



**HAL**  
open science

## Le dispositif-design : quand la technique devient disciplinaire

Joffrey Paillard

► **To cite this version:**

Joffrey Paillard. Le dispositif-design : quand la technique devient disciplinaire. Appareil, 2023, Revue Appareil, <https://journals.openedition.org/appareil/6156>. hal-04042002

**HAL Id: hal-04042002**

**<https://hal.science/hal-04042002v1>**

Submitted on 22 Mar 2023

**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.

Copyright

## Le « dispositif-design » : quand la technique devient disciplinaire

Joffrey Paillard

Doctorant en Architecture et ville, ED 395 - LAA - UMR LAVUE 7218 CNRS à l'université Paris-Nanterre, enseignant contractuel à l'École Nationale Supérieure d'Architecture de Paris la Villette. Objets de recherches : design, design urbain et aménagement de l'espace en ville en tant que dispositif de pouvoir ; [joffrey.paillard@gmail.com](mailto:joffrey.paillard@gmail.com)

Résumé : cet article souhaite questionner le terme « discipline » présent dans le titre de ce numéro d'*Appareil* non pas uniquement dans son sens « technique », mais également dans son sens « disciplinaire ». Ce changement de paradigme nous permettra de questionner tout autant le design, l'objet-design que ce que nous nommons ici le « dispositif-design ». Cette manière de procéder sera pour nous l'occasion de faire dialoguer deux visions – l'une flusserienne, l'autre foucauldienne – du « pouvoir » qui nous semblent se répondre. En procédant de cette façon, la dialectique proposée par Flusser entre d'une part le designer « ami » et d'autre part le design « rusé » fait écho à la gouvernementalité théorisée par Foucault, comprise comme la manière de conduire les corps selon une certaine idéologie disciplinaire. Considérer la technique et la discipline à travers le design nous permettra alors de comprendre ce dernier comme un dispositif actif en nous écartant de la simple dialectique entre usage et fonction.

Mots-clés : design, technique, dispositif, discipline, subjectivité

Abstract : In this article, we wish to question the term “discipline” in the title of this issue of *Appareil* not only in its “technical” sense, but also in its “disciplinary” sense. This change of paradigm will allow us to question the design, the object-design as well as what we call here the “device-design”. This way of proceeding will be for us the occasion to make dialogue two visions – one Flusserian, another Foucauldian – of “power” which seem to us to answer each other. By proceeding in this way, the dialectic proposed by Flusser between on the one hand the “friendly” designer and on the other hand the “cunning” design echoes the governmentality theorized by Foucault, understood as the way of leading bodies according to a certain disciplinary ideology. Considering technique and discipline through design will then allow us to understand the latter as an active device by moving away from the simple use / function dialectic.

Keywords : design, technique, device, discipline, subjectivity

Le terme « design » est pour le moins singulier. À lui seul, il recouvre des notions, des intentions et des idées à la fois très diverses et disparates. Besoins, fonctions, usages, forme, dessin, dessein ; *le design* et *les designs* ont, on le sait, un vocabulaire commun. Ainsi, le design graphique, le design d'objets, le design d'espace, par exemple, partagent des savoirs, des savoir-faire, des techniques et des procédés communs sans pour autant s'inscrire dans la même *discipline* à proprement parler. Cette polysémie des termes, des notions et des *disciplines* réunies sous le substantif commun « design » fait que bien souvent le mot est employé pour parler tout autant d'une voiture, d'une fourchette, d'une maison, d'un banc, d'un site internet, d'une interface, d'une cuisine, d'un service, d'une signalétique, de l'agencement d'un lieu (on parle *du design* en particulier de telle chose) que de la théorie générale d'une discipline (on parle *de design* de manière générale). Cette complexité sémantique provient, selon Stéphane Vial, philosophe et chercheur en design, d'un problème épistémologique : « l'indéfinition du design n'est pas une fatalité postmoderne, mais un symptôme épistémologique<sup>1</sup> ». Comment comprendre alors ce « design » ? Que définit-il ? De quoi parle-t-on quand on parle de « design » ?

#### *Aux sources d'une étymologie ambiguë*

« Design », mot troublant et troublé qui à lui seul contient tout et son contraire. Sorte d'énantiosémie, il est, dans la langue française, maltraité et très souvent mal employé<sup>2</sup>. Son utilisation en tant qu'adjectif lui fait perdre sa substance politique le contraignant bien trop souvent à une dimension consumériste. Dire d'une chose qu'elle est « design », dire que « c'est design », revient à annihiler le terme même de design en tant que substantif lui ôtant son caractère et son pouvoir processuel. Recourir au mot design en tant que synonyme de *beau, contemporain, cher, distingué, tendance, moderne, luxueux, de marque, voire loufoque, excentrique, ostentatoire*, le rend vide et creux alors qu'il pourrait être, tout au contraire, porteur de sens et d'une symbolique forte.

Se cantonner à cet aspect du design c'est lui ôter tout un versant plus politique saisissable et intelligible pour peu que l'on revienne à l'étymologie même du mot « design ». Le design, du latin *de-signare*, « indiquer », du latin *signum* « marque » ou « signe », a aussi donné par emprunt le mot français « désigner ». Par la suite, *designare*, à partir du sens « donner une idée de quelque chose », a donné en italien *disegnare*, signifiant à l'origine « tracer les contours, esquisser ». Par attraction d'« enseigner », le moyen français l'a emprunté sous la forme *desseigner*, qui a donné la variante *dessigner* au XVII<sup>e</sup> siècle, plausiblement sous l'influence de « signer », qui constituait alors la forme nouvelle de « seigner ». Par ailleurs, la forme *desseigner* a évolué en « dessiner » au XVII<sup>e</sup> siècle à partir de « dessin »<sup>3</sup>. Le design traduit donc une intention, une volonté par le signe, par le dessin, le croquis. Cette construction étymologique se retrouve également dans le mot « enseigner », du latin,

---

<sup>1</sup> Vial Stéphane, *Le design*, Paris, PUF, 2015, p.9.

<sup>2</sup> Ce phénomène est perceptible en regardant les publicités aussi bien à la télévision, que dans les magazines, sur les sites internet, etc., où le terme « design » est toujours employé en tant qu'adjectif.

<sup>3</sup> Étymologie trouvée avec le logiciel Antidote v10.

*insignare*, « mettre des marques ». Dans *Le design : histoire, principaux courants, grandes figures*, Anne Bony, historienne de l'art, présente une étymologie différente : « Le design, qui vient du latin *designare*, signifie à la fois “marquer, tracer, représenter, dessiner, indiquer, montrer, désigner, signifier, disposer, ordonnancer, régler, produire quelque chose d'inhabituel”<sup>4</sup> ». Enfin, en anglais, *to design* a cette double utilisation qui est tout autant « dessiner », faire des croquis ou des plans que « concevoir », c'est-à-dire projeter en fonction d'une intention, d'un dessein. Parler de design suppose alors l'idée de projet, terme qui lui aussi implique l'idée substantielle d'une envie, d'une volonté que l'on veut mener à bien, que l'on pro-jette, du latin *projectum*, de *projicere*, « jeter quelque chose vers l'avant ». L'acte de design ne saurait donc avoir lieu sans un acte préalable de dess(e)in ; faire du design c'est donc, pour le designer, non pas seulement marquer et signer quelque chose, mais également représenter un projet qui prendra forme dans l'objet, dans le signe, c'est donner du sens aux choses et au monde. Faire du design c'est projeter en fonction d'une intention, d'un dessein, d'un concept, une idée sur un artefact qui sera, par l'intervention du designer, porteuse de symboles. En ce sens, nous pouvons dire que le design est alors un outil, un médium, un processus, un appareil par lequel le designer, par l'intermédiaire d'artefacts, tente de modifier et d'harmoniser l'environnement humain ; il agence, module et transforme un milieu en fonction d'un certain nombre de paramètres extérieurs qu'il devra prendre en compte dans l'élaboration d'un projet. Dans cette configuration, l'objet n'est plus passif comme on l'a vu plus haut, mais il est semi-actif en cela qu'il suppose la possibilité tout autant qu'il rend possible une certaine action et interaction entre lui et l'utilisateur.

Le design a donc cette double étiquette, cette double utilisation dans la langue française, l'une que l'on pourrait qualifier de familière (l'objet *est* design), l'autre plus normalisatrice, commune et disciplinaire (l'objet *de* design) qui traduit bien souvent la forme de l'objet et replace le « design » en tant que discipline du projet et de création.

### *Le « dispositif-design », un processus subjectivant*

Il nous semble qu'il y a, en marge de cette vision « binaire » du design – l'objet design et l'objet de design –, non pas une autre typologie d'*objet*, mais une autre expérience quant à l'*objet*, prenant existence sous la dénomination de dispositif, que nous nommons ici par, « dispositif-design<sup>5</sup> ». Afin d'étayer notre hypothèse, il nous semble opportun, à ce niveau de la démonstration, d'introduire la pensée de Vilém Flusser qui, dès les premières lignes de son livre *Petite philosophie du design* met en lumière un autre versant de l'étymologie du terme design, ainsi que du métier et de la personne du designer :

---

<sup>4</sup> Bony Anne, *le design : histoire, principaux courants, grandes figures*, Paris, Éditions Larousse, 2008, p. 3.

<sup>5</sup> Le terme « design » n'est dans ce cas, évidemment pas utilisé comme adjectif. Nous mettons un trait d'union entre « dispositif » et « design » pour insister sur le fait que les deux agents qui composent notre expression sont reliés de manière intrinsèque et ne peuvent se désolidariser. Ainsi, le dispositif est relié au design tout autant que le design est relié au dispositif.

En anglais, ce mot est tout à la fois un substantif et un verbe – détail qui caractérise bien, de façon générale, l’esprit de la langue anglaise. En tant que substantif, il signifie entre autres choses “projet, plan, dessein, intention, objectif”, mais aussi “mauvaise intention, conspiration”, ainsi que “forme, configuration, structure fondamentale”, toutes ces significations et d’autres encore étant liées aux idées de “ruse” et “perfidie”. En tant que verbe – *to design* – il veut dire notamment “manigancer, simuler, ébaucher, esquisser, donner forme”, et “procéder de façon stratégique” [...] Le mot *design* se présente dans un contexte où il a partie liée avec la ruse et la perfidie. Un *designer*, c’est un comploter perfide qui tend des pièges<sup>6</sup>.

Les mots, les termes et les qualificatifs employés par Flusser sont forts et peuvent paraître violents, mais ils ne sont pourtant pas si éloignés d’une certaine réalité, pour peu qu’on les replace dans un contexte spécifique. Ce qui nous semble profondément intéressant dans ces quelques lignes c’est que, directement, Flusser propose une toute nouvelle lecture du design faisant fi des clivages quelque peu sommaires et suggère une philosophie non plus uniquement du « design » en tant que simple objet, mais du « design » en tant qu’action, événement et relation entre le designer et l’usager ; entre l’usager et le monde qui l’entoure ; entre l’usager et l’usager ; entre l’usager et l’objet de design. Ce changement systémique place non plus l’objet ou l’usager au cœur de la théorie, mais les relations de l’un à l’autre, les incidences, les interactions, les frictions, les confrontations qui les lient.

Pour expliciter son point de vue, Flusser se sert de l’étymologie de deux termes annexes et très significatifs à celui de design : d’un côté « mécanique » et « machine », du grec, *mêchos*, qui « désigne un dispositif visant à tromper, un piège » et de l’autre la « technique », du grec *tekhnē*, « art, artifice, [...] l’équivalent latin est *ars*, dont le sens premier est “savoir-faire, habilité, astuce”. Le diminutif d’*ars* est *articulus*, “petit artifice”, qui désigne une *articulation*, un dispositif [...]<sup>7</sup> ». Ici, il faut souligner plusieurs choses très importantes. D’abord, Flusser considère le design au travers de la machine et de la technique, ce qui suppose que l’objet est un moyen par lequel on arrive à une fin souhaitée, et non la fin en soi, cette dernière étant l’intention, le dessein, et donc le résultat. Pour Flusser, le design reste dans l’héritage qui est le sien, c’est-à-dire qu’il est un projet, une volonté placée dans l’objet même pour arriver à un but, il est là pour combler un manque et un besoin. L’objet de design, chez Flusser, devient outil, machine, technique, processus permettant l’action. En ces termes donc, il a raison de dire que, via la technique, le designer fait preuve de ruse, il va même jusqu’à dire que :

Tel est le design, le dessein fondateur de toute culture, de toute civilisation : tromper la nature au moyen de la technique, surpasser le naturel par l’artificiel. [...] N’est-ce pas là une magnifique explication ? Si le mot *design* a pris dans le discours commun la place qu’il y occupe aujourd’hui, c’est parce que nous commençons à prendre conscience du fait qu’être homme, c’est en soi un dessein formé contre la nature<sup>8</sup>.

---

<sup>6</sup> Flusser Vilém, *Petite philosophie du design*, Belval, Circé, 2002, p. 7-8.

<sup>7</sup> *Ibid.*, p. 8.

<sup>8</sup> *Ibid.*, p. 11.

Cela nous amène à notre second point qui est que le design, chez Flusser, n'a pas un rôle passif ni un rôle semi-actif, mais bel et bien un rôle actif porteur de savoirs et de pouvoirs, dans la mesure où, au moyen de la mécanique et de la technique, de la ruse et de la perfidie, le designer trompe et dupe la nature, en ce sens qu'il propose non plus de *simples* objets, mais des dispositifs à part entière : le bout de bois pour faire levier<sup>9</sup>, le récipient pour contenir des choses, le siège pour se reposer, le duvet pour se réchauffer, le téléphone pour communiquer, etc. Ce que Flusser suppose ici, c'est que le design, grâce à la technique, permet à l'homme d'*augmenter* ses capacités de faire, d'action, de mouvement. Il explique :

Les machines sont des prothèses du corps humain, des simulations d'organes. Le levier, par exemple, est un bras prolongé. Il multiplie la faculté qu'a le bras de soulever les objets et néglige toutes ses autres fonctions ; il est plus "bête" que le bras, mais il porte à de plus grandes distances et soulève des charges plus lourdes<sup>10</sup>.

Pourtant, et comme le mentionne à juste titre Vial, « ce n'est pas parce qu'un artefact a été *dessiné* qu'il a fait l'objet d'un travail de *design*. [...] Même si tout est *potentiellement concerné* par le design, tout n'est pas design<sup>11</sup> ». On peut alors se demander à quel moment l'objet de design se transforme en ce que nous nommons « dispositif-design ». Quelles sont ses qualités ? Quels sont ses principes ? Pour cela, il est intéressant de regarder la définition que donne Michel Foucault du dispositif :

Le dispositif a donc une fonction stratégique dominante. [...] J'ai dit que le dispositif était de nature essentiellement stratégique, ce qui suppose qu'il s'agit là d'une certaine manipulation de rapports de force, d'une intervention rationnelle et concertée dans ces rapports de force, soit pour les bloquer, ou pour les déstabiliser. Le dispositif, donc, est toujours inscrit dans un jeu de pouvoir, mais toujours lié aussi à une ou à des bornes de savoir, qui en naissent, mais tout autant, le conditionnent. C'est ça le dispositif : des stratégies de rapports de force supportant des types de savoirs, et supportés par eux<sup>12</sup>.

On comprendra alors qu'un dispositif, quel qu'il soit, ne peut vivre et s'appréhender seul et de manière autonome, et qu'il doit être en dialogue, en interaction ou en confrontation avec quelque chose ou quelqu'un. Le dispositif dis-*pose*, ou met à dis-*position*, c'est-à-dire qu'il a besoin d'un sujet pour exister, qu'il rentre en inter-action, entre lui, l'objet, et un agent extérieur, le sujet, le plus souvent un être humain, ou un être vivant. Dans ce contexte, nous pouvons dire que les dispositifs sont porteurs de pouvoirs d'assujettissement, ils mettent leurs usagers au cœur d'un mécanisme, d'un agencement machinique qui, seul, n'a pas grand intérêt, mais dès qu'il rentre en usage, en fonction, déploie toutes ses potentialités et toutes ses performances normatives, de pouvoir et d'assujettissement. Il faut alors voir et comprendre les dispositifs comme des agencements stratégiques et scéniques : il y a autant de stratégies et de mises en scène qu'il peut y avoir de possibilités d'utilisation et de confrontations avec le dispositif. Giorgio Agamben nous dit à ce sujet que ce terme « nomme ce en quoi et ce par

---

<sup>9</sup> *Ibid.*, p. 10.

<sup>10</sup> *Ibid.*, p. 49.

<sup>11</sup> Vial Stéphane, *Court traité du design, op. cit.*, p. 53-54.

<sup>12</sup> Foucault Michel, *Dits et écrits, 1954-1988. 3 : 1976-1979*, Paris, Éditions Gallimard, 1994, p. 299.

quoi se réalise une pure activité de gouvernement sans le moindre fondement dans l'être. C'est pourquoi les dispositifs doivent toujours impliquer un processus de subjectivation. Ils doivent produire leur sujet<sup>13</sup> ». Celui ou celle qui se confronte au dispositif est prise dans un rapport de pouvoir et de domination. Comme nous invite à le faire Agamben, nous pouvons le voir selon trois points majeurs et obligatoires à tout dispositif :

1) Il s'agit d'un ensemble hétérogène qui inclut virtuellement chaque chose, qu'elle soit discursive ou non : discours, institutions, édifices, lois, mesures de police, propositions philosophiques. Le dispositif pris en lui-même est le réseau qui s'établit entre ces éléments. 2) le dispositif a toujours une fonction stratégique concrète et s'inscrit toujours dans une relation de pouvoir. 3) Comme tel, il résulte du croisement des relations de pouvoir et de savoir<sup>14</sup>.

Soit, maintenant, le dispositif-design qui doit alors être compris non pas comme un objet placé là, par exemple un banc posé le long d'un trottoir, mais comme un dispositif placé à l'intérieur d'un complexe réseau de lieux et d'espaces, de conduites et de comportements, de savoirs et de pouvoirs, de normes et d'obligations : ce même banc en tant qu'il interagit et dit à son usager « tiens-toi comme ceci ou comme cela », « ne fais pas ci ou ça », « comporte-toi de telle manière », et ce, en fonction de la personne qui l'utilise, du lieu où il est implanté, de l'heure à laquelle il est utilisé, etc. Seul, il n'existe pour ainsi dire quasiment pas, ou devrions-nous dire, pour être plus exact, qu'il existe, mais virtuellement : ce banc est et reste un objet inerte tant que je ne fais pas l'expérience de son design en tant que dispositif. Le dispositif est, en quelque sorte, malin et intelligent, il prévoit et anticipe nos comportements, nos faits et gestes. Il est *toujours-déjà*. Il sait à l'avance comment stopper et intercepter une conduite jugée marginale, c'est-à-dire hors des marges induites par l'objet lui-même. Ce qui se cache derrière l'immédiate simplicité, est en réalité d'une réelle complexité : autonome, il n'a besoin de rien pour exister si ce n'est ce pour quoi il a été pensé, c'est-à-dire contraindre celui ou celle qui se confronte à lui. Doté de savoirs et de pouvoirs, le dispositif peut être comparé à un outil de subjectivation : l'objet nous place au centre d'une relation complexe entre virtualités, potentialités, normes, prescriptions, règles, savoirs, pouvoirs, nous mettant en position de sujet par rapport à lui. Ce trait fondamental du dispositif nous amène à un second point important quant à l'utilisation que l'on fait de ce terme. On peut le définir comme « un ensemble de praxis, de savoirs, de mesures, d'institutions dont le but est de gérer, de gouverner, de contrôler, d'orienter – en un sens qui se veut utile – les comportements, les gestes et les pensées des hommes<sup>15</sup> » et des femmes. C'est en ce sens que nous pouvons affirmer que le dispositif s'inscrit dans un rapport de savoir / pouvoir tel que théorisé par Michel Foucault. Le dispositif induit, comme le dit Gilles Deleuze :

“Une action sur l'action, sur des actions éventuelles, ou actuelles, ou futures ou présentes”, c'est “un ensemble d'actions sur des actions possibles.” On peut donc concevoir une liste, nécessairement ouverte, de variables exprimant un rapport de force ou de pouvoir, constituant des

---

<sup>13</sup> Agamben Giorgio, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, Paris, Éditions Payot & Rivages, 2007, p. 26-27.

<sup>14</sup> *Ibid.*, p. 10.

<sup>15</sup> *Ibid.*, p. 28.

actions sur actions : inciter, induire, détourner, rendre facile ou difficile, élargir ou limiter, rendre plus ou moins probable...<sup>16</sup>

Cette considération nous amène à un dernier point, qui est la très forte relation entre le dispositif-design et le sujet, tout autant qu'entre le sujet et le dispositif-design. Ici, nous nous référons à la relation théorique qu'Augustin Berque propose entre le sujet et l'objet, qui selon lui relève d'un processus qui est toujours *quelque-chose-en-tant-que-quelque-chose*, et non un objet en *soi*<sup>17</sup>. Cette relation, à la fois extrêmement intéressante, ambivalente et complexe nous amène à questionner la notion même de *devenir* dans le sens où le dispositif-design tout autant que le sujet sont des *entités-en-devenir* car l'un comme l'autre n'existent pas sans interaction. Un objet peut alors être appréhendé et expérimenté comme un design, un dispositif ou comme un dispositif-design. Nous pouvons dire que c'est dans l'intentionnalité symbolique et d'usage que la relation prend forme. Nous pourrions alors affirmer que les dispositifs n'existent pas *en tant que tels*, en tant que dispositifs absolus, mais qu'ils existent en tant qu'ils sont des *substances-en-devenir*, des matériaux qui portent avec eux une certaine intentionnalité et une certaine valeur symbolique. Compris en ces termes, c'est donc l'expérience – un sujet se confronte à un dispositif – qui provoque la matérialité même du dispositif en tant qu'il y a liaison et friction entre le sujet et l'objet.

Ainsi, nous pouvons conclure ici en disant que c'est bien l'expérience qui est à l'origine de la qualification des choses : ce banc est « défensif », voire « hostile » *en tant que* je sais, pour en avoir fait l'expérience, que je ne peux m'y allonger et m'y reposer par exemple. Le point de focale est ici porté non sur la fonction, mais sur l'usage : non sur le « comment ça marche ? », mais sur le « qu'est-ce que je peux en faire ? ». Continuons avec notre banc : il est et reste objet-banc, voire banc « design » tant que l'utilisation que j'en fais correspond à sa fonction (poser des choses dessus) et aux usages qui peuvent être multiples pour lesquels il a été pensé (s'asseoir, attendre, se mettre debout, se vautrer, se coucher, se reposer, dormir, discuter, etc.). Ainsi son design agit, réagit et interagit avec le sujet de manière plus ou moins autoritaire en lui rappelant la bonne conduite et le bon usage : dans notre cas, le dispositif-design se confronte aux usages, non à la fonction, car il sera toujours possible de poser des choses sur ce même banc (sa fonction n'est pas altérée), mais ses usages en seront restreints : empêcher de dormir, empêcher de se reposer, empêcher de jouer, etc.

### *Le design, une discipline « disciplinaire » ?*

Pour parfaire notre démonstration sur cette ambiguïté étymologique que nous avons étudiée depuis le début de cet article, il nous reste à questionner un autre mot significatif et polarisant quant à la notion même de design, qui est celui de « discipline », du latin *disciplina*, dérivé de *discipulus*, « disciple », lui-même de *discere*, « apprendre ». Le design – au même titre que l'architecture, autre discipline du projet<sup>18</sup> –, s'enseigne et s'apprend selon des règles,

<sup>16</sup> Deleuze Gilles, *Foucault*, Paris, Éditions de Minuit, 1986, p. 77.

<sup>17</sup> Berque Augustin, « Milieu et motivation paysagère », *Espace géographique*, tome 16, n° 4, 1987, p. 241-250.

<sup>18</sup> Boutinet Jean-Pierre, *L'anthropologie du projet*, Paris, PUF, 1998.



des normes, des prescriptions, des savoirs propres à la discipline-design, ainsi tout étudiant ou toute étudiante en design connaît, premièrement, les caractéristiques et la matérialité structurelle propre de chaque objet qui fait que tel objet est tel objet (comment concevoir une chaise pour qu'elle soit une chaise et non un fauteuil, par exemple), et deuxièmement les qualités et les nécessités structurelles pour une optimisation du bien-être et de son fonctionnement, comme, par exemple, la hauteur idéale d'une assise et sa profondeur. Apprendre le design, faire du design, pratiquer le design c'est donc étudier les objets, leur construction et leur mécanique ; c'est étudier des situations, des événements, des possibilités ; c'est, en somme, tenter d'harmoniser la vie, l'environnement et le monde de la façon la plus agréable possible. Le design s'inscrit donc bien dans une discipline, une discipline du projet. Pourtant, Jean-Pierre Boutinet affirme :

Le concept de discipline a un étrange parcours. Alors que son origine étymologique se trouve sur le versant pédagogique de l'apprentissage, la discipline en est arrivée à désigner le versant pédagogique opposé, celui de l'enseignement, après s'être apparentée à un ensemble de règles imposées, voire à une règle de vie<sup>19</sup>.

À la lumière de cette citation, nous voudrions explorer le design non plus uniquement *en vue d'une discipline technique*, mais *en tant que discipline disciplinaire*. Effectivement, il nous semble très intéressant de comprendre et d'envisager ce terme dans sa double définition, c'est-à-dire à la fois comme matière pouvant faire l'objet d'un enseignement spécifique et comme règles de conduite imposées. Cette double compréhension de ce terme place le design et le designer dans une étrange situation : c'est par l'apprentissage d'une discipline codée que le designer impose un certain nombre d'attitudes, de comportements et de conduites à autrui à travers l'utilisation d'objets ; à l'inverse le jeune étudiant en design se confronte à la discipline de la discipline si jamais il en vient à ne pas suivre les étapes induites par l'enseignement du design<sup>20</sup>. La conception et l'utilisation d'objets sont donc toutes les deux soumises à une certaine discipline dictée par le design lui-même. Penser le design en ces termes suggérerait alors que le design est une discipline *disciplinaire* dans le sens où c'est à la fois le design et le designer qui imposent, de manière plus ou moins latente, des normes quant à la bonne conduite et au bon usage à avoir : le designer est soumis au design comme discipline disciplinaire dont la finalité est de créer des objets techniques, fonctionnels et usuels et l'utilisateur est soumis au design comme discipline disciplinaire dont la finalité est d'utiliser les objets à bon escient. Cette théorisation très particulière du design, c'est ce que nous essayons de qualifier par « dispositif-design ». Introduire le design et la discipline-design dans ce champ de recherche spécifique nous permet de revenir à ce que Flusser disait sur le design et sur le designer, dans le sens où le design est un dispositif rusé qui procède de façon stratégique. Ainsi, le designer aménage le monde en cela qu'il tente d'en faire au maximum un environnement capacitant, ce qui revient à dire, et comme Flusser le disait déjà, que le designer est un « ami » et qu'il *aide* et propose des choses pour faciliter le quotidien des personnes : « Le designer, dit Flusser, doit faire preuve d'élégance : l'objet devra rompre

---

<sup>19</sup> *Ibid.*, p. 26.

<sup>20</sup> Pensons à certains outils propres au design comme les maquettes, les plans, les coupes, les vues 3D, les études de marchés, les planches de styles, les veilles, etc.

avec les habitudes sans devenir trop voyant (il sera “noble”). Le designer doit être amical envers l’usager<sup>21</sup>. » Cette citation nous semble faire écho au concept de gouvernementalité théorisé par Foucault, que l’on pourrait traduire par les techniques spécifiques de gestion de la population, comme « la manière dont on conduit les hommes, servant ainsi de grille d’analyse pour les relations de pouvoir<sup>22</sup> » selon une certaine idéologie disciplinaire. Il explique :

Par gouvernementalité, j’entends l’ensemble constitué par les institutions, les procédures, analyses et réflexions, les calculs et les tactiques qui permettent d’exercer cette forme bien spécifique, quoique très complexe de pouvoir qui a pour cible principale la population, pour forme majeure de savoir l’économie politique, pour instrument essentiel les dispositifs de sécurité<sup>23</sup>.

Notre intention n’est évidemment pas de dire que tout design rentre dans ce schéma disciplinaire, mais plutôt d’émettre l’hypothèse que via la technique et leur conception, certains objets et certains designs, étant donné leur nécessité structurelle et un certain déterminisme fonctionnel, s’inscrivent dans la théorie du pouvoir selon Foucault. Considéré en ces termes, le design peut donc être envisagé comme un outil, un dispositif de pouvoir permettant la gouvernance du vivant. Michel Foucault explique dans « *Il faut défendre la société* » que :

En fait, les disciplines ont leur propre discours. Elles sont elles-mêmes [...] créatrices d’appareils de savoirs et de champs multiples de connaissances. Elles sont extraordinairement inventives dans l’ordre de ces appareils à former du savoir et des connaissances, et elles sont porteuses d’un discours, mais d’un discours qui ne peut pas être le discours du droit, le discours juridique. [...] Les disciplines vont donc porter un discours qui sera celui de la règle : non pas celui de la règle juridique dérivée de la souveraineté ; mais celui de la règle naturelle, c’est-à-dire la norme. Elles définiront un code qui sera celui, non pas de la loi, mais de la normalisation, et elles se référeront nécessairement à un horizon théorique qui ne sera pas l’édifice de droit, mais le champ des sciences sociales. Et leur jurisprudence, à ces disciplines, sera celle d’un savoir clinique<sup>24</sup>.

Nous proposons donc un rapprochement entre la théorie du design de Flusser et la notion de discipline chez Foucault. Le pouvoir n’est pas à comprendre comme émanant d’une instance unique, puisque, comme on le sait, « le pouvoir vient de partout » : il se polarise pour devenir un kaléidoscope permettant alors de l’aborder sous une multitude de petits pouvoirs à différents niveaux de la société pour une meilleure prise sur les corps sociaux. Ainsi, c’est toute une multiplicité de sous-pouvoirs, de « micropouvoirs » qui émergent et se forment. Cette structure rhizomatique du pouvoir permet une gestion des corps à distance et à un niveau plus large qui s’étend alors comme un réseau entre les différents segments et pôles systémiques et fonctionnels de la société visant à organiser l’intérieur structurel que sont les

---

<sup>21</sup> Flusser Vilém, *Petite philosophie du design*, op. cit., p. 36.

<sup>22</sup> Foucault Michel, *Sécurité, territoire, population*, Cours au Collège de France, 1977-1978, Paris, Éditions Gallimard, 2004, p. 406-407.

<sup>23</sup> *Ibid.*, p. 111-112.

<sup>24</sup> Foucault Michel, « *Il faut défendre la société* », Cours au Collège de France, 1976, Paris, Éditions Gallimard, 1997, p. 34.

relations, les comportements et les conduites. C'est là le rôle des dispositifs-design : ils ont un *pouvoir* de contrôle perpétuel et disciplinent les espaces non disciplinaires et s'attaquent aux délits d'insurveillance<sup>25</sup> : la discipline devient interstitielle, c'est une méta-discipline qui va prendre existence. Parlant de la police, Foucault explique qu'« elle étend un réseau intermédiaire, agissant là où elles [les disciplines] ne peuvent intervenir, disciplinant les espaces non disciplinaires [...] : discipline interstitielle et méta-discipline »<sup>26</sup>. Nous pourrions alors dire qu'à l'intérieur de ces espaces où ni les disciplines ni la police ne peuvent intervenir se trouvent, à un niveau infinitésimal, des dispositifs : les dispositifs-design. Pensons par exemple au métro ou aux rues parisiennes où ces stratégies disciplinaires ont la mainmise sur un espace public qui perd un peu chaque jour de sa splendeur. Ce design s'attaque à ces choses du rien, du banal, du quotidien, de l'ordinaire que les dispositifs-design régulent, gèrent, contrôlent, structurent, ordonnent, surveillent et disciplinent. Olivier Razac affirme à très juste titre :

[Que] la perfection d'un outil d'exercice du pouvoir ne se mesure pas à son raffinement technique, que sa puissance ne passe pas nécessairement par une débauche d'énergie ou encore que la plus grande violence n'[est] pas forcément impressionnante. [...] Les meilleurs dispositifs de pouvoir sont ceux qui dépensent la plus petite quantité d'énergie possible (matériellement et politiquement) pour produire le plus d'effets de contrôle ou de domination possible<sup>27</sup>.

Parler du design comme d'un dispositif d'exercice du pouvoir permet, selon nous, plusieurs choses importantes. Premièrement, cela permet d'introduire le design urbain comme acteur majeur de profondes transformations quant à nos manières d'être ensemble et de vivre la ville, ce fameux « vivre-ensemble » : degré zéro d'une politique de convivialité. Deuxièmement, parler du design en tant que dispositif de pouvoir autorise à questionner d'un tout autre point de vue le qualificatif « design » en tant qu'il est lui aussi porteur de pouvoir. Ainsi, l'aménagement urbain d'une place publique, d'une esplanade qui devient « design », tout comme son mobilier urbain « design » qui a été soigneusement choisi pour éviter tout comportement inapproprié. Le qualificatif « design » devient porteur d'un message flou et trouble où l'on ne sait plus s'il est employé pour parler d'esthétique ou de sécurité, même si bien souvent, malheureusement, les deux vont de pair dans les discours sur la ville et l'urbain.

Penser le design sous cet angle, le penser non pas seulement comme substance positive, mais aussi comme qualité d'expérience négative et autoritaire permet, selon nous, de l'explorer d'un point de vue qui nous semble jusque-là encore trop timide et minoritaire. Flusser explique que : « grâce au mot *design* nous commençons à prendre conscience que toute culture est une tromperie, que nous sommes des trompeurs trompés, et que tout engagement au service de la culture débouche sur une automystification<sup>28</sup> ». Discipline troublante et troublée, le design a un très fort pouvoir sur le monde comme matrice et réservoir de l'activité humaine. Objets banals du quotidien transformés par l'intention et la

---

<sup>25</sup> Foucault Michel, *Surveiller et punir*, Paris, Éditions Gallimard, 1975, p. 250.

<sup>26</sup> *Ibid.*

<sup>27</sup> Razac Olivier, *Histoire politique du barbelé*, Paris, Éditions Flammarion, 2009, p. 24-25.

<sup>28</sup> Flusser Vilém, *Petite philosophie du design*, op. cit., p. 11-12.

volonté du design et du designer, tout peut devenir outil d'exercice du pouvoir rendant l'acte de design pernicieux : à la fois ami et ennemi, hospitalier et hostile, il peut dans le même temps accueillir et rejeter, inclure et exclure.

### ***Bibliographie***

AGAMBEN Giorgio, *Qu'est-ce qu'un dispositif?*, Paris, Éditions Payot & Rivages, 2007.

BARTHES Roland, *Mythologies*, Paris, Édition du Seuil, 1957.

BAUDRILLARD Jean, *La société de consommation*, Paris, Éditions Denoël, 1970.

BERQUE Augustin, *Écoumène. Introduction à l'étude des milieux humains*, Paris, Éditions Belin, 2000.

BONY Anne, *le design : histoire, principaux courants, grandes figures*, Paris, Éditions Larousse, 2008.

BOUTINET Jean-Pierre, *L'anthropologie du projet*, Paris, PUF, 1998.

DELEUZE Gilles, *Foucault*, Paris, Éditions de Minuit, 1986.

FLUSSER Vilém, *Petite philosophie du design*, Belval, Circé, 2002.

FOUCAULT Michel, *Dits et écrits, 1954-1988. 3 : 1976-1979*, Paris, Éditions Gallimard, 1994.

FOUCAULT Michel, « *Il faut défendre la société* », Cours au Collège de France, 1976, Paris, Éditions Gallimard, 1997.

FOUCAULT Michel, *Sécurité, territoire, population*, Cours au Collège de France, 1977-1978, Paris, Éditions Gallimard, 2004.

FOUCAULT Michel, *Surveiller et punir*, Paris, Éditions Gallimard, 1975.

LIPOVETSKY Gilles et Serroy Jean, *L'esthétisation du monde*, Paris, Éditions Gallimard, 2013.

RAZAC Olivier, *Histoire politique du barbelé*, Paris, Éditions Flammarion, 2009.

VIAL Stéphane, *Court traité du design*, Paris, PUF, 2011.

VIAL Stéphane, *Le design*, Paris, PUF, 2015.