

<http://histoire-des-arts.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article173>



Biennale de Design 2017

- Les ressources
- Actualités
- Actualités archivées



Date de mise en ligne : dimanche 26 mars 2017

Copyright © Histoire des arts dans l'académie de Lyon - Tous droits réservés

Consacrée cette année aux mutations du travail, la **Biennale de Design** de Saint-Étienne permet d'aborder avec les élèves de l'option facultative et de patrimoine autant [la question des représentations du travail que celle de la scénographie](#).

Si le design ouvre aujourd'hui un champ bien plus vaste que celui du seul objet, il nous amène à nous interroger sur l'espace en tant que représentation d'une activité invisible : le travail.

Le travail a en effet toujours été montré selon des points de vue très éloignés. Propagande d'entreprise, idéologie syndicale, esthétique réaliste ou romantique, tous ces biais proposent davantage des allégories que des photographies d'une activité avant tout sociale.



C'est le propos de la remarquable exposition présentée au **Musée de la Mine** : [Travail, quand tu nous tiens](#). Un long et minutieux récolement a permis à [Florian Kleinfenn](#) de parcourir la région stéphanoise et de photographier des patrimoines liés au travail, de l'intime jusqu'au monumental.

Des machines sculpturales fichées au milieu de ronds-points aux lampes de mineurs gravées sur les plaques funéraires, en passant par les bas-reliefs pompeux ou encore les vitraux des (Saints) patrons, les allégories sont classées, localisées et réunies en une base de données consultable via plusieurs applications. On peut ainsi naviguer parmi de multiples sites et découvrir un territoire profondément marqué par l'implantation de différentes industries : tisserands, métallurgistes ou mineurs, la représentation du travail imprègne les espaces urbains ou plus ruraux.

L'édition d'un catalogue ou d'un DVD serait un outil parfait pour l'histoire des arts !



L'autre installation visible au Musée de la Mine, [Le monde comme entrepôt de livraison](#), judicieusement placée dans le « **lavabo** », permet d'appréhender l'importance de la scénographie dans la construction du sens d'une oeuvre. Littéralement « sous » le poids mémoriel de la reconstitution de la « **salle des pendus** » stéphanoise, de larges écrans diffusent des images de l'automatisation glaçantes des industries actuelles. La relation verticale qui s'établit alors entre les cintres et les films permet de redécouvrir les prémises de l'organisation rationnelle à

l'intérieur de la Mine, dépouillant de son romantisme patrimonial le monument qu'est pourtant le « Lavabo ».



Mais c'est sans doute à la **Cité du Design** que les questions de scénographie et de représentation du travail s'entrelacent avec le plus d'acuité. Le design contemporain exprime et rend visibles les interrelations au sein d'une société laborieuse, que ce soit nos relations avec notre environnement, avec nos données, ou avec nos congénères. Les espaces de la Cité du Design mettent en scène, littéralement, des activités peu visibles comme le *digital labor*, la convivialité forcée des nouveaux espaces de *co-working*, ou encore les procédés de la fiction.



Abordant d'emblée les mutations du travail par la cuisine en tant que [« terminal industriel »](#), Marie Lechner montre comment « *les transferts des modes opératoires de l'organisation scientifique du travail* » ont dessiné petit à petit ce qui est devenu la cuisine moderne, rationnelle et efficace. Le mobilier épuré et les multiples robots rendent visible l'activité culinaire comme une succession de tâches à accomplir dans laquelle se glisse. La rationalisation, image de l'efficacité industrielle, s'est introduite de longue date dans nos foyers, préparant les conditions d'un travail continu. La designer invite ainsi à faire l'archéologie de la disparition des frontières entre travail et foyer provoquée aujourd'hui par le numérique.



Un call-center envahi d'une jungle tropicale est réalisé par le duo [Degoutin & Wagon](#) et met en scène l'apparente disparition des contraintes d'un travail de plus en plus immatériel. Le « retour à l'état sauvage » du mobilier cache en réalité des extraits vidéo évoquant les troubles mentaux liés à ces configurations du travail : techniques de lutte contre le stress, scènes de crises de folie au travail, explosions de néo-luddisme enragé. La mise en scène de l'espace de travail semble désigner son absence tout en révélant ses effets désastreux.



L'installation [Extravaillance - Working Dead](#) est une scénographie à part entière. Quatre espaces déclinant à l'envi la figure de l'open-space dans lequel tout le monde se côtoie sans parvenir à communiquer, en jouant tout à la fois sur l'espace et sur la diffusion de textes sonores. Alain Damasio et Norbert Merjagnan mettent en scène notre rapport à la fiction, en tant qu'utopie futuriste, mais aussi en tant que création d'un espace onirique.



Enfin, l'espace [Footwork](#), consacré à la créativité de la ville de Detroit, permet de revenir à la question de la transmission des patrimoines liés aux mondes du travail. Récupération, détournement, recyclage des objets et des industries, les habitants de la ville fantôme, par une inventivité remarquable en matière d'innovation culturelle et politique, transmettent une mémoire que l'absence de politique fédérale patrimoniale aurait laissé disparaître.

Le déplacement entre le Musée de la Mine, site mémoriel d'un monde industriel a priori révolu et la Cité du Design, lieu d'expérimentation et de projections des possibles nouveaux mondes du travail est réalisable dans la journée et invite ainsi à une interrogation réciproque et stimulante des deux questions au programme de l'option facultative.