



HAL
open science

Présentation de Thèse : La zone obscure du design

Vincent Beaubois

► **To cite this version:**

Vincent Beaubois. Présentation de Thèse : La zone obscure du design. Transpatialités : de la modulation chez Simondon à la zone chez Guattari, Vincent Beaubois; Jeanne Etelain; Anaïs Nony; Anne Sauvagnargues, May 2020, Paris Nanterre, France. hal-04388464

HAL Id: hal-04388464

<https://hal.science/hal-04388464>

Submitted on 11 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.

Beaubois Vincent, « Présentation de Thèse : *La zone obscure du design* », colloque *Transpatialités : de la modulation chez Simondon à la zone chez Guattari* [15/05/2020, en ligne] organisé par Vincent Beaubois, Jeanne Etelain, Anaïs Nony et Anne Sauvagnargues, Université Paris Nanterre.

Je vais profiter de ces vingt minutes pour vous présenter la thèse que j'ai soutenue il y a un an et demi. L'enjeu de ce travail doctoral, c'était d'interroger le champ contemporain des pratiques de design à partir de certains motifs de la philosophie de Gilbert Simondon. Une partie de ce travail va faire l'objet d'une publication (*La zone obscure. Vers une pensée mineure du design*, It : éditions)

Évidemment, l'idée n'était pas d'« appliquer » de manière dogmatique des concepts philosophiques à la pratique du design pour tenter d'« expliquer » celle-ci (le design n'a pas besoin de la philosophie pour faire sens), il s'agissait plutôt de partir du sens impliqué dans les pratiques, dans les opérations techniques de modélisation, dans les gestes des concepteurs et des conceptrices qui accompagnent ces opérations pour informer le design par la philosophie et réciproquement.

Cette attention aux pratiques de conception me vient de ma première formation parce qu'avant de faire des études et de la recherche en philosophie, j'ai travaillé pendant trois ans comme ingénieur spécialisé en design industriel, notamment dans le champ du design automobile. Et, je me suis tourné vers ce sujet de thèse en philosophie pour justement tenter d'approfondir et de comprendre ce qui se jouait dans ma pratique technique. Je l'ai mentionné rapidement, mais je préfère y insister : ce que j'entends par « design » ici, ce n'est pas du tout l'idée d'une « esthétisation de la technique » (ça, c'est la manière un peu fin XIX^e de penser le design en tant que pratique indexée aux arts appliqués) ; le champ du design désigne, aujourd'hui, l'ensemble des pratiques de modélisation, de prototypage, d'attention aux usages permettant de mettre en forme dans toutes leurs dimensions les processus technologiques d'innovation.

Pour entrer plus directement dans la problématique qui a animé ce travail de recherche, je voudrais commencer par vous proposer une petite expérience de pensée. Prenons un objet au hasard dans notre entourage : par exemple, j'ai là à côté de moi une enceinte sans fil. Comment cet objet est-il venu à être ? Comment a-t-il été porté à l'existence ? Avant de se retrouver là, à côté de moi, cet objet a émergé au sein d'un lieu original — une agence de design ou un bureau d'études — au sein duquel il a été

dessiné, testé, versionné, expérimenté et anticipé avant de se retrouver là, auprès de moi. Imaginons maintenant qu'on se trouve devant le prototype de cet objet qui a été construit au moment de la conception de cet objet, un prototype qui annonce la production en série de cet objet. Et imaginons que ce prototype soit en tout point identique à l'objet de série qui va suivre et, poussons l'expérience de pensée plus loin : imaginons qu'on puisse placer ces deux objets (le prototype et l'objet de série) l'un à côté de l'autre avec cette idée qu'ils seraient parfaitement indiscernables du point de vue de la perception.

Ce qu'on pourrait remarquer, c'est que malgré leur indiscernabilité, ces deux objets tiennent des places et des rôles complètement différents dans notre culture matérielle industrielle largement informée par le design.

Parce que, d'un côté, l'objet de série est appréhendé comme un *objet-designé*, c'est-à-dire comme un objet littéralement *produit* par le design, alors que, de l'autre, le prototype est appréhendé comme un *objet-designant*. Par *objet-designant*, je veux dire que le prototype est le matériau actif par lequel l'équipe de designers et d'ingénieurs ont pu concevoir cette enceinte. Le prototype est *designant* parce qu'il est le médium par lequel une conceptrice ou un concepteur va éprouver ses hypothèses de conception et son problème de conception : c'est le support de sa pratique et non simplement le produit de celle-ci.

Pour le dire de manière plus condensée : l'*objet-designé* est appréhendé comme une forme achevée et prête à l'usage, alors que l'*objet-designant* se manifeste plutôt comme un instantané dans un processus ouvert de conception qui, potentiellement, pourrait continuer à cheminer pour mener à d'autres configurations que celle-ci.

C'est de cette tension entre le *designé* et le *designant* que je suis parti. En gros, je me posais la question : comment une même culture matérielle pouvait-elle produire deux rapports aux objets si différents ? Comment un même objet pouvait-il être à la fois synonyme de « fermeture » (c'est-à-dire un objet dont le seul devenir finalement est de devenir un déchet par sa mise en obsolescence) et en même temps l'indice d'une « ouverture » qui engage le geste même d'invention ?

Alors évidemment, une réponse triviale qu'on pourrait faire à ces questions, c'est de dire que cette différence entre le « designé » et le « designant » peut s'expliquer simplement par le fait que ces deux objets n'ont pas été produits pour *une même finalité d'usage* : l'un est destiné au *designer*, alors que l'autre est destiné à *l'usager*. Mais, en fait, ce partage des rôles et des finalités entre « concepteur » et « usager » n'explique rien, parce qu'il est lui-même un *produit* de cette disjonction

au sein de notre culture matérielle industrielle. Et c'est, au contraire, ce dont il s'agit de rendre raison. La question devient donc : comment l'instauration du design a-t-elle initié un certain *partage* de la culture matérielle industrielle (entre designant et designé), mais aussi un certain *partage* de l'expérience que l'on peut en faire (entre designer et usager).

J'ai ainsi montré comment cette compréhension dominante du design, clivée entre des projets de design se plaçant dans des espaces et des temporalités spécifiques de la production industrielle et des moments d'usage ou de jouissance des objets conçus présentant d'autres espaces-temps, instituait une « zone obscure » dans le sens que Gilbert Simondon donne à ce terme dans sa thèse *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information*. Simondon crée ce concept de « zone obscure » dans sa critique de l'hylémorphisme. L'hylémorphisme, je le rappelle, correspond à une doctrine, d'origine aristotélicienne qui entend rendre compte du principe de formation d'une entité, simplement comme l'union d'une matière et d'une idée. Par exemple, si je dis que ma tasse n'est que la réalisation dans une matière passive d'une idée que possède l'artisan japonais qui l'a produite, alors j'opère de manière hylémorphique. Je n'éclaire jamais le processus dynamique concret, matériel de prise de forme par lequel un tas d'argile ou de grès va devenir cet objet en terre cuite. En ce sens, pour Simondon, le schème hylémorphique est totalement impuissant à rendre compte de la genèse véritable d'un individu, qu'il soit physique, vivant ou technique.

C'est en ce sens que j'ai parlé de « zone obscure du design » pour qualifier les pensées du design qui s'articulent sur les notions de « projet » et d'« usagers » (qui sont les deux grands mantras contemporains de la recherche en design), tout en laissant dans l'obscurité la prise de forme des problèmes de conception et l'importance des objets-designants dans cette prise de forme.

Cette thèse a donc pris le parti de décrire et de comprendre l'opération de design, non pas depuis le point de vue du designer ou de l'utilisateur (qui sont finalement les deux termes extrêmes de ce processus), mais en prenant la perspective de ce que j'ai appelé « l'objet-en-conception », c'est-à-dire l'objet qui est en train d'être conçu, dont le mode d'existence est encore *problématique*.

Cette idée de se concentrer sur le processus matériel à l'œuvre plutôt que sur le résultat, ou encore sur le design *en train de se faire* plutôt que sur le travail achevé, est un principe méthodologique que j'hérite de la pensée simondonienne, ce qui explique la place importante de cet auteur dans ce travail.

Pour vous expliquer rapidement le déroulé de la thèse, je vais simplement exposer l'enjeu de chacune des trois parties qui composait ce travail.

La PREMIÈRE PARTIE présente un enjeu à la fois historique et méthodologique. Elle est historique, parce qu'elle cherche à rendre compte de la singularité du moment des années 1950-60 dans l'histoire du design européen (c'est-à-dire au moment où Simondon écrit les ouvrages centraux de son œuvre philosophique). C'est un moment important dans l'histoire du design parce que cela correspond à un moment où le design s'autonomise par rapport à l'architecture et aux arts appliqués pour se constituer en discipline à part entière notamment par un mouvement important d'institutionnalisation (le design se dote de syndicats, d'école, d'organe de promotion spécifiques). Et c'est un moment où le design va initier une recherche sur son propre processus en se posant la question « qu'est-ce que ça veut dire "concevoir" ? C'est quoi un processus de conception ? » (c'est notamment une période où l'on s'intéresse beaucoup aux « méthodes » de conception, notamment dans le monde anglo-saxon).

Cette mise en perspective historique ne servait pas à faire « joli », puisqu'elle servait avant tout un enjeu méthodologique : l'enjeu était de confronter la pensée de Simondon à cette actualité pour montrer dans un premier temps, de manière critique, que Simondon avait complètement raté l'enjeu du design qui était pourtant bien présent à son époque. L'idée de cette première partie était donc de montrer qu'il n'y a pas d'évidence immédiate à confronter Simondon à la question du design, où du moins qu'on ne peut pas faire comme s'il existait une pensée sous-jacente du design dans les textes mêmes de Simondon. Ou alors, s'il existe bien une pensée explicite du design dans ses textes, elle s'avère totalement caduque et désuète pour penser les enjeux du design contemporain. Tout simplement parce que Simondon reste prisonnier de certains poncifs fonctionnalistes où il oppose le « technique » et l'« esthétique », comprenant uniquement le design comme une opération cosmétique consistant à dissimuler la « vérité » technique des objets.

Ainsi, cette première partie cherche à dire que si l'on veut penser le design avec Simondon, ce n'est pas en lisant doctement ses textes que l'on y parviendra. Toutefois, l'idée n'est pas d'invalider l'hypothèse de ce travail qui consiste à faire converger les questions de design avec la pensée de simondonienne, mais, au contraire, *de définir les conditions de fertilité de cette rencontre*. Et les conditions de cette rencontre ont été d'être avant fidèle à la méthodologie simondonienne plutôt qu'à sa lettre,

c'est-à-dire à prendre la perspective du mode d'existence des objets, à être attentif à l'évolution des schèmes et aux processus d'invention, en resituant et en rematérialisant tous ces motifs à l'intérieur de pratiques sociales concrètes que sont les pratiques de design.

J'en viens à ma DEUXIÈME PARTIE qui proposait une cartographie des axes de la recherche contemporaine en design. L'enjeu était ici de montrer que l'épistémologie du design s'était transformée à partir des années 1980. En ce sens, certains chercheurs en design parlent d'une « éclipse de l'objet » dans le champ du design à partir des années 1980, dans le sens où les discours légitimant la pratique de cette discipline ne se font plus au nom d'une mise en forme « matérielle » de notre cadre de vie, mais vont plutôt investir de nouvelles thématiques comme celle des « besoins des usages » ou de « l'expérience utilisateur ». On assiste à une sorte de dématérialisation dans la justification de ce que fait design : selon cette logique, le design ne produit pas des *objets matériels*, il produit des *usages* ou des *expériences*. J'ai montré que cette défection envers la matérialité des choses pouvait prendre trois formes différentes dans le champ de la recherche en design actuelle : 1/ Tout d'abord, dans ce que l'on appelle le *Design Thinking*, qui s'intéresse aux modes de cognition impliqués dans l'acte de conception et le type de rationalité qui lui est associée (c'est notamment l'idée de la démarche de résolution de problème et des méthodes qui vont avec). 2/ Ensuite, dans le champ anglo-saxon, surtout états-unien, il y a ce qu'on appelle le *Human-centered-design*, « design centré sur l'humain », qui s'intéresse à l'expérience d'interaction avec un objet technique dans ses dimensions signifiantes et affectives. 3/ Enfin, je me suis intéressé au mouvement de design critique ou de design spéculatif qui émerge dans les années 2000 et qui s'intéresse au potentiel narratif du design.

Ce nouvel agenda de la recherche en design, qui s'initie donc au tournant des années 1980, se caractérise, comme je l'ai dit, par une certaine désaffectation des objets dans leur matérialité technique et opératoire. C'est quelque chose d'assez étonnant, parce qu'on peut observer dans le champ des sciences humaines et sociales, exactement à la même époque, un chemin parfaitement inverse : à la fin des années 1980, on va parler en sociologie ou en anthropologie de « tournant matériel » (*material turn*) de la pensée pour rendre compte d'une nouvelle attention à l'égard des choses matérielles et aux opérations que les objets contractent pour rendre compte des phénomènes culturels et sociaux.

À partir de ce constat, j'ai voulu insister sur cette structure en forme de chiasme qui se dessine dans la relation entre *Design Studies* et SHS : d'un côté, l'épistémologie du design en vient à déconsidérer le motif de la matérialité des choses, au moment même où les sciences humaines s'y intéressent sans jamais aborder les questions de design proprement dites. C'est donc un *double amoindrissement* qui se produit à la fois du côté de la pensée du design, mais aussi des sciences humaines : parce que, d'une part, la pensée dominante du design se défait d'une pensée forte de l'écologie de la matérialité alors que le design est au centre des problèmes posés par une telle écologie ; ensuite parce que la majorité des sciences humaines, quand elles s'intéressent aux cultures matérielles, ne prend en compte qu'un champ d'objets *déjà constitués* (donc d'*objets-designés*), sans jamais s'intéresser aux processus et aux questions de conception qui ont donné forme à ces objets.

Je terminais ensuite cette partie en montrant comment la pensée originale de l'objet technique chez Simondon pouvait permettre de mettre en communication ces deux points : à savoir penser le design à partir d'une matérialité opératoire en perpétuelle évolution. Et c'est là que j'insistais sur la force de certains concepts simondoniens (comme le concept de « schèmes » ou celui d'« objet de réseau ») pour penser la mise en œuvre matérielle du processus de design à partir d'une attention aux *objets-designants* que sont les croquis, les maquettes, les schémas et autres prototypes.

Je termine avec ma TROISIÈME ET DERNIÈRE PARTIE qui avait un double enjeu : à la fois parvenir à décrire le mode d'existence des prototypes, et, à partir de là, se demander ce qu'il se passerait si l'*objet-designant* devenait le nouvel étalon pour penser notre culture matérielle (et non plus l'*objet-designé*).

En ce sens, j'ai insisté sur le fait que les designers, dans le temps de la conception, ne produisaient pas un objet, mais un ensemble d'éléments matériels par lesquels cet objet allait devenir concevable et imaginable. Par exemple, une équipe de designers automobile ne produit pas de « voiture » au sens littéral : elle produit des maquettes numériques, des plans, des textures, des procédures, des infographies par lesquelles un véhicule va devenir *concevable*. Donc l'ensemble de ces diagrammes (j'ai travaillé sur le concept de diagramme chez Peirce et chez Châtelet pour tenter de décrire ces objets) a pour but de modéliser ce que j'ai appelé tout à l'heure « l'objet-en-conception », c'est-à-dire ce sur quoi travaillent les designers dans le temps de leur pratique et qui n'est pas encore défini puisque tout leur travail consiste justement à définir une telle structure

(qu'elle soit graphique, électronique, architecturale ou autre). J'ai insisté sur le fait que le rapport entre ces diagrammes et l'objet-en-conception n'est pas de « représentation » : littéralement, il n'y a rien à *représenter* dans un schéma ou une maquette, dans le sens où l'objet-en-conception n'existe pas tangiblement comme tel. Ce rapport est plutôt de l'ordre du « problématique » : l'objet-en-conception (l'objet en train d'être conçu) ne présente pas d'unité actuelle circonscrite, mais il existe sous la forme d'un *problème de conception* qui prend chair dans le dispositif diagrammatique produit.

En ce sens, ce que produisent les designers est de l'ordre d'un « milieu de conception », c'est-à-dire un ensemble d'*objets-designants* conduisant l'objet-en-conception dans une transformation continue tout au long du processus de design.

L'enjeu ultime de cette partie était alors de montrer que, finalement, tous les objets matériels qui peuplent notre monde peuvent retrouver une charge « prototypale » dès lors qu'ils se retrouvent couplés à un nouveau « milieu de conception ». J'ai analysé, en ce sens, un ensemble de cas pour étayer cette thèse afin de montrer que l'acte de design ne se situait pas simplement *avant l'usage des objets* (au sein des bureaux d'étude), mais qu'il pouvait également se déployer *dans le contact même* avec les objets produits. L'enjeu était de dessiner le motif d'un design « après le design ». Voir que certaines pratiques, certains modes de relations aux objets rejouaient la question même du design à l'échelle des objets déjà produits, où ces objets n'étaient plus appréhendés comme simple « objet-designé », mais pouvaient retrouver une charge d'« objets-designant ». Je me suis, par exemple, intéressé aux pratiques d'inventions vernaculaires à Cuba dans les années 1990 à partir du travail du designer Ernesto Oaza. Je me suis également intéressé à la pratique du tuning automobile, au statut des avions-prototypes dans le champ de l'aéronautique ou encore au maquettage numérique qu'on appelle le BIM en architecture (*Building Information Modeling*), pour faire sortir le geste de design de ses lieux spécialisés et montrer comment il pouvait venir contaminer les objets qui cohabitent présentement avec nous pour leur redonner une charge d'actualité.