

9 mars

9 avril 2017

**Working
Promesse**
■ **les
mutations
du travail**



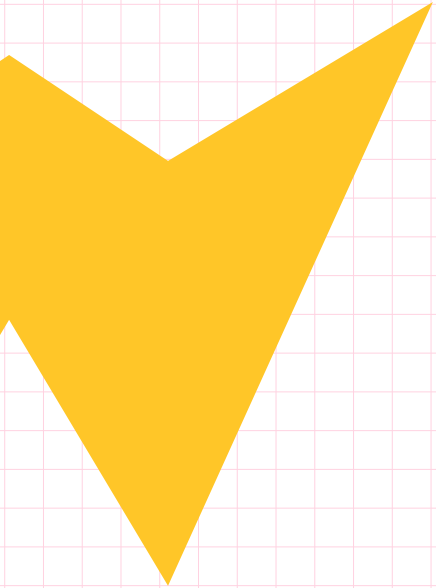
10^e
Biennale
Internationale
Design
Saint-Étienne

biennale-design.com

Fiches pédagogiques

Working Promesse

■ les mutations du travail



■
10^e
Biennale
Internationale
Design
Saint-Étienne

Le design c'est...

L'origine du mot design (prononcer dizaïn) vient du latin designare et signifie marquer d'un signe distinctif. Le design est né avec la Révolution Industrielle. À cette époque on ne disait pas « design », mais « esthétique industrielle ». Les artisans deviennent des ouvriers et les objets sortent des usines en grand nombre. Ils sont moins chers et tous fabriqués sur le même modèle. Cette histoire commence en Angleterre puis voyage jusqu'aux Etats-Unis : à partir de 1908, 15 millions de voitures sortent des usines FORD de Détroit. Déjà à cette époque, l'entreprise produisait une automobile toutes les 24 secondes !

C'est pour faire de beaux objets ?

Aujourd'hui le design s'applique à beaucoup de domaines de la vie quotidienne. On parle de design industriel, design produit, design de service, design graphique, design numérique, design critique. On dit « c'est design », mais le design n'est pas un style qui évoquerait une tendance contemporaine, un univers de formes originales ou excentriques... Le design ne se limite pas à la forme et à l'esthétisme des objets. C'est un métier, une activité qui est née avec l'industrie et évolue en même temps qu'elle.

C'est pour qui le design ?

Le design répond à des problématiques d'usage, d'économie, d'ergonomie, d'écologie...son ambition est de répondre à des besoins dans une démarche d'innovation. Le designer améliore les objets et les services. Il innove plus qu'il n'invente. Pour une entreprise, le design doit incarner la marque, ses valeurs. Pour l'utilisateur, le design doit prendre en compte ses besoins qui évoluent sans cesse et ses spécificités : à quel public va-t-il s'adresser ? enfants ? professionnels ? familles ? personnes âgées ?...

Et l'art c'est du design ?

Art et design sont tous les deux des processus de création. Quand l'un crée sans contrainte, l'autre crée d'après un cahier des charges. L'artiste ne crée pas pour répondre à une utilité ; le designer a une obligation de résultat. « Le design n'est ni un art ni un mode d'expression mais une démarche créative méthodique qui peut être généralisée à tous les problèmes de conception. »
Roger Tallon (designer)

Quelques repères chronologiques **POUR LES CLASSES DE PRIMAIRE ET DU COLLÈGE**

Vous pouvez télécharger le Petit Journal du design :
http://www.citedudesign.com/sites/docs/Actualites/PETITJOURNAL_Politiquefiction.pdf

POUR LES LYCÉES

Cette frise chronologique, proposée dans le cadre de l'exposition Histoire des formes de demain du 11 juillet 2013 au 16 mars 2014, retrace l'histoire du design de la Révolution Industrielle à nos jours.
<http://www.citedudesign.com/ressources/chronologie/>
Textes de Jeanne Brun, commissaire de l'exposition

POUR LES ENSEIGNANTS

Chronique d'Alain Rey à propos de l'étymologie du mot design
http://designalecole.citedudesign.com/boite_a_outils.html#/histoire
Chronique d'Alain Rey à propos de l'étymologie du mot design + http://designalecole.citedudesign.com/boite_a_outils.html#/histoire

Le design à l'école

Voici une liste d'objets emblématiques de l'environnement scolaire.



DR

Bic Cristal

le système ingénieux qui permet de faire couler l'encre à l'aide d'une bille a été inventé en 1938 par l'Hongrois Lazlo Biro. Trop couteux, le stylo inventé par Biro n'existe plus. Marcel Bich acheta à Lazlo Biro le droit de reproduire et d'adapter son invention. Accessible, solide et simple, ce stylo fabriqué dès 1950 continue de sortir des usines.



© DR

1227 Anglepoise

lampe conçue en 1933 par l'ingénieur automobile britannique Georges Carwardine. Flexible et orientable, l'articulation de la lampe est inspirée du bras humain. Georges Carwardine met également au point un système de ressort qui permet de maintenir les 3 tiges.

En 1938, Jacob Jacobsen un industriel norvégien rachète le brevet de la lampe à Georges Carwardine, la redessine et la baptise Luxo L1. Emblématique du design industriel, la lampe se retrouve dans les ateliers, les écoles, les agences de design et d'architectes. Elle sera aussi rendue célèbre par Pixar qui en 1986 la mettra en scène dans un court métrage de 2 minutes 30 intitulé Luxo Jr.

Mulca

Chaise pour écolier créée en 1950 par Gaston Cavaillon. Choisie comme mobilier scolaire, elle sera fabriquée à des millions d'exemplaires. L'assise de la chaise possède un léger creux qui oblige l'élève à se tenir droit. La courbure du dossier n'abîme pas les murs des classes. Vidéo Arte : <http://sites.arte.tv/karambolage/fr/lobjet-la-chaise-mulca-karambolage>



Joyn office system, 2002 ©S. Binoux

Joyn office system

système de bureau mobile et modulaire qui s'adapte à l'évolution du monde du travail. Imaginé par deux designers français, les frères Bouroullec, ce mobilier offre de multiples configurations possibles car elle réunit toute une variété de fonctions spatiales sur un seul et même niveau. L'espace alloué à chaque poste de travail est flexible. La médiathèque de l'École supérieure d'art et design de Saint-Etienne est équipée du système Joyn.

L'espace numérique de travail

L'ère du numérique est également entrée dans l'école. Qu'il serve à l'enseignant, à l'élève ou à ses parents, l'ENT (espace numérique de travail), vient compléter l'enseignement traditionnel. Un espace numérique de travail (ENT) désigne un ensemble intégré de services numériques choisis et mis à disposition de tous les acteurs de la communauté éducative d'une ou plusieurs écoles ou pour inventer de nouveaux usages pédagogiques. Enseignants, élèves parents et personnels administratifs partagent grâce à cette plateforme des outils, des ressources, des informations, des notes etc. beaucoup plus facilement.

La Biennale Internationale Design Saint-Étienne

La biennale : démocratiser le design !

En 1998, l'École régionale des Beaux-arts de Saint-Étienne organise la Biennale Internationale Design Saint-Étienne, qui allait devenir le plus éclectique des événements sur le design en France. Produites et gérées par la Cité du design depuis 2006, avec le soutien de ses partenaires publics ou privés, les biennales favorisent depuis lors la confrontation entre les innovations générées par les écoles, les grandes agences, les créateurs indépendants, les diffuseurs, les entreprises et une très grande variété de publics. Leurs multiples expositions, conférences, colloques et rencontres constituent un véritable laboratoire du contemporain, fournissant à travers les problématiques du design un éclairage sur les pensées et les enjeux de notre temps.

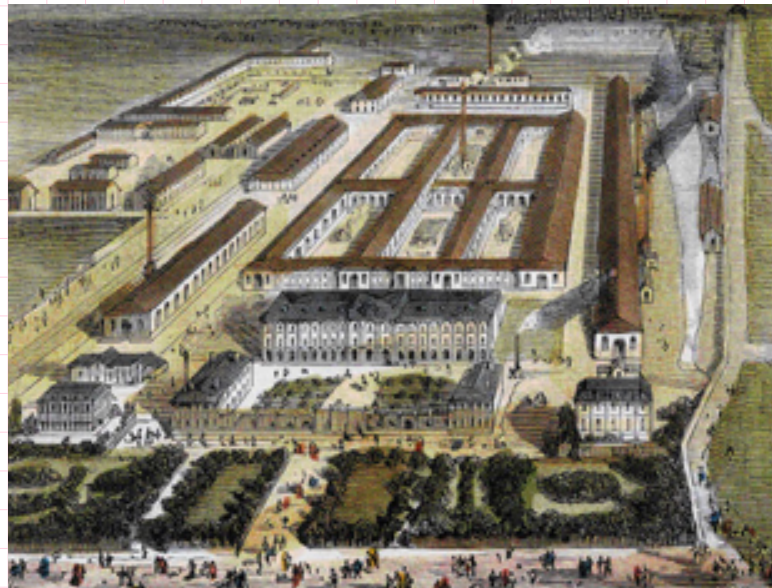
Retrouver le portail des biennales de l'édition 2006 à 2017
<http://www.citedudesign.com/fr/biennale/>

Le lieu

L'ancienne Manufacture Nationale d'Armes transformée en Cité du design. Depuis son ouverture en octobre 2009, l'EPCC Cité du design, École supérieure d'art et design de Saint-Étienne (ESADSE, 350 élèves) est une plateforme d'enseignement supérieur, de recherche, de développement économique et de valorisation autour du design et de l'art. Le projet architectural de la Cité du design (environ 16 000m²) a été confié aux architectes Finn Geipel et Giulia Andi de l'agence LIN. Trois bâtiments réhabilités cohabitent avec deux réalisations contemporaines, dont la Platine qui accueille notamment un auditorium, deux salles d'exposition (1200m² et 800m²), une médiathèque et une boutique. La Tour observatoire complète cet ensemble et s'élève à 32 mètres pour offrir un panorama unique à 360° sur la ville et ses collines. Cette structure métallique a été le premier élément édifié sur le site de la Cité du design, comme un signal annonçant la transformation du site. La Platine, seul bâtiment nouveau, tient son nom d'un ensemble mécanique qui assure la percussion d'une arme

à feu. Son enveloppe, telle une peau, réagit aux changements climatiques et atmosphériques. Conçue comme un espace continu et tournée vers l'extérieur, la Platine stimule l'interaction avec les activités et les habitants du quartier Carnot.

Ancienne usine de production d'armes de guerre à partir de 1866, ce site, alors fermé au public, se réduisait à quelques éléments visibles depuis « la grand'rue » : la Grille, le Bâtiment de l'Horloge, les deux jardins de chaque côté de la Place d'Armes. Lieu symbolique de l'histoire industrielle de Saint-Étienne, ce grand site de production est très représentatif de l'architecture rationnelle du XIXe siècle. Derrière le Bâtiment de l'Horloge qui marque la frontière entre la partie administrative et la partie industrielle, s'étendent les anciens ateliers « les H » : vastes halles en forme de double H ou se trouvaient autrefois les chaînes de production. L'entrée de l'usine est marquée par la grille napoléonienne de 78m de long, rehaussée par deux aiglons impériaux.



Manufacture Impériale d'Armes - Saint-Étienne 1866 -1868 © Association ARCO, juin 2005



Cité du design - 2016 © Charlotte Pierot

10^e
 Biennale
 Internationale
 Design
 Saint-Étienne

La thema- tique de la 10^e Biennale

10^e
Biennale
Internationale
Design
Saint-Étienne

Working Promesse ■ les mutations du travail

Rencontre avec : Olivier Peyricot, directeur scientifique de la Biennale et directeur du pôle recherche de la Cité du design.

Comment se matérialisent aujourd'hui les mutations du travail ?

« En gérant et réalisant les tâches qui appartenaient habituellement à l'industrie, que ces tâches soient de la finition, de la mise en route ou de l'assemblage, je participe à la modification profonde du paradigme industriel. (...), comme si l'ouvrier des temps modernes ne boulonnait plus les pièces car il n'y avait plus d'ouvrier mais des machines à code barre qui alimentaient des camions à code barre qui me livrent les pièces du Lego généralisé à finir chez moi. L'ouvrier d'Ikêa c'est moi, la caissière d'Amazon c'est aussi moi. Et j'en suis aussi le publicitaire car l'injonction du «like» est systématique et se partage sur les réseaux. Ce costume de spécialiste mais aussi de travailleur à domicile, nous l'avons enfilé alors même que l'industrie mutait avec la révolution numérique, et que la diminution de la croissance comme autre grand facteur de changement bouleversait les projections d'un avenir radieux. Par exemple : lorsque je commande en ligne un achat et que j'effectue le paiement sur une interface dédiée, lorsque j'attends le texto de ma banque qui me permet de valider la procédure, lorsque je déballe et assemble tout ou partie de l'objet reçu en kit, un dimanche après-midi, que je gère à travers plusieurs applications la connexion de mon objet (...) Réserver un train comme un agent SNCF, enregistrer ses articles achetés comme une caissière, expertiser une situation sur un blog participatif comme un

ingénieur, financer une innovation comme un banquier sur kiss-kiss bb, booker son vacances comme un agent de voyage, manifester et s'engager dans des causes comme un activiste en signant des pétitions en ligne, évaluer comme un expert, installer comme un pro un ensemble d'applications sur son ordinateur, qui sont elles-mêmes des outils industriels, et bien sûr, héberger comme un hôtelier grâce à RBn'B. »

La Biennale 2017 s'installe au cœur de cette mutation. Elle sera l'occasion de dresser un bilan approfondi, d'ouvrir des perspectives alternatives, spéculatives et créatives à travers le regard singulier que porte le design de l'ère post-industrielle sur ce changement de société ».

Le travail, une définition

« Du labeur à l'œuvre... Et si c'était ça, l'avenir désirable du travail ? »

LABEUR vient du latin laborare « travailler, peiner » (cf. italien lavorare, catalan et espagnol laborar) d'où « exploiter, cultiver la terre » (cf. occitan laurar, laborar, catalan llaurar, espagnol labrar, portugais lavar), concurrençant dans les langues romanes, au sens de « travailler », operari (→ŒUVRE*), et évinçant, au sens de « cultiver la terre », arare (cf. roumain ara « labourer » ; → araire, arable, aratoire) ainsi que le verbe d'origine germanique gaaignier (→ GAGNER*) Laborare est dérivé de labor « peine, travail » que l'on rattache à labare « chanceler ; s'écrouler (sous une charge) », de labi (participe passé lapsus) « glisser », d'origine inconnue.

Les descendants français de la famille de laborare continuent le sens de « travail » (élaborer, collaborer et le récent collaboratif, laboratoire, laborantin), le plus souvent ardu (labeur, laborieux) ; autre travail pénible, celui de la terre, d'où labourer, qui élimine définitivement au XVIII^e s. labourer/labeurer au sens de « travailler », et labour, labourage, labeureur.

Un marin portugais, ayant acquis un domaine foncier, fut surnommé labrador « cultivateur » et laissa ce nom à la région découverte.

Le latin palus a donné les doublets pieu et pal (et ses dérivés empaler, palé, les plus techniques palée, palonnier, palplanche et palis [à l'origine de palissade et palisser, ainsi que du toponyme lapalisse]) ainsi que travail « dispositif pour ferrer les bœufs » — cette machine [tripalium] comprenant trois poteaux, comme l'instrument de torture du même nom à l'origine de travailler qui évoque d'abord le tourment, la douleur.

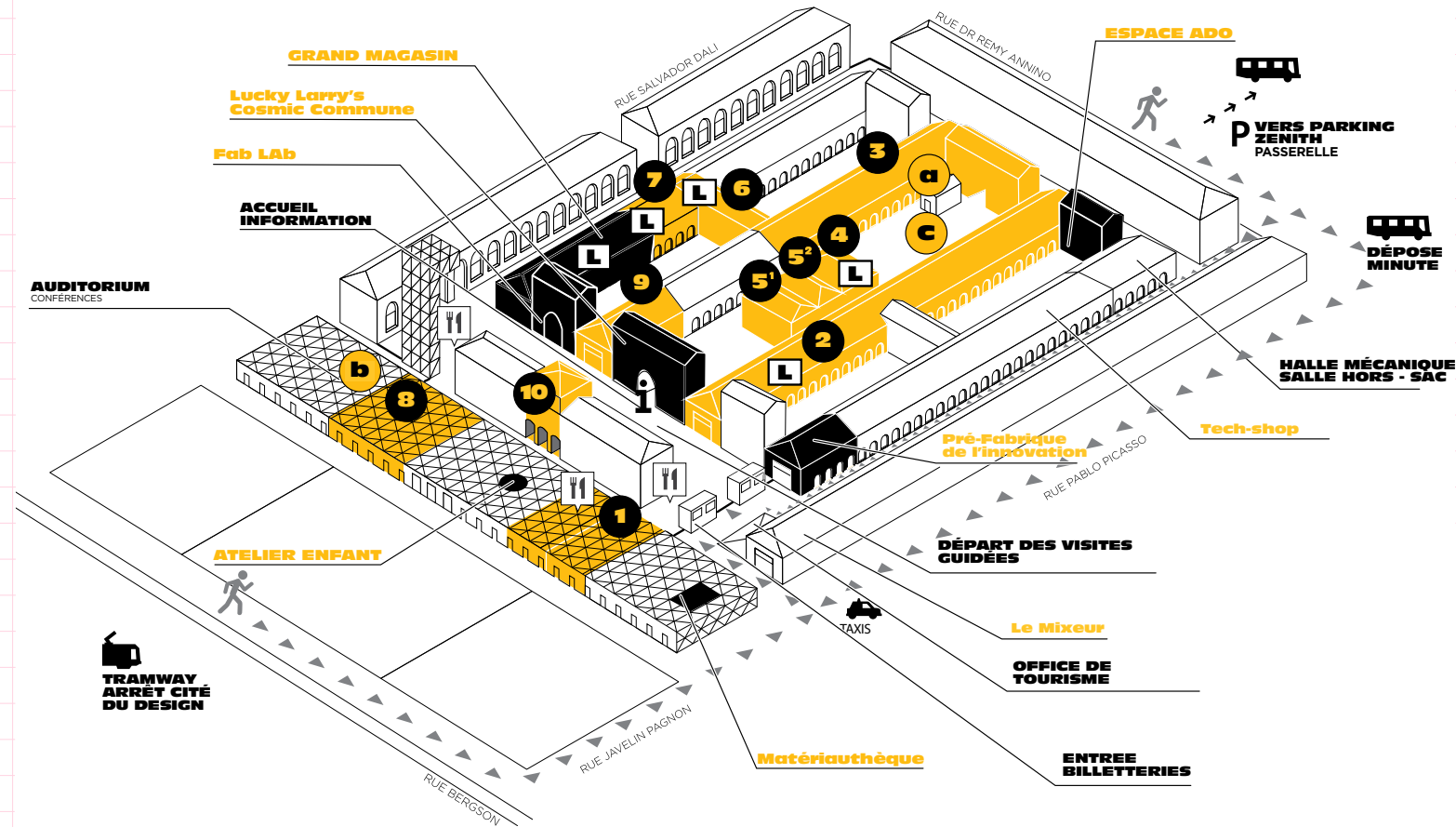
ŒUVRE, par contre, est issu du latin opera « travail, activité » (cf. roumain operă, italien opera, occitan, catalan, espagnol et portugais obra), pluriel de opus, operis « œuvre, ouvrage, travail », appartenant à la racine indo-européenne °op- désignant l'activité productrice et son résultat (cf. latin ops, opis « aide ; moyens, pouvoir » [→copie, copieux, opimes, opulent], sanskrit apas « travail », allemand üben « exercer »).

→ La famille latine a donné des mots en rapport avec l'activité humaine : manœuvre (→MAIN*), les doublets ouvrier (et ouvré, ouvrable, ouvraison, ouvrir et œuvrer) et opérer, ouvrier, opération, opératoire, interopérabilité (par l'anglais), téléopérateur, coopérer, office, officieux (« serviable » à l'origine), le verbe officier (et officiant), officier, les doublets officine et usine, les savants opus et opusculum et modus operandi. L'italien a fourni les termes de musique opéra et opérette. Œuvre entre dans la formation de noms composés courants comme chef-d'œuvre, hors-d'œuvre, main-d'œuvre, sous-œuvre et a produit désœuvré et ouvrage.

→ L'anglais a emprunté office (XIII^e s., que l'on retrouve dans box-office) et official (repassé en français, officiel, et emprunté alors par l'allemand offiziell, XVIII^e s.), officier « officier », operation (XIV^e s.) dont il a fait operational que nous avons adopté (opérationnel). L'allemand a pris Oper « opéra » (XVII^e s.), Offizier et Manöver (XVIII^e s.) ; l'italien, hors-d'œuvre et office « cuisine ».

Working Promesse

les mutations du travail



1 Best-of des métiers
Christophe Marchand

2 Panorama des mutations du travail
Pôle Recherche de la Cité du design

3 EXTRAVAILLANCE ≠ WORKING DEAD
Didier Fiuza Faustino, Alain Damasio, Norbert Merjagnan, Zanzibar

4 Design matrice
Pôle entreprise et innovation Cité du design

5-1 La gueule de l'emploi
Post Diplôme ESADSE, Rodolphe Dogniaux, Marc Monjou, Etudiants Du Cydre

5-2 Architecture du travail
Xavier Wrona, Manuel Bello Marciano

6 L'Expérience tiers-lieux - Fork the world
Yoann Duriaux et Les Tiers - Lieux

7 Cut & Care — A Chance to Cut is a Chance to Care
KVM (Ludovic Burel et Ju Hyun Lee)

8 Player Piano
Joseph Grima, Space Caviar

9 Demain c'est loin
Étudiants ESADSE

10 Human Cities_Challenging the City Scale/ Saint-Étienne 2017
Pôle Relations Internationales, Cité duedesign

Détroit ville invitée d'honneur

a FOOTWORK
Akoaki, Anya Sitota, Jean-Louis Farges
b OUT OF SITE
Public Design Trust
c SHIFTSPACE
Cézanne Charles

L Les Labos

10^e
Biennale
Internationale
Design
Saint-Étienne

Fiches Pédagogiques

Découvrir des métiers et leurs outils / Se familiariser avec l'environnement économique, l'entreprise / faire émerger des représentations des métiers. Reflétant la grande diversité des activités économiques et culturelles présentes sur le territoire, l'exposition best-of des métiers valorise des objets anonymes et les raisons pour lesquelles ils existent. En observant ces objets au plus près, cette fiche vous invite à découvrir 5 métiers et leur environnement, conditions de travail, équipement...



©BP Design

Démineur / euse

Plus efficace qu'un chien sur certains points de détection, le robot T-Rex peut détecter des vapeurs d'explosif grâce à un flair hors norme : 8 capteurs à ondes acoustiques de surface (SAW), 4 capteurs de fluorescence, et 2 microbalances à quartz. Le tout est placé dans une chambre de mesure de petite taille, et l'ensemble dans une valise que l'on peut transporter facilement pour faire des contrôles sur le terrain.

À l'usage des enseignants

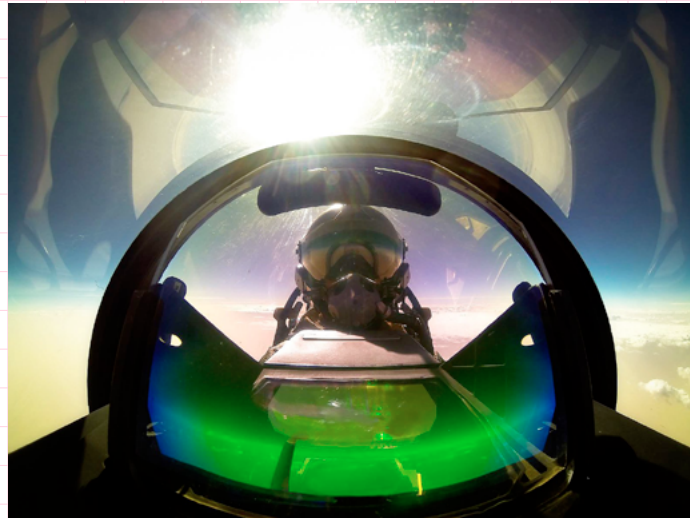
Ces fiches vous proposent des pistes de travail d'après une sélection d'expositions et de projets réalisés par le service médiation de la biennale. Elles sont classées par niveau de difficultés - pour les stagiaires- pour les employés - pour les cadres sup - comme un clin d'œil à l'univers du travail en mutation.

Pour les Stagiaires

1

Best-of des métiers

Commissariat : Christophe Marchand
Cité du design - exposition 1



© Escadron de Chasse 1/4 «Gascogne»

Pilote de chasse

Après la seconde guerre mondiale, l'aviation connaît un essor fulgurant. Les avancées techniques entraînent des contraintes de plus en plus fortes sur le corps des pilotes. Les équipements de vol vont alors connaître un énorme progrès. Le casque en cuir pour l'acoustique devient un équipement de protection vital pour le pilote.



©milemil

Footballeur / euse

La société Milemil, installée dans la Drôme, a été créée en 2014. Elle est la seule marque française de chaussures de football et de baskets (sneakers). Sa fondatrice a voulu mêler l'aspect tradition que représente le cuir à la technologie, la science et l'industrie que représente le sport. Toutes les chaussures Milemil passent par ses mains. Elle sélectionne et achète les matières. La fabrication est sous-traitée dans un atelier à Romans. Elle s'occupe ensuite de la vente, de la communication et de l'expédition.

10^e
Biennale
Internationale
Design
Saint-Étienne

Fiches Pédagogiques

À l'usage des enseignants
Ces fiches vous proposent des pistes de travail d'après une sélection d'expositions et de projets réalisés par le service médiation de la biennale. Elles sont classées par niveau de difficultés - pour les stagiaires- pour les employés - pour les cadres sup - comme un clin d'œil à l'univers du travail en mutation.

Pour les Stagiaires

1

Best-of des métiers

Commissariat : Christophe Marchand
Cité du design - exposition 1

10^e
Biennale
Internationale
Design
Saint-Étienne



© TOUTI TERRE

Agriculteur / trice

TOUTILO / Flore Lacrouts-Cazenave

Robot agricole qui pense au mal de dos lors de la cueillette, il facilite la vie des maraîchers : « Ma sœur Laurence est maraîchère à Rumilly. Je savais qu'il y avait un vrai besoin d'équipements adaptés aux petites surfaces. C'était le point de départ du projet » Toutilo est un autoporteur électrique polyvalent en terme d'usage avec un siège reconfigurable et ergonomique. Il permet à la fois de transporter des charges lourdes mais également de semer, planter, récolter et surtout désherber. Il est utilisé dans les serres tout comme en plein champ



© Marion Dubanchet Studio a'Graf

Chocolatier / tière

Depuis 1882, la Chocolaterie Weiss, implantée à Saint-Étienne, est l'une des plus anciennes chocolateries françaises. Elle crée du chocolat à partir de la fève du cacao et en fait des bonbons et tablettes. « Depuis 2016, la Chocolaterie Weiss a ouvert ses portes au public et à une forme de coproduction avec ses clients et ses amateurs de chocolat, ce qui pour moi est une façon de partager l'innovation. »



©Guyon, corbeille COMOD, design Elodie SAUGUES. Tous droits réservés - Labo des Clics

Agent de collecte des déchets

L'éducation au tri sélectif passe aussi par la rue. Face à une demande croissante du marché, Guyon a développé une gamme de corbeilles de tri dès son catalogue 2014.

COMOD est la corbeille de demain : elle favorise une démarche éco-citoyenne en faisant débiter le tri sélectif dans la rue grâce à son aspect ludique et à sa signalétique claire. Ainsi, chaque type de déchet a sa couleur : jaune pour le plastique, vert pour le verre et gris pour les déchets. Son système d'ouverture réduit le nombre de gestes nécessaires pour la vider, ce qui facilite le travail pour le personnel de la maintenance ou des espaces verts.

Pistes de travail

- À partir des métiers présentés ci-dessus : décrire en quoi consiste le métier, l'univers professionnel, conditions de travail / métiers féminins vs métiers masculins / choisir une profession et faire une fiche métier.

- À partir des outils et accessoires en lien avec les métiers : décrire les innovations / comment travaillait-on avant-après ? / quelles sont les mutations révélées par cette innovation / comment le projet préserve-t-il la sécurité, la santé... de son utilisateur ?

- À partir des objets présentés remplir le questionnaire suivant. En déduire ensuite le cahier des charges. Qui sont les utilisateurs de cet objet / à quoi sert cet objet / dans quel contexte peut-on trouver cet objet / comment décririez-vous cet objet (formes & couleurs & matériaux) / que racontent ces formes, ces couleurs, ces matériaux / sont-elles cohérentes (ou pas) avec la fonction, avec les utilisateurs / pourquoi ?

Fiches Pédagogiques

À l'usage des enseignants

Ces fiches vous proposent des pistes de travail d'après une sélection d'expositions et de projets réalisés par le service médiation de la biennale. Elles sont classées par niveau de difficultés - pour les stagiaires- pour les employés - pour les cadres sup - comme un clin d'œil à l'univers du travail en mutation.

Pour les Stagiaires

2

Panorama des mutations du travail

Commissariat : pôle recherche de la Cité du design
Cité du design - Exposition 2

10^e
Biennale
Internationale
Design
Saint-Étienne

Découvrir des espaces de travail et de nouveaux outils. Le bureau est un meuble et c'est aussi un lieu. Longtemps symbole du pouvoir, le bureau se fait aujourd'hui espace de travail décloisonné, open space, coworking, lieu d'interaction entre communauté au travail, télétravail et autres tiers lieux... L'impact du numérique a révolutionné l'organisation du travail, obligeant les entreprises à s'adapter. Le design, plus que concevoir un mobilier adéquat, va également contribuer à l'organisation du travail, « aux climats » et aux « outils ».

L'exposition *Panorama des mutations du travail* déroule un paysage des transformations possibles du travail et de ses nouveaux codes.

cette fiche vous invite à découvrir 5 métiers et leur environnement, conditions de travail, équipement...



Designer : Jean-Benoît Vetillard - Copyright : Allan Hasoo
Réalisation, production et installation de 14 unités de travail individuelles dans le cadre de la réhabilitation des Magasins Généraux de Pantin par l'agence BETC.

F1

Espace de travail individuel, zone de concentration. Cette typologie réemploie le mobilier actuel de l'entreprise ; 2 tables Less (dessinées par Jean Nouvel) sont posées l'une sur l'autre et servent à présent de structure à un rideau de chenille dessinant des courbes.



Designer : Jean-Benoît Vetillard - Copyright : Allan Hasoo
Réalisation, production et installation de 21 Fauteuils CAB dans le cadre de la réhabilitation des Magasins Généraux de Pantin par l'agence BETC.

CAB

Espace interprétable, hybride entre le canapé et le gradin, dans l'espace, toujours tourné vers le paysage urbain qui entoure le bâtiment.



Designer : Jean-Benoît Vetillard - Copyright : Allan Hasoo
Réalisation, production et installation de 8 espaces de travail "Baraques" dans le cadre de la réhabilitation des Magasins Généraux par l'agence BETC.

UNIT6

Espace de réunion, une bande opaque périphérique propose une intimité visuelle et sonore, tout en laissant circuler l'air et la lumière. Les matériaux employés (bardage bitumé, acier tropicalisé, chevron) font référence aux zones artisanales périurbaines, banales et brutales.

Fiches Pédagogiques

À l'usage des enseignants
Ces fiches vous proposent des pistes de travail d'après une sélection d'expositions et de projets réalisés par le service médiation de la biennale. Elles sont classées par niveau de difficultés - pour les stagiaires- pour les employés - pour les cadres sup - comme un clin d'œil à l'univers du travail en mutation.

Pour les Stagiaires

2

Panorama des mutations du travail

Commissariat : pôle recherche de la Cité du design
Cité du design - Exposition 2



©Stéphane Degoutin et Gwenola Wagon
Gwenola Wagon et Stéphane Degoutin Institut de Néoténie, 2017
Call center miniature, forêt tropicale et vidéos multi écrans, matériaux divers, 600 x 600 cm.

La carte blanche confiée à Gwenola Wagon et Stéphane Degoutin pointe ce qu'il y a de régressif dans un travail vidé de sens et où les individus errent l'âme en peine. Confrontés aux comportements étranges de ce zoo humain, nous en venons à nous demander si une fin probable du travail ne se cache pas derrière ces situations absurdes.



©Jennifer Hardel
Employer son temps, 2016 Calendriers subjectifs, feuilles A4 collées et pré-découpées, déchirées par l'utilisateur.

Jennifer Hardel réalise ici une représentation subtile du temps pour ceux qui ne travaillent pas. En déchirant le papier de façon aléatoire, ce calendrier échappe à une représentation rationaliste d'un temps organisé pour une société du travail. Apparaissent alors des prémices de formes organiques, aléatoires, imaginaires qui permettent de basculer ailleurs, dans un véritable temps à soi.

Pistes de travail

- A partir des projets présentés ci-dessus, décrire l'évolution des univers professionnels
- Du mobilier de bureau, à l'espace de travail, au bâtiment professionnel : comment l'organisation spatiale des espaces de travail tient-elle compte des salariés ? (Bien-être au travail, partage du travail, organisation, mutualisation des espaces, ergonomie du poste de travail, zone de plug-in...)
- imaginer l'espace de travail idéal pour la classe / les élèves

Fiches Pédagogiques

À l'usage des enseignants
Ces fiches vous proposent des pistes de travail d'après une sélection d'expositions et de projets réalisés par le service médiation de la biennale. Elles sont classées par niveau de difficultés - pour les stagiaires- pour les employés - pour les cadres sup - comme un clin d'œil à l'univers du travail en mutation.

Pour les Stagiaires

3

Design Matrice - l'ascension de l'entreprise

Commissariat : Cité du design Direction pôle entreprise et innovation
Cité du design - exposition 4

10^e
Biennale
Internationale
Design
Saint-Étienne

Découvrir des objets innovants récompensés par un prix d'excellence / la valeur ajoutée du design en entreprise

L'exposition *design matrice - l'ascension de l'entreprise* présente les produits primés de 20 entreprises régionales, nationales et internationales. Décernés par un jury de professionnels et d'experts, les prix du design récompensent des réalisations intégrant une démarche de design centrée sur les utilisateurs, l'innovation, la fonctionnalité, et inscrits dans un effort de développement durable. Plus qu'un style ou une époque, le design est une méthode de création qui s'impose progressivement sur le marché mondial comme facteur de différenciation.



©EASY DESIGN TECHNOLOGY
KIFFY / 360 - NP Innovation

Le monde d'après ne ressemblera pas à celui que nous connaissons. Nos modes de vie vont forcément évoluer favorablement vers plus de cohérence entre l'environnement et nos actes quotidiens. Se déplacer autrement, en privilégiant autant que faire se peut les modes doux, devient un acte citoyen en résonance avec les valeurs de plus en plus partagées de maîtrise et de modération de notre empreinte sur nos environnements de vie.



Étoile de l'Observateur du design 2017
OST PRO, chaussures de ski freeride / Think Think Design - Salomon SA

La chaussure de ski n'a cessé de se transformer en suivant l'évolution des pratiques et de la technologie car les sportifs de haut niveau, les coureurs et skieurs sont dans une recherche d'optimisation extrême du matériel. Celle-ci, très légère pour la pratique du freeride, facilite la marche avec un collier déverrouillable et un spoiler arrière intégré. La construction de la languette offre une grande ouverture de la chaussure et facilite le chaussage. Un tel produit de rupture a été obtenu grâce à des révolutions techniques lors desquelles la société et le designer évoluent ensemble.



Étoile de l'Observateur du design 2017
WIRE OVERSHIRT, FLOW TUNIC, gamme de vêtements producteurs d'énergie/DESIGN PERCEPT

L'usage d'appareils nomades est devenu non seulement courant, mais intensif. Ils ont parfois besoin d'être réalimentés en cours de journée. Cette gamme de vêtements d'avant-garde produit l'énergie adéquate. Des cellules solaires photovoltaïques de troisième génération (à base de silicium amorphe souple) sont intégrées dans le support textile et complétées par des éclairages OLED, qui n'exigent qu'une faible source d'énergie.

Fiches Pédagogiques

À l'usage des enseignants
Ces fiches vous proposent des pistes de travail d'après une sélection d'expositions et de projets réalisés par le service médiation de la biennale. Elles sont classées par niveau de difficultés - pour les stagiaires- pour les employés - pour les cadres sup - comme un clin d'œil à l'univers du travail en mutation.

Pour les Stagiaires

3

Design Matrice - l'ascension de l'entreprise

Commissariat : Cité du design Direction pôle entreprise et innovation
Cité du design - exposition 4

10^e
Biennale
Internationale
Design
Saint-Étienne



Étoile de l'Observateur du design 2017 - SOFTBAT / Cornilleau - Création d'Images

Issue du recyclage et de la valorisation de textiles usagés, la raquette de ping-pong a un manche que petits et grands ont bien en main et une surface pleine d'effets. Ses matériaux composites la destinent à l'extérieur. Ce sont les designers qui ont été chargés de moderniser l'objet culte en une raquette ultra-durable, entièrement en plastique, avec des couleurs vives et des matériaux originaux. Une matière dure assure la rigidité et une autre, plus souple, l'adhérence de la main et de la balle. C'est la première raquette éco-conçue du marché.



Étoile de l'Observateur du design 2017
BALAD / TRISTAN LOHNER DESIGN- FERMOB

Pour boire un dernier verre sous les étoiles, pour qui préfère l'air des lampions, la lampe polyvalente Balad dispose de deux formes de pieds auxquels se suspendre. Autonome, elle sort du jardin pour aller faire un tour à la plage. Robuste et étanche, elle reste toujours légère. Équipée d'ampoules LED et munie d'une batterie intégrée rechargeable, elle reste écologique.



Étoile de l'Observateur du design 2017 - CROSS BAG/David Blangis Innovative - SAS HUBIERE Remorques

Les profils polyvalents d'aujourd'hui veulent que leur remorque s'adapte à leur quotidien sans avoir à sacrifier beaucoup d'espace pour le rangement. Il leur faut donc une solution modulable qu'ils puissent utiliser dans leurs loisirs - pour transporter les vélos et les bagages -, dans le jardinage - pour transporter une tondeuse ou de l'outillage et des déchets verts -, dans les travaux - pour transporter les gravats - comme dans leurs autres activités. Avec un seul plateau, dont l'arceau est muni de bandes agrippantes, seuls les sacs varient. L'absence de ridelles permet une fixation rapide et, mise à nu, la remorque redevient plate et facile à ranger. Et comme elle est légère, la tracter consomme moins de carburant.

Pistes de travail

- À partir des projets présentés : montrer l'innovation / retrouver les domaines d'activités ou métiers qui participent à la conception de chacun d'entre eux
- À partir des termes suivants, déduire le rôle du design en entreprise : créateur de valeur, outil de créativité, outil d'innovation, valeur ajoutée...
- Choisir dans l'exposition 3 autres prix et les présenter
- À partir de la chaussure de ski Freeride, expliquer ce que l'on appelle l'innovation de rupture (changement de concept. Ex : l'iPhone a bouleversé le marché du téléphone portable et l'usage que l'on en avait. Cette innovation n'est pas obligatoirement technologique).

Fiches Pédagogiques



À l'usage des enseignants

Ces fiches vous proposent des pistes de travail d'après une sélection d'expositions et de projets réalisés par le service médiation de la biennale. Elles sont classées par niveau de difficultés - pour les stagiaires- pour les employés - pour les cadres sup - comme un clin d'œil à l'univers du travail en mutation.

Pour les Stagiaires

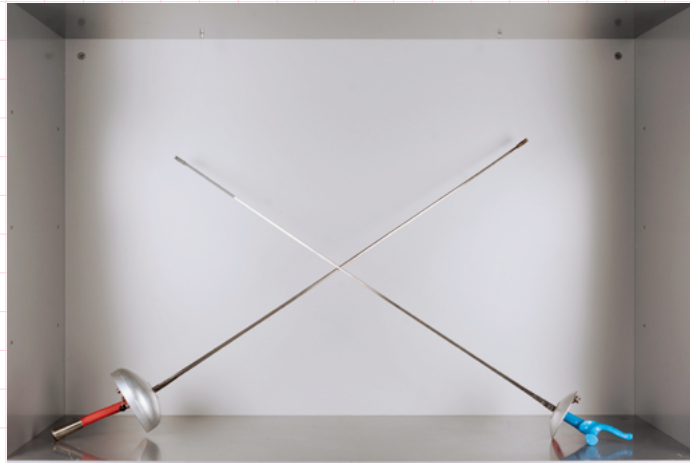
FOCUS

10^e
Biennale
Internationale
Design
Saint-Étienne

L'entreprise Blaise frère

Dès l'aube, alors que la ville est encore endormie, la forge retentit. Toc, toc, toc, les marteaux raisonnent sur les enclumes... les forgerons s'activent au rythme d'une musique bien rodée pour produire les meilleures lames. Depuis 120 ans, la Société Blaise Frères au Chambon-Feugerolles est le principal fabricant français de lames d'escrime haut de gamme pour épée, fleuret et sabre. L'élaboration des lames d'escrime forgées à la main, destinées pour l'essentiel à la compétition, requiert une trentaine d'opérations entre la chauffe du cylindre en alliage de départ, appelé maragin, constitué de différents métaux (nickel, cobalt, aluminium, etc.) et la lame finie.

L'équipe Blaise Frères détient un savoir-faire exceptionnel et incomparable dans une activité restée très manuelle. Le processus de fabrication est encore à ce jour complètement traditionnel et requiert de nombreuses opérations : forgeage, étirage, creusage, dressage, meulage, polissage, traitement thermique, etc...



© MezzoGrafik

Fiches Pédagogiques

À l'usage des enseignants

Ces fiches vous proposent des pistes de travail d'après une sélection d'expositions et de projets réalisés par le service médiation de la biennale. Elles sont classées par niveau de difficultés - pour les stagiaires- pour les employés - pour les cadres sup - comme un clin d'œil à l'univers du travail en mutation.

Pour les employés

1

Best-of des métiers

Commissariat : Christophe Marchand
Cité du design - exposition 1

10^e
Biennale
Internationale
Design
Saint-Étienne

Christophe Marchand, designer suisse, a souhaité montrer les savoir-faire industriels rhônalpin en regroupant dans une exposition des entreprises du territoire, leaders dans leur domaine de compétences : Petzl, Siléane, Fermob... Du processus de production jusqu'à l'objet fini, il questionne le design et comment il entraîne dès la production une relation entre l'objet et son utilisateur. Comment fabrique-t-on les objets (mode de production)? quelle sorte de moule leur donne un sens et une forme ? qu'est-ce que le métier de fabriquer / qui est aux commandes ? (savoir-faire) ? Quel est le statut de l'objet anonyme (outil) qui permet de fabriquer un objet de savoir-faire et d'identité ?



©Air Création

Installé en Ardèche depuis 1982, Air Création est aujourd'hui leader mondial sur le marché des ULM de type Pendulaire.

L'expérience de Création enrichie au fil des années, associée aux outils performants de CAO/DAO du bureau d'étude, permettent à l'entreprise de maintenir une avance technique incontestée. Un constant souci d'innovation a conduit au développement de modèles qui élargissent le domaine de vol des ULM pendulaires, leur confort et leur sécurité. Ainsi, le Tricycle Tanarg avec l'aile BioniX, fleuron de la gamme, équipé d'un système breveté de commande de configuration - Corset® (Brevet Air Création) - offre un agrément, un design et des performances à couper le souffle... !



©Labo des Clics - Fabrication de mobilier Guyon D.R.Guyon - soudeur à l'oeuvre

Depuis 1991, l'entreprise Guyon à Thiers, crée du mobilier urbain de tout style et tous matériaux. Guyon propose une gamme de 600 produits de mobilier dans un large éventail de couleurs et de matériaux, à savoir l'acier, l'inox, la fonte, l'aluminium, le bois et le béton.

« J'ai choisi ce produit, car concevoir pour l'espace public, soumis aux intempéries et aux usages intensifs, nécessite beaucoup d'exigences en réponse à ces contraintes. Le design présenté est très orienté pratique : c'est une approche d'un fabricant, très pragmatique, dont l'intuition économique pilote le projet ». Christophe Marchand, commissaire

Fiches Pédagogiques

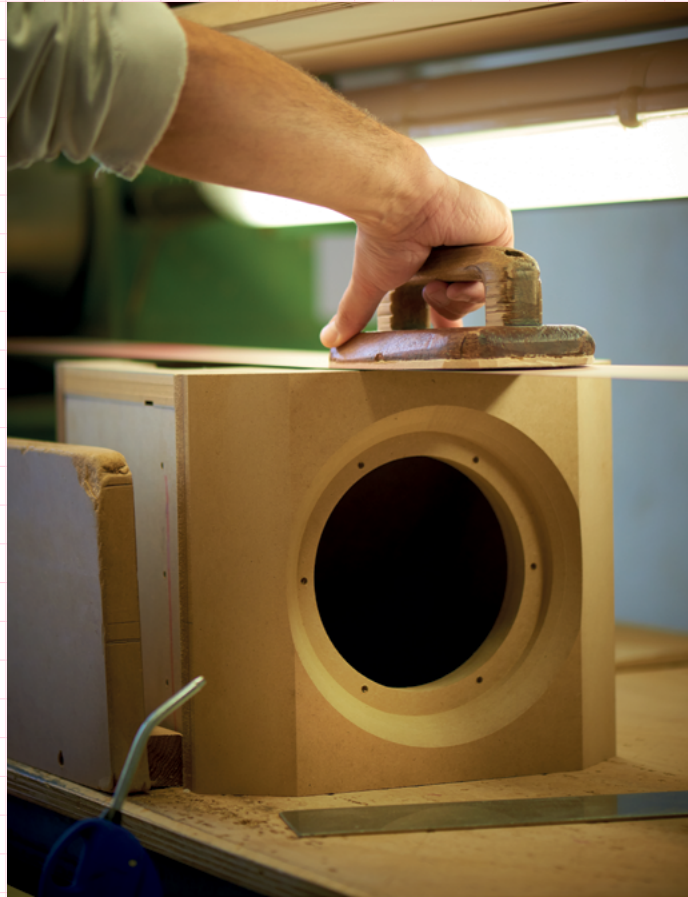
À l'usage des enseignants
Ces fiches vous proposent des pistes de travail d'après une sélection d'expositions et de projets réalisés par le service médiation de la biennale. Elles sont classées par niveau de difficultés - pour les stagiaires- pour les employés - pour les cadres sup - comme un clin d'œil à l'univers du travail en mutation.

Pour les employés

1

Best-of des métiers

Commissariat : Christophe Marchand
Cité du design - exposition 1



©Focal-Jmlab - L'Atelier Sylvain Madelon. - Tous droits réservés - All rights reserved

Installée depuis 1979 à Saint-Étienne, Focal fabrique des équipements acoustiques de référence sur des marchés aussi diversifiés que les enceintes hi-fi pour la maison, les casques audio, les haut-parleurs pour les voitures et les enceintes de monitoring. La base de leur ADN historique est une conjugaison de technologies, de mécanique, de matériaux nobles et de design. Ils repoussent les frontières du son pour proposer une expérience d'écoute unique.



Elia ©kalice

« Incontestablement une entreprise exemplaire, le designer est arrivé en 1991 ! Impossible de savoir qui de Petzl ou de l'escalade a été le moteur de l'évolution incroyable de cette discipline ». Le casque ELIA a été imaginé et développé pour répondre spécialement aux besoins des pratiquants. Son système de tour de tête innovant OMEGA (brevet Petzl) permet de le mettre en place et de le retirer, même avec une queue de cheval, tout en assurant un excellent confort.

Pistes de travail

- De l'origine des objets : à partir des projets ci-dessus, retracer l'histoire des objets / de la conception à leur mise sur leur marché
- Entre tradition et innovation : montrer l'apport du design dans les projets ci-dessus
- Savoir-faire traditionnels et évolution des modes de vie : souligner l'adéquation entre les savoir-faire et la production industrielle.

10^e
Biennale
Internationale
Design
Saint-Étienne

Fiches Pédagogiques

À l'usage des enseignants

Ces fiches vous proposent des pistes de travail d'après une sélection d'expositions et de projets réalisés par le service médiation de la biennale. Elles sont classées par niveau de difficultés - pour les stagiaires- pour les employés - pour les cadres sup - comme un clin d'œil à l'univers du travail en mutation.

Pour les employés

2

Panorama des mutations du travail

Commissariat : pôle recherche de la Cité du design
Cité du design - Exposition 2

10^e
Biennale
Internationale
Design
Saint-Étienne

Objets adaptés à de nouveaux comportements / comprendre les nouveaux modes de vie
Le design des objets peut être interprété d'après des grilles de lecture multiples. Qu'il s'agisse de répondre à des besoins fondamentaux, des désirs, d'optimiser des fonctions, intégrer de nouvelles technologies ou anticiper de nouveaux usages, le designer est un interprète créateur de codes. Que révèlent les objets de nos modes de vie ? De l'organisation de notre société ? Quels nouveaux comportements et nouveaux gestes apprenons-nous face aux nouvelles interfaces ?



Crédit photo Serge Lhermitte Serge Lhermitte Et Dieu créa la TPE, à la faveur d'une conjoncture plus porteuse. 2011-2016.

Serge Lhermitte transpose aux auto-entrepreneurs les réflexions de William Morris sur l'environnement de travail de celui qui œuvre, en envisageant un atelier mobile, utile et modeste pour auto-entreprendre. Ce module agit comme une opération critique, rejetant l'attitude nostalgique ou romantique des designers à l'endroit de la figure de l'artisan, mais aussi renvoie au comique institutionnel de l'appellation Toute Petite Entreprise.

Tandis que la production industrielle poursuivait son extension au cœur du foyer, simultanément se développaient les réseaux sociaux : l'individu producteur et gestionnaire de son image sociale, de ses techniques de soi. Il ne lui manque plus que le balai à selfies qui a la particularité de se tenir droit au milieu du salon comme celui de Mickey apprenti sorcier.

©KER Studio - Human haus Selfie Broom, 2016
Balai à selfie, barre métallique et plastique PC/ABS, h. 1.333 mm.



Le Workbed de Bless réinscrit dans l'espace architecturé ce qui relève de ces conduites poreuses et imperceptibles qui constituent dorénavant le quotidien de nombreux individus au travail : transformer son lit en bureau, comme laisser le bureau devenir une réserve d'intimité oisive.

©BLESS BLESS N°33 Workbed, 2007 Lit convertible en bureau, bois chêne métal, 270 x 100 x 76 cm.

Fiches Pédagogiques

À l'usage des enseignants
Ces fiches vous proposent des pistes de travail d'après une sélection d'expositions et de projets réalisés par le service médiation de la biennale. Elles sont classées par niveau de difficultés - pour les stagiaires- pour les employés - pour les cadres sup - comme un clin d'œil à l'univers du travail en mutation.

Pour les employés

2

Panorama des mutations du travail

Commissariat : pôle recherche de la Cité du design
Cité du design - Exposition 2

10^e
Biennale
Internationale
Design
Saint-Étienne



©Tega Brain, Surya Mattu / Tega Brain Unfit Bit, 2015 Tega Brain Unfit Bit, 2015 : Vidéo (1'47)s

Mi-auxiliaires de santé, mi-mouchards, les objets connectés portés (wearables) enregistrent et analysent notre activité physique (nombre de pas, distance parcourue, etc.) pour le meilleur et pour le pire. Tega Brain exploite la « bêtise » de ces capteurs pour dénoncer une gestion de la santé tournée vers le profit et basée sur l'auto surveillance et la sanction.



Error- Testes déformations vetes du travail © Bathilde Lebre, Lundja Medjoub, Marie Vernier-Lopin Erreur, 2016 Bleus de travail, tissu en coton, taille L

« Projet réalisé dans le cadre du workshop 'Travailler pour, travailler où...' de l'Ecole supérieure d'art et design de Saint-Étienne »
« Des actions de sabotage sont organisées au sein de l'entreprise Flu-bitex, les employés font entendre leurs revendications. Certains ouvriers décident volontairement de mal effectuer leurs tâches. De la chaîne de production sortent des produits non conformes à la vente : ils deviennent des objets manifestes. »



©lauriane carra / Lauriane Ciarra Le Rabibocheur, 2017
Entremetteur entre un appareil domestique et son utilisateur, acier et noyer massif, 197 x 100 cm

« Projet réalisé dans le cadre du workshop «Travailler pour, travailler où...» de l'Ecole supérieure d'art et design de Saint-Etienne »
La présence de machines chez soi induit irrémédiablement des conflits : pannes, utilisations intensives ou inappropriée, obsolescence ou lassitude, etc. Laurianne Ciarra s'interroge sur les relations extrêmes de l'utilisateur aux machines en proposant l'organisation d'une thérapie homme-machine qu'on espérera salvatrice.
(texte commissaire)

Pistes de travail

- A partir des projets présentés, identifier les nouvelles pratiques de travail / les nouveaux modes de vie
- Le design pour accompagner les mutations du travail : à partir des objets présentés, montrer la facilitation / l'innovation apportée par le design
- Du design d'objet au design critique : montrer comment les designers portent un regard critique sur les dérives des nouvelles technologies.

Fiches Pédagogiques

À l'usage des enseignants

Ces fiches vous proposent des pistes de travail d'après une sélection d'expositions et de projets réalisés par le service médiation de la biennale. Elles sont classées par niveau de difficultés - pour les stagiaires- pour les employés - pour les cadres sup - comme un clin d'œil à l'univers du travail en mutation.

Pour les employés

3

Cut & Care - a chance to cut is a chance to care

Commissariat : KVM — Ju Hyun Lee (Corée) et Ludovic Burel (France)
Cité du design - exposition 7

Bouleversé par la mondialisation, le monde du travail du XXI^{ème} siècle est en pleine mutation. La technologie numérique a provoqué un étirement des horaires de travail de 7/7 jours et 24/24h, rendant poreuse la frontière entre l'espace privé et professionnel. L'exposition *cut and care - a chance to cut is a chance to care* propose des outils et des accessoires pour permettre aux travailleurs de se couper (cut) de l'espace environnant, et, dans le même temps, de « prendre soin d'eux-mêmes » (care).



Qu'il s'agisse de lire, de consulter ses mails ou encore d'appeler sur son mobile, la coque en feutre de Tomoko permet de se couper physiquement de l'environnement afin de ne pas être dérangé et de ne pas déranger son voisin par ses activités cognitives et/ou communicationnelles.

© VIVERO OY Mottowasabi, Tomoko, Vivero Acoustic.

Tomoko- 4 & 5, height 4, Vivero, design Anna Salonen & Yuki Abe.



© Banana Things. ©Alfonso Herranz Studio Banana Things, Ostrich Pillow, 2012

La « politique de l'autruche », une technique de gouvernance commune aujourd'hui, trouve avec Studio Banana Things une actualisation littérale. Le studio conçoit des oreillers portables qui permettent à chacun de s'isoler de l'environnement de travail et/ou de voyage (d'un travail à l'autre) et de s'assouplir le temps d'une sieste (une image de l'actuel sujet lacanien ne préférant pas savoir ?).



©Labadie / Van Tour 2015 Chris Kabel, Office Party, 2015

Chris Kabel propose de se réapproprié l'environnement de travail et de le customiser gaiement. Il s'agit en effet de reconsidérer « l'esthétique d'administration » — également à l'œuvre dans l'art minimal et conceptuel des années 1970 — pour, précisément, l'exfiltrer, au moyen de filtres colorés.

10^e
Biennale
Internationale
Design
Saint-Étienne

Fiches Pédagogiques

À l'usage des enseignants

Ces fiches vous proposent des pistes de travail d'après une sélection d'expositions et de projets réalisés par le service médiation de la biennale. Elles sont classées par niveau de difficultés - pour les stagiaires- pour les employés - pour les cadres sup - comme un clin d'œil à l'univers du travail en mutation.

Pour les employés

3

Cut & Care - a chance to cut is a chance to care

Commissariat : KVM — Ju Hyun Lee (Corée) et Ludovic Burel (France)
Cité du design - exposition 7

10^e
Biennale
Internationale
Design
Saint-Étienne



En imaginant le fauteuil Dodo, Toshiyuki Kita a voulu traiter 3 symptômes de notre société : celui de la société informatisée (le bureau chez soi), celui du cinéma « chez soi » et enfin celui d'une société vieillissante. Le fauteuil Dodo est pivotant et s'incline de manière à être utilisé comme un lit.

Musée d'art moderne et contemporain de Saint-Étienne Métropole/
©Yves Bresson Toshiyuki Kita
Dodo, 1996



© Cappellini 2016. Picture: Stefano de Monte Joe Colombo Tube Chair, 1969

Dès 1969, Joe Colombo sanctionne dans un objet de design le passage d'une économie industrielle de la consommation à une économie post-industrielle de l'information. Ses « turbo-turbo-turbines », qui miment les blanchets d'une machine offset reproductrice, mutent en dynamique (quoique statique) sofa destinée à assurer la « reproduction des conditions de production » (Louis Althusser) du travailleur horizontal postmoderne.

Pistes de travail

- Parmi les projets présentés, repérer les « Cut » (se couper de son environnement) et les « Care » (prendre soin de) et décrire les bénéfices apportés. A partir de là, engager une réflexion sur le bien-être au travail et son évolution.
- Porosité entre l'univers professionnel et l'univers personnel : comment les nouvelles technologies nous libèrent et nous asservissent à la fois ?
- Travailler partout, tout le temps : les TIC (technologies de l'information et de la communication) sont-elles une émancipation des modèles traditionnels du travail ou une forme de sédentarisation qui fait émerger une nouvelle figure : le travailleur horizontal ?

Fiches Pédagogiques

À l'usage des enseignants

Ces fiches vous proposent des pistes de travail d'après une sélection d'expositions et de projets réalisés par le service médiation de la biennale. Elles sont classées par niveau de difficultés - pour les stagiaires- pour les employés - pour les cadres sup - comme un clin d'œil à l'univers du travail en mutation.

Pour les employés

4

Si automatique

Commissariat : Eric Fache

Cité du design - site manufacture H Sud

FOCUS ROBOTS

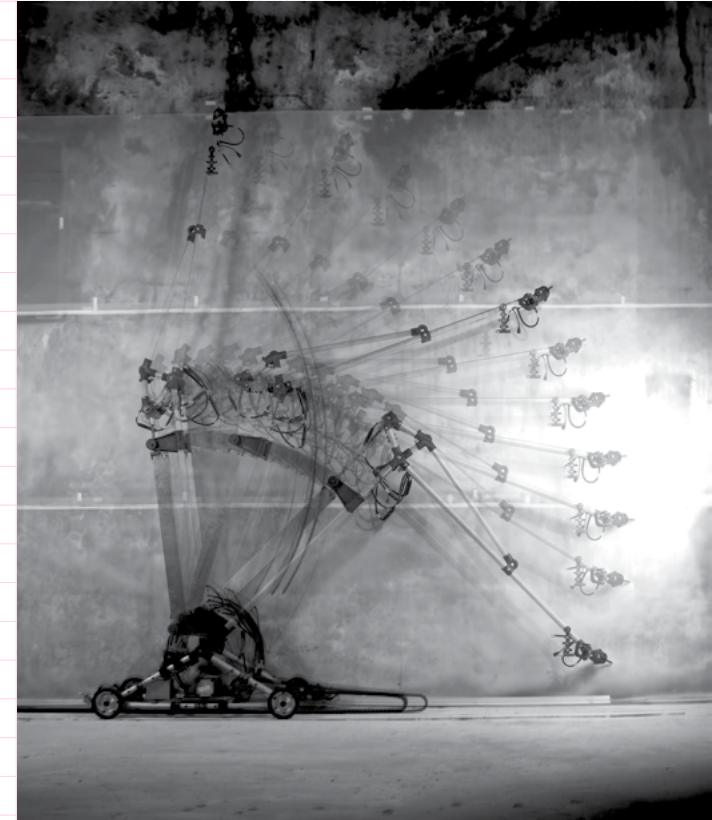
10^e
Biennale
Internationale
Design
Saint-Étienne

Source de détestation, de fascination, d'étonnement et aussi d'enthousiasme, les machines s'invitent massivement dans nos quotidiens de travail. Arrivées il y a 200 ans à l'ère de l'industrialisation, les machines et les usines remplacent les petits ateliers et les artisans. Le travail se divise, les machines se perfectionnent et l'ouvrier se retrouve asservi à la machine. Le débat n'est pas nouveau et revient aujourd'hui avec la robotisation et l'intelligence artificielle. Les robots vont-ils détruire des milliers d'emplois ? Des 1ers automates de Vaucanson à l'intelligence artificielle, comment ces machines nous donnent-elles aujourd'hui les moyens de nous émanciper ? Quel mode de collaboration pouvons-nous établir avec elles ?



Tous droits réservés Guyon Make machine not war

Homme et machine dans les ateliers Guyon, fabricant français de mobilier urbain



© Guillaume Crédoz - THEOBESSIVEDRAFTER (TOD) 2.0 / Guillaume Crédoz & Nareg Karaoghlanian

Photocomposition montrant l'amplitude mouvement du bras robot qui peut atteindre 3.5m de haut.

Épaule, coude, poignet sont articulés et guident la mine qui trace. Le robot est autonome et 'choisit' ce qu'il représente et comment il le fait.

Fiches Pédagogiques

À l'usage des enseignants
Ces fiches vous proposent des pistes de travail d'après une sélection d'expositions et de projets réalisés par le service médiation de la biennale. Elles sont classées par niveau de difficultés - pour les stagiaires- pour les employés - pour les cadres sup - comme un clin d'œil à l'univers du travail en mutation.

Pour les cadres Sup

1 Panorama des mutations du travail

Commissariat : pôle recherche de la Cité du design
Cité du design - exposition 2

10^e
Biennale
Internationale
Design
Saint-Étienne

À l'ère du tout digital, nos activités professionnelles et nos loisirs s'entremêlent. Appelé digital labor, (travail digital et non pas numérique), il désigne nos activités quotidiennes sur les réseaux sociaux, nos objets connectés ou les applications mobiles. Chacun de nos clics, post, like, tweet crée des datas exploitables par les algorithmes. Ces « traces » sont ensuite monétisées à des régies publicitaires. Le chapitre digital labor de l'exposition *Panorama des mutations du travail*, dévoile les processus à l'œuvre dans ce nouveau monde du travail numérique.



Copyright : Louise Drulhe / Crédit photo : Marie Genin / Critical Atlas of The Internet, 2015-2016 Louise Drulhe

Les hypothèses de description d'internet de la designer graphique Louise Drulhe mettent en lumière la manière dont celui-ci, manifestation métaphysique de la mondialisation, reconfigure notre compréhension du temps, des distances, des espaces, des lieux et des symboles.



©Juliette Gelli / Juliette Gelli Antenna, a tribute to Mr Yagi, 2014 Antenne universelle et directionnelle à orienter, plastique injecté, électronique imprimée : antenne « patch » et variateur de puissance d'émission, 23 x 13 x 6 cm.

Le WiFi modifie l'intimité de nos habitats : il nous permet la connexion permanente au reste du monde, à chaque instant, pour chacun (enfants compris) et bouleverse nos habitudes et notre culture domestique. La famille est alors totalement ouverte au monde numérique, en même temps qu'elle fonctionne sur le modèle d'un noyau intime. Juliette Gelli propose alors de réinventer le geste pour reprendre en main cet espace domestique en exerçant sur le système du WiFi des expériences et des actions réversibles comme sources d'un nouvel apprentissage.



©Zebra Technologies / Zebra Technologies WT6000 et RS6000, 2016
Bague scanner et terminal portatif Android multimode

Solution portative Zebra Technologies (WT6000 + RS6000) Les solutions 100% mains libres augmente la mobilité des opérateurs, et la productivité avec la première famille de terminaux portables développée sous Android et s'appuyant sur Zebra Mobility DNA. Comparées aux terminaux portables traditionnels, uniquement basés sur la commande vocale, la nouvelle solution multimodale de Zebra assure une amélioration de 15 % de la productivité et une baisse de 39 % du nombre d'erreurs.

Fiches Pédagogiques

À l'usage des enseignants
Ces fiches vous proposent des pistes de travail d'après une sélection d'expositions et de projets réalisés par le service médiation de la biennale. Elles sont classées par niveau de difficultés - pour les stagiaires- pour les employés - pour les cadres sup - comme un clin d'œil à l'univers du travail en mutation.

Pour les cadres Sup

1

Panorama des mutations du travail

Commissariat : pôle recherche de la Cité du design
Cité du design - exposition 2

10^e
Biennale
Internationale
Design
Saint-Étienne



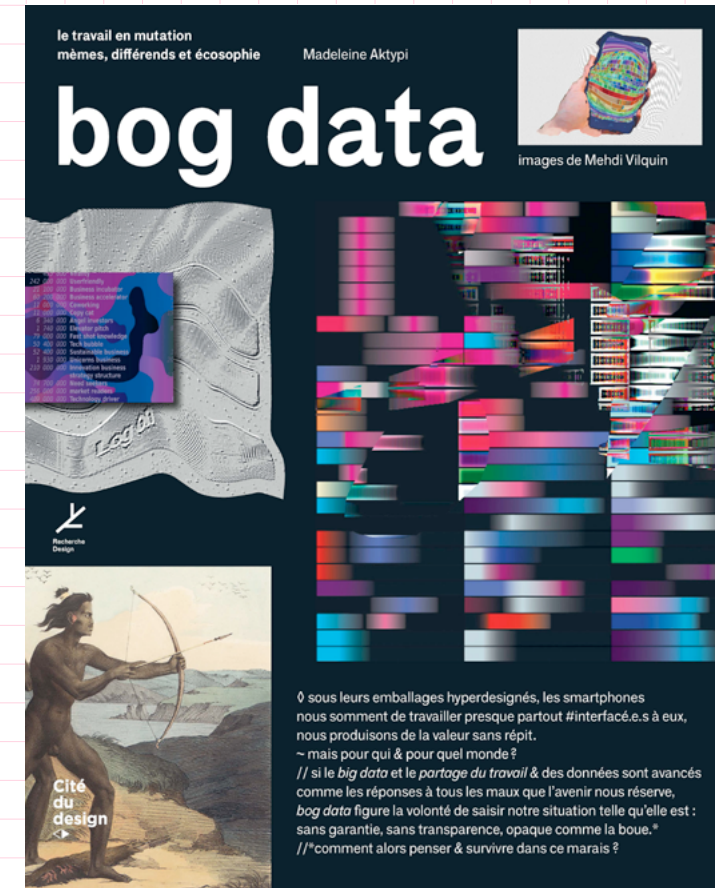
©Sam Meech CC Sam Meech Punchcard Economy, 2014 Bannière, tricotage numérique sur tricoteuse domestique, réalisée à l'aide de données numériques d'heures de travail, 500 x 300 cm.
Time and Motion - Transmediale '15, Berlin

Sam Meech collisionne des éléments-clés de l'histoire du travail : la carte perforée signe l'arrivée de l'automatisation et de la programmation ; le recours à la tricoteuse suggère l'invasion de la productivité dans la sphère domestique ; enfin, les données collectées contredisent totalement l'idéal de la division journalière « 8h de travail/8h de loisirs/8h de repos ».



© IRREVERENCE FILMS WORLD BRAIN de Stéphane Degoutin & Gwenola Wagon, @ Irrévérence Films 2015

« World Brain propose une excursion à travers différentes formes de folklore : data centers, magnétisme animal, l'internet comme un mythe, la vie intérieure des rats, comment réunir un réseau de chercheurs dans la forêt, comment survivre avec Wikipédia, comment connecter les chatons et les pierres... »



Couverture de l'essai Bog Data de Madeleine Aktypi et Mehdi Vilquin sous la direction de la Cité du design

Les frontières entre détente et travail s'effacent. Travailleur ou citoyen hyper connectés, nous générons des générations Big datas susceptibles de devenir de la valeur commercialisable. Certaines assurances s'appuient déjà sur les données des bracelets connectés pour surveiller l'hygiène de vie de leurs clients. A partir de ce constat, l'artiste Jennifer Lyn Monroe refuse d'être un « data esclave » et anticipe le phénomène en faisant de sa propre personne une entreprise.

◊ sous leurs emballages hyperdesignés, les smartphones nous sommes de travailler presque partout #interfacé.e.s à eux, nous produisons de la valeur sans répit.
~ mais pour qui & pour quel monde ?
// si la big data et le partage du travail & des données sont avancés comme les réponses à tous les maux que l'avenir nous réserve, bog data figure la volonté de saisir notre situation telle qu'elle est : sans garantie, sans transparence, opaque comme la boue.*
// comment alors penser & survivre dans ce marais ?

Fiches Pédagogiques

À l'usage des enseignants
Ces fiches vous proposent des pistes de travail d'après une sélection d'expositions et de projets réalisés par le service médiation de la biennale. Elles sont classées par niveau de difficultés - pour les stagiaires- pour les employés - pour les cadres sup - comme un clin d'œil à l'univers du travail en mutation.

Pour les cadres Sup

2

La gueule de l'emploi

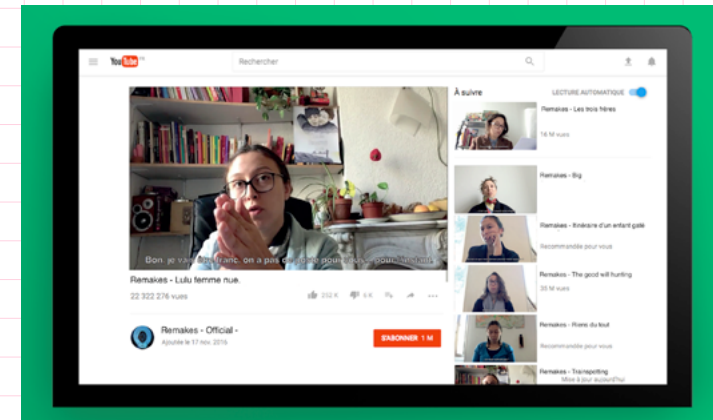
Commissariat : CyDRE / Cycle Design
Recherche de l'École supérieure d'art et de design de Saint-Etienne
Cité du design - exposition 5.1

Avoir (ou pas) la gueule de l'emploi ? Il y aurait -il un physique pour un métier ? Un genre ? Sommes-nous destinés à un emploi particulier en fonction de nos origines sociales, géographiques ?... L'exposition La Gueule de l'emploi présente des fictions, des scénarios dont les pièces ont été produites pour la Biennale par les étudiants du Post Diplôme de l'École supérieure d'art et de design de Saint-Etienne.



Version Beta du Logiciel Opus Faciem © Camille Chatelaine

Plateforme qui génère des profils de candidats idéaux pour le recruteur. Mais en réalité, le candidat idéal n'existe pas ; c'est le portait d'un monstre qui apparait.



Remakes, 2017 © Camille Lamy

Remakes, 2017

Camille s'auto-film. Elle rejoue dans son appartement des scènes d'entretiens d'embauches issu de films populaires. Elle endosse tous les rôles, recruteurs, employeurs, demandeurs d'emplois. La dramédie de l'entretien s'amplifie à chaque maladresse et sur-jeu de cette actrice improvisée, qui finalement documente sa propre inexpérience. A la manière des youtubers elle documente à la fois son propre apprentissage et sa critique. Elle nous donne à voir tous les stigmates et clichés qui habitent ces pratiques de l'entretien.



© Lorène Ceccon

Être positif, de bonne humeur, en bonne santé, et de « belle gueule » sont les conditions obligatoires pour correspondre à la terrifiante « âme de l'entreprise ». Pour autant, s'il faut nier le caractère physiologique, individuel et inconstant de l'humeur, l'époque est à sa désinhibition : sur les réseaux sociaux, la préoccupation psychologique est devenue un phénomène de masse.

Par définition, un sas un petit vestibule entre deux portes servant à éviter une communication directe. Le sas (système d'adaptation social) s'inspire des programmes Pôle Emploi automatisés actuels. Promouvant un certain idéal de l'humeur sans dialogue possible, l'installation souligne l'hypocrisie d'une normalisation de l'humeur face au malaise généralisé d'une société où le travail se raréfie.

Fiches Pédagogiques

À l'usage des enseignants
Ces fiches vous proposent des pistes de travail d'après une sélection d'expositions et de projets réalisés par le service médiation de la biennale. Elles sont classées par niveau de difficultés - pour les stagiaires- pour les employés - pour les cadres sup - comme un clin d'œil à l'univers du travail en mutation.

Pour les cadres Sup

2

La gueule de l'emploi

Commissariat : CyDRE / Cycle Design
Recherche de l'École supérieure d'art et design de Saint-Etienne
Cité du design - exposition 5.1

10^e
Biennale
Internationale
Design
Saint-Étienne



© Marie-Emilie Michel /

Antisèches pour entretiens d'embauche.
Montre qui dissimule des conseils pour réussir son entretien.



©Elizabeth Hale Tampons encresurs, 2017

Travailler est un des droits fondamentaux de l'être humain. Cependant, à travers le monde, des personnes en situation irrégulière, c'est-à-dire sans papiers ou en attente d'une réponse à une demande d'asile, se voient dépourvoir de ce droit. Ce sont les travailleurs de l'ombre, les invisibles, la France qui se lève tôt, ceux travaillant de nuit ou tôt le matin, dans des conditions précaires. Ces personnes travaillent au black ou ils cotisent grâce à des faux papiers, la carte de séjour d'un ami ou un employeur qui ferme les yeux. Envahis par la peur d'être démasqués, ils vivent le visage caché dans une crise identitaire. Ces recherches se concentrent à la fois sur cette notion d'identité cachée ou empruntée mais aussi sur les droits des travailleurs sans papiers. Le chapitre consacré au travail illégal dans le code du travail est aussi parlant que l'histoire des travailleurs immigrés. Le visage caché, ces travailleurs sont-ils sans voix? Quelle place pour les travailleurs sans papiers dans la lutte des travailleurs? À travers le monde, les inégalités de conditions de travail et de salaire sont de plus en plus importantes. Peut-on envisager un monde avec une libre circulation des travailleurs et un SMIC universel?



©Daria Ayvasova - Bullshit game, 2017

Anthropologue David Graeber accuse notre système de créer des « jobs à la con » privés de sens. Dans le sillage de cette hypothèse, Yves Smith, auteur du blog Naked Capitalism, affirme que l'effort majeur de l'exercice capitaliste consiste en la recherche et la création de travailleurs à exploiter. Aujourd'hui, la question des conditions du travail est une pomme de discorde entre le patronat et le salariat. BullshitGame explore ce terrain de négociation.

Pistes de travail

- A partir des projets présentés ci-dessus, observer les modes de recrutement (CV anonyme, face à face avec le recruteur, bureau de recrutement...)
- L'emploi et la terminologie : gueule de l'emploi, profil, chasseur de tête
- « Gueule » de pompiste, de mineur, gueule de flic : retrouver des gueules types dans la littérature, la photo, le cinéma... (le film Tchao Pantin, Germinal d'Emile Zola, les portraits de Richard Aveydon...)

Fiches Pédagogiques

À l'usage des enseignants
Ces fiches vous proposent des pistes de travail d'après une sélection d'expositions et de projets réalisés par le service médiation de la biennale. Elles sont classées par niveau de difficultés – pour les stagiaires- pour les employés – pour les cadres sup – comme un clin d'œil à l'univers du travail en mutation.

Pour les cadres Sup

3

Player Piano

Commissariat : Space Caviar (Joseph Grima, Simone Niquille, Giulia Finazzi, Sofia Pia Belenky, Jakob Skote, Nicci Yin)
Cité du design – exposition 8

10^e
Biennale
Internationale
Design
Saint-Étienne

Plongé dans un paysage futur indéfini, Joseph Grima explore une nouvelle réalité et entraîne les visiteurs sur l'île d'Abraxa. Cette île est une projection dans le futur, la représentation d'un lieu utopique où il n'y a plus de travail, et qui porte les idées de la construction d'une nouvelle nation. Rêver le futur nous conduit à imaginer un monde utopique, fantasmé... mais cela peut aussi être une source d'inquiétude et créer des polémiques. Cette île sur laquelle « le seul progrès est celui qui élimine le labeur », nous conduit à nous questionner sur des notions de consommation, de citoyenneté, de préoccupations environnementales, sociales et politiques.

Conçue sur 3 niveaux, les écrans montrent des exemples peu habituels mais importants en lien avec l'histoire du travail, de l'humanité et de la technologie.

Vidéo 1

Les Fabriques de la Famine (Famine follies) : Une série de pavillons ornementaux, de fabriques de jardins et d'infrastructures disséminés dans une région rurale d'une grande beauté naturelle et dont la plupart ont été abandonnés.

L'une des conséquences les plus méconnues de la Grande Famine de 1845-49 a été l'instauration de cet ambitieux programme de construction d'envergure nationale. À l'époque, la société considérait qu'il était inacceptable d'être rémunéré sans travailler. Mais le fait d'embaucher des déshérités pour travailler sur des projets utiles aurait privé d'autres ouvriers de leurs emplois. Un programme de construction fut créé pour résoudre cette problématique. Des ouvriers furent embauchés pour construire des dizaines de structures architecturales raffinées mais dénuées d'utilité, des routes reliant des points aléatoires et des appointements au milieu des tourbières. Plus tard, ces structures furent connues sous le nom "Fabriques de la Famine" dans la culture de l'île.

Vidéo 2

Fordlandia : Une ville industrielle préfabriquée bâtie par l'industriel américain Henry Ford en 1928 et conçue pour abriter 10 000 ouvriers. Son objectif était double : fournir une source d'approvisionnement en caoutchouc pour les activités industrielles d'un grand constructeur automobile, et proposer un nouveau modèle global pour le monde de l'industrie et du travail.

La mise en place du projet fut efficace. Les activités se déroulant en pleine jungle, sur un site riche en caoutchoutiers mais uniquement accessible par voie fluviale, le constructeur automobile chargeait deux navires marchands – Lake Ormoc et Lake Farge – pour fournir tout l'équipement dont la ville pouvait avoir besoin, allant des poignées de porte au château d'eau. Afin de peupler cette zone, plusieurs bureaux furent ouverts dans les villes avoisinantes. Attirés par la promesse de bons salaires, des ouvriers des États voisins ne tardèrent pas à répondre. Mais très vite, les habitants se lassèrent de la nourriture étrangère qu'ils étaient forcés de manger. Suite à une révolte dans la cafétéria de la ville, les directeurs et le cuisinier de la ville furent chassés dans la jungle par les ouvriers.

Vidéo 3

Cromford – Filatures de coton d'Arkwright : Vestiges de la première filature de coton mondialement connue.

La filature de Cromford, fondée par un entrepreneur industriel local en 1771, a représenté un tournant majeur dans l'histoire de la production industrielle. Parallèlement au water frame, une machine à filer qui utilisait l'énergie supplémentaire d'un moulin à eau, le secret de l'efficacité phénoménale de l'usine résidait dans l'utilisation de la lumière électrique, qui pour la première fois effaçait la distinction entre le jour et la nuit. L'usine fut le premier site de production à fonctionner sans interruption 24 heures sur 24. Les 200 ouvriers de l'usine étant trop nombreux pour être hébergés localement, le propriétaire construisit des logements à l'attention de la main-d'œuvre arrivant de l'extérieur, donnant ainsi naissance à ce qui fut probablement la première ville industrielle. La plupart des employés étaient des femmes et des enfants, dont les plus jeunes étaient âgés de sept ans. Plus tard, l'âge minimum passa à dix ans et les enfants bénéficièrent de six heures d'enseignement par semaine afin d'être en mesure de gérer la tenue des registres, une activité dont leurs parents analphabètes ne pouvaient se charger.



©Space Caviar ROAD TO ABRAXA, DUSK / Joseph Grima

Pistes de travail

-Quels relations le design entretient-il avec l'utopie ? (Améliorer la qualité de vie des êtres humains, l'espoir dans le progrès technique, mettre le beau à la portée de tous, démarche d'innovation sociale, écologique, le design comme outil d'anticipation...)

- La fin du travail : dans l'Utopie, publié en 1516, l'écrivain anglais Thomas More invente une île où chacun est assuré de recevoir les moyens de vivre sans travailler. Montrer comment l'Utopie rejoint des questions de sociétés actuelles (fin du travail, salaire universel...)

- Le design social ou collaboratif : Victor Papanek et le « good design » / Enzo Mari et son projet Autoprogettazione, Gaetano Pecce et l'artisanat vs l'industrie, Walter Gropius et le mouvement du Bauhaus...à partir des designers ci-dessus, montrer comment le design s'inscrit comme acteur de la réflexion et de l'organisation de la société

Fiches Pédagogiques

À l'usage des enseignants

Ces fiches vous proposent des pistes de travail d'après une sélection d'expositions et de projets réalisés par le service médiation de la biennale. Elles sont classées par niveau de difficultés – pour les stagiaires- pour les employés – pour les cadres sup - comme un clin d'œil à l'univers du travail en mutation.

Pour les cadres Sup

Extravaillances ≠ Working Dead

Commissariat : Alain Damasio, Norbert Merjagnan (écrivains, auteurs de science-fiction) et invité spécial : le collectif Zanzibar

Co-commissariat et scénographie : Didier Fiuza Faustino (artiste et architecte, France-Portugal)

Site Cité du design

FOCUS SUR LE DESIGN ET LA SCIENCE FICTION

10^e
Biennale
Internationale
Design
Saint-Étienne

Le design et la science-fiction se sont toujours influencés l'un l'autre. La science-fiction, comme le design, projette des mutations de société. Les mondes imaginaires dans lesquels elle nous fait voyager se matérialisent toujours au travers d'univers, d'objets et de scénarios inédits, dans la plupart des cas futuristes. L'exposition Extravaillance/working Dead expose 5 situations de travail.

L'avenir du travail ne s'annonce-t-il pas comme un jovial centre de tri, algorithme par le ballet de robots floraux de bureau ? Les plantes décident ici des animaux en quête d'un poste : 80 % seront reversés à la RUE (Resource Universelle d'Existence). Ouvrez grandes vos oreilles si vous voulez passer les portes...

02. ZONE « E » écoute collective

Tu es là ? Parfait. Tu es merveilleux. Tu es là parce que tu as réussi ton insertion dans la société, et haut la main. Bravo. Maintenant, après l'insertion, il faut que tu penses over-sertion. Ne pas rester avec les autres, mais monter au-dessus des autres. Et tu t'es enfin décidé à entreprendre cette ascension. Nous allons la faire ensemble.

03. ZONE « X » 15 casques

Neuf auteurs vivants de science-fiction francophone vous livrent à fleur d'oreille leur vision singulière de l'avenir du travail, poétiquement... ou prosaïquement. Allongez-vous, chaussez le casque... et let's take a work on the wild side... Neuf f(r)ictions sur l'avenir du travail.

04. ZONE « V » 2 discours de chaque côté, écoute collective/ syndicats vs travailleurs

Tout tourne autour d'une; une table ! Dans un sens, table rase : on y perd son emploi, ne reste plus qu'à demander très vite assistance à une borne multisyndicale ! En sens contraire, c'est roue libre : la société WELCOME se porte si bien... On y entend râles et prières des actionnaires à la grand-messe du rapport annuel et l'on sent l'odeur du Nasdaq au petit matin...

05. ZONE « W » 8 assises / 8 casques / 8 objets

Huit objets expressifs du travail en 2017 – dont cinq issus de designers contemporains – ont été expédiés dans le futur, en l'an 2217 pour être soumis au regard de sociologues. À travers leurs commentaires, captés par le réseau InterTime, vous allez entendre en creux ce que va devenir le travail dans 200 ans... et ce que l'on comprend du nôtre à cette lointaine époque !

06. ZONE « D » écoute collective

À travers l'exploration tous azimuts d'entretiens et de films sur le travail, de documentaires, de répliques, de bruits live et de créations radio, Floriane Pochon nous livre un collage sonore qui laisse entendre les bruissements du travail qui vient.



© Didier Fiuza Faustino

Fiches Pédagogiques

Le Travail

Cette bibliographie a été réalisée à partir des documents présents dans les bibliothèques de Saint Etienne.

Elle ne vise pas à l'exhaustivité ; elle est, en quelque sorte, une proposition.

-

Bibliographie

10^e
Biennale
Internationale
Design
Saint-Étienne

FILMS (documentaires et fictions)

Baichwal, Jennifer. *Edward Burtynsky, paysages manufacturés*
2006

Brize, Stéphane. *La loi du marché* [avec Vincent Lindon]
2015

Bruneau, Sophie & Roudil, Marc-Antoine. *Ils ne mouraient pas tous mais tous étaient frappés*
2005

Cantet, Laurent. *Ressources humaines* [avec Jalil Lespert]
1999

Carles, Pierre & Coello, Christophe & Goxe, Stéphane. *Attention danger travail*
2004

Chaplin, Charles. *Les temps modernes / Modern times*
1936

Cros, Didier. *La gueule de l'emploi*
2012

Farocki, Harun. *Rien sans risque*
2004

Geyrhalter, Nikolaus. *Notre pain quotidien*
2007

Groupe Medvedkine. *Les groupes Medvedkine : 1967 - Besançon - Sochaux - Santiago du Chili - 1973*
1967-1973, coffret Montparnasse éditions

Jia Zhang Ke. *Useless*
2007

Joulé, Luc et Jousse, Sébastien. *C'est quoi ce travail ?*
2015

Kunvari, Anne. *Il était une fois le salariat*
2006

Le Masson, Yann. *Kashima paradise*
1971

Le Roux, Hervé. *Reprise*
1997

Malle, Louis. *Humain trop humain*
NEF, 1974

Maysles, Albert & David. *Salesman / Le vendeur de bibles*
1969
Meissonnier, Martin. *Le bonheur au travail*
2014

Moutout, Jean-Marc. *Violence des échanges en milieu tempéré* [avec Jérémie Rénier]
2004

Portron, Jean-Loïc & Kessler, Gabriella. *Brad-dock America*
2011

Moulet, Luc. *La comédie du travail* [avec Sabine Haudepin]
1987

Neumann, Stan & Nivoix, Georges. *Lieux d'architecture, n° 1 : lieux de travail*
Scéren / CRDP, 2011

Otzenberger, Christophe. *La force du poignet*
1997

Ritt, Martin. *Norma Rae* [avec Sally Field]
1979

Rouaud, Christian. *Les LIP : l'imagination au pouvoir*
2007

Segre, Daniele. *Morire di lavoro / Mourir de travail*
2008

Valle, Jorge Luis. *Workers*
2013

Vertov, Dziga. *Entuziasm (Simfonija Donbassa)*
1930

Viallet, Jean-Robert. *La mise à mort du travail : comment les logiques de rentabilité pulvérisent les liens sociaux et humains*
Film en trois parties : «La destruction». «L'aliénation». «La dépossession».
2009

Pour aller plus loin

Festival Filmer le travail
<http://filmerletravail.org/>

Association Ciné-Travail (historique des films projetés)
<http://www.cine-travail.org/histo.htm>

Le chapitre « Travail et social » sur *Documentaires.fr*
<http://www.filmsdocumentaires.com/6-societe/19-travail>

Série *Trepalium*
<http://sites.arte.tv/trepalium/fr>

TEXTES PHILOSOPHIE, POLITIQUE, SOCIOLOGIE...

Assouly, Olivier (dir.)
L'amateur : juger, participer et consommer
Institut français de la mode : Ed. du Regard,
2010

Boltanski, Luc
Le nouvel esprit du capitalisme
Gallimard, 1999

Bourdeau, Vincent & Jarrige, François & Vincent, Julien
Les luddites : bris de machines, économie politique et histoire
Ere, 2006

Bozonnet, Grégory & Mazuit, Line
Le travail : l'essentiel pour comprendre
Ellipses, 2014

Chevassus-au-Louis, Nicolas
Les briseurs de machines : de Ned Ludd à José Bové
Ed. du Seuil, 2006

Crawford, Matthew B.
Eloge du carburateur : essai sur le sens et la valeur du travail
La Découverte, 2016

Dardot, Pierre & Laval, Christian
Commun : essai sur la révolution au XXI^e siècle
La Découverte, 2014

Dejours, Christophe
Travail, usure mentale : essai de psychopathologie du travail
Nouvelle éd. Augmentée
Bayard, 2008

Dujarier, Marie-Anne
Le management désincarné : enquête sur les nouveaux cadres du travail
La Découverte, 2015
Le travail du consommateur : de MacDo à eBay : comment nous coproduisons ce que nous achetons
La Découverte, 2014

Durkheim, Emile
De la division du travail social
PUF, 2013

Federici, Silvia
Point zéro : propagation de la révolution : salaire ménager, reproduction sociale, combat féministe
Editions iXe, 2016
Recueil de textes écrits entre 1974 et 2012

Friedmann, Georges
Le travail en miettes : spécialisation et loisirs
Université de Bruxelles, 2012

Géhin, Jean-Paul & Stevens, Hélène (dir.)
Images du travail, travail des images
Presses universitaires de Rennes : Ed. Atlantique, 2012

Fiches Pédagogiques

Le Travail

Cette bibliographie a été réalisée à partir des documents présents dans les bibliothèques de Saint Etienne.

Elle ne vise pas à l'exhaustivité ; elle est, en quelque sorte, une proposition.

Bibliographie

10^e
Biennale
Internationale
Design
Saint-Étienne

Gorz, André
L'immatériel : connaissance, valeur et capital
Galilée, 2003, collection Débats
Métamorphoses du travail : critique de la raison économique
Gallimard, 2004, collection Folio
Bâtir la civilisation du temps libéré
Les liens qui libèrent, 2013

Illich, Ivan
Œuvres complètes . Vol. 2
Fayard, 2005
(contient « Le chômage créateur »)

Jung, Joël (éd.)
Le travail
Flammarion, 2000, collection GF

Lafargue, Paul
Le droit à la paresse : réfutation du droit au travail de 1848
Allia, 2015

Lallement, Michel
L'âge du faire : hacking, travail, anarchie
Editions du Seuil, 2015

Lallement, Michel & Bureau, Marie-Christine (dir.)
Forum des utopies : le travail augmenté
éé, 2015

Lazzarato, Maurizio
Les révolutions du capitalisme
Les Empêcheurs de penser en rond, 2004
Expérimentations politiques
Ed. Amsterdam, 2009

Lichtenstein, Nelson & Strasser, Susan
Wal-mart, l'entreprise-monde
Les Prairies ordinaires, 2009

Marx, Karl
Les manuscrits de 1844
Flammarion, 2006, collection GF
Le travail et l'émancipation, textes choisis et commentés par Antoine Artous
Editions sociales, 2016

Méda, Dominique
Le travail : une valeur en voie de disparition ?
Flammarion, 2010

Novel, Anne-Sophie
La vie share : mode d'emploi : consommation, partage et modes de vie collaboratifs
Alternatives, 2013

Pezé, Marie
Ils ne mouraient pas tous, mais tous étaient frappés : journal de la consultation «Souffrance et travail» 1997-2008
Pearson, 2008

Preciado, Beatriz
Pornotopie : playboy et l'invention de la sexualité multimédia
Climats, 2011

Rosa, Hartmut
Accélération : une critique sociale du temps
La Découverte, 2013
Aliénation et accélération : vers une théorie critique de la modernité tardive
La Découverte, 2014

Sennett, Richard
Le travail sans qualités : les conséquences humaines de la flexibilité
A. Michel, 2000

Stiegler, Bernard
L'emploi est mort, vive le travail !, entretien avec Ariel Kyrou
Mille et une nuits, 2015
La société automatique. 1, L'avenir du travail
Fayard, 2015

Thompson, Edward P.
Temps, discipline du travail et capitalisme industriel
La Fabrique, 2004

Weber, Max
L'Éthique protestante et l'Esprit du Capitalisme
Flammarion, 2000

ECRITS SUR L'ART / ECRITS D'ARTISTES / ART & ARTISTES

Aranda, Julieta (éd.)
Are you working too much? post-fordism, precarity and the labor of art
Sternberg press, 2011

Goudinoux, Véronique
Œuvrer à plusieurs : regroupements et collaborations entre artistes
Presses universitaires du Septentrion, 2015

Jankowski, Christian (éd.)
What people do for money ? : Manifesta 11 : the european biennial of contemporary art, 11.6 - 18.9.2016, Zurich, Switzerland
Lars Müller, 2016

Jeune, Raphaëlle
Valeurs croisées / les Ateliers de Rennes-Biennale d'art contemporain, # 1, 16 mai-20 juillet 2008...
Les Presses du réel, 2009

Jouannais, Jean-Yves
Artistes sans œuvres: "I would prefer not to"
Verticales, 2009

Lawless, Catherine
Artistes et ateliers
Chambon, 1990

Lazzarato, Maurizio
Marcel Duchamp et le refus du travail ; Misère de la sociologie
Les prairies ordinaires, 2014

Lepage, Muriel & Loire, Cédric (dir.)
Le travail à l'œuvre : [Actes du colloque, 11 et 12 avril 2013. Ecole Supérieure d'Art de Clermont Métropole]
ESACM, 2015

Malevitch, Kazimir
La paresse comme vérité effective de l'homme
Allia, 2001

Menger, Jean-Michel
Portrait de l'artiste en travailleur : métamorphoses du capitalisme
Editions du Seuil, 2002
Le travail créateur : s'accomplir dans l'incertain
Gallimard & éditions du Seuil, 2009
Être artiste : œuvrer dans l'incertitude
Al Dante, 2012

Morris, William
La civilisation et le travail
Le passager clandestin, 2013

Negri, Antonio
Art et multitude : neuf lettres sur l'art ; suivies de Métamorphoses : art et travail immatériel
Mille et une nuits, 2009

Perdrizet, Patricia (éd.)
Au boulot !? : travail et création
Un sourire de toi et j'quitte ma mère, 2012
Usine : le regard de soixante-treize artistes contemporains sur l'usine : catalogue de l'exposition présentée à Paris, friche industrielle, 4 octobre-18 décembre 2000, Bruxelles, la Fonderie, mars-juin 2001, Roubaix, la Condition publique, septembre-novembre 2001
Un sourire de toi et j'quitte ma mère, 2000

Piron, François (dir.)
Incorporated! - Les Ateliers de Rennes - Biennale d'art contemporain (2 vol.)
Paraguay press, 2016

Prévieux, Julien
Lettres de non-motivation
Zones, 2007
Gestion des stocks : Julien Prévieux
Editions ADERA, 2009

Strasser, Catherine
Du travail de l'art : observation des œuvres et analyse du processus qui les conduit
Ed. du Regard, 2006

NUMERIQUE & FABLABS

Numérique

Cardon, Dominique
A quoi rêvent les algorithmes : nos vies à l'heure des big data
La République des idées : éditions du Seuil, 2015

Cardon, Dominique & Casilli, Antonio A.
Qu'est-ce que le digital labor ?
INA, 2015

Fiches Pédagogiques

Le Travail

Cette bibliographie a été réalisée à partir des documents présents dans les bibliothèques de Saint Etienne.

Elle ne vise pas à l'exhaustivité ; elle est, en quelque sorte, une proposition.

Bibliographie

10^e
Biennale
Internationale
Design
Saint-Étienne

Karp, Ervin
6 - traduit à partir de 0 et 1 par Ervin Karp
Zones sensibles, 2013
[sur le trading à haute fréquence]

Morozov, Evgeny
Le mirage numérique : pour une politique des big data
Les prairies ordinaires, 2015

Sadin, Eric
La siliconisation du monde : l'irrésistible ascension du libéralisme économique
L'échappée, 2016

Fablabs

Bosqué, Camille & Noor, Ophelia & Ricard, Laurent
FabLabs, etc. : les nouveaux lieux de fabrication numérique
Eyrolles, 2014

Delprat, Etienne (dir.)
Le système do it yourself
Alternatives, 2013

Disseny Hub Barcelona
Fabvolution : developments in digital fabrication : exhibitions, Barcelona : Full print3D, printing objects, 2010-2011 ; (Fab)bots. Customized Robotic, devices for design and fabrication, 2010 ; Working prototypes. Design, fabricate and test ! (SmartGeometry 2010), 2010-2011]
Ajuntament de Barcelona, Institut de Cultura - Disseny Hub Barcelona, 2012

Eychenne, Fabien
Fab lab : l'avant-garde de la nouvelle révolution industrielle
Fyp éd. : 2012

Floss manuals France
Fablab, hackerspace : les lieux de fabrication numériques collaboratifs : manuel libre pour un logiciel libre: Floss manuals fr, 2014

Menichinelli, Massimo & Bosqué, Camille [et al.]
Fab lab : la révolution est en marche
Pyramyd, 2015

Rygh, Karianne
Super-maker
Eindhoven : Design academy, 2013, Strategic creativity series

ARCHITECTURE & DESIGN

Antonelli, Pola (éd.)
Worksppheres : design and contemporary work styles
New York : The Museum of Modern Art, 2001

Borras, Montse
Office design : lieux de travail et mobilier design
Maomao, 2007

Bucci, Federico (éd.)
Senza pericolo ! : costruzioni e sicurezza = building and safety
Editrice Compositori, 2013

Centre national des arts plastiques (Paris)
L'empire du bureau, 1900-2000
CNAP & Berger-Levrault, 1984

Finessi, Beppe & Miglio, Cristina (dir.)
Il design italiano oltre le crisi : autarchia, austerità, autoproduzione : Triennale Design Museum, n° 7, 4 aprile 2014-22 febbraio 2015
Corraini, 2014

Ingaramo, Matteo O.
Design per gli spazi di lavoro / design for working places
Silvana editoriale, 2002

Kuo, Jeannette (éd.)
Space of production : projects and essays on rationality, atmosphere, and expression in the industrial building
Park books, 2015

Lieux ? de travail : exposition «Lieux ? de travail» présentée du 25 juin au 13 octobre 1986 au Centre National d'Art et de Culture Georges Pompidou
Centre Georges Pompidou, 1986

Pélegrin-Genel, Elisabeth
Comment (se) sauver (de) l'open-space ?
Parenthèses, 2016

CINEMA ET PHOTOGRAPHIE

Berry, Jean-Baptiste & Bourgeois, Fabrice [et al.] (dir.)
Le travail révélé : regards de photographes, paroles d'experts
Ed. Intervalles, 2009

Chevrier, Claire
Il fait jour
Editions Loco, 2012

Conseil général des Bouches du Rhône
Et voilà le travail : le monde du travail, si le travail fait un monde : exposition, Aix-en-Provence, 13 juillet-30 septembre 2007
Actes sud, 2007

Conseil général des Bouches du Rhône & Mora, Gilles
Le dur labeur : [Stéphane Couturier, Lee Friedlander, Willy Ronis, Fred Stein, Jakob Tuggener] : exposition, Galerie d'art du Conseil général des Bouches-du-Rhône, Aix-en-Provence, 13 avril-1er juillet 2007
Actes Sud, 2007

Eyraud, Corinne & Lambert, Guy
Filmer le travail, films et travail : cinéma et sciences sociales
Publications de l'Université de Provence, 2009

Favier, Gilles

Merci patron : conflits sociaux en 2006, photographies
Au diable Vauvert, 2007

Fréger, Charles
Bleus de travail : portraits photographiques et uniformes
POC, 2003

Goldberg, Vicki
Lewis W. Hine : Children at Work
Verlag, 1999

Guerriero, Alessandro (commissaire de l'exposition)
Abiti da lavoro = Workwear
Cinisello Balsamo & Silvana, 2014
Publié à l'occasion de l'exposition organisée à Milan, Triennale di Milano, du 25 juin au 31 août 2014.

Kollar, François
La France travaille
Chêne, 1986

Milovanoff, Christian
Bureaux : photographies
Scala, 2015

Mouëllic, Gilles & Le Forestier, Laurent (dir.)
Filmer l'artiste au travail
Presses universitaires de Rennes, 2013

Odermatt, Arnold
Im Dienst / En service / In duty
Steidl, 2006

Tinnemans, Will
Banning, Jan : bureaucraties
Nazraeli press, 2016 (4^e édition)

LITTÉRATURE, RECITS & TEMOIGNAGES

Balestrini, Nanni
Nous voulons tout
Entremonde, 2012

Bon, François
Sortie d'usine
Minuit, 1982

Corouge, Christian & Pialoux, Michel
Résister à la chaîne : dialogue entre un ouvrier de Peugeot et un sociologue
Agone, 2011

Di Ciaula, Tommaso
Tuta blu : bleu de travail
Actes sud, 2002

Kaplan, Leslie
L'Excès-l'usine
POL, 1987

Kerangal, Maylis de
Naissance d'un pont
Verticales, 2010

Fiches Pédago- giques



Le Travail

Cette bibliographie a été réalisée à partir des documents présents dans les bibliothèques de Saint Etienne.

Elle ne vise pas à l'exhaustivité ; elle est, en quelque sorte, une proposition.

Bibliographie



10^e
Biennale
Internationale
Design
Saint-Étienne

Linhart, Robert
L'établi
Minuit, 1981

Melville, Herman
Bartleby le scribe
Gallimard, 1996, collection Folio

Pagès, Yves
Petites natures mortes au travail
Gallimard, 2007 (Folio)

Perec, Georges
L'art et la manière d'aborder son chef de service pour lui demander une augmentation
Points, 2011

Sonnet, Martine
Atelier 62
Le temps qu'il fait, 2008

L'exemple de DETROIT, Michigan

Berardi, Francesca
Detour in Detroit
Humboldt books, 2015

Evil, Pierre
Detroit sampler
Ollendorff & Desseins, 2014

Faigenbaum, Steve
City of Dreams : Détroit, une histoire américaine (film)
2014

Friederich, Alexandre
Fordetroit
Allia, 2016

Marchand, Yves & Meffre, Romain
Détroit, vestiges du rêve américain
Steidl, 2010

Rubinstein, Marianne
Detroit, dit-elle
Verticales, 2016

Zunz, Olivier
Naissance de l'Amérique industrielle : Détroit, 1880-1920
Aubier, 1983

Et en plus...

Revue *Communications*, n° 89, 2011
Travailler / numéro dirigé par Thierry Pillon. -
Seuil., 2011

Dossier *Ecrire le travail*
<http://www.initiales.org/Dossier-thematique-no-25-Ecrire-le.html>