



HAL
open science

Décomposition de la forme “ projet ” : du design du “ choc ” au design des “ programmes ”

Vincent Beaubois

► **To cite this version:**

Vincent Beaubois. Décomposition de la forme “ projet ” : du design du “ choc ” au design des “ programmes ”. *Appareil*, 2023, 25, 10.4000/appareil.6328 . hal-04384863

HAL Id: hal-04384863

<https://hal.science/hal-04384863v1>

Submitted on 10 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.

Décomposition de la forme « projet »

Du design du « choc » au design des « programmes »

Vincent Beaubois



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/appareil/6328>

DOI : 10.4000/appareil.6328

ISSN : 2101-0714

Éditeur

MSH Paris Nord

Ce document vous est offert par Université Paris Nanterre



Référence électronique

Vincent Beaubois, « Décomposition de la forme « projet » », *Appareil* [En ligne], 25 | 2023, mis en ligne le 09 février 2023, consulté le 08 janvier 2024. URL : <http://journals.openedition.org/appareil/6328> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/appareil.6328>

Ce document a été généré automatiquement le 4 mars 2023.



Le texte seul est utilisable sous licence CC BY-NC-ND 4.0. Les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés) sont « Tous droits réservés », sauf mention contraire.

Décomposition de la forme « projet »

Du design du « choc » au design des « programmes »

Vincent Beaubois

Introduction : sonder la notion de « projet »

- ¹ Dans *Le nouvel esprit du capitalisme* (2007), Ève Chiapello et Luc Boltanski esquissent la généralisation d'une nouvelle forme du temps productif au sein du capitalisme contemporain : le « projet¹ ». Terme proliférant, le *projet* en vient à décrire l'organisation souple de toute pratique novatrice dans le champ industriel comme personnel : développer une application, rénover une habitation, faire un enfant, optimiser un processus logistique ou apprendre à chanter sont autant de « projets » qui trament nos existences individuelles et collectives, organisant un temps social toujours polarisé par une *résolution à venir*. Jean-Pierre Boutinet, dans son important travail sur l'anthropologie du projet, fait remarquer que ce souci d'une maîtrise du temps prospectif se présente selon une double focale : une perspective *existentielle* faisant du projet un processus de réalisation et de transformation individuelle et sociale, héritée de la phénoménologie existentielle (Heidegger, Sartre) ; une perspective *technologique* faisant du projet la conduite d'un processus d'innovation par la mise en relation de différentes ressources et différents acteurs².
- ² Les réflexions de Vilém Flusser relatives aux mutations de notre monde technicien se situent précisément à l'articulation entre ces deux perspectives concernant le projet – à la fois technologique et existentielle. Si la pensée de ce théoricien reste inclassable, elle semble cependant graviter autour de ces deux dimensions du projet, agissant comme des attracteurs dont il faudrait sonder les effets de résonances et de dissensions. Comme il l'écrit à son éditeur Stefan Bollmann le 25 novembre 1990, un an avant sa mort : « Le problème de l'incongruité entre *Projekt* et *Entwurf* » doit constituer « un point de départ important pour le livre prévu sur le devenir humain [*Menschwerdung*]³ », *Projekt* renvoyant au projet dans son sens technique alors que

Entwurf pointe en direction d'un devenir existentiel. La notion de « projet » apparaît ainsi comme centrale dans la philosophie de Flusser, parcourant sa pensée des « choses » comme celle de la « post-histoire » : c'est d'ailleurs, comme nous l'avons évoqué plus haut, à cette notion de projet que Flusser consacre ses derniers écrits (inachevés) qu'il considère comme « la somme de [ses] pensées⁴ » et qui paraîtront en allemand en 1994 sous le titre *Vom Subjekt zum Projekt [Du sujet au projet]* et que son auteur décrit non sans humour à son cousin David Flusser comme « Husserl appliqué à la Télématique⁵ ».

- 3 Si l'on ne trouve pas de définition unifiée du « projet » dans ses écrits, cela ne provient pas d'une certaine confusion propre à sa pensée, mais cela s'explique par sa méthode : pour Flusser, un concept doit s'éprouver dans son maniement effectif, dans son retentissement pratique. La notion de « projet » ne doit donc pas s'étudier de manière abstraite, mais dans un environnement concret. Cela précise l'importance que revêt la question du *design* pour Flusser, entendu comme une pratique revendiquant par excellence une approche par projet⁶.
- 4 Le design ne doit pas être ici appréhendé comme un simple traitement esthétique des formes techniques, mais comme un processus de pilotage de l'innovation dans un contexte industriel. Il ne se caractérise donc pas par un certain type d'objet (esthétique, fonctionnel ou iconique), mais par la mise en œuvre de processus réglés et méthodiques visant la production de dispositifs nouveaux. Penser le design comme discipline du projet souligne sa prétention à déployer une puissance de « résolution de problèmes » touchant tous les recoins de nos existences, allant de la cuisine à la biologie en passant par l'ingénierie spatiale ou l'espace urbain.
- 5 Que signifie cette pratique du design chez Vilém Flusser et comment celle-ci engage-t-elle un terrain expérimental pour analyser et critiquer cette notion de « projet » devenue aujourd'hui à la fois omniprésente et rarement explicitée ? Comment le déploiement d'une technologie numérique réforme-t-il l'articulation entre « projet technique » et « projet existentiel » telle que le design moderne avait pu la poser, voire l'imposer ? En confrontant la pensée du design que Flusser déploie dans sa *Petite philosophie du design* à sa réflexion sur la *Post-histoire*, nous suivons les métamorphoses des questions portées par cette notion de « projet », Flusser nous engageant à travers ce terme à penser les relations renouvelées que nous tissons avec notre environnement matériel dans un souci d'articuler devenir humain et devenir technique.

Une critique du design moderne comme design du « choc »

- 6 Vilém Flusser associe d'abord le design à l'activité de conception et de production des *objets matériels* qui forment notre milieu de vie. Il renvoie par là à l'acceptation *moderne* du design industriel, tel qu'il se développe de la fin du XIX^e siècle et jusqu'au milieu de la deuxième moitié du XX^e siècle. À cette époque, les pratiques de conception et les discours qui les accompagnent se caractérisent par une forme d'engagement au plus près des objets dans leur façonnement esthétique, fonctionnel et symbolique. Le travail de design se définit avant tout par une attention aux propriétés formelles et structurales des objets, perspective qui changera nettement à partir des années

1970-1980, où la figure de l'« usager » et la thématique de l'« usage » vont devenir hégémoniques dans l'épistémologie du design.

- 7 Pour Flusser, c'est avant tout une expérience singulière du monde qui s'éprouve avec le design moderne : l'expérience du « choc » ou du « heurt » que nous renvoie notre environnement matériel. Cette insistance à penser la résistance de notre monde technique – monde auquel on ne cesse de se cogner – revient fréquemment dans ses textes, notamment avec l'exemple de la « table », pensée comme archétype de l'objet matériel produit du design :

Le *design* de la table (pour user d'une terminologie apparemment non métaphysique) semble être le résultat de différents facteurs relatifs à la nature propre du bois, à la finalité de la table, à la méthode de sa fabrication, à l'esthétique, ainsi qu'à d'autres considérations encore. Ce type de réponse repose sur le consensus moderne selon lequel le heurt entre nous et le monde reste un problème à résoudre⁷.

- 8 Ce qu'il y a de concret dans cette expérience vécue, ce n'est donc ni moi ni la table : c'est le choc⁸. Selon la conscience du designer moderne, l'expérience vécue se caractérise avant tout par une épreuve de choc et de collision avec notre milieu matériel, épreuve qu'il s'agit d'amortir en transformant ce milieu : un monde d'« objets » est ainsi un monde de problèmes à résoudre et de résistances qui appellent à être atténuées et adoucies. C'est d'ailleurs l'étymologie même du terme « objet » que Flusser choisit de souligner, associant celui-ci à la notion de « problème » :

Est « objet » tout ce qui se trouve sur le chemin, ce qui y a été « jeté » (latin *ob-jectum*, grec *problēma*). Le monde est objectif, objectal, problématique, en ce sens qu'il fait obstacle⁹.

Ces obstacles s'appellent des objets, en latin *objecta*, en grec *problēma*, et leur ensemble peut être appelé « le monde objectif ». La table en bois à laquelle nous venons de nous cogner est un objet, un fragment du monde objectif, et elle est « problématique ». Le consensus ci-dessus évoqué est moderne (c'est-à-dire caractéristique des temps modernes). Antérieurement, on avait compris de façon différente cette expérience banale de la rencontre avec une table de bois, parce que c'était une autre expérience¹⁰.

- 9 Concevoir ou projeter signifie donc résoudre des « problèmes » pour parvenir à améliorer les conditions d'habitabilité de notre monde, comme si celui-ci appelait une continue remise en forme que les pratiques de design doivent prendre en charge. Cette rhétorique de la résistance, du choc et du heurt appellerait ainsi le développement d'un design pensé comme puissance solutionniste correspondant au projet de développement de la technique moderne, ce que Flusser exprime parfois de manière tranchée : « La technique : une méthode en vue de réaliser le ciel sur la terre, c'est-à-dire dans l'enfer même.¹¹ » Il faut ici noter que cette vision moderne du design appelle une résonance entre « projet technique » et « projet existentiel » : l'amélioration des conditions matérielles de vie sur Terre est pensée comme la condition d'un libre déploiement des trajectoires existentielles, jouant par là l'idéologie du progrès telle qu'elle a pu se développer à l'époque des Lumières (chez Condorcet par exemple). Un objet n'est donc plus seulement une entité matérielle passive, mais une disposition facilitant certaines conduites, certaines attitudes et certains objectifs. En conséquence, le design ne se contente pas de modeler des objets techniques inertes, il met également en forme la manière dont nous nous rapportons à notre milieu par leur médiation. Cette image du « choc », comme relation fondamentale au monde qu'il s'agit d'amortir, illustre parfaitement la vision moderne du design

industriel tel qu'il s'exprime encore aujourd'hui. En effet, le « projet » en design se présente toujours d'abord dans sa dynamique *résolutive*, comme en témoigne la définition actuelle formulée par la *World Design Organization*, organisme international de promotion de cette profession :

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 innovantes¹².

10 Le projet est ainsi pensé comme un processus de résolution de problèmes, inséparable d'un discours sur le progrès visant une permanente « amélioration » ou « optimisation » de nos conditions de vie. En tant que vecteur de « solutions », le design moderne apparaît comme toujours orienté vers un futur présenté comme meilleur.

11 À partir de ce constat, toute l'originalité de la pensée de Flusser consiste à pointer la *contradiction* qui traverse une telle pensée du devenir technologique : le projet moderne porte en lui-même sa propre dénégation, sa propre absurdité, car pour éliminer des obstacles, il crée sans cesse de nouveaux obstacles. Selon les termes de Flusser, le design devient un « obstacle à l'élimination des obstacles¹³ ». Pour atténuer les chocs, il produit de nouveaux chocs : le projet se fait littéralement *projectile*. En prétendant résoudre des problèmes qu'il n'est pas vraiment en mesure de dénouer, le design moderne conçoit et développe en permanence de nouveaux problèmes. C'est en ce sens qu'il faut comprendre la figure du « comploter » que Flusser attribue au designer dans sa *Petite philosophie du design* : « 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.¹⁴ » La forme temporelle du projet tendu vers l'avenir se retourne alors contre elle-même :

[Les objets] ont été *pro* jetés sur notre chemin par ceux qui nous ont précédés. Ce sont ces projets qu'il me faut pour avancer, et qui m'empêchent d'avancer. Pour m'évader de ce cercle infernal, je fais moi-même des projets, des plans : je jette moi-même des objets usuels sur le chemin d'autres que moi¹⁵.

12 Le design moderne et la forme temporelle du projet qui le caractérise sont donc le lieu d'une crise qui ne peut appeler, pour Flusser, qu'une réflexion en termes de design, à savoir un ultime problème cherchant à déjouer la nature problématique du design lui-même :

Quelle forme dois-je donner à ces projets pour que ceux qui viendront après moi puissent les utiliser aux fins de leur propre progression et soient aussi peu gênés que possible dans celle-ci ? C'est une question tout à la fois politique et esthétique, et le cœur même de la problématique du design, de la *forme à donner aux objets*¹⁶.

13 La réponse à cette question ne pourra pas venir de l'intention solutionniste des designers eux-mêmes, car celle-ci ne serait qu'une solution problématique de plus engrenant le « cercle infernal » qui use en son cœur la dynamique propre au projet moderne. L'issue de ce problème ne peut être à la fois qu'extérieure à cette logique, et interne au design lui-même : elle vient des effets non anticipés de la mutation technologique qui se produit à la fin du xx^e siècle. L'avènement des technologies *digitales* appelle, pour Flusser, une nouvelle manière de considérer le temps de la production des techniques, ainsi que celui des existences qui s'y attachent : une nouvelle compréhension du « projet » se dessine alors à partir de cette mutation psycho-socio-technique que Flusser nomme « post-histoire » et qui emporte l'absurdité moderne vers une autre forme d'*absurdité*¹⁷.

Le design des « non-choses » : du « problème » au « programme »

- 14 Pour Flusser, le développement des technologies numériques à la fin du XX^e siècle engage une refonte de notre rapport au monde par la redéfinition des médiations que ces technologies instituent : celles-ci se présentent comme des « non-choses » (*Undinge*) par opposition aux « choses » qui peuplaient le monde moderne. Alors que la « chose », comprise comme objet matériel, se caractérise par la résistance physique que son mécanisme impose à la manipulation, la « non-chose » se dérobe à cette confrontation : « Aujourd’hui, les non-choses (*Undinge*) pénètrent de tous côtés dans notre environnement, pour se substituer aux choses. Ces non-choses, on les appelle des “informations”¹⁸. » Les non-choses renvoient en ce sens à ce que Flusser nomme « appareils » – par opposition aux machines mécaniques – et dont l’ordinateur apparaît comme l’archétype : il s’agit de machines dont le fonctionnement n’implique pas seulement la matérialisation d’un flux énergétique (mécanique), mais également la modulation d’un flux d’informations ordonnée par un programme. Cette valeur d’information confère à la non-chose un statut nouveau par le type d’interaction qu’elle engage avec l’usager, une interaction qui n’est pas d’abord fondée sur la résistance de sa structure matérielle :

La mémoire d’ordinateur est une non-chose, tout comme les images électroniques et les hologrammes. Ce sont de pures non-choses parce que la main ne peut s’en saisir. Ce sont des non-choses parce que ce sont des informations non consommables¹⁹.

- 15 Flusser ajoute à ce titre qu’il est notamment permis « d’imaginer un affranchissement des non-choses à l’égard des choses. Un affranchissement du *software* à l’égard du *hardware*²⁰ ». Toutefois, lorsqu’il évoque l’« immatérialité » caractéristique de ces non-choses, cela ne signifie pas que ces technologies nous libéreraient de quelque manière que ce soit de la production matérielle – bien au contraire, dans le sens où il faut démultiplier les vecteurs physiques de ces informations –, mais que les non-choses nous désengagent d’une relation au monde fondée sur le « choc » telle que la faisait apparaître la technique moderne : le *hardware* des appareils s’avère inséparable du *software* des programmes qui gouvernent leur fonctionnement. En fonction des *softwares* utilisés, une même machine ne produit pas le même type de résultat : le nouveau type de médiation que ces technologies instituent doit donc se comprendre à l’échelle des *programmes*.
- 16 D’autre part, la non-chose module son fonctionnement selon l’usage qui en est fait, c’est-à-dire selon les données d’entrée que l’on fournit à la machine, sur le modèle cybernétique. De manière tout à fait remarquable, Flusser anticipe avec une grande clairvoyance le développement des technologies algorithmiques qui se caractérisent par leur possibilité d’apprentissage et de remaniement en fonction des rétroactions offertes par l’acte même d’interaction. Flusser perçoit que l’organisation en réseau des appareils produit des données agissant comme *feed-back* à la programmation même de ces appareils :
- C’est la boucle informative. Les appareils irradient des informations vers la masse, ils suscitent le dialogue en réseau afin de s’informer eux-mêmes, et de programmer la masse, en fonction des informations. Le dialogue en réseau ne produit d’information nouvelle que pour les appareils²¹.

- 17 Le passage des machines énergétiques aux machines informationnelles implique une mutation de notre rapport au monde concernant à la fois les usagers de ces technologies, et les conceptrices et les concepteurs de celles-ci. Du point de vue de l'utilisateur, comme on l'a vu, l'appareil n'offre plus une expérience de « résistance » fondée sur la manipulation directe, mais il se donne comme un programme ouvert au sein duquel nos échanges se moulent²². L'interaction fait alors partie du fonctionnement de l'appareil, à l'image de nos navigations numériques qui produisent des données améliorant la fonctionnalité des programmes permettant ces navigations mêmes. L'action humaine ne s'adapte plus à la présence matérielle de la chose, elle se trouve intégrée à la systématique informationnelle de la « non-chose » :

[...] l'homme et l'appareil ne peuvent fonctionner l'un sans l'autre : l'homme dans la fonction d'appareil, certes, mais aussi l'appareil dans la fonction d'homme. L'appareil fait seulement ce que veut l'homme, mais l'homme lui-même ne peut vouloir que ce que peut l'appareil²³.

- 18 C'est d'ailleurs ce qui explique le changement d'épistémologie propre à la conception de ces non-choses. Les éléments théoriques nécessaires à leur mise en forme ne peuvent plus se limiter à la physico-chimie, ceux-ci devant s'ouvrir à la complexité des usages dans leurs dimensions sensibles et cognitives :

[...] Les machines sont des outils qui furent conçus d'après des théories scientifiques au temps où la science, c'était avant tout la physique et la chimie ; quant aux « appareils », ils peuvent mettre en application, en même temps, des théories et des hypothèses biologiques et neurophysiologiques²⁴.

- 19 Du point de vue de l'histoire et de l'épistémologie du design, ce point renvoie précisément à l'avènement d'un « design centré sur l'humain » (*human-centered design*) qui se diffuse largement à partir des années 1980 au sein des *Design Studies*. Centrer le design sur « l'humain » signifie que la conception ne doit pas se limiter à une résolution de problèmes purement techniques, mais doit se situer au niveau même des interactions physiques et psychiques que produit un appareil. Ce n'est d'ailleurs pas pour rien si cet énoncé se développe au départ dans le domaine de la conception informatique²⁵ : la démocratisation des ordinateurs dans les années 1980 et le caractère non intuitif de leur utilisation soulèvent un certain nombre de réflexions quant à la conception de ces interfaces dont l'enjeu sera de les rendre *user-friendly*.
- 20 Du côté des designers, il ne s'agit plus de résoudre des « problèmes » qui engendreraient de nouveaux problèmes à résoudre, mais de développer des programmes cadrant nos manières d'agir. Ce n'est plus en termes de « problème » ou de « résistance » que l'appareil se présente, mais comme une matrice de possibles accueillant et intégrant celles et ceux qui interagissent avec elle. Le designer – pensé comme « programmeur » – apparaît alors comme une figure ambivalente dans les écrits de Flusser. Tout d'abord, il se présente comme appartenant à une caste d'initiés capable de comprendre comment fonctionnent les non-choses qui nous entourent : alors que les appareils se présentent à nous comme des « boîtes noires²⁶ » masquant leurs opérations effectives de codage programmant nos interactions, nos choix et nos décisions, les programmeurs seraient les seuls à pouvoir décoder ce qui se joue au sein de ces systèmes techniques complexes. En ce sens, le design des non-choses n'implique pas seulement une certaine connaissance technologique, il induit un véritable *partage du sensible technique*²⁷, engageant une différenciation sociale et politique en termes de places, de rôles et de valeurs qualifiant les individus en relation avec ces appareils. Cependant, Flusser temporise ce rapport de domination entre « programmeurs » et

« programmés » en insistant sur le fait que la démultiplication des programmes finit par échapper à la maîtrise même des programmeurs, se retrouvant eux aussi « programmés » à leur tour :

Dès lors, tout se passe comme si la société du futur non-chosal se divisait en deux classes : celle de ceux qui programment et celle de ceux qui sont programmés. De ceux qui créent des programmes et de ceux qui se comportent conformément à des programmes. Des joueurs et des marionnettes. Mais c'est là voir les choses avec encore trop d'optimisme. Car lorsqu'ils appuient sur leurs touches pour jouer avec des symboles et pour fabriquer des informations, ceux qui programment font le même mouvement du bout de doigt que ceux qui sont programmés. Eux aussi se décident à l'intérieur d'un programme, qu'on pourrait qualifier de "métaprogramme". Et ceux qui jouent avec le métaprogramme appuient quant à eux sur les méta-touches d'un "métamétaprogramme". Et cette régression du *méta* au *méta*, des programmations des programmeurs de programmations, se révèle être sans fin²⁸.

- 21 Le fait que les designers soient aujourd'hui eux-mêmes des « programmeurs programmés » se révèle parfaitement dans les outils employés pour rendre possible le travail de conception. En ce sens, il faut mettre en évidence la manière dont les éditeurs de logiciels de CAO (Conception assistée par ordinateur) verrouillent et programment les opérations de conception permises aux designers. C'est, par exemple, ce que montre Léa Sattler dans son texte portant sur les pratiques de *Building Information Modeling* (BIM) intitulé « L'ère post-BIM » (2018). Le BIM désigne un environnement numérique partagé permettant de centraliser toutes les informations relatives à un bâtiment durant sa conception, mais également après celle-ci (pour notamment faciliter le travail de maintenance). La fermeture de ces logiciels – par l'organisation de leur obsolescence planifiée et l'impossibilité de faire communiquer leurs différentes versions successives – produit un véritable « assujettissement²⁹ » des conceptrices et des concepteurs. La création de nouveaux bâtiments se fait ainsi à partir d'un cadre programmatique sur lequel les architectes ont peu de prise.

La dimension « prototypale » des programmes

- 22 Si les programmeurs se retrouvent programmés à leur tour, c'est parce que l'activité de design ne se limite pas à une « programmation » d'appareils et une mise en forme de « non-choses », elle est surtout un processus qui s'opère au contact même de ces non-choses, celles-ci se présentant comme le médium actif de ce processus créatif. En effet, les appareils sont à la fois le produit de projets de conception, mais également ce par quoi ce processus est rendu possible. Vilém Flusser insiste notamment sur le fait que les « appareils » génèrent par eux-mêmes ce qu'il appelle des « mondes alternatifs ». Par « monde alternatif », il entend le développement de simulations numériques permettant de se projeter dans de nouveaux possibles. Les appareils produisent ainsi des « techno-images » qui matérialisent de nouvelles perspectives sur le monde :

[...] les ordinateurs peuvent synthétiser des mondes alternatifs qu'ils projettent sous forme d'algorithmes, de symboles de la pensée calculatrice, et qui peuvent être tout aussi concrets que le monde qui nous entoure. Dans ces mondes projectionnels, tout ce qui est mathématiquement pensable est aussi pratiquement faisable – même ce qui est "impossible" dans le monde environnant [...]³⁰.

- 23 Cette idée de « monde alternatif », loin d'être une simple métaphore, renvoie en fait explicitement au processus de design qui ne consiste pas en la réalisation d'une

intention préalable, mais qui se construit de proche en proche et expérimentalement par la médiation de formes prototypales. La maquette numérique d'un objet à venir ne doit pas être pensée comme la simple *représentation* de cet objet, car celui-ci n'existe pas encore³¹ : elle se présente plutôt comme une matrice de possibilités à tester et évaluer permettant de se projeter dans le monde potentiel où cette chose existerait. Le prototype est ce par quoi le travail de conception passe et prend forme : il ouvre un monde dans lequel des hypothèses de conception sont expérimentées, éprouvées, et potentiellement validées. Il matérialise ainsi la densité d'un projet de conception. La spécificité de la maquette numérique par rapport à la maquette analogique est qu'elle se présente comme une « techno-image » capable de produire en elle-même une infinité d'autres « techno-images » proposant autant de perspectives différentes sur une même situation. En effet, à partir d'une modélisation 3D, il est possible de générer autant de plans, de versions d'un objet et de mises en situation de celui-ci que les designers le souhaitent. Le prototype numérique est un objet *génératif* : il produit une continuité entre la conception du modèle, la génération de versions diverses et la fabrication numérique à partir de ces versions³². C'est donc la teneur même du projet de conception qui se modifie. Les pratiques de design consistent moins en un processus de résolution de problèmes qu'en une production continue de « techno-images » prototypales soutenant le geste même de conception et ouvrant sur la projection de « mondes alternatifs » plus ou moins désirables. Il faut ainsi comprendre que ce ne sont pas directement les designers et autres programmeurs qui produisent les images de ces mondes, ils sont eux-mêmes programmés par les programmes génératifs qu'ils utilisent, ou comme l'exprime Flusser : « Ce que cachent les techno-images, ce n'est pas l'intention codifiante d'une main porteuse d'un message, mais le programme codifiant d'un appareil inerte³³. »

- 24 Il faut donc prendre la mesure du geste radical que Flusser inaugure en insistant sur la prolifération des programmes qui s'infiltrent à tous les niveaux de la vie des usagers-récepteurs et des programmeurs, intégrant nos propres rapports au monde comme données de fonctionnement. Alors que le design moderne se caractérisait par un processus linéaire partant du croquis ou de la maquette initiale pensée comme matérialisation d'un problème de conception jusqu'à la mise en forme finale d'un produit présenté comme « solution », l'ère des non-choses fait basculer ce processus : elle fait apparaître chaque appareil non plus comme un produit fini, mais comme une forme prototypale ouverte agissant comme matrice de possibles préprogrammés et offerts à nos usages. C'est en ce sens qu'il faut comprendre cette formule de Vilém Flusser : « Nous ne sommes plus les sujets d'un monde objectivement donné, mais les projets de mondes alternatifs.³⁴ » Le projet n'est plus un processus de résolution de problèmes conduit par certains « programmeurs » au sein de ces « arrières-mondes » que sont les agences de design et autres bureaux d'études ; le projet ne dépend plus du designer, mais se trouve secrété par le réseau de programmes que nous utilisons : en tant qu'*auto-prototypes*, ce sont eux qui organisent la forme que peuvent prendre nos actions et nos rapports au monde. Le projet n'est plus polarisé par un futur toujours « à venir », promesse d'améliorations prochaines, il est machiné par un ensemble de programmes en constante mutation. Le projet n'est plus « conduit », mais gouverné par des forces algorithmiques que les designers peinent à contrôler. Comme le souligne Yves Citton dans son texte « La singularité flusserienne », ce sont les programmes eux-mêmes qui « *projetent, modélisent et concrétisent réellement* notre monde vécu³⁵ ».

La décomposition de la forme temporelle du projet

- 25 Le passage d'un design « moderne » centré sur les « choses » à un design des programmes centré sur les « non-choses » doit être compris comme la trouée d'un temps « historique » vers l'avènement d'un design « post-historique » selon le terme de Flusser. Le design moderne peut être qualifié d'« historique », car il se fonde sur une compréhension du temps érigé sur l'idée de progrès et la polarité de l'« à venir ». Au contraire, la post-histoire désigne une compréhension du temps où le présent n'est plus tendu vers le futur, mais où le futur se trouve aspiré par le présent. Le futur n'est plus une asymptote s'éloignant au fur et à mesure que nous progressons en sa direction, il se trouve intégré sous forme de « possibles » aux programmes qui nous gouvernent. Tout est déjà présent dans les programmes. Nous réalisons des possibles autorisés par le cadre qu'ils informent :

Dans la société post-industrielle le modèle du temps est le gouffre. Le tourbillon du présent qui aspire le futur. Le présent est la totalité du réel. En lui toutes les virtualités du futur se réalisent en se présentant. Le présent est figé. Là où je me trouve, là se trouve le présent. Le temps advient jusqu'à moi. Il coule du futur vers le présent. Le futur est l'horizon du présent. Partout où je porte mon regard, j'ai sous les yeux le futur. Dans un tel modèle il n'y a ni progrès ni avant-garde. Tout acte est un geste qui saisit le futur pour le faire présent, pour le présenter. N'importe quel acte, et dans n'importe quelle direction. [...] Si je veux expliquer le présent (qui est synonyme de réel), il faut que je l'explique par le futur (qui est synonyme de virtuel), et non pas par le passé (qui n'est qu'un aspect du présent). Ce modèle est post-historique³⁶.

- 26 Le processus de design ne doit plus se comprendre selon un schème mélioratif transformant progressivement le monde pour le rendre moins problématique et plus habitable, il implique au contraire une dynamique générative de mondes alternatifs qui cohabitent : il ne s'agit pas de remplacer certains possibles par d'autres, mais de diversifier et faire coexister des mondes possibles alternatifs.
- 27 Que devient alors le « projet » dans sa perspective existentielle selon ces nouvelles coordonnées techno-post-historiques ? Le geste de Flusser consiste à inverser l'héritage phénoménologique attaché à cette notion de « projet ». Il se réfère ainsi à Martin Heidegger lorsqu'il emploie le terme *Entwurf*³⁷ pour désigner la manière dont les sujets se projettent dans des possibles par l'intermédiaire de programmes. Rappelons que le « projet » (*Entwurf*) désigne chez Heidegger la structure existentielle du *Dasein* en tant que compréhension de son être, un être qui n'a pas de contenu fixe, mais qui se donne comme principe de mobilité existentielle :

Le projet est la constitution existentielle d'être de l'espace de jeu du pouvoir-être factice. Et en tant que jeté, le *Dasein* est jeté dans le mode d'être du projeter. Le projeter n'a rien à voir avec l'observation d'un plan conçu conformément auquel le *Dasein* aménagerait son être : au contraire, en tant que *Dasein*, il s'est à chaque fois déjà projeté et, aussi longtemps qu'il est, il est projetant. Le *Dasein* se comprend toujours déjà et toujours encore, aussi longtemps qu'il est, à partir de possibilités³⁸.

- 28 Si le projet exprime la liberté ou la non-fixité inhérente à l'être du *Dasein*, l'usage que Flusser fait de ce terme implique une certaine ironie à l'endroit d'*Être et temps*. En effet, le *Dasein* en tant que matrice de possibles ne se constitue plus uniquement à partir d'un geste de « compréhension » inhérent à sa situation : il se déploie comme des possibles par son couplage technologique à un ensemble de programmes qui évacue expressément toute forme de liberté effective. C'est donc un entremêlement entre le

Projekt et l'*Entwurf* qui se dessine, mais qui n'a plus le sens de ce que cette correspondance impliquait dans le design moderne : il ne s'agit plus d'une libération de l'*Entwurf* par l'amélioration du *Projekt*, il est question d'une mise en fonctionnement réciproque du *Projekt* et de l'*Entwurf*. C'est dans un couplage aux appareils que des possibles existentiels émergent, comme en attestent la force et l'effroi qui accompagnent la vision de Flusser qui traverse ses différents textes :

La vie est devenue trop complexe, nos expériences, nos connaissances et nos actions sont devenues trop sophistiquées pour que nous puissions nous autoprogrammer. Nous sommes obligés de nous laisser programmer³⁹.

Ce sont les appareils qui nous programment tous, y compris les programmeurs.

Nous sommes tous programmés pour fonctionner pour et par les appareils⁴⁰.

[...] la société du futur non-chosal sera sans classe, elle sera une société de programmés programmant. Telle est donc la liberté de décision que nous ouvre l'émancipation vis-à-vis du travail : le totalitarisme programmé⁴¹.

- 29 Avec l'émergence d'une post-histoire, le projet ne peut plus être pensé comme un geste créatif et ouvert vers un futur vierge en attente de nos réalisations. Le présent est déjà saturé de possibles que les programmes organisent en médiatisant nos actions. Cette situation n'est cependant pas dénuée d'espoir pour Flusser, comme nous pouvons l'évoquer pour terminer.

Conclusion : une pensée du « post-design »

- 30 La post-histoire flussérienne et le design des « non-choses » engagent une forme d'émancipation vis-à-vis du projet de puissance émanant du design moderne. Toute l'histoire du design au xx^e siècle nous a présenté cette discipline comme l'institution d'un « service » dont la mission autoproclamée serait d'« améliorer » nos cadres de vie. Cette perspective sur les pratiques de conception (design, architecture, ingénierie, urbanisme, graphisme, etc.) a assimilé le design à une phase préliminaire, préalable à la vie des choses qui nous entourent et avec lesquelles nous cohabitons. Selon un design post-historique, cette scansion du temps productif se décompose. Émerge alors ce que nous pourrions nommer un « post-design ». Il ne s'agit pas d'ajouter abstraitement un « post- » de plus à la pléthore de concepts construits sur ce préfixe (marquant souvent un désengagement vis-à-vis de l'objet étudié), mais de justifier ce terme par la distorsion temporelle spécifique qu'il fait subir à la logique du projet. Le préfixe « post- » présente toujours deux sens imbriqués, souvent en tension l'un avec l'autre : un mouvement de rejet ou de répudiation et un mouvement d'appui ou d'extension. En ce sens, parler de « post-design », ce serait parler d'un design se construisant en réaction à l'idéologie paternaliste du design moderne, tout en s'appuyant sur ce qui faisait le cœur de cette pratique, à savoir la production de mondes alternatifs. Mais plus justement, ce « post- » doit s'entendre de manière littérale dans un « post-design » qui viendrait chronologiquement *après* l'espace-temps qui lui est normativement attribué dans notre système industriel. En effet, l'organisation du système capitaliste de production a attribué au design la place d'une phase pré-productive, anticipant et planifiant la production et la consommation : en un mot, celui d'un « projet » pensé comme plan initial⁴². Le design se comprend ainsi classiquement comme une première phase spécifique de la vie des choses, comme le premier segment de la séquence *conception-production-consommation*. Cependant, en programmant des « non-choses » qui conservent une dimension prototypale dans leur adaptation continue à nos gestes et

nos décisions, le geste projectif de design ne s'arrête plus au seuil des agences spécialisées : il contamine l'ensemble des technologies numériques qui accueillent et fonctionnalisent nos gestes. Le projet se continue par-delà le geste initial des designers-programmeurs. Il se prolonge dans nos choix et nos trajectoires existentielles : le projet (technique) et le projet (existantiel) s'entrelacent au contact de ces « non-choses ». Le design ne désigne plus une phase liminaire du geste productif, il s'immisce dans tous les replis de nos usages : il faut alors parler de « post-design » pour qualifier ce design se disséminant *après* la phase officielle de design. Mais attention, ce « post-design » ne porte plus la promesse de libération du design moderne : il renvoie à la création de trajectoires existentielles qui sont uniquement rendues possibles par les codes des programmes. Cette situation désenchantée n'est cependant pas fatale pour Flusser, car elle peut permettre de retrouver fragilement la force du collectif : parmi les mondes alternatifs proposés par les programmes, il est possible collectivement d'en privilégier certains et d'en refuser d'autres. La défense, par un groupe, de certaines projections – plus émancipatrices que d'autres – peut alors conduire à leurs densifications et à leurs consolidations.

BIBLIOGRAPHIE

- Akrich Madeleine, « De la sociologie des techniques à une sociologie des usages. L'impossible intégration du magnétoscope dans les réseaux câblés de première génération », *Techniques & Culture*, n° 16, 1990, p. 83-110.
- Bollmann Stefan, « Editorisches Nachwort », dans Vilém Flusser, *Vom Subjekt zum Projekt. Menschwerdung*, Bollmann, Bensheim et Düsseldorf, 1994, p. 277-284.
- Boltanski Luc & Chiapello Ève, *Le nouvel esprit du capitalisme*, Gallimard, Paris, 1999.
- Boutinet Jean-Pierre, « La problématique du projet : faire exister l'homme à l'ère sociotechnique », dans Laboratoire ROPS (dir.), *Le projet. Un défi nécessaire face à une société sans projet*, L'Harmattan, Paris, 1992, p. 9-13.
- Boutinet Jean-Pierre, *Anthropologie du projet*, Paris, Presses universitaires de France, 1990.
- Branzi Andrea, *Nouvelles de la métropole froide : design et seconde modernité*, Éditions du Centre Georges Pompidou, Paris, 1991.
- Cache Bernard, *Terre meuble*, Éditions HYX, Orléans, 1997.
- Citton Yves, « La singularité flusserienne », *Multitudes*, n° 74, 2019, p. 167-175.
- Flusser Vilém, *Post-histoire*, T&P Work Unit, Paris, 2019.
- Flusser Vilém, « L'art et l'ordinateur », *Multitudes*, n° 74, 2019, p. 186-189.
- Flusser Vilém, « Changement de paradigme », dans *La Civilisation des médias*, Circé, Belval, 2006, p. 177-188.
- Flusser Vilém, « Arrière-plans », dans *La Civilisation des médias*, Circé, Belval, 2006, p. 211-224.

- Flusser Vilém, « La fabrique », dans *La Civilisation des médias*, Circé, Belval, 2006, p. 149-157.
- Flusser Vilém, « L'apparence numérique », dans *La Civilisation des médias*, Circé, Belval, 2006, p. 189-202.
- Flusser Vilém, *Petite philosophie du design*, Circé, Belfort, 2002.
- Flusser Vilém, « La non-chose I », dans *Choses et non-choses. Esquisses phénoménologiques*, Jacqueline Chambon, Nîmes, 1996, p. 97-103.
- Flusser Vilém, « La non-chose II », dans *Choses et non-choses. Esquisses phénoménologiques*, Jacqueline Chambon, Nîmes, 1996, p. 104-109.
- Flusser Vilém, *Vom Subjekt zum Projekt. Menschwerdung*, Bollmann, Bensheim et Düsseldorf, 1994.
- Heidegger Martin, *Être et temps*, Emmanuel Martineau (trad.), Édition numérique hors commerce, 2005.
- Norman Donald et Draper Stephen (dir.), *User Centered System Design: New Perspectives on Human-Computer Interaction*, Hillsdale, L. Erlbaum Associates, 1986.
- Rancière Jacques, *Le partage du sensible. Esthétique et politique*, Paris, La Fabrique, 2000.
- Sattler Léa, « L'ère post-BIM – Pour une obsolescence déprogrammée : une étude de cas de deux projets de Frank Gehry en France, de 2008 à 2016 III/III », *DNArchi*, en ligne : <https://dnarchi.fr/experimentations/lere-post-bim-pour-une-obsolescence-deprogramme-une-etude-de-cas-de-deux-projets-de-frank-gehry-en-france-de-2008-a-2016-iii-iii>, mars 2018.
- Vial Stéphane, « De la spécificité du projet en design : une démonstration », *Communication et organisation*, n° 46, 1^{er} décembre 2014, p. 17-32.

NOTES

1. Luc Boltanski et Ève Chiapello, *Le nouvel esprit du capitalisme*, Gallimard, Paris, 1999, p. 157-158.
2. Jean-Pierre Boutinet, « La problématique du projet : faire exister l'homme à l'ère sociotechnique », dans Laboratoire ROPS (dir.), *Le projet. Un défi nécessaire face à une société sans projet*, L'Harmattan, Paris, 1992, p. 9-10. Voir également Jean-Pierre Boutinet, *Anthropologie du projet*, Paris, Presses universitaires de France, 1990.
3. Stephan Bollmann, « Editorisches Nachwort », dans Vilém Flusser, *Vom Subjekt zum Projekt. Menschwerdung*, Bollmann, Bensheim et Düsseldorf, 1994, p. 281.
4. *Ibid.*, p. 283.
5. *Ibid.*, p. 279.
6. Si la notion de « projet » est classiquement associée à la discipline de l'architecture, le design s'est progressivement construit comme le protagoniste principal de cette pratique du projet, comme le souligne Andrea Branzi en 1991 : « [...] le véritable protagoniste de la "culture du projet" actuelle est le design et non l'architecture » (Andrea Branzi, *Nouvelles de la métropole froide : design et seconde modernité*, éditions du Centre Georges Pompidou, Paris, 1991, p. 25). De même, Jean-Pierre Boutinet souligne ce rapprochement : « [...] nous savons la parenté étroite entre le *design* et le projet, le premier n'étant finalement qu'une façon de verbaliser le second en insistant sur ce qui constitue d'une part son unicité de création, d'autre part ses composants de conception signifiante et de matérialisation efficace » (Jean-Pierre Boutinet, « La problématique du projet : faire exister l'homme à l'ère sociotechnique », *op. cit.*, p. 12). Voir également Stéphane Vial, « De la spécificité du projet en design : une démonstration », *Communication et organisation*, n° 46, 1^{er} décembre 2014, p. 17-32.

7. Vilém Flusser, « Changement de paradigme », dans *La civilisation des médias*, Belval, Circé, 2006, p. 179.
8. *Ibid.*, p. 184.
9. Vilém Flusser, *Petite philosophie du design*, Belval, Circé, 2002, p. 33.
10. Vilém Flusser, « Changement de paradigme », *op. cit.*, p. 177.
11. Vilém Flusser, « Arrière-plans », dans *La Civilisation des médias*, Belval, Circé, 2006, p. 214.
12. « WDO | About | Definition of Industrial Design », en ligne : <https://wdo.org/about/definition> (consulté le 9 décembre 2022), traduit par nos soins.
13. Vilém Flusser, *Petite philosophie du design*, *op. cit.*, p. 33.
14. *Ibid.*, p. 8.
15. *Ibid.*, p. 34.
16. *Ibid.*
17. La notion de « non-chose » est rendue en allemand par le terme *Undinge* qui marque à la fois l'opposition avec *Dinge*, mais qui désigne de manière plus générale quelque chose d'absurde, Flusser jouant sur l'ambivalence de ce terme.
18. Vilém Flusser, « La non-chose I », dans *Choses et non-choses. Esquisses phénoménologiques*, Jacqueline Chambon, Nîmes, 1996, p. 98-99.
19. Vilém Flusser, « La non-chose II », dans *Choses et non-choses. Esquisses phénoménologiques*, Jacqueline Chambon, Nîmes, 1996, p. 105.
20. *Ibid.*
21. Vilém Flusser, *Post-histoire*, T&P Work Unit, Paris, 2019, p. 84.
22. En ce sens, il ne faut pas trop durcir l'opposition entre « chose » et « non-chose » chez Flusser, car l'avènement des appareils produit moins une rupture avec les technologies mécaniques qu'une compréhension nouvelle de leur mode d'existence. En effet, Flusser souligne le fait que l'on peut appréhender en termes de « programme » n'importe quel artefact, qu'il soit digital ou pas. La « chose » n'est alors plus pensée comme un « problème », mais comme une inscription de possibilités d'action. Dans son texte « La non-chose II », il prend ainsi l'exemple du « programme du revolver » dont la structure peut être décrite comme un « choix de possibilités prescrites » (Vilém Flusser, « La non-chose II », *op. cit.*, p. 107) : le revolver cristallise par sa structure matérielle un cadre pour l'action, prescrivant certains gestes et certaines attitudes. Flusser retrouve là l'analyse des objets en termes de « scripts » proposée par Madeleine Akrich à la fin des années 1980 : « Il est possible de décrire un objet technique comme un scénario, un script, définissant un espace, des rôles, et des règles d'interaction entre les différents acteurs (humains et non-humains) qui viendront incarner ces rôles » (Madeleine Akrich, « De la sociologie des techniques à une sociologie des usages. L'impossible intégration du magnétoscope dans les réseaux câblés de première génération », *Techniques & Culture*, n° 16, 1990, p. 86). La notion de « programme » s'étend donc à toute forme d'interaction technique. Elle prend cependant une forme spécifique avec les technologies numériques qui incarnent des programmes en perpétuelle modulation par intégration des données d'interaction avec les usagers.
23. Vilém Flusser, *Petite philosophie du design*, *op. cit.*, p. 61-62.
24. Vilém Flusser, « La fabrique », dans *La Civilisation des médias*, Belval, Circé, 2006, p. 152.
25. Voir notamment : Donald Arthur Norman et Stephen Draper (dir.), *User Centered System Design: New Perspectives on Human-Computer Interaction*, Hillsdale, L. Erlbaum Associates, 1986. Cet ouvrage, publié par Donald Norman et Stephen Draper concernant le design des interfaces homme-machine, popularise cette idée de « design centré sur l'humain » au point d'en faire un énoncé hégémonique au sein des *Design Studies* par la suite.
26. Rappelons que l'ouvrage *Pour une philosophie de la photographie* (1996) a été publié au Brésil sous le titre *Filosofia da caixa preta (Philosophie de la boîte noire)*.
27. Nous étendons ici la notion de « partage du sensible » de Jacques Rancière à la technique pensée comme commun. Voir Jacques Rancière, *Le partage du sensible. Esthétique et politique*, Paris,

La Fabrique, 2000, p. 12 : « J'appelle partage du sensible ce système d'évidences sensibles qui donne à voir en même temps l'existence d'un commun et les découpages qui y définissent les places et les parts respectives. »

28. Vilém Flusser, « La non-chose II », *op. cit.*, p. 108.

29. Léa Sattler, « L'ère post-BIM – Pour une obsolescence déprogrammée : une étude de cas de deux projets de Frank Gehry en France, de 2008 à 2016 III/III », sur *DNArchi*, en ligne : <https://dnarchi.fr/experimentations/lere-post-bim-pour-une-obsolescence-deprogramme-une-etude-de-cas-de-deux-projets-de-frank-gehry-en-france-de-2008-a-2016-iii-iii> (consulté le 2 mai 2022), mars 2018.

30. Vilém Flusser, « L'apparence numérique », dans *La civilisation des médias*, Belval, Circé, 2006, p. 198.

31. Nous avons notamment développé cette idée dans l'ouvrage *La zone obscure. Vers une pensée mineure du design* publié en 2022 aux éditions It: éditions.

32. Bernard Cache a finement théorisé cette dimension générative du processus numérique de conception dans sa recherche sur une production industrielle de formes non standard. Voir notamment Bernard Cache, *Terre meuble*, Éditions HYX, Orléans, 1997, p. 67.

33. Vilém Flusser, *Post-histoire*, *op. cit.*, p. 107.

34. Vilém Flusser, « L'apparence numérique », *op. cit.*, p. 200.

35. Yves Citton, « La singularité flusserienne », *Multitudes*, n° 74, 2019, p. 174.

36. Vilém Flusser, *Post-histoire*, *op. cit.*, p. 143.

37. Vilém Flusser, *Vom Subjekt zum Projekt. Menschwerdung*, Bollmann, Bensheim et Düsseldorf, 1994, p. 25.

38. Martin Heidegger, *Être et temps*, §31, Emmanuel Martineau (trad.), Édition numérique hors commerce, 2005.

39. Vilém Flusser, « L'art et l'ordinateur », *Multitudes*, n° 74, 2019, p. 187.

40. Vilém Flusser, *Post-histoire*, *op. cit.*, p. 62.

41. Vilém Flusser, « La non-chose II », *op. cit.*, p. 108.

42. Il s'agit là d'une des conséquences de l'organisation tayloriste de la production industrielle, comme le rappelle notamment Georges Friedmann : « Cette séparation de la théorie et de la pratique, de la direction et de l'exécution, est un des thèmes les plus constants du taylorisme, un de ceux qui, débordant le système et son pays d'origine, ont le plus marqué les diverses tentatives de rationalisation des entreprises en Occident » (Georges Friedmann, *La crise du progrès : esquisse d'histoire des idées (1895-1935)*, Paris, Gallimard, 1936, p. 71).

RÉSUMÉS

La notion de « projet » se présente aujourd'hui comme le régime spécifique de l'activité de création et comme la forme temporelle de la production de l'innovation. Vilém Flusser, dans sa pensée du design des « choses » (mécaniques) comme des « non-choses » (digitales), propose une lecture originale de l'histoire et de l'épistémologie des pratiques de conception. Cette lecture passe justement par cette notion de « projet » qui agit comme un attracteur emportant dans une même dynamique deux perspectives distinctes : celle du « projet existentiel » pensé comme réalisation et transformation individuelles et sociales, et celle du « projet technologique » pensé comme processus d'innovation. L'articulation de sa philosophie du design et de sa réflexion sur la

post-histoire autour de cette notion de « projet » engage ainsi une critique de la pensée « moderne » du développement technique : le design n'agit plus comme un processus de « résolution de problèmes » censé améliorer nos conditions de vie, mais comme la programmation de « mondes alternatifs » dans lesquels se moulent nos actions. De cette évolution de la compréhension du design découle une décomposition de la forme temporelle qu'incarne la notion de « projet ».

The notion of “project” is presented today as the specific regime of creative activity and as the temporal form of innovation. With a philosophy of design concerning “things” (mechanical) and “non-things” (digital), Vilém Flusser proposes an original reading of the history and epistemology of design practices. This reading goes precisely through this notion of “project” which acts as an attractor carrying in the same dynamic two distinct perspectives: the “existential project” thought as individual and social realization and transformation, and the “technological project” thought as process of innovation. The articulation of his philosophy of design and his reflection about post-history through this notion of “project” engages a critique of the “modern” thinking of technological development: design no longer acts as a process of “problem solving” improving our living conditions, but as the programming of “alternative worlds” in which our actions are molded. From this evolution of the understanding of design comes a decomposition of the temporal form embodied by the notion of “project”.

INDEX

Keywords : project, design, program, thing, non-thing, device

Mots-clés : projet, design, programme, chose, non-chose, appareil

AUTEUR

VINCENT BEAUBOIS

Maître de conférences, université Paris Nanterre, Laboratoire IRePh, Philosophie ;
vbeaubois@parisnanterre.fr