

Les bases

Le mot *design*

En anglais, ce mot est tout à la fois un substantif et un verbe – détail qui caractérise bien, de façon générale, l'esprit de la langue anglaise. En tant que substantif, il signifie entre autres choses “projet, plan, dessein, intention, objectif”, mais aussi “mauvaise intention, conspiration”, ainsi que “forme, configuration, structure fondamentale”, toutes ces significations et d'autres encore étant liées aux idées de “ruse” et de “perfidie”. En tant que verbe – *to design* – il veut dire notamment “manigancer, simuler, ébaucher, esquisser, donner forme”, et “procéder de façon stratégique”. Ce mot vient du latin ; il contient le substantif *signum*, le signe, dont la très lointaine racine est aussi celle de l'allemand *Zeichen*. Selon l'étymologie, *to design* veut donc dire “*dé-signer*” quelque chose : lui ôter son “signe”. La question qui se pose à nous s'énoncera ainsi : comment le mot *design* en est-il arrivé à la signification internationale qui est aujourd'hui la sienne ? Cette question, nous

ne la traiterons pas d'un point de vue historique, en ce sens par exemple qu'il faudrait rechercher dans les textes où et quand le mot a commencé à s'imposer dans l'acception qui est aujourd'hui la sienne. Elle doit être comprise du point de vue sémantique : il s'agit de se demander pourquoi ce mot, précisément, a pris la signification qu'il a dans les débats actuels sur la culture.

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. Dans le même contexte, on rencontre d'autres mots très significatifs, notamment et surtout les mots "mécanique" et "machine". Le grec *mêchos* désigne un dispositif visant à tromper, un piège, par exemple le cheval de Troie. Ulysse est qualifié de *polymêchanikos*, ce que l'on traduit à l'école par "aux mille ruses". Le grec *mêchos* dérive lui-même d'une antique racine *magh*, qui se retrouve dans l'allemand *Macht* et *mögen*, avec le sens de "pouvoir, puissance". Une *machine*, c'est donc – comme en ancien français – un dispositif destiné à tromper : le levier, par exemple, pour "tromper" la pesanteur, et la "mécanique", c'est la stratégie qui vise à duper les corps pesants.

Un autre mot du même contexte, c'est la *technique*. Le grec *technê* signifie "art, artifice" ; il est apparenté à *tektôn*, le menuisier. L'idée fondamentale est que le bois (en grec *hylê*, plus généralement "la matière") est un matériau brut auquel l'artiste, le technicien confère une forme, contraignant ainsi la Forme en tant que principe à se manifester. L'objection fondamentale de Platon à l'encontre de l'art et de la technique est qu'ils défigurent et donc trahissent les formes – les Idées – aperçues par la pensée théorique, en les faisant passer dans la matière. Pour lui, l'artiste et le tech-

nicien sont des traîtres et des imposteurs, parce qu'ils induisent avec fourberie les humains à contempler des caricatures d'Idées.

L'équivalent latin de *technê* est *ars*, dont le sens premier est "savoir-faire, habileté, astuce". Le diminutif d'*ars* est *articulus*, "petit artifice", qui désigne une *articulation*, un dispositif qui permet à quelque chose de tourner autour de quelque chose : le poignet, par exemple. C'est pourquoi *ars* signifie à peu près "souplesse, habileté manœuvrière", et le mot *artifex*, artisan, artiste, veut dire avant tout charlatan. L'artiste par excellence, c'est le prestidigitateur. Tout cela apparaît clairement à travers des mots comme artifice, artificiel, et même artillerie. En allemand, les mots parlent d'eux-mêmes : l'artiste, c'est l'homme d'un savoir-faire, le substantif (*Künstler*) étant dérivé du verbe (*können*) ; or l'art recourt lui aussi à l'artifice.

Cette remarque suffit déjà, à elle seule, à expliquer pourquoi le mot *design* a pu occuper la place qui lui revient dans la conversation de notre temps. Les mots *design*, *machine*, *technique*, *art* et *savoir-faire* artisanal entretiennent un rapport étroit, chacune de ces notions est impensable sans les autres, et toutes procèdent d'une seule et même attitude existentielle en face du monde. Cette intime relation a pourtant été niée pendant des siècles, au moins depuis la Renaissance. La culture bourgeoise moderne a établi une opposition radicale entre le monde des arts et celui de la technique et des machines, ce qui a divisé la culture en deux domaines devenus étrangers l'un à l'autre : le "dur", celui de la science, de la quantification, et le "mou", celui de la qualification, des lettres et des arts. Vers la fin du dix-neuvième siècle, cette funeste scission a commencé à devenir insoutenable... C'est alors que le mot *design* a

investi la brèche et jeté un pont. S'il a pu le faire, c'est parce qu'il manifeste le rapport intime entre la technique et l'art. C'est pourquoi ce mot désigne aujourd'hui approximativement le point où l'art et la technique (et par conséquent la pensée scientifique, celle qui fixe l'échelle des valeurs) en viennent à se recouvrir pour ouvrir la voie vers une nouvelle culture.

Il s'agit là d'une bonne explication, mais elle n'est pas suffisante. Car ce qui relie les notions ci-dessus évoquées, c'est le fait qu'elles sont (notamment) synonymes d'imposture et de perfidie. Cette culture meilleure à laquelle le design doit préparer le terrain, ce sera une culture consciente d'être frauduleuse. La question qui se pose alors est la suivante : à qui s'adresse et sur quoi porte la fraude, quand nous nous engageons dans cette culture de la technique et de l'art, bref : du design ? Un exemple : le levier est une machine simple ; son design, son dessin suit celui du bras humain ; le levier, c'est un bras artificiel. Sa technique est probablement aussi ancienne que l'espèce humaine, peut-être même encore plus ancienne. Et cette machine, par son dessin, son dessein, son design, cet art, cette technique a pour but de vaincre la pesanteur par la ruse, de duper les lois de la nature et, précisément par l'exploitation stratégique et rusée d'une de ces lois, de nous libérer de notre condition naturelle. Un levier est censé nous permettre de nous hisser éventuellement jusqu'aux étoiles en dépit de la pesanteur de notre corps ; et si l'on nous fournit un point d'appui, le levier doit nous donner le pouvoir de déplacer le monde tout entier. Tel est le design, le dessein fondateur de toute culture, de toute civilisation : tromper la nature au moyen de la technique, surpasser le naturel par l'artificiel, et construire des machines d'où tombe un dieu

qui n'est autre que nous-mêmes. Bref : le design, le dessein que recèle toute culture, c'est de faire de nous, mammifères soumis à des déterminations naturelles, de libres artistes.

N'est-ce pas là une magnifique explication ? Si le mot *design* a pris dans le discours commun la place qu'il y occupe aujourd'hui, c'est parce que nous commençons à prendre conscience du fait qu'être homme, c'est en soi un dessein formé contre la nature. Malheureusement, nous ne pouvons pas nous en contenter non plus. En effet, si le design tend à occuper de plus en plus le centre de notre intérêt, si la question du design supprime celle de l'idée, alors le sol se met à vaciller sous nos pieds. Un exemple : les stylos en plastique coûtent de moins en moins cher, et la tendance va vers leur distribution gratuite. Leur matériau (*hylê*) est à peu près sans valeur, et le travail (source de toute valeur, selon Marx) est fait, grâce à une technologie sophistiquée, par des machines entièrement automatiques. La seule chose qui donne encore une valeur à ces stylos, c'est leur design – leur dessein –, car c'est à lui qu'ils doivent d'écrire. Ce design est la confluence d'idées magnifiques qui, nées de la science, de l'art et de l'économie, se sont mutuellement fécondées et recoupées de façon créative. Et pourtant il s'agit d'un design, d'un dessein auquel nous ne prêtons aucune attention, et c'est bien pourquoi la tendance va vers leur distribution gratuite – comme supports de publicité, par exemple. Ces magnifiques idées qui se cachent dans les stylos sont aussi dédaignées que le matériau et le travail qu'ils recèlent.

Comment cette dévalorisation de toutes les valeurs peut-elle s'expliquer ? Par le fait que grâce au mot *design* nous commençons à prendre conscience que toute culture est une tromperie, que nous sommes des trompeurs trompés,

et que tout engagement au service de la culture débouche sur une automystification. Il est certes vrai que, la dissociation de l'art et de la technique ayant été surmontée, un horizon s'est tout grand ouvert, un espace à l'intérieur duquel nous pouvons *designer* avec une perfection toujours plus grande, nous affranchir toujours davantage de nos déterminations, mener une vie toujours plus artificielle (plus belle). Mais le prix que nous payons pour cela, c'est la renonciation à la vérité et à l'authenticité. Le levier est effectivement à l'œuvre pour faire basculer tout le vrai, l'authentique, et pour le remplacer de façon mécanique par les ouvrages d'un art au design parfait. Et c'est pourquoi tous ces ouvrages de l'art tendent vers le même degré de valeur que les stylos en plastique : celui de gadgets jetables. Cela devient manifeste au plus tard quand nous mourons. Car, en dépit de toutes les stratégies techniques et artistiques, de l'architecture des hôpitaux et du design des lits mortuaires, nous mourons exactement comme les autres mammifères. Si le mot *design* a pris dans le discours commun la place centrale qu'il y occupe aujourd'hui, c'est parce que nous commençons à perdre – probablement avec raison – notre foi en l'art et la technique comme sources de valeurs. Parce que nous commençons à percer à jour le design qui se cache derrière.

Voilà une explication propre à nous dégriser. Cependant elle n'est pas, elle non plus, contraignante. Ici s'impose en effet un aveu. Le présent essai obéit à un dessein tout à fait spécifique : mettre à nu les aspects sournois et perfides que recèle le mot *design*. Il l'entreprend parce que ces aspects sont passés d'ordinaire sous silence. Si ce texte avait procédé d'un autre dessein, il aurait par exemple insisté sur le fait que le mot *design* se rapporte aux signes en général,

aux indices, aux présages, aux signes mathématiques et aux insignes ; il s'en serait alors dégagé peut-être une autre explication tout aussi plausible de la place qu'occupe actuellement ce mot. Car c'est ainsi : tout est aujourd'hui affaire de design.

Le regard du designer

Il y a dans le *Pèlerin chérubinique* un vers que je citerai ici approximativement, de mémoire : « L'âme a deux yeux : l'un regarde le temps, l'autre s'en détourne et se lève vers l'éternité ¹. » Depuis l'invention de la lunette et du microscope, le regard du premier a connu toute une série de perfectionnements techniques. Nous sommes à présent capables de voir dans le temps plus loin, plus profondément et de façon plus précise qu'Angelus Silesius n'aurait jamais pu l'imaginer. Nous pouvons même, depuis peu, le contracter tout entier en un seul point, et tout voir en simultanéité sur l'écran de télévision. Quant au regard du deuxième œil, celui qui aperçoit l'éternité, il n'y a guère que quelques années que sont faits les premiers pas en direction de son perfectionnement technique. C'est de cela que le présent essai se propose de traiter.

La faculté de plonger le regard à travers le temps dans l'éternité et de donner une image de ce que nous apercevons ainsi remonte au moins au troisième millénaire avant notre ère. En ce temps-là, en effet, il y avait des gens qui,

1. *Der Cherubinische Wandersmann*, très célèbre poème du mystique allemand Angelus Silesius (1624-1677) (N.d.T.).

postés sur les collines de Mésopotamie, regardaient vers l'amont des fleuves, prévoyaient les inondations et les sécheresses, et traçaient des signes sur des tablettes d'argile pour indiquer les canaux qu'il allait falloir creuser. Ces gens-là étaient considérés en leur temps comme des prophètes, mais nous les qualifierions plutôt, nous, de designers. Cette différence dans l'interprétation du « deuxième œil de l'âme » est lourde de sens. Les Mésopotamiens de l'Antiquité, de même que la presque totalité des gens d'aujourd'hui, pensaient que le but de ce regard était de prévoir l'avenir. Si l'on creuse des canaux d'irrigation, c'est parce qu'on prévoit l'évolution du régime des eaux. Depuis les philosophes grecs, toutefois, et jusqu'à ce jour, tous les gens quelque peu cultivés ont pensé et pensent encore que ce deuxième regard voit non pas l'avenir, mais l'éternité. Non pas le cours futur de l'Euphrate, mais la forme de tout régime fluvial. Non pas la trajectoire des fusées qui vont être lancées, mais la forme de toutes les trajectoires que suivent les corps dans des champs gravitationnels. Des formes éternelles. À ceci près que les gens cultivés d'aujourd'hui ne pensent pas exactement la même chose que les philosophes grecs.

Suivant Platon, par exemple (pour qui le regard du deuxième œil de l'âme s'appelle la « théorie »), nous apercevons, à travers les phénomènes éphémères, des formes éternelles et immuables (les « Idées ») telles qu'elles sont données dans les cieux. Dans cette perspective, c'est ainsi que les choses se sont passées autrefois en Mésopotamie : là-bas, au-delà de l'Euphrate, quelques personnages ont eu l'aperçu « théorique » de certaines formes et les ont notées. Ils ont été les premiers à pratiquer la géométrie théorique. Ces formes qu'ils avaient découvertes, par exemple les tri-

angles, sont des formes « vraies » (en grec, le même mot *alêtheia* signifie la vérité et la découverte). Mais lorsqu'ils ont reporté ces triangles sur leurs tablettes d'argile, ils les ont mal dessinés. Par exemple, sur leurs dessins, la somme des angles n'est pas exactement de 180° , bien que ce soit le cas des triangles « théoriques ». En transposant la théorie dans la pratique, les géomètres n'ont pu éviter de commettre des erreurs. C'est ainsi que s'explique le fait qu'aucune canalisation – et aucun vol de fusée – ne fonctionne de façon tout à fait correcte.

Nous voyons aujourd'hui les choses un peu différemment. Pour faire bref : nous ne croyons plus découvrir les triangles, mais plutôt les inventer. Ces gens d'autrefois, en Mésopotamie, ils ont bricolé des figures plus ou moins triangulaires pour pouvoir calculer tant bien que mal le cours de l'Euphrate, puis ils ont appliqué ces formes bricolées au fleuve, l'une après l'autre, jusqu'au moment où celui-ci y a correspondu. Galilée n'a pas découvert la formule de la chute libre des corps, il l'a inventée : il a testé une formule après l'autre, jusqu'au moment où l'une d'entre elles a marché, rendant compte de la chute des corps pesants. En conséquence, la théorie géométrique (de même que la théorie mécanique) est un design que nous plaçons au fondement des phénomènes pour nous en rendre maîtres et bien les contrôler. Cela semble plus raisonnable que la foi de Platon dans les Idées célestes, mais c'est au fond extrêmement désagréable pour l'esprit.

Si les lois dites naturelles sont notre invention, comment donc se fait-il que l'Euphrate et les fusées se comportent-ils tout juste selon ces formes et ces formules-là plutôt que selon d'autres ? Convenons-en : que le soleil tourne autour de la terre ou la terre autour du soleil, c'est

pure affaire de design. Mais la façon qu'ont les pierres de tomber, n'est-ce aussi qu'une affaire de design ? Autrement dit : si nous ne partageons plus le point de vue platonicien selon lequel le designer des phénomènes serait au ciel et qu'il nous reviendrait de le découvrir par la théorie ; si au contraire c'est nous-mêmes qui fabriquons le design des phénomènes, comment se fait-il alors que les phénomènes se présentent comme ils le font, au lieu de se présenter comme nous le voulons ? Il faut bien dire que cette constatation désagréable ne saurait être évacuée par le présent essai.

Il est en revanche hors de doute que les formes, découvertes ou inventées, œuvre d'un designer céleste ou humain, sont éternelles, c'est-à-dire non spatio-temporelles. La somme des angles d'un triangle théorique est partout et toujours de 180° , qu'elle ait été découverte dans les cieux ou inventée sur une planche à dessin. Et si nous imprimons une courbe à cette planche à dessin et y traçons des triangles non-euclidiens dont la somme des angles est différente, ces triangles-là seront eux aussi éternels. Le regard du designer, céleste ou humain, est sans aucun doute celui du deuxième œil de l'âme. Et voici que se pose la singulière question suivante : l'éternité, à quoi ressemble-t-elle au juste ? À un triangle, peut-être, comme au bord de l'Euphrate ; ou bien à une équation, comme dans le cas de la chute des pierres ; ou bien à autre chose encore ? Réponse : à quoi qu'elle puisse ressembler, il sera toujours possible de la mettre finalement en équations au moyen de la géométrie analytique.

Ainsi peut débiter l'investissement technologique du

deuxième œil de l'âme. Toutes les formes éternelles, toutes les idées immuables, on peut les mettre en équations, transposer ces équations du code arithmétique ou algébrique en codes informatiques, et les stocker dans les ordinateurs. L'ordinateur peut à son tour faire apparaître ces algorithmes sous la forme de lignes, de surfaces et – un peu plus tard – de volumes, sur l'écran et en hologrammes. Il peut en tirer des images de synthèse "générées numériquement". Ce que l'on voit alors avec le premier œil de l'âme, c'est exactement ce qui est saisi par le deuxième. Ce qui apparaît alors sur l'écran de l'ordinateur, ce sont des formes éternelles, immuables (des triangles, par exemple) établies à partir de formules immuables, éternelles (par exemple $1 + 1 = 2$). Et pourtant, chose singulière, il est possible de faire varier ces formes invariables : on peut déformer les triangles, les tordre, les ratatiner, les dilater ; et tout ce qui en résulte, ce sont encore des formes éternelles, immuables. Là encore, le deuxième œil de l'âme plonge son regard dans l'éternité ; mais cette éternité, il peut désormais la manipuler.

Tel est le regard du designer : comme certains serpents, il a une sorte d'œil pinéal (une sorte d'ordinateur) grâce auquel il saisit et traite des choses éternelles. Il peut ensuite commander à un robot de faire passer dans la temporalité ce qu'il a ainsi saisi et manipulé d'éternel : par exemple creuser des canaux, ou fabriquer des fusées. En Mésopotamie, on le qualifiait de prophète. Il mérite plutôt d'être qualifié de dieu ; seulement il n'en a pas conscience, Dieu soit loué, et il se considère lui-même comme un technicien ou un artiste. Que Dieu lui garde cette croyance !