

47

Azimuts



Travail

Éditeur/Published by
École supérieure
d'art et design
de Saint-Étienne

Direction éditoriale
Editorial Director
Marc Monjou

Direction graphique
Graphic Director
Samuel Vermeil

Conception graphique
Graphic design
Marie-Émilie Michel

Avec les contributions de
with contributions of
Céline Chip, Laura Quidal

Traduction/Translation
Nigel Briggs, Gila Walker,
Mickäel Mottet, Marc Monjou,
Véronique Rancurel

Révisions/Revision
Daria Ayvazova, Elizabeth
Hale, Samuel Vermeil,
Marc Monjou

Relations abonnés
Subscribers relations
Justine Duchateau

Diffusion
Pollen Diffusion
pollen-diffusion.com

Impression/Printed by
Cassochrome
Waregem, Belgique

Typographies/Typefaces
Lyon (Kai Bernau)
AV Valence (Adrien Vasquez)

Papiers/Papers
Freelife vellum white 110g
Speed gloss 80g

Direction du CyDRe
Head of CyDRe
Rodolphe Dogniaux
Marc Monjou

Étudiants-chercheurs
du CyDRe/CyDRe students
researchers 2016–2017

Daria Ayvazova,
Lorène Ceccon,
Camille Chatelaine,
Céline Chip,
Cléa Di Fabio,
Elizabeth Hale,
Camille Lamy,
Marie-Émilie Michel,
Laura Quidal

SOMMAIRE

3
MARC MONJOU
Éditorial
*L'ontologie paradoxale
du travail. Réalité,
fiction... et au-delà*

**Dossier
travail**

8
STÉPHANE
LE MERCIER
*Le colporteur,
une histoire collective*

20
ANTHONY MASURE
*Peut-on encore
ne pas travailler?*

36
PIERRE-DAMIEN
HUYGHE
Le temps des studios

48
MARTIN
LE CHEVALLIER
L'Audit

Anthologie

80
DAVID R. GRAEBER
Les jobs à la con

88
ANDREW BLAUVELT
*Outil (ou le designer graphique
face à la post-production)*

Varia

106
ELKE RAUTH
*Un mobilier social.
Vivre, cuisiner, travailler*

119
EOOS
DESIGN STUDIO
About Social Furniture.
An Interview by
Daria Ayvazova &
Elizabeth Hale

128
JERSZY SEYMOUR
*Radical Confusion
or What The Fuck
Is Going On?*

136
ESA CLERMONT
MÉTROPOLE
Le travail à l'infini

156
OLAF AVENATI &
PIERRE-ANTOINE CHARDEL
*Techno-critique des imaginaires
numériques. Entretien
par Lorène Ceccon*

167
La Gueule de l'emploi

Comptes rendus

4
MARC MONJOU
Éditorial
*The Paradoxical Ontology
of Work: Reality, Fiction...
and Beyond*

**Work
folder**

57
STÉPHANE
LE MERCIER
*The Pedlar,
a Collective History*

62
ANTHONY MASURE
*Is it Still Possible
Not To Work?*

69
PIERRE-DAMIEN
HUYGHE
The Time of The Studios

74
MARTIN
LE CHEVALLIER
The Audit

47

Dossier Travail

Stéphane Le Mercier est issu de la génération dont les approches néo-conceptuelles se sont affirmées au cours des années 1990/2000, années durant lesquelles il a principalement résidé à l'étranger (Hongrie, Irlande, Allemagne).

Ces séjours lui ont insufflé une réflexion sur l'économie des signes et sur l'usage de la langue écrite au sein de la culture mondialisée. En mettant en tension des éléments de natures différentes (ready made textuel et peinture abstraite, sculpture minimale et élément typographique), il tente de faire émerger des formes polyglottes, des récits, dont le colporteur est pour ainsi dire la figure médiatrice.

Stéphane Le Mercier est docteur à l'Université de Rennes 2, sous la direction de Leszek Brogowski.

Il enseigne à l'École Supérieure d'Art et Design Saint-Étienne.

STÉPHANE LE MERCIER

LE COLPORTEUR, UNE HISTOIRE COLLECTIVE.



De cet homme, on ignore le lieu de séjour.

Reinhard Jirgl

COMME BEAUCOUP de figures laborieuses, le colporteur a discrètement traversé l'histoire, conscient de la modestie de son activité. Tailleur, criblouse de blés, repasseuse, raboteur de planchers, casseur de pierres, ces ouvriers et ouvrières ont été saisis, creusant, taillant, reprenant avec obstination. Cette somme iconographique a peu à peu modélisé un imaginaire qui influence toujours nos représentations du corps au travail, des paysages urbains et ruraux. Plus encore, l'héroïsme de ces statures anonymes a investi les avant-gardes, suscitant chez leurs représentants (Alexander Rodchenko, Mario Merz) au fil des soubresauts des manifestes et des manifestations publiques, un intérêt réel, l'artiste d'avant-garde révolutionnaire s'apparentant, de façon réelle ou fantasmée, à la cause et à la culture des prolétaires. Ainsi devant *Le Tailleur* de Giovanni Battista Moroni (1570-1575) exposé à la National Gallery de Londres, devant la paire de ciseaux qu'il tient en partie dans la main, en partie reposée sur la table, en une suspension interrogative, nous ne pouvons pas ne pas songer aux découpages que la Renaissance engage au même moment, qu'ils soient géographiques, psychologiques ou esthétiques. Par son hiératisme, sa puissance élémentaire, cette figure annonce aussi les raccords historiques, les montages littéraires ou artistiques de la modernité future (les collages surréalistes, les papiers découpés de Matisse, la sculpture de Robert Rauschenberg, le *cut-up*). Dans cette perspective transhistorique, de quel talent est donc doté le colporteur ?

Il s'agit de marchands ambulants, de merciers (de l'ancien français *mers*, marchandise), allant de village en hameau, de champ de foire en auberge, portant au col, dans une caisse ou sur un plateau, des articles de mercerie, des babioles (miroirs, bijoux), de la passementerie et souvent des gravures, des livres de diverses origines. Visible dès le XVI^e siècle dans de nombreuses gravures flamandes, la figure du colporteur semble occuper à elle seule la totalité du paysage. Qualifié d'« extravagant » par l'historien d'art Michel Weemans pour son étendue formelle et symbolique, ses reliefs anthropomorphes, ce paysage est une énigme. Organisé autour du colporteur, celui-ci fonctionnant comme un pivot, un axe décentré, il faut apprendre à le délier par l'exercice du regard et par l'étude¹. Ainsi, en 1562, Pieter van der Heyden (d'après un dessin de Pieter Brueghel) immortalise

1. Michel Weemans, *Le Paysage extravagant*, éd. ARS 1:1, Paris, 2009.



Pieter Bruegel l'Ancien, *Le Mercier pillé par les singes*, 1562,
Pieter van der Heyden (graveur)

un colporteur assoupi à l'orée d'une forêt, pillé par une humanité douteuse, des singes improbables dans une telle région². Ces derniers s'entendent à décorer la clairière et le bois alentour des fruits de leur rapine. Gants, rubans, lorgnons, instruments de musique — autant d'évocations parodiques des cinq sens — serpentent dans les arbres, ornent les buissons. Leur caquètement, leur danse obscène ne parviennent pas à extraire le voyageur de son indéfectible sommeil, à l'origine, peut-être, de cette fantaisie onirique... Jerome Bosch, quant à lui, s'attarde à deux reprises sur la figure du colporteur, poursuivi cette fois-ci par un représentant de la race canine, longeant une barrière douteuse, fuyant aux abords d'une maison de débauche délabrée dont l'enseigne décorée d'un cygne est lourde de sous-entendus; la pureté de l'animal étant censée s'opposer à la noirceur de sa chair³. Les deux artistes tressent autour de la figure insaisissable de cet homo peregrinator (insaisissable par sa chute dans le sommeil,

2. *Le Mercier pillé par les Singes*, burin, (22,5 × 29 cm), monogrammé, édité par Jérôme Cock, 1562. || 3. *Le Colporteur*, huile sur bois (71,5 cm de diamètre), vers 1490-1510, Musée Boijmans Van Beuningen, Rotterdam suivi de *Chemin de la vie*, huile sur bois, revers du triptyque *Le Chariot de foin* (135 × 100cm), vers 1501-1502, Musée du Prado, Madrid.

Agrégé d'arts appliqués et ancien élève du département design de l'ENS Cachan, Anthony Masure est maître de conférences en design à l'Université Toulouse - Jean Jaurès, laboratoire LLA-CRÉATIS. Il a cofondé les revues de recherche *Réel-Virtuel* et *Back Office*. Sa thèse en esthétique sur « le design des programmes » a été dirigée par Pierre-Damien Huyghe à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Son essai *Design et humanités numériques* est à paraître en 2017 aux éditions B42.

ANTHONY MASURE

PEUT-ON ENCORE NE PAS TRAVAILLER ?



Tandis que le travail, en crise, est de plus en plus recherché, mince est la limite entre des emplois salariés, pour lesquels il faut en faire toujours plus, et une myriade de micro-tâches non rémunérées, qui donnent l'impression de travailler jour et nuit. Autrement dit : peut-on encore ne pas travailler ? Afin de traiter ce paradoxe, nous examinerons tout d'abord le passage du métier à des professions employées à faire croître le capital. Ensuite, après avoir vu en quoi l'époque contemporaine pourrait signer une possible « mort de l'emploi », nous analyserons en quoi le développement du « labeur numérique » (digital labor) et des objets supposément « intelligents » (smart) brouille la distinction entre le temps libre et le temps travaillé. Afin de sortir de ces impasses, nous nous demanderons si le design, en tant que travail de « qualités » inutiles, pourrait permettre d'envisager de nouveaux rapports au temps.

C'EST LA CRISE, paraît-il. Économique, environnementale, politique, sociale, etc. Dans le contexte français, entre les cris d'orfraies des partisans d'un État régulateur et les zéloteurs du libre échange, de nombreuses revendications convergent vers la notion de travail, elle aussi en crise. Il n'y en aurait plus : disparu ! Les yeux rivés sur les statistiques du chômage, dont les méthodes de calcul sont pourtant soumises à de nombreux biais, les dirigeants politiques et autres « agences de notation » font du travail le critère de réussite ou d'échec des gouvernances successives. Mais comme l'élaboration du « produit intérieur brut » (PIB) ne prend pas en compte de nombreux paramètres essentiels à la cohésion du corps social (écologie, éducation, bien-être, bénévolat, travail domestique, etc.), on peut dès lors s'interroger sur la pertinence d'évaluer le travail en raison de performances économiques : ce qui compte pour nous n'est pas compté.

Le critique d'art Jonathan Crary, dans son essai *24/7*¹, a ainsi mis en évidence que les mutations contemporaines du capitalisme, en quête d'une croissance infinie, ont pour ambition de faire disparaître le sommeil, ce temps mort de la productivité. Bardé de capteurs et aidé par des drogues qui le maintiennent dans un état de vigilance continue², le soldat américain devient ainsi l'idéal du salarié du tertiaire — à qui l'on demande de pouvoir opérer à toute heure et en temps réel la gestion de flux d'informations et de prises de décision. Plus encore, à ces limites du salariat contractualisé s'ajoutent un ensemble de micro-tâches (notamment en ligne) non identifiées, du moins symboliquement et économiquement, comme relevant de la sphère du travail. Ainsi, la quantité et la diversité des différentes formes que peut prendre le travail ne cesse d'augmenter, ce qui menace la possibilité d'un temps authentiquement libre. Autrement dit : peut-on encore ne pas travailler ?

1. Jonathan Crary, *24/7. Le capitalisme à l'assaut du sommeil*, Paris, Zones, 2014.

|| 2. L'épisode 5 de la 3^e saison de la série *Black Mirror* (« Men Against Fire », scénarisé par réalisé par Charlie Brooker et réalisé par Jakob Verbruggen) en donne une vision saisissante : des soldats équipés d'implants cérébraux sont dressés à ne plus ressentir d'empathie pour l'ennemi. Afin de les maintenir dans un état de vigilance continue, leur sommeil est « géré » par la génération de rêves fantasmatiques, devenant ainsi un instrument de contrôle.

ANTHONY MASURE



Ettore Sottsass,
Métaphores
(Vuoi guardare
il muro...), 1973

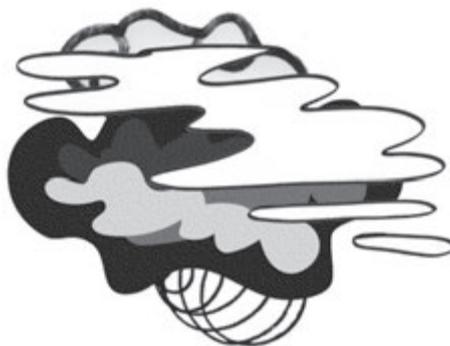
Pierre-Damien Huyghe est professeur à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Ses recherches philosophiques portent sur l'esthétique et notamment sur les relations qu'entretiennent art, technique et industrie.

* Ce texte est le chapitre conclusif d'un essai publié intégralement dans le numéro 46 d'*Azimuts* : Pierre-Damien Huyghe, *Du Travail, essai*, *Azimuts* 46, ESAD-Saint-Étienne, 2017. Cf. ici aussi la rubrique « Comptes rendus ».

PIERRE-DAMIEN HUYGHE

LE TEMPS DES STUDIOS

Du travail, Essai



De l'usine à la centrale, le monde du travail a gagné en régulation. Mais si ce gain correspond à une croissance quantitative des capacités de production, il n'est pas nécessairement heureux. Nous nous y sommes adonnés parce que, comme j'ai essayé de le dire dès les premiers chapitres de mon essai sur le travail *, une métaphysique nous situant comme des administrateurs du monde détermine profondément notre idée de l'économie. Nous ne sommes cependant pas obligés de céder à cette métaphysique et de trouver indispensable le progrès administratif de nos capacités techniques. Ce qui nous serait utile, ce serait plutôt d'apprendre à discerner la puissance (le pouvoir être, la capacité) spécifique de la technicité d'une part, de ce qui l'administre et la dispose, c'est-à-dire l'économise, d'autre part. Ainsi la centrale, pour revenir à elle, est-elle sûrement aujourd'hui, au-delà de l'usine, une forme productive majeure économiquement parlant, fondée sur la concentration d'un capital technique. Sommes-nous pour autant absolument contraints de penser que les techniques sont toutes vouées à être centralisées ?

Il y a de cela quelques années, j'avais envisagé d'écrire un livre qui aurait eu pour titre *Le temps des studios*. Peut-être, au lieu de « temps », aurais-je aussi bien pu dire « époque » — s'il est vrai qu'une époque est originellement, dans la course d'un balancier, ce moment où, se suspendant dans le sens qui est alors le sien, le mouvement se trouve en état de repartir dans une autre direction. Car il s'agissait bien, il s'agit toujours de cela : sommes-nous en mesure, sommes-nous au moment de changer le cours économique des techniques avec lesquelles nous vivons ? Y a-t-il auprès de nous, dans les studios par exemple, de quoi offrir un chemin alternatif à cette économie de la technique qui, nous soustrayant au temps du travail obscur des offices, nous livre assez systématiquement, même en privé, même dans le loisir, aux logiques de l'emploi du temps ?

Je n'écrirai pas ce livre. Nombre des textes que j'avais imaginé d'y rassembler sont à présent dispersés. Certains sont publiés ailleurs, quelques-uns sont ici. Si je me suis résolu à cette dispersion, c'est que je ne trouvais ni à clore ni à articuler le volume d'une façon qui puisse me satisfaire. Je n'ai pourtant jamais renoncé à la formule titre. Elle n'a pas cessé de m'intéresser. Un studio n'est-il un lieu apte à produire, en raison des appareils qui s'y trouvent, des objets dont la valeur n'est pas toute économiquement déterminée ?

PIERRE-DAMIEN HUYGHE

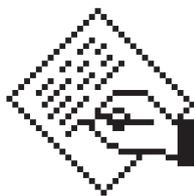


Charlotte
Perriand, *La France
industrielle*,
photomontage,
Exposition inter-
nationale de
Paris, 1937

Né en mai 1968, Martin Le Chevallier développe depuis la fin des années 1990 un travail portant un regard critique sur les idéologies et les mythes contemporains. Après avoir exploré les possibilités de l'interactivité (jeux vidéos, serveur vocal téléphonique, vidéos interactives...), il se consacre à des projets plus contextuels, tirant parti de lieux ou de processus existants en glissant des fragments de fiction dans la réalité (téléscope touristique placé au dessus d'un hypermarché, introduction de bateaux de police dans un bassin des Tuileries, etc.). Parallèlement, il poursuit un travail plus cinématographique dont la dernière expression est le film *Münster* (2016) qui relate le destin tragique d'une utopie communiste au XVI^e siècle. Martin Le Chevallier est représenté par la galerie Jousse Entreprise à Paris.

MARTIN LE CHEVALLIER

L'AUDIT



L'Audit est une installation artistique de Martin Le Chevallier exposée pour la première fois en 2008 à l'occasion de la Biennale de Rennes « Valeurs croisées », qui explorait les relations entre art et entreprise. La pièce comportait alors une photographie présentée sur la face d'un mur, ainsi qu'une série de slides truffés de schémas, graphiques, et autres puces typographiques sur l'envers. L'image est énigmatique — qui montre deux hommes de dos dans une vaste pièce vide, dont l'un, en costume noir et attaché-case, semble toiser l'autre, attablé devant son ordinateur portable —, tandis que les impressions du diaporama nous mettent sur la voie de l'expérience menée par Martin Le Chevallier: l'artiste décide en effet quelques mois auparavant de commander à un cabinet de conseil un « audit de performance artistique »¹, visant à évaluer la viabilité de son activité et à définir une « stratégie de développement artistique »². Sa demande l'engage alors dans un échange singulier avec les consultants, au cours duquel son parcours sera passé au crible de l'étude de compétitivité, et ses fantasmes de carrière convertis, par une opération d'« objectivisation de ses désirs »³, en un business plan de conquête du marché de l'art.

47

Anthologie

DAVID R. GRAEBER

La version originale
de ce texte a paru
en août 2013 dans
la revue *Strike!*
sous le titre « On
The Phenomenon
of Bullshit Jobs ».

LES JOBS À LA CON

DANS LES années 1930, John M. Keynes prédisait qu'à la fin du vingtième siècle, la technologie serait si avancée que des pays comme la Grande-Bretagne ou les États-Unis pourraient parvenir à limiter la durée hebdomadaire du travail à quinze heures. À l'époque, tout portait à croire qu'il avait raison. Sur le plan technologique au moins, nous en étions tout à fait capables. Mais rien de tel ne s'est produit. Au lieu de cela, on a utilisé la technologie pour trouver des façons de nous faire tous travailler plus. Pour ce faire, il a fallu créer des emplois qui sont en fait dénués de sens. En Europe et en Amérique du Nord notamment, un très grand nombre de personnes passent leur temps à accomplir des tâches dont ils estiment secrètement qu'elles n'ont pas vraiment besoin d'être exécutées. Or, bien que le phénomène soit généralement passé sous silence, le préjudice moral et psychologique qui résulte de cette situation est profond et constitue une véritable cicatrice qui marque notre conscience collective.

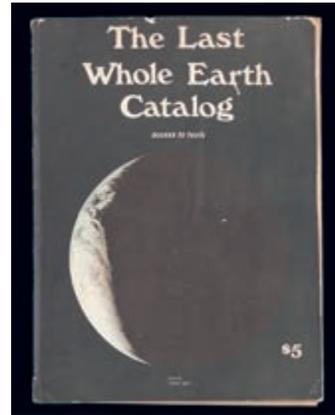
Pourquoi l'utopie promise par Keynes — qu'on attendait toujours avec impatience dans les années 1960 — n'a-t-elle jamais vu le jour ? La réponse la plus commune aujourd'hui revient à dire qu'il n'a pas anticipé la croissance exponentielle de la consommation. Et entre travailler moins d'un côté, ou de l'autre disposer de plus de jouets et jouir de plus de plaisirs, c'est la seconde option que nous aurions collectivement choisie. Un beau conte moral, que le moindre effort de réflexion suffit pourtant à démentir. Oui, nous avons assisté à la création d'une infinité de nouveaux emplois et de nouveaux secteurs industriels depuis les années 1920, mais en fait très peu ont quelque chose à voir avec la production et la distribution de sushis, d'iPhones ou de baskets fantaisie.

Alors quels sont précisément ces nouveaux emplois ? Un étude récente qui analyse l'évolution de l'emploi aux États-Unis entre 1910 et 2000 donne une description claire (qui rappelle assez exactement ce qu'on a connu au Royaume-Uni) : au cours du siècle dernier, le nombre de travailleurs employés soit comme domestiques, soit dans l'industrie, soit encore dans le secteur agricole s'est effondré de manière spectaculaire. Dans le même temps, le nombre des « cadres, employés de bureau, vendeurs et employés du secteur des services » a triplé, passant d'un quart à trois quarts du volume total des emplois. En d'autres termes — comme prévu — les emplois productifs ont

Lors d'une conférence récente, Ed Fella — figure iconoclaste de l'avant-garde du design graphique et « artiste commercial » autoproclamé — fait allusion à un collage réalisé au début de sa longue et prolifique carrière. Ce collage montre divers outils : une équerre en T, une boussole, une bouteille d'encre, une tasse de café, un brunissoir, un cendrier, récréant ainsi le plan de travail d'un designer graphique type, aux environs de 1975. Pince sans rire, Ed Fella confie au public : « Il manque seulement le café »¹. Aujourd'hui, le bureau type est virtuel, inventé au sein des célèbres entreprises Xerox Park et Apple Computer : des dossiers, une montre, une poubelle et une bombe. Rien n'illustre mieux la transformation du design graphique que cette mutation métaphorique de son espace de travail : le designer a perdu sa dimension artistique pour devenir métier de technocrate et il est passé du statut d'emploi qualifié à celui de prestation de service.

Ce qui est supposé distinguer les humains de leurs ancêtres primates, c'est qu'ils ne se contentent pas d'utiliser les outils mais qu'ils cherchent à les intégrer à leurs activités quotidiennes, à leur découvrir de nouvelles fonctions et à imaginer de nouveaux usages. Cette séquence évolutive a été immortalisée sur grand écran par Stanley Kubrick dans 2001, *l'Odyssée de l'espace* (1968). Le film s'ouvre sur un groupe d'hommes-singes apprenant à se servir d'un os comme d'un outil et comme d'une arme. Après leur victoire triomphale sur un groupe rival, l'os est jeté en l'air et se métamorphose en satellite en orbite, scène qui projette le spectateur quelques quatre millions d'années dans le futur. Les protagonistes du film, Dave

l'astronaute, et HAL, l'ordinateur de bord du vaisseau spatial, incarnent au final une mise en garde contre la technologie. L'homme finit par vaincre la machine et découvrir une entité extraterrestre dotée d'intelligence supérieure, qui préfigure la prochaine étape de l'évolution de l'humanité. Dave réincarné en fœtus, « enfant des étoiles » en quelque sorte, contemple la terre entière : deux sphères envahissent l'écran, un sac amniotique et la légendaire grande bille bleue. (Bien sûr, cette vision créative n'aurait pas été possible sans l'invention des techniques de l'échographie, ni sans l'imagerie satellitaire).

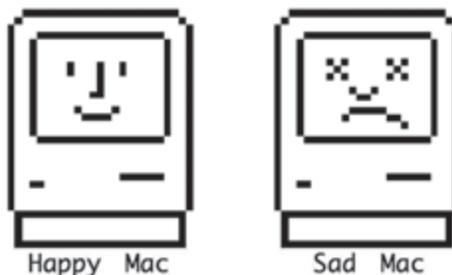


Stewart Brand,
The Whole Earth Catalog, 1968

Un peu après la sortie de ce film épique, Stewart Brand — le gourou de la contre-culture — publia la première édition de *The Whole Earth Catalog* (1968), au sous-titre évocateur : « l'accès aux outils ». Le premier numéro de soixante-quatre pages de cette revue, laquelle devait atteindre plus de quatre cents pages, montrait en image de couverture la planète vue du ciel. Recensant les dernières idées, les meilleures pratiques, les technologies *low cost* et les outils utiles à l'époque, le

catalogue de Brand était moitié bible pour un style de vie, moitié guide pratique du quotidien. Il définissait un noble objectif : « Nous sommes l'équivalent des dieux et nous ferions bien d'être à la hauteur. Jusqu'à présent, la puissance et la gloire exogènes — relevant de l'État, des grandes entreprises, de l'éducation officielle, de l'Église — masquent par leurs aspects négatifs les avantages que nous pourrions tirer de notre condition. En réaction à ce dilemme, et pour appréhender ces avantages, se développe le domaine du pouvoir individuel, personnel — pouvoir de l'individu à conduire sa propre éducation, à trouver sa propre inspiration, à modeler son propre environnement et à partager son aventure avec tous ceux qui s'y intéressent »². Le *Whole Earth Catalog* présageait l'apparition de l'outil ultime, l'ordinateur personnel, et l'avènement d'une éthique de la technologie, véhiculée par la culture actuelle de l'Internet : monde de l'auto-édition, du contenu généré par les utilisateurs, de l'agrégation de contenu, des systèmes *open source*, des plateformes de distribution telles que l'App store, tout comme les réseaux sociaux et la connectivité, le phénomène du *cloud* et le partage de fichiers. Lors du discours inaugural que Steve Jobs prononça lors de la cérémonie de remise des diplômes à Stanford en 2005, il expliquait aux étudiants : « C'était une sorte de Google format papier, 35 ans avant la création de Google »³.

L'utilisation des outils par l'homme a été avancée comme explication possible de l'évolution humaine, car elle a favorisé le développement du cerveau, ce qui, avec la capacité propre à l'homme d'imiter les



Susan Kare, *Icônes pour Apple Macintosh*, San Francisco, 1983

comportements, aurait favorisé la diffusion des idées et des techniques, conduit à l'avènement de l'agriculture, à la domestication des animaux et disons-le, à la naissance de la civilisation⁴. L'outil transforme fondamentalement notre réalité matérielle et virtuelle et, ce faisant, il nous transforme. Nonobstant le caractère grandiose de la vision, la distinction faite dans le domaine culturel en général, et dans le design graphique en particulier, entre compétences manuelles et compétences intellectuelles, semble autant regrettable qu'artificielle. Néanmoins, la ségrégation entre conception et production demeure au cœur du discours et des affres de la profession.

Le design graphique fut la première profession à être touchée par l'introduction de l'ordinateur personnel dans les années 1980 ; après tout, la PAO était son objectif stratégique. Plus précisément, l'ordinateur a transformé et a fini par supprimer le travail des divers artistes en charge de la production, des techniciens spécialisés en procédés photomécaniques, des retoucheurs, des maquettistes, des typographes, des photographeurs, et même de quelques imprimeurs. Il a bouleversé tout un monde qui a toujours entretenu

DESIGN
PARTOUT

JUSTICE
NULLE PART

47

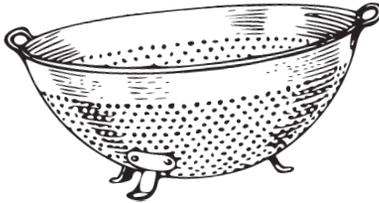
Varia

ELKE RAUTH

UN MOBILIER SOCIAL. VIVRE, CUISINER, TRAVAILLER

« Bien qu'ils aient appris à maîtriser toutes les bonnes inventions qui existent chez nous, je doute que nous parvenions de si tôt à apprendre ou à mettre en pratique l'une des bonnes institutions qui existent chez eux. »

Thomas More, *Utopia*, 1516



Azimuts 47

Le studio de design EOOO a été créé à Vienne en 1995 par Martin Bergmann, Gernot Bohmann et Harald Gründl, tous trois diplômés en design de l'Académie des Arts Appliqués de Vienne (1988-1994). Le collectif Eoos définit et revendique son approche de la recherche en design comme une analyse poétique qui peut être appliquée à l'ensemble de ses activités — de la création de produits, de meubles et d'aménagements intérieurs au design social. En 2008, Harald Gründl crée L'Institut de Recherche en Design de Vienne, qu'il oriente vers les aspects sociaux et écologiques de la discipline du design. Leur approche réflexive du design présente dans tous leurs travaux, ainsi que les projets remarquables tels que « Blue Division Toilet », ont valu au studio Eoos d'être invités à participer à la Biennale d'Architecture 2016 et de développer une intervention pour « Places for People ».

Utopie se situe à Erdberg, l'un des plus anciens quartiers de Vienne*. Les Romains s'étaient installés ici, et les Celtes avant eux; les découvertes archéologiques que l'on y fait remontent même à l'époque néolithique. Ici, à Erdbergstraße, qui fut le terminus de la ligne trois du métro pendant de nombreuses années et qui est à seulement sept minutes en métro du centre-ville, la ville devient le Zwischenstadt, enchevêtrement de bâtiments administratifs, complexes sportifs, parcelles vides, sièges sociaux, bâtiments résidentiels, centres logistiques et axes routiers. Si l'on vient ici, ce n'est pas pour se promener mais pour y faire quelque chose.

Dans l'un des édifices du quartier, un bâtiment administratif majoritairement désaffecté, EOOS dispose d'un atelier temporaire depuis février 2016. Les designers décrivent leur espace de travail, qui a exactement les mêmes dimensions que les pièces à la disposition des résidents réguliers, comme leur « bureau régional ». Situé dans une ancienne école des douanes qui occupe environ 21 000 m² d'un complexe de bâtiments qui en fait 68 000, *Haus Erdberg* accueille presque sans interruption depuis septembre 2014 des réfugiés venus des zones de crise humanitaire du monde entier. La plupart viennent d'Afghanistan, du Nigéria, de Syrie, de Somalie et d'Irak. Quelque quarante nationalités de réfugiés vivent ici, échoués après avoir fui l'agitation et la guerre à travers le monde, bloqués pour une période indéterminée sur cette île isolée, leur Utopie. Leur plus petit dénominateur commun: le désir d'une vie sans détresse, une existence sûre, paisible et libre.

Géré par les ONG *Caritas* et *Arbeiter-Samariter-Bund*, le complexe est en cours de transformation: abri d'urgence à l'origine, il est en train de devenir un établissement de premiers soins pour les familles. Le langage de la crise et de l'urgence doit être remplacé par celui de la normalité quotidienne, qui soutient l'acte d'arrivée dans le pays d'accueil; d'où un besoin d'adapter à la fois les structures sociales et spatiales du bâtiment sur lequel EOOS travaille, de nombreuses manières, depuis novembre 2015.

Ce sont les types de questions qui surgissent toujours dans les établissements de soins nouvellement créés tels que *Haus Erdberg*: de nombreux logements temporaires pour demandeurs d'asile sont situés dans des bâtiments administratifs largement inadaptés, qui étaient sur le marché depuis longtemps en raison de leur obsolescence ou de l'offre excédentaire du parc immobilier de bureaux — l'un des nombreux déséquilibres provoqués par la spéculation dans les villes du monde entier. L'offre de logements abordables dans les villes en expansion est toujours en crise, mais le parc immobilier de bureaux connaît quant à lui des taux d'inoccupation dramatiques.

« Notre première tâche a consisté à expliquer ce que nous pouvions apporter dans ce contexte, en tant que designers. Les situations de crise sont dominées par la pensée d'urgence, et même les organisations humanitaires expérimentées sont souvent dépassées par des besoins urgents qui sont principalement pragmatiques, et rarement esthétiques. Cependant, la transformation des abris d'urgence en logements pour demandeurs d'asile engendre une situation nouvelle: si les résidents sont appelés à rester plus longtemps, la vie quotidienne requiert d'autres structures et ouvre de nouvelles possibilités. »



Panneau de rangement pour les ustensiles de cuisine SF 09.

The design studio EOOS was established in Vienna in 1995 by the three partners Martin Bergmann, Gernot Bohmann and Harald Gründl. EOOS defines its research and design approach as a poetical analysis that can be applied to the entire spectrum of their activities — from the creation of products, furniture and interiors to social design. The “Institute of Design Research Vienna” initiated by Harald Gründl in 2008 is also particularly devoted to the social and ecological aspects of the discipline of design. Projects such as the “Blue Division Toilet”, together with the reflexive design approach which is embodied in all their work, formed the basis of the decision to invite the design team EOOS to participate in the 2016 Architecture Biennale and to develop a concrete intervention for “Places for People”.

ABOUT SOCIAL FURNITURE.

*An interview with Eoos design studio
by Daria Ayyazova & Elizabeth Hale*

AZIMUTS — You worked with other acteurs for this project, was your role restricted to designing and formalizing the furniture or did it go beyond that? Did the charities that you worked with accompany you through the whole project or were they there for the initial contact?

EOOS — This project was curated, so the concept itself was given. We were not approached in order to act as furniture designers. I think it called for a very open approach as to what architects and designers do and what designers and architects could do in the future. The first thing that we did was to open a field office to try and understand what our role in this context could be. We worked with two NGO’s, *Caritas* and *Arbeitersamariterbund*, and about 600 refugees. The project costs were mainly covered by Caritas, the budget given by the Biennale and various other sponsors who made the production of the project possible. Without the support of the Viennese organisation Caritas and their innovative research group I think it would have become something completely different. The Caritas building department also took care of all planning permissions and paid for the first kitchen prototypes.

We asked the NGO’s that we were working with what the most urgent thing that could improve the situation was. Of course, each situation has its own challenge. Our main challenge in this case was not so much the bedrooms, which are usually the challenge because of the amount of people per room, the lack of space, the furniture and privacy situation, not the mention the fact that people from different nations have to live together. In this case that was not the problem as the building was formally used for training custom officers so it had plenty of bedrooms, each one adapted for two people with showers and wash basins. The bedrooms are divided over four floors with 200 people living on each floor. However there wasn’t any rooms for the day. It was also very dark because it wasn’t constructed for people to stay there on a day to day basis. Also, permission for any changes, no matter how small, to the architectural structure was difficult to obtain as the building was only rented.

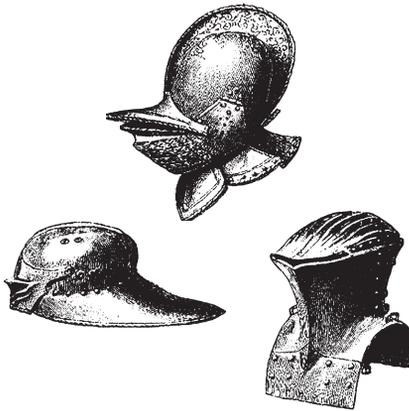


In order to activate the left-over space in the corridors and create work for the residents a number of shops are planned. For example, a cooperative food shop in order to support self-catering.



JERSZY SEYMOUR

RADICAL
CONFUSION
OR
WHAT THE FUCK
IS GOING ON ?



Azimuts 47

Jerszy Seymour est né à Berlin en 1968. Son design s'articule autour de l'objet, de la performance, des interventions et installations en milieux industriels et post-industriels, avec un spectre large de médiums et de matériaux: objets, espaces, films, spectacles, musique, écrits.

Il promeut une acception large du design comme manière d'habiter notre planète en général. Il dirige le Dirty Art Department au Sandberg Instituute Amsterdam dont il a été l'un des créateurs en 2011. Il a travaillé pour de nombreux éditeurs (Magis, Vitra, Alessi) et ses réalisations ont été exposées et acquises dans le monde entier (Centre Pompidou, Design Museum de Londres, Vitra Design Museum, MoMA, FNAC).

C'EST LE COURS naturel de la vie qui m'a conduit du design industriel à l'endroit où je suis aujourd'hui. J'ai passé une licence en ingénierie. Déjà, l'art était dans un coin de ma tête, mais encore un peu loin. Puis j'ai fait un stage d'un an, et j'ai travaillé dans un studio de design industriel. Je me suis confronté à la réalité et j'ai rapidement appris ce que signifie le mot « production ». Après quoi j'ai adressé une demande au Royal College of Art (RCA) pour pouvoir m'inscrire en design industriel. Cette période passée au RCA m'a donné l'occasion de prendre le temps de réfléchir. Immédiatement après, je suis parti m'installer en Italie. J'y ai découvert une approche différente de l'industrie. En Angleterre — pour parler la langue de la gauche –, l'industrie était ce contre quoi il fallait combattre alors que quand je suis arrivé en Italie, j'ai réalisé que l'architecture, le design, l'art et l'industrie étaient intimement mêlés.

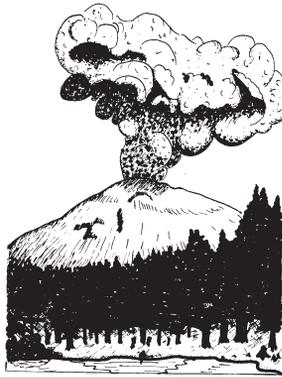


Jerszy Seymour, *Living systems*, 2007. Projet expérimental pour le Vitra Design Museum autour de la question de l'autonomie. Cette spéculation a donné lieu à une suite d'expérimentations pour produire du bio-plastic à base de pommes de terre et de lait.

À cette époque, Milan était la scène d'une infinité de projets marketing *hype* et il suffisait d'apporter un peu de contenu pour se distinguer. J'ai réalisé que pour faire ma place, il me fallait commencer par préciser ce qu'était le « design » tel que je l'entendais, et chercher des manières de le faire exister. Les designers sont parfois embarrassés par le mot « design », sans doute à cause de son acception populaire. Même, si vous considérez la chose sous l'angle politique — par exemple en France, le design est parfois abandonné aux

ESA CLERMONT MÉTROPOLÉ

LE TRAVAIL À L'INFINI



Azimuts 47

Dans le cadre de la X^e Biennale internationale design Saint-Étienne (9 mars-9 avril 2017), la revue *Azimuts* a invité les équipes de recherche de l'École supérieure d'art de Clermont Métropole à publier un état de leurs recherches en cours sur la question du travail.

Depuis 2012 en effet, l'ESACM développe un axe de recherche intitulé « Les Mondes du travail », centré sur le travail artistique et pédagogique.

Équipes
de recherche

Un film infini
(le travail):

Responsable du
projet: Alex Pou
(artiste, enseignant).
Chercheurs associés:
François Marcelly-

Fernandez
(doctorant en
histoire et
anthropologie),
Sarah Ritter
(artiste), Lucia
Sagradini-Neumann
(docteur en socio-
logie politique).

Etudiants-chercheurs:
Pierre Frulloni,
Camille Varenne.

Etudiants:
Matthieu Dussol,
Marie Muzerelle,
Norman Nedellec,
Emmy Ols,
Clara Puleio.

Léviathan
(titre provisoire):

Responsables
du projet: Cédric
Loire (docteur en
histoire de l'art,
enseignant),

Sarah Ritter (artiste).
Etudiant-chercheur:
Antoine Barrot

Etudiants:
Marguerite Soulier,
Clélia Barthelon,
Salomé Aurat,
Chloé Bedet,
Coline Saglier.

DES FORMES DE RECHERCHE EN/AU TRAVAIL

Cédric Loire

MIS EN PLACE en 2012-13 à l'ESACM¹, l'axe de recherche « Les mondes du travail » a ouvert un vaste champ de réflexion, où se croisent les enjeux propres au travail artistique, c'est-à-dire une activité potentiellement émancipatrice; et les questions relatives au travail comme activité économique, souvent vécue comme une contrainte, mais aussi comme une composante essentielle du sentiment d'appartenance à la société. Cet axe, qui s'appuie sur un fort ancrage local (l'évolution de la ville consécutive aux mutations de l'entreprise Michelin), est construit sur une double articulation: entre l'art et le monde économique; et du « local » au « global ».

À une époque où « créativité », initiative et invention sont placées au cœur de la production et de la consommation marchande par un capitalisme dit « artiste »², dont le « nouvel esprit »³ fait subir de profondes mutations aux formes d'organisation du travail — et du monde; à l'heure où tentent de se formaliser des désirs de lendemains autres, encore incertains, engager une recherche en art non pas « sur » mais « avec » le travail, implique non seulement d'observer le travail, mais aussi de se/nous regarder travailler.

Initié en 2014, *Un film infini (le travail)* se fonde sur la concomitance historique de l'invention du cinéma et celle du travail moderne, et les relations étroites qu'ils entretiennent. Au printemps 2016, une exposition à la Chapelle de l'Hôpital Général de Clermont-Ferrand a montré combien le film était autant la forme que la méthode: une forme de continuité filmée temporaire, à même de rassembler un temps, par le montage, des éléments hétérogènes; une méthode de travail, où ce qui est monté/montré donne la direction à ce qui va être filmé, l'ensemble étant ensuite et à nouveau démonté/monté/remonté, dans un mouvement sans fin. Il s'agit bien de capter ce qui,

1. *Le travail à l'œuvre*, actes du colloque (11-12 avril 2013), Clermont-Ferrand, Éditions ESACM, 2015. || 2. Gilles Lipovetsky, Jean Serroy, *L'esthétisation du monde. Vivre à l'âge du capitalisme artiste*, Paris, Éditions Gallimard, coll. « Hors série Connaissance », 2013. || 3. Eve Chiapello, Luc Boltanski, *Le nouvel esprit du capitalisme*, Paris, Éditions Gallimard, coll. Tel, 1999.

Images mouvantes

Un film infini (le travail)

Lucia Sagradini

f
-l
l-l
l-l
l-l
 « L'illusion d'un tout sans fin, d'une onde sans horizon et sans rivage »^f sont les mots de Monet pour évoquer les *Nymphéas*. Cette poésie picturale d'un univers fluide s'écoulant sur la toile, où progressivement les fleurs, l'eau, la lumière se diluent, et, où s'estompent les formes pour s'embrasser dans un grand tout, où ciel, terre et horizon disparaissent dans une fluidité vitale : celle de l'univers de l'image. Monet saisit avec son pinceau l'enjeu des images tourbillons. La caresse, la vie qui file entre les touches de peinture, la dissolution des bords, l'absence de limite et la manière de poser un hors-champ, reprennent une histoire de l'art ancienne, celle qu'évoque Didi-Huberman dans *Ninfa fluida*, mais elles conditionnent aussi une articulation avec un monde nouveau en train d'advenir, celui de l'image-mouvement. Comme un écho lointain, le cinéma arrive et se mêle lui aussi à l'art pour capturer ce monde en mouvement déchiré par la guerre. La peinture de Monet, lente et rapide à la fois, saisit l'image-mouvement et ses potentialités, en même temps qu'elle se réalise dans une oscillation entre un sol, celui de la guerre, invisible et pourtant présent, et un hors-sol, la poésie de la vie que Monet, solitaire et jusqu'au-boutiste, capture patiemment par son geste. Un artiste pour espérer, alors que la rage de la guerre s'abat sur les êtres. Une ode à la vie dans un temps dédié à la mort.

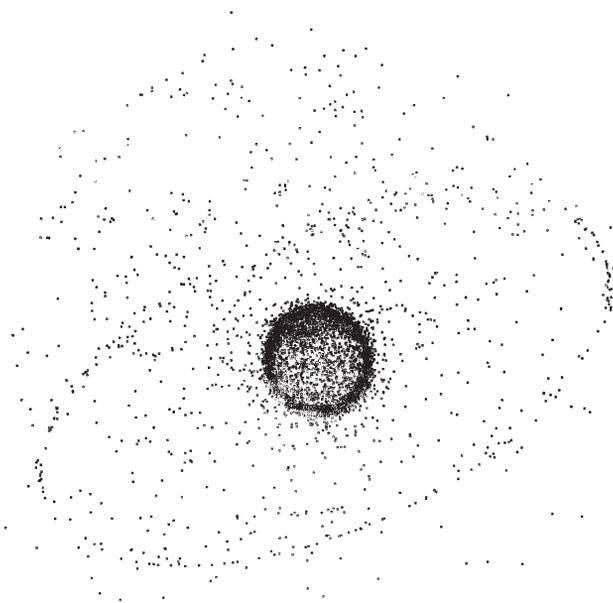
ce H
p h l-l
el
,h
Sans horizon, ni rivage. *Un film infini (le travail)*. Au cœur du dispositif mis en place avec *Un film infini (le travail)*, il y a un travail de dissolution de l'image-mouvement, soutenu par la constitution d'un collectif mouvant et polysémique de filmmakers. Ce travail de recherche cinématographique permet une totale déliaison des images captées, des images saisies sur des années, et toujours librement re-montables, construisant l'idée de reprise(s) des images mouvement^f se renouvelant chaque année. L'opération de démultiplication des possibles de l'image est proposée par *Un film infini (le travail)* pour saisir le mouvement même. *Un film infini (le travail)* se réalise dans une mise à disposition des images, des uns par les autres, et, il déconstruit l'idée du film même, car il opère un travail de disjonction permanent entre les images. L'image-mouvement est installée dans la tension d'une image-tourbillon qui peut donner lieu à tout type de forme et de montage. Il s'agit d'un « effondrement constant de la forme produite »^l

faire li faire li faire ll

OLAF AVENATI & PIERRE-ANTOINE CHARDEL

TECHNO-CRITIQUE DES IMAGINAIRES NUMÉRIQUES

*Propos recueillis
par Lorène Ceccon*



Azimuts 47

Pierre-Antoine Chardel est enseignant chercheur en philosophie sociale et éthique à Télécom École de Management à Paris; Olaf Avenati est designer graphique et numérique. Tous deux collaborent depuis 2011 dans le cadre des séminaires « Formes, Technologies, Société. Design et quête de sens », associant l'ÉSAD de Reims et le laboratoire ÉTOS de Mines-Télécom Paris. Ils supervisent le séminaire « Subjectivités, corporéité, objets connectés ». Ces rencontres permettent à l'équipe pluridisciplinaire de développer une approche épistémologique de nos rapports aux technologies numériques actuelles. L'ouvrage qu'ils ont dirigé: *Datalogie. Formes et imaginaires du numérique**, est le fruit de réflexions communs. Il articule philosophie et projets collaboratifs entre les étudiants en design de Reims, les étudiants ingénieurs de Télécom Paris et les entreprises partenaires.

* Cf. ci-après le compte rendu.

AZIMUTS — Cornelius Castoriadis soutient que les techniques s'accompagnent toujours d'un imaginaire social. Les représentations sont-elles indispensables pour que les usagers s'approprient des inventions techniques ?

PIERRE-ANTOINE CHARDEL — L'idée de notre projet est d'ouvrir les représentations pour que les usagers puissent s'approprier les technologies numériques. Il faut permettre aux usagers d'identifier les imaginaires qui contribuent à façonner les technologies. C'est une manière de produire des formes d'historicité dans le rapport à la technique, de ne pas céder à la fascination immédiate que produit la technologie, mais plutôt d'envisager que la technique est l'enjeu d'un imaginaire qui renvoie à de la longue durée, à des horizons de sens variés. C'est donc considérer que la technologie ouvre des modes de représentations pluriels, donnant lieu non pas à des usages mais à des pratiques hétérogènes.

OLAF AVENATI — La question au centre de notre travail repose sur la technologie vécue, pas seulement la technologie. Cette perspective nous renvoie à des réflexions des années 1970 sur les espaces vécus. Ce qui nous intéresse, c'est d'observer comment nous vivons les technologies quand nous les utilisons ; comment nous projeter en tant que créateurs dans les façons d'habiter, de collaborer avec ces techniques, d'en user, et surtout, d'échanger. Ces technologies sont des plateformes, elles rassemblent et irriguent la société, elles sont l'huile dans les rouages. Nous ne pouvons donc pas faire abstraction de tous les enjeux psychiques liés aux usages.

PAC — Il faut également examiner la dimension symbolique des technologies. La technique renvoie à autre chose qu'à elle-même, elle est toujours liée à un monde qu'elle ouvre. Les saint-simoniens au XIX^e siècle entrevoyaient les technologies de la mobilité et des transports. Elles renvoyaient à l'imaginaire de la démocratie : la volonté d'étendre les réseaux pour favoriser la solidarité et penser la société. Cet imaginaire était toujours rattaché à des valeurs, des horizons de sens spécifiques. La dimension symbolique de la technique est toujours d'actualité : cet imaginaire est particulièrement prégnant dans l'hyper-modernité, notamment par le biais de fantasmes divers tels que l'ubiquité, le contrôle, la maîtrise.

OA — ... et qui dépassent la question technologique. Nous sommes dans un imaginaire social reposant sur la performance, la création de richesse, la compétition, l'efficacité, l'efficience industrielle... cela percute directement d'autres imaginaires, orthogonaux, qui portent sur la survie de l'espèce, la cohabitation raisonnée dans un environnement, etc. Et le numérique en est un paramètre.



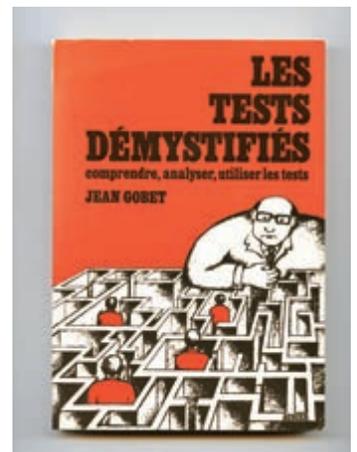
1

2



3

4



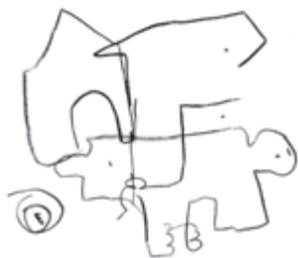
5



1. Joseph Vimont, *Traité de phrénologie humaine et comparée*, éditions J.-B. Baillière, 1831, planche illustrative.
2. Denise de Castilla, *Test de l'arbre. Relations humaine et problèmes actuels*, Masson, 2000, p. 80–81.
3. Capture d'écran de l'interface du jeu vidéo *Les Sims 4*.
4. Jean Gobet, *Les tests demystifiés*, J. Aubier, 1976, couverture.

47

Comptes rendus



Titre	<i>The Playground Project</i>
Auteur	Gabriela Burkhalter
Édition	jrp/ringier
Publication	mars 2016
Langues	Allemand/anglais
Pages	256
Contributeurs	Gabriela Burkhalter, Xavier de la Salle, Vincent Romagny, Sreejata Roy.

The Playground Project dresse depuis l'après guerre l'histoire des aires de jeux en Europe, en Amérique du Nord et au Japon un point de vue inédit sur la ville, sur ses transformations structurelles, ses révolutions sociales, sur l'évolution des pratiques artistiques, des pensées éducatives et du désir d'émancipation de ses citoyens. Dans un long préambule, le livre place dans son contexte la production de ces espaces dans les villes industrielles entre 1950 et aujourd'hui.

Dans les années 50 l'attention portée aux enfants est presque inexistante et la plupart du temps, leurs occupations en dehors de l'école et pendant que leurs parents travaillent consistent à jouer dans la rue —avec tous les dangers que cela comporte (délinquance, accidents liés à la circulation...). À cet égard, voir le très beau film *Le Petit Fugitif* de Raymond Abrashkin, Ruth Orkin et Morris Engel sorti en 1953 et qui suit les errements de deux frères livrés à eux-mêmes dans les rues de New-York durant l'absence de leur mère.

L'une des premières réponses apportée à ce problème a été la promotion de

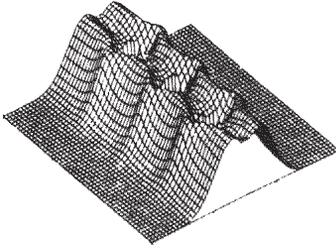
l'activité physique. Aux États-Unis, le Playground movement soutient l'idée d'une éducation progressive, plus adaptée aux besoins de l'enfant et soutien aux populations les plus démunies de la ville (immigrés, ouvriers). À cette époque, les modèles d'aires de jeux se composent d'infrastructures sportives (cages métalliques ou cages à écureuil, échelles, potences), de bacs à sable, balançoires... Les espaces de jeux se multiplient que ce soit dans les parcs des villes, les banlieues et quartiers résidentiels des agglomérations — notamment en Europe. L'enfant tient désormais une place importante dans la société ; on tente de l'accompagner vers la construction de sa vie d'adulte, d'assurer sa sécurité affective et de favoriser ses interactions par l'expérience (jouer, construire, inventer, imaginer...). On prend également conscience de la nécessité d'éduquer et de faire exister une morale citoyenne au sein de ces villes ou se mélangent d'innombrables cultures et richesses. On assiste alors à la naissance des mouvements d'éducation populaire.

La suite de l'ouvrage s'attache à identifier un ensemble

de pionniers : artistes, architectes, activistes ou collectifs citoyens à l'origine d'expériences menées dans l'espace public en réponse notamment à l'institutionnalisation et à la normalisation des infrastructures de jeux.

De nombreux artistes et architectes s'emparent de ces lieux comme d'espaces de travail et terrains d'expérimentations. Ces territoires de jeux et d'aventures deviennent le lieu d'un art anti-élite où le dialogue avec le monde hors des espaces conventionnels et saturés d'habitudes devient possible.

Aux États-Unis, le sculpteur Isamu Noguchi fait office de référence bien que très peu de ses projets d'aires de jeux aient été finalement réalisés — le côté avant-gardiste de ses propositions n'ayant pas convaincu Robert Moses, le responsable des parcs et jardin de la ville de New-York de l'époque. Isamu Noguchi introduit l'idée de « paysages pour jouer » et conçoit l'aire de jeux comme un ensemble d'espaces indéterminés dans lesquels l'utilisateur est à l'initiative de sa propre expérience. Dans les aires de jeux d'Isamu Noguchi, il n'existe pas d'indications ni de règles



Titre	<i>Datalogie. Formes et imaginaires du numérique</i>
Auteur	Olaf Avenati et Pierre-Antoine Chardel (dir.)
Édition	Loco, ÉSAD Reims, Télécom École de Management / Institut Mines-Télécom
Publication	2016
Langues	français
Pages	272
Contributeurs	Manola Antonioli, Stéphanie Chifflet, Henri Desbois, Éric Guichard, Jean-Paul Karsenty, Farah Khelil, Robin Kinross, Olga Kisseleva, Vivien Lloveria, Laurent Meszáros, Brigitte Munier, Fred Pailler, Françoise Paquienséguy, Christian Porri, Patricia Ribault, Philippe Rivière, Michel Simatic, François Trahay.

Datalogie. Formes et imaginaires du numérique est le résultat d'un travail collectif entre l'École Supérieure d'Art et Design de Reims et le laboratoire ÉTOS, « Éthique, Technologies, Organisations, Société » de l'Institut Mines-Télécom.

Depuis 2011, les deux institutions partenaires dirigent des cycles de recherche invitant artistes, designers, théoriciens, philosophes, à débattre sur les questions esthétiques, industrielles et politiques que soulèvent le numérique et son utilisation à grande échelle. Leurs recherches ont pour ambition de solliciter une éthique de la responsabilité des acteurs du numérique, des industriels aux créateurs d'images, à travers des projets de design.

Une réflexion transdisciplinaire

Le livre est un recueil de réflexions transversales entre sciences et pratiques du design. Il marque le besoin contemporain d'un

savoir commun entre design numérique et graphique, sciences sociales et ingénierie. L'ouvrage permet également d'ouvrir une réflexion théorique et pratique sur la situation des imaginaires numériques et d'en comprendre les incidences sur notre société. Articulant textes théoriques et présentations de projets menés par les étudiants en design, les auteurs interrogent la place des imaginaires dans la construction de nos sociétés technologiques, et donnent des pistes pour repenser l'innovation sociale via ces technologies (p. 14). Selon Olaf Avenati, la pratique en école d'art peut permettre de penser ces reconfigurations, car elle autorise à « observer le fait culturel complexe de la production de formes et d'objets, ainsi que leurs usages dans nos sociétés en transformation » (p. 25).

L'enjeu au cœur de *Datalogie* est de grammatiser, de concrétiser des questionnements par des formes tangibles, pour rendre visibles des technologies qui nous

semblent majoritairement immatérielles, tout en intégrant le caractère paradoxal de nos technologies, car « nos milieux technologiques sont pétris de contradictions et de non-dits » (p. 23).

Critiquer les mythes technologiques

Les auteurs mettent en garde quant aux différents mythes nés avec les outils numériques qui ont et continuent d'alimenter nos fantasmes ; ils doivent être considérés avec distance critique. Comment pleinement s'approprier une technique, alors que des mythes comme celui de la disparition de la matérialité technologique continuent d'être alimentés ? Comment se saisir d'une technologie si tous les imaginaires qui lui sont associés relèvent de l'insaisissable (flux, nuages, toile, réseaux, ubiquité, fluidité, et leurs fantasmes) ? Bien que ces formes d'imaginaires non techniques aient contribué autrefois à la démocratisation des pratiques informatiques, « la conception du progrès en ligne droite ne tient plus ». Ces



Titre	<i>Azimuts n° 46. Du travail, essai.</i>
Auteur	Pierre-Damien Huyghe
Édition	ESADSE/ Cité du design
Publication	2017
Langue	français
Pages	96

À l'occasion de la 10^e Biennale Internationale Design Saint-Étienne consacrée au travail et à ses mutations, le n° 46 de la revue *Azimuts* recueille six textes du philosophe Pierre-Damien Huyghe, compagnon de route de la revue depuis déjà plusieurs années (lire dans *Azimuts* n° 33 : 'Design, mœurs et morale' avec E. Tibloux, et dans *Azimuts* n° 39 : 'De la mécanisation au design').

1. *Nos forces excédées ou au-delà du faire.* — Initialement paru en 2007 et précédant les textes publiés par Bernard Stiegler sur le même sujet, l'essai qui ouvre le volume s'attache à l'analyse d'un glissement, celui qui nous a conduits du travail à l'emploi, typique du passage d'un monde du travail reposant sur des relations de production à un autre ressortissant plutôt à l'échange. Les limites de ce « système de l'emploi » ont fini par s'étendre universellement, au point que l'auteur demande « si l'on cesse jamais d'être employé » – même lorsqu'on ne travaille pas. La disparition du métier, l'interchangeabilité des compétences, le primat de la spéculation sur la production sont les marqueurs de cette mutation profonde, où l'essentiel consiste désormais à « s'employer au fonction-

nement de l'économie en activant des marchés », nous inscrivant sans nous en rendre compte dans un « temps paradisiaque », celui de l'insouciance consommation, du « fait sans faire » – rendus possible par le divertissement et l'affaiblissement progressif de l'attention.

Ce temps faussement paradisiaque, marqué par la croyance métaphysique en la possibilité d'une existence (divine ou sur-humaine) qui ne serait que verbe et efficace en même temps, est tout à la fois négation du travail comme acte douloureux (...par là maudit et dénigré), et négation de la vie proprement humaine comme effort, procès, difficulté, bref : finitude.

Pour l'auteur, l'histoire de ces hommes n'assumant qu'à moitié leur humanité a consacré le génie (celui des architectes et des ingénieurs) et méprisé l'ouvrier et le manoeuvre, que la division du travail situe à l'interface de l'idée, du plan, du projet d'un côté, et de la matière à transformer de l'autre : « le corps productif, l'instrument de la fabrique, l'organe de la réalisation sont d'une nature seconde et secondaire. Ce sont même, en puissance, des forces susceptibles de dénaturer l'idée source, des résistances fondées à être vaincues,

des obstacles justifiés à être réduits. De là s'est autorisée toute la mécanisation de l'ars qui aboutit dans les machines industrielles. » Le processus de mécanisation généralisé ne serait donc que la continuation d'une idée métaphysique (une spéculation), et la « fortune » des grands industriels l'expression contemporaine d'une idée très ancienne.

2. *Du travail en général ... et de la paresse en particulier. Ou le temps colonisé.* — Le second essai de la liasse propose une réflexion sur le sens du travail, qui puise aussi bien dans la théorie grecque de la scholè (du temps libre ou loisir), que dans les développements proposés en 1921 par Malevitch dans *La paresse comme vérité effective de l'homme* (Allia, 1997) – opuscule dont nous ne pouvons que vivement recommander la lecture. Pourquoi travaillons-nous ? « Pour se donner les moyens, plus tard (mais plus tard seulement), de passer » répond Malevitch. Et c'est dans l'attente de cette liberté future et hypothétique qu'a lieu le travail. Or tous les signes sous la réaction desquels il s'ordonne ne sont qu'une promesse... Celui qui travaille diffère-t-il toujours le sens de son œuvre, qui lui échapperait donc comme un horizon ?



Exposition	<i>Soulèvements</i>
Auteur	Georges Didi-Huberman
Lieu	Jeu de Paume — Paris
Dates	18 octobre 2016 – 15 janvier 2017

Catalogue *Soulèvements*, Georges Didi-Huberman et al., co-édition Gallimard (coll. Livres d'art)/

Jeu de Paume, 2016, 420 pages, 23,5 x 4,1 x 17 cm. Illustrations. Essais de Nicole Brenez, Judith Butler, Georges Didi-Huberman, Marie-José Mondzain, Antonio Negri et Jacques Rancière.

Un sac plastique rouge s'envole et flotte aux côtés de journaux. Ces légers débris profitent des courants d'air pour se maintenir en suspension au dessus de la ville. Observant le ciel de Manhattan, Dennis Adams capture dans sa série *Airborne*, les vestiges évanescents de l'effondrement du World Trade Center. Avec pudeur, il témoigne au travers d'images hors-champ, d'une mémoire collective meurtrie.

Ces trois images nous invitent au parcours. Nous joignons le flot de visiteurs venus découvrir l'exposition proposée au Musée du Jeu de Paume par Georges Didi-Huberman. Il y est question « de désordres sociaux, d'agitations politiques, d'insoumissions, d'insurrections, de révoltes, de vacarmes, d'émeutes, de bouleversements en tous genres », peut-on lire sur le site du musée. Alors que le monde contemporain est agité au rythme des foules qui manifestent et se manifestent, l'exposition *Soulèvements* fait grand bruit.

Revendiquant la richesse de l'anachronisme et du pluri-disciplinaire, le commissaire

orchestre la visite en cinq chapitres : par éléments (déchaînés), par gestes (intenses), par mots (exclamés), par conflits (embrasés) et par désirs (indestructibles), au sein desquels se mêlent documents d'archive et œuvres d'art de différentes époques. Ces volets sont comme les niveaux d'une définition, dans laquelle se rejoignent ceux qui se soulèvent et ce qui les soulève. Le philosophe et historien de l'art Georges Didi-Huberman réalise ici une remarquable collection visuelle du geste du soulèvement. Les pièces sont sélectionnées avec soin et portent en leur sein une force impétueuse, renforcée par quelques rapprochements habiles. Pourtant, la foule qui s'agglutine autour des vitrines et l'abondance des exemples nous fait perdre le fil de ce marabout-bout-de-ficelle que tisse l'exposition jusqu'aux cris de désirs révolutionnaires. Et voilà que notre pas s'accélère en même temps que notre regard passe de plus en plus vite d'une pièce à l'autre. Nous arrivons épuisé(e)s au bout de ce parcours qui s'achève dans le minuscule espace d'un balcon, comme un

post-scriptum, réservé à ceux qui fondent la révolte numérique. Il est regrettable que ces éléments ne parviennent à trouver une réelle place ni au sein de l'exposition, ni dans le catalogue.

Si l'exposition est très dense et épuisante, le catalogue permet une lecture plus confortable, précise et fluide de la proposition de son auteur. Georges Didi-Huberman a à son actif un travail d'une ampleur considérable, tant dans la diversité des œuvres que des thèmes mobilisés. C'est avant tout un maître de l'écriture qui accomplit dans la réalisation de cette exposition et de ce catalogue, un nouveau pas dans ses recherches. *Soulèvements* vient donc en contrepoint de certains ouvrages précédemment publiés, tel que *Peuples en larmes, peuples en armes* édité aux éditions de Minuit, cristallisant ce qui habite l'auteur et sa recherche : esthétique, émotion et politique. L'exposition qui sera par la suite accueillie par différentes institutions internationales, marque la première étape de l'exploration par l'auteur des formes du soulèvement à laquelle il entend consacrer

Cycle 

* Design 

Le Cycle Design Recherche de l'ESADSE (CyDRe) est un troisième cycle inscrit dans un environnement unique en France, où tout converge pour le développement d'une culture design de haut niveau.

Recherche

 (CyDRe)

École 

 Supérieure

d'Art &  Design

Saint-Étienne 

Il propose aux étudiants diplômés d'une école d'art et design ou d'un master universitaire de poursuivre leurs études au niveau recherche. Selon le profil des candidats, la nature et la durée des projets envisagés,

les étudiants-chercheurs définissent leur parcours au sein du CyDRe, qui offre trois régimes possibles : le Post-diplôme design et recherche (1 à 2 ans); le Diplôme supérieur de recherche en design

ou DSRD (3 ans); le doctorat « Arts industriels », en partenariat avec l'Université Jean Monnet de Saint-Étienne (3 ans).

Le post-diplôme design et recherche

Créé en 1989, le Post-diplôme design et recherche constitue le noyau historique du CyDRe. Lieu d'expérimentations, de réflexions et d'élaboration de projets, le Post-diplôme est fondé sur une vision large et plurielle du design et de la recherche. Théorique et/ou pratique, la recherche peut y concerner tous les champs du design : objet, produit, espace, service, création numérique, etc., et design graphique avec notamment la revue *Azimuths*. Par sa forme et sa durée (1 à 2 ans), le Post-diplôme favorise les projets de recherche.

Le diplôme supérieur de recherche en design (DSRD).

Il permet aux étudiants-chercheurs engagés dans le CyDRe de mener à bien un projet long, sans sacrifier aux contraintes de forme imposées par l'écriture d'une thèse et en privilégiant la recherche par la pratique du design telle qu'elle a cours dans les écoles d'art et design.

Le doctorat « arts industriels », à l'Université Jean Monnet de Saint-Étienne en partenariat avec l'ESADSE.

Cette mention du doctorat Art (École doctorale 484 «3LA») concerne les pratiques de création et de production susceptibles d'une diffusion massive et d'usages largement répandus, qui supposent

la fabrication de multiples ou qui dépendent de modes d'engendrement propres à la culture industrielle ou post-industrielle. Du fait de l'importance de la pratique dans ces disciplines et en raison de leur vocation non scientifique, la première spécificité de la mention « Arts industriels » du doctorat « Arts » est d'accueillir des formes et des formats de thèse où le travail de création peut selon les cas primer sur l'élaboration théorique ou descriptive.

Le CyDRe accueille 9 étudiants-chercheurs qui bénéficient d'une bourse de recherche de 4000 euros par an, d'une résidence à la Cité du design et d'un espace de travail dédié ouvert toute l'année, 24h/24h. Ils peuvent compter sur la présence d'une équipe d'encadrement de trois membres permanents, des membres des équipes de recherche de l'ESADSE, et d'intervenants ponctuels sollicités en fonction de la nature des projets individuels ou collectifs.

The Design Research Cycle at ESADSE (CyDRe) is a third cycle that takes place in a unique environment in France, where everything converges to the development of a high-level design culture. It offers to master graduate students coming from a higher school of art and design, or from a university, to pursue their curus at the research level. According to the applicant's profile, the nature

and duration of the projects, student-researchers define their own way within the CyDRe, which offers three possible schemes: the Design and Research post-diploma (duration : 1–2 years) ; the post-master Design Research diploma or DSRD (duration: 3 years); the PhD "Industrial Arts", cohabilitated with Université Jean Monnet in Saint-Étienne (duration: 3 years).

Les modalités et les dates des sessions de recrutement sont publiées régulièrement sur le site de l'ESADSE : <http://esadse.fr>

Pour tout renseignement, contacter / Applications and information : cydre@esadse.fr +33 (0)4 77 47 88 51

Cycle Design Recherche (CyDRe)
ESADSE / Cité du design
3, rue Javelin Pagnon
42 000 Saint-Étienne
France



Marque de tâcheron
(signe des tailleurs
de pierre) du Château
de Foix, c. 1689.