouver le temps de réfléchir à de nouveaux concepts.

Les musées sont de plus en plus poussés dans des zones contestées. Les collections sont réévaluées, leur signification est réécrite. Prenez l'exemple belge de la décolonisation du Musée royal de l'Afrique centrale ou la façon dont les musées et les universités d'Europe ont commencé à restituer à leur pays d'origine les objets issus de pillages. Ces changements récents nous rappellent avec force qu'il existe plusieurs façons d'interpréter les objets.

Vous dites donc que faire appel à la recherche, c'est aussi un moyen de repenser la collection d'une institution ?

Une collection, ce n'est pas la même chose qu'un musée. Je réfléchis beaucoup à la nature des archives et des collections ces derniers temps. Un exemple fascinant, c'est l'histoire des boîtes d'Andy Warhol. Au cours des 13 dernières années de sa vie, Warhol a rempli au hasard des boîtes en carton (612 au total) avec des objets éphémères de son studio, constituant en quelque sorte une collection impossible – une sorte d'accumulation d'objets presque délibérément dénuée de sens. Des décennies après sa mort, ces boîtes ont été méticuleusement cataloguées. Ainsi, même les objets apparemment dénués de sens ont reçu une signification.

Alors que je travaillais sur une exposition consacrée à Prada, j'ai pu visiter la propre collection de la marque. La société dispose d'une série d'entrepôts à l'extérieur de Florence, le long de l'autoroute, dans lesquels sont stockés tous les boutons, les fermetures éclair, les bottes, les sacs et les imprimés textiles produits au cours des 35 dernières années. Ce n'est pas là une accumulation

collected, archived and researched. One might say, Larry Gagosian invests as much in scholarship, publishing and research when it comes to certain artists as any museum. In an earlier generation, the influential dealer Joseph Duveen depended on the scholar Bernard Berenson a specialist in Renaissance art.

What's the relationship between the government and design research?

Most academic systems validate themselves by exposure, by dissemination. In the UK government there is an anxiety that a lot of this research is simply buried and not being applied. Comparisons are made between the work of immunologists at Oxford University that lead to the development of COVID vaccines, and the much less directly applicable work of so many design researchers.

In the academic world, research is understood through experiments and papers with findings that need to be capable of being duplicated. Research practices have been shaped by medical and scientific precedents. Design researchers in the academic world have necessarily found themselves shifting away from the work and the assumptions of practicing designers, and toward those of academics. The result is a sort of mutual suspicion that has developed between design practice and design research. And at the same time, in the academic world, there is a sense that design research isn't real research.

I think the problem is that so often design's embrace of new mysteries – say, technology or science – is quite cosmetic. If you look back to what Buckminster Fuller said about the Bauhaus, he was very impatient with Gropius designing a tap, or a switch. What he wanted to know was: what contribution did he make to the plumbing or the wiring that lay behind it? Modernism was based on what things looked like. The image of science was used decoratively, without much deeper understanding. Maybe we are in a situation not unlike that. We are in a parametric mania – but in a decorative way.

So, designers pick up on a zeitgeist, and incorporate that into style, even if they don't know how the science works. Like the 1950s designers picked up on space travel, even if they themselves had no idea how to build a rocket ship (and why should they?). I guess it works both ways too: scientists probably don't always see the social ramifications of what they are making, whereas designers, artists or philosophers, might.

There is tension between these two cultures – science and the arts – and design is stuck somewhere

aléatoire. Il s'agit en fait de l'ADN même de l'entreprise. Si l'entreprise disparaissait demain, on pourrait la reconstituer en se basant sur ce qui se trouve dans ces entrepôts. C'est un exemple fascinant de recherche intéressée.

La collection a également un impact commercial très direct. Personne ne connaît mieux un objet que le gale-riste et le spécialiste de la société de vente aux enchères qui le vend. Ils en savent parfois bien plus que les chercheurs. Il est fascinant de voir comment des marchés se créent dans ce sens, comment les artefacts acquièrent de la valeur parce qu'ils sont collectionnés, archivés et étudiés. On pourrait dire que Larry Gagosian investit autant dans le savoir, la publication et la recherche sur certains artistes que n'importe quel musée. Dans une génération antérieure, l'influent marchand Joseph Duveen dépendait de l'intellectuel Bernard Berenson, un spécialiste des arts de la Renaissance.

Quelle est la relation entre gouvernement et recherche en design ?

La plupart des systèmes universitaires se valident en s'exposant, en se diffusant. Au sein du gouvernement britannique, on craint qu'une grande partie de cette recherche soit tout simplement enterrée et ne soit pas mise en œuvre. Des comparaisons sont faites entre le travail des immunologistes de l'Université d'Oxford, qui a conduit au développement des vaccins COVID, et le travail beaucoup moins directement applicable de tant de chercheurs en design.

Dans le monde universitaire, la recherche s'entend par des expériences et des articles dont les résultats doivent pouvoir être reproduits. Les pratiques de recherche ont été façonnées par les précédents médicaux et scientifiques. Les chercheurs en design du monde universitaire se sont nécessairement éloignés du travail et des hypothèses des designers professionnels pour se rapprocher de ceux des universitaires. Il en résulte une sorte de suspicion mutuelle qui s'est développée entre pratique et recherche en design. En même temps, dans le monde universitaire, on a le sentiment que la recherche en design n'est pas une vraie recherche.

Le problème, c'est que, très souvent, la façon dont le design aborde de nouveaux mystères – disons, technologiques ou scientifiques – est plutôt cosmétique. Si on se reporte aux propos de Buckminster Fuller sur le Bauhaus, il était très impatient de voir Gropius concevoir un robinet ou un interrupteur. Il voulait savoir quelle contribution le designer apporterait à la plomberie ou au câblage sous-jacent. Le modernisme était basé sur l'apparence des choses. L'image de la science était utilisée de façon décorative, sans compréhension

between the two. It's based on presenting the appearance of competence in a subject, but without necessarily having much substance.

Let's look at the role of universities. Classically, they are the place where research work is conducted. What's the role of a design school when it comes to research? How should they move forward or change?

Universities are divided between those that prioritise teaching, and those that put a premium on research. It's the latter, the places that win Nobel prizes, that have the highest prestige, which is perhaps unfortunate. It is the essential role of design schools to teach designers. In the past, design schools have been criticised for pushing students in a direction that seems too unrelated to the world. Those criticisms have to some extent, gone away. No one would accuse the Architectural Association in London, for example, of producing unemployable graduates. They have turned out to be very employable. The field of endeavour has shifted.

Now, design research is also being criticised for having become too abstract, and too removed from the world of form-making. The problem is that academic research has a certain, formally rigid way of doing things, a certain way of discussing topics.

It seems to be a completely different language.

Yes, and subsequently, design research is at loss, finding itself in the gap between the academic world and the professional one – sharply questioned, or misunderstood by both. If you are involved with public policy, which a lot of design research is about now, the formal history of design doesn't seem to be very relevant.

Why do you think that is?

It's quite easy to say that an interest in typewriters and chairs is somehow a little frivolous. It's not my view, it's not your view, but by comparison with policy making... The cabinet office, which serves the Prime Minister's Department in the UK for example, has a trained industrial designer, Andrea Siodmok, as the head of its Policy Lab. She used to talk about how hard she had to work to explain that design is not necessarily about furniture.

On the one hand, there is still a misunderstanding of what design is, how its past matters, and how influential it can be. But then, the government's interest in supporting by financing research projects in design persists. Do they have a hunch that design could be a saviour, by helping to solve certain issues differently?

Since the 19th century, design has benefitted and

plus profonde. On se trouve peut-être dans une situation assez semblable. On est dans une manie paramétrique – mais de façon décorative.

Ainsi, les designers s'inspirent de l'esprit du temps et l'intègrent dans leur style, même s'ils ne savent pas comment fonctionne la science. C'est comme si les designers des années 1950 s'étaient inspirés de la navigation spatiale sans savoir comme les fusées étaient construites (et pourquoi le sauraient-ils ?). J'imagine que cela fonctionne dans les deux sens : les scientifiques ne voient probablement pas toujours les ramifications sociales de ce qu'ils font, alors que les designers, les artistes ou les philosophes, si.

Il existe une tension entre ces deux cultures – la science et les arts – et le design est coincé quelque part entre les deux. Il se fonde sur la présentation de l'apparence de la compétence dans un sujet, mais sans nécessairement avoir beaucoup de substance.

Examinons le rôle des universités. De façon classique, elles sont le lieu où sont menés les travaux de recherche. Quel est le rôle d'une école de design en matière de recherche ? Comment doit-elle évoluer ou changer ?

Les universités sont divisées entre celles qui privilégient l'enseignement et celles qui mettent l'accent sur la recherche. Ce sont ces dernières, celles qui gagnent des prix Nobel, qui ont le plus de prestige, ce qui est peut-être regrettable. Le rôle essentiel des écoles de design est de former des designers. Dans le passé, on reprochait aux écoles de design de pousser les étudiants dans une direction qui semblait trop éloignée du monde. Ces critiques ont, dans une certaine mesure, disparu. Personne n'accuserait l'Architectural Association de Londres, par exemple, de former des diplômés inemployables. Au contraire, ils se sont avérés plus qu'employables. Le champ d'action s'est déplacé.

Aujourd'hui, la recherche en design est également critiquée pour être devenue trop abstraite et trop éloignée du monde de la création de formes. Le problème est que la recherche académique a une certaine manière, formellement rigide, de faire les choses, une certaine manière de discuter des sujets.

On croirait que c'est un langage complètement différent.

Oui et la recherche sur le design se retrouve perdue, prise dans un fossé entre le monde universitaire et le monde professionnel – fortement remise en question ou incomprise par les deux.

Si vous êtes impliqué dans la politique publique, ce qui est le cas d'une grande partie de la recherche en design aujourd'hui, l'histoire formelle du design ne semble pas particulièrement pertinente.

suffered from having both a cultural and an economic aspect. Prince Albert and Henry Cole staged the Great Exhibition in 1851 and built the Crystal Palace to show what design could do to improve the competitiveness of British products. Cole went on to establish what became the first museum of design in the world, the Victoria and Albert Museum, and shaped the Royal College of Art. Design was presented as an instrument of economic policy. The projects the councils like to fund derive from an industrial strategy that the government wrote in the 2010s, in the early days of David Cameron's Conservative administration.

In recent years, there seems to be a new generation of younger designers, just out of schools, who are taking matters into their own hands. Frustrated by the slowness of the industry to come up with better, more eco-friendly materials and production methods, they are developing research within their own design studios.

Think about how design was taught in the tradition of Morris. His ideas inspired the Central School of Arts and Crafts in 1896. Gropius took the idea of teaching using workshops and laboratories to Dessau. They were all trying to find new ways of dealing with an issue or a problem from a practical and technical point of view.

But what about designers' in-house production?

People certainly try. Ron Arad was dragging chairs out of old cars at the beginning of his career. Or Jasper Morrison, when he was a student at the Royal College, found a technique typically used in the production of laundry boxes, which he applied to the making of chairs. In the beginning they were part of a generation of designers who were not allowed into the industrial sphere – yet – and were finding ways of making artefacts that had a patina of industrialisation, without making the investments in tooling, necessarily.

So, history is repeating itself in that sense.

Well, today, I don't think you will be making smartphones in your living room. We have very different relationships with stuff and we are still intrigued by things that you can touch and feel and smell. The former generations became designers by dismantling a lawn mowing engine or taking a motorcycle to pieces. Today, there is a need to think through a code or programme.

Nowadays, science-fiction writers and futurists are often guests at science conferences. They're invited to think out of the box, to help imagine new directions of research and applications.

Pourquoi, à votre avis ?

C'est assez facile de dire que de s'intéresser aux machines à écrire ou aux chaises est un peu frivole. Ce n'est pas mon avis, ce n'est pas le vôtre, mais si on compare cela avec l'élaboration de nouvelles politiques... Le Cabinet Office, qui sert de département au Premier ministre au Royaume-Uni, par exemple, a une designer industrielle de formation, Andrea Siodmok, à la tête de son Policy Lab. Elle mentionnait souvent les efforts qu'elle devait faire pour expliquer que le design ne s'arrête pas au mobilier.

D'un côté, on constate encore une certaine ignorance de ce qu'est le design, de l'importance de son passé et de l'influence qu'il peut avoir. Mais d'un autre côté, l'intérêt du gouvernement à soutenir financièrement des projets de recherche en matière de design persiste. Ont-ils l'intuition que le design pourrait être une solution, qui permettrait de résoudre certains problèmes différemment ?

Depuis le XIX^e siècle, le design bénéficie et souffre d'avoir un aspect à la fois culturel et économique. Le prince Albert et Henry Cole ont organisé la grande exposition de 1851 et construit le Crystal Palace pour montrer ce que le design pouvait faire et améliorer la compétitivité des produits britanniques. Henry Cole a ensuite créé ce qui est devenu le premier musée de design au monde, le Victoria and Albert Museum, en plus d'aider à créer le Royal College of Art. Le design était présenté comme un instrument de politique économique. Les projets que les conseils aiment financer découlent d'une stratégie industrielle que le gouvernement a élaborée dans les années 2010, au début de l'administration conservatrice de David Cameron.

Ces dernières années, il semble qu'une nouvelle génération de jeunes designers, fraîchement sortis de l'école, prenne les choses en main. Frustrés par la lenteur de l'industrie à proposer des matériaux et des méthodes de production meilleurs et plus écologiques, ils mènent leurs recherches au sein de leurs propres studios de design.

Pensez à la façon dont le design a été enseigné dans la tradition de Morris. Ses idées ont inspiré la Central School of Arts and Crafts en 1896. Gropius a apporté à Dessau l'idée d'un enseignement fondé sur des ateliers et des laboratoires. Tous essayaient de trouver de nouvelles façons de traiter une question ou un problème d'un point de vue pratique et technique.

Mais qu'en est-il de la production maison des designers ?

Les gens essaient, c'est sûr. Au début de sa carrière, Ron Arad sortait des chaises de vieilles voitures. Jasper

There is a sort of feedback loop, isn't there? If you think about how science fiction bleeds into the world around us. The fact that you could imagine the internet isn't really quite the same as having the internet. *Blade Runner* (1982) is a fantastic example. It was the first time that a fictional vision was envisioned, a future that was actually going to be dripping with steam rather than hygienic. It was an interesting breakthrough and quickly impacted how people made actual environments.

Now, what about the relationship of design research with industry?

If you look at the Vitra's work in the 1980s and early 1990s it is interesting how Rolf Fehlbaum had the kind of over-the-horizon understanding to explore what a work place might be like. At the time when Ettore Sottsass and his wide range of collaborators worked on this, the results seemed interesting but not that relevant... With time, they have proven utterly relevant for the way that we work. That's what made Vitra an interesting company. It had the intuition to combine research with their strong technical ability to make things.

There is also a lot to be learned from understanding why Olivetti and Kodak disappeared and why Swarovski hasn't, for example.

Give us some insight.

Olivetti was a victim of financial engineering. Their generation of engineers had difficulty in making the switch from mechanical to digital, although Olivetti did amazingly good work. Consider how, for example, Olivetti's Manhattan showroom by BBPR certainly inspired IBM and probably Apple to make exquisite consumer showrooms. Olivetti changed the culture of the way we approach things, the way design studios operate. Those were big lessons for organisations, and are still relevant.

It's not a very comforting message, but think of the Milanese studio that Sottsass and Mario Bellini, two of Olivetti's most valuable designers, worked in. It was in a 17th century seminary. Now compare that to the Apple "bubble" architecture that Jonathan Ive worked in. The Milanese version seems so much more appealing, but Apple is one of the most valuable companies in the world and Olivetti barely exists.

We need more research into those types of questions. The ones which can tell us how organisations flourished. But is that design research? I would say, it is.

Because design research would actually allow us to bring together so many different fields, and enable

Morrison, lorsqu'il était étudiant au Royal College, a trouvé une technique typiquement utilisée dans la production de boîtes à linge, qu'il a appliquée à la fabrication de chaises. Au début, ils faisaient partie d'une génération de designers qui n'étaient pas – encore – autorisés à entrer dans la sphère industrielle et qui trouvaient des moyens de fabriquer des artefacts ayant une patine d'industrialisation, sans nécessairement investir dans l'outillage.

L'histoire se répète donc dans ce sens.

Eh bien, je ne pense pas qu'on est sur le point de fabriquer des smartphones dans son salon aujourd'hui. On a des relations très différentes avec les objets et on est toujours intrigué par les choses qu'on peut toucher et sentir. Les générations précédentes sont devenues des designers en démontant un moteur de tondeuse à gazon ou en mettant en pièces une moto. Aujourd'hui, il faut penser en termes de codes ou de programmes.

De nos jours, les auteurs de science-fiction et les futuristes sont souvent invités à des conférences scientifiques. On les invite à sortir des sentiers battus, à imaginer de nouvelles orientations en matière de recherche et d'applications.

Il y a une sorte de boucle de rétroaction, n'est-ce pas ? Si on pense à la façon dont la science-fiction s'infiltré dans le monde qui nous entoure. Le fait de pouvoir imaginer l'Internet n'est pas tout à fait la même chose que d'avoir l'Internet. *Blade Runner* (1982) est un exemple formidable. C'était la première fois qu'une vision fictive était envisagée, un futur qui dégoulinerait de vapeur plutôt qu'un futur hygiénique. C'était une percée intéressante qui a rapidement eu un impact sur la façon dont les gens créaient des environnements réels.

Et qu'en est-il de la relation entre recherche en design et industrie ?

Si on s'attarde sur le travail de Vitra dans les années 1980 et au début des années 1990, c'est intéressant de voir comment Rolf Fehlbaum parvenait à envisager l'avenir pour explorer ce que pourrait devenir un lieu de travail. À l'époque où Ettore Sottsass et son large éventail de collaborateurs ont travaillé sur ce sujet, les résultats semblaient intéressants mais pas si pertinents... Avec le temps, ils se sont avérés tout à fait pertinents pour la façon dont on travaille. C'est ce qui a fait de Vitra une entreprise intéressante. Elle a eu l'intuition de combiner la recherche avec sa forte capacité technique à fabriquer des objets.

Il y a également beaucoup à apprendre des raisons de la disparition d'entreprises comme Olivetti et Kodak, alors que Swarovski perdure, par exemple.

Dites-nous-en plus.

collaborations between sociologists, economics,
scientist and so on.

Exactly. That's how I want to interpret the meaning
of design. That design is not a thing, but a method.

Olivetti a été victime de l'ingénierie financière. Sa génération d'ingénieurs a eu du mal à passer de la mécanique au numérique, bien qu'Olivetti ait fait du très bon travail. Voyez comment, par exemple, la salle d'exposition d'Olivetti à Manhattan, réalisée par BBPR, a certainement inspiré IBM et probablement Apple à réaliser de fabuleuses salles d'exposition pour leurs consommateurs. Olivetti a changé notre façon d'aborder les choses, la façon dont les studios de design fonctionnent. Ce sont là de grandes leçons pour les organisations et elles sont toujours d'actualité.

Ce n'est pas un message très réconfortant, mais pensez au studio milanais dans lequel Sottsass et Mario Bellini, deux designers clés d'Olivetti, ont travaillé. Il se trouvait dans un séminaire du XVII^e siècle. Maintenant, comparez cela à l'architecture « bulle » d'Apple dans laquelle Jonathan Ive a travaillé. La version milanaise semble tellement plus attrayante, mais Apple est l'une des plus grandes entreprises au monde, alors qu'Olivetti existe à peine.

On a besoin de davantage de recherches sur ce type de questions. Celles qui peuvent nous dire comment certaines organisations se sont épanouies. Mais est-ce de la recherche sur le design ? Je dirais que oui.

Parce que la recherche sur le design nous permettrait de réunir un grand nombre de domaines différents et de favoriser les collaborations entre sociologues, économistes, scientifiques, etc.

Exactement. C'est ainsi que je veux interpréter la signification du design. Le design n'est pas une chose, c'est une méthode.

Captions

Pages 225–226

B is for Bauhaus, Y is for YouTube. Designing the Modern World from A to Z by Deyan Sudjic (Rizzoli, New York 2015). Photo by Calypso Mahieu

Page 245

Spread of *B is for Bauhaus, Y is for YouTube. Designing the Modern World from A to Z* by Deyan Sudjic (Rizzoli, New York 2015). Photo by Calypso Mahieu

Page 246

B is for Bauhaus: An A–Z of the Modern World by Deyan Sudjic (Penguin, London 2014). Photo by Calypso Mahieu

Page 247

B is for Bauhaus, Y is for YouTube: Designing the Modern World from A to Z by Deyan Sudjic (Rizzoli, New York 2015). Photo by Calypso Mahieu

Page 248

The Language of Things: Understanding the World of Desirable Objects by Deyan Sudjic (W.W. Norton, New York 2008). Photo by Calypso Mahieu

Page 249

The Language of Cities by Deyan Sudjic (Penguin, London 2017). Photo by Calypso Mahieu

Légendes

Pages 225–226

B is for Bauhaus, Y is for YouTube. Designing the Modern World from A to Z par Deyan Sudjic (Rizzoli, New York 2015). Photo par Calypso Mahieu

Page 245

Double page de *B is for Bauhaus, Y is for YouTube. Designing the Modern World from A to Z* par Deyan Sudjic (Rizzoli, New York 2015). Photo par Calypso Mahieu

Page 246

B is for Bauhaus: An A–Z of the Modern World par Deyan Sudjic (Penguin, London 2014). Photo par Calypso Mahieu

Page 247

B is for Bauhaus, Y is for YouTube: Designing the Modern World from A to Z par Deyan Sudjic (Rizzoli, New York 2015). Photo par Calypso Mahieu

Page 248

The Language of Things: Understanding the World of Desirable Objects par Deyan Sudjic (W.W. Norton, New York 2008). Photo par Calypso Mahieu

Page 249

The Language of Cities par Deyan Sudjic (Penguin, London 2017). Photo par Calypso Mahieu

Notes

This conversation was held online on 8 November 2021.

Notes

Cette conversation s'est tenue en ligne le 8 novembre 2021.

K IS FOR

Lever: his department store for Seligson in Stockholm, the game box at Lenz's Cigar Co. Ground in Zurich, and then he won a competition to design the National Theatre in Prague and was also asked to design a series of schools in Bratislava; both were projects that attracted considerable attention, but were unrealized.

His architecture was always a combination of form and function. He found aesthetic inspiration in the wing of an airplane, the curved blade of a helicopter rotor, in the shape of a propeller, in a metal drum by Paul Klee, in the curves of a human body, and they are all there in his architecture, showing us another way to understand the world around us.

K is for **Kitchen**

Deyan Sudjic
B is for Bauhaus
An A-Z of the
Modern World



A is for Authentic B is for Bauhaus B is for Blueprint C is for Car C is for Chair C is for Chareau C is for Collecting C is for Critical Design D is for Design D is for Design Art E is for Expo F is for Fashion F is for Film F is for Function G is for Grand Theft Auto H is for Habitat I is for Imperfect J is for Jim Nature J is for Jumbo K is for Kaplický K is for Kitchen K is for Krier L is for Logo M is for Manifesto M is for Museum N is for National Identity O is for Ornament P is for Postmodern Q is for QWERTY R is for Rams S is for Slum S is for Sottsass T is for Taste U is for Utzon V is for Vienna W is for War X is for Xerox Y is for YouTube Z is for Zip

B is for Bauhaus, Y is for YouTube
Deyan Sudjic

**B is for Bauhaus,
Y is for YouTube**
for Critical Design D is for
F is for Fashion F is for
Grand Theft Auto H is for
J is for Jim Nature J is for
Kitchen K is for Krier L is
Manifesto M is for Muse
National Identity O is for
Post Modern Q is for QV
S is for Sottsass T is for
Utzon V is for Vienna W
for Youtube Z is for Zip

Deyan Sudjic
Designing the
Modern World from A to Z

R

Rizzoli
exlibris



Deyan Sudjic
The Language
of Cities



Appendices

Annexes

Contributors

Margherita Banchi

Product designer and research assistant at ECAL, where she collaborates on research projects in the fields of material experimentation.

Chiara Barbieri

Design historian and research assistant at ECAL, where she collaborates on research projects on the history of graphic design. She is a visiting lecturer at the Royal College of Art London.

- rca.ac.uk/more/staff/dr-chiara-barbieri

Jonas Berthod

Graphic designer and design historian. He is a lecturer at ECAL, Kingston University and the University of the Arts in London.

- jonasberthod.ch

Estelle Blaschke

Photography historian. She holds an interim professorship in Media Studies at the University of Basel and teaches Photography History and Theory at ECAL.

- estelleblaschke.net

François Bovier

Lecturer and researcher at the University of Lausanne and professor at ECAL, where he leads research projects on cinema culture.

- unil.ch/cin/FrancoisBovier

Matthieu Cortat

Type designer, founder of the Nonpareille foundry, and professor at ECAL, where he leads the MA Type Design.

- nonpareille.net

VALIE EXPORT

Austrian artist, pioneer in the field of performance and video installations.

- valieexport.at

Davide Fornari

Full professor at ECAL, where he has been leading the Research & Development sector since 2016.

- davidefornari.eu

Alexis Georgacopoulos

Product designer and director of ECAL.

- ecal.ch

Patrick Keller

Architect and interaction designer, co-founder of fabric | ch studio for architecture, interaction and research. He is a lecturer and researcher at ECAL.

- fabric.ch

Anniina Koivu

Design writer, curator, and professor at ECAL, where she is responsible for the MA Theory.

- anniinakoivu.com

Stéphane Kropf

Visual artist and professor at ECAL, where he leads the BA Fine Arts.

- stephanekropf.ch

Anouk Kruithof

Dutch artist whose exhibitions and books merge social, conceptual, photographic, performance and video.

- anoukkruthof.com

Sarah Owens

Educator and researcher focusing on the history, practice and mediation of visual artefacts. She directs the graduate programme in Visual Communication at the Zurich University of the Arts.

- zhdk.ch/person/prof-dr-sarah-owens-168367

Sang Ae Park

Archivist of Nam June Paik Art Center in Seoul, where she is equally active as an art curator.

- njp.ggcf.kr

Stéphanie Serra

Lecturer and researcher at the University of Lausanne and professor at ECAL, where she collaborates on research projects in the field of video art.

Deyan Sudjic

Writer and curator, he is director emeritus of the Design Museum in London and professor of Design and Architectural Studies at Lancaster University. He was the editor of *Domus* magazine and the director of the Venice Architecture Biennale.

- deyansudjic.com

Joël Vacheron

Writer and researcher. He teaches Visual Culture and Media Studies at ECAL.

- joelvacheron.net

Thibault Walter

Sound artist and professor at ECAL, where he leads research projects on sound studies. He is co-artistic director of LUFF, Lausanne Underground Film & Music Festival.

- riponoff.ch/thibault-walter

Contributeurs

Margherita Banchi

Designer de produit et assistante de recherche à l'ECAL, où elle collabore à des projets de recherche dans les domaines de l'expérimentation sur les matériaux.

Chiara Barbieri

Historienne du design et assistante de recherche à l'ECAL, où elle collabore à des projets de recherche sur l'histoire du graphisme. Elle est chargée de cours invitée au Royal College of Art de Londres.

- rca.ac.uk/more/staff/dr-chiara-barbieri

Jonas Berthod

Graphiste et historien du design. Il est chargé de cours à l'ECAL, à l'Université de Kingston et à l'Université des Arts de Londres.

- jonasberthod.ch

Estelle Blaschke

Historienne de la photographie. Elle est professeure intérimaire en études des médias à l'Université de Bâle et enseigne l'histoire et la théorie de la photographie à l'ECAL.

- estelleblaschke.net

François Bovier

Maître d'enseignement et de recherche à l'Université de Lausanne et professeur à l'ECAL, où il dirige des projets de recherche sur la culture cinématographique.

- unil.ch/cin/FrancoisBovier

Matthieu Cortat

Créateur de caractères, fondateur de la fonderie Nonpareille et professeur à l'ECAL, où il dirige le Master Type Design.

- nonpareille.net

VALIE EXPORT

Artiste autrichienne, pionnière dans le champ de la performances et des installations vidéo.

- valieexport.at

Davide Fornari

Professeur ordinaire à l'ECAL, où il dirige le secteur Recherche et Développement depuis 2016.

- davidefornari.eu

Alexis Georgacopoulos

Designer de produits et directeur de l'ECAL.

- ecal.ch

Patrick Keller

Architecte et designer d'interaction, cofondateur de fabric | ch studio pour l'architecture, l'interaction et la recherche. Il est chargé de cours et chercheur à l'ECAL.

- fabric.ch

Anniina Koivu

Écrivaine et curatrice de design et professeure à l'ECAL, où elle est responsable du Master Théorie.

- anniinakoivu.com

Stéphane Kropf

Artiste visuel et professeur à l'ECAL, où il dirige le Bachelor Arts Visuels

- stephanekropf.ch

Anouk Kruihof

Artiste néerlandaise dont les expositions et les livres allient le social, le conceptuel, la photographie, la performance et la vidéo.

- anoukkruihof.com

Sarah Owens

Éducatrice et chercheuse. Elle se concentre sur l'histoire, la pratique et la médiation des artefacts visuels. Elle dirige le programme d'études supérieures en communication visuelle à l'Université des Arts de Zurich.

- zhdk.ch/person/prof-dr-sarah-owens-168367

Sang Ae Park

Archiviste du Nam June Paik Art Center à Séoul, où elle est également active en tant que commissaire d'exposition.

- npj.ggcf.kr

Stéphanie Serra

Chercheuse, chargée de cours et assistante de recherche à l'ECAL, où elle collabore à des projets de recherche dans le domaine de l'art vidéo.

Déyan Sudjic

Écrivain, curateur, directeur émérite du Design Museum de Londres et professeur de design et d'études architecturales à l'Université de Lancaster. Il a été rédacteur en chef du magazine Domus et directeur de la Biennale d'architecture de Venise.

- deyansudjic.com

Joël Vacheron

Écrivain et chercheur. Il enseigne la culture visuelle et les études des médias à l'ECAL.

- joelvacheron.net

Thibault Walter

Artiste sonore et professeur à l'ECAL, où il dirige des projets de recherche sur les études sonores. Il est co-directeur artistique du LUFF, Lausanne Underground Film & Music Festival.

- riponoff.ch/thibault-walter

Image Credits / Courtesy

Associazione Archivio Storico Olivetti, Ivrea
111–112, 122 T, 123 T, 124 T, 125, 126 T, 126 B, 127 B, 162 B

Federico Barbon Studio
86–87, 88–89

Robert Cahen
107 B

Collection du Fonds d'art contemporain de la Ville de
Genève (FMAC)
106 T

Sanja Iveković
109 B

Kodak Historical Collection, Department of Rare Books
and Special Collections, University of Rochester Library
270–271, 272–273

Anouk Kruithof
279–280, 297, 298–299, 300–301, 302–303, 304–305

The Ketty La Rocca Estate (managed by the artist's son
Michelangelo Vasta)
108 B

LIMA, Amsterdam
109 T

Chris Meigh-Andrews
108 T

NMA Papers, Special Collection Research Center,
University of Michigan
274–275

Office Ben Ganz
25 B

Virginie and Philémon Otth
107 T

Sarah Owens
167–168

Nam June Paik Art Center
215, 216–217, 218–219, 220–221, 222–223

Swiss Graphic Design and Typography Revisited
13–14, 25 T, 26 T, 27 T, 28, 29 T, 29 B

VALIE EXPORT
307–308, 321, 322, 323, 324–325, 326, 327

Image Credits / Copyright

- © Micha Bardy
27 T, 29 T, 29 B
- © Vincent Basler
300–301
- © Gianni Berengo Gardin / Contrasto
124 B
- © Matthias Bünzli
188–189
- © Johannes Dietschi
185
- © ECAL / Matthieu Cortat
66, 67, 71 T
- © ECAL / Calum Douglas
48–49
- © ECAL / Philippe Fragnière
31–32, 50
- © ECAL / Alina Frieske
65
- © ECAL / Maxime Guyon
45
- © ECAL / Benoît Jeannet
44
- © ECAL / Patrick Keller
195–196
- © ECAL / Quentin Lacombe
90–91
- © ECAL / Calypso Mahieu
47, 160 T, 161, 163 T, 225–226, 245, 246, 247, 248, 249
- © ECAL / Gianluca Manganiello
162 T, 163 B
- © ECAL / Santiago Martinez
129–130, 142–143, 146–147
- © ECAL / Dávid Molnár
69
- © ECAL / Nicolas Polli
43, 73–74, 85
- © ECAL / Niccolò Quaresima
26 B, 28, 121, 125, 126 B, 127 B, 149–150, 159 T, 159 B,
160 B, 162 B
- © ECAL / Jimmy Rachez
71 B
- © ECAL / Jean-Vincent Simonet
46
- © ECAL / Justinas Vilutis
51
- © ECAL / Thibault Walter
141 T, 141 B, 144 T, 145
- © ECAL / Mingoo Yoon
68
- CC BY SA Fondo Paolo Monti / Civico Archivio Fotografico /
Fondazione BEIC – Biblioteca Europea di Informazione e
Cultura, Milan.
127 T
- © Fons Fotogràfic F. Català-Roca – Arxiu Històric del
Col·legi Oficial d'Arquitectes de Catalunya, Barcelona
123 B
- © Björn Franke
192–193
- © Giacomelli
122 B
- © Armin Linke
269
- © Christine Luiggi / Swissnex Boston
27 B
- © montwéART
215, 220–221, 222–223
- © Sarah Owens
186–187, 190–191
- © Nam June Paik Estate
216–217, 218–219
- © Stephen Partridge
93–94
- © Erik Pauser
144 B
- © Photo Marka / Touring Club Italiano
70
- © Photo Scala, Florence / bpk, Bildagentur für Kunst,
Kultur und Geschichte, Berlin
53–54
- © 2023, ProLitteris, Zurich
106 B
- © Niccolò Quaresima
298–299, 304–305
- © Quixel
251–252, 276–277
- © Wolfgang Seibt
25 T
- © Toni Thorimbert
126 T
- © VALIE EXPORT, Bildrecht Wien, 2023
307–308, 321, 322, 323, 324–325, 326, 327
- © Vitra Design Museum, Estate of George Nelson
123 T
- © Matthias Willi
279–280, 297
- © La Monte Young, Marian Zazeela, Jung Hee Choi, 2021
129–130, 142–143, 146–147

Published by
ECAL/University of Art and Design Lausanne

Director
Alexis Georgacopoulos

Head of R&D
Davide Fornari

Mnemosyne
History and Research in Arts and Design
Histoire et recherche dans les arts et le design

Edited by
Davide Fornari

Contributors
Margherita Banchi, Chiara Barbieri, Jonas Berthod,
Estelle Blaschke, François Bovier, Matthieu Cortat, VALIE
EXPORT, Davide Fornari, Alexis Georgacopoulos, Patrick
Keller, Anniina Koivu, Stéphane Kropf, Anouk Kruithof,
Sarah Owens, Sang Ae Park, Stéphanie Serra, Deyan
Sudjic, Joël Vacheron, Thibault Walter

Transcriptions
Janine Armin, Margherita Banchi, Jonas Berthod

Translations
Alexander Cracker

Editing
Milena Archetti

Graphic design
Omnigroup, Lausanne

Papers
Munken Print White 1.5, 115 gr/m²
Fedrigoni Constellation Snow E49 Country, 350 g/m²

Typeface
Marmo (Omnitype)

Lithography
Christian Ertel, Karlsruhe (DE)

Printing and Binding
Grafiche Veneziane, Venice (IT)

© 2023, ECAL/University of Art and Design Lausanne as
well as the artists, writers, photographers and designers

Every effort has been made to trace copyright holders
and to obtain their permission for the use of copyright
material. The publisher apologises for any errors or omis-
sions and would be grateful if notified of any corrections
that should be incorporated in future reprints or editions
of this book.

ISBN 978-2-9701451-5-8

Mnemosyne. History and Research in Art and Design reports on the latest research from ECAL/University of Art and Design Lausanne dealing with historical issues. It features a selection of project descriptions, accompanied by conversations on design and artistic research between ECAL professors and scholars in these field.

Mnemosyne. Histoire et recherche dans les arts et le design rend compte des dernières recherches menées à l'ECAL/Ecole cantonale d'art de Lausanne qui portent sur des thématiques historiques. Celui-ci propose une sélection de projets, accompagnés de conversations sur la recherche en art et design entre professeur·e·s de l'ECAL et spécialistes dans ces domaines.