



Numéro de version : 1, édition juin 2023



Pierre-Damien Huyghe

## Sommaire

[Note liminaire](#)

[Parcours](#)

[Appareils vs objets impératifs](#)

[Signalétique vs publicité](#)

[Ce qui est franchement utile](#)

[Pouvoir modifier](#)

[De la tension](#)

[Remarque sur l'éthique et la morale](#)

[Nous ne sommes pas qu'utilisateurs](#)

[Le design n'est pas partout](#)

[Valeur de la panne](#)

[Habiter sa profession](#)

## Note liminaire

Je publie ici sous une couverture qui n'est pas celle que j'utilise habituellement pour mes *Éditions ouvertes* le texte d'une conversation conduite, enregistrée puis transcrite par Camille Esayan et Marion Ménard qui étaient venues me voir le 18 avril 2017 au titre de la structure nommée par elles [emballage collectif](#). Je le fais parce que je crains que ce texte ne soit un jour dé-référencé alors que, le relisant, j'y trouve de quoi rappeler une dimension de mon travail concernant l'idée de design sur laquelle je n'insiste plus guère à présent mais qui reste à mes yeux essentielle.

Si je devais résumer la vingtaine d'années pendant laquelle j'ai été appelé à multiplier les cours, les conférences et les écrits concernant le design, je dirais qu'il s'agissait de comprendre le lien revendiqué par Frank-Lloyd Wright au début des années 1950 entre fonction et forme. Wright s'exprimait en corrigeant la fameuse formule de Sullivan *Form ever follows function*. Mon travail de ces derniers temps a consisté à proposer une interprétation aussi satisfaisante que possible de ce que nous pouvions entendre sous ce terme de "forme". Et, par conséquent, à moins parler de la notion de fonction. Or il n'est pas question de laisser tomber cette notion. Si jamais cette tentation existait, la lecture des textes d'un designer comme Otl Aicher en rappellerait bien vite le caractère erroné.

Il reste donc utile de préciser ce que peuvent être une fonction et un fonctionnement du point de vue du design. Et c'est bien là ce que m'a permis de faire ma conversation avec Camille Esayan et Marion Ménard. En relisant le décriptage, je trouve que fait le point la façon, fût-elle rapide, d'y aborder la notion d'appareil, de critiquer celle d'objets impératifs et de soutenir corrélativement le caractère par essence non nécessaire de toute utilité.

La lecture des quelques pages (ou écrans) qui suivent n'épuisera évidemment pas le sujet et je pense que les précisions que j'ai pu apporter en plusieurs occasions dans mes livres ne sont elles-mêmes pas de trop.

Je conclus cette note liminaire en signalant que pour ce qui concerne les choix graphiques et typographiques (taille et graissage des caractères), j'ai respecté la mise en page que Camille Esayan et Marion Ménard ont adopté sur le site [emballage collectif](#). Même remarque s'agissant des propos mis en exergue. Seule la composition de la table des matières et les choix de titres subséquents sont de mon fait dans la présente édition.

## **Parcours**

“Ce qui m’intéresse c’est d’étudier le design pour, à partir de lui, poser à la philosophie des questions.”

**Pierre-Damien Huyghe est Professeur en philosophie des arts à l’université de Paris I Panthéon-Sorbonne. Son ouvrage, *À quoi tient le design*, paru en 2015 alors que nous étions en pleine écriture de nos mémoires, nous a très largement donné matière à penser à l’époque. En grandes amoureuses des mots que nous sommes à l’instar de Pierre-Damien, il nous est apparu pertinent d’aller l’interroger plus en avant sur un certain nombre de concepts qu’il avance dans son travail, et qui, nous en sommes convaincues, participe chaque jour un peu plus de l’avancée**

**d'une réflexion globale sur le design, comme il n'y en a eu que trop peu jusqu'à présent. Il en est résulté un échange très dense mais non moins fécond, le 18 avril dernier.**

[emballage collectif, Oct 9, 2017](#)

**Bonjour Pierre-Damien.  
Pourriez-vous nous raconter  
votre parcours et comment en  
êtes-vous venu à vous  
intéresser au design ?**

Je crois que ce qui m'a amené à faire le travail que j'ai produit et qui fait que parfois l'on cite mon nom quand on pense au design, en tout cas dans ce pays, c'est qu'au début des années 90 j'ai fait un séminaire (avec quelles raisons au juste, c'est difficile à dire) pour le Collège International de Philosophie. Ce séminaire n'était pas à Paris et s'intéressait, alors assez bizarrement, au Bauhaus et donc à cette articulation des termes « art » et « industrie ». Qu'est-ce qui s'était fait là et pensé là de fait ? J'ai

étudié ça et cela a donné lieu à un petit livre, en tout cas la première version de *Art et Industrie*.

Ensuite il se trouve que l'université de Paris I m'a recruté comme professeur. Je ne sais pas trop quel service on avait l'intention de me donner alors, mais le fait est que quand je suis arrivé, il y avait une petite section qui s'appelait « arts appliqués » à l'époque, ici, dans cette UFR, et qui se trouvait sans cadre de niveau professoral, ce qui est pourtant obligatoire (il faut, il fallait en tout cas, ce cadre de légitimation pour des diplômes comme la maîtrise de l'époque). Au fond j'ai hérité de cette section. J'y venais avec, disons, mon bagage de philosophie et d'esthétique et je me suis trouvé face à des étudiants que j'ai trouvé extrêmement intéressants, qui m'ont posé des questions auxquelles j'ai commencé à répondre comme je pouvais, pas forcément au mieux qu'il aurait fallu, mais comme je pouvais, et je suis resté à m'occuper de ces questions-là, pas seulement mais pour une bonne part quand même. Ce qui m'a conduit à mon travail, c'est donc la conjonction entre le fait que j'avais fait le séminaire et le livre dont je vous parlais, et une situation institutionnelle qui attendait d'une certaine manière un professeur.

Maintenant je vais vous préciser que je ne fais pas tant qu'on pourrait penser de la philosophie du design. Ce qui m'intéresse c'est d'étudier le design pour, à partir de lui, poser à la philosophie des questions. Par exemple ce matin j'ai clôt un cours de licence sur une question concernant l'utile. Que peut-on penser de l'utile si l'on s'intéresse au design ? **Je**

**ne soutiens pas l'idée que la philosophie aurait  
le dernier mot quant au design, je prends  
même plutôt les choses dans l'autre sens.**



## **Appareils vs objets impératifs**

“Et donc mon idée, c’est que si l’on prend les choses du côté des fonctions, ce qui est un des axes pour étudier le design, il y a design à partir du moment où l’objet n’est pas impératif, et donc peut être un appareil.”

**Nous aimerions revenir sur certains des termes que vous avez mis en exergue dans votre travail et qui nous ont beaucoup guidés dans l’écriture de nos mémoires ; vous faites une distinction entre la notion d’instrument et celle d’appareil, le premier, à l’image du marteau pour qui celui qui s’en empare à un**

**comportement et le second permettant à son utilisateur de s'exercer à une conduite, à l'image de l'appareil photographique sur lequel on peut effectuer des réglages, et donc, des choix. En tant que designer et humain avant tout c'est cette seconde notion qui nous intéresse le plus et avec laquelle nous souhaitons travailler. Mais la question que nous nous posons régulièrement est comment répondre à un projet de façon ouverte, donc de créer plutôt**

**des appareils que des instruments, malgré des cahiers des charges souvent très contraignants. Peut-on néanmoins tout imaginer comme appareils, est-ce même souhaitable de tout imaginer comme appareils ?**

Vous voyez qu'il fallait que je prenne des notes (*rires*). D'ailleurs je ne sais pas à qui vous destinez cette conversation mais tant pis, je vous parle comme cela me vient. Je ne vais pas reprendre l'essentiel de votre propos mais je vais m'arrêter sur une chose que vous avez dite concernant l'appareil photo. Vous avez dit qu'il nous faut régler selon nos choix ou quelque chose comme ça. Je voudrais donc préciser une chose. Ce qui est intéressant dans l'appareil photographique, tant que c'est un appareil, c'est-à-dire tant qu'il n'est pas automatisé de manière à rendre son usage facile, **ce qu'il y a avec cet appareil, et c'est cela que je voudrais préciser et qui est un peu dur à dire et un peu dur à entendre, c'est qu'on ne peut pas ne pas le régler.** Ce n'est pas que l'on choisit de le régler,

c'est qu'on ne peut pas ne pas le faire. Autrement dit, l'appareil, en tant que c'est un appareil, ne donne rien s'il n'est pas réglé. D'autre part, dans cet exemple-là, il s'agit de réglages interdépendants, relationnels entre eux. Par exemple, suivant l'ouverture du diaphragme, on adoptera un certain temps de pause et/ou une sensibilité. Mais on peut prendre dans l'autre sens, procéder à partir d'une sensibilité... Voilà : il y a ces deux éléments, on ne peut pas ne pas entrer dans une pratique de réglage, et ces réglages sont interdépendants.

Ce qui serait pour moi une ligne de réflexion (et pour le coup, ce n'est pas de la philosophie au sens que je disais dans ma réponse précédente), ce serait s'intéresser au design en essayant de le penser le plus objectivement possible. On pourrait dire qu'il est des objets peut-être indispensables, c'est-à-dire qui doivent exister pour des tas de raisons, mais qui ne sont pas ouverts en eux-mêmes aux réglages ; je pourrais prendre comme exemples ce que j'appelle les « objets impératifs » : le gendarme couché, la station de péage d'autoroute. À partir du moment où l'on dit qu'il faut de tels objets, pour que ces objets remplissent leurs fonctions, ils doivent être impératifs... Je ne soutiens pas les péages d'autoroute quand je dis cela (*rires*) mais je dis que dès que l'on se dit (puisque vous avez parlé de cahier des charges) : « il faut ce type d'objets », alors ils ne peuvent pas ne pas être impératifs. Les appareils seraient des objets d'une autre sorte qui, paradoxalement, pour fonctionner, ne peuvent pas ne pas être ouverts aux réglages. Et donc mon idée,

c'est que si l'on prend les choses du côté des fonctions, ce qui est un des axes pour étudier le design, **il y a design à partir du moment où l'objet n'est pas impératif, et donc peut être un appareil.**

# **Signalétique vs publicité**

“Le design est possible à partir du moment où, pour une même perspective fonctionnelle, des choix sont possibles.”

**D’une certaine manière, les objets que l’on crée en tant que designers ne sont jamais impératifs en fait... en tant que designers graphiques, nous faisons des propositions visuelles dans lesquelles les personnes ne sont même pas obligées de rentrer forcément, donc il ne s’agit là ni d’appareils ni d’instruments.**

Il y a deux choses, l’exemple du design graphique que vous venez de prendre ou la signalétique. Ça je peux en parler d’autant plus que je viens de collaborer avec des professionnels d’une grosse structure qui travaille pour la RATP dans le domaine

de la signalétique. Je pense que je leur ai dit ce que je vais vous dire et que cela a fait écho à ce qu'ils pensaient déjà, dans une certaine mesure, à savoir que finalement la signalétique, ce qui peut la caractériser comme telle, en tant que c'est une affaire de design et non pas de communication ou de publicité, c'est qu'elle ne s'impose pas. **Peut-être qu'une bonne signalétique, c'est une signalétique qui ne s'impose pas.**

Je peux formuler ça autrement. Nous parlons à l'instant de quelque chose qui peut servir. **Mais ce qui peut servir ne sert pas obligatoirement.** Je pense que le design a lieu, ce n'est pas la seule condition mais c'est une de ses conditions, dès lors qu'il est question de choses qui peuvent servir et qui ne s'imposent pas, par conséquent, dans l'usage. L'appareil photo ne s'impose pas dans l'usage puisque précisément il faut que je me demande : « qu'est-ce que j'en fais, qu'est-ce que je fais avec lui, qu'est-ce qu'il peut me donner ? » Ça, c'est difficile à comprendre si l'on est dans la logique d'un de vos mots qui est dans la première formulation de la question sur les cahiers des charges : si le cahier des charges est drastique, impératif, s'il n'y a plus qu'à exécuter, alors, pour moi, il n'y a pas de design. Et ce peut être des gens que l'on appelle designers, que l'on paye comme tels, qui font le travail, et certes il faut que chacun gagne sa vie, mais ces gens-là, à ce moment-là, bien qu'ils s'appellent designers, n'en sont pas, parce que la situation est contrainte et que quelque chose de l'ordre d'un impératif existe. László Moholy-Nagy dit ça au passage d'un de ses textes,

enfin je relève cela dans sa façon de dire les choses : le design est possible à partir du moment où, pour une même perspective fonctionnelle, des choix sont possibles.

## **Vous avez fait une nuance entre design et communication, et notamment la publicité, pour vous communication et publicité n'ont pas trait au design ?**

Est-ce que la publicité est du design ? Qu'est-ce que l'on entend par publicité ? Si par là il s'agit d'imposer un usage alors ma réponse est non. Après je vous fais la même remarque : il se peut que ce soit des gens que l'on paye comme designers, qui font leur travail sous ce nom, mais il n'empêche qu'à ce moment-là, ce qu'ils font, bien qu'ils s'appellent designers, ce n'est pas du design au sens que j'ai essayé de dire dans ma formule « à quoi tient le design », dans ce sens où le design tiendrait à quelque chose de spécifique. Par convention dans mon discours, j'ai mis de côté la communication... La communication vise à faire passer... Que vous le vouliez ou non, vous êtes destinataires d'une communication et il faut que cela vous arrive. Peut-être que la signalétique concerne le design en tant



qu'avec elle quelque chose est proposé. Le bon design, la bonne signalétique à la RATP, c'est par exemple celle qui fait que je trouve les informations qui vont le cas échéant m'orienter. Mais qui me permet aussi de fréquenter la station sans être impérativement destinataire d'informations **dont je n'ai pas à me servir nécessairement.**

## **Ce qui est franchement utile**

“Peut-être le design a-t-il affaire à des objets qui ne sont pas absolument tentants, dont la tentation n’est pas telle qu’on succombe à leur tentation. De tels objets sont des objets dont on peut ne pas se servir. On ne succombe pas à leur appel, et donc ils ne sont pas absolument séduisants, absolument attirants, ils sont utiles. Ils apparaissent dans leur stricte utilité.”

**Dans vos écrits, au design qualifié d’utile vous opposez non pas l’inutile mais le nuisible, est-ce que l’on pourrait parler ici de bon ou de mauvais design justement ?**

Ce sont deux choses différentes, à moins que je n’aie pas compris votre question, mais en tout cas ce sont deux choses différentes pour moi...

**Notre question c’est est-ce que l’on pourrait finalement**

# qualifier le design utile comme du bon design, et le design nuisible comme un mauvais design, s'il existe bien entendu du bon et du mauvais design ?

Je répondrais qu'**il n'y a pas de design nuisible**. Ce qui peut être nuisible c'est un mauvais usage de la notion de design. Ce qui peut nous faire mal, c'est un mauvais usage de cette notion. C'est un peu rhétorique mais peut-être pourrions-nous plutôt dire ça... J'ai un peu évolué sur la façon d'évoquer l'opposition utile/nuisible, parce qu'en fait, avec cette manière de dire, je m'en tiens à des traductions d'Aristote, c'est de là que cela vient... Mais depuis je trouve que je peux dire mieux (*rires*). D'ailleurs c'est drôle car c'était l'objet du cours de ce matin. En fait ce que l'on a traduit par « utile » dans le texte d'Aristote serait mieux traduit à mon avis par « **convenant** ». C'est-à-dire « ce qui convient », « ce qui va avec », à quoi s'oppose « ce qui ne va pas avec ». Soit qui ne va pas avec telle ou telle technique considérée, soit ce qui ne va pas avec nous et qui par conséquent nous est nuisible. Je proposerais de dire les choses ainsi maintenant : **le design est concerné par (ou s'intéresse à), ce pour quoi il est peut-être le bon mot, c'est, comme on voudra, l'utile ou le convenant**. En

fait ce qui est vraiment utile, ce n'est pas ce qui est inévitable.

Au contraire, la meilleure définition de l'utile, c'est que ça peut servir, mais ce qui peut servir, ça peut aussi ne pas servir, précisément puisque ça peut seulement servir. Vous me suivez ? Ce qui peut servir, peut aussi ne pas servir. Voilà la bonne définition de l'utile : c'est ce qui est évitable, ce qui n'est pas inévitable, ce qui ne s'impose pas, ce qui peut servir. Il me semble que l'on pourrait dire les choses ainsi : **le design a tenu à manifester l'utilité le plus franchement possible.** Qu'est-ce qu'un objet ou une situation franchement utile ? C'est un objet ou une situation dont l'utilité n'est pas couverte, dont l'utilité ne passe pas sous couvert d'autre chose... Vous avez besoin que j'explique davantage, n'est-ce pas ?

**Il y a beaucoup d'objets dont l'utilité ne paraît pas, c'est-à-dire dont nous ne nous rendons pas compte que nous pourrions les laisser de côté.** Ils sont présents auprès de nous de façon, comme vous voudrez, impérative, inévitable, etc... Peut-être le design consiste-t-il à retirer... Supposons un objet qui serait trop tentant, un objet qui serait tellement tentant que l'on ne pourrait pas se retenir de l'utiliser. Peut-être le design a-t-il affaire à des objets qui ne sont pas absolument tentants, dont la tentation n'est pas telle qu'on succombe à leur tentation. De tels objets sont des objets dont on peut ne pas se servir. On ne succombe pas à leur appel, et donc ils ne sont pas absolument séduisants,

absolument attirants, ils sont utiles. **Ils  
apparaissent dans leur stricte utilité.**

## **Pouvoir modifier**

“C’est par économie que l’on se retrouve avec des objets impératifs ou des situations dont on ne peut pas sortir.”

**Poursuivons avec quelques phrases que l’on a tirées de vos écrits, à l’instar de « nous ne sommes pas faits pour vivre toujours de la même manière, ou ne sommes a priori pas voués à tels ou tels modes de vie » ou bien encore « il importe que nous regardions notre monde comme modifiable, nos vies seront des vies humaines aussi longtemps que nous aurons la capacité,**

**non pas exactement de porter atteinte à l'état des choses mais affecter le monde de modifications. Catastrophique pour l'humanité serait une situation à laquelle il ne serait plus possible de toucher ». La question que l'on se pose en vous lisant, c'est est-ce que l'on serait aujourd'hui dans une situation charnière, où notre renouvellement, qui est souhaitable et qui est nécessaire, serait entravé, et si oui, par quoi ?**

Vous avez tout compris, ce n'est pas la peine que je commente, je pense qu'à la fois le recueil de

citations qu'est votre question montre que ce que je voulais essayer de dire est passé (*rires*). Que le monde soit modifiable et qu'il soit essentiel à l'humanité que le monde soit modifiable, il me semble que c'est cohérent avec ce que l'on vient de dire. **Dès lors que quelque chose ne serait pas évitable (si l'on ne peut pas l'éviter, si on ne peut pas faire autrement, on ne peut pas modifier), ça n'irait pas.** L'humanité est profondément historique, et l'histoire c'est ça, c'est la modification des conditions de vie. Est-ce que l'on peut imaginer une humanité qui ne serait pas historique, c'est-à-dire dont les conditions de vie seraient définitivement assignées ? D'un point de vue à la fois philosophique et anthropologique, il me semble que la réponse est non.

Une humanité qui aurait cessé d'être historique, ce n'est plus pour moi de l'humanité. C'est cohérent avec le fait de dire que ce qui est essentiel à l'être humain, c'est qu'il soit entouré d'utilités, puisque précisément l'utile tel que nous venons de le définir est ce qui peut servir ou pas. C'est cohérent avec le fait de dire que ce qui va avec les vies humaines, que ce qui convient à ces vies, c'est qu'elles soient accompagnées, voire entourées d'objets utiles, mais pas d'objets nécessaires ou inévitables. **Donc, tout ce qui tend à rendre inévitable une situation n'est pas essentiellement humain.**

Dans ces conditions, qu'est-ce qui peut pousser à l'inévitable ? La réponse que je trouve après toutes ces années de réflexion, c'est que ce n'est pas la technique en elle-même qui est inévitable comme



certaines de mes compagnons, philosophes ou pas, tendent à le penser, non, ce qui essaye de rendre inévitable des situations ce n'est pas la technique mais l'économie. Ce qui met de l'inévitable, ou ce qui prétend qu'il y a de l'inévitable, c'est ce que, depuis longtemps je crois, on peut appeler « économie ». **C'est par économie que l'on se retrouve avec des objets impératifs ou des situations dont on ne peut pas sortir.** Si l'on a des centrales nucléaires, ce n'est pas par nécessité technique, cela n'existe pas la nécessité technique, c'est en raison d'une économie de la technique. Je crois bien qu'en ces matières il y a des trouvailles techniques qui ne se sont pas développées car nous en avons fait l'économie, dans tous les sens mots du mot économie. De cela, je pourrais parler des heures (*rires*).

**En parlant de renouvellement, la tentation serait grande pour nous en tant que designers de nous assigner la tâche de proposer des scénarios de futurs désirables, mais n'est-ce pas conférer trop d'autorité au**

# designer, et ne serait-ce pas manipuler l'utilisateur ?

C'est pareil, je n'ai là rien à répondre, c'est parfait (*rires*) ! En tout cas dans la tendance de pensée, la ligne de pensée que j'entends dans cette question, me convient. Peut-être que je peux, si vous voulez, juste déplacer un tout petit peu le vocabulaire. Par exemple quand vous dites « renouvellement » au début de votre question, je ne crois pas que ce soit un mot que j'utilise, justement je dis plutôt « modifier ».

**Parce que renouveler, pour moi cela dit beaucoup de choses, trop de choses.** Est-ce qu'il s'agit de renouveler le monde ? Les mots qui commencent par « re- » sont des mots dont je me méfie terriblement. Il y a ces termes de « ressource » (une source à nouveau?), « relance », « renouvellement »... Dans l'idée, en gros, il s'agit de la même chose, mais il faut bien peser. **Le mot que je pense le moins engageant, et qui n'est pas forcément le plus facile à placer dans les conversations, c'est « modifiable ».** Modification, mode, modaliser (non pas modéliser mais modaliser), pouvoir modaliser c'est-à-dire affecter de modifications... Tout ce vocabulaire me semblerait peut-être plus juste à garder. Et c'était dans la question d'avant.

**Ainsi, s'il s'agit pour le designer de proposer des futurs modifiables,** et si l'on s'en tient à la signification même du mot (il s'agit bien de proposer, de ne faire qu'une proposition)... Bref, c'est peut-être

intéressant, à condition que l'on s'en tienne là, c'est-à-dire qu'il n'y ait pas dans la proposition quelque chose qui l'inscrirait dans l'ordre d'une prophétie ou d'un pronostic, la liant à un « ça ne pourra pas être autrement ». Si vous voulez, je peux par exemple entrer dans la critique. De certaines façons de présenter des scénarios du futur, celle de Dunne & Raby par exemple, on pourrait discuter. En tout cas, parmi les choses que j'ai vues moi (je ne saurais parler pas de tout), se trouvait impliquée, disons, une espèce de sentiment de la catastrophe qui vient. Et par là passait aussi le sentiment d'un inéluctable.

**Cela me gêne, car cela m'engage non pas dans une proposition quant au futur, mais dans un pronostic, ce qui n'est pas du tout la même chose.** S'agissant des étudiants avec lesquels je travaille, je leur propose plutôt cette formule : « présenter un problème », donner une certaine présence formelle ou esthétique à des problèmes mais en gardant bien la dimension de problème. **S'il y a un problème, c'est qu'il n'y a pas de réponse.** Je ferai donc ces petites inflexions-là. En tout cas, ça, je l'ai écrit. On m'avait demandé de faire une préface à un ouvrage sur le design et la politique. J'ai donc déjà dit et écrit que je ne voudrais pas que moi qui ne suis pas designer, je ne sois pas en mesure de décider. Et je ne voudrais pas que les designers décident à ma place. Je veux exercer mon droit de cité, et je ne veux que ni les designers, ni les artistes, ni les ingénieurs, ni personne ne prennent ma part de décision.

**Donc si le design est responsable de quelque chose pour moi, ce n'est pas de la politique, ce n'est pas de la cité, en tant que cela serait le lieu où la politique s'exerce. Il faut chercher où est la responsabilité du design si d'une certaine manière il n'entre pas dans sa responsabilité de me prendre à moi qui ne suis pas designer mon droit de parole ou mon droit de cité, mon droit d'opiner...**

## **Donc mettre en place des espaces où peuvent advenir différents scénarios...**

Oui je pense qu'il faut travailler là-dessus, cela m'intéresserait vraiment de travailler là-dessus, à la fois faire un travail critique, au regard des scénarios à la Dunne & Raby mais prendre aussi du côté des écrits de Bruno Latour, l'organisation des controverses. S'il y a du design possible dans ce genre de champ-là, qu'est-ce que cela peut être et d'une certaine manière où est-ce que cela doit s'arrêter ? J'en suis à cette formule : cela s'arrête à la présentation d'un problème. Ce sont des questions de scénographie finalement : on peut réfléchir à des choses qui sont apparemment étrangères au design dans son histoire stricto sensu mais qui sont peut-être des proches de cette histoire-là. Je pense par exemple, quant à cette affaire de présenter un problème, à des textes de Bertolt Brecht qui y réfléchissent très concrètement. Lire Bertolt Brecht à

des étudiants en design, je pense que ce serait très intéressant. **La distanciation, la façon d'être à côté de la politique, pas dedans, à côté.** Tout ça c'est...

## De la tension

“Le design existe comme un pôle supplémentaire dans une tension déjà existante entre les valeurs d’usage et les valeurs d’échange.”

**Justement, si l’on considère le fait que le design se trouve à la croisée de plusieurs champs (art, marketing, industrie, politique...), comment peut-il ainsi se positionner et doit-il seulement se positionner ?**

Être à la croisée de plusieurs champs et être à côté ce n’est pas la même chose. À la croisée de quoi est le design et à côté de quoi est-il, pour moi ce n’est pas la même question. Peut-être que le design n’est pas à la croisée de la politique et de... je ne sais pas quoi. Parce qu’en fait il n’est pas dans le champ politique pour moi. **Le lieu, le milieu historique du design, tel que je le comprends, ce n’est pas la politique, c’est l’économie.** C’est sortir quelque chose des milieux économiques qui ne soit pas seulement économique. Ce serait là ma réponse globale. Pouvoir au sein du monde qui a mis en place

toute une économie des machines... Les gens qui ne parlent pas comme moi appelleront cela la société industrielle. La société industrielle, c'est un monde où il a été fait société de quelque chose qui s'appelle la grande industrie et qui est caractérisable, notamment par le fait de toute une économie des machines. Le design s'est installé là. **Il y a des textes clairs, qui sont justement liés au fait que le design n'est pas une évolution de l'artisanat.** Il passe ailleurs, dans un autre monde, dans un autre milieu technique, dans une autre économie, qui n'est pas une économie artisanale, et ça c'est un fait historique.

Je propose donc cette formule, je ne sais pas si cela marche dans d'autres langues que le français : il s'agit de sortir quelque chose de ces milieux-là, quelque chose qui ne soit pas assigné à la logique économique. **Donc, par exemple, qui ait quand même de la forme, et qui soit intéressant pour nous pour d'autres raisons que la valeur d'échange et la valeur d'usage.** Voilà ce que je dirais. Pour reprendre un mot qui est dans votre question et (comment dire?) en schématisant un petit peu l'entente des mots... Je vais le faire en ayant en tête un morceau de texte de László Moholy-Nagy, je l'ai souvent fait en cours quand j'essayais de lire ce texte-là aux étudiants, mais je ne sais jamais si je clarifie les choses ou si je les rends complexes, c'était quand même dans l'intention de clarifier le texte en tout cas.

**Bref, on pourrait dire qu'il a trois pôles dans une entreprise nichée au sein de la société**

**industrielle. D'une part, il y a quelqu'un qui est responsable de, je vais inventer un mot, l'usabilité, de l'usage à venir de l'objet : il faut que ça marche.** Pour simplifier, le responsable de la fonctionnalité de l'objet, c'est l'ingénieur. Et la question de cet ingénieur, c'est : à quoi cela va-t-il servir, et comment cela va-t-il servir à ceux à qui cela va servir. Il règle cette question, c'est son affaire, il en est responsable. Je simplifierai en disant que l'ingénieur est responsable de la valeur d'usage d'un produit que l'on entreprend de fabriquer. Mais il en est un autre dans l'entreprise capitaliste initiée au sein de la société industrielle, et qui a, lui, comme responsabilité la **valeur d'échange**. Il peut dire : « c'est bien joli ton truc là, oui d'accord cela va servir mais comment vais-je le vendre ? Est-ce commercialisable ? » La responsabilité, ici, c'est de faire rentrer sur un marché un objet qui par ailleurs pourrait rentrer dans un usage. Et souvent on s'arrête là. **On a la valeur d'échange et la valeur d'usage, et c'est bon.**

Mais justement, il y a un troisième pôle. **Je ne sais pas s'il est à la croisée, je raisonne plutôt en terme de pôles, en imaginant une espèce de planète étrange où il n'y a pas seulement un pôle nord et un pôle sud mais encore un troisième pôle.** Il y a le pôle « valeur d'usage » et le pôle « valeur d'échange », et il se trouve qu'avec le design est venu un troisième pôle qui tiraille tout ça et qui autorise à dire : « Mais il y a encore une question, qui n'est impliquée ni dans le « à quoi ça va pouvoir servir » ni dans le « combien cela va



valoir et comment c'est vendable », et qui est : « qu'est-ce que ça nous fait ? Quelle allure cela va avoir ? Est-ce que ce sera beau ? » Ces questions sont finalement des questions de formes ou des questions d'esthétique... **Ce n'est pas vraiment à la croisée, c'est plutôt du registre d'une tension.** Le design existe comme un pôle supplémentaire dans une tension déjà existante entre les valeurs d'usage et les valeurs d'échange. Je pense que cela va mal pour nous (et ce n'est même pas une question politique ça, pour moi, d'abord), mais cela va mal pour nous lorsque l'un des pôles, un seul des pôles vient à manquer, a fortiori deux. Peut-être que l'on pourrait dire, une société spéculative, financiarisée à outrance, est une société où la seule question qui compte c'est la valeur d'échange, peu importe les usages et la forme. Un autre cas qui serait aussi peut-être moins grave mais quand même problématique, c'est lorsque l'on dirait : « du moment que cela sert, valeur d'usage donc, peu importe si c'est beau ou pas ». **Bref, le design est quelque chose qui fait venir une question qui ne viendrait pas sans lui dans l'entreprendre propre à la société industrielle.**

## **Remarque sur l'éthique et la morale**

**Est-ce que d'autre part on ne pourrait pas rajouter aussi du côté du designer des influences qui le traversent en terme de, osons le terme, d'éthique, de morale, ou tout du moins d'humanité. On traverse finalement énormément de champs dans l'application du design, il y a donc aussi une tension qui est de cet ordre-là...**

Cela ne résume pas toute la vie humaine ça. Je vais en profiter pour faire des mises au point... L'éthique ce n'est pas que cela ne m'intéresse pas, et d'ailleurs j'ai envie de rassembler tous les textes où j'ai pu

aborder cette notion. Mais vous faites allusion à l'entretien de la revue *Azimuts*, qui m'avait demandé, comme vous, de faire un entretien qui porterait sur l'éthique du design, et j'avais répondu que non, sur l'éthique du design, je ne pouvais pas, non pas parce que l'éthique ne m'intéresse pas... Mais, je vais vous dire pourquoi, sur la morale, oui, je pouvais. C'était finalement la base de l'entretien, liée à des considérations qui ne viennent pas du design (parfois cela m'arrive de penser à autre chose...) Qu'est-ce que c'est que l'éthique ? **Quand y a-t-il vraiment éthique ? Il ne faut pas confondre ce registre et celui de la morale.** La morale ce sont des prescriptions pour nous, entre nous, pour que nous vivions. Peut-être faut-il des lois (écrites), mais peut-être aussi faut-il qu'avant même qu'il y ait des lois, il y ait de la morale, soit des prescriptions.

La morale cela dit des choses : « tu dois faire ça, tu ne dois pas faire ça », c'est assez explicite. **Le moment éthique, si on y réfléchit bien, ce n'est pas un moment moral.** Il a lieu justement lorsque je suis abandonné de toute prescription, et que je dois tout de même me demander, dans une espèce de silence intérieur, ce que je dois faire là, tandis que ni la loi ne me dit quelque chose, ni la morale ne me dit quelque chose. Cela dit, la question, pour moi, c'était : est-ce que le design s'intéresse ou est voué à s'intéresser à la morale et/ou à l'éthique ? À la morale, oui, parce qu'il y a une morale des objets, comme j'ai essayé de l'expliquer ailleurs. Le téléphone par exemple, c'est un objet qui aura redéfini la relation, où les proches ne sont plus

seulement ceux qui vivent auprès de moi géographiquement. On peut être très loin et quand même être proches puisque le téléphone nous permet de nous parler... **Bref, il y a une morale des objets techniques en tant qu'ils définissent des situations de mœurs.** Ça, c'est sûr. Le design, me semble-t-il, ne peut pas ne pas être concerné par la morale des objets que l'ingénieur met au monde. Cela me fait penser que je voulais reprendre une autre formule tout à l'heure, j'y reviendrai.

L'éthique c'est peut-être autre chose. Ce qui me gêne quand on parle de l'éthique du design ou de l'éthique du designer, c'est que **l'éthique, cela ne se proclame pas.** Le moment éthique est un moment où, comme je vous ai dit, je suis abandonné à moi-même. Peut être qu'ensuite j'en tire quelque chose, j'en décide quelque chose. Je me consulte et j'en tire quelque chose, mais je ne vais pas le proclamer. L'éthique proclamée, c'est pour moi contradictoire. **Et c'est ce que je voulais dire en disant il n'y a pas plus d'éthique du designer qu'il n'y en a de ma personne.** Le designer en a autant que moi, mais pas en tant qu'il est designer. Il l'a en tant que c'est une personne humaine qui est amenée dans certaines situations à se consulter dans une espèce de détresse intérieure où nul ne lui dit plus rien sur ce qu'il doit faire. Est-il concerné par l'éthique en tant que designer ? **Non, il l'est en tant que c'est un être humain, et c'est ce que je voulais dire.**

## **Nous ne sommes pas qu'utilisateurs**

“Maintenant, pour y revenir, comment appeler l'utilisateur sans l'injurier, je n'ai pas la réponse. Je n'ai pas trouvé de mot et c'est pourquoi j'ai intitulé mon fascicule « Travailler pour nous ». Le seul mot que je ne trouve pas stigmatisant, ou injurieux ou réducteur, c'est ce « nous » qui fait entendre que le design ne travaille pas pour des êtres qui seraient seulement des utilisateurs.”

**Dans votre ouvrage *À quoi tient le design* vous dites que la responsabilité des designers est de porter au public ce qui est « en jeu dans les objets, afin qu'il soit possible de jouer avec ces objets réellement et non imaginativement. Jouer cela veut dire savoir ce qu'il en est**

**des règles de jouabilité, ce qui présuppose à son tour qu'il y ait du jouable. Ce serait justement une vertu du design de rendre jouable les situations objectives ». Il nous semble en effet que la mise en place de situations jouables par le designer offre une possibilité non seulement de passage à l'action, le jeu impliquant moins d'enjeux, et de fait un potentiel d'appropriation, et peut-être même d'individuation. Selon cette acception d'un design que l'on**

**donnerait à jouer et à rejouer,  
quelle serait la place de  
l'utilisateur en son sein ?  
Comment faudrait-il alors le  
nommer sans toutefois  
l'injurier et si cette idée d'un  
design jouable se concrétisait  
dans nos environnements  
quotidiens, le design pourrait-il  
se passer de designers ?  
Finalement, comment vous  
positionnez-vous par rapport  
au design que l'on qualifie  
d'amateur ?**

Reprenons les questions une à une. Je crois que je n'ai jamais donné une réponse aussi claire et simple que celle que je vais dire maintenant. Elle se déduit du texte que vous venez de citer. **Nommer**

**L'utilisateur sans toutefois l'injurier, ce serait de l'appeler « joueur ».** La logique des phrases qui précèdent, c'est finalement de dire que, peut-être, il faut pouvoir être joueur. Enfin c'est ambigu car se jouer de quelqu'un, ce n'est pas terrible sur le plan moral. Jouer avec un autre, ce peut être très pervers. Ainsi le chat avec la souris. Donc c'est compliqué, comme vous voyez. On peut dire (je ne sais pas ce qui m'a pris d'écrire ce paragraphe, j'ai une petite arrière-pensée mais...) que dans « joueur » (il y a bien des raisons de s'intéresser au jeu et je ne sais pas si je suis fondé à faire le jeu de mots que je vais faire) **on entend quand même quelque chose comme « enjoué ».** Le joueur peut être quelqu'un d'assez agréable. Je veux dire que chez ceux qui jouent, chez les enfants, il y a une espèce de légèreté, qui est plutôt quand même agréable. Donc si l'on pouvait être des utilisateurs joueurs en ce sens-là, s'il y avait quelque chose de léger, si ça n'était pas grave... C'est peut-être ce que je dirais : que quand on fait usage de quelque chose, au fond ce ne soit pas grave. Cela dit, je vais brancher mon ordinateur sur une prise de courant. C'est un petit geste, et apparemment pas grave. Mais en fait si, c'est grave, car au bout de mon ordinateur branché, il y a les centrales nucléaires qui alimentent la prise de courant.

Enfin, nous sommes dans un monde où peut être grave le moindre geste, et c'est ce qui est grave : que le moindre geste soit grave. **Ah, si nous pouvions être un peu plus ouvert au ludique et nous laisser aller sans que cela soit grave !**



Maintenant, pour y revenir, comment appeler l'utilisateur sans l'injurier, je n'ai pas la réponse. Je n'ai pas trouvé de mot et c'est pourquoi j'ai intitulé mon fascicule « Travailler pour nous ». Le seul mot que je ne trouve pas stigmatisant, ou injurieux ou réducteur, c'est ce « nous » qui fait entendre que le design ne travaille pas pour des êtres qui seraient seulement des utilisateurs... Ça, ce serait un peu injurier, parce que, pour ma part au moins, je ne suis pas que ça... Oui, parfois, je suis un utilisateur, mais parfois je ne fais rien, je regarde quelque chose, je n'en fais rien, je ne fais rien avec, et c'est très bien. Donc pourquoi serais-je obligatoirement, pour le design, un utilisateur ? **Pourquoi dès que l'on serait designer, il faudrait que l'on pense les autres comme des utilisateurs ?** Peut-être que ces autres sont des êtres humains à part entière, qui par moments sont appelés à ne rien faire, même avec les choses que l'on a faites pour eux. Par exemple je vous fais un cadeau. De mon cadeau, vous n'allez rien faire parce que c'est un cadeau que je vous ai fait. Vous allez vous dire : « Ah, c'est un cadeau qu'il m'a fait, je le garde précieusement, je n'en fais rien ». Et c'est ce qui fait justement que c'est un bel objet pour vous. Voilà. Pourquoi, si le design est dans mon schéma au pôle que j'ai dit et qui ne tient pas spécifiquement aux valeurs d'échange et d'usage, **pourquoi n'y aurait-il pas quelque chose de l'ordre de ce que l'on appellerait banalement l'inutile qui l'intéresserait ?**

# Le design n'est pas partout

“Toutes les questions humaines ne sont pas des questions de design et heureusement, sinon moi qui ne suis pas designer, quelle serait ma place dans ce monde, comment pourrais-je parler, puisque je ne suis pas designer et que les seules questions valables relèveraient du design.”

**Alors si cette idée d'un design jouable se concrétisait dans nos environnements quotidiens, le design pourrait-il se passer de designers, puisqu'on le donnerait à jouer ?**

Non non, je ne sais pas comment vous passez d'une question à l'autre, mais pour moi ce serait une sorte de contresens, un design sans designers... Ce qui fait la différence, c'est qu'il n'y a pas d'obligation au design. D'ailleurs c'est une des thèses d'*À quoi tient le design* : je pense que si on met le design partout, ou même plutôt, si ceux qui ont la responsabilité du design se laissent aller, sous prétexte de se rendre indispensables, à aller partout, ils vont se perdre, ils vont perdre le design, ils vont perdre la qualité qui fait qu'un designer n'est pas n'importe qui. **Le**

**design n'est pas partout, il n'est pas voué à être partout. Si on le courtise pour qu'il soit partout, il va se perdre.** Je n'imagine pas par conséquent qu'il y ait un design qui puisse être tellement partout que, même là où il n'y aurait pas de designers, il y aurait quand même du design. En plus on pourrait interpréter cette phrase en disant que, s'il en était ainsi, les spécialistes de marketing, les ingénieurs, d'autres encore pourraient être designers. Il n'y aurait plus de spécificités au design. Alors je ne sais pas comment on passe du jouable et de l'enjoué à la question d'un design qui serait omniprésent et partout répandu, et qui pourrait se passer de designers.

**L'idée c'est plutôt de passer la main, et donc à un moment donné de pouvoir s'affranchir de la source qui est le designer, que le design devienne un support à partager et partageable.**

Revenons alors à l'appareil photographique. Je peux jouer avec au sens où, au sein des possibilités qui sont définies par la technique de l'objet... Ce n'est pas n'importe quoi, ni un appareil photographique, ni

faire une photographie. Il y a à la fois un nombre infini de possibilités de faire des photos avec un appareil photo, et en même temps c'est déterminé. Il faut qu'il y ait une articulation entre une surface sensible, un objectif, un temps de pause. Mais moi qui ne suis pas du côté de ceux qui ont fabriqué l'objet, moi qui n'ai pas la responsabilité de la fabrication de cet objet, je peux, on va garder le mot, jouer avec lui, avoir la main dans le jeu avec lui, sans être pour autant, encore une fois, le responsable de la fabrication même de l'objet, et même sans savoir comment cela se fabrique. Je peux ainsi comprendre et pratiquer la logique de l'appareil photo sans savoir comment le fabriquer. **Le designer, lui, est du côté de la fabrication**, et de ce point de vue-là, il a une responsabilité dans la mise au monde d'objets avec lesquels moi qui ne suis pas fabricant ou en tant que je ne suis pas un fabricant, pour le temps de ma vie où je ne suis pas fabricant je vais pouvoir faire quelque chose qui n'est pas prévu par celui qui a fabriqué l'objet. **Qu'il puisse être fait des photos avec l'appareil, ça, oui, le fabricant l'a prévu, mais la photo que je vais faire, il ne l'a pas prévue.** Normalement cela répond à la question (*rires*).

En fait, je ne peux pas vraiment répondre à votre question parce que, d'une certaine manière, je ne l'accepte pas dans la façon dont elle est posée. Je suggère de penser les choses autrement et de dire que ce n'est pas le même espace-temps dans lequel nous sommes des fabricants et celui dans lequel nous sommes ce que nous sommes. La fabrique,

c'est un temps dans lequel il se décide des objets qui vont être mis au monde pour nous, en tant que nous ne sommes pas des fabricants. **Le design, je ne le mets pas du côté de nous. Il est pour nous.** Mais il se trouve dans les lieux de fabrication, et dans ces lieux tout le monde n'est pas là. Nous ne sommes pas tous là où tel objet se fabrique. Cela n'empêche pas le design d'avoir une responsabilité dans les lieux de fabrication pour des espaces-temps qui ne sont pas des espaces-temps de fabrication. Voilà comment je vois les choses. La question de l'amateur, je pense savoir d'où cela vient, c'est de Bernard Stiegler. Mais je ne peux pas vous répondre là-dessus car ce n'est pas mon vocabulaire. Derrière ça je verrais bien plutôt une question d'échelle de production. On peut penser au design cubain ou à, son nom m'échappe mais il est souvent cité... Victor Papanek. Du côté de la fabrication, il peut y avoir des tailles d'économies. Ça va de la grande industrie, des grandes entreprises, de là par exemple où l'on fabrique les automobiles à la chaîne d'une part, jusqu'au petit atelier dans lequel on bricole d'autre part.

Est-ce ce que l'on veut évoquer en parlant de « design amateur », soit quelque chose que l'on pourrait faire chez soi, pour quoi l'on n'aurait pas besoin d'aller dans une entreprise spécialisée avec des grosses machineries pour le fabriquer ? N'empêche ! Que ce soit chez moi ou dans une grosse entreprise, en tant que je fabrique, je ne suis pas du côté de ceux qui ont affaire aux objets sans être dans les lieux d'exercice du design possible.

Telle est la distinction pour laquelle je n'ai pas besoin de parler d'amateurisme (...)

**Nous faisons alors allusion au projet de diplôme de Fanny Prudhomme, jusqu'alors étudiante à l'ENSCI (École Nationale Supérieure de Création Industrielle), qui se questionnait justement, au travers d'un dispositif pédagogique mettant en lumière l'appareil génital féminin et réappropriable par tout un chacun, sur le statut de l'amateur dans le design — son projet fera d'ailleurs l'objet**

## d'un futur article. À Pierre-Damien de répondre :

Toutes les questions humaines ne sont pas des questions de design et heureusement, sinon moi qui ne suis pas designer, quelle serait ma place dans ce monde, comment pourrais-je parler, puisque je ne suis pas designer et que les seules questions valables relèveraient du design. C'est ce que je vous disais tout à l'heure, **il y a nombre de questions qui sont des questions importantes pour l'humanité et qui ne sont pas de la compétence du design**. Il faut chercher ce qui est de la compétence du design et pour quoi seule une compétence de designer est habilitée à répondre. Au-delà, voici un autre élément de réponse.

Je reprends quelque chose que vous avez dit mais dont je ne me souviens pas à la lettre. Il me semble qu'une bonne façon de poser la question, ce serait de dire : le design trouve son champ de compétences, que je ne sais pas trop encore définir (j'ai dit seulement que toute question humaine n'est pas une question de design), dans la fabrication, là où l'on fabrique des « trucs ». Certes on peut fabriquer là des choses sans design, ou au contraire avec design. Mais, c'est quand même de ce côté que le design se décide. Alors, y a-t-il une façon propre au design, dans le champ de la fabrication, de se poser une question quant aux non-fabricants, quant aux espaces et aux temps où l'on ne fabrique pas ? Ces espaces et ces temps, je ne les dénomme pas, je ne

dis pas qu'il s'agit d'espaces et de temps de consommation, d'usage, ou tout autre terme de cette sorte. Non, **ce sont des espaces-temps où des humains habitent, vivent, pensent, parlent de tout ce que vous voudrez.** Y a-t-il une façon, du côté de la fabrication, une façon qui serait spécifique au design, d'envisager ceux qui ne sont pas des fabricants, une façon d'envisager ces espaces-temps où les objets vont être utilisés, mais aussi regardés et mis de côté (pourquoi pas ? Pourquoi l'usage serait-il obligatoire?) À quoi pense, du côté de la fabrication, quelqu'un qui est à bon droit appelé designer ? Il ne pense pas, comme l'ingénieur, aux usages et aux usages seulement, il ne pense pas, comme le responsable du marketing, aux valorisations commerciales etc.

Dans l'exemple que vous donnez, j'ai l'impression qu'il est beaucoup question, même si le mot n'est pas prononcé, de service. J'ai l'impression de vous répondre bizarrement sur ce point. Je ne sais pas pourquoi le mot de « réappropriation » me laisse perplexe. **Mais il y a beaucoup de choses qui sont importantes pour moi et dont je ne peux pas être le propriétaire.** Ainsi d'un beau paysage, d'une belle architecture, peut-être finalement de la beauté en général. Et quand même, ce devrait bien être une question que de s'intéresser, au regard de la fabrication, **à tout ce qui pourrait dans l'objet, sans le rendre absolument inutile, ne pas l'asservir à une finalité d'usage...**



## **Valeur de la panne**

“Le design poserait que nous qui ne sommes pas fabricants, nous pourrions avoir accès au cœur des objets.”

**Enfin avec ce que l'on est en train d'amorcer avec emballage collectif nous sommes aussi dans cette dynamique-là, le designer propose plusieurs modalités possibles et c'est aussi donc la possibilité à un moment donné de passer la main (notre fameux design co-main).**

**« Passer la main », « avoir la main sur » quelqu'un ou quelque chose, ce n'est pas forcément bien. Je sens que, pour vous, passer la main n'est en rien péjoratif. Mais je vous dis que même passer de main en main, ce n'est pas toujours très net. Je réfléchis à haute voix : s'il y a dans mon travail quelque chose qui**

**pourrait avoir affaire à ce que je comprends de ce que vous pouvez me dire, c'est, je pense, ce que l'on peut trouver dans *Faire Place*. Je crois que c'était là.**

Plutôt que de dire : « passer la main », « se réapproprier », etc., **il s'agirait, dans la fabrication même de l'objet, d'impliquer... Impliquer : plier à l'intérieur, envelopper.** Dans la conception même de l'objet, du côté de la fabrication, **il s'agirait d'impliquer la panne, non pas comme un risque dont il faudrait se protéger, mais comme une chance.** Que la panne soit quelque chose qui peut (qui est autorisée à) avoir lieu du côté qui n'est pas celui de la fabrication, c'est-à-dire du côté de « nous ». Je m'explique : dans une centrale nucléaire, la panne n'est pas une chance, c'est un risque. Il ne faut pas que cela tombe en panne. Donc il faut exclure cette possibilité dans la conception même. Vous savez ce que ça donne : des objets monstrueux qui, quand même, explosent. On ne peut pas soutenir ça, en tout cas moi je ne peux pas. Que l'on en soit arrivé là est quelque chose de grave. Donc si l'on veut pas persister à concevoir des objets qui ne peuvent pas tomber en panne, autrement dit qui sont irréparables, raisonnons dans l'autre sens. **Admettons que la panne n'est pas quelque chose dont il faut se protéger a priori mais qu'il faut pouvoir traiter à posteriori. C'est cela peut-être que vous appelez « passer la main ».**

Dans ce cas cela veut dire que, pensant à ceux que l'on appelle utilisateurs, mais qui n'en sont pas

seulement, je vais, depuis la structure même de l'objet, impliquer la possibilité qu'il soit réparé. À l'hôpital, on répare. De là la dérive vers les expressions du type « soigner », « prendre soin » qu'il y avait dans *Faire Place*. Je dis donc plutôt les choses ainsi. Évidemment, s'agissant des objets fermés, pour lesquels il faut à la moindre vis un outil spécial que seul le fabricant possède, nous pouvons (admettons le vocabulaire de désappropriation) penser que cela me retire à moi qui ne suis pas fabricant la possibilité d'ouvrir l'objet. Là évidemment, pour moi, il n'y a pas de design. Le design poserait que nous qui ne sommes pas fabricants, nous pourrions avoir accès au cœur des objets.

## **Habiter sa profession**

**Enfin, c'est aussi parce qu'à travers d'emballage collectif, nous ne nous positionnons pas seulement comme designers mais en tant qu'êtres humains. Peut-être sommes-nous très naïves mais si l'on reprend l'expression de Victor Papanek, nous faisons du design pour la vie, le design de par ses frontières indéfinies a fondamentalement avoir avec l'humanité au sens large du terme. L'idée n'étant pas de dire que tout est design, et, vu**

**que nous sommes designers on va pouvoir sauver le monde, mais plutôt justement que rien n'est design, que le design est un moyen pour la vie. Au-delà d'être une profession qui a des spécificités techniques, le design peut être un état d'esprit, un positionnement vis-à-vis de l'existence.**

Je vois bien que ce sont des questionnements qui traversent d'autres jeunes designers comme vous... Dans les positions qui me sembleraient être a priori les vôtres, il y a quand même quelque chose sur quoi je voudrais essayer d'attirer votre attention, c'est qu'à force d'essayer de remettre le design à nous autres qui ne sommes pas designers, qui ne sommes pas des spécialistes ou des professionnels, il y a peut-être un abandon de secteurs entiers de la production où il faudrait du design et où du coup il n'a pas lieu. Ou bien il faudrait un design autre que celui qui nous est proposé, je ne sais pas...

## **On cherche aussi (rires)...**

En tout cas, la question : « quoi fabriquer ? Dans quels espaces-temps ? » est une question essentielle. J'ai un peu l'impression que dans certaines entreprises généreuses qui sont menées au nom du design aujourd'hui, on oublie ça : le troisième pôle. Et l'on est plutôt polarisé par... Il y a toute une génération qui, sans être dans une vision du merchandising, est polarisée sur les usages, les utilisations et qui oublie le troisième pôle. Elle oublie que notre vie, à nous autres, ne s'arrête pas à être des usagers. Nous sommes concernés par pleins de choses qui n'ont pas de valeur d'usage.

**Mais donc le design peut être un état d'esprit général face à l'existence et qu'il ne s'agit pas de dire que l'on peut tous devenir designers mais que l'on peut au moins en adopter la posture car justement tout le monde peut être concerné par des questionnements formels...**

**Le designer ne doit pas être mis sur un piédestal alors qu'en fin de compte on s'intéresse à des problématiques qui concernent a priori tout le monde... C'est très flou dans notre tête (rires).**

**...Qui peuvent concerner tout le monde et qui ne concernent personne en particulier.** Ce qui compte, ce n'est pas d'avoir fait quelque chose apte à concerner un peu, un petit peu, ou beaucoup. Peu importe. **Le champ du design, c'est là où l'on fabrique les choses, et non là où on utilise les choses, qui est notre champ (le champ de « nous »).** Il y a quelque chose qui peut être spécifique au design, mais qui est du côté où l'on fabrique : la façon de penser les objets, la façon de faire, celle d'appareiller. Voilà ma position.

**Nous concevons ainsi le design d'un point de vue co-main, donc impliquant une co-manipulation tant dans la**

**conception que dans  
l'utilisation de l'objet, donc,  
indissociablement, d'associer la  
pensée du design avec  
l'expérience d'une pratique qui  
convoque la main et donc le  
faire. Dans votre nouvel  
ouvrage qui va paraître  
aujourd'hui , *Contre Temps*,  
nous avons pu lire cette  
question sur le site des éditions  
B42 et qui nous semblerait  
faire écho à nos préoccupations  
: « comment écrire non pas sur,  
mais avec l'expérience de l'art,  
de l'architecture et du design ?**



» *Contre Temps* serait-il une invitation à une telle conception du design et, en tant que penseur, comment alliez-vous également penser et faire ?

Je ne suis pas designer mais j'ai le même problème de responsabilité professionnelle. En dehors de mes cours, quand je suis chez moi, je ne parle pas à mes proches comme je parle à mes étudiants. J'ai une personnalité et bien sûr je me pose des questions en tant que personne sur la façon dont je dois exercer ma profession de professeur. **Cela me donne l'occasion d'habiter ma profession.** Quand même ce n'est pas la même chose : les questions personnelles que je me pose avant de faire cours... Ça, c'est ma consultation éthique qui fait que je vais décider telle ou telle conduite aujourd'hui. Mais je ne la dis pas aux étudiants, je n'en fais pas état dans l'exercice de ma profession, je ne leur parle pas de moi. Dans ma façon de distinguer entre ce qui relève de la personne et ce qui relève du design ou du designer par exemple, c'est un peu comme ça que je conçois les choses. Il y a quelque chose qui sera une façon d'habiter la responsabilité du design qui est propre à la personne qui exerce la profession.

**N'empêche ! Ma profession de professeur se définit par ceci : « tu ne vas pas te comporter dans le lieu où tu travailles comme tu te comportes dans le lieu où tu habites ».** Ce serait choquant, nous sommes bien d'accord.

Voici donc ce que je veux dire : il y a quand même quelque chose qui serait choquant et qui serait ceci que, parce que l'on serait dans le design, alors une espèce de libre cours aux positions personnelles serait acceptable. Pour en revenir à la question, je vais quand même vous faire une réponse très personnelle : j'ai fait de la peinture pendant vingt-cinq ans, j'ai fait des choses inscriptibles au nom de l'art pendant trente. **Je ne dis pas que ces choses ont été inscrites au nom de l'art, mais bien qu'elles étaient inscriptibles au nom de l'art.** Je n'en ai pas fait profession, mais je pense que cette expérience à laquelle j'ai énormément tenu, qui m'a d'ailleurs tenu tout court, qui a fait que j'ai mené la vie que j'ai menée, je pense, donc, que cette expérience n'est pas pour rien dans le fait que je ne décris pas la philosophie comme des philosophes qui auraient été philosophes depuis le premier jour, sans détour. Je sais très bien par où ça va, dans les textes que je choisis de lire et de faire lire, la façon que j'ai de les relier, peut-être d'habiter mes lectures d'une expérience qui n'est pas langagière, car tout dans l'expérience des artistes n'est pas langagier. **Cela déteint, cela donne un ton.** Ce sont des choses comme ça que je pense vous dire. Mais écrire avec l'expérience de l'art, ou avec l'art comme expérience, ou avec le design comme expérience,

c'est quand même écrire. C'est-à-dire que quiconque écrit avec le design en fond, quand celui-ci ou celle-là écrit, il ou elle ne fait pas du design, il ou elle écrit. C'est une manière de dire que le design ce n'est pas de l'écriture. Cependant, lorsque l'on a le design comme expérience, on va écrire sur un autre ton, avec d'autres modes argumentatifs, avec des façons d'articuler les textes qui seront peut-être singulières et qui éventuellement pourront amener des questions elles-mêmes singulières.

**Comme je vous le disais toute à l'heure tout en commençant, je ne fais pas de la philosophie du design parce que j'aurais un peu étudié le design. J'essaye de poser des questions à la philosophie, des questions qu'autrement la philosophie ne serait pas amenée à poser.** Par exemple, définir l'utile. Je pense que là quand même, même si ce n'est pas à moi de le dire, il y a quelque chose d'un peu singulier dans mon travail. C'est que je suis passé par une expérience qui n'est pas la plus fréquente dans le champ de ceux qui écrivent. Voilà ce que je veux dire.

## Écrit par emballage collectif

emballage collectif était un atelier pluridisciplinaire de design graphique, d'octobre 2016 à juin 2018, initié par Camille Esayan et Marion Ménard.