

9 avril 2017

9 mars

Le Petit Journal du design

10^e

Biennale
Internationale

Design
Saint-Étienne

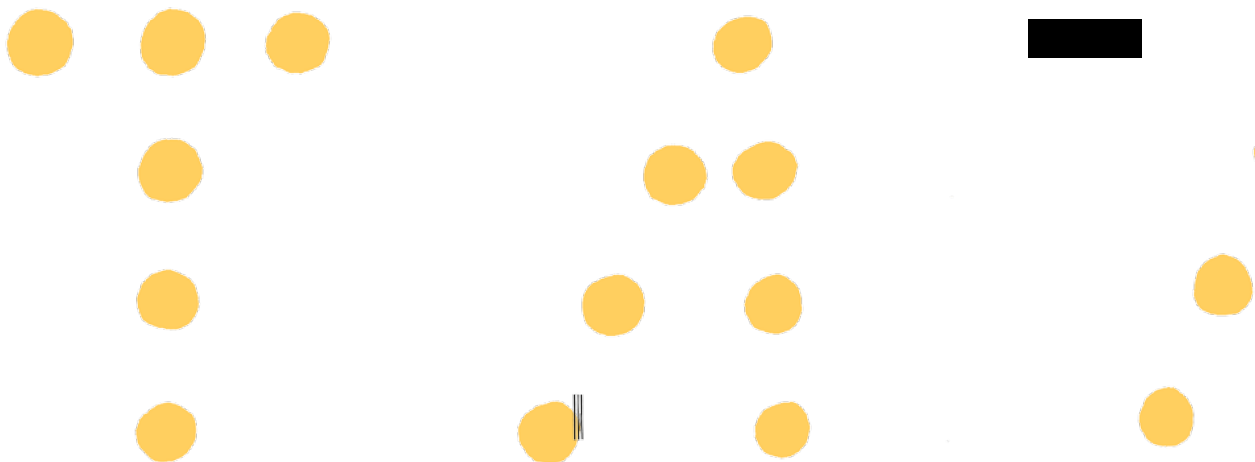
Sommaire

Édito : C'est quoi ce travail ?	1
Interview : Olivier Peyricot	2-3
Portraits	4-5
«Designer» c'est travailler ?	6
Entomosinier, ton futur métier ?	7
Métro-robots-dodo	8-9
Le design est partout !	10-11
La Biennale off, pour et par les jeunes	12-13
La Biennale, un travail collectif	14-15
Carte d'identité graphique de la biennale	16

C'est quoi ce travail ?

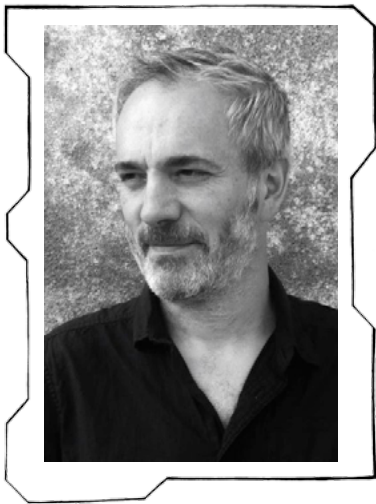
Le boulot, le taf, le job ...
mais que font les parents
quand ils sont au travail ?
Ils partent tôt, ils rentrent tard.
Parfois ils parlent trop, ils parlent
entre eux, ils parlent du boulot
ou des problèmes qu'ils ont
au bureau.
Parfois on écoute et on se dit :
moi aussi un jour, j'aurai
un « vrai » travail !
Moi, quand je serai grand-e,
je serai... toitoiginier
ou aspironoticienne
ou entomonisier !
Des métiers qui n'existent
pas encore mais qui existeront
sans doute dans le futur.
Parce que le monde change
et que le travail, lui aussi,

est en pleine mutation.
Le jardinier du futur
fera-t-il pousser ses légumes
sur les toits des immeubles ?
L'astronaute ira-t-il dans l'espace
pour aspirer les débris
des satellites abandonnés ?
Le cuisinier servira-t-il des plats
à base d'insectes ? À quoi
ressemblera l'usine du futur ?
Est-ce que les robots feront
tout à notre place ?
Est-ce qu'on travaillera encore ?
Pour cette 10^e Biennale
Internationale Design,
une équipe de designers,
écrivains, architectes, artistes
se sont penchés sur le sujet.
Les expositions de la Biennale
sont le fruit de leur travail.



Interview

Olivier Peyricot est le directeur scientifique de la Biennale et le directeur du pôle recherche de la Cité du design. Nous lui avons rendu visite dans son bureau.



Droits réservés

Bonjour Olivier,
C'est quoi
■ ton travail ?

Je suis un designer qui fait de la recherche. Je présente les résultats de mes recherches dans les expositions de la Biennale en invitant d'autres designers, artistes, cinéastes à présenter leurs objets, leurs idées. Le sujet de la recherche cette fois-ci parle des mutations du travail.

Pourquoi colles-tu toutes ces images
■ sur le mur de ton bureau ?

C'est ma manière de penser. Je réfléchis avec des images qui se raccrochent à des mots ou à des idées. Ça m'aide à partager mes recherches avec ceux et celles qui travaillent avec moi. Chacun colle des images et ça nous permet de voir si les choses vont bien ensemble.



Détail du mur de travail d'Olivier Peyricot



À ton avis, comment va-t-on travailler dans 50 ans ?

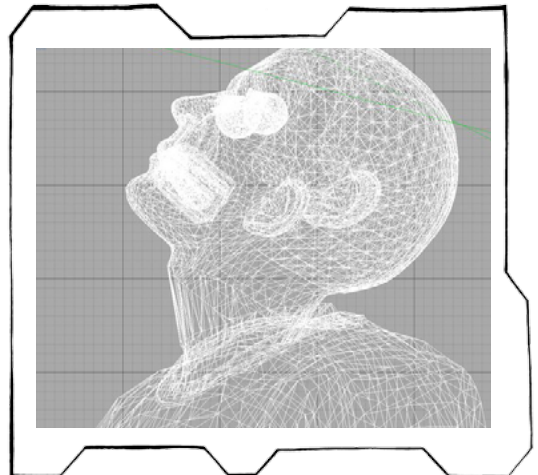
Dans 50 ans, les outils ne seront pas les mêmes qu'aujourd'hui. Ils seront encore plus automatiques. Il est probable que plus de robots et de machines travaillent à notre place, et donc on aura beaucoup plus de temps libre pour être utile aux uns et aux autres ou à la planète. Autre hypothèse complètement inversée mais au résultat identique : les humains rejettent les machines pour reconstruire un monde où l'on travaille moins mais mieux ; un monde plus simple, plus lent et autrement respectueux. Donc on va, selon moi, vers un monde où on travaillera moins et où on aura du temps pour faire autre chose, qu'il nous reste à inventer.

Et quand tu ne travailles pas, qu'est-ce que tu fais ?

Quand je ne travaille pas, je réfléchis à d'autres projets.

Alors tu ne te reposes jamais ?

Si, mais le cerveau travaille tout le temps...



Portrait en 3D d'Olivier Peyricot
©Olivier Peyricot



Quand j'étais petit-e

■ Je voulais être...



Basketteur professionnel
Thomas - 30 ans



Infirmière
Monique - 85 ans



Écrivain
Marie-Line - 66 ans



Super-artisan
Robert - 85 ans



Fleuriste
Agnès - 50 ans

Quand je serai grand-e

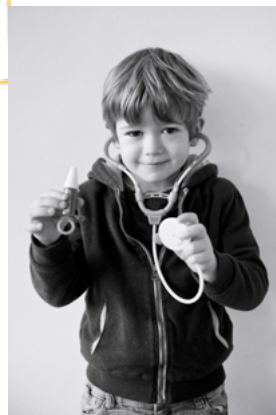
■ Je voudrais être...



Pilote ou agent secret
Léon - 16 ans



Scientifique chimiste
dans la minéralogie
Maëlyne - 12 ans et demi



Docteur
Éliott - 4 ans

©Pierre Grasset
Portraits réalisés en collaboration avec le centre Boris Vian



« Designer » c'est travailler ? ■■■

Un métier c'est aussi un verbe : fabriquer, inventer, soigner, défendre, chanter, communiquer, écrire, enseigner...ou « designer ».

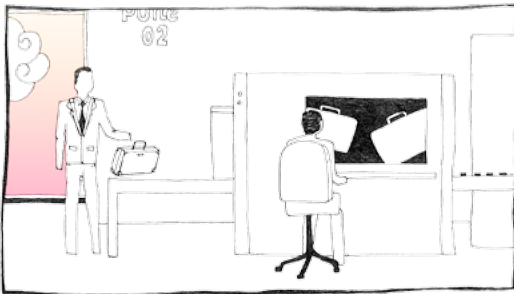
Le mot design vient de l'anglais et peut être traduit par projet.

Le verbe « designer » ne s'emploie pas. On peut définir ce métier en utilisant plusieurs verbes :

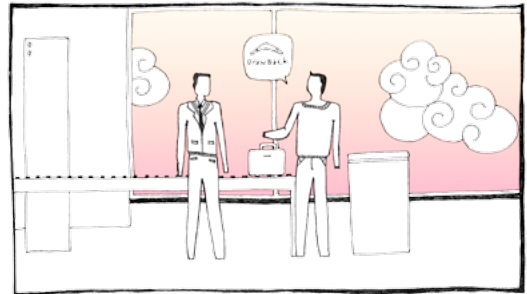
Concevoir - dessiner - organiser - partager - animer

Le métier de designer est lui aussi en mutation et ne concerne plus seulement la conception d'objets. Le design de service nous propose d'acheter en ligne, de louer un vélo ou de réserver soi-même son billet d'avion en fonction de nos besoins. Je ne possède plus, j'utilise !

Le groupe La poste a fait appel à la Cité du design pour réfléchir à de nouveaux services : voici un des scénarios possibles.



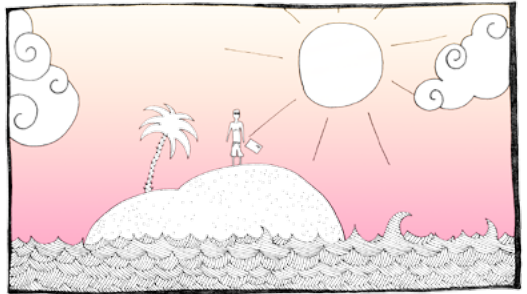
1. Dans les aéroports, au moment de la fouille, des objets interdits nous sont retirés et jetés à la poubelle.



2. Par exemple : ciseaux, crème ou shampoing en trop grande quantité.



3. Le projet Drawback propose aux passagers un emballage prêt-à-poster pour expédier l'objet interdit...

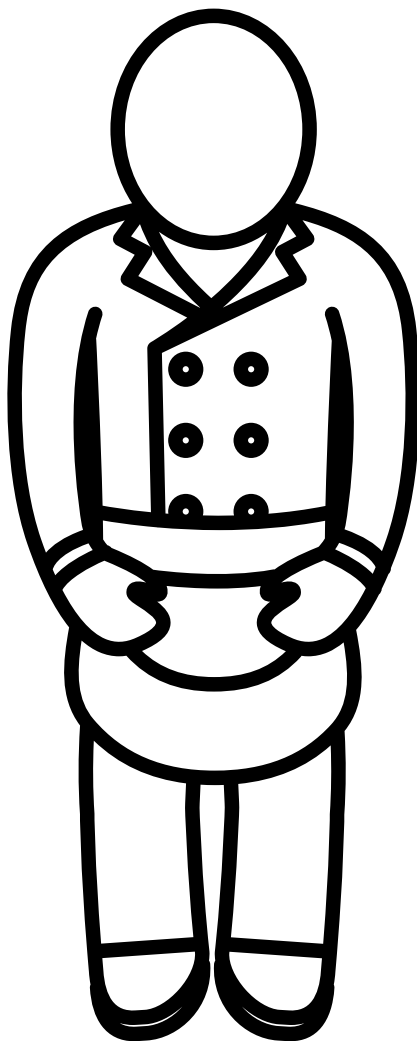


4. ...chez eux ou sur leur lieu de vacances.



Entomosinier, ■ ton futur métier ?

Colle les accessoires de l'entomosinier sur le personnage.



entomosinier

un cuisinier qui mijote des plats d'insectes



©BernadetteÉdition

Métro

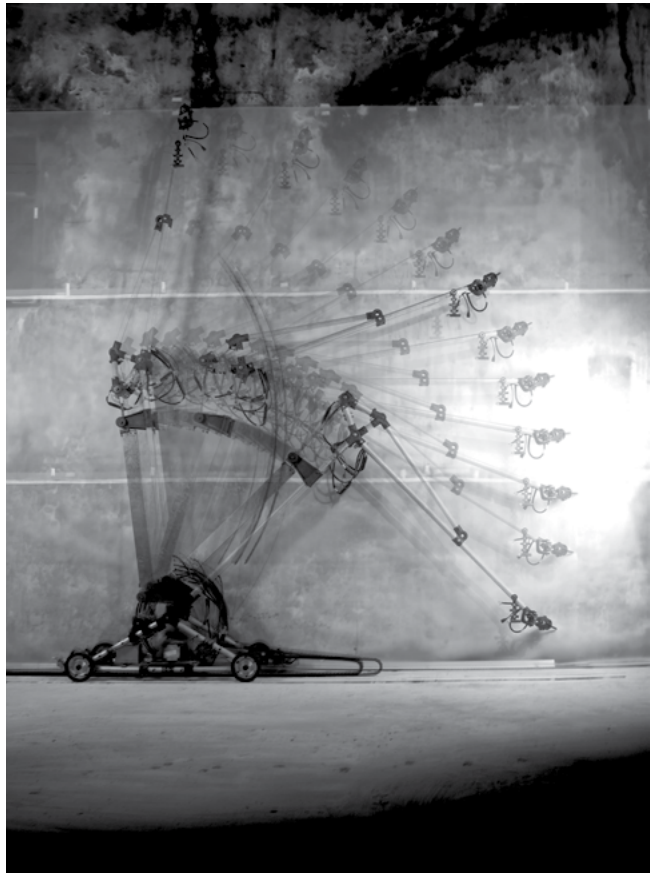
Robots

Dodo

Comment travaillerons-nous dans le futur ? Les métiers d'aujourd'hui vont se transformer, de nouveaux métiers vont naître et d'autres disparaître... le travail lui, n'aura pas disparu ; mais demain, qui seront nos collègues ? Les robots feront-ils vraiment tout à notre place ?

Voici quelques exemples piochés dans les expositions :

Baptisé TOD, ce grand bras articulé, entièrement imprimé en 3D, est capable, quand quelqu'un s'approche de reconnaître que c'est une personne et de décider, par elle-même, d'en reproduire l'image.



©Guillaume Crédoz



T REX est plus efficace qu'un chien. Ce robot 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.



©PB Design

Toutilo est un robot agricole qui facilite la vie des maraîchers. Il permet de planter, désherber, récolter et transporter sans fatigue. De plus, Toutilo est électrique et ne dégage pas de gaz polluants.



©Toutiterre

Un drone est par définition un véhicule aérien sans pilote. L'aile volante Disco est télécommandée et permet de faire des photos et des vidéos aériennes dans les zones difficiles d'accès pour les humains.



DISCO
Drone aile volante
Étoile de l'Observateur du design 2017



Le design est partout ! ■■

Et on peut le **tester** !

La ville de Saint-Étienne est la seule ville française à faire partie du réseau des Villes Créatives Unesco de Design. Parce qu'à Saint-Étienne, le design transforme la ville en faisant participer ses habitants. Par exemple, on peut voir des bancs, des chaises et des tables installés dans les rues ou sur les places. Chacun peut les essayer : c'est le projet Banc d'essai.

D'un geste on peut modifier l'implantation de ces bancs mobiles ! À tester place Dorian.



©Bancs à tourner - ENORME STUDIO



Matuvu est un jeu à escalader, composé de rondins assemblés avec des miroirs rotatifs. À tester place Jean Jaurès.



©Matuvu - Jennifer Hardel

Ce projet est né d'un concours organisé par l'entreprise Rondino qui travaille le bois depuis 1877. Matuvu est la proposition d'une étudiante en design de l'École supérieure d'art et design de Saint-Étienne.

Pour rejoindre la gare de Châteaueux, on peut passer par l'avenue Denfert Rochereau. Pour le réaménagement et l'embellissement de cette rue, les designers Alexandre Moronnoz et Sinau Graff ont placé des assises au pied des arbres. On pourra y faire une pause, pique-niquer ou même recharger son portable. Ce sont les @ssises urbaines.



©Atelier Ruelle / EPA Saint-Étienne



La Biennale pour et par les jeunes !

Étape par étape j'apprends à construire mon abri de jardin

La designer Pascaline de Glo de Besses propose un atelier de construction de cabanes. D'abord, faire une maquette à partir de plans pour comprendre les étapes de construction. Puis, construire sa cabane de jardin pour de vrai ! C'est ce qu'on appelle l'auto-construction.



19 rue Pierre Bérard
42000 Saint-Étienne
Renseignements / réservation : pascalinedgdb@gmail.com
06 32 41 59 11

©Pascaline de Glo de Besses

Drôles d'impressions

Un atelier pour découvrir le travail "artisanal" des procédés d'impression, de la création d'une image à sa reproduction. Les participants pourront alors imprimer leur passage.



OFF 2017 - n°98
Drôles d'impressions
Allée des Pyrénées - Le Chambon Feugerolles
6 mars 12 avril
www.lechambon.fr

Balade design et végétale

De la plante au contenant, de la terre au béton, de la machine à l'homme..., autant de possibilités pour lier le design et le végétal.

Le lycée Montravel propose une "balade design & végétale" réalisée avec les élèves.

Ce parcours se présente sous forme d'exposition commentée dans le parc de l'établissement.

Balade design et végétale
Lycée Montravel - chemin de Montravel - Villars
www.lyceemontravel.fr
04 77 91 11 10



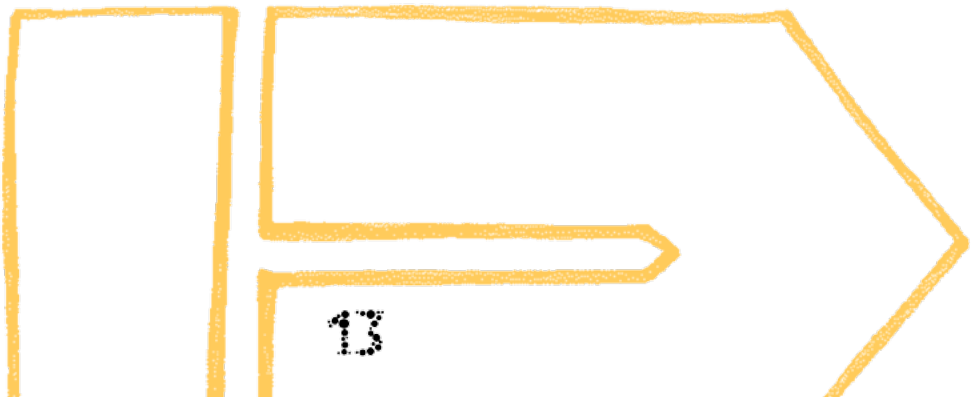
©Montravel

Tous les stéphanois designers

L'artiste Franck Stindel a fabriqué une énorme sculpture qu'il a imaginée en collaboration avec les stéphanois ! Une façon créative de partager le travail. C'est ce qu'on appelle le co-working.



Arrière-cour
57 rue Charles de Gaulle - 42000 Saint-Étienne
www.biennale-design.com/programme

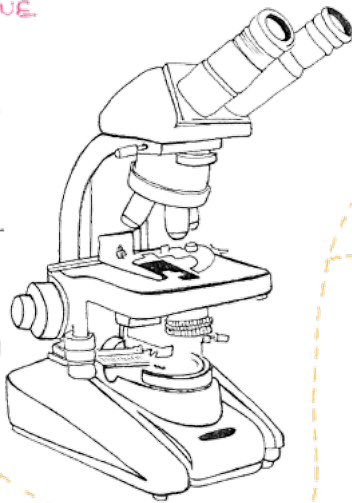


La Biennale un travail collectif

Sur le site de la Manufacture, 10 expositions se déploient sur 9000m² ! Pour arriver à ce résultat, une équipe de 267 personnes travaillent depuis plusieurs mois sur ce projet. Vu par Déborah-Loïs, étudiante en design graphique, ça donne ça !

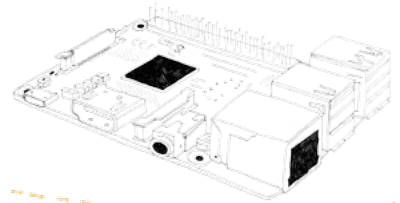
POLE SCIENTIFIQUE ET RECHERCHE

- DES DIRECTEURS SCIENTIFIQUES
- UN DIRECTEUR DE LA RECHERCHE
- DES CHARGÉS DE RECHERCHE ET D'EXPOSITION



POLE INFORMATIQUE

- UN RESPONSABLE INFORMATIQUE
- UN TECHNICIEN MULTIMÉDIA

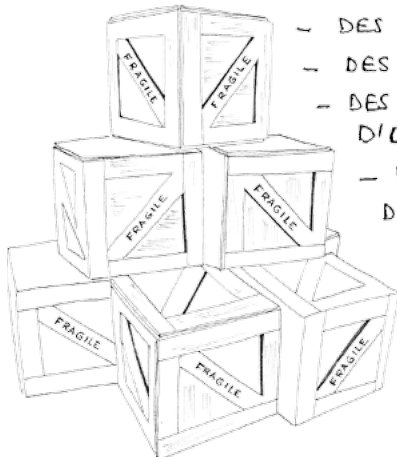


BIENNALE INTERNATIONALE DESIGN TERRITOIRE

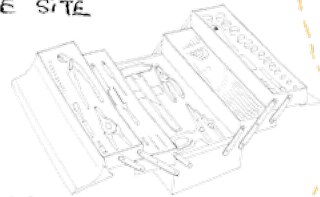
- UNE CHEF DE PROJET- DESIGN MANAGER
- DES CHARGÉS DE PROJET BIENNALE TERRITOIRE

PRODUCTION

- DES MONTEURS ET LES STAGIAIRES MONTEURS
- DES COORDINATEURS DE LA BIENNALE
- DES SUPERVISEURS GÉNÉRAUX



- DES LOGISTIENS
- DES SCÉNOGRAPHES
- DES RÉGISSEURS DE SITE
- DES RÉGISSEURS D'ŒUVRES
- DES RÉGISSEURS D'EXPOSITIONS
- DES COMMISSAIRES D'EXPOSITIONS



GESTION TECHNIQUE DES BÂTIMENTS

- DES CHARGÉS DE LA GESTION ET DE LA SÉCURITÉ DES BÂTIMENTS

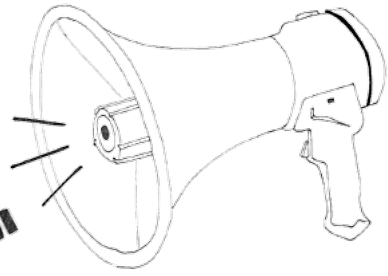


COMMUNICATION

- UNE DIRECTRICE DE LA COMMUNICATION
- DES CHARGÉS DE COMMUNICATION
- DES ATTACHÉS DE PRESSE.
- DES GRAPHISTES



Working Promesse les mutations du travail



- UN WEB-DESIGNER ET DÉVELOPPEUR
- UN RESPONSABLE DES RÉSEAUX SOCIAUX
- DES MÉDIATEURS CULTURELS

ENTREPRISE ET INNOVATION

- UNE RESPONSABLE INNOVATION
- UN CHARGÉ DE LA MATÉRIALITÉ
- DES DÉVELOPPEURS ÉCONOMIQUES
- UN COORDINATEUR INNOVATION
- DES CHARGÉS DES DISPOSITIFS D'INNOVATION
- DES ASSISTANTS DE GESTION



SECRETARIAT GÉNÉRAL

- UN SECRÉTAIRE GÉNÉRAL
- DES COMPTABLES
- UNE RESPONSABLE DES RELATIONS HUMAINES
- UN JURISTE



- UNE RESPONSABLE DE L'ACCUEIL DES PUBLICS
- DES CHARGÉS DE RÉSERVATION ET DE BILLETTERIE
- DES CAISSIERS



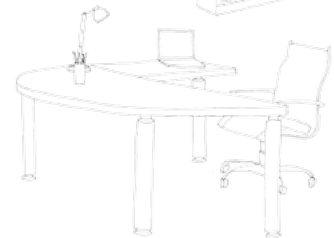
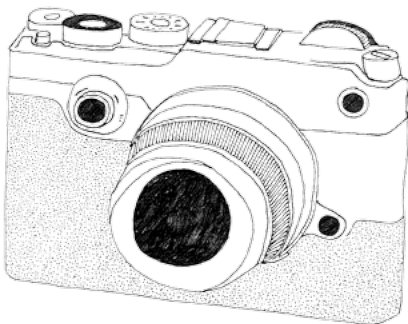
RELATIONS INTERNATIONNALES

- UNE DIRECTRICE DES RELATIONS INTERNATIONNALES
- DES CHARGÉS DES PROJETS INTERNATIONNAUX



ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART ET DESIGN SAINT-ÉTIENNE

- UN DIRECTEUR DE L'ESAD
- UNE RESPONSABLE DE LA SCOLARITÉ
- DES COORDINATEURS DE PROJETS
- DES ENSEIGNANTS
- DES FORMATEURS PHOTO ET NUMÉRIQUE
- DES ÉTUDIANTS DE L'ESAD
- DES AGENTS TECHNIQUES



- UN CHEF D'ATELIER
- DES BIBLIOTHÉCAIRES
- DES AGENTS D'ENTRETIEN



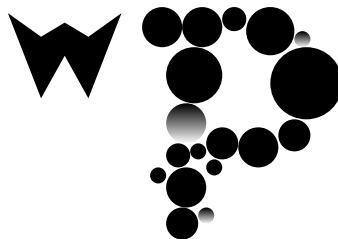
La Biennale 2017 et sa carte d'identité graphique

Pour représenter et questionner le travail, les designers graphiques de Bureau 205 ont imaginé un « système » :

Une forme : pour évoquer une pièce mécanique, un circuit imprimé ou le patron d'un objet à plier.



2 initiales :
W pour working (travailler)
P pour promesse.
2 lettres qui deviennent le logo de la thématique de la Biennale et qui s'utilisent de différentes manières.



Le bloc-marque 10^e :
pour rappeler que c'est la 10^e édition de la Biennale.

—
10^e
Biennale
Internationale
Design
Saint-Étienne

Des couleurs : **rose**, **orange** et **jaune**, des couleurs vives, des couleurs qui claquent ! Pour créer un contraste coloré avec la pierre des bâtiments, le noir de l'asphalte des routes, la lumière hivernale.

Une grille : pour représenter le cadre sur lequel viennent se ranger les différents éléments, tout comme on organise un espace de travail.

~~Je travaille~~ Jeu travail

Complète ces expressions sur le travail.



Réponses : Un travail de titan - un travail qui porte ses fruits - faire de la perruque - travailler au noir - un travail de fourmi - le travail à la chaîne - un bourreau de travail - un travail d'Hercule - tout travail mérite salaire - le travail du matin vaut de l'or - le travail c'est la santé.