



**HAL**  
open science

# Concevoir des “ choses ” : le tournant chosique en design

Vincent Beaubois

► **To cite this version:**

Vincent Beaubois. Concevoir des “ choses ” : le tournant chosique en design. Critique : revue générale des publications françaises et étrangères, 2021, n° 891-892 (8), pp.691-702. 10.3917/criti.891.0691 . hal-04384782

**HAL Id: hal-04384782**

**<https://hal.parisnanterre.fr/hal-04384782>**

Submitted on 15 Jan 2024

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



# Concevoir des « choses » : le tournant chosique en design

Vincent Beaubois

DANS CRITIQUE 2021/8 (N° 891-892), PAGES 691 À 702

ÉDITIONS ÉDITIONS DE MINUIT

ISSN 0011-1600

ISBN 9782707347305

DOI 10.3917/criti.891.0691

Article disponible en ligne à l'adresse

<https://www.cairn.info/revue-critique-2021-8-page-691.htm>



CAIRN.INFO  
MATIÈRES À RÉFLEXION

Découvrir le sommaire de ce numéro, suivre la revue par email, s'abonner...

Flashez ce QR Code pour accéder à la page de ce numéro sur Cairn.info.



**Distribution électronique Cairn.info pour Éditions de Minuit.**

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.

# Concevoir des « choses » : le tournant chosique en design

Dans les années 2000, on a qualifié de « tournant matériel » (*material turn*<sup>1</sup>) des sciences humaines l'intérêt renouvelé pour la matérialité de nos milieux de vie, en tant qu'elle joue un rôle actif dans la composition des relations sociales qui les traversent. Si cette réorientation n'est pas le fait d'une école de pensée unifiée et cohérente, elle a toutefois entraîné une refonte de l'équipement conceptuel de nombreuses disciplines, en remettant notamment en cause le primat accordé aux propositions discursives et aux intentionnalités dans la description des processus sociaux. Ce faisant, il s'agit d'entrer au contact d'une matérialité qui modèlerait nos attachements sociaux comme nos relations au savoir et au pouvoir.

## *Des objets aux choses*

Or parmi les concepts proposés en remplacement des anciennes catégories, celui de « chose » – par opposition à « objet » – jouit d'un remarquable éclat, au point qu'on a pu parler d'un « tournant chosique » (*thingly turn*<sup>2</sup>) de la pensée contemporaine. Affirmer que nous ne sommes pas entourés d'objets, mais de « choses », est un geste conceptuel par lequel on cherche à arracher les objets matériels au statisme et à l'inertie que l'on projette spontanément sur eux, pour

---

1. T. Bennett et P. Joyce, *Material Powers. Cultural Studies, History and the Material Turn*, Londres et New York, Routledge, 2010. Ce « tournant matériel » trouve notamment ses sources dans les *Science and Technology Studies* qui se développent dans les années 1990 autour de la théorie de l'acteur-réseau et la sociologie de la traduction, mais également dans l'approche anthropologique des pratiques de consommation mise en avant par les *Material Culture Studies* et dans l'attention aux chaînes opératoires défendue par les tenants de la « technologie culturelle ».

2. S. Connor, « Thinking Things », *Textual Practice*, n° 24, 2010, p. 1-20.

les réinsérer dans une pensée du *devenir* : la « chose » manifeste une forme de turbulence active ; elle incarne un principe d'impermanence qui agit sur son environnement autant qu'elle se trouve agie par lui. La présence active des choses travaille le monde que nous habitons et, par là, les relations que nous pouvons tisser avec lui.

Ce tournant chosique n'est pas restreint aux sciences humaines, puisqu'il a également trouvé, dans les années 2000-2010, un certain écho au sein des *Design Studies*, à savoir les études s'intéressant à l'histoire, aux visées et aux méthodes relatives aux pratiques de conception<sup>3</sup>. La source de cet usage du concept de « chose » dans le champ du design se trouve dans la pensée de Heidegger : les différents ouvrages qui s'intéressent à cette question font invariablement référence à la conférence « La Chose<sup>4</sup> » (*Das Ding*), prononcée en 1949<sup>5</sup>. Heidegger distingue, en effet, la « chose » et l'« objet » (*Gegenstand*). L'objet désigne l'artefact « en tant qu'il fait face » à une conscience, devenant objet d'une thématization, d'une connaissance possible. En tant que tel, il se résume à un ensemble prévu et anticipé de caractéristiques pratiques et techniques, à l'image d'un cahier des charges de conception. Au contraire, la chose « se tient par soi-même » (*Selbstand*), présentant une forme d'autonomie vis-à-vis de ce qu'un

---

3. Parmi les différents ouvrages et articles qui se sont spécifiquement intéressés au concept de « chose » dans le champ du design, on peut citer : P-P Verbeek, *What Things Do. Philosophical Reflections on Technology, Agency, and Design*, University Park, Pennsylvania State University Press, 2005 ; P Boradkar, *Designing Things. A Critical Introduction to the Culture of Objects*, New York, Berg, 2010 ; A. Telier, *Design Things*, Cambridge, MIT Press, 2011 ; G. De Michelis, « What Design Tells Us about Objects and Things », *Design and Culture*, vol. 6, n° 2, 2014, p. 187-202 ; A. Gentès, *The In-Discipline of Design. Bridging the Gap Between Humanities and Engineering*, Cham, Springer, 2017 ; L. Atzmon et P. Boradkar (éd.), *Encountering Things. Design and Theories of Things*, New York, Bloomsbury, 2017.

4. M. Heidegger, « La Chose », *Essais et conférences*, Paris, Gallimard, 1958, p. 194-218.

5. Voir, par exemple, P-P Verbeek, *What Things Do*, *op. cit.*, p. 89-90 ; P. Boradkar, *Designing Things*, *op. cit.*, p. 31 ; A. Telier, *Design Things*, *op. cit.*, p. 52 ; G. De Michelis, « What Design Tells Us about Objects and Things », *op. cit.*, p. 189.

humain peut attendre d'elle. Heidegger donne ainsi l'exemple d'une cruche :

Dans un versement d'eau, dans un versement de vin, le ciel et la terre sont chaque fois présents. Or le versement de ce qu'on offre est ce qui fait de la cruche une cruche. Dans l'être de la cruche la terre et le ciel demeurent présents<sup>6</sup>.

La chose ne se limite pas à la réalité physique et objective qui la constitue, mais rend présente une réalité complexe qu'elle porte en elle et qui lui donne sens : verser le vin ou l'eau dans un acte d'offrande ; elle incarne aussi la mémoire de la source d'où l'eau a été tirée, des pluies alimentant cette source, de la terre où a poussé la vigne, etc. La chose se présente en somme comme un nœud rassemblant des forces qui la dépassent, des forces invisibles rendues sensibles par sa présence même.

Si le design s'intéresse aux effets que produisent les objets qu'il conçoit, il doit alors nécessairement se confronter à une pensée des « choses » au sens que Heidegger donne à ce terme. Ce tournant s'inscrit en réaction au modèle *sémantique* qui a structuré la discipline du design dans la seconde moitié du xx<sup>e</sup> siècle, comme une pratique qui donnerait sens aux objets par leur mise en forme, rendant ainsi « lisibles » pour l'utilisateur leurs significations sociales et fonctionnelles :

Mais lorsque nous retirons tous les aspects non matériels des produits, il reste quelque chose qui est plus que le langage, plus que le symbole, la signification, la fonction ou l'icône. Ce qui reste, c'est la chose en tant que chose. La déconstruction de la signification des choses fait apparaître quelque chose qui n'est pas réductible au langage ou à la signification. Mais comment rendre justice à cette « chose en tant que chose »<sup>7</sup> ?

Les philosophes Peter-Paul Verbeek et Petran Kockelkoren se sont intéressés très tôt à cette notion de « chose » dans le champ du design. Ils formulent à ce sujet le problème suivant : comment une telle pratique peut-elle rendre justice aux « choses », si celles-ci se dérobent précisément à toute projec-

6. M. Heidegger, « La chose », *op. cit.*, p. 204.

7. P.-P. Verbeek et P. Kockelkoren, « The Things That Matter », *Design Issues*, vol. 14, n° 3, 1998, p. 33-34, traduit par nos soins.

tion ? L'attention aux choses suppose à tout le moins que le travail du designer ne se limite pas à la simple mise en forme d'une matérialité docile, obéissant sagement aux spécifications techniques, esthétiques, sociales ou environnementales qui leur sont imposées par un cahier des charges. Et de fait, même dans les pratiques qui paraissent les plus fonctionnellement normées, cette docilité est couramment contredite : les « objets » imaginés par les designers ne cessent de « contre-attaquer<sup>8</sup> ». Ainsi tel canapé dont le revêtement antitache présente des composés perfluorés participe de la perturbation endocrinienne de nos organismes ; les smartphones s'avèrent de redoutables dispositifs de capture pour notre attention ; la production de voitures électriques révèle le problème de la raréfaction de nos ressources en lithium, etc. De mille manières, les choses nous échappent. Si le design industriel se définit classiquement comme un « processus stratégique de résolution de problèmes qui stimule l'innovation<sup>9</sup> », comment cette pratique peut-elle composer avec des choses qui, aussitôt mises en forme, opposent à nos projets une résistance problématique ?

L'incursion des « choses » dans le champ du design n'a donc rien d'anodin, elle ne se limite pas à de simples questions de méthodologie du projet ; elle interroge le cœur même de cette pratique. Comme l'exprime l'ambivalence du titre de l'ouvrage de Prasad Boradkar paru en 2010, *Designing Things*, le « design des choses » ne doit pas s'entendre uniquement comme l'activité humaine de conception et de mise en forme des choses, mais également comme l'activité *de ces choses elles-mêmes*, en tant qu'elles participent plus généralement d'une mise en forme de nos relations au monde : les choses sont elles-mêmes *designantes*<sup>10</sup>. À l'heure où notre culture matérielle industrielle se trouve confrontée à

---

8. Pour reprendre le titre de l'entretien que la chercheuse en design Lucy Kimbell mène avec le philosophe Graham Harman en 2013 : L. Kimbell, « The Object Strikes Back : An Interview with Graham Harman », *Design and Culture*, vol. 5, n° 1, 2013, p. 103-117.

9. Voir « WDO | About | Definition of Industrial Design », <<http://wdo.org/about/definition>>. La *World Design Organization* (WDO) est un organisme international chargé de promouvoir le design dans le monde.

10. P. Boradkar, *Designing Things*, op. cit., p. 4.

une impasse écologique, il s'agit donc de penser le processus de design par-delà la simple relation de l'individu-designer et de l'objet conçu : « Les choses prennent forme dans les espaces interstitiels qui se développent entre les designers, les processus de conception, les environnements de conception et les expériences des usagers<sup>11</sup>. » Revenir sur ce tournant chosique dans le champ du design peut alors nous engager à redéfinir les limites de cette pratique et son rôle dans la mise en forme de nos milieux de vie. À y regarder de plus près, cependant, il existe deux manières distinctes de comprendre ce concept de « chose » au sein des *Design Studies* ; elles correspondent à deux perspectives différentes sur ce que pourrait être le rôle du design et du designer face à la gaugère que représente ce retour des choses.

### *La chose comme réseau sociomatériel*

La notion de « chose » peut d'abord qualifier tout objet ou dispositif matériel en tant qu'il est pris dans un devenir *supra-objectif* se plaçant à une échelle qu'on pourra appeler « sociomatérielle ». Comme l'exprime le collectif de chercheurs en design A. Telier : « Un défi majeur pour le design aujourd'hui a trait à ce qui est conçu – non seulement une chose (un objet, une “entité de matière”), mais aussi une chose (un ensemble sociomatériel qui s'occupe de “sujets de préoccupation (*matters of concern*)”<sup>12</sup>. » Cette notion de « *matters of concern* » nous renvoie à la lecture que Bruno Latour a proposée en 2004 du texte de Heidegger cité plus haut<sup>13</sup>. Revenant sur l'étymologie de *Ding* proposée dans ce texte – le mot désigne en vieux haut-allemand l'assemblée qui se réunit pour délibérer d'un problème –, Latour insiste sur le fait qu'une chose ne se limite pas à son instance objective, car elle emporte avec elle un ensemble de composantes humaines et non humaines qui nourrissent un question-

11. L. Atzmon et P. Boradkar (dir.), *Encountering Things*, op. cit., p. 8, traduit par nos soins.

12. A. Telier, *Design Things*, op. cit., p. 1, traduit par nos soins.

13. B. Latour, « Why Has Critique Run out of Steam? From Matters of Fact to Matters of Concern », *Critical Inquiry*, vol. 30, n° 2, janvier 2004, p. 225-248.

nement. Si une chose peut être vue, conventionnellement, comme un fait objectif et indiscutable (*matter of fact*), elle peut également se présenter comme un sujet de préoccupation (*matter of concern*) pour un ensemble d'acteurs.

Dans le champ du design, cela signifie qu'un problème de conception n'appelle pas d'abord une résolution ou une innovation (se présentant comme définitive), mais une intensification de son caractère problématique : les conceptrices et les concepteurs doivent s'intéresser avant tout à l'espace social de discussion qui s'ouvre à partir d'une interrogation technique, sociale ou environnementale. Annie Gentès parle ainsi de «*Design as Debate*» pour qualifier le rôle des «choses» dans le processus de conception : «Les choses n'ont pas d'identité fixe car, selon cette perspective, elles sont "redébattues" dans l'espace et le temps<sup>14</sup>.»

Le processus de conception ne doit donc pas d'abord être vu comme une démarche de résolution de problèmes, mais comme un processus collectif d'exploration et de recherche : l'ensemble des éléments produits par les designers dans le temps de leur pratique – infographies, croquis, prototypes, etc. – donnent forme à une «chose» problématique qui agit comme une altérité questionnante, permettant de qualifier des champs de contraintes ou de valider des hypothèses<sup>15</sup>. Un prototype qui va être testé et soumis à des usagers potentiels se manifeste ainsi dans sa choseité : il apparaît moins comme la mise en forme d'une solution à venir que comme une prise d'information sur le problème à concevoir ; il donne forme au sujet de préoccupation partagée par l'équipe de designers et de proto-usagers. Son incomplétude n'est pas la marque d'une déficience, mais la trace vibrante de tensions non encore résolues entre différents points de vue. Il n'est donc pas un simple objet qui «représenterait» la solution à venir, car celle-ci n'existe pas encore : le lien entre le prototype et la chose à venir n'est pas de représentation, mais bien

14. A. Gentès, *The In-Discipline of Design*, op. cit., p. 203, traduit par nos soins.

15. Cette idée que les éléments produits pendant le processus de conception se manifestent comme des «choses» se retrouve chez G. De Michelis, «What Design Tells Us about Objects and Things», op. cit., p. 195 ; A. Gentès, *The In-Discipline of Design*, op. cit., p. 193.



de *problématisation*. Il ne s'agit pas de parlementer pour valider ou invalider la proposition qu'incarne le prototype, mais de débattre pour ouvrir les potentiels délivrés par cette chose, le processus de design prenant alors la forme d'une enquête ou d'une exploration.

Comme l'avaient déjà indiqué les tenants de la sociologie de la traduction dans les années 1990<sup>16</sup>, la dynamique d'un projet de conception peut se penser comme un ensemble de traductions, de négociations, d'actes de persuasion entre les intérêts de différents acteurs. La chose apparaît, de ce point de vue, comme un objet de négociations: son devenir tient à l'attachement et à l'enrôlement de divers acteurs, à l'ensemble des liens qui s'établissent et forment un réseau sociomatériel. Cette modalité du devenir la place ainsi toujours à un niveau *supra-objectif*, à une échelle sociographique qui est celle des discussions, voire des controverses entre différents acteurs.

Cette compréhension de la chose sociomatérielle comme visée réelle du design a d'ailleurs été radicalisée par les tenants du « design critique » ou « design spéculatif », défendu à partir des années 2000 par les designers Anthony Dunne et Fiona Raby. Cette approche oriente le travail de conception vers la création d'univers fictionnels et d'expériences de pensée. Si le design se caractérise bien par une attention à des problèmes qui impliquent une complexité sociale et politique, l'enjeu n'est pas tant de faire croire à leur résolution possible que de *mettre en scène* ces problèmes pour offrir au public un espace de réflexion à leur sujet. En ce sens, le design spéculatif produit des « prototypes diégétiques<sup>17</sup> » qui ont pour tâche de rendre sensible un scénario d'usage plausible dans le but de susciter un étonnement et un questionnement de la part des spectateurs. Par exemple, le projet *Designs for an Overpopulated Planet* (2009) de Raby et Dunne se présente comme un ensemble d'infographies et de prototypes matérialisant une « fiction de design » située en 2050, à une époque où il n'y a plus assez de biens alimentaires pour nourrir la

16. M. Akrich, M. Callon et B. Latour, *Sociologie de la traduction. Textes fondateurs*, Paris, Presses des Mines, 2006.

17. A. Dunne et F. Raby, *Speculative Everything. Design, Fiction, and Social Dreaming*, Cambridge, MIT Press, 2013, p. 100, p. 197.

planète. Dans ce contexte, nous sommes invités à suivre un groupe d'individus utilisant différents dispositifs électroniques et mécaniques afin de maximiser la valeur nutritive des éléments de leur environnement urbain (arbres, plantes, rivière). Ces objets ne sont pas là pour répondre à un problème, mais pour précipiter des questions liées à la survie alimentaire, à la place de la technologie en temps de crise ou encore à la relation entre individu et groupe dans une situation de catastrophe. Plutôt que de chercher à « améliorer » la vie quotidienne ou de répondre aux « besoins » des usagers, il s'agit d'interroger le design lui-même en l'affranchissant d'un enthousiasme technologique jugé naïf. Le public se trouve ainsi confronté à une « chose » qui appelle un questionnement à l'échelle individuelle et collective.

Quelle fonction le design remplit-il dans cette conception de la chose comme manifestation d'un réseau sociomatériel ? On pourrait dire que les designers ne sont plus les simples *vecteurs* d'une innovation, mais qu'ils sont chargés de révéler, de rendre publiques, les tensions qui traversent cette innovation. Comme le fait remarquer Bruno Latour, le design doit parvenir à mettre en forme les controverses afin de mieux les conduire :

En d'autres termes, *vous*, dans le domaine du design, comme *nous*, dans les études sur la science et la technologie, pouvons insister sur le fait que les objets sont toujours des assemblées, des « rassemblements » (*gatherings*) au sens de Heidegger, ou bien encore des choses et des *Dinge* [...]. Nous savons dessiner, simuler, matérialiser, zoomer et dézoomer sur des objets ; nous savons comment les mouvoir dans un espace 3D, [...] nous savons comment dessiner ce qui est de l'ordre du *Gegenstand*, mais nous n'avons aucun indice pour dessiner ce qui est de l'ordre du *Ding*. [...] Voici donc la question que je souhaite poser aux designers : où sont les outils de visualisation qui permettent de représenter la nature contradictoire et controversée des sujets de préoccupation (*matters of concern*)<sup>18</sup> ?

---

18. B. Latour, « A Cautious Prometheus? A Few Steps Toward a Philosophy of Design (with Special Attention to Peter Sloterdijk) », Keynote lecture for the *Networks of Design* meeting of the Design History Society Falmouth, Cornwall, 2008, p. 12-13, traduit par nos soins. Une tentative de mise en œuvre de tels outils de visualisation de controverses dans le champ de l'architecture a été faite par Albena Yaneva dans son ouvrage, *Mapping Controversies in Architecture*, New York,

Le designer doit se faire agent de ce devenir des choses en se plaçant à l'échelle supra-objective de la controverse, du réseau d'intérêts, en opérant de manière transversale entre les différents acteurs, assurant parfois la traduction d'un intérêt vers un autre. Composer, négocier, concerter et accommoder sont les principes directeurs d'un design qui se confronte à la teneur problématique des choses.

### *La chose comme maillage de matériaux*

Il est pourtant une autre manière de redonner une charge de devenir aux objets matériels. Elle suppose de se situer cette fois à un niveau *infra-objectif*, en s'intéressant à la chose comme cœur actif d'une écologie des matériaux. Cette perspective se nourrit notamment des pensées de Tim Ingold et de Jane Bennett, qui tous deux désignent par « chose » un maillage de matériaux pris dans un flux continuuel d'échanges et de modifications<sup>19</sup>. La chose n'est plus mise en mouvement par des effets de réseaux sociomatériels, mais par un dynamisme qui se situe d'abord sur un plan moléculaire.

En effet, l'objet matériel, dans sa présence statique, n'est qu'une illusion due à notre perspective macroscopique. L'échelle moléculaire, au contraire, est le lieu d'une intense activité de transformation : « Les choses n'existent et ne persistent que pour autant qu'elles *fuient* : autrement dit, que pour autant qu'elles échangent avec leur environnement des matériaux qui les composent et les différencient par leurs surfaces<sup>20</sup>. » Un outil ou une céramique, par exemple, ne se limitent pas à être de pures entités matérielles individuelles. Elles sont soumises en permanence à de vifs échanges microphysiques : l'usure, le polissage, la corrosion, l'oxydation ou la patine sont autant d'indices de ces modifications matérielles continues. En ce sens, l'objet apparaît comme une chose

Routledge, 2012.

19. T. Ingold, « *Toward an Ecology of Materials* », *Annual Review of Anthropology*, vol. 41, n° 1, 2012, p. 436 ; J. Bennett, « *The Force of Things: Steps toward an Ecology of Matter* », *Political Theory*, vol. 32, n° 3, 2004, p. 351.

20. T. Ingold, *Faire. Anthropologie, archéologie, art et architecture*, Paris, Éditions Dehors, 2017, p. 200.

mouvante, fuyante de toute part, soumise à de constantes transformations imperceptibles. Et c'est en portant attention à ces flux matériels que le designer peut resituer l'objet conçu dans un ensemble de pratiques culturelles et interroger son impact sur nos milieux<sup>21</sup>.

Dans cette perspective, les propriétés des matériaux ne sont pas pensées comme des attributs fixes de la matière, mais comme des caractéristiques processuelles et relationnelles. L'unité objective se dilue finalement dans ces flux de matériaux. La *chose* s'identifie avec le mouvement même de dissolution de l'*objet*, qui se trouve quant à lui miné de l'intérieur par les flux moléculaires qui l'emportent au-delà de ses limites physiques.

La question se pose à nouveau : dans cette appréhension du devenir des choses matérielles qui nous enveloppent, que reste-t-il du design ? « Design » devient le nom d'une pratique tactile, engagée dans le « faire », qui cherche à exprimer les potentialités associées aux formes implicites des matériaux. L'approche du design centrée sur les « low-tech », favorisant une conception d'échelle artisanale, locale et attentive aux pratiques de maintenance et de réparation, fait écho à une telle attention aux « choses ». La figure du designer qui se dégage de cette perspective serait alors celle de « l'artisan-cosmique<sup>22</sup> », pour reprendre une désignation forgée par Gilles Deleuze et Félix Guattari dans *Mille Plateaux*. Et de fait, l'analyse du travail de la forge dans cet ouvrage constitue une référence essentielle de l'approche néo-vitaliste de la chose présente à la fois chez Ingold et chez Bennett<sup>23</sup>. Deleuze et Guattari insistent sur le fait que l'artisan est « celui qui suit la matière-flux comme productivité pure<sup>24</sup> ». Le forgeron traite un métal comme un matériau actif chargé de possi-

21. Voir notamment la réflexion du designer Prasad Boradkar sur le cuivre dans P. Boradkar, « Agency and Counteragency of Materials. A Story of Copper », dans L. Atzmon et P. Boradkar (éd.), *Encountering Things. Design and Theories of Things*, op. cit., p. 191-202.

22. G. Deleuze et F. Guattari, *Mille plateaux*, Paris, Minuit, 1980, p. 426.

23. J. Bennett, « Matérialismes métalliques », *Rue Descartes*, vol. 1, n° 59, 2008, p. 57-66 ; T. Ingold, « Toward an Ecology of Materials », op. cit., p. 435.

24. G. Deleuze et F. Guattari, *Mille plateaux*, op. cit., p. 512.

bilités morphogénétiques. Son rôle n'est pas à proprement parler de le mettre en forme, mais de suivre, de guider, selon une série de procédés (chauffage, recuit, trempe, martelage), l'émergence d'une forme. Cette figure du designer place l'acte de conception au contact direct des matériaux et du soin qu'appelle la prise en compte de leurs modes de production et de circulation.

### *Le paradoxe d'un design des « choses »*

Si le tournant chosique peut emprunter, dans le champ du design, deux voies différentes – une voie plaçant la conception des objets matériels au plan *supra-objectif* des controverses sociotechniques, une autre s'insinuant au plan *infra-objectif* des flux de matériaux –, c'est parce que la « chose » est elle-même partagée entre deux sens. Elle désigne à la fois la *visée* d'une pratique – ce qui est mis en forme – et le *moyen* pour parvenir à cette fin – le prototype en tant que chose « expérimentable ». Elle est à la fois le problème qui doit être rendu sensible et l'expérience permettant d'éprouver sa teneur problématique.

Toutefois, chez les auteures et auteurs qui s'intéressent à ce tournant chosique et qui affirment que les designers doivent concevoir des « choses » et non plus des « objets », un paradoxe semble émerger. En effet, à l'intersection des deux plans que nous avons décrits, le design se trouve finalement chargé d'une responsabilité nouvelle, celle d'anticiper et de rendre sensibles les effets potentiels (et potentiellement problématiques) des choses produites. Par là, ce retour des choses n'oblige pas simplement à *redéfinir* le design : il le met en cause dans son fondement même. Le design est une pratique qui s'est historiquement formalisée avec l'industrialisation de la production. Ce faisant, il s'est institué comme une discipline du « projet », chargée de développer des outils nouveaux permettant la modélisation et l'anticipation de ce qui n'est pas encore<sup>25</sup>. Toutefois, la persistance problématique des choses ne nous place-t-elle pas aujourd'hui face à l'inanticipable, c'est-à-dire face à l'« improjetable » ? La plasticité des

25. Voir, par exemple, J.-P. Boutinet, *Anthropologie du projet*, Paris, PUF, 1990, p. 116.

choses, leur tendance à devenir *autres* – autres que ce que les designers ont initialement projeté *sur* elles ou *en* elles –, semble en tout cas directement contredire la définition que la *World Design Organization* donne actuellement de cette pratique : « Le design industriel est un processus stratégique de résolution de problèmes qui stimule l'innovation, développe la réussite commerciale et conduit à une meilleure qualité de vie grâce à des produits, des systèmes, des services et des expériences innovantes<sup>26</sup>. » À cet égard, l'ouverture aux choses, si elle devait être mise en œuvre de manière systématique, pourrait bien ébranler la discipline du design moderne en son fondement même.

Vincent BEAUBOIS

---

26. «WDO | About | Definition of Industrial Design», *op. cit.*, traduit par nos soins.