



# **Ustensilaire-simulacre-phantasme : la question de l'objet industriel**

Thibaut Vaillancourt

## **► To cite this version:**

Thibaut Vaillancourt. Ustensilaire-simulacre-phantasme : la question de l'objet industriel. Vers une généalogie de la notion de design - Pour une lecture critique de l'idée de fonction, Alain Milon; Armand Behar, Mar 2022, Paris, France. <hal-04651099>

**HAL Id: hal-04651099**

**<https://hal.science/hal-04651099v1>**

Submitted on 30 Jul 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.



HAL Authorization

# Ustensilaire-simulacre-phantasme : la question de l'objet industriel

Dr. Thibaut Vaillancourt  
thibaut.vaillancourt@gmail.com

## *Du design – en théorie*

Il semble opportun de considérer que la plasticité de la notion de design s'accroît à mesure que ses implications se multiplient. Du point de vue de ce qui est produit par les catégories usuellement subsumées sous le terme design, ce caractère protéiforme peut autant être perçu dans la variété des réalisations et des pratiques dudit design, que dans ses ressaisies théoriques. Qu'il s'agisse des sciences et des théories du design représentées par d'importantes revues (*Sciences du design*, PUF ; *Design Issues*, MIT Press), ou plus largement des écrits canoniques de Adolph Loos, Gui Bonsiepe, Thomas Maldonado ou encore de Victor Papanek, le domaine connaît une réflexivité constante. Dans cette perspective, nous ne pouvons pas limiter le design à la production d'objets malgré des mutations récentes dans la théorisation de ces derniers, et l'émergence de nouveaux champs tels que l'ontologie orientée objet (*object-oriented ontology*) ou la théorie de l'acteur-réseau (*actor-network theory*). Sans ajouter à cette liste le label «design d'expérience» qui se concentre, dans la même orientation néolibérale que mobilise la *gamification*, sur «l'expérience utilisateur» d'un produit, nous pouvons remarquer les implications transversales du design. À ce titre, il est pertinent d'élargir la notion pour y déployer ce que propose par exemple Arturo Escobar : le design ne produit pas seulement des objets et des espaces – et des «expériences» – mais également des habitudes, et en dernière instance des modes de vie (*ways of life*)<sup>1</sup>. C'est sous ce prisme que nous souhaitons introduire un interlocuteur qui, s'il n'appartient pas de droit à la théorie du design, propose de fait une théorie de la production conjointe d'objets et de subjectivité en régime industriel. La théorie de Klossowski mobilisant différentes dimensions des liens entre économie, affects, et subjectivation, il va sans dire qu'elle interagira prioritairement avec les aspects les plus transversaux de ce qui pourrait être nommé la pensée du design.

---

1 *Design for the Pluriverse*, Durham & London, Duke University Press, 2018

C'est également une terminologie qui est en jeu dans ce propos, et qui permet d'aborder la production d'objets en tant que simulacres producteurs de subjectivité par l'entremise des dispositifs dans lesquels ils prennent place. Pour ce faire, il est nécessaire de considérer les travaux de Klossowski dans une perspective plus large, qui regarde autant les théories des objets à la fin des années 1960 (Baudrillard, Moles), que la question des dispositifs comme vecteurs de subjectivation (Foucault, Agamben)<sup>2</sup>. Notre interrogation principale concernera, à travers ces connexions et rapprochements, la possibilité d'esquisser une théorie du design à partir des propositions conceptuelles de Klossowski. Ni subjectiviste ni objectiviste, l'approche de Klossowski met l'accent sur des dimensions processuelles à l'œuvre dans la production et la consommation de simulacres. Celles-ci permettent de décrire de manière dynamique les relations instaurées entre différentes instances dotées d'une agentivité variable, sans réduire le caractère processuel du dispositif à une supposée fixité des entités mises en jeu. La subjectivation mobilise dans ce cas autant ledit «objet» que ladite «relation», où l'enjeu est bien davantage celui d'un individu métastable en continuel devenir. Raison pour laquelle, l'usage de termes tels que «sujet» ou «objet» ne s'apparente à aucun essentialisme linguistique qui «ontologiserait» la chose par le mot, mais relève plutôt d'une commodité catégorielle pour désigner ce qu'on désarticule, plutôt que d'en esquiver la mention.

Une autre question terminologique nous intéresse, qui lie le terme *design* à un ensemble de notions qui ne sont pas étrangères au lexique klossowskien. Ainsi Vilém Flusser propose, dans sa *Petite philosophie du design*<sup>3</sup>, une sommaire approche étymologique du design qui lui permet de faire jouer différentes relations sémantiques. En premier lieu, le design est rattaché à une double signification typiquement anglophone qui en fait autant un substantif qu'un adjectif. En tant que substantif, après le sens de «projet, plan, dessein, intention» intervient rapidement celui de «conspiration, [...] structure fondamentale», et d'autres significations «liées aux idées de "ruse" et de "perfidie"» (p. 7). En tant que verbe, *to design* serait à rapprocher sémantiquement, selon Flusser, de différentes formes, latines (*signum*, *ars*), grecques (*mêchos*, *technê*) et germaniques (*Zeichen*, *Macht*, *mögen*) (p. 7-9). Cette dérive sémantique semble répondre à deux intentions principales, d'une part souligner les liens posés par le design entre art et technique – sous le prisme d'une production d'artifices et de mécanismes de tromperie –, et d'autre part amorcer les bribes d'une explication plus large de l'importance du design aujourd'hui, esquisant une conception du design comme «destin»

2 Baudrillard, *Le système des objets*, Paris, Gallimard, 1968 ; Moles, *Théorie des objets*, Paris, Editions Universitaires, 1972 ; Foucault, *Sécurité, territoire, population. Cours au Collège de France. 1977-1978*, Paris, Seuil, Gallimard, 2004 ; *Dits et écrits*, tome II, Paris, Gallimard, 1994 ; Agamben, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?* (2006), M. Rueff (trad.), Paris, Rivages, 2014.

3 Vilém Flusser, *Petite philosophie du design* (1993), C. Maillard (trad.), Circé, 2002.

et comme «théologie» (p. 22). En tant que conjonction particulièrement étroite de l'art et de la technique, le design y est donc présenté comme une «attitude existentielle face au monde» (p. 9), adaptée au paradigme informatique et aux dynamiques de subjectivation qui s'y produisent. Or les questions de subjectivation, de production et de consommation de simulacres et de signes entre art et technique – identités que Flusser qualifie de «location de masques» dans une société «post-industrielle» (p. 105), sont précisément des interrogations qu'il partage avec notre lecture de Klossowski.

### *Économie générale entre simulacres et production*

Souvent ramenée à ses dimensions littéraire, picturale et traductologique, l'œuvre de Klossowski comporte pourtant des enjeux théoriques considérables qui regardent notre actualité. Ceux-ci s'articulent principalement au sein de deux textes : *Nietzsche et le cercle vicieux* (Mercure de France, 1969), et *La monnaie vivante* (Losfeld, 1970). Dans *La monnaie vivante*, que Foucault qualifiera – dans une lettre devenue préface à la réédition de 1994 – de «plus haut livre de notre époque», Klossowski propose une économie générale, dans laquelle s'insèrent une théorie de la communication liée à une théorie de la production et consommation d'objets. Ce dernier aspect est celui qui concerne de plus près la question du design. La première et plus évidente raison consiste dans la fusion conceptuelle qu'opère Klossowski entre les objets d'art et les objets dits utiles. Qualifiant ces deux types d'objets de «simulacres», leur distinction ne repose que sur la différence entre leurs aires d'utilité. Soit d'une part les simulacres de l'art voués à une consommation affective, et dès lors utiles dans le circuit de notre économie affective, et d'autre part les simulacres appelés «ustensilaires» par l'auteur, qui en tant qu'ustensiles servent à la subsistance matérielle, soit à la reproduction stricte des «exemplaires» humains. Basés sur la simulation d'une urgence à survivre, elle-même reposant sur l'invention de besoins par ledit «phénomène industriel», la catégorie de l'ustensilaire désigne des «simulacres de non-simulation», ceux qui doivent feindre une utilité vitale pour que leur consommation ne soit pas ajournée. Si cette fusion des sphères artistique et ustensilaire, sous le prisme du simulacre, peut intéresser le design dans une réflexivité possible quant à ses schèmes normatifs, il nous faut néanmoins revenir sur certains aspects contextuels et conceptuels de la proposition klossowskienne.

L'enjeu est également de situer certains des aspects théoriques développés par Klossowski au sein de différents contextes. En premier lieu, *La monnaie vivante* peut légitimement s'apparenter à une sorte de *Aufhebung* – soit un dépassement, une abolition ou une relève – de l'ambiance freudo-mar-

xiste présente dans le paysage intellectuel des années 1960 en France<sup>4</sup>. Cette dimension est notamment identifiable dans la connexion opérée par Klossowski des catégories de production et de désir, ce que remarqueront Deleuze et Guattari<sup>5</sup>. De ce point de vue, l'appareil industriel, comme toute autre institution scientifique, métaphysique ou morale selon Klossowski, est l'émanation de notre appareil pulsionnel. Un premier renversement moral est opéré dès l'incipit de *La monnaie vivante*, lorsque Klossowski remet en question la supposée corruption de l'humain par l'industrie dont un certain humanisme technophobe est porteur. Ce renversement a lieu dans la perspective d'une ontologie du simulacre qui, prenant pour paradigme des conjonctions pulsionnelles et affectives individuelles et collectives, compare les mécanismes de l'industrie capitaliste à une économie des affects qui lui donne forme et sur laquelle elle agit en retour. Un des enjeux de l'économie générale proposée par Klossowski est donc de poser une analogie permettant de lire de manière liée et transversale le fonctionnement de nos appareils physiologiques et celui des ses produits, dans ce cas celui du «phénomène industriel» comme économie et comme système de production. Il s'agit d'analyser les interactions de deux circuits économiques – celui des affects et celui de l'industrie – sur la base de leur fonctionnement commun<sup>6</sup>. Néanmoins, avant de développer ces aspects, il nous faut faire un détour par un contexte plus large.

Une deuxième dimension de ce champ est celle qui concerne différentes théories des objets et de la communication dans un paysage intellectuel en transformation après l'arrivée, depuis les USA, d'un élan transdisciplinaire. Ce contexte plus large est celui de la constitution des théories de la communication et de l'information, agrégées autour de ce qui fut appelé la cybernétique. Ce «moment cybernétique» tel que le nomme Mathieu Triclot, se cristallise autour de deux figures centrales avec deux publications fondatrices en 1948 par Norbert Wiener et Claude Shannon<sup>7</sup>. La relation transatlantique entre ce moment cybernétique et la pensée française du XX<sup>ème</sup> siècle a fait l'objet de nombreuses recherches. Du côté français, l'on trouve notamment les travaux de Ronan le Roux, et de Jé-

4 Foucault, encore, le signale dans sa lettre par ceux qui « s'y acharnaient, au ras de leur taupinière, ceux qui disaient et disent, Freud-et-Marx : on peut en rire maintenant, et on sait pourquoi ».

5 Gilles Deleuze, *Lettres et autres textes*, David Lapoujade (éd.), Paris, Minuit, 2015. Dans la même perspective, nous pouvons reprendre le terme utilisé par Descombes (*Le même et l'autre. Quarante-cinq ans de philosophie française (1933-1978)*, Paris, Minuit, 1979, p. 202) pour qualifier l'entreprise de Deleuze & Guattari dans *L'Anti-Edipe* (Paris, Minuit, 1972), soit une «synthèse» du freudo-marxisme. Cette attitude adoptée par les trois auteurs est précisément située entre 1970 (*La monnaie vivante*) et 1972 (*L'Anti-Edipe*) et fait également suite à une vague freudo-marxiste nourrie de la pensée de Herbert Marcuse, dont les textes connurent un grand succès en France dans l'après Mai 68 (voir : Descombes, *op. cit.*).

6 «[...] le combat des impulsions qui, dans un organisme donné, se livre pour et contre la formation du suppôt, pour et contre son unité psychique et corporelle. Là, en effet, vont s'élaborer les premiers schèmes d'une «production» et d'une «consommation», les premiers signes d'une compensation et d'un marchandage», *La monnaie vivante*, p. 17.

7 Wiener, *Cybernetics, or Control and Communication in the Animal and the Machine*, Hermann & MIT Press, 1948 ; Shannon, «A Mathematical Theory of Communication», *Bell System Technical Journal*, Vol. 27, 1948, p. 379–423, 623–656.

rôle Segal, historiens des sciences, et ceux de Mathieu Triclot, philosophe. Pour deux points de vue plus décentrés, nous renvoyons également aux travaux de Bernard Geoghegan, théoricien des médias, et de Céline Lafontaine, sociologue<sup>8</sup>. En tant que «Théorie du contrôle et de la communication chez l'animal et la machine» la cybernétique se veut intrinsèquement transversale, en cherchant à implanter dans les sciences humaines l'analyse par modèles et systèmes complexes tirée des mathématiques et des sciences de l'information. Par définition et étymologiquement le mot renvoie à une dimension de gouvernement ou de pilotage, *kybernêtikê* en grec. Aussi si on place volontiers la cybernétique dans l'arbre généalogique de l'informatique et de l'émergence d'Internet, celle-ci a produit des effets dans bien des domaines qui ne se réduisent pas aux neurosciences ou aux recherches sur l'intelligence artificielle, et comportent des extensions en anthropologie – avec Margaret Mead et Gregory Bateson, ou en psychologie. Par exemple, les thérapies systémiques et familiales développées dans les années 1950 par l'école de Palo Alto regroupée autour de Gregory Bateson sont également un fruit des discussions autour de la cybernétique, notamment menées durant les conférences *Macy*, organisées à New York par la fondation Macy de 1942 à 1953<sup>9</sup>.

Ramené à ses plus évidents éléments, le contact entre la cybernétique étasunienne et la pensée française passe par des questions politiques, économiques et scientifiques. Lévi-Strauss et Jakobson, à New York durant la seconde guerre mondiale, recevront des financements de la fondation Rockefeller, qui nourrissait au même moment l'émergence du champ transdisciplinaire de la cybernétique, et dont Lévi-Strauss et Jakobson seront les premiers passeurs français<sup>10</sup>. Pour la première réception française de la cybernétique, nous renvoyons aux travaux de Le Roux, Triclot, et Geoghegan. Car en effet il y a un jeu d'allers-retours conceptuels entre la France et les USA, prolongé dans les relations desdits post-structuralistes avec les USA. Selon Lafontaine notamment, l'émergence de la pensée postmoderne en France est liée au paradigme cybernétique. On peut bien évidemment penser à Derrida comme exilé académique aux USA, mais également à Deleuze et Guattari reprenant à Gregory Bateson le concept de plateau – tout comme le modèle écologique de l'Esprit que l'on

---

8 R. Le Roux, *Une histoire de la cybernétique en France, 1948-1970*, Paris, Classiques Garnier, 2018, « Lévi-Strauss, une réception paradoxale de la cybernétique », *L'Homme*, 189/2009 ; J. Ségol, *Le Zéro et le Un : histoire de la notion scientifique d'information au 20e siècle*, Paris, Syllepse, 2003 ; M. Triclot, *Le moment cybernétique : la constitution de la notion d'information*, Champ Vallon, 2008 ; B. Geoghegan, « From Information Theory to French Theory : Jakobson, Levi-Strauss, and the Cybernetic Apparatus », *Critical Inquiry*, n° 38, 2011, p. 96-126 ; «La cybernétique «américaine» au sein du structuralisme «français» : Jakobson, Lévi-Strauss et la Fondation Rockefeller», D. Momont (trad.), *La revue d'anthropologie des connaissances*, n° 6/3, 2012, p. 585-601 ; *From Information Theory to French Theory*, Durham, Duke University Press, forthcoming 2023 ; Lafontaine, *L'empire cybernétique. Des machines à penser à la pensée machine*, Paris, Seuil, 2004.

9 *Cybernetics. The Macy-Conferences 1946-1953*, ed. Claus Pias, Diaphanes, 2003.

10 Voir : Geoghegan et Le Roux.

trouve chez Guattari<sup>11</sup>, ou à des modèles communicationnels de Shannon présents chez Lacan<sup>12</sup>.

Les divergences et tensions qui entourent l'implantation de la cybernétique en France sont nombreuses bien et commentées. Il y aurait un rejet d'une approche transdisciplinaire étasunienne par une France attachée à sa tradition disciplinaire, et en pleine reconstruction nationale après la guerre. Il y aurait également un rejet marxiste de cette science étasunienne. Par exemple Henri Lefebvre publie, en 1967, *Position : contre les technocrates* (Paris, Gonthier), alors qu'il est directeur du département de sociologie de l'Université de Strasbourg, département qui avait accueilli en son sein en 1961<sup>13</sup> Abraham Moles, représentant de la cybernétique française qui dirigera la société française de cybernétique fondée par Louis Couffignal. Notons que Moles enseignait également à l'Ecole d'Ulm (la *Hochschule für Gestaltung*) à la suite de Max Bense. Bense ayant introduit la cybernétique à l'école d'Ulm (y compris les textes alors récents de Simondon), travaillait sur une «esthétique de l'information»<sup>14</sup> qui n'est pas sans rapport avec les travaux ultérieurs de Moles. Aussi c'est dans l'articulation de ces différentes théories des objets avec celles de l'information que nous percevons un autre champ que le freudo-marxisme dont les travaux de Klossowski pourraient être l'*Aufhebung*. Plus précisément, *Théorie des objets* publié par Moles en 1972, partage des interrogations avec *La monnaie vivante* de Klossowski. Il y a des interrogations communes vis-à-vis du monde des objets et de leur production, mais aussi à l'endroit de questions de communication, de physiologie, et de comportements économiques non rationnels. Le passage déclaré en 1972 par Moles de «l'objet comme fonction» à «l'objet comme communication»<sup>15</sup>, qu'il amorce déjà dans le n° 13 de la revue *Communications*<sup>16</sup> consacré aux objets, est au centre des préoccupations de Klossowski dans *La monnaie vivante*, mais en des termes pour le moins différents.

### *Klossowski et les processus de l'industrie*

Pour commencer nous pouvons remarquer que Klossowski arrive à ces question à travers un prisme nietzschéen, qui apparaît dans son *Nietzsche et le cercle vicieux* de 1969. L'anthropologie nietzschéenne de Klossowski entretient un rapport ambigu et souvent implicite avec les analogies homme-animal-machine que l'on trouve à l'origine des approches cybernétiques. Le terme *auto-*

---

11 *Les trois écologies*, Paris, Galilée, 1989.

12 Lydia Liu, «The Cybernetic Unconscious: Rethinking Lacan, Poe, and French Theory», *Critical Inquiry*, n° 36, 2010, p. 288-320.

13 Jean Devèze, « Abraham Moles, un exceptionnel passeur transdisciplinaire », *Hermès, La Revue*, CNRS Éditions 2004/2 n° 39, p. 188-200.

14 Marc Forchaux, préface (p. 22-23) in Eden Medina, *Le Projet Cybersyn (Journal of Latin American Studies)*, vol. 38, 2006, Cambridge University Press), repris et traduit en français par les éditions B2, Paris, 2017.

15 Moles, A., *Théorie des Objets*, Paris, éditions universitaires, 1972, p. 21.

16 EHESS, Seuil, 1969, p. 1-22.

mate que Klossowski mobilise volontiers pour décrire le sujet nietzschéen dans ses conditionnements affectifs (p. 80) est un bon exemple de cette analogie machinique. Le souci cybernétique d'une autorégulation, d'une homéostasie face à la dissolution ou au déséquilibre, se retrouve esquissée dans le maintien d'un processus d'unification individuelle précaire, opposé au chaos de sa dissolution par des impulsions divergentes. Dans cette même perspective, «traiter» «l'organe intellectuel» comme un «simple automate» serait même, selon Klossowski, la condition nécessaire à parvenir à une «conscience» de notre «inconscience», une liberté rendue possible par l'observation de ses propres déterminismes (p. 80-81). Une liberté nietzschéenne donc, qui revient à savoir danser avec ses propres chaînes.

De même, l'on retrouve un souci commun dans les réflexions de Barthes sur le message et le stéréotype, dans celles de Wiener sur la stéréotypie de l'information<sup>17</sup>, et dans celles de Klossowski sur la production de simulacres par la décomposition-recomposition de stéréotypes. L'enjeu du stéréotype chez Klossowski, dont la décomposition fournit les éléments d'une composition de simulacres, est aussi celui nietzschéen de l'opposition entre singularité et grégarité. Notre soumission aux stéréotypes est notre soumission au «code des signes quotidiens»<sup>18</sup>, ceux du langage institutionnel et, pourrait-on dire, de la production institutionnelle d'objets dès lors que ceux-ci conditionnent les possibilités de communication. Le code<sup>19</sup> des signes quotidiens déborde aussi le langage s'il est appréhendé du point de vue d'une sémiotique pulsionnelle telle que Klossowski la perçoit chez Nietzsche, et peut se dire plus largement d'un conditionnement grégaire de notre réceptivité : «Le stéréotype même répond d'abord aux schèmes normatifs de notre appréhension visuelle, tactile ou auditive, schématisation qui conditionne notre réceptivité première»<sup>20</sup>.

La question du conditionnement de notre réceptivité première, soit celle de notre appareil physiologique soumis aux effets de ses propres productions industrielles, deviendra centrale dans *La monnaie vivante*. Une première étape autour de Nietzsche souligne l'opposition entre l'expression singulière d'un individu (qui produit des simulacres valant pour l'expression d'un

---

17 Jérémie Majorel, «Barthes cybernéticien ?», *Revue Roland Barthes*, n° 4, 2018.

18 Klossowski, *La Ressemblance*, Marseille, Ryôan-ji, 1984, p. 84.

19 Aussi on notera des liens entre Baudrillard et Klossowski en deux points. Ceux-ci concernent évidemment la notion de simulacre partagée par les auteurs, mais plus significativement la question de l'échange (symbolique chez Baudrillard) et celle du «code», celui des signes quotidiens, dans les textes de Baudrillard des années 1970. Voir sur ce point : Paul O'Mahoney, «Klossowski's Nietzsche and Baudrillard's Concept of the Code», *International Journal of Baudrillard Studies*, Volume 9, Number 1, 2012, url : <https://baudrillardstudies.ubishops.ca/klossowskis-nietzsche-and-baudrillards-concept-of-the-code/>

20 *La Ressemblance*, p. 77.



phantasme incommunicable), et les moyens grégaires de cette expression que sont les stéréotypes institutionnels<sup>21</sup>. L'enjeu devient donc celui de la communication par objets comme signes interposés entre des entités supposées individuelles, des suppôts caractérisés par la singularité de leurs contraintes pulsionnelles qui, «*subordonnées* à l'«*unité*» fallacieuse du suppôt, la modifient et la rendent mouvante et fragile»<sup>22</sup>. Dès lors est instauré un lien constitutif entre les capacités de communication, et le maintien d'une précaire unité subjective définie en termes économiques par un ensemble de besoins et de forces. Cette communication se ramènera dès *La monnaie vivante* à nos capacités à produire des objets, simulacres qui empruntent le langage des stéréotypes institutionnels – valant pour une contrainte incommunicable. Le maintien d'une unité fictive du suppôt contre le chaos de ses impulsions se révèle sous cet angle être un souci largement partagé par la cybernétique, plus largement celui de résister à l'entropie. Seulement, là où la cybernétique comme matrice interdisciplinaire a notamment donné naissance à la théorie mathématique des jeux, reposant sur des agents supposés rationnels devenus parangons du sujet économique, Klossowski place l'opposition équilibre-désordre dans une conception autorégulatrice de la subjectivité.

Outre le fait que la cybernétique s'accommode aisément, selon Lafontaine<sup>23</sup>, de l'éclatement postmoderne du sujet rationnel et unifié, ce sont les tendances scientistes de ce même mouvement qui ont prétendu faire de l'économie une science exacte plutôt qu'une science humaine, ce que déplorait déjà Wiener en 1948. Aussi la cybernétique repose mathématiquement sur des modèles totalisants de fermeture, comme le souligne Dieter Mersch<sup>24</sup>, ce qui d'un point de vue empirique peut limiter les analogies avec un supposé éclatement de la subjectivité. Il importe alors de faire jouer une nuance entre les modèles mathématiques à la base de la cybernétique – précisément issus de la recherche militaire et développés jusqu'à des extensions politiques et économiques<sup>25</sup> – et les aires théoriques touchées par un élan transdisciplinaire dont les implications sont aussi diverses que les interrogations nourries par cet élan<sup>26</sup>. Si l'on peut concevoir une comparaison entre une

---

21 «Si le phantasme est dans chacun ce qui en fait un cas *singulier* — pour se défendre contre la signification institutionnelle que lui donne le groupe grégaire, le cas singulier ne peut pas ne pas recourir au simulacre : soit un *valant pour* son phantasme — autant que pour un échange frauduleux entre le *cas singulier* et la généralité *grégaire*», *Nietzsche et le cercle vicieux*, p. 367.

22 *Ibid.*, p. 77.

23 *Op. cit.*.

24 *Ordo ab chao – Order from Noise*, Diaphanes, 2013.

25 À ce titre, l'on pensera par exemple à l'ouvrage de Johann Chapoutot, *Libres d'obéir. Le management, du nazisme à aujourd'hui* (Paris, Gallimard, 2020), qui par des chemins bien différents esquisse une généalogie militaire du management et d'une partie de la recherche économique contemporaine.

26 De même que Mersch interroge à juste titre différents présupposés et extensions de la modélisation mathématique du monde dont la cybernétique est porteuse – qui tendrait vers une ontologie mathématique – nous pouvons observer d'une manière plus souple des analogies processuelles. C'est le cas, dans un versant empirique, de l'application de méthodes cybernétiques pour l'autogestion des ressources d'un pays. Ce fut le cas, au stade d'une

représentation schématique de la pensée artificielle proposée par Pierre de Latil et une conception klossowskienne simplifiée de la subjectivité<sup>27</sup>, c'est qu'en dépit de divergences méthodologiques et épistémologiques radicales, le goût pour des explications par modèles processuels et transversaux fut une chose bien partagée dans des contextes intellectuels à première vue opposés. Distinguons donc des nuances dans ce qui peut être perçu comme une logique processuelle à l'œuvre dans différents niveaux d'application et d'analyse.

### *Schémas d'une production de soi par les objets*

*La monnaie vivante* s'ouvre sur la relativisation des attaques faites au monde industriel, sous prétexte que celui-ci aurait une emprise désastreuse sur notre vie psychique et morale. Klossowski clôt son incipit par une question à laquelle l'ouvrage tentera de répondre : « Nul ne songerait à confondre un ustensile avec un simulacre. A moins que ce ne soit qu'en tant que simulacre qu'un objet en est un d'usage nécessaire. » En lançant ce doute, Klossowski prolonge l'ancrage nietzschéen de son précédent ouvrage, et confirme son interprétation des productions humaines comme autant d'expressions d'un pathos, d'un fond impulsif. En bon sophiste, alors que le simulacre comme mauvaise copie s'opposait chez Platon aux bonnes copies de l'Idée vraie, Klossowski étend la « réalité » du simulacre, en tant que producteur d'un effet, à toutes les sphères de la vie humaine<sup>28</sup>. Lorsque Foucault parle d'effets de vérité dans la fiction, et Descombes du « savoir [comme] production efficace de simulacres »<sup>29</sup>, Klossowski nous dit que la catégorie de l'ustensilaire, qu'il propose comme une sous-catégorie des productions impulsives, produit des simulacres de non-simulation. Simulacres qui impliquent la non-simulation, garante de leur caractère nécessaire à une « subsistance », mais qui ne sont, comme les simulacres de l'art, qu'une expression de l'urgence pulsive partagée entre l'instinct de propagation et son propre détournement vers des objets d'usage stérile. Ce qui fera écrire à Klossowski dans *La Monnaie vivante* que la « Vénus Callipyge n'est que la face rieuse de la bombe [orbitale], qui tourne l'utilité en dérision » (p. 15).

---

expérimentation interrompue par un coup d'état aux implications internationales, du Chili de Salvador Allende qui à travers le projet Cybersyn mené par le cybernéticien britannique Stafford Beer développa les premiers linéaments d'un proto-internet autogestionnaire et autorégulé, qui aurait pu se présenter comme une alternative à l'ARPANET alors créé par le département étasunien de la défense. Autrement dit, il se serait agit de renouer avec une version anti technocratie de la cybernétique telle que la défendait Wiener, et que Triclot décrit comme une « science sans patron, démocratique dans ses finalités comme dans ses modes d'organisation » (Triclot, *op. cit.*, p. 16). Voir aussi : Eden Medina, *op. cit.*

27 Voir : Latil, *La pensée artificielle*, Paris, Gallimard, 1953 ; Vaillancourt, « Sémiotique et (dé-)subjectivation. Sur quelques difficultés perceptives du spéculatif au spéculaire à partir de Pierre Klossowski », in T. Gyimesi (dir.), *Vitesse – Attention – Perception*, Szeged, JATE Press, p. 49-61, 2018.

28 Platon, *Le Sophiste*, E. Chambry (trad.), Paris, Garnier-Flammarion, 1969.

29 Foucault M., « Les rapports de pouvoir passent à l'intérieur des corps », in *Dits et écrits*, *op. cit.*, t. II, texte n° 197, p. 236 ; Descombes, Vincent (1978). « La vérité du vrai », *Critique*, n° 369, p. 156-164, p. 168.

C'est dans les méandres de ce texte, et dans les feuillets inédits qui l'entourent, qu'on trouve des nombreuses sondes théoriques lancées par Klossowski, qui tendent autant vers l'anthropologie que vers des enjeux politiques et économiques. Selon Klossowski la vie affective ou pulsionnelle est toujours déjà le lieu de marchandages et d'interactions qu'on peut ramener à l'économie comme échange et comme gestion. Les processus d'une négociation se trouvent déjà dans la constitution de notre subjectivité<sup>30</sup>. Ainsi ce n'est pas tant l'économie industrialisée qui aurait corrompu, par ses dynamiques marchandes, notre appareil physiologique, psychologique et moral. C'est au contraire la dynamique proprement économique de notre vie pulsionnelle qui a constitué en s'extériorisant l'appareil industriel de production, raison pour laquelle celui-ci exploite si bien, en retour, nos mécanismes pulsionnels. Autrement dit, selon ce point de vue radical tout est économique, donc rien ne l'est selon les termes d'une opposition entre une noblesse humaine anthropocentrée et des mécanismes industriels supposés inhumains. Le désir comme production, affirmation où Deleuze et Guattari suivent Klossowski<sup>31</sup>, prolonge cette logique d'une vie psychique qui s'extériorise dans la production de simulacres, artistiques ou ustensilaires. Dès lors l'enjeu du monde industriel vis-à-vis des individus devient celui de l'adaptation de notre système nerveux à ses propres productions techniques et technologiques. Dans un des feuillets inédits rattachés à *La Monnaie vivante*, Klossowski écrit : « le système nerveux reste encore en deçà des moyens mis en œuvre par les opérations calculantes que le même système nerveux a produites »<sup>32</sup>.

Cette attitude permet une interrogation quant à la fonction (pulsionnelle, sociale, politique) des objets produits. Comment résorber une disproportion qui maintient notre appareil physiologique et psychique dans une contrainte, celle créée par « l'hypertrophie des besoins » dans « le phénomène anthropomorphe de l'industrie » et par l'impératif de subsistance ? La question devient celle de l'adaptation de l'appareil physiologique à ses propres productions, celle de l'effet du phénomène industriel sur notre sensibilité. Si l'aventure spatiale est présentée comme la réplique négative du « vertige de la volupté », qui est le ressort premier de toutes nos institutions selon Klossowski, c'est parce qu'elle a comme première fonction une intimidation en contexte de guerre<sup>33</sup>. Au prisme d'une

30 « Or, ce qui forme un tout indissoluble dans la sphère pulsionnelle : émotion voluptueuse, instinct de propagation, phantasme, ne se peut décomposer qu'au niveau du comportement conscient en autant de facteurs trouvant leur réplique dans la sphère mercantile: producteur, consommateur, objet fabriqué. Dans les deux sphères prévaut le même phénomène de l'usage. », *La monnaie vivante*, p. 40.

31 Deleuze & Guattari, *op. cit.*, ; Deleuze, *Lettres et autres textes*, David Lapoujade (éd.), Paris, Minuit, 2015.

32 Fragments, Bibliothèque littéraire Jacques Doucet, KLS Ms 10.

33 « Fabriquer un objet ustensilaire (p. ex. la *bombe orbitale*) ne diffère de l'acte de fabriquer un simulacre (p. ex. la *Vénus callipyge*) que par le prétexte inversé de l'expérimentation gaspilleuse : à savoir que la bombe orbitale n'a d'autre *utilité* que *d'angoisser* le monde des usages stériles [le monde du non

ontologie du simulacre, l'enjeu est de désigner différentes zones d'effectivité d'un même processus relevant d'une économie des affects. Ces mises en relation du micro et du macro, du «dedans» et du «dehors», témoignent de processus qui informent (au sens strict de *donner forme*) aussi bien des subjectivités que des groupes, aussi bien des phénomènes industriels, économiques, politiques que psychiques.

On perçoit alors assez clairement que la production d'objets couplée nécessairement à la production de subjectivités sous les aspects d'une communication, tend finalement vers une production sociale. Il devient par conséquent pertinent de souligner la dimension utopique du projet de la *Monnaie vivante*, qui entre autres fait appel au caractère harmonique du «libre jeu des passions» imaginé par Charles Fourier dans la recherche d'un équilibre social et psychique (qu'on aimerait appeler proto-cybernétique)<sup>34</sup>. Puisque «l'industrie de la consommation s'adresse directement aux phantasmes mêmes que l'impulsion suscite : [à travers] des simulacres non plus divulgués par un artiste mais par un appareil»<sup>35</sup>, la question devient celle de savoir ce que nous allons faire produire par l'appareil. Si selon William Burroughs nous nous externalisons sous forme de gadgets, il s'agit de reprendre l'étymologie de *objectum*, proprement «ce qui est placé devant», pour savoir ce que cette externalisation fait de notre dissolution<sup>36</sup>. La fusion des sphères artistiques et ustensilaires dans une même catégorie de production-consommation de simulacres mène à une double contrainte, un *double bind* tel que l'envisagerait Bateson comme structure coercitive<sup>37</sup>. Contrainte de jouir du monde (perversion-phantasme) et d'y subsister (instinct de propagation), dans une logique de multiplication des besoins par l'industrie comme régime enniassé du désir, dans la perspective d'une dis-

---

ustensilaire]. Toutefois la Vénus callipyge n'est que la face rieuse de la bombe, qui tourne l'utilité en dérision.», *La Monnaie vivante*, p. 15.

34 «Le jour où l'être humain aura surmonté, donc réduit la perversion *externe*, soit la monstruosité de l'hypertrophie des «besoins», et consentira en revanche à sa perversion *interne*, soit à la dissolution de son unité fictive, une concordance s'organisera entre le désir et la production de ses objets dans une économie rationnellement établie en fonction de ses impulsions [...]. Mais d'ici là, il est dans l'intérêt de l'industrie que l'utopie de Fourier reste une utopie et que la perversion de Sade demeure le ressort même de la monstruosité industrielle.» (*La Monnaie vivante*, p. 54.)

35 Klossowski, Fragments, Bibliothèque littéraire Jacques Doucet, KLS Ms 10.

36 «Du point de vue de la vie industrialisée, cette dissolution est déjà un fait accompli : conformément aux moyens de la production industrielle [...] celle-ci prévient le désir des individus en faisant surgir de leur fond impulsif tel ou tel «besoin», ce besoin est désormais la forme aliénée du désir, auquel la production propose et impose tel produit : mais le produit à moins qu'il ne le fétichise, émousse le désir, raisonné et réduit au niveau de besoin, et en tant qu'objet d'usage l'enferme (barré :de façon contrariante) dans la sphère ustensilaire. L'industrie telle qu'elle s'institue en tant que régime social s'affirme ainsi comme l'enniaissement du désir : le malaise qui en résulte est indispensable à l'écoulement des produits.» *Idem*.

37 Double binds are often utilized as a form of control without open coercion—the use of confusion makes them difficult both to respond to and to resist. Bateson, Gregory, *Steps to an Ecology of Mind: Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology*. University Of Chicago Press, 1972, p. 271-278.

solution inassumée de la subjectivité<sup>38</sup>.

### *Fonctions du design*

Que reste-t-il d'une théorie du design dans de si transversales considérations ? Un premier aspect nous incite à renverser une vulgate anthropocentrée et individualiste qui perçoit dans les affres de l'industrie une monstruosité supposément étrangère à l'humanité. Loin de nourrir une humanité ou une naturalité hypostasiée par l'entremise de dispositifs essentialisants, la fonction du design serait celle d'une interface processuelle entre les différentes strates évoquées précédemment. Si l'enjeu est celui d'une homéostasie entre nos systèmes nerveux et les effets rétroactifs de leurs propres productions – le milieu des appareils, des objets, des langages et des institutions –, le design n'est pas une affaire de noms propres à la fois inscrits dans l'amplification de leur visibilité et dans celle de leur fortune (circuits de l'économie de l'attention et de l'économie marchande), mais au contraire se ramènerait à la production de conditions d'existence média-techniques, esthétiques, et psychologiques.

Gui Bonsiepe propose, en 1997<sup>39</sup>, des jalons théoriques pour le design qui regardent la théorie klossowskienne. Une reprise de la distinction heideggerienne<sup>40</sup> entre accessible (*Zurhandenheit*) et disponible (*Vorhandenheit*) qu'il applique au design le mène définir cette zone d'action comme étant celle de l'interface, en soulignant, comme Klossowski, la valeur sémiotique des objets produits. Cette vision qui tient compte de la présence grandissante des nouveaux médias dans toutes les sphères d'activité le mène à une définition des designers non comme donneur de forme, mais comme, je cite en traduisant, « structérateurs d'un espace d'action pour les usagers à travers leur intervention dans l'univers matériel et sémiotique » (p. 2). Aussi nous intéresse dans ces propositions l'attention portée par Bonsiepe aux relations entre environnement numérique et effets physiologiques sur les usagers (p. 6). En citant le concept d'anxiété informationnelle de Richard

---

38 « En soi l'industrie est une remise en question de la vie affective telle qu'elle découle des habitudes institutionnelles. Le comportement industriel n'est rien qu'un détournement de l'agressivité vers les sphères de la subsistance délimitées par les institutions morales, alors que les moyens de produire mis en œuvre par le comportement industriel expriment autant la rupture des institutions morales que la volonté de reconstruire le monde selon de pures forces impulsives », Klossowski, *Fragments*, Bibliothèque littéraire Jacques Doucet, KLS Ms 10.

39 « Design - the blind spot of theory or Visuality. Discursivity or Theory - the blind spot of design, Conference text for a semi-public event of the Jan van Eyck Academy, Maastricht, April 21, 1997 ; url : <https://readings.design/PDF/the-blindspot-of-theory.pdf>

40 Terminologie commode et isolable, dont il n'est nul besoin de prolonger naïvement les présupposés tendanciellement technophobes, écocidaire et essentialistes, d'un nostalgique oubli de l'être. Il s'agit bien davantage d'esquisser des rapports avec un milieu de production, générant par différentes pratiques des subjectivités considérées comme processuelles.

Wurman<sup>41</sup>, Bonsiepe en arrive à une attitude plutôt klossowskienne, qui assigne aux designers le rôle de limiter ou réduire, par leurs productions, les surcharges physiologiques provoquées par nos sociétés de l'information (p. 11), et de contrôle. De là à dire qu'il s'agit de réduire les effets, sur notre système nerveux «[d]es moyens mis en œuvre par les opérations calculantes qu'[il] a produites», il n'y aurait qu'un pas conceptuel.

Cela mène finalement à une interrogation des conditionnements média-techniques de nos pratiques quotidiennes. Où serait plus pertinente une position mesurée, qui ne réduit pas l'ensemble du message au médium (McLuhan), ou l'ensemble de la sémantique à la technique (Kittler) ou l'ensemble «larvé» de la subjectivation au dispositif technologique (Agamben). Car outre les conditionnements idéologiques et techniques véhiculés par chaque production, restent les dimensions de l'usage. En tant que production d'interface structurant nos expériences du monde, le travail du design conditionnerait autant nos gestes que nos représentations. Il y a vingt ans Lev Manovich soulignait les dimensions coercitives des pratiques et conventions que véhiculent les logiciels<sup>42</sup>. Cette posture peut évidemment être nuancée par l'Open source, les logiciels libres, les Fablab et plus globalement par le contrepoint libertaire et participatif que des personnes comme Linus Torvalds et Tim Berners-Lee ont nourri, par opposition à un Internet à vocation militaire et mercantile. Scroller, swiper, liker, ghoster, décrivent des actions et des gestes inexistant il y a trente ans. En considérant que les créations industrielles font émerger des comportements et des besoins nouveaux, revient la responsabilité de savoir quels stéréotypes nous voulons instaurer, comment nous allons conditionner les différents niveaux de notre réceptivité. Produire des espaces, et les comportements et les objets qui les habitent, serait à la fois la fonction et le devoir du design, celui de construire les conditions de possibilité – sensibles, affectives, media-techniques et idéologiques – d'une expérience partagée et vivable du monde.

---

41 *Information Anxiety*, Doubleday, 1989.

42 L. Manovich, *Le langage des nouveaux médias* [2001], R. Crevier (trad.), Dijon, Les presses du réel, 2010.