



**Nouveaux cahiers
de Marge 10 - 2025**
Paradoxes jeux
et enjeux

ISSN : 2607-4427

Éditeur : université Jean
Moulin Lyon 3

À la recherche de *l'Homo designensis*

In Search of Homo Designensis

Éric Combet

DOI : [10.35562/marge.1281](https://doi.org/10.35562/marge.1281)



Creative Commons - Attribution - Pas
d'Utilisation Commerciale - Partage dans les
Mêmes Conditions - CC BY-NC-SA

À la recherche de l'*Homo designensis*

In Search of Homo Designensis

Éric Combet

Laboratoire ECLLA, Université Jean Monnet, Saint-Étienne
ESAA la Martinière Diderot, Lyon

eric.combet@ac-lyon.fr

Résumé : En partant des designers eux-mêmes – notamment Gropius, Moholy-Nagy, Papanek, Mendini, Sottsass –, il s'agit de montrer, à propos de la recherche en design, qu'une approche épistémologique, si elle permet de décrire son jeu déroutant, ne permet pas de pleinement mettre en lumière son enjeu existentiel, par lequel le design est lié à l'être même de l'homme. Cette recherche ontologique conduit à définir un design cosmoplasticien, irréductible à tel ou tel monde, ou à tel ou tel moment de l'histoire, et amène alors à définir l'homme comme *Homo designensis*.

Mots clés : design, recherche, épistémologie, ontologie, monde, histoire

Abstract: The starting point of this article is the designers themselves—more specifically Gropius, Moholy-Nagy, Papanek, Mendini, Sottsass—, and our purpose is to demonstrate that an epistemological approach in design research might describe its disconcerting practices, but cannot fully bring light its existential stake, which is that design is related to the very essence of man. This ontological research leads us to define a cosmoplastician design, which is not reducible to one world only, or to one specific moment in history, and therefore enables to define man as *Homo designensis*.

Keywords: design, research, epistemology, ontology, world, history

Introduction

Le design est une activité de recherche. Mais de quelle recherche s'agit-il ? Est-elle scientifique ? Pour une part sans doute, et l'on voit des chercheurs comme Annie Gentès, Armand Hatchuel ou Alain Findeli préciser quelle épistémologie ou quelle

analytique de la conception sont propres au design. Pourtant, si l'on veut être fidèle au design, il faut garder à l'esprit que cette recherche a chez certains designers la force d'une quête de sens qui confine parfois à une attitude religieuse. Lorsque Walter Gropius, très conservateur avant-guerre, essaie après 1914-1918 de survivre à ce traumatisme en fondant le *Bauhaus*, il confie que, « comme touché par un rayon lumineux¹ », il devient progressiste en « une nuit² », laquelle rappelle la *Nuit de feu* de Pascal. Dans une lettre de mars 1919, Gropius écrit :

Il aura fallu la purification intérieure par le fait de la guerre. Beaucoup de souffrance intérieure à la guerre m'a transformé de Saül en Paul. Rentrant de la terrible épreuve, hébété, épuisé, je me jetai il y a trois mois comme un fou furieux dans la vie de l'esprit et j'ai aujourd'hui la rassurante satisfaction d'être arrivé, par mes propres forces et dans ce laps de temps relativement court, à garder mon équilibre et toucher un sol neuf. Je sais aujourd'hui avec certitude que cela ne fut possible qu'au prix d'une complète transformation intérieure et d'une ouverture à l'inquiétante force ascendante de la nouveauté³.

3

Gropius dit donc explicitement que le cheminement intérieur le conduisant au projet du *Bauhaus* fut son chemin de Damas.

Plus tard, et dans un contexte historique moins dramatique, Alessandro Mendini fait au Chili l'expérience d'une retraite de trois jours au sommet de la cordillère des Andes. Il n'est pas à l'initiative de cette retraite. C'est, comme il le raconte, son « ami » le « doyen de la faculté d'architecture et de design de l'université catholique » de Santiago qui l'emmène dans ce lieu en lui disant :

« Alessandro, j'ai pris une liberté. Cette fois-ci pas d'université et pas d'étudiants. Tu te disperses dans trop d'activités, je sais que tu as besoin d'une expérience solitaire spéciale. Je te laisse ici tout seul et je viendrai te chercher dans trois jours. »

En effet je passai trois journées extraordinaires dans cet espace enchanté, vide et sidéral [...]. Quand après trois jours le doyen me ramène à l'aéroport, à l'enregistrement il

1. Walter Gropius, cité par Albrecht Koschorke, « Guerre et réforme urbaine au début du xx^e siècle : un désir de pureté », F. Martinet (trad.), *Les Annales de la recherche urbaine* n° 91, 2001, p. 12.

2. *Ibid.*

3. *Ibid.* Cette lettre est elle-même citée par le biographe de Walter Gropius, Reginald R. Isaacs, dans *Walter Gropius, Der Mensch und sein Werk*, t. 1, p. 196.

m'embrasse, et me chuchote à l'oreille : « Alessandro, gare à toi. Tes objets pourraient tuer ton âme ».

Et c'est sur ce dilemme que je continue mon travail⁴.

Étonnante direction de recherches que celle de ce doyen amical, dont Mendini tient à faire part dans un cadre universitaire, lors de sa *Lectio laurea ad honorem* à la Faculté des sciences et des techniques appliquées de l'université de Milan, le 4 avril 2006.

Ettore Sottsass, au cours des années 1970, se retire, lui aussi, plusieurs fois dans des lieux désertiques en Europe ou en Amérique, pour y pratiquer un design élémentaire. Il s'exprime ainsi sur ses retraites au désert :

Je sentais une grande nécessité de visiter des lieux déserts, des montagnes, d'établir un rapport physique avec le cosmos, seul endroit réel, justement parce qu'il n'est pas mesurable, ni prévisible, ni contrôlable, ni connaissable [...]. Il me semblait que si l'on voulait reconquérir quelque chose, il fallait commencer à reconquérir les gestes microscopiques, les actions élémentaires, le sens de sa propre position⁵.

4

Gropius, Mendini, Sottsass, ne sont que quelques exemples pour d'emblée inviter à se méfier d'une approche exclusivement épistémologique de la question de la recherche en design. Aujourd'hui même, le développement du design fiction, par sa création d'images et de récits tout à la fois apocalyptiques et fondateurs, n'a-t-il pas une dimension, sinon religieuse, du moins profondément littéraire ? Et, à sa manière, le design ne semble-t-il pas nous dire, comme une madeleine l'évoquait au narrateur de la plus célèbre des recherches, « saisis-moi au passage si tu en as la force, et tâches à résoudre l'énigme de bonheur [et d'inquiétude] que je te propose⁶ » ?

C'est un fait : les théoriciens du design, les designers eux-mêmes, ne cessent de constater la résistance que la pratique du design oppose à une mise en œuvre formalisée de son action, ce qui pose, bien entendu, un problème méthodologique pour l'intégrer à une démarche scientifique universitaire. On pourrait

4. Alessandro Mendini, « Petite histoire de design (avec une morale) », *Écrits d'Alessandro Mendini*, C. Geel et P. Caramia (trad.), Dijon, Les Presses du Réel, coll. « Propos d'artistes », 2014, p. 475.

5. Ettore Sottsass Jr., *Métaphores*, B. Arnal (trad.), Milan/Paris, Skira/Seuil, 2002, p. 9.

6. Marcel Proust, *À la recherche du temps perdu. Le Temps retrouvé*, Paris, Gallimard, coll. « Folio classique », 1989, p. 174.

faire l'hypothèse que cette résistance n'est due qu'à une confusion, qu'à l'effet d'un manque de pensée. Mais cela impliquerait de soutenir, comme le fait Stéphane Vial, qu'« il n'y a pas de pensée du design. Ni chez les designers ni chez les philosophes », puis de se juger capable d'« anéantir une bonne fois pour toutes cette confusion et tracer une ligne de démarcation claire entre design et non-design⁷ ».

Dans cet article, nous privilégierons une autre voie. En réalité, bien des designers et des philosophes ont pensé le design avec profondeur – une profondeur parfois empreinte de religiosité. Or, ils le pensent précisément comme ambivalent par essence : à la fois poison et remède (*pharmakon*⁸) chez Bernard Stiegler, en « tension⁹ » pour Pierre-Damien Huyghe, apparemment « élégant, amical et bon », mais en secret ayant « partie liée avec la ruse et la perfidie¹⁰ » pour Vilém Flusser, « matrice fondamentale de la vie » et « zone limite » de « faille¹¹ », pour Victor Papanek, « “humain, trop humain” » et ouvert « à une dimension extrahumaine¹² », pour Anthony Masure. Ainsi, en amont des problèmes épistémologiques que pose le design (son *jeu* déroutant), nous n'avons pas affaire ni chez les philosophes ni chez les designers, à une pensée indigente de sa nature, mais à la mise en évidence de son enjeu intense et déroutant, selon lequel l'homme oscille avec lui entre amélioration de l'habitabilité du monde et catastrophe, entre bien et mal, entre salut et perte, entre artificialité et quête du réel. Les quelques mots de Gropius, de Mendini et de Sottsass, que nous avons rapportés de manière liminaire, témoignent de cet enjeu fondamental, obscur, troublant, que l'on voudrait ici essayer de mettre au cœur d'une réflexion sur les problèmes que pose la recherche en design.

Pour saisir cet enjeu, on peut, à l'instar de Vilém Flusser, partir de l'étymologie du terme « design ». Flusser fait remarquer que « selon l'étymologie “to design” veut dire “dé-signer”

7. Stéphane Vial, *Court traité du design*, Paris, PUF, coll. « Travaux pratiques », 2014, p. 12 et p. 13, DOI : [10.3917/puf.cheri.2010.01](https://doi.org/10.3917/puf.cheri.2010.01).

8. Bernard Stiegler, *Ce qui fait que la vie vaut la peine d'être vécue. De la pharmacologie*, Paris, Flammarion, coll. « Bibliothèque des savoirs », 2010.

9. Pierre-Damien Huyghe, *Art et industrie : philosophie du Bauhaus*, Belval, Circé, 2015, p. 71.

10. Vilém Flusser, *Petite philosophie du design*, C. Maillard (trad.), Belfort, Circé, 2002, p. 29 et p. 8.

11. Victor Papanek, *Design pour un monde réel. Écologie humaine et changement social*, R. Louit et N. Fosset (trad.), Dijon, Les Presses du réel, coll. « Design/Théories », 2021, p. 340-341.

12. Anthony Masure, « Introduction », *Design et humanités numériques*, Paris, éditions B42, coll. « Esthétique des données », 2017, p. 11 et p. 16.

quelque chose, lui ôter son “signe”¹³ ». Dé-signer est un acte décisif et grave pour Flusser, car il abolit un monde pour en créer un nouveau. Le premier hominidé qui brisa en Afrique une pierre pour en obtenir un tranchant a dé-signé l'existant naturel « pierre », et y a vu un potentiel d'objet tranchant, qu'il a donc *désigné* autrement. Par ce design un animal sort de la nature, tout comme Adam et Ève en sortent par une feuille de vigne dé-signée, devenue vêtement. Ce sens fondamental du mot « design » ne nous est pas coutumier. Il surprend surtout une oreille française qui n'a pas l'habitude d'entendre dans ce vocable l'évocation d'un acte fondateur, aux applications par conséquent nombreuses, voire infinies ; toutes choses qu'un anglophone est plus à même d'entendre. Il n'y a qu'à lire un générique de film en langue anglaise pour constater à quel point les Anglo-saxons appellent sans souci particulier « design » un grand nombre d'activités différentes. Selon ce sens, l'homme, au titre de faiseur ou d'*homo faber*, enlève donc des signes (naturels ou culturels) pour en inventer d'autres, et il instaure de la sorte des mondes successifs au cours de l'histoire, au lieu d'être enfermé, comme l'animal, à l'intérieur d'un comportement répétitif dans un monde donné une fois pour toutes. Le design se trouve par-là rapporté à l'être même de l'homme ; un être qu'on ne peut pas réduire à un être-*dans-le-monde*, et qui consiste en un être-*au-monde* auquel Heidegger a donné le nom de *Dasein*. Cet homme fondamental, cet *Homo designensis*, n'est pas un simple être-là appartenant à un monde, avec une identité donnée, mais il est étrangement le « là » lui-même – « l'être le là¹⁴ » –, ouvert à ce qui est, et qui par son design fait des mondes sans jamais leur appartenir définitivement. En somme, l'« ouvert » créateur ne va jamais sans une « béance¹⁵ » inquiétante et destructrice, et le design ne peut pas designer sans dé-signer.

Ce sens ontologique heurte notre conception communément admise du design en tant qu'activité historiquement datée et circonscrite à l'apparition et au développement de la société industrielle. On risque donc de ne voir dans cette généralité fondatrice qu'un sens métaphysique ou mythologique fumeux, qu'un fourre-tout mêlant art, technique et design. On dira, aussi, que c'est trop vouloir déduire d'une simple étymologie : l'argument étymologique n'a-t-il pas le défaut de ne réfléchir que sur

13. Vilém Flusser, *op. cit.*, p. 7.

14. Martin Heidegger, « De l'avenance » §10 et § 11 « L'avenance – être le là – l'être humain », *Apports à la philosophie de l'avenance*, t. 1, et, 2013, p. 47-50.

15. Nous empruntons les notions d'ouvert et de béance à Henri Maldiney, (voir notamment « De la transpassibilité », dans *Penser l'homme et la folie*, Grenoble, J. Millon, coll. « Krisis », 2007, p. 308).

des mots et non sur des choses ? Ne s'agit-il pas – circonstances aggravantes – de mots de philosophes, et non de ceux de designers réfléchissant leur pratique ? Pour répondre à ces critiques, nous pouvons d'abord faire valoir que des designers, et non des moindres, argumentent en faveur de ce sens ontologique et fondamental du design.

C'est clairement le cas chez Victor Papanek quand il écrit que le design se situe « à l'interface de plusieurs disciplines », et que « toute tentative de faire du design un secteur séparé, une chose-en-soi, va à l'encontre de sa valeur propre de matrice fondamentale de la vie¹⁶ ». Afin de faire comprendre sa définition du design comme « matrice fondamentale de la vie », Papanek compare l'animal et l'homme :

La réaction de l'espèce humaine face à son environnement est différente de celle des animaux. L'espèce animale s'adapte autoplastiquement aux modifications du milieu (la fourrure s'épaissit l'hiver, la race se transforme totalement sur un cycle de 500 000 ans) ; seule l'humanité transforme la terre elle-même pour satisfaire ses besoins et ses désirs. Ce travail de création et de remodelage est passé sous la responsabilité du designer¹⁷.

7

Nous comprenons donc que Victor Papanek appelle « design » la disposition spécifiquement humaine qui consiste à créer de manière artéfactuelle ses conditions de vie. L'homme, à tout moment du temps, n'est pas *dans* un monde comme l'animal, mais *au* monde, et de la sorte il ne cesse d'être le faiseur de mondes évolutifs et changeants (non pas l'autoplasticité des animaux, mais la cosmoplasticité proprement humaine). C'est en ce sens ontologique que Victor Papanek écrit que « les hommes sont tous des designers¹⁸ » ; et c'est aussi à ce sens que se réfère Ettore Sottsass, pour ruiner la réalité de ce design capitaliste et « méchant » qu'on lui reproche de pratiquer, en disant : « qu'on ait l'impression de faire du design ou non : on en fait toujours [...]. C'est pourquoi, design ou pas, il y a toujours un designer¹⁹ ». Selon un tel concept, le design est bien la matrice fondamentale de la vie humaine, qui, comme matrice, ne peut pas se limiter à une place dans le monde – c'est-à-dire à tel ou tel moment de

16. Victor Papanek, *op. cit.*, p. 373.

17. *Ibid.*, chap. 8, p. 229.

18. *Ibid.*, chap. 1, p. 41.

19. Ettore Sottsass, « Tout le monde dit que je suis méchant », dans Alexandra Midal (dir.), *Design, l'anthologie 1841-2007*, Saint-Étienne/Genève, Cité du design-ESADSE/HEAD, 2013, p. 317.

l'histoire, ou à tel ou tel positionnement politique (capitaliste, anticapitaliste), ou bien encore à tel ou tel rapport avec d'autres activités : industrie, art, artisanat, économie, ingénierie, marketing, etc. –, parce qu'il crée, et recrée sans relâche, cette place elle-même. Au nom de ce design en tant que caractéristique fondamentale de l'humain, il n'est pas usurpé de dire, en référence à Heidegger, qu'il est *historial* (c'est-à-dire fondant l'histoire) et qu'il n'est pas seulement *historique* (c'est-à-dire appartenant à l'histoire). Cela conduit Papanek à récuser pour notre époque une conception spécialisée et territorialisée du design, et à argumenter en faveur d'un design de l'*entre*, de l'interfaciel, qu'il appelle « le design intégré²⁰ » (par opposition à « séparé »), dont la vocation cosmoplastique rejoint le « design world²¹ » de son ami Richard Buckminster Fuller.

8

László Moholy-Nagy, quelques années avant Papanek, s'était lui aussi opposé à une définition et une pratique du design comme activité spécialisée. Pour lui, le design embrasse la totalité de l'existence, et ce « design pour la vie » n'est donc pas réductible à une place dans le monde, à « une profession » : « l'idée du design et de la profession de designer doit passer de la conception d'une fonction spécialisée à celle d'une attitude généralement apte à l'ingéniosité et l'inventivité²² ». L'*attitude* se distingue du comportement par son absence de programmation. C'est lorsqu'on ne sait pas comment se comporter qu'il faut se donner une attitude, prendre une attitude. On joue. La manière d'être là qu'on appelle « attitude » a du jeu, est un jeu. Elle nous permet de tenir, pleine de ressources (*resourcefulness*), quand un monde ne nous correspond plus, et déjà elle invente (*inventiveness*) une autre manière d'y être. La spécialisation – tant vantée aujourd'hui sous le nom d'expertise, puisqu'il n'y a d'expert qu'en son domaine – est une étroitesse, et Papanek, se référant aux propos de Buckminster Fuller, rappelle avec humour et pertinence que la spécialisation définit en réalité l'animal, car « toute créature est plus spécialisée que l'homme²³ ». L'idée de design expert est donc dénuée de sens.

Ainsi, le design dé-signant et désignant, par son caractère fondamental d'ouverture et de béance, ne tient pas en place, et

20. Victor Papanek, *op. cit.*, chap. 11, p. 303.

21. Richard Buckminster Fuller, *World Design Science Decade, 1965-1975*, Carbondale, World Resources Inventory Southern Illinois University, 1963-1971.

22. László Moholy-Nagy, « Designing is not a profession but an attitude », *Vision in Motion*, 1947, p. 42 : « the idea of design and the profession of the designer has to be transformed from the notion of a specialist function into a generally valid attitude of resourcefulness and inventiveness » (Je traduis).

23. Victor Papanek, *op. cit.*, p. 329.

retourne comme un gant nos valorisations les mieux établies. C'est aussi pourquoi il conduit l'épistémologie qui veut le suivre avec rigueur à entrer, comme contaminée par son objet, dans des ingéniosités et des inventions conceptuelles étonnantes et fécondes. Par exemple, l'idée traditionnelle de discipline se montre vite inadaptée pour le penser : dès le Bauhaus, qui met « en tension²⁴ » art et industrie, elle s'avère inopérante, et il vaudrait mieux convoquer pour le décrire les idées de transdisciplinarité ou d'interdisciplinarité. Mais, même ces idées ne vont pas assez loin, et ce rôle médiateur et interficiel qu'on lui a peu à peu reconnu est remis en cause. Ainsi, dès 1979, Mendini écrit :

Il ne faut pas occuper les zones disciplinaires, mais les zones infradisciplinaires et ne pas substituer au mot projet le mot vie, au sens où « vivre » implique tout le monde, et le projet uniquement les spécialistes. Il est important de tendre vers la déspecialisation du projet, vers l'acquisition d'attitudes existentielles discontinues, incohérentes, libérales et corporelles²⁵.

Aujourd'hui on se risque même à parler d'« alterplinarité²⁶ », voire d'« in-disciplinarité²⁷ ». Ces épistémologies de plus en plus ouvertes, au risque d'une béance sur l'irrationalisable – Annie Gentès parle, elle-même, de « trou » (« gap²⁸ ») entre humanités et ingénierie –, sont en soi passionnantes, mais nous laisserons à d'autres le soin d'en évoquer le détail mieux que nous ne saurions le faire. Ce qui nous importe, c'est seulement de les avoir fait voir comme des effets d'un fond proprement ontologique, qui, comme fond, tout à la fois détruit, dé-signé, reprend tout en lui, et crée, de sorte qu'il est sans territoire.

24. Pierre-Damien Huyghe, *op. cit.* On retrouve la même expression dans son article « design et existence », dans Brigitte Flamand (dir.), *Le design. Essais sur des théories et des pratiques*, Paris, Éditions de l'Institut français de la mode/éditions du Regard, 2006, p. 209.

25. Alessandro Mendini, « Pour une architecture banale », *Écrits d'Alessandro Mendini, op. cit.*, p. 196.

26. Paul Rodgers et Craig Bremner, « Alterplinary: "Alternative Disciplinarity" in Future Art and Design Research Pursuits », dans Craig Bremner, Paul Rodgers, *Studies in Material Thinking*, vol. 6, 2011, URL : <https://researchoutput.csu.edu.au/en/publications/alterplinary-alternative-disciplinarity-in-future-art-and-design> [consulté le 20 juin 2025].

27. Annie Gentès, *The In-Discipline of Design, Bridging the Gap Between Humanities and Engineering*, Cham, Springer Nature, coll. « Design Research Foundations », 2017.

28. *Ibid.*

Mais, si le design a bien ce rôle ontologique de matrice, alors l'usage *historique* du terme « design », depuis son emploi par Henry Cole, en 1849, dans son *Journal of Design and Manufacture*, n'a dû désigner qu'en apparence une activité spécifique et nouvelle, et se référer en profondeur à une action cosmoplastique fondamentale. Cette interprétation *historiale* du design historique implique qu'une crise du monde ait originellement, puis sans cesse, été provoquée par l'essor de l'industrie placée aux mains d'un capitalisme libéral, en suscitant dès lors une action cosmoplastique appelée « design », sans que quiconque, situé à l'intérieur de ce monde, ait pu d'emblée en avoir une claire conscience. Cela expliquerait que le terme « design » soit devenu une véritable savonnette sémantique. La question est de savoir si cette hypothèse d'une crise continue du monde industriel, tout à la fois provoquée par le design et combattue par lui, est une hypothèse recevable. Nous pensons que oui, pour quatre raisons essentielles.

L'exemple de Gropius montre que la guerre fut l'une de ces raisons. Il est clair que ce n'est pas la guerre qui vient d'apparaître dans l'histoire en 1914, mais la guerre *industrialisée* avec un impact pour la première fois *mondial*.

10

Si l'on veut comprendre l'audace et la tension intérieures au design du *Bauhaus*, il faut comprendre que Gropius, et toute sa génération, demandent alors, en tant que designers, à l'industrie d'être le remède à son propre poison. Gropius a en effet connu dans les tranchées les affres de cette guerre industrialisée, notamment la présence diffuse et mortelle du gaz chloré, par lequel la puissance industrielle vient de coloniser l'atmosphère, initiant ce que Peter Sloterdijk appelle l'« air-design²⁹ ». Pour Gropius, il s'agit donc de demander à un design industriel hautement destructeur, et répandant une guerre mondiale, d'être aussi créateur. Il ne s'agit pas seulement de libérer le design industriel d'une aliénation économique à une fonctionnalité programmée et à une rentabilité, mais de conjurer son potentiel meurtrier. Or, Gropius sait pertinemment que le design est, et reste, une activité par essence dangereuse, et dans sa lettre de mars 1919, déjà citée, s'il dit lui devoir de « toucher un sol neuf », il n'en évoque pas moins « l'inquiétante force ascendante de la nouveauté³⁰ ». Comme l'écrira plus tard Vilém Flusser, avec le design nous n'avons jamais affaire à « une bonté pure », mais à un « bon à quelque chose³¹ », et le bon à quelque chose est réversible est ouverture

29. Peter Sloterdijk, *Écumes, Sphères III, Écumes. Sphérologie plurielle*, O. Mannoni (trad.), Paris, Maren Sell, coll. « Sphères III », 2005, p. 156.

30. Walter Gropius, lettre de mars 1919, *op. cit.*

31. Vilém Flusser, *op. cit.*, p. 32-33.

et béance sans fin. L'homme-designer est par conséquent à comprendre comme l'homme de toutes les virtualités : celui qui voit, certes, en créateur, que l'industriel (un nouveau matériau, un nouveau processus) n'est pas limité à ce que le marché en fait, mais aussi celui qui « s'est décidé contre la bonté pure³² ». Cette formule de Flusser ne signifie absolument pas que le designer est voué exclusivement au mal, mais qu'il est confronté à un bien réversible où « le diable est aux aguets³³ ». En somme, à propos de ces virtualités que le Bauhaus explore, il faut se garder d'un double contresens : d'une part, croire que ce serait l'art seul qui apporterait la part d'invention en l'ajoutant à l'industrie, alors qu'elle procède du potentiel de l'industriel lui-même, et, d'autre part, croire que cette invention sera nécessairement bonne parce qu'on la désire bonne. Pour l'*Homo designensis*, dès l'origine et à jamais, il n'y a pas de désignation d'un monde nouveau sans désignement chaotique d'un monde établi, pas de création sans destruction, pas de potentiel du bien sans potentiel du mal. Le bon design, qui ne se croirait que bon, n'est qu'une bien-pensance et un angélisme irresponsable.

Le second motif de la déstabilisation du monde tient à l'usage que le capitalisme libéral fait économiquement de l'industrie. Dès William Morris, des designers – qui ne portent pas encore ce nom – prennent conscience des dégâts sociaux et culturels que le capitalisme occasionne. Même Henry Cole, d'abord enthousiaste, s'inquiète, comme le rappelle l'historienne du design Alexandra Midal : « en Angleterre, les promoteurs de la manufacture de l'art, et Cole le premier, sont eux aussi sceptiques et s'inquiètent des conséquences de la révolution industrielle sur l'environnement, les hommes et la qualité de leurs réalisations³⁴ ». Cependant, Henry Cole ou William Morris font une lecture *politique* de cette crise, c'est-à-dire qu'ils en cherchent les causes à partir des acteurs du monde qui est en place (les dominants et les dominés). Or, les dégâts provoqués par le développement industriel au sein d'une économie capitaliste ne trouveront pas au cours du XIX^e siècle et du début du XX^e siècle leur résolution politique, ni de manière libérale, ni de manière marxiste, et il faudra attendre un siècle pour qu'apparaisse l'idée – avec Joseph Schumpeter – que l'on n'a pas affaire à une tension politique entre dominants et dominés, mais à une fatalité intérieure au capitalisme l'entraînant inéluctablement

32. *Ibid.*, p. 32.

33. *Ibid.*, p. 33.

34. Alexandra Midal, *Design : introduction à l'histoire d'une discipline*, *op. cit.*, p. 50.

vers sa mort³⁵. Schumpeter donne le nom de « destruction créatrice³⁶ » à ce mécanisme fatal. Pour le décrire rapidement, nous pouvons dire qu'il consiste dans une course à l'innovation au sein de la compétition économique, qui engendre une violence sociale d'abord concentrée sur les moins innovants, puis qui s'étend à toute la société, car les aptitudes des hommes et des entreprises à s'adapter à ces innovations disruptives sont sans commune mesure avec la vitesse à laquelle elles s'enchaînent. Plus l'histoire du capitalisme industriel avance, plus la disruption due aux innovations augmente, et la crise devient un état permanent. Bernard Stiegler n'était pas loin de penser, peu avant sa mort, que nous étions aujourd'hui parvenus à l'état quasi terminal de cette destruction du monde social³⁷.

12

Il est crucial de noter que Schumpeter, avec le concept de « destruction créatrice », n'écrit pas une économie politique, mais une économie destinale, car il ne s'agit pas, de sa part, d'une prise de position ou de la défense d'une cause, mais de la compréhension scientifique d'une nécessité s'abattant sur les hommes comme un destin. La destruction créatrice correspond alors proprement à ce que Bernard Stiegler appelle un « pharmakon³⁸ », un poison-remède, car les progrès dus à l'innovation ne se produisent jamais sans que se produisent aussi l'épuisement du désir et la destruction des liens sociaux. Le design (historique), en voulant donner forme à ces innovations industrielles dès son origine et jusqu'à nous, est tout à la fois ce qui les favorise et ce qui tente d'en conjurer les effets dévastateurs. En parvenant à en être le remède (l'adaptation sociale), il en aménage déjà l'intensification disruptive. Selon ce sens pharmacologique, le design sauve et détruit le monde en un seul geste. Le design est l'agent infrapolitique de ce destin ; il est lui-même un destin.

35. « Marx s'est trompé dans son pronostic des modalités d'effondrement de la société capitaliste – mais il n'a pas eu tort de prédire qu'elle s'effondrerait finalement. » Joseph Schumpeter, « *Ultima verba*, la marche au socialisme : les perspectives du capitalisme américain (1949) », *Capitalisme, socialisme et démocratie*, G. Fain (trad.), Paris, Payot, coll. « Bibliothèque historique », 1990, p. 447.

36. Le « processus de destruction créatrice constitue la donnée fondamentale du capitalisme : c'est en elle que consiste, en dernière analyse, le capitalisme, et toute entreprise capitaliste doit, bon gré mal gré, s'y adapter », Joseph Schumpeter, « Le processus de destruction créatrice », *Le capitalisme peut-il survivre ?*, 2011, p. 51.

37. Bernard Stiegler, *Dans la disruption, comment ne pas devenir fou ?*, Paris, Les Liens qui libèrent, 2016.

38. Bernard Stiegler, *Ce qui fait que la vie vaut la peine d'être vécue. De la pharmacologie*, op. cit.

Ainsi, Stiegler, Schumpeter, Flusser, sont des penseurs qui nous conduisent à concevoir que le design n'existe pas seulement à l'intérieur des polarités politiques et culturelles du monde industriel, mais qu'il les excède de manière créatrice et destructrice, car il fait le « dans » lui-même au risque d'un chaos.

Or, le capitalisme libéral ne se contente pas, par « une injonction à l'innovation³⁹ », d'« employer⁴⁰ » les hommes comme des ressources humaines flexibles, rendant impossible un véritable « travail⁴¹ » comme accomplissement de soi – pour reprendre à Pierre-Damien Huyghe trois de ses concepts –, mais il les produit comme consommateurs par ce que Foucault⁴², puis Agamben⁴³, ont appelé des « dispositifs », qui, non seulement programment les activités productives, mais captent le désir. Le design participe à l'élaboration de ces dispositifs, pensons par exemple au panoptisme de l'*open space*, ou bien au capotage des produits qui limite leur utilisation à un « usage » étroit et programmé, et ne les ouvre pas à une « pratique⁴⁴ » plus libre (notamment la réparation). Son acte de *désignation* porte alors sur le psychisme de l'homme : il l'*assigne*, et en *dispose*. Ainsi se met en place le couple infernal de l'innovation employante (biopouvoir captant la force de production) et de la consommation disposante (psychopouvoir captant le désir), et l'on assiste à un design de l'homme par l'homme. Bien sûr, le design consiste également à prendre conscience de ce façonnage de l'homme par l'homme, et à déjouer cette manipulation, comme veulent le faire aujourd'hui Tristan Harris (ancien designer de services numériques chez Google, et fondateur du Center for Human Technology), ou Mike Monteiro⁴⁵. Mais comment en sortir ? Par un engagement politique ? Un militantisme ?

39. Pierre-Damien Huyghe, Tiphaine Kazi-Tani, « À quoi tient le design : un entretien avec Pierre-Damien Huyghe », *Science du design*, n° 2, 2015, p. 80-81.

40. Pierre-Damien Huyghe, « Design et existence », dans Brigitte Flamand (dir.), *Le design. Essais sur des théories et des pratiques*, op. cit., p. 209.

41. *Ibid.*

42. Michel Foucault, « Le jeu de Michel Foucault », *Dits et écrits, 1976-1988*, t. 2, 2001.

43. Giorgio Agamben, « Théorie des dispositifs », Martin Rueff (trad.), *Po&sie*, vol. 1, n° 115, 2006, p. 25-33, DOI : [10.3917/poesi.115.0025](https://doi.org/10.3917/poesi.115.0025).

44. Cette opposition entre usage et pratique est conceptualisée par Bernard Stiegler, par exemple dans « Industrie relationnelle et économie de la contribution », *Le design de nos existences à l'époque de l'innovation ascendante*, Paris, Mille et une nuits, coll. « Essais », 2008, p. 35, URL : <https://www.pca-stream.com/fr/explore/industrie-relationnelle-et-economie-de-la-contribution/> [consulté le 20 juin 2025].

45. Mike Monteiro, *Ruined by Design: How Designers Destroyed the World and What We Can Do to Fix It*, San Francisco, Mule Design, 2019.

Les designers les plus lucides se méfient de cette réponse politique, intra-mondaine, à ce qui nous arrive, et ils aperçoivent dans la succession des révolutions déçues, dans le jeu des oppositions politiques et des mises en accusation de collusion avec le Capital dont ils font souvent l'objet, ce que Sottsass appelle « un gigantesque alibi rhétorique⁴⁶ ». Cet alibi occulte en effet, pour Sottsass, l'efficience d'un destin qui lui paraît bien plus réel : destin du design lui-même, au sujet duquel il déclare ce « n'est pas un métier que j'ai choisi, mais un destin auquel je ne parviens pas à me soustraire⁴⁷ » ; et « destin industriel » qui « a mis en échec, fait avorter ou phagocyté toutes les tentatives visant à être marginal, toutes les tentatives visant à concevoir une autre culture qui se présentaient à l'extérieur ou à côté d'elle⁴⁸ ». Mendini, de même, après avoir tout tenté – du « dé-projet⁴⁹ » au « redesign⁵⁰ » –, en arrive, sans aucunement abandonner le design, à l'expérience d'une « conscience malheureuse⁵¹ ». S'agit-il, alors, chez ces designers qui se sont pourtant fortement engagés politiquement, d'une impasse politique définitive, d'une impuissance radicale et finalement d'un nihilisme ? Non. Sous les postures et les analyses politiques, Sottsass entrevoit un destin du design dont ne rendent pas compte les catégories politiques, et Mendini pense aussi à « un point de vue pratique, au-delà de l'aspect politique⁵² ». De quoi s'agit-il ? Quelle est cette réalité extrapolitique du design qu'ils pointent sans vraiment l'identifier, et qui les pousse à demeurer designers au milieu du tourment que le design leur inflige ?

Peut-être ceci. En fait, le monde industriel, régi par la loi du marché, renferme une vérité profonde sur l'homme : ce monde, qui est par l'un de ses côtés trompeur et manipulateur, exhibe la vérité éclatante et rude que l'homme, comme *être là*, est dénué d'essence et de monde et qu'il a par conséquent le pouvoir de designer l'une et l'autre, au point d'en être arrivé aujourd'hui (particulièrement avec la phase postmoderniste de la culture occidentale) à jouer avec toutes les essences et tous les mondes qu'il s'est donnés. C'est un monde de mondes, capable

46. Ettore Sottsass, « Tout le monde dit que je suis méchant », *op. cit.*, p. 317.

47. *Ibid.*

48. Ettore Sottsass, « Lettre aux designers », dans Alexandra Midal, *Design, l'anthologie 1841-2007*, *op. cit.*, p. 413.

49. Alessandro Mendini, « Notion de dé-projet », ou « Pour une architecture banale », *Écrits d'Alessandro Mendini*, *op. cit.*, p. 127 et p. 197.

50. Alessandro Mendini, « L'objet banal », *Écrits d'Alessandro Mendini*, *op. cit.*, p. 227.

51. Alessandro Mendini, « Pour une architecture banale », *op. cit.*, p. 186.

52. *Ibid.*, p. 195.

de consommer n'importe quelle époque et n'importe quelle culture. C'est un monde qui est passé maître dans l'art de manipuler n'importe quelle figure sociologique de l'homme. Ainsi, nous accédons à cette conscience que l'homme n'est pas un loup pour l'homme, mais un produit pour l'homme. Il ne le tue pas, il le designe. L'homme est, de part en part, *Homo designensis*. Si nous faisons l'effort de concevoir ce qui se passe avec la réalité du fonctionnement de l'économie capitaliste – laquelle est en sa vérité une production incessante de mondes, un « monde » de la consommation et de la production des mondes –, et si donc, nous ne nous tenons plus en quelque coin de ce monde pour le juger selon une opposition qui le structure de l'intérieur, telle la dualité politique, bien trop vague et large, de socialiste et de capitaliste⁵³, nous nous apercevons que le marché n'est pas réductible à une simple soumission au Capital de certains au profit d'autres, mais que c'est une force qui a bel et bien fait de l'homme même sa chose, et qui tourne à vide. Il l'a programmé et utilisé comme vecteur de la consommation et de la production. Il s'agit, par conséquent, d'une anthropoplastie radicale et vide de fins, où un design cosmoplastique inquiétant, et non « socioplastique⁵⁴ » bienpensant, produit ce monde en tant qu'agent, sans s'y tenir comme un acteur. Pour ceux qui sont parvenus à ce degré de conscience, l'*être le là* de l'*Homo designensis* n'est plus alors à tel ou tel monde possible, mais il est – stupéfait, interdit – à son *être le là* lui-même, paralysé par sa propre puissance créatrice et destructrice. Pour ceux-là, Auschwitz, plus que tout, a été la révélation (*apokálypsis*) et le point de non-retour de la production de l'homme par l'homme ; et les penseurs les plus profonds du design, qu'ils soient designers comme Mendini⁵⁵ ou philosophes comme Flusser, l'ont ressenti et l'ont dit :

15

Auschwitz est la réalisation de la virtualité la plus profonde inhérente à notre culture : l'objectivation de l'homme par

53. Stéphane Vial, *Court traité du design*, op. cit., p. 45.

54. *Ibid.*, p. 59.

55. Alessandro Mendini, « Portrait-robot » et « Le corps objet naturel : robot sentimental », op. cit., p. 87 et p. 122. Dans « Portrait-robot », l'horreur d'Auschwitz est pour Mendini ce qui l'extrait du monde, de ce qu'il appelle « les références officielles », « l'histoire conventionnelle », la « tranche de [son] cerveau [qui] est sociale ». Dans « Le corps objet naturel : robot sentimental », l'« image de masses de corps nus [...] à l'entrée des camps d'extermination » est, pour Mendini, la perte radicale du corps objet naturel, et le comble de la réduction du corps à un produit.

l'homme [...]. L'incomparable d'Auschwitz, fait unique, c'est la conversion d'hommes en objets sous forme de cendre⁵⁶.

Alors, le design ontologique, fondamental, en vient à retenir son souffle, ouvert à sa béance même. Le designer n'y renonce pas. Cela n'aurait aucun sens, puisque c'est notre destin, notre être même. Mais, ce design devient pour Mendini le « kaléidoscope⁵⁷ » d'un « chaos⁵⁸ », et pour Sottsass il explose comme « une supernova⁵⁹ ». Ils écrivent respectivement :

Le projet est aujourd'hui amené à affronter le chaos des images, ou, mieux, à donner des images au chaos. Ainsi, il ne peut se configurer que comme une voie lactée visuelle évanescence, toujours en mouvement. Projet et objet ne sont jamais finis [...], ce sont des éclats, les tessons d'un système visuel, des fragments de l'imaginaire contemporain [...]. La réélaboration esthétique vibre par mille réfractions et combinaisons comme dans un kaléidoscope⁶⁰.

16

Je crois pouvoir dire que nous commençons à sentir que nous sommes entraînés par les vents impétueux de ce cataclysme, prêts à être purifiés ou dévorés par les flammes déchaînées, étouffés ou exaltés par les gaz qui glissent à la surface de la Terre. Tout cela, il vaut mieux le savoir, il vaut mieux en parler⁶¹.

Le ton est apocalyptique, les références au paradis ou à l'enfer évidentes, et on comprend ici, face aux horreurs avérées et à la perte possible de sens du design de l'homme par l'homme, que la recherche en design puisse, chez certains designers, avoir l'intensité d'une inquiétude religieuse, et qu'on ne puisse pas, en conscience, l'aborder par le seul biais de la question épistémologique de l'élaboration d'un formalisme scientifique.

Mais tout le monde, pas seulement les designers, est concerné. C'est pourquoi aujourd'hui, alors qu'il nous est impossible, sauf

56. Vilém Flusser, « Notre sol », *Post-histoire*, Paris/Saint-Étienne, T&P Work Unit/Cité du Design, coll. « Iconodules », 2019, p. 36-37. On peut ajouter, pour rappeler un fait, que Fritz Ertl, étudiant au Bauhaus de 1928 à 1931, puis devenu SS durant la guerre, a participé à la conception d'Auschwitz en dessinant les baraquements.

57. Alessandro Mendini, « Kaléidoscope », *op. cit.*, p. 387.

58. *Ibid.*

59. Ettore Sottsass, « Lettre aux designers », *op. cit.*, p. 412.

60. Alessandro Mendini, « Kaléidoscope », *op. cit.*, p. 387-388.

61. Ettore Sottsass, « Lettre aux designers », *op. cit.*, p. 413.

mauvaise foi, d'ignorer notre aliénation par les dispositifs, les usages restrictifs, les emplois programmés, nous hésitons à nous révolter et à en sortir. Il ne s'agit pas d'une lâcheté, d'un conformisme, ou d'un manque d'engagement politique, mais d'une sidération se prolongeant en prudence, qui, face à la puissance aliénante et destructrice du « design de nos existences⁶² », nous retiennent aux portes de la violence. Comme le dit Agamben, nous restons au sein des dispositifs, sans adhésion, « dociles » et « insaisissables [...] comme des terroristes potentiels⁶³ ».

Allons-nous sortir de cette stupéfaction par autre chose que la violence ? Le créatif peut-il encore s'articuler au destructif en vue d'un avenir désirable ? Les deux dernières raisons de la crise du monde industriel, que nous allons évoquer pour conclure, nous amènent à penser que cela est possible... Possible, pas certain.

La crise écologique, et la révolution numérique (au titre de dernière innovation disruptive du monde industriel) déterminent notre temps, et sont toutes deux des mises en danger du monde naturel et social. On pourrait voir l'une et l'autre comme le terme apocalyptique du déploiement de l'*Homo designensis* : l'homme serait en train d'engendrer par le développement des intelligences artificielles son obsolescence définitive, y compris en matière de réflexion et d'invention (les programmes GPT-3, DALL-2, Midjourney, Disco Diffusion), et il épuiserait parallèlement les ressources de l'étroite et fragile *Critical Zone*⁶⁴, hors de laquelle aucun vivant ne saurait survivre. On peut même imaginer que pour préserver la nature, l'homme engendrera rapidement une *e-Gaïa* entièrement faite de data émanant des milieux et des vivants captés ou pucés, mais émanant aussi des hommes soumis à la surveillance écologique de leur comportement. Bref, on serait au seuil de la phase ultime du *software* qui « dévore le monde⁶⁵ ». Cela est possible. Pourtant, tout autre chose est aussi virtuellement devant nous, tant à l'égard de la nature que du *machine learning*.

Anthony Masure, à propos du numérique, met en effet en avant un double paradoxe fertile : d'une part, les machines – même non numériques – sont dans leurs potentialités propres souvent

62. Référence aux entretiens Bernard Stiegler, *Le design de nos existences à l'époque de l'innovation ascendante*, op. cit.

63. Giorgio Agamben, « Théorie des dispositifs », op. cit., p. 33.

64. Voir le catalogue Bruno Latour, Peter Wiebel (dir.), *Critical Zones: The Science and Politics of Landing on Earth*, Karlsruhe/Cambridge (MA, USA), ZKM Museum für Neue Kunst/MIT Press, 2020.

65. Marc Anderssen, « Why Software is Eating the World », *Andreessen Horowitz* [blog], 2011, URL : <https://a16z.com/why-software-is-eating-the-world/> [consulté le 20 juin 2025].

moins machinales que bien des comportements humains, et par conséquent, et d'autre part, l'idée qu'elles pourraient nous aliéner et nous remplacer n'est qu'un « fantasme de la toute-puissance d'une machine asservie au commandement humain [qui] renvoie à des logiques plus anciennes de domination et d'asservissement qu'il est urgent de déconstruire⁶⁶ ». En réalité, le machinique et le programmable ne se superposent pas de manière identique, et un design « moins vertical qu'horizontal, plus collaboratif qu'instrumental⁶⁷ » est possible avec le *machine learning*, dont Anthony Masure nous dévoile dans son dernier livre diverses « potentialités créatives⁶⁸ ». Dès lors, le design de l'homme par l'homme, si aventureux et inquiétant qu'il soit, n'est pas voué au mal de la soumission à un pouvoir programmeur. L'intelligence de et avec l'artificiel, en se libérant « d'un numérique "humain, trop humain⁶⁹" », à la fois « ouvre le spectre des objets techniques à une dimension extrahumaine⁷⁰ », et ouvre l'homme lui-même à la création d'autres manières d'être au monde, que l'on est en train d'expérimenter et d'essayer de conceptualiser sous les termes d'acteur-réseau⁷¹, ou de subjectivité computationnelle⁷².

18

Or, cette modification risquée, mais inventive et improgrammable de notre existence est aussi le propre d'une attitude écologique bien comprise. L'écologie ne peut pas consister en une simple décroissance ou sobriété qui nous laisserait être ce que nous sommes, des producteurs et consommateurs autocentrés, devenus seulement quantitativement moins envahissants pour la planète. Elle peut encore moins consister en un retour à la nature afin de fuir les affres de notre *être le là*, car notre *être le là* n'est pas évitable, et nous ne serons jamais naturels. En revanche, c'est précisément cet *être le là* qui peut se désanthropocentrer, et

66. Anthony Masure, « Conclusion », *Design sous artifice : la création au risque du « machine learning »*, Genève, HEAD Publishing, coll. « Manifestes » 2013, p. 101-102.

67. *Ibid.*, p. 102.

68. Anthony Masure, « Potentialités créatives », *Design sous artifice : la création au risque du « machine learning »*, *op. cit.* p. 66-99.

69. Anthony Masure, « Introduction : le design entre recherche et développement », *Design et humanités numériques*, *op. cit.*, p. 11.

70. *Ibid.*, p. 16.

71. Madeleine Akrich, Michel Callon, Bruno Latour (dir.), *Sociologie de la traduction : textes fondateurs*, Paris, Presses des Mines, coll. « Sciences sociales », 2006.

72. David M. Berry, « Subjectivités computationnelles », Y. Citton et A. Masure (trad.), *Multitudes*, vol. 2, n° 59, 2015, p. 195-205, DOI : [10.3917/mult.059.0196](https://doi.org/10.3917/mult.059.0196).

« penser et agir avec la nature⁷³ », « penser comme un arbre⁷⁴ », « habiter en oiseau⁷⁵ », « s'enforester⁷⁶ », ou même prêter sa plume à un fleuve, la Loire, en tant que « fleuve qui voulait écrire⁷⁷ ». Là aussi, comme avec le *machine learning*, s'ouvrent pour notre être le là d'autres manières d'être présent. Rien n'est écrit. Rien n'est définitivement voué au mal.

Mais, que ce soit avec les machines ou les vivants, l'invention d'autres possibilités de vivre, d'habiter et de penser, suppose de ne pas les maîtriser, de les laisser en partie faire, et, plutôt que de programmer et de surveiller, d'entrer dans un être-avec qui nécessairement nous échappe. Cette recherche, puisqu'elle est sans modèle, ne pourra pas être entièrement dominée et formalisée. De plus, elle est à comprendre – nous espérons l'avoir montré – comme le geste universel de l'homme en tant qu'être cosmoplasticien. Le design de cet *Homo designensis* est sans abri et sans monde, son avoir-lieu n'a aucune place, ou les a toutes universellement ; et si l'université est fidèle à son nom, alors, de ce design, elle désignera le lieu de son apérité sans fin, et le terme « recherche » en exprimera de manière académique l'insolente ouverture.

Bibliographie :

AGAMBEN Giorgio, « Théorie des dispositifs », Martin Rueff (trad.), *Po&sie*, vol. 1, n° 115, 2006, p. 25-33, DOI : [10.3917/poesi.115.0025](https://doi.org/10.3917/poesi.115.0025).

ANDERSSON Marc, « Why Software is Eating the World », *Andreessen Horowitz* [blog], 2011, URL : <https://a16z.com/why-software-is-eating-the-world/> [consulté le 20 juin 2025].

BERRY David M., « Subjectivités computationnelles », Y. Citton et A. Masure (trad.), *Multitudes*, vol. 2, n° 59, 2015, p. 195-205, DOI : [10.3917/mult.059.0196](https://doi.org/10.3917/mult.059.0196).

73. Catherine et Raphaël Larrère, *Penser et agir avec la nature. Une enquête philosophique*, Paris, La Découverte, coll. « Poche Sciences humaines », 2018.

74. Jacques Tassin, *Penser comme un arbre*, Paris, Odile Jacob, coll. « Poches essais », 2018.

75. Vinciane Despret, *Habiter en oiseau*, Arles, Actes Sud, coll. « Mondes sauvages », 2019.

76. Andréa Olga Montovani et Baptiste Morizot, *S'enforester*, Paris, D'une rive à l'autre, 2022.

77. Camille de Toledo (dir.), *Le fleuve qui voulait écrire. Les auditions du parlement de la Loire*, Paris, Les Liens qui libèrent/Manuela éditions, 2021.

BUCKMINSTER FULLER Richard, *World Design Science Decade, 1965-1975*, Carbondale, World Resources Inventory Southern Illinois University, phases 1 et 2, de 1963 à 1971. URL : <https://www.bfi.org/about-fuller/world-design-science-decade/> [consulté le 20 juin 2025].

BREMNER Craig, « Alterplinary: “Alternative Disciplinarity” in Future Art and Design Research Pursuits », dans BREMNER Craig, RODGERS Paul, *Studies in Material Thinking*, vol. 6, 2011 ; URL : <https://researchoutput.csu.edu.au/en/publications/alterplinary-alternative-disciplinarity-in-future-art-and-design> [consulté le 20 juin 2025].

DESPRET Vinciane, *Habiter en oiseau*, Arles, Actes Sud, coll. « Mondes sauvages », 2019.

DE TOLEDO Camille de, *Le fleuve qui voulait écrire. Les auditions du parlement de la Loire*, Paris, Les Liens qui libèrent/Manuela éditions, 2021.

20

FLUSSER Vilém, *Petite philosophie du design*, C. Maillard (trad.), Belfort, Circé, 2002.

FLUSSER Vilém, *Post-histoire*, Paris/Saint-Étienne, T&P Work Unit/Cité du Design, coll. « Iconodules », 2019.

FOUCAULT Michel, « Le jeu de Michel Foucault », *Dits et écrits. II. 1976-1988*, Paris, Gallimard, coll. « Quarto », 2001, p. 298-329.

GENTES Annie, *The In-Discipline of Design, Bridging the Gap Between Humanities and Engineering*, Cham, Springer Nature, coll. « Design Research Foundations », 2017.

HEIDEGGER Martin, *Apports à la philosophie. De l'avenance*, F. Fédier (trad.), Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque de philosophie », 2013.

HUYGHE Pierre-Damien, « Design et existence », dans FLAMAND Brigitte (dir.), *Le design. Essais sur des théories et des pratiques*, Paris, Éditions de l'Institut français de la mode/éditions du Regard, 2006, p. 205-214.

HUYGHE Pierre-Damien, *Art et industrie : philosophie du Bauhaus*, Belval, Circé, 2015.

HUYGHE Pierre-Damien, KAZI Tiphaine, « À quoi tient le design : entretien avec Pierre-Damien Huyghe », dans GAUTHIER Philippe et BIHANIC David (dir.), *Sciences du design*, vol. 2, n° 2, p. 71-81, DOI : [10.3917/sdd.002.0071](https://doi.org/10.3917/sdd.002.0071).

ISAACS Reginald R., *Walter Gropius. Der Mensch und sein Werk*, t. 1, Francfort-sur-le-Main/Berlin/Vienne, Ullstein, 1985.

KOSCHORKE Albrecht, « Guerre et réforme urbaine au début du XX^e siècle : un désir de pureté », F. Martinet (trad.), *Les Annales de la recherche urbaine*, n° 91, 2001, p. 6-17, DOI : [10.3406/aru.2001.2429](https://doi.org/10.3406/aru.2001.2429).

LARRÈRE Catherine et Raphaël, *Penser et agir avec la nature. Une enquête philosophique*, Paris, La Découverte, coll. « Poche Sciences humaines », 2018.

LATOUR Bruno, WEIBEL Peter), *Critical Zones: The Science and Politics of Landing on Earth*, Karlsruhe/Cambridge (MA, USA), ZKM Museum für Neue Kunst/MIT Press, 2020.

LATOUR Bruno, AKRICH Madeleine, CALLON Michel, *Sociologie de la traduction : textes fondateurs*, Paris, Presses des Mines, coll. « Sciences sociales », 2006.

MALDNEY Henri, *Penser l'homme et la folie*, Grenoble, J. Millon, coll. « Krisis », 2007.

MANTOVANI Andréa Olga, MORIZOT Baptiste, *S'enforester*, Paris, D'une rive à l'autre, 2022.

MASURE Anthony, *Design et humanités numériques*, Paris, Éditions B42, coll. « Esthétique des données », 2017.

MASURE Anthony, *Design sous artifice : la création au risque du « machine learning »*, Genève, HEAD Publishing, coll. « Manifestes », 2023.

MENDINI Alessandro, *Écrits d'Alessandro Mendini. Architecture, design et projet*, C. Geel et P. Caramia (trad.), Dijon, Les Presses du réel, coll. « Propos d'artistes », 2014.

MIDAL Alexandra, *Design : introduction à l'histoire d'une discipline*, Paris, Pocket, coll. « Agora », 2009.

MIDAL Alexandra, *Design, l'anthologie 1841-2007*, Saint-Étienne/Genève, Cité du design-ESADSE/HEAD, 2013.

MOHOLY-NAGY László, *Vision in Motion*, Chicago, P. Theobald, 1947.

MONTEIRO Mike, *Ruined by Design: How Designers Destroyed the World and What We Can Do to Fix It*, San Francisco, Mule Design, 2019.

PAPANÉK Victor, *Design pour un monde réel. Écologie humaine et changement social*, R. Louit et N. Fosset (trad.), Dijon, Les Presses du réel, coll. « Design/Théories », 2021.

PROUST Marcel, *À la recherche du temps perdu. Le Temps retrouvé*, Paris, Gallimard, coll. « Folio classique », 1989.

SCHUMPETER Joseph, *Le capitalisme peut-il survivre ?*, G. Fain (trad.), Paris, Payot, coll. « Essais », 2011.

22

SCHUMPETER Joseph, *Capitalisme, socialisme et démocratie*, G. Fain (trad.), Paris, Payot, coll. « Bibliothèque historique », 1990.

SLOTERDIJK Peter, *Écumes. Sphérologie plurielle*, O. Mannoni (trad.), Paris, Maren Sell, coll. « Sphères III », 2005.

SOTTASS JR. Ettore, *Métaphores*, B. Arnal (trad.), Milan/Paris, Skira/Seuil, 2002.

STIEGLER Bernard, *Ce qui fait que la vie vaut la peine d'être vécue. De la pharmacologie*, Paris, Flammarion, coll. « Bibliothèque des savoirs », 2010.

STIEGLER Bernard, *Dans la disruption, comment ne pas devenir fou ?*, Paris, Les Liens qui libèrent, 2016.

STIEGLER Bernard, « Industrie relationnelle et économie de la contribution », *Le design de nos existences à l'époque de l'innovation ascendante*, Paris, Mille et une nuits, coll. « Essais », 2008, p. 20-41, URL : <https://www.pca-stream.com/fr/explore/industrie-relationnelle-et-economie-de-la-contribution/> [consulté le 20 juin 2025].

TASSIN Jacques, *Penser comme un arbre*, Paris, Odile Jacob, coll. « Poches essais », 2018.

VIAL Stéphane, *Court traité du design*, Paris, PUF, coll. « Travaux pratiques », 2014, DOI : [10.3917/puf.cheri.2010.01](https://doi.org/10.3917/puf.cheri.2010.01).