HABITER AUTREMENT

Vers une discipline de conception post-capitaliste

Auxane Egoyan
Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne
École des Arts et Sciences de l'art,
Spécialité Design, Arts, Médias
Année 2025-2026

Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne
École des arts de la Sorbonne
Master 2 Design, Arts et Médias
Spécialité Recherche
Année 2025-2026

Soutenance le 23 et 25 juin 2026

SOUS LA DIRECTION DE:

Madame Catherine CHOMARAT-RUIZ
Madame Sophie FETRO
Monsieur Kim SACKS
Madame Antonella TUFANO

REMERCIEMENTS

Je tiens à adresser mes plus sincères remerciements à Mesdames Catherine Chomarat-Ruiz et Sophie Fétro pour leurs précieux conseils, leur bienveillance et leurs encouragements constants tout au long de cette année de recherche. Leurs enseignements, à la fois exigeants et inspirants, ont grandement contribué à l'enrichissement de ma réflexion et à l'aboutissement de ce travail.

Je remercie également l'ensemble de l'équipe pédagogique du Master Design, Arts et Médias (M1 et M2) pour la qualité des enseignements dispensés. Ces deux années ont nourri ma curiosité intellectuelle, approfondi mes connaissances et développé mon esprit critique.

Mes remerciements vont aussi à Antoine Valot et Bruno Leruste, qui ont pris le temps d'accompagner une étudiante aux portes du monde professionnel, désireuse d'explorer d'autres voies et de questionner les alternatives avant d'en intégrer pleinement les mécanismes.

Je remercie avec amour mes parents pour leur soutien indéfectible, leur confiance et les sacrifices qui m'ont permis de mener à bien ce diplôme et l'ensemble de mes études.
Je ne pouvais pas parler de ce diplôme sans évoquer Eva. Un grand merci pour cette année passée ensemble. Merci pour ton soutien, tes encouragements et tous les moments partagés. Je n'aurais pas traversé cette année de la même façon sans toi.

Enfin, à toi. Tu te reconnaîtras. Merci pour ton soutien quotidien, ta patience et ton écoute. Même lorsque mes réflexions sur ce sujet pouvaient sembler obscures, tu as toujours été présent ou du moins, tu as admirablement bien fait semblant de tout comprendre.

TABLE DES MATIÈRES

Avant-propos

Remerciements p.3
Introduction p.8

PARTIE 1- Le design comme opérateur du capitalisme: entre production, normalisation et reproduction du système

01.1 Le design dans l'histoire du capitalisme industriel p.15
01.1.1 Naissance du design avec l'industrialisation: produire, standardiser, diffuser p.16
01.1.2 Le design comme médiateur entre production et consommation p.19
01.1.3 Esthétique et capitalisme: rendre le système acceptable et désirable p.24

01.2 Le design comme structure invisible du quotidien p.30
01.2.1 Le design d'interface et d'expérience: nouveaux territoires de captation p.31
01.2.2 Infrastructures matérielles et lock-in: quand le design rend l'alternative impossible p.36
01.2.3 Le design comme production d'imaginaires dominants p.42

01.3 Les limites des alternatives internes au système p.49
01.3.1 Design écologique: réparer sans transformer? p.50
01.3.2 Design du care: prendre soin dans un cadre inchangé p.55
01.3.3 Une critique intégrée au système: récupération et neutralisation p.59

PARTIE 2- Le design comme espace critique: expérimenter des alternatives au capitalisme

02.1	**Le design critique et spéculatif: ouvrir des possibles**	**p.64**
02.1.1	Critique du présent par le design	**p.65**
02.1.2	Le design spéculatif: rendre tangible l'invisible	**p.69**
02.1.3	Limites: entre fiction, galerie et non-opérabilité	**p.74**
02.2	**Expérimenter d'autres formes de vie par le design**	**p.79**
02.2.1	Design social et pratiques situées	**p.80**
02.2.2	Le design comme outil de médiation collective	**p.84**
02.2.3	Du prototype à la transformation: quelles conditions?	**p.88**
02.3	**Décentrer le regard: apports de l'anthropologie**	**p.92**
02.3.1	Critique du naturalisme occidental	**p.93**
02.3.2	D'autres manière d'habiter le monde	**p.96**
02.3.3	Le design face à la pluralité des mondes: vers un design de régression	**p.103**

PARTIE 3- Habiter autrement: l'émergence de l'inundisme

03.1	**Sortir de l'opposition réforme/rupture**	p.113
	Note liminaire	p.114
	L'inundisme - étymologie, sémantique et choix du terme	p.115
03.1.1	Au-delà de l'effondrement: penser la transformation	p.118
03.1.2	Temporalité du changement: progressif, hybride, situé	p.120
03.1.3	L'inundisme comme pratique du changement	p.122
03.2	**L'inundisme comme pratique antidogmatique**	p.126
03.2.1	Refuser les modèles universels	p.127
03.2.2	Expérimenter plutôt que prescrire	p.130
03.2.3	Faire exister des formes de vie	p.132
03.3	**Conditions d'émergence de l'inundisme**	p.137
03.3.1	Se dégager sans se couper	p.138
03.3.2	Former autrement, penser autrement	p.140
03.3.3	L'inundisme comme ouverture permanente	p.144
	Conclusion	p.151
	Annexes	p.160
	Bibliographie	p.182
	Liste des figures	p.188
	Index	p.191

INTRODUCTION

Le capitalisme[1].

Évoluer dans cette société, c'est en comprendre les enjeux. Il faut comprendre qu'aux yeux du système, tout est exploitable, comme le temps qui est à la fois la valeur la plus précieuse pour un humain mais aussi celle qui intéresse le plus les entreprises ou encore la nature, qui est tout aussi précieuse de part sa relation directe à la vie. C'est la lecture de *La Société du spectacle* de Guy Debord, en deuxième année de licence, qui a véritablement cristallisé une intuition que je portais sans pouvoir la formuler. Debord y affirme que «toute la vie des sociétés dans lesquelles règnent les conditions modernes de production s'annonce comme une immense accumulation de spectacles[2]». Cette phrase a agi comme un révélateur: les objets, les images, les dispositifs qui m'entouraient n'étaient pas de simples artefacts fonctionnels, ils étaient les instruments d'une mise en scène permanente du désirable, construite pour conforter et reproduire la place du capitalisme dans nos vies.

C'est précisément à ce moment que j'ai pu intégrer l'option design, arts et médias avec, déjà, une contradiction en tête.

Car le capitalisme ne se maintient pas uniquement par la force économique. Comme le montre Debord, il opère d'abord par la fabrication d'imaginaires: il transforme toute chose en représentation consommable, colonise le temps, le désir, et jusqu'aux formes de résistance qu'il finit par récupérer et marchander. Karl Marx en avait posé les fondements structurels dès 1867, en écrivant que «le capital est du travail mort, qui ne s'anime qu'en suçant tel un vampire du travail vivant[3]», une métaphore qui dit autant sur l'extraction économique que sur l'épuisement des vivants qu'elle produit. Le capitalisme repose ainsi sur une double logique: l'accumulation du capital d'une part, et la transformation de toute chose, le temps, la nature, les affects, les images, en marchandise d'autre part.

[1] Le capitalisme est ici entendu comme un système économique et social fondé sur la propriété privée des moyens de production, la recherche du profit et l'accumulation du capital. Voir Karl Marx, *Le Capital. Critique de l'économie politique*, Livre I [1867], trad. Joseph Roy, Paris, Éditions sociales, 1976.

Max Weber, *L'éthique protestante et l'esprit du capitalisme*, Pocket, 1991.

[2] Guy Debord, *La Société du spectacle,* Paris, Buchet-Chastel, 1967, p. 3.

[3] Karl Marx, *Le Capital. Critique de l'économie politique*, Livre I, *op. cit.*, p. 259.

Il faut également comprendre que le capitalisme n'est pas seulement un système économique. Il structure les conditions de vie en contrôlant les ressources, en créant une dépendance au travail salarial

il produit une vision du monde en façonnant les imaginaires, en provoquant une désirabilité; il oriente les comportements en se servant des infrastructures; rien ne lui échappe et les différents leviers veillent à son omniprésence continue.

«Il est plus facile d'imaginer la fin du monde que la fin du capitalisme[4]».

La fatalité de cette phrase décrit ce que Mark Fisher appelle le réalisme capitaliste[5]. Le système est inévitable, indépassable et sans futur crédible. Cette difficulté à concevoir des alternatives souligne l'importance de questionner le capitalisme afin d'explorer des pratiques qui seraient capables de rendre tangible des futurs jusqu'à présent inexplorés, impensés, inexpérimentés. Cela dit, ce n'est pas étonnant qu'il reste encore difficile de penser à un autre système car, comme le décrit Pierre Bourdieu dans *Le sens pratique*, «Les structures sociales tendent à se reproduire en produisant les dispositions qui les perpétuent[6]». Le système s'auto-maintient parce que chaque individu agit selon ses règles sans même les questionner.

Comme une difficulté n'arrive jamais seule, celle de l'après-capitalisme s'accompagne d'un autre imaginaire: celui de l'effondrement. En effet, les crises écologiques, économiques et sociales contemporaines ont donné lieu à l'émergence de théories dites de «collapsologie ou d'effondrement[7]», lesquelles suggèrent que les sociétés industrielles seraient vouées à un déclin irréversible et inévitable. Dans cette perspective d'avenir, la chute du capitalisme ne serait pas synonyme de transformation mais plutôt de rupture brutale voire même d'apocalypse. Cette association entre la fin d'un système et une forme de catastrophe n'est pas sans rappeler certains imaginaires hérités de la tradition occidentale où la fin d'un ordre établi est souvent pensée sous la figure d'apocalypse[8].

[4] Citation souvent attribuée à Fredric Jameson, reprise et popularisée par Mark Fisher.

[5] Le réalisme capitaliste désigne, selon Mark Fisher, la difficulté voir même l'impossibilité à imaginer une alternative cohérente au capitalisme. Voir *Capitalist Realism: Is There No Alternative?*, Winchester, Zero Books, 2009, p. 10.

[6] Pierre Bourdieu, *Le Sens pratique*, Paris, Éditions de Minuit, 1980, p. 88.

[7] Les théories de l'effondrement ou collapsologie, désignent l'hypothèse d'un effondrement systémique des sociétés industrielles sous l'effet des crises écologiques, énergétiques et économiques. Voir Pablo Servigne et Raphaël Stevens, *Comment tout peut s'effondrer*, Le Seuil, 2015.

[8] La figure d'apocalypse trouve notamment ses racines dans les traditions religieuses occidentales en particulier dans *Apocalypse de Jean*, où la fin d'un ordre est associé à une révélation et à une destruction préalable du monde existant. Si la religion romaine ne développe pas une conception unifiée de la fin du monde comparable, elle met néanmoins en scène des imaginaires de déclin et de refondation notamment à travers les récits de cycles de destruction et de renaissance évoqués par des auteurs comme Ovide, poète latin de l'époque d'Auguste. Cette représentation a durablement marquée par les imaginaires collectifs, en liant transformation radicale et catastrophe. Voir également Jean-Pierre Dupuy, *Pour un catastrophisme éclairé*, Le Seuil, 2002.

Sans en développer ici toutes les implications, il est néanmoins possible de supposer que cette manière de concevoir la rupture contribue à rendre difficile l'idée d'une transformation progressive ou d'une recomposition des systèmes existants. Ces approches reposent en partie sur une pensée, celle qui consiste à penser qu'en l'absence du système actuel, aucun autre mode d'organisation viable ne pourrait émerger.

Par ailleurs, cette difficulté à concevoir un post-capitalisme réside également dans la circonstance que d'autres formes d'organisation sociale, bien qu'existantes, sont couramment disqualifiées ou marginalisées, étant jugées archaïques ou inappropriées. Comme le met en évidence Philippe Descola dans son livre *Par-delà nature et culture*[9], les sociétés occidentales reposent sur une conception du monde spécifique, laquelle tend à invisibiliser ou à dévaloriser d'autres modes d'habitation terrestre. Ainsi, l'incapacité à imaginer un système alternatif ne procède pas uniquement d'une carence en propositions; ce phénomène peut être mis en regard avec ce que Pierre Bourdieu a conceptualisé comme un effet de naturalisation[10] des structures sociales dominantes, aboutissant à une perception de l'ordre historique comme intrinsèquement donné.

Pourtant, envisager et penser un monde post-capitaliste[11] ne suppose pas nécessairement l'anticipation d'un effondrement systémique, mais plutôt l'exploration de dynamiques de changement, de transformations progressives, contextualisées et de nature expérimentale. Dans ce contexte, le design[12] ne peut être envisagé comme une pratique neutre ou extérieure au système.

Historiquement, il émerge avec le développement de l'industrialisation, en réponse aux besoins de conception, de diffusion des marchandises, des objets produits en série.

Ainsi, dès son origine, il s'inscrit dans des logiques de production propres au capitalisme.

[9] Philippe Descola, *Par-delà nature et culture,* Paris, Gallimard, 2005.

[10] Pierre Bourdieu, *La Distinction*, Les Éditions de Minuit, 1979.

[11] Le post-capitalisme est ici entendu non seulement comme la disparition totale du capitalisme mais également comme l'émergence de formes d'organisation qui en déplacent ou en transforment les logiques fondamentales.

[12] Le design est ici entendu dans son acception classique, comme une activité de conception d'objets, de services ou de systèmes en vue de répondre à des usages historiquement liés au développement industriel.

Dans son acception classique, le design désigne une activité de conception d'objets, de services ou de systèmes adaptés à des usages. Cette définition a néanmoins évolué avec le temps et s'est progressivement élargie; ainsi que le souligne Alain Findeli, le design peut également être considéré comme une pratique de transformation des situations, impliquant des relations entre humains, artefacts et environnement[13].
Malgré cette évolution, le design demeure encore aujourd'hui, largement inscrit dans les règles érigées par le capitalisme. En effet, il contribue à structurer les usages, les modes de vie à travers des logiques de production et de diffusion à grande échelle. Ainsi, il apparaît comme acteur central du système; il est à la fois impliqué dans sa mise en œuvre et dans sa reproduction.

Ce mémoire se propose dès lors d'examiner la contribution potentielle du design à la conception d'un monde post-capitaliste, en se dissociant des théories de l'effondrement. Il ne s'agit plus uniquement de s'interroger sur la capacité du design à générer des objets ou des solutions alternatives, mais de saisir la mesure dans laquelle il peut concourir à l'élaboration de nouveaux imaginaires, à l'expérimentation de modes de vie distincts, et à la formalisation de systèmes sociaux et matériels se différenciant de ceux du capitalisme.

Ce travail se propose plus spécifiquement d'analyser comment diverses pratiques de design qu'elles soient d'orientation critiques[14], sociales[15], spéculatives[16] ou encore écologiques[17], contribuent à rendre perceptibles et tangibles des alternatives fréquemment appréhendées comme abstraites, inaccessibles, voire futuristes, confinant parfois à la science-fiction. Le design est ainsi conçu non seulement comme un instrument de conception, mais aussi comme un médium apte à transposer des hypothèses théoriques en dispositifs concrets et à éprouver des formes organisationnelles émergentes.
Dans cette perspective, il s'agit également de questionner les limites de cette contribution; le design peut-il réellement s'extraire des logiques dans lesquelles il s'est historiquement construit ou reste-t-il contraint par les structures économiques et culturelles du capitalisme?
Ainsi, le mémoire s'attache à explorer cette tension entre reproduction du système et capacité de transformation.

[13] Alain Findeli, *«Rethinking Design Education for the 21st Century»*, Design Issues, vol. 17, n° 1, MIT Press, 2001.

[14] Le design critique désigne une pratique qui utilise les objets et les dispositifs pour questionner les normes sociales, culturelles ou technologiques plutôt que pour répondre à des besoins fonctionnels.

[15] Le design social renvoie à des pratiques de conception orientées vers la résolution de problématiques sociales souvent en lien avec des contextes locaux ou des populations spécifiques en mettant l'accent sur l'utilité, l'inclusion et la participation. Voir Victor Papanek, *Design pour un Monde Réel*, réédition Les Presses du Réel, 2021.

[16] Le design spéculatif consiste à produire des scénarios, objets ou fictions matérialisées permettant d'explorer des futurs possibles et d'interroger les implications sociales, politiques, technologiques du présent. Voir Anthony Dunne et Fiona Raby, *Speculative Everything*, the MIT Press, 2013.

[17] Le design écologique ou design soutenable désigne des pratiques visant à réduire l'impact environnemental des objets, services ou systèmes en intégrant des enjeux tels que la durabilité, les cycles de vie ou la préservation des ressources. Voir Tony Fry, *Design Futuring: Sustainability, Ethics and New Practice*, Oxford, Berg Publishers, 2009.

Pour tenter d'y apporter une réponse satisfaisante, le mémoire s'organise autour de trois parties successives.

La première hypothèse explorée considère que le design, en tant que pratique historiquement et structurellement liée au capitalisme, participe avant tout à son renouvellement et à sa perpétuation, limitant ainsi sa capacité à imaginer de véritables alternatives. Dans cette perspective, certaines formes contemporaines de design telles que le design du care[18] ou le design écologique, bien qu'elles cherchent à répondre à des problématiques sociales et environnementales, peuvent être envisagées comme des pratiques d'ajustement ou de réparation des dérives du système plutôt qu'en tant que remise en cause de ses fondements. Elles contribuent à atténuer ses effets les plus visibles sans nécessairement en interroger les logiques structurelles, participant alors, dans une certaine mesure, à sa stabilisation.

Dès lors, tant que le cadre capitaliste demeure, ces formes de design tendent à s'y inscrire et à coexister avec lui, ce qui limite leur portée transformatrice.
Une deuxième hypothèse vient alors s'ajouter et envisage le design comme un espace d'expérimentation critique, capable d'explorer des formes de rupture ou même de déplacement vis-à-vis du système dominant, notamment au moyen de pratiques alternatives comme le design spéculatif. Toutefois, ces approches peuvent se heurter à leurs propres limites, en demeurant marginales et difficilement généralisables.
Enfin, une troisième hypothèse qui s'appliquera à valoir pour thèse, propose de considérer le design comme une nouvelle pratique antidogmatique, capable d'accompagner l'émergence de formes de vie, d'organisation plurielles, situées et évolutives, sans se limiter à une opposition frontale au capitalisme ni à une vision catastrophiste de son dépassement. Il y sera développer le contexte dans lequel cette nouvelle pratique peut potentiellement émerger.

[18] Le design du care s'inscrit dans une éthique de l'attention et de la relation en mettant l'accent sur le soin, la vulnérabilité et les interdépendances tant humaines que non-humaines, dans les processus de conception.

Afin d'explorer le sujet, le mémoire mobilise un corpus théorique issu des théories du design mais également des sciences humaines et sociales. Les travaux de Victor Papanek[19], de Tony Fry[20] ou encore d'Arturo Escobar[21] permettent d'ancrer la réflexion dans une critique du rôle du dessin au sein des systèmes productivistes tout en ouvrant des perspectives vers des formes alternatives de conception.
Cette réflexion est complétée par une approche anthropologique largement inspirée des travaux de Philippe Descola[22] qui permettent de replacer le design dans des systèmes relationnels plus larges entre humains, non-humains et environnement. Une telle approche invite à considérer que les formes d'organisation ne sont ni universelles, ni immuables mais plutôt situées historiquement et culturellement.
Dans la continuité de ces axes d'intérêt, le mémoire s'appuiera également sur l'examen de pratiques de design contemporaines, telles que le design spéculatif conceptualisé par Anthony Dunne et Fiona Raby[23] qui vise à explorer des scénarios alternatifs au moyen d'objets et de dispositifs.Ces approches ne s'insèrent pas directement dans les logiques de production ou de marché, mais elles permettent de remettre en question les normes établies.

Enfin, cette réflexion englobe l'étude de formes d'organisation sociale, qu'elles soient historiques ou contemporaines, ne reposant pas exclusivement sur les principes du capitalisme. Ceci inclut tant les sociétés traditionnelles examinées en anthropologie que les modèles économiques fondés sur les communs, la coopération ou la décroissance. Il ne s'agira pas de fournir une analyse exhaustive de ces formes, mais plutôt de les considérer comme des points d'appui permettant de dénaturaliser le système dominant et d'étendre le spectre des possibles.

[19] Victor Papanek, *Design pour un Monde Réel*, réédition Les Presses du Réel, 2021.
[20] Tony Fry, *Design Futuring: Sustainability, Ethics and New Practice*, Oxford, Berg Publishers, 2009.
[21] Arturo Escobar, Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds, Durham, Duke University Press, 2018.
[22] Philippe Descola, *Par-delà nature et culture*,*op. cit*.
[23] Anthony Dunne et Fiona Raby, *Speculative Everything*, the MIT Press, 2013.

Face à l'incapacité de concevoir des alternatives et à l'impératif de transformer les modes de vie actuels, le design se profile comme un domaine d'investigation privilégié. C'est à partir de cette position ambivalente que le présent mémoire se propose d'en examiner les potentialités et les limites. Dès lors, l'interrogation centrale ne porte pas tant sur la fin du capitalisme que sur les conditions de possibilité de son dépassement par le biais du design, et sur le rôle que ce dernier est susceptible de jouer dans l'élargissement du champ des possibles.

Partie 1

Le design comme opérateur du capitalisme: entre production, normalisation et reproduction du système

01.1 Le design dans l'histoire du capitalisme industriel

01.1.1 Naissance du design avec l'industrialisation: produire, standardiser, diffuser

L'origine du design en tant que nouvelle discipline autonome ne peut être dissociée au développement du capitalisme industriel. Le mot design est en lui-même porteur d'une ambiguïté fondatrice. Issu du latin *designare* (désigner, tracer, projeter) il renvoie simultanément à l'idée du dessein, c'est à dire de l'intention et à celle du dessin et donc de la représentation graphique d'un projet. Cette double signification n'est pas de l'ordre de l'anecdote, elle dit quelque chose d'essentiel quant à la nature de la discipline qui se veut toujours suspendue entre un visée, transformer le monde, et un moyen, le représenter avant de le faire. Mais cette discipline telle qu'on l'entend aujourd'hui, n'a pas émergé uniquement à travers la révolution industrielle. Elle est le produit d'une histoire longue faite de glissements progressifs, de tensions entre les traditions, de reconfigurations successives des rapports entre art, technique et production.

Il serait en effet tentant de faire du capitalisme industriel le point d'origine absolu du design et du capitalisme lui-même. Mais cette lecture me semble trop étroite. Des formes proto-capitalistes ont existé bien avant l'usine: dans les cités marchandes de la Méditerranée antique, dans les républiques commerçantes italiennes de la Renaissance, dans les grandes compagnies du commerce colonial du XVIIe siècle. Fernand Braudel a montré que le capitalisme, entendu comme logique d'accumulation, de circulation des richesses et de recherche du profit, précède largement l'industrialisation[1]. De même, la figure du *disegno* renaissant, cette capacité de projection intellectuelle qui précède et organise la fabrication, incarnée par des figures comme Léonard de Vinci, constitue une forme précoce de dissociation entre la pensée du projet et son exécution[2]. Le design, comme le capitalisme, a donc une longue histoire. Ce que l'industrialisation a fait, c'est en radicaliser et en systématiser les logiques, en leur donnant une échelle et une puissance inédites.

[1] Fernand Braudel, *Civilisation matérielle, économie et capitalisme, XVe-XVIIIe siècle, tome 2: Les Jeux de l'échange*, Paris, Armand Colin, 1979, pp. 231-245.

[2] Sur le disegno comme concept fondateur de la pensée du projet, voir Clément Noël, *«Le disegno comme matrice du projet»*, Les Cahiers du MNAM, n°112, 2010.

On observe que la bascule décisive se situe dans le rapport entre conception et fabrication. Dans le monde artisanal, ce rapport est certes hiérarchisé, le maître conçoit, le compagnon exécuté, mais il reste inscrit dans une continuité du geste, du savoir-faire, de la matière. L'artisan entretient une relation directe avec son objet, du projet à la réalisation. L'industrialisation rompt cette continuité: la machine impose ses propres contraintes, exige des formes adaptées à la reproduction sérielle, des modules standardisés, des gabarits répétables. Elle crée un espace nouveau entre la pensée de l'objet et sa fabrication, espace que le design va progressivement occuper et institutionnaliser. C'est dans ce vide que naît le designer au sens moderne: celui qui conçoit pour d'autres qui produisent, selon des logiques qui ne sont plus celles du corps et de la main, mais celles du calcul, de la série et du marché[3].

C'est précisément la standardisation qui rend cette bascule irréversible. Standardiser, c'est définir une norme formelle reproductible à l'identique, indépendamment du lieu, du moment et de l'opérateur. Cette logique est portée à son apogée par le taylorisme et le fordisme au tournant du XXe siècle. Elle transforme le rôle du design, il ne s'agit plus de concevoir un objet singulier mais plutôt un modèle, une forme qui sera destinée à être reproduite en milliers voire même en millions d'exemplaires[4].
Le Bauhaus, fondé en 1919 par Walter Gropius, tente de conférer à cette logique, une dimension culturelle et sociale: le but est de former des créateurs capables de concevoir pour l'industrie sans renoncer à la qualité formelle, de réconcilier l'art et la technique au service d'une production accessible à tous[5]. Mais ce faisant, finit par ancrer définitivement le design dans une logique de production sérielle et contribue même à naturaliser la standardisation comme un horizon normal de la conception.

[3] Voir Richard Sennett, *Ce que sait la main. La culture de l'artisanat*, trad. Pierre Emmanuel Dauzat, Paris, Albin Michel, 2010.

[4] Frederick Winslow Taylor, The Principles of Scientific Management, New York, Harper & Brothers, 1911.

Henry Ford, My Life and Work, New York, Doubleday, 1922, p. 103.

Le taylorisme désigne l'organisation scientifique du travail fondée sur la décomposition des tâches en gestes élémentaires, leur chronométrage et leur rationalisation, afin d'en maximiser le rendement. Cette logique a profondément reconfiguré le rapport de l'ouvrier à son travail, en vidant ce dernier de toute dimension créatrice ou artisanale.

Le fordisme désigne le système de production de masse mis en place par Henry Ford dans ses usines automobiles à partir de 1913, fondé sur la chaîne de montage, la standardisation des pièces et des produits, et la hausse des salaires ouvriers destinée à faire des travailleurs des consommateurs potentiels des biens qu'ils produisaient. Il constitue le modèle économique dominant du capitalisme industriel du XXe siècle.

[5] Frank Whitford, *Bauhaus*, Londres, Thames and Hudson, 1984, p. 11.

Enfin, la diffusion de masse constitue le troisième levier de cette transformation. Il n'y a pas seulement la production qui change d'échelle avec l'industrialisation, la circulation même des objets le fait aussi: les réseaux ferroviaires, le développement du commerce de détail puis la publicité, permettent aux marchandises conçues en un lieu d'atteindre des marchés toujours plus larges, plus loins. Le design devient alors un instrument de différenciation concurrentielle: pour une qualité de fabrication comparable c'est la forme, l'esthétique, l'identité visuelle qui font la différence entre les objets. Adrian Forty a montré comment les objets de design ne sont jamais de simples solutions fonctionnelles, mais des vecteurs d'idéologie, des formes matérielles données à des valeurs sociales et économiques[6]. Dans ce contexte, la diffusion de masse n'est pas seulement une diffusion d'objets, c'est une diffusion de normes, de modes de vie, d'imaginaires. Ce que le capitalisme industriel a accompli, avec le design comme instrument, c'est la mise en circulation planétaire d'une certaine manière d'habiter le monde: standardisée, reproductible, et désirable.

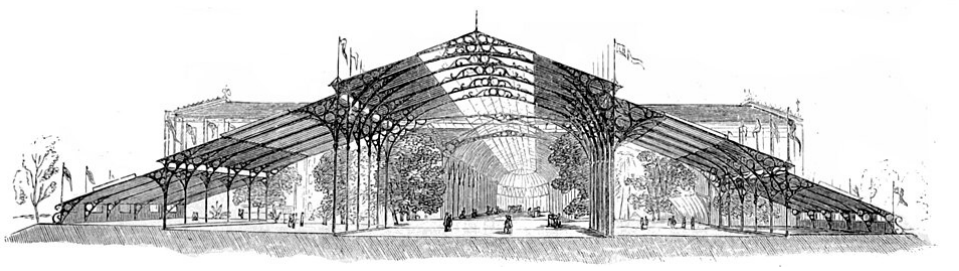


Fig. [1] —
Vue de l'intérieur du *Crystal Palace*.
Design d'Hector Horeau pour la grande exposition universelle de1851.

[6] Adrian Forty, Objects of Desire: Design and Society since 1750, Londres, Thames and Hudson, 1986.

01.1.2 Le design comme médiateur entre production et consommation

Si le design est né dans l'espace créé par l'industrialisation, entre la conception et la fabrication, il trouvera rapidement une autre fonction importante. Cette fonction est de relier la production à la consommation car produire en masse ne suffit pas, les objets fabriqués doivent également trouver leurs acheteurs. C'est à ce niveau que le design entre en jeu, grâce à une nouvelle fonction qui va au-delà de la simple résolution de problèmes techniques ou formels; celle de rendre les objets attrayants, d'adapter l'offre à la demande et, plus subtilement encore, de créer la demande elle-même, d'en inventer et de donner l'illusion qu'elle est essentielle. Ce rôle de médiation éclaire la façon dont l'industrie se sert du design et met en évidence la question de la capacité qu'aurait le design à s'en extraire ou pas.

La société de consommation qui se développe en Europe et en Amérique du Nord au cours du XXe siècle, repose sur un paradoxe productif: plus les capacités de fabrication augmentent et plus il devient nécessaire de stimuler artificiellement la demande pour absorber l'offre. C'est dans ce contexte que le design prend une dimension économique. Il ne s'agit plus seulement de concevoir un objet fonctionnel mais de concevoir un objet vendable, en d'autre terme, un objet qui répond à un désir ou mieux, qui le crée. Walter Dorwin Teague, l'un des premiers designers industriels américains à professionnaliser cette démarche dans les années 1930, résumait cette logique sans détour: le designer est celui qui confère à l'objet la forme qui permettra sa vente[7]. Cette formulation sans détour dit quelque chose d'essentiel sur la position structurelle du design dans le capitalisme: il est l'interface entre ce que le système peut produire et ce que les individus sont amenés à désirer.

[7] Walter Dorwin Teague, *Design This Day: The Technique of Order in the Machine Age*, New York, Harcourt Brace, 1940, p. 18.

Cette médiation s'est construite historiquement avec l'aide de plusieurs dispositifs complémentaires. Le premier aspect est lié à l'esthétique: en dotant les objets d'une forme facile à reconnaître, d'une identité visuelle cohérente, le design crée une valeur symbolique qui complète leur valeur fonctionnelle. C'est un concept que Baudrillard a développé plus tard en parlant de la logique du signe. Dans notre société de consommation, les objets ne sont pas seulement achetés pour leur fonction mais également pour la signification qu'ils véhiculent. Par exemple un objet peut indiquer un certain statut social, montrer une appartenance à un groupe, une adhésion à un style de vie[8]. Le design est précisément la discipline qui permet cette conversion entre la valeur d'usage en valeur de signe. Il traduit des aspirations sociales en formes matérielles et des formes matérielles en marqueurs identitaires.

Le second dispositif correspond à l'obsolescence planifiée qui ne se réduit pas à une simple limitation technique de la durée de vie des objets. En effet, elle opère d'abord sur le plan symbolique en insufflant chez les usagers un sentiment de désuétude esthétique, d'archaïsme, d'ancienneté. Lorsque Raymond Loewy redessine chaque année les carrosseries automobiles de Studebaker ou les électroménagers de la marque Frigidaire, il ne change pas leurs performances techniques, il change leur apparence, suffisamment pour que le modèle précédent paraisse vieilli, dépassé, honteux à posséder[9]. Le design devient ainsi un instrument au main de la manipulation capitaliste face à la consommation: il produit du désir en produisant de l'insatisfaction entretenant un cycle permanent de renouvellement qui est de manière structurel, le moteur même du capitalisme consumériste.
Cette logique d'innovation perpétuelle au service de la croissance, Bruno Leruste, designer et fondateur du collectif AlterNativ Design, la décrit depuis l'intérieur du système avec une franchise saisissante. Après des années passées dans des agences de design travaillant pour de grandes marques agroalimentaires, il raconte le moment de bascule: «J'ai eu un déclic quand j'ai reçu un nouveau brief marketing qui disait qu'on devait chercher un nouveau moment de consommation. Je demande pourquoi et on me regarde et on me dit honnêtement: parce qu'il faut qu'on ait une grosse croissance cette année. Donc le vrai leitmotiv de mon travail c'était pas d'aider un maximum de gens mais permettre à des entreprises de grossir[10].»

[8]Jean Baudrillard, *La Société de consommation. Ses mythes, ses structures*, Paris, Gallimard, coll. «Folio essais», 1996, pp. 79-100.
[9] Raymond Loewy, *Never Leave Well Enough Alone* [1951], Baltimore, Johns Hopkins University Press, 2002, p. 278.
[10] *Voir Annexe 1*

Ce témoignage illustre avec une précision rare ce que les théories critiques du design peinent parfois à rendre concret: la commande de design n'est pas orientée vers les besoins des usagers mais vers les impératifs de croissance du commanditaire.

Le troisième dispositif est celui de la normalisation des usages. En concevant des objets, le designer ne se contente pas de répondre à des besoins existants: il configure des manières de faire, oriente des comportements, définit des usages. La notion de script, développée par le sociologue Madeleine Akrich à partir des travaux de l'*actor-network theory*, nous aide à comprendre cela. Selon cette théorie, chaque objet technique contient un script, un scénario implicite d'usage qui s'efforce à anticiper les comportements de ses utilisateurs[11]. Le design vise justement à écrire ces scripts. Lorsque les designers choisissent une forme plutôt qu'une autre, une disposition plutôt qu'une autre, ils influencent discrètement les habitudes quotidiennes. En faisant cela, ils contribuent à établir des modes de vie compatibles avec les logiques de production et de consommation du capitalisme. Ces modèles sont souvent individualistes, sédentaires et axés sur la possession d'objets.

Cette fonction de normalisation des usages est d'autant plus puissante qu'elle est invisible. On considère que le design a réussi sa mission lorsqu'il est tellement bien intégré qu'il devient invisible et que l'objet semble naturel et évident. C'est ce que Victor Papanek dénonçait dès 1971 dans *Design for the Real World,* le design dominant sert avant tout les intérêts du marché et des entreprises au détriment des besoins réels des utilisateurs et des populations les plus vulnérables[12].

La critique de Papanek reste fondamentale car elle met en évidence non seulement les effets du design mais également sa complicité structurelle avec un système qui cherche à exercer une domination économique. Le design ne médiatise pas de manière neutre entre production et consommation, il le fait selon des logiques qui sont celles du profit, de la croissance et de l'accumulation.

[11] Madeleine Akrich, «*Comment décrire les objets technoiques ?»,* Techniques et Culture, n°9, 1987, pp. 79-64.
[12] Victor Papanek, *Design pour un Monde Réel*,*op. cit*. p. 14.

Il faut cependant nuancer cette lecture en reconnaissant que la médiation opérée par le design n'est pas toujours entièrement déterminée par le système. Les usagers ne sont pas de simples récepteurs passifs des scripts que le design leur propose. Ils détournent les objets, se les réapproprient, leur trouvent des usages non prévus. Michel de Certeau a montré, dans *L'Invention du quotidien*, comment les individus développent des tactiques de contournement face aux stratégies des institutions et des systèmes dominants y compris dans leurs rapports aux objets et aux espaces conçus[13]. Ces pratiques de détournement et de réappropriation constituent déjà, à leur échelle, des formes de résistance au script capitaliste du design. Elles suggèrent que l'espace entre production et consommation n'est pas entièrement contrôlé et qu'il existe des marges, des interstices, dans lesquels d'autres rapports aux objets et aux usages peuvent s'inventer. C'est précisément dans ces marges que certaines pratiques alternatives du design cherchent à s'inscrire mais cette question sera développée dans les parties suivantes.

Ce qu'il faut retenir ici, c'est que le design, dans sa fonction médiatrice, est un opérateur central du capitalisme consumériste. Il ne se contente pas de relier offre et demande, il les coproduit, en fabriquant simultanément des objets désirables et des sujets désirants. Cette co-production est le cœur de sa complicité avec le système et c'est aussi ce qui rend si difficile l'idée d'un design qui s'en affranchirait sans remettre en cause les structures économiques qui le rendent possible.

[13] Michel de Certeau, *L'invention du quotidien, tome 1: Arts de faire,* Paris, Gallimard, coll. «Folio essais«, 1990, pp. 57-63.



Fig. ² —
Publicité de la marque Frigidaire dans les années 1934.

01.1.3 Esthétique et capitalisme: rendre le système acceptable et désirable

Si le design médiatise entre production et consommation, il le fait principalement par le biais de l'esthétique. C'est là une dimension fondamentale de son rôle dans le capitalisme: pas seulement créer des produits fonctionnels et commercialisables mais aussi faire accepter le système lui-même et même susciter son attrait. L'esthétique ne se limite pas à un embellissement superficiel appliqué à des logiques économiques qui lui seraient étrangères, elle est un instrument de pouvoir, de domination qui permet d'inciter les individus à accepter un ordre mondial en le présentant comme attrayant, séduisant, naturel. Déchiffrer comment le design a exercé cette fonction tout au long de l'histoire du capitalisme, c'est saisir l'une des raisons pour lesquelles ce système s'est avéré si compliqué à contester et à mettre en question.

Le lien entre l'esthétique et le pouvoir n'est pas une invention du capitalisme industriel. Mais ce dernier lui a donné une échelle et une efficacité inédites en mobilisant le design comme instrument de mise en forme du monde social. Marx avait déjà identifié ce mécanisme et l'avait introduit sous le concept de «fétichisme de la marchandise[14]». Il soutient que, sous la forme d'une marchandise, le résultat du travail humain dissimule les rapports sociaux de production qui l'ont engendré et semble posséder une valeur intrinsèque comme si celle-ci lui était inhérente.

L'esthétique est au cœur de cette dissimulation en enveloppant l'objet d'une apparence attrayante. Le design masque les marques de sa fabrication, les mains qui l'ont assemblé, les ressources et matériaux qui ont été extraits, les conditions dans lesquelles le produit a été fabriqué. Il ne reste que la surface lustrée, brillante, désirable qui s'adresse au désir plutôt qu'à la raison critique.

[14] Karl Marx, *Le Capital. Critique de l'économie politique,op. cit.*, pp. 94.

Ce processus de séduction esthétique a évolué sous diverses formes historiques correspondant aux différentes phases du capitalisme. Dans l'étape industrielle traditionnelle, l'esthétique de l'avancement, avec des lignes droites, des matériaux industriels, des formes épurées, a permis de rendre désirable la modernité et de faire adhérer les sociétés à un imaginaire du progrès technique et économique. Le style international en architecture et le design moderniste des objets quotidiens ont ainsi contribué à rendre naturel l'idée que la rationalisation industrielle était non seulement efficiente mais également esthétique incarnant une forme d'accomplissement de la civilisation[15]. Cette esthétique du progrès a opéré comme une idéologie au sens où Terry Eagleton l'entend, non pas un ensemble de mensonges imposés de l'extérieur mais un système de représentations qui modèle en interne la façon dont les individus envisagent et ressentent leur monde[16].

Dans la phase consumériste qui s'impose après la Seconde Guerre mondiale, l'esthétique change de registre, il ne s'agit plus tant de célébrer le progrès que de promettre le bonheur. Les objets du quotidien, appareils électroménagers, voitures, mobilier, sont repensés pour symboliser une promesse de confort, d'autonomie, d'épanouissement personnel. Roland Barthes a minutieusement étudié ce processus dans son ouvrage *Mythologies*. Les objets populaires de la culture de masse ne sont pas simplement des choses, ce sont des mythes, des formes qui donnent l'illusion d'un état du monde naturel en le faisant paraître universel et intemporel[17]. La cuisine américaine présentée à l'Exposition Universelle de Bruxelles en 1958, les annonces publicitaires pour des voitures familiales, les catalogues de meubles des Trente Glorieuses…se sont toutes des formes qui ne se contentent pas de promouvoir des produits mais également un style de vie et une conception du bonheur domestique axée sur la consommation et la possession privée.

[15] Voir Sigfried Giedion, *Mechanization Takes Command: A Contribution to Anonymous History*, New York, Norton, 1969, pp. 41-52.
[16] Terry Eagleton, Idéologie. Introduction [1991], trad. Frédéric Joly, Paris, Presses universitaires de France, 2018, p. 23.
[17] Roland Barthes, *Mythologies*, Paris, Éditions du Seuil, coll. «Points», 1970, pp. 213-217.

Guy Debord approfondit cette analyse en démontrant que le capitalisme tardif ne se limite pas à créer des objets esthétiques, il transforme l'ensemble de la vie sociale en spectacle[18]. Sous cet angle, le design ne se restreint plus à être un moyen de façonner les produits, il se transforme en outil de production de représentations, de mise en scène d'une réalité désirable qui se substitue à l'expérience directe du monde. Des vitrines des grands magasins aux catalogues publicitaires en passant par les expositions universelles puis plus tard les interfaces numériques et les réseaux sociaux… le design se montre essentiel car il organise la perception, établit une hiérarchie visuelle,et forge des représentations de vie qui incitent les gens à s'y reconnaître et à y aspirer.

Il ne faut pas minimiser le rôle politique que joue cette génération d'imaginaires souhaitables. L'esthétique, en embellissant le capitalisme et en lui conférant des aspects évidents et relevant du bon sens, contribue à ce que Gramsci a désigné comme «hégémonie culturelle[19]», la faculté d'un système dominant à obtenir l'assentiment des subalternes non par la force mais par l'adoption de ses valeurs et de ses représentations. Le design est l'un des moyens privilégiés de cette domination, il agit à la surface des choses, là où la résistance est la plus difficile à instaurer, car ce qui est beau paraît naturel et ce qui semble naturel n'est pas sujet à débat. C'est exactement ce que Bourdieu qualifiait de «violence symbolique[20]», une domination imposée avec la complicité inconsciente de ceux qui en sont victimes car elle est intégrée aux formes mêmes de leur perception et de leur goût.

Il est cependant important de noter que cette esthétisation du capitalisme n'a jamais été un processus exempt de résistance ou de contradictions. Depuis les années 60, divers mouvements artistiques et culturels, tels que l'Internationale situationniste ou le Pop Art, en passant par le hippie et le punk, ont essayé d'utiliser les outils esthétiques du capitalisme contre lui-même en créant des formes qui perturbent, qui scandalisent et qui exposent ce que le design consumériste cherche à dissimuler. D'après Debord et Wolman, ces pratiques conceptualisées sous le terme de «détournement[21]», consistent à réemployer des aspects de la culture capitaliste en modifiant leur contexte afin d'exposer leur portée idéologique.

[19] Antonio Gramsci, *Cahiers de prison*, trad. Monique Aymard et al., Paris, Gallimard, 1996, vol. 3, pp. 311-318.
[20] Pierre Bourdieu, *La Distinction. Critique sociale du jugement*, *op. cit.*, 1979, pp. 545-564.
[21] Guy Debord et Gil J. Wolman, *«Mode d'emploi du détournement»*, Les Lèvres nues, n°8, mai 1956, p. 2.

Toutefois, elles soulèvent également un point crucial: peut-on vraiment se servir des outils esthétiques du capitalisme pour le critiquer sans être absorbé par ce dernier? Sans pour autant l'analyser ici, ce phénomène correspond à la «récupération[22]» qui consiste donc en la capacité du système à absorber et à neutraliser ses propres critiques en les convertissant en marchandises.
Ce qu'il est important de retenir ici c'est que l'esthétique n'est donc pas un aspect secondaire ou superficiel du système capitaliste, elle en constitue un élément fondamental. En rendant le système désirable, en naturalisant ses formes et ses valeurs, le design contribue à sa reproduction au-delà de la fabrication d'objets. Il agit sur les imaginaires, les perceptions et les désirs, soit sur les dimensions les plus profondes de l'adhésion sociale à un certain ordre du monde. Par conséquent, toute étude de la capacité du design à contribuer à un monde post-capitaliste doit obligatoirement considérer cet aspect esthétique et idéologique, non pas pour se conformer, mais pour mesurer son importance et identifier les points où cela peut faillir.

[22] Le phénomène de récupération désigne la capacité du capitalisme à absorber les formes de contestation culturelle et esthétique qui lui sont adressées, en les neutralisant par leur intégration dans les circuits marchands. Ce processus a été théorisé par Debord et les situationnistes sous le concept de «récupération», symétrique inverse du détournement: là où le détournement consiste à subvertir les formes de la culture dominante, la récupération consiste à réintégrer les formes subversives dans cette même culture en les vidant de leur charge critique. L'exemple paradigmatique en est le mouvement punk, né à la fin des années 1970 comme une contestation radicale de la société de consommation, et rapidement transformé en style vestimentaire commercialisé par l'industrie de la mode.

Sur ce phénomène, voir Thomas Frank, *The Conquest of Cool: Business Culture, Counterculture, and the Rise of Hip Consumerism,* Chicago, University of Chicago Press, 1997.

ainsi que Dick Hebdige, *Subculture: The Meaning of Style*, Londres, Routledge, 1991.

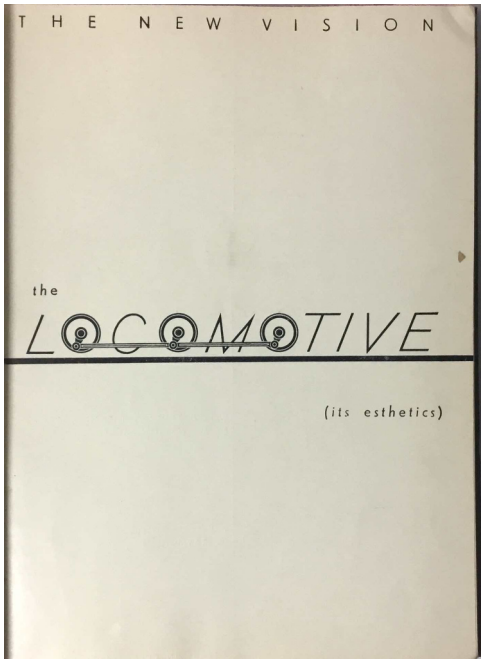
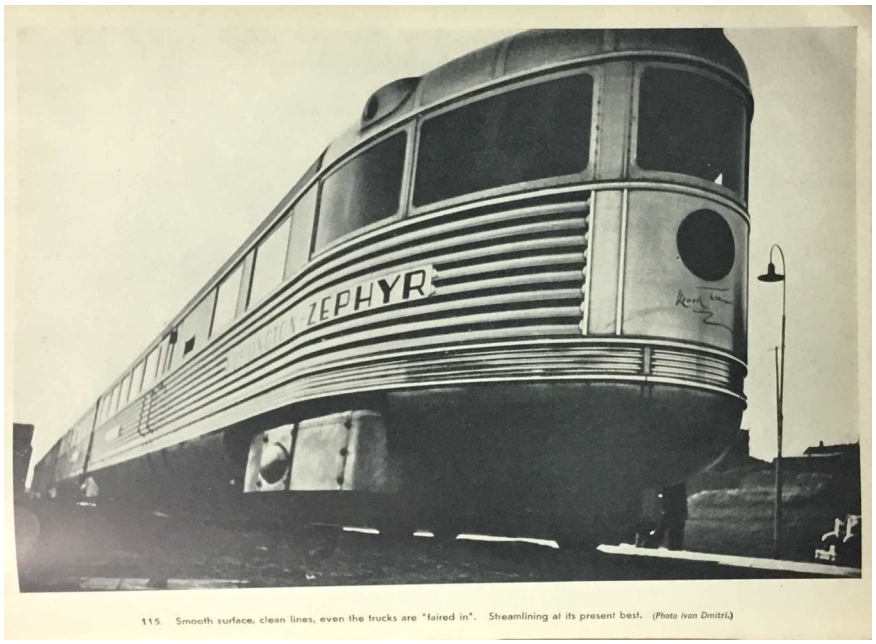


Fig. [3] et [4] —
Présentation de la nouvelle Locomotive par le design Raymond Loewy en 1937.



115. Smooth surface, clean lines, even the trucks are "faired in". Streamlining at its present best. (Photo Ivan Dmitri.)



01.2 Le design comme structure invisible du quotidien

01.2.1 Le design d'interface et d'expérience: nouveaux territoires de captation

Le capitalisme actuel ne se manifeste plus seulement par le biais de produits fabriqués ou d'infrastructures construites, il s'étend maintenant aux interfaces, aux expériences et aux interactions. En définitive, tout ce qui, jusqu'à présent, a échappé à la logique commerciale parce que cela ne semblait pas avoir une forme envisageable et donc commercialisable. Cette expansion du design vers de nouveaux horizons n'est pas sans importance, elle représente une étape pour le capitalisme. C'est ce que les économistes ont décrit comme la *tertiarisation de l'économie*[1]. Cela indique que la tendance du capitalisme évolue vers les services, vers des éléments intangibles et vers l'expérience. Elle transcende les limites traditionnelles en soutenant que la valeur n'est plus seulement créée par la production de produits ou même de services, mais aussi par la captation de l'attention, la récolte de données et l'observation des comportements. Pour appréhender cette révolution, il est nécessaire de comprendre comment le design est devenu l'un des outils privilégiés d'un capitalisme qui ne se contente plus de la commercialisation de produits mais qui cherche à dominer l'expérience en tant que telle.
Ce changement dans le capitalisme est notable car il modifie la façon dont les entreprises fonctionnent tout en ayant un impact sur la façon dont chaque individu vit et interagit avec son entourage.

Le design d'interface entendu comme la conception des environnements numériques dans lesquels se déroule une part croissante de la vie quotidienne, constitue le terrain le plus visible de cette mutation. Une interface n'est jamais neutre; elle hiérarchise, oriente, met en évidence certaines options et en dissimule d'autres. Chaque choix de design tel que la couleur d'un bouton, la position d'une notification, l'ordre d'affichage des contenus…est un choix politique au sens où l'entend Langdon Winner, il distribue des possibilités d'action, favorise certains comportements et en décourage d'autres[2].

[1] La tertiarisation de l'économie désigne le processus par lequel le secteur des services devient progressivement dominant dans les économies développées, au détriment des secteurs primaire (agriculture, extraction) et secondaire (industrie, manufacture). Ce phénomène s'accélère à partir des années 1970 dans les pays occidentaux, sous l'effet conjugué de la désindustrialisation, de l'automatisation et du développement du capitalisme financier.
Voir Daniel Bell, *The Coming of Post-Industrial Society: A Venture in Social Forecasting*, New York, Basic Books, 1999.
Jean Gadrey, *Socio-économie des services,* Paris, La Découverte, coll. «Repères», 2003.
[2] Langdon Winner, *«Do Artifacts Have Politics?»,* Daedalus, vol. 109, n°1, 1980, pp. 121-136.

Mais là où l'objet industriel classique orientait des usages dans l'espace physique, l'interface numérique oriente des comportements dans un espace de flux continu à une vitesse et avec une précision sans précédent. Les créateurs de ces interfaces utilisent des instruments d'évaluation comportementale en direct tels que des tests A/B, cartes de chaleur, analyses de parcours utilisateur[3] afin d'améliorer continuellement leurs dispositifs. Ces outils vont au-delà des précédentes recherches comportementales et permettent d'optimiser l'engagement des utilisateurs, c'est-à-dire le temps passés et les actions accomplies lors de l'utilisation d'interface[4].
Shoshana Zuboff a désigné ce phénomène comme le «capitalisme de surveillance[5]». Les plateformes numériques, au-delà de vendre des services, recueillent et exploitent les données comportementales de leurs utilisateurs, convertissant chaque interaction en ressource pour un nouveau type d'accumulation. Le design est précisément ce qui permet et rend acceptable cette collecte de données: en créant des interfaces à la fois fluides, intuitives et esthétiquement attrayantes, il parvient à dissimuler les processus d'extraction derrière une expérience apparemment naturelle et sans frais.

[3] Les tests A/B désignent une méthode d'expérimentation dans laquelle deux versions d'une interface; différant par un seul élément, comme la couleur d'un bouton ou la formulation d'un message; sont soumises simultanément à deux groupes d'utilisateurs afin de déterminer laquelle produit le comportement souhaité, généralement un clic, un achat ou une inscription.

Les cartes de chaleur *(heat maps)* sont des représentations visuelles qui cartographient les zones d'une interface sur lesquelles les utilisateurs cliquent, «scrollent» ou s'attardent le plus, permettant d'identifier les points d'attention et les zones ignorées.

Les analyses de parcours utilisateur (*user journey analytics*) reconstituent l'ensemble du cheminement d'un utilisateur à travers une interface; pages visitées, durée, points d'abandon; afin d'optimiser chaque étape pour maximiser l'engagement et la conversion. Ces trois outils constituent le cœur de ce que l'industrie numérique appelle l'optimisation de la conversion (*conversion rate optimization*).

Voir Avinash Kaushik, *Web Analytics 2.0*, Indianapolis, Wiley, 2009.

[4] Voir Cathy O'Neil, *Weapons of Math Destruction: How Big Data Increases Inequality and Threatens Democracy*, New York, Crown Publishers, 2016.

[5] Shoshana Zuboff, *L'Âge du capitalisme de surveillance*, trad. Bee Formentelli et Anne-Sylvie Homassel, Paris, Zulma, 2020, pp. 5-25.

Tristan Harris, ancien designer chez Google et fondateur du *Center for Humane Technology*[6], a qualifié cela de «persuasive technology[7]» une série de techniques de conception telles que les notifications, les likes, le «défilement» sans fin et les systèmes de récompense variables intentionnellement élaborés pour instaurer des routines, voire des dépendances en tirant parti des mécanismes neuropsychologiques de la récompense. Le film documentaire *The Social Dilemma*[8], réalisé par Jeff Orlowski en 2020, illustre de façon frappante comment ces méthodes sont délibérément employées par des groupes de concepteurs, dans le but d'encourager l'engagement et la monétisation.

L'UX design ou design d'expérience, élargit cette approche au-delà des simples plateformes numériques, pour embrasser tous les points de contact entre une marque ou un service et ses utilisateurs. Il ne s'agit plus simplement de créer un produit ou une interface, mais d'élaborer un parcours, une sensation, une relation et de convertir chaque interaction en une expérience inoubliable et souhaitable pour renforcer la fidélité de l'utilisateur et l'intégrer davantage dans l'univers de la marque. Apple est un exemple parfait de cette stratégie; que ce soit dans la fabrication de ses produits, l'organisation de ses Apple Stores ou le déballage soigneusement orchestré de ses colis, chaque détail est finement conçu pour offrir une expérience cohérente, captivante et émotionnellement engageante[9]. Cette maîtrise totale de l'expérience utilisateur est aussi une maîtrise totale de la relation commerciale; elle crée une fidélité qui dépasse le simple rapport à un produit pour atteindre quelque chose qui ressemble à une appartenance identitaire évoquée plus tôt dans la logique du signe.

[6] Le *Center for Humane Technology* est une organisation à but non lucratif fondée en 2018 par Tristan Harris, ancien designer chez Google, et Aza Raskin, designer et technologue. Elle se donne pour mission de réorienter le développement technologique vers des fins favorables au bien-être humain et à la démocratie, en dénonçant les effets délétères des technologies de captation de l'attention sur les individus et les sociétés. L'organisation produit des recherches, des rapports et des ressources pédagogiques à destination du grand public, des décideurs politiques et de l'industrie technologique. Son site constitue une ressource de référence sur les enjeux du design persuasif et de l'économie de l'attention: Center for Humane Technology, https://www.humanetech.com [consulté le 10 avril 2026].

[7] Tristan Harris, *«How Technology Hijacks People's Minds»*, Medium, 18 mai 2016.
Disponible en ligne: https://medium.com/thrive-global/how-technology-hijacks-peoples-minds-from-a-magician-and-google-s-design-ethicist-56d62ef5edf3 [consulté le 10 avril 2026].

[8] Jeff Orlowski (réal.), *The Social Dilemma*, États-Unis, Netflix, 2020, 94 min [regardé le 4 février 2026].

[9] Voir Leander Kahney, *Jony Ive: The Genius Behind Apple's Greatest Products*, New York, Portfolio, 2013.

Ce déplacement du design vers l'expérience a une conséquence anthropologique profonde que Tony Fry a analysée dans son oeuvre *Design Futuring*[10]. Il a déterminé qu'en concevant des expériences toujours plus fluides, toujours plus anticipatrices des désirs de l'usager, le design numérique produit une forme de passivité existentielle. L'usager n'a plus à chercher, à attendre tout lui est proposé avant même qu'il en ait formulé le besoin. Cette anticipation permanente du désir n'est pas un service rendu à l'individu, c'est une manière de le maintenir dans une relation de dépendance vis-à-vis du système, en atrophiant progressivement sa capacité à s'orienter par lui-même, à tolérer le vide, à inventer ses propres chemins et même aujourd'hui avec l'apparition de l'IA ouverte au grand public, à réfléchir. Ce déplacement du design vers l'expérience a une conséquence que Tony Fry, dans une perspective plus large, analysait comme une forme de «défuturisation[11]» existentielle. En effet, en réduisant l'individu à un usager optimisé, elle appauvrit les conditions de possibilité d'une vie véritablement autodéterminée.

Il serait cependant réducteur de ne voir dans le design d'interface et d'expérience qu'un instrument de domination. Des voix s'élèvent, y compris depuis l'intérieur de l'industrie numérique, pour revendiquer un design plus éthique, plus attentif aux effets de ses propres dispositifs. Le mouvement du design éthique ou design attentif porté par des figures comme Harris ou Mike Monteiro, auteur de *Ruined by Design*[12], cherche à réintroduire une responsabilité dans la pratique du design numérique, en posant la question de ce que ces systèmes font réellement aux individus et aux sociétés. Ces tentatives sont précieuses, mais elles se heurtent à une limite structurelle que nous examinerons dans la section suivante. Tant que le cadre économique dans lequel s'inscrit le design reste celui de la captation et de la monétisation de l'attention, les ajustements éthiques risquent de rester superficiels; des corrections de surface qui ne remettent pas en cause les fondements du système.

[10] Tony Fry, *Design Futuring: Sustainability, op. cit.*

[11] Le concept de défuturisation (*defuturing*) désigne chez Fry le processus par lequel certains choix de design, en créant des dépendances infrastructurelles et comportementales irréversibles, détruisent progressivement les conditions de possibilité d'autres futurs. Fry l'applique principalement à l'échelle des systèmes civilisationnels et environnementaux. L'extension de ce concept à la dimension existentielle et individuelle; la manière dont le design numérique appauvrit la capacité des individus à s'orienter par eux-mêmes en dehors des systèmes qui les accueillent; constitue ici une extrapolation de sa pensée, appliquée au contexte spécifique des interfaces et des plateformes numériques.

[12] Mike Monteiro, *Ruined by Design: How Designers Destroyed the World, and What We Can Do to Fix It*, San Francisco, Mule Design, 2019.



Fig. [5] —
Représentation du cycle infini crée par le design persuasif à partir de la théorie du *Hook* par Nir Fyal.

01.2.2 Infrastructures matérielles et lock-in: quand le design rend l'alternative impossible

Dans son article *«Do Artifacts Have Politics?[13]»*, Langdon Winner partage une histoire qui semble à la fois irréelle de part l'implication technique qu'elle engendre pour une cause invraisemblable et en même temps, assez représentative des dynamiques de nos sociétés.

C'est ainsi que dans les années 50, Robert Moses, un urbaniste influent de New York, aurait fait concevoir des ponts routiers de Long Island à une hauteur consciemment inadaptée pour les bus, restreignant ainsi l'accès aux plages publiques pour les communautés défavorisées qui dépendent des transports en commun. Finalement, qu'importe le fait que cet événement soit historiquement prouvé dans tous ses aspects ou qu'il soit entièrement fictif, il transmet néanmoins une vérité fondamentale; les infrastructures matérielles ne sont jamais politiquement neutres. Elles inscrivent dans la matière des rapports de pouvoir, des hiérarchies sociales, des stratifications et des visions du monde. C'est exactement ce que les économistes et les spécialistes des systèmes techniques appellent le «lock-in». Il s'agit du phénomène par lequel une décision technique initiale engendre des dépendances successives qui se cumulent rendant progressivement très onéreux, sur le plan économique, social et culturel, tout retour en arrière ou transition vers une autre alternative[14].

L'urbanisme automobile en est l'illustration la plus massive. C'est l'exemple le plus emblématique de «lock-in» infrastructurel car il a profondément reconfiguré les territoires occidentaux au cours du XXe siècle. La conception des villes et de leurs périphéries autour de la voiture individuelle avec de larges avenues, des échangeurs autoroutiers, des zones commerciales accessibles uniquement en voiture, des pavillons dispersés; n'était pas une contrainte technique mais un décision de conception de design, soutenue par des intérêts économiques puissants et une idéologie axée sur le progrès et la liberté individuelle[15].

[13] Langdon Winner, *«Do Artifacts Have Politics?»*, *op. cit.*, pp. 123-124.

La véracité historique de l'anecdote des ponts de Moses a été contestée par certains historiens, notamment dans Schwartz, Robert Moses: A Biography, New York, Columbia University Press, 2007. Winner l'utilise moins comme un fait établi que comme une illustration paradigmatique d'un principe général: les choix de design peuvent incorporer des rapports de pouvoir et des exclusions sociales de manière durable et silencieuse.

[14] Sur le concept de «lock-in technologique», voir W. Brian Arthur, *«Competing Technologies, Increasing Returns, and Lock-In by Historical Events»*, The Economic Journal, vol. 99, n°394, 1989.

Arthur montre comment des technologies initialement mineures peuvent s'imposer durablement non en raison de leur supériorité technique, mais en raison des effets de réseau et des dépendances cumulatives qu'elles engendrent, l'exemple classique étant le clavier QWERTY, conçu pour ralentir la frappe sur les machines à écrire mécaniques et pourtant devenu la norme mondiale.

[15] Voir Robert Fishman, *Bourgeois Utopias: The Rise and Fall of Suburbia*, New York, Basic Books, 1987.

Ce choix n'a pas simplement transformé la possession d'une voiture en une option mais l'a rendue indispensable pour des millions d'individus. Elle a également érodé graduellement les conditions matérielles de modes de vie alternatifs tels que la marche, le vélo ou encore l'accès à divers services.
Jan Gehl, urbaniste danois dont les travaux ont profondément renouvelé la pensée de la ville, a consacré sa carrière à documenter ce que ces choix de design font aux corps et aux relations sociales. Par exemple, il est évident qu'une ville conçue pour la voiture est une ville où l'on ne se croise plus, où l'espace public se vide, où la vie collective s'étiole[16]. Ses travaux et le sujet est étudié et rapporté dans le documentaire *The Human Scale* d'Andreas Dalsgaard, qui illustre comment des choix de design urbain peuvent soit enfermer les habitants dans des modes de vie individualisés et consommateurs, soit au contraire créer les conditions d'une vie collective, active et sobre[17]. La question n'est donc pas seulement économique ou écologique, elle est existentielle.

Ce qui rend le «lock-in» particulièrement redoutable, c'est qu'il ne se maintient pas par la contrainte mais par l'évidence. Personne n'oblige les habitants des périphéries pavillonnaires à posséder une voiture, simplement, ne pas en avoir est devenu impraticable. C'est en ce sens que Tony Fry parle de défuturisation à l'échelle des systèmes: les infrastructures matérielles du capitalisme ont progressivement hypothéqué certains futurs possibles, les rendant inaccessibles non par impossibilité technique mais par inertie systémique[18]. Les énergies renouvelables, les matériaux biosourcés, les systèmes alimentaires locaux existent et sont souvent techniquement viables mais les infrastructures existantes créent des irréversibilités économiques, politiques et culturelles qui résistent au changement avec une force considérable.
Arturo Escobar apporte à cette analyse une dimension postcoloniale indispensable. Dans son ouvrage *Designs for the Pluriverse*[19], il démontre que ce «lock-in» infrastructurel n'est pas uniquement un obstacle économique ou technique, mais également une contrainte ontologique.

[16] Jan Gehl, *Cities for People*, Washington, Island Press, 2010, pp. 1-20.
[17] Andreas Dalsgaard (réal.), *The Human Scale,* Danemark, Final Cut for Real, 2012, 83 min.
[18] Tony Fry, *Design Futuring: Sustainability, Ethics and New Practice, op. cit.*, pp. 20-35.
[19] Arturo Escobar, *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*,*op. cit.*, pp. 98-115.
L'expression «contrainte ontologique» est ici une interprétation de sa notion de ontological design, l'idée que le design ne fait pas que produire des objets mais des manières d'être au monde.



Fig. [6] —
Représentation d'infrastructures urbaines qui suient le principe du «lock-in» dans une banlieue aux Etats-Unis.

Les structures du système capitaliste ne se limitent plus à l'acheminement des individus, de l'énergie ou des produits mais induisent une vision du monde, une façon d'appréhender les interactions entre humains, non-humains et environnement. En s'imposant sur des territoires et des communautés qui avaient développé leurs propres modes de vie, elles ont annihilé non seulement des modes d'existence, mais aussi des ontologies, des manières d'interagir avec le monde qui ne peuvent être reconstruites après la destruction des infrastructures qui les maintenaient. Elles n'imposent pas mais par la force de ces choix, l'obligent.

L'exemple des communautés afro-colombiennes du Pacifique, que Escobar a longuement étudiées, est à cet égard particulièrement éclairant. Ces communautés entretenaient avec leurs territoires composés de forêts, de rivières, de mangroves; des relations fondées non sur l'extraction et la propriété, mais sur la réciprocité et l'interdépendance. La forêt n'était pas une ressource à exploiter mais un sujet avec lequel on négociait, un ensemble d'entités vivantes dotées de droits et d'agentivité propres[20].

L'imposition des infrastructures capitalistes chez les individus est faite au moyen de routes, d'exploitations minières ou encore de monocultures agro-industrielles. Ainsi, le capitalisme n'a pas seulement détruit ces territoires physiquement car une fois la forêt transformée en plantation, la rivière canalisée pour l'irrigation industrielle, ce n'est plus un paysage qui disparaît mais une manière entière d'être avec le monde. C'est un système de relations, de savoirs et de pratiques qui n'a plus de support matériel pour exister.

Face à ce déclin, Escobar propose une nouvelle manière de concevoir le design. Il défend l'idée d'un design pluraliste qui s'oppose donc au design que l'on conçoit comme universel. Ce design pluraliste propose d'employer des méthodes de conception situées qui tiennent compte qu'il existe plusieurs formes d'existence et qui se préoccupent de ne pas les anéantir au profit d'un modèle prétendument supérieur.

[20] Sur les ontologies relationnelles des communautés afro-colombiennes et leur rapport au territoire, voir également Arturo Escobar, *Territorios de diferencia: lugar, movimientos, vida, redes*, Popayán, Envión Editores, 2010; et plus largement, sur la notion d'agentivité des non-humains dans les ontologies amazoniennes et pacifiques, Eduardo Viveiros de Castro, *Métaphysiques cannibales. Lignes d'anthropologie post-structurale*, trad. Oiara Bonilla, Paris, Presses universitaires de France, 2009.

Viveiros de Castro y développe le concept de perspectivisme amérindien: dans de nombreuses cosmologies amazoniennes, les animaux, les plantes et les esprits sont dotés d'une perspective propre sur le monde, d'une intentionnalité et d'une agentivité qui leur confèrent un statut de sujets et non d'objets.

Cette intuition d'une pluralité de systèmes coexistants plutôt que d'un système universel de remplacement est partagée par Antoine Valot, qui en fait l'un des principes directeurs du *POCA*: «Ce n'est pas une bonne idée d'essayer de trouver une solution qui marche pour tout le monde, d'essayer de centraliser quoi que ce soit. Au contraire, il faut qu'on trouve des centaines de systèmes, qu'on ait le choix. Il faut qu'on continue d'expérimenter tout le temps.[21]» Cette position rejoint directement la notion de plurivers d'Escobar, non pas un après-capitalisme unique et planifié, mais une prolifération d'expériences situées, hétérogènes et irréductibles les unes aux autres.

Cette perspective rejoint celle que Philippe Descola développe depuis l'anthropologie. Si le naturalisme occidental; cette ontologie qui sépare radicalement nature et culture; est une construction historique particulière et non une vérité universelle, alors les infrastructures matérielles qui en sont issues ne sont pas non plus universelles[22]. Elles sont contingentes, situées, transformables. Ce déplacement de regard est fondamental, il ne s'agit plus de chercher comment améliorer les infrastructures existantes mais de se demander à partir de quelles autres manières de concevoir les relations entre humains et non-humains d'autres infrastructures pourraient être pensées et construites.
Des pratiques émergentes tentent précisément d'ouvrir ces possibles. Le mouvement des *Villes en Transition*[23], fondé par Rob Hopkins, expérimente à l'échelle locale des infrastructures alternatives telles que des jardins partagés, des réseaux d'échange locaux, des habitats coopératifs, des systèmes énergétiques communautaires. Camille Bosqué documente des dynamiques similaires dans le champ du design. Par exemple, on peut comparer ça aux fablabs, aux repair cafés, aux ateliers partagés qui cherchent à recréer des compétences matérielles que la standardisation industrielle avait progressivement rendues inutiles et donc oubliées[24]. Ces espaces sont fragiles, souvent marginaux, parfois récupérés par la logique marchande qu'ils entendaient contester.

[21] *Voir Annexe 2.*
[22] Philippe Descola, *Par-delà nature et culture, op. cit.*
[23] Rob Hopkins, *The Transition Handbook: From Oil Dependency to Local Resilience,* Totnes, Green Books, 2008, pp. 134-156.
[24] Camille Bosqué, *La Fabrication numérique personnelle, pratiques et discours d'un design diffus*, thèse de doctorat, Université Rennes 2, 2016, pp. 203-218.

Mais ils montrent que le «lock-in» n'est jamais total, qu'il laisse toujours des interstices dans lesquels d'autres configurations matérielles peuvent s'expérimenter. C'est dans ces interstices que réside peut-être l'une des conditions d'un design post-capitaliste; question que nous reprendrons dans la troisième partie.

En conclusion, le «lock-in» infra-structurel constitue l'une des formes les plus puissantes et les moins visibles de la reproduction du capitalisme par le design. En inscrivant dans la matière des dépendances durables, il rend le changement non pas impossible mais extraordinairement coûteux et il déplace ainsi la question politique. Il ne s'agit plus seulement de vouloir un autre monde mais de créer les conditions matérielles dans lesquelles cet autre monde devient praticable.

01.2.3 Le design comme producteur d'imaginaires dominants

Il existe une différence fondamentale entre rendre quelque chose désirable et rendre quelque chose pensable. Les sections précédentes ont montré comment le design façonne des comportements, crée des dépendances, oriente des usages; autant d'opérations qui agissent sur ce que les individus font. Mais le design agit également à un autre niveau, celui de ce qu'ils sont capables d'imaginer. Produire des imaginaires, ce n'est pas seulement fabriquer des images séduisantes mais plutôt délimiter un horizon du possible, tracer une frontière invisible entre ce qui peut être pensé comme futur crédible et ce qui est relégué au rang d'utopie, de fantasme ou d'archaïsme. Fredric Jameson écrivait que «l'utopie nous permet de saisir ce que nous sommes incapables d'imaginer[25]» cela exprime l'essentiel; ce que le système parvient à rendre inimaginable n'a même plus besoin d'être interdit. C'est à ce niveau que l'emprise du capitalisme sur le design est peut-être la plus subtile non pas parce qu'il interdit, mais parce qu'il rend inutile d'interdire. Il fait en sorte que certaines alternatives ne se présentent tout simplement pas à l'esprit.

Mark Fisher avait identifié ce mécanisme avec une acuité particulière. Dans *Capitalist Realism*[26], il montre que le capitalisme contemporain ne se maintient pas tant par la force ou la persuasion idéologique explicite que par une colonisation de l'imaginaire. Le système a réussi à faire coïncider ses propres horizons avec ceux du possible en général, de sorte que contester le système revient à contester la réalité elle-même. Le design est l'un des vecteurs privilégiés de cette colonisation car il produit en permanence des images de la vie future à travers les publicités, les interfaces, les expositions universelles, les *concept cars* ou encore les *smart cities*.

[25] Fredric Jameson, *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions,* Londres, Verso, 2005, p. 13.
Jameson y défend l'idée que l'utopie n'est pas une projection naïve d'un monde parfait, mais un outil critique qui permet de mesurer l'écart entre ce qui existe et ce qui pourrait exister et donc de rendre visible la clôture idéologique du présent.
[26] Mark Fisher, *Capitalist Realism: Is There No Alternative?*, Winchester, Zero Books, 2009.

Il fabrique un horizon commun dans lequel le progrès technologique et la croissance économique apparaissent comme les seules formes crédibles d'avenir. C'est une logique structurelle, dans laquelle les designers eux-mêmes sont pris sans nécessairement en avoir tous conscience.
L'Exposition universelle de Dubaï 2021, par exemple, constituait un cas d'école de cette production d'imaginaires capitalistes par le design. Des pavillons entiers étaient consacrés à la ville du futur, à la mobilité de demain, à l'alimentation de 2050; tous conçus selon une esthétique commune du progrès technologique, propre, numérique et optimisé. Ce futur mis en scène n'était pas neutre, il présupposait la continuité du modèle de croissance actuel, simplement rendu plus efficient par la technologie. Aucun pavillon ne donnait à voir un futur fondé sur la décroissance, la sobriété ou la redistribution radicale des richesses[27]. Le design de l'exposition ne fermait pas explicitement ces possibles, il les rendait simplement impensables, en saturant l'espace des imaginaires avec une vision du futur qui ne laissait pas de place à d'autres.

Mais le niveau le plus profond et le plus insidieux de cette production d'imaginaires est celui que Jameson désigne comme la «raison cynique[28]», cet état dans lequel on connaît parfaitement les dysfonctionnements du système, on en perçoit les contradictions et les injustices, et pourtant on n'arrive plus ni à s'indigner suffisamment pour agir, ni à imaginer véritablement autre chose. La raison cynique n'est pas de la mauvaise foi, c'est une forme d'épuisement de l'imagination politique, produite par la saturation des imaginaires avec des représentations qui présentent le capitalisme comme l'unique horizon viable. Le design contribue à cet épuisement chaque fois qu'il produit des objets, des interfaces, des espaces qui normalisent silencieusement le présent non pas en l'idéalisant, mais en le rendant si omniprésent, si évident, si confortable dans ses formes qu'il devient difficile de concevoir autre chose. C'est ce que Jameson désigne comme l'atrophie des organes de l'imagination politique; à force de ne plus exercer la capacité à penser des futurs alternatifs, cette capacité se rétrécit, comme un muscle inutilisé[29].

[27] Sur l'Exposition universelle de Dubaï 2021 et ses imaginaires du futur, voir Patrice Ballester, *«L'exposition universelle de Dubaï 2020»,* La Géographie: terre des Hommes, n°1584, vol. 1, 2022,
Disponible en ligne: https://hal.science/hal-04096869v1 [consulté le 10 mai 2026].

[28] Fredric Jameson, *«L'utopie comme méthode»*, trad. Stathis Kouvélakis, Contretemps. Revue de critique communiste, 31 octobre 2016. Disponible en ligne: https://www.contretemps.eu/utopie-methode-jameson/ [consulté le 11 mai 2026].
Jameson emprunte la notion de raison cynique à Peter Sloterdijk, *Critique de la raison cynique*, Paris, Christian Bourgois, 2000, en l'adaptant au contexte du capitalisme tardif: là où Sloterdijk décrit une lucidité désabusée face aux idéologies, Jameson l'applique spécifiquement à l'incapacité à imaginer une alternative au système économique dominant.

[29] *Fredric Jameson, «L'utopie comme méthode», op. cit., [consulté le 11 mai 2026].*
Il dit que l'utopie comme méthode vise à «réactiver des parties dormantes de l'esprit, des organes non utilisés de l'imagination politique et historique qui se sont quasiment atrophiés du fait d'un manque d'exercice».



Fig. [7] —
Modélisation 3D pour visualiser le pavillon mobilité *Alif* par l'agence Foster + Partners pour l'Exposition Universelle à Dubaï, 2020.

Victor Papanek avait été l'un des premiers à nommer cette responsabilité du design dans la production d'imaginaires. Dans *Design for the Real World*[30], il dénonçait non seulement les objets que le design produit, mais les désirs qu'il fabrique, la manière dont il convainc des populations entières que certains objets, certains modes de vie, certaines formes de confort sont des nécessités plutôt que des constructions historiques et culturelles. Cette critique reste d'une actualité brûlante; le design contemporain, à travers la publicité, les interfaces numériques, les médias visuels, continue de produire des représentations du bien-vivre fondées sur la consommation, la possession et la croissance, des représentations qui fonctionnent comme des normes sociales implicites générant de la honte et de l'exclusion chez ceux qui ne peuvent pas y accéder.

Ce que l'anthropologie permet d'ajouter à cette critique, c'est une mise en perspective radicale. Si les imaginaires dominants produits par le design capitaliste semblent naturels et universels, c'est précisément parce que d'autres imaginaires ont été effacés ou marginalisés. Descola montre que d'autres ontologies; animistes, totémiques, analogiques; produisent des représentations du monde et des formes de vie radicalement différentes, dans lesquelles la relation aux non-humains, au temps, à la propriété, à la communauté n'obéit pas aux mêmes logiques que celles du capitalisme[31]. Ces ontologies ne sont pas des archaïsmes dépassés. Elles constituent des ressources pour penser autrement, des preuves vivantes que d'autres imaginaires sont possibles. En ce sens, l'anthropologie est une alliée précieuse du design alternatif car elle dénaturalise l'existant en montrant que ce qui paraît évident ne l'a pas toujours été et ne le sera pas toujours.
Des pratiques de design contemporaines cherchent précisément à rouvrir cet espace des imaginaires que le capitalisme a refermé. Le collectif *Superflux*, fondé par Anab Jain et Jon Ardern, conçoit des installations et des expériences qui donnent à voir des futurs alternatifs non pas pour les prescrire, mais pour les rendre tangibles, pour les faire exister comme possibilités réelles dans l'imaginaire des personnes qui les vivent.

[30] Victor Papanek, *Design pour un Monde Réel*,*op. cit*.
[31] Philippe Descola, *Par-delà nature et culture, op. cit*.

Leur projet *Mitigation of Shock*[32] (2017), qui reconstitue un appartement du futur dans lequel une famille a adapté son mode de vie à l'effondrement des systèmes alimentaires industriels. Ils proposent un potager sur le balcon, la fermentation, le partage des ressources mais ne présentent pas leur travail comme une solution, ils le conçoivent comme une expérience: celle de découvrir qu'un autre mode de vie est non seulement possible mais habitable. C'est précisément ce déplacement de l'imaginaire; faire passer une alternative du statut d'utopie abstraite à celui d'expérience concrète et sensible; qui constitue l'une des contributions les plus originales du design à la question du post-capitalisme.

Ce n'est cependant pas sans tensions. Car produire des imaginaires alternatifs dans un système qui récupère et marchandise toute forme de contestation est un exercice périlleux. Le risque est permanent que ces imaginaires alternatifs soient absorbés par le système, transformés en tendance esthétique, en argument marketing, en produit de niche pour consommateurs éclairés et perdant ainsi leur charge critique au profit d'une nouvelle couche de désirabilité capitaliste. C'est précisément cette tension entre potentiel de transformation et risque de récupération qui sera au cœur de la partie suivante, consacrée aux limites des alternatives internes au système.

[32] Superflux, *Mitigation of Shock*, installation, Londres, 2017.
Documentation disponible en ligne: https://superflux.in/index.php/work/mitigation-of-shock [consulté le 12 janvier 2026].
Superflux est un studio de design spéculatif fondé par Anab Jain et Jon Ardern, dont les travaux explorent les futurs possibles à travers des installations immersives, des objets et des expériences conçus pour rendre tangibles des scénarios alternatifs au présent dominant.



Fig. [8] —
Documentation du projet *Mitigation of Shock* par le collectif Superflux, Londres, 2017.



01.3 Les limites des alternatives internes au système

01.3.1 Design écologique: réparer sans transformer

L'Union européenne a introduit la stratégie pour l'économie circulaire en 2015, présentée comme une révolution dans les pratiques de production et de consommation. Des milliers d'entreprises ont mis en place des divisions de design durable, obtenu des certifications environnementales et embrassé des chartes de responsabilité écologique. L'éco-conception s'est imposée comme une pratique courante, voire même «mainstream», suscitant un intérêt croissant chez les individus. C'est précisément à ce stade que le problème commence à se manifester. En effet, quand la critique est largement intégrée par le système qu'elle cherchait à dénoncer, on s'interroge vivement sur son impact réel et on se demande que reste-t-il de la critique une fois qu'elle a été instaurée comme norme?

Le design écologique trouve ses origines dans les années 70, période marquée par les premières grandes sensibilisations à l'environnement. Le rapport Meadows de 1972, intitulé *Les Limites de la croissance*[1] avait soulevé avec une frontalité et une franchise sans précédent, la question de l'incompatibilité entre une expansion économique illimitée et justement, la limitation des ressources naturelles. C'est dans ce contexte que certaines voix, membres de la discipline du design, ont commencé à en critiquer ses principes de base. Le film documentaire *Prêt-à-jeter*[2] de Cosima Dannoritzer, qui suit l'évolution du cartel Phoebus et de l'obsolescence planifiée depuis les années 1920, démontre comment la conception des produits a été volontairement dirigée vers une diminution de leur longévité afin de soutenir une dynamique perpétuelle de consommation. Ce n'est donc pas un dysfonctionnement marginal du système que le design écologique cherche à corriger: c'est une logique constitutive, inscrite dans les pratiques de conception depuis près d'un siècle.

[1] Donella Meadows, Dennis Meadows, Jørgen Randers et William Behrens III, *Les Limites de la croissance*, trad. Jacques Delaunay, Paris, Rue de l'Échiquier, 2012.

[2] Cosima Dannoritzer (réal.), *Prêt-à-jeter (The Light Bulb Conspiracy)*, prod. ARTE, France/Espagne, 2010, 75 min.
Le documentaire retrace notamment l'histoire du cartel Phoebus, accord secret conclu en 1924 entre les principaux fabricants d'ampoules électriques, dont General Electric, Philips et Osram, pour limiter la durée de vie des ampoules à 1000 heures, alors que des modèles techniques permettaient d'en produire de bien plus durables.

Tony Fry est peut-être celui qui a poussé cette critique le plus loin dans ses implications théoriques. Dans *Design Futuring*[3], il introduit une distinction fondamentale entre *sustainability* et *sustainment*. Le concept de durabilité (*sustainability*), telle qu'elle est devenue le mot d'ordre des politiques écologiques et des stratégies du design depuis les années 1990, fait référence à un but à poursuivre tel que la diminution des émissions, la réduction des déchets et l'optimisation des ressources. Le *sustainment*, en revanche, implique une approche tout à fait différente. Il ne s'agit pas de gérer les conséquences du système mais d'entretenir de manière proactive le monde vivant, en établissant une relation de responsabilité et de réciprocité entre les êtres non humains et les générations à venir. Cette distinction n'est pas sémantique mais politique. Le design écologique dominant relève massivement du premier registre car il cherche à rendre le système moins destructeur sans en remettre en cause les fondements. Camille Bosqué, dans *Design pour un monde fini*[4], prolonge cette critique depuis une perspective plus ancrée dans les pratiques contemporaines. Elle montre comment la question de la finitude des ressources, des énergies, des matières, devrait constituer non pas une contrainte externe imposée au design, mais le principe même à partir duquel repenser la conception dans son ensemble. Penser le design et concevoir en tenant compte de la finitude plutôt que de la croissance représente un changement de paradigme qui est encore largement en phase d'expérimentation.

Le design circulaire constitue l'une des tentatives les plus ambitieuses de dépasser ces limites. Popularisé par la *Fondation Ellen MacArthur*[5], ce modèle économique vise à préserver la valeur des produits et matériaux le plus longtemps possible grâce à la réparation, la réutilisation et le recyclage. Cependant, il fait face à ce que les économistes nomment l'effet rebond, conceptualisé par Blake Alcott à partir du *paradoxe de Jevons*[6]. Ainsi, les améliorations de l'efficacité environnementale réalisées sur un produit sont inévitablement absorbées, voire surpassées, par la hausse des volumes de production et de consommation qu'elles rendent possibles.

[3] Tony Fry, *Design Futuring: Sustainability, Ethics and New Practice*, *op. cit.*, pp. 9-15.

[4] Camille Bosqué, *Design pour un monde fini*, Paris, Premier Parallèle, 2023.

[5] Ellen MacArthur Foundation*, Towards a Circular Economy: Business Rationale for an Accelerated Transition, Cowes,* Ellen MacArthur Foundation, 2015.
Disponible en ligne: https://www.ellenmacarthurfoundation.org/towards-a-circular-economy-business-rationale-for-an-accelerated-transition [consulté le 15 mai 2026].

[6] Blake Alcott, *«Jevons' Paradox»*, Ecological Economics, vol. 54, n°1, 2005.

La fabrication de téléphones plus aisément recyclables n'implique pas forcément une diminution de l'empreinte écologique de l'industrie si la fréquence de renouvellement des appareils persiste à augmenter. La logique de croissance dans laquelle elle s'inscrit neutralise l'efficacité technique.
Ce phénomène fait référence à l'analyse de Tim Jackson dans *Prosperity Without Growth*[7], où il met en évidence la contradiction intrinsèque du capitalisme durable. Une économie qui persiste à grandir en termes de volume demeurera une économie extractive, même si elle recycle de manière plus efficace et utilise moins par unité produite.
Timothée Parrique, dans *Ralentir ou périr*[8], radicalise cette conclusion en montrant que la dissociation entre croissance économique et impact environnemental n'a jamais été empiriquement démontrée à l'échelle nécessaire pour éviter le dérèglement climatique. Le design écologique, aussi sophistiqué soit-il techniquement, ne peut pas résoudre seul cette contradiction parce qu'elle n'est pas d'ordre technique mais d'ordre économique et politique.
C'est pour cette raison qu'Arturo Escobar souligne que le design écologique prédominant reste enchaîné à une ontologie qui dissocie la nature de la culture et considère la première comme une ressource à administrer de manière plus intelligente[9]. Dans ce contexte, la nature est perçue comme un enjeu technique à perfectionner et le design écologique représente cette amélioration. Cependant, cela ne remet pas en question la supériorité de l'humain sur le non-humain, ni les dynamiques d'extraction qui en résultent. Cette critique ontologique trouve un écho dans les travaux de Descola, qui permettent de comprendre pourquoi le design écologique, malgré ses intentions, reste inscrit dans le naturalisme occidental: en séparant radicalement nature et culture, ce naturalisme autorise une relation instrumentale au vivant que de simples ajustements techniques ne peuvent pas corriger[10].

[7] Tim Jackson, *Prosperity Without Growth: Economics for a Finite Planet*, Londres, Routledge, 2017.
[8] Timothée Parrique, *Ralentir ou périr: L'économie de la décroissance*, Paris, Seuil, 2022.
[9] Arturo Escobar, *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds, op. cit.*
[10] Philippe Descola, *Par-delà nature et culture, op. cit.*

Enfin, il est essentiel d'évoquer le phénomène de greenwashing qui désigne «une stratégie marketing utilisée par une entreprise ou toute autre organisation pour verdir son image. Comment? En donnant l'impression qu'un produit ou un service est respectueux de l'environnement alors que ce n'est pas le cas[11]». Le design fait partie des outils fréquemment utilisés, notamment pour élaborer des emballages éco-responsables, des logos naturels et des certifications rassurantes.

Bruno Leruste décrit avec précision le mécanisme de récupération de l'enjeu écologique par le capitalisme depuis sa propre pratique: «J'essaie de réfléchir à comment je peux mettre un peu d'appétence dans cette boîte pour leur faire comprendre qu'il faut y aller. Et c'est ça qui m'intéresse, c'est comment je trouve la façon de dire aux gens que l'écologie est intéressante pour nous[12].» Cette formulation est révélatrice, l'argument écologique doit être traduit en argument économique pour être entendu. L'écologie n'est pas un impératif moral mais un marché émergent. C'est précisément ce que Leruste nomme «combattre le feu avec le feu», utiliser les leviers du capitalisme pour en infléchir progressivement les logiques, sans en remettre en cause les fondements.

Ces éléments donnent une illusion de responsabilité écologique au système, sans toutefois en modifier les bases. Cependant, comme l'indiquent Luc Boltanski et Ève Chiapello dans *Le Nouvel Esprit du capitalisme*[13], la question dépasse le simple cas de mauvaise foi de certains intervenants. Le capitalisme a une aptitude structurelle à réceptionner les critiques formulées à son encontre et à les incorporer en tant que nouveaux outils de légitimation. La critique écologique du design industriel n'a pas renversé le système, elle l'a modernisé, lui a fourni un nouveau discours de justification et lui a ouvert de nouveaux marchés. C'est cette capacité d'absorption qui rend si difficile toute tentative de réforme interne et qui pose, avec une acuité renouvelée, la question des conditions dans lesquelles une pratique du design pourrait aller plus loin que la réparation.

[11] Définition proposée par Greenpeace, une organisation internationale indépendante des États, des pouvoirs politiques et économiques. Disponible en ligne: https://www.greenpeace.fr/greenwashing-definition/ [consulté le 17 mai 2026].
Voir aussi, Mathieu Jahnich, *Le Greenwashing en France,* rapport pour l'ADEME, Paris, 2009.
Disponible en ligne: https://communication-responsable.ademe.fr/nous-sommes-un-tournant-de-la-lutte-contre-le-greenwashing-entretien-avec-mathieu-jahnich [consulté le 17 mai 2026].

[12] *Voir Annexe 1*

[13] Luc Boltanski et Ève Chiapello, *Le Nouvel Esprit du capitalisme*, Paris, Gallimard, coll. «Essais», 1999, pp. 26-43. Boltanski et Chiapello y montrent comment le capitalisme intègre les critiques qui lui sont adressées, qu'ils distinguent en critique artiste (revendiquant authenticité et autonomie) et critique sociale (revendiquant égalité et sécurité), pour se renouveler et renforcer sa légitimité. Cette capacité d'absorption est l'une des raisons structurelles pour lesquelles la critique interne au système tend à le stabiliser plutôt qu'à le transformer.

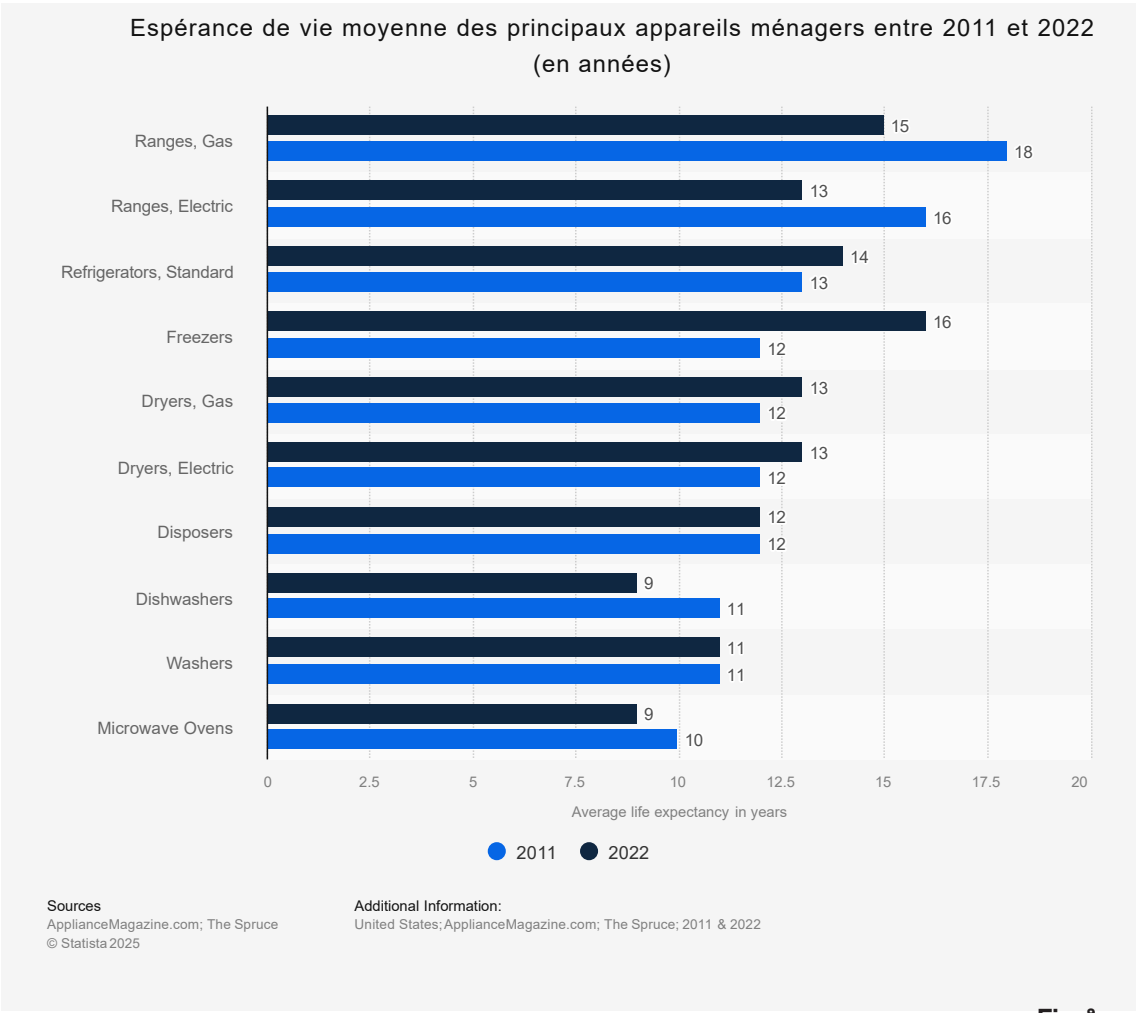


Fig. [9] —

Statistique de comparaison montrant la différence d'espérance de vie des appareils ménagers en 2011 et 2022 aux États-Unis par Statista à partir de l'enquête de *ApplianceMagazine*, 2022.

01.3.2 Design du care: prendre soin dans un cadre inchangé

Le *care* est notion difficile à traduire en français, oscillant entre soin, attention et sollicitude. Il est entré dans le champ du design par une voie à la fois philosophique et politique. Philosophique, parce qu'il s'appuie sur une tradition éthique développée par des penseuses comme Carol Gilligan et Joan Tronto, qui ont théorisé le soin non pas comme une disposition individuelle mais comme une pratique sociale et politique fondamentale[14]. Politique, parce que cette éthique émerge d'une critique féministe de la modernité libérale, le *care* désigne tout ce que le capitalisme invisibilise, dévalue et exploite comme le travail domestique, l'attention aux vulnérables, la maintenance des relations et des environnements. Faire entrer le *care* dans le design, c'est donc potentiellement introduire une logique radicalement étrangère à celle du système, une logique d'attention plutôt que d'optimisation, de relation plutôt que de transaction, de vulnérabilité assumée plutôt que de performance affichée.

Joan Tronto définit le *care* comme un processus en quatre phases. D'abord se soucier de, ensuite prendre en charge et prendre soin, enfin recevoir le soin ce qui implique à chaque étape une attention aux besoins réels des autres et une responsabilité vis-à-vis de leur satisfaction[15]. Cette définition est précieuse pour le design parce qu'elle déplace radicalement la question de la conception. L'objectif n'est plus simplement de créer un produit ou un service qui répond à une demande du marché, mais plutôt de rester vigilant face aux vulnérabilités, aux dépendances et aux besoins non exprimés de ceux pour qui nous concevons.

[14] Carol Gilligan, *Une voix différente. Pour une éthique du care*, trad. Annie Kwiatek, Paris, Flammarion, 2008.
Gilligan y développe une éthique fondée sur la relation et la responsabilité, en opposition à une éthique de la justice fondée sur des principes abstraits et universels, distinction qui a des implications directes sur la manière de concevoir les pratiques de soin, y compris dans le design.

[15] Joan Tronto, *Un monde vulnérable. Pour une politique du care*, trad. Hervé Maury, Paris, La Découverte, 2009, pp. 143-160.

Frédéric Worms, dans *Le Moment du soin*[16], prolonge cette réflexion en montrant que le soin est ce qui nous relie à autrui, au vivant, au monde et que toute pratique qui en prend soin contribue à maintenir les conditions de la vie commune.
Dans cette perspective, un design du *care* serait un design qui prend au sérieux ces liens, qui conçoit non pas des objets isolés mais des relations, des environnements, des systèmes attentifs à leur propre fragilité.

Cynthia Fleury et Antoine Fenoglio, dans *Éthique et design, pour un climat de soin*[17], proposent de penser le design comme une pratique fondamentalement éthique, c'est-à-dire orientée vers le soin des individus et des collectifs plutôt que vers la seule satisfaction des marchés. Leur approche est particulièrement intéressante parce qu'elle ne se contente pas de dénoncer le design capitaliste, elle cherche à construire positivement une autre manière de concevoir, ancrée dans une attention aux conditions de vie réelles des personnes et des communautés. Cette ambition est séduisante. Mais elle soulève immédiatement une question que les auteurs eux-mêmes n'éludent pas c'est à dire, dans quelle mesure un design éthique peut-il s'exercer dans un cadre économique qui valorise avant tout la rentabilité et la croissance?
Car c'est là que réside la tension fondamentale du design du *care,* ses valeurs de l'attention, la vulnérabilité, les relations, la lenteur…sont structurellement en contradiction avec les logiques du capitalisme qui vise plutôt l'efficacité, la performance, la *scalabilité*[18] et le profit. Cette contradiction n'est pas seulement théorique et se manifeste concrètement dans les conditions dans lesquelles le design du *care* est pratiqué. Les designers qui cherchent à intégrer une éthique du soin dans leur travail se heurtent invariablement aux mêmes obstacles: des délais trop courts pour permettre une véritable attention aux besoins, des budgets insuffisants pour financer des processus participatifs rigoureux, des commanditaires dont les objectifs restent fondamentalement commerciaux. Le *care* devient alors une couche supplémentaire appliquée sur un processus de conception qui n'a pas fondamentalement changé en d'autre terme, une bonne intention mais qui ne transforme pas les structures.

[16] Frédéric Worms, *Le Moment du soin. À quoi tenons-nous?*, Paris, Presses universitaires de France, 2021, pp. 23-38.

[17] Cynthia Fleury et Antoine Fenoglio, *Éthique et design, pour un climat de soin*, Paris, Presses universitaires de France, 2024.

[18] La *scalabilité* est la propriété d'un phénomène qui supporte le changement d'échelle sans subir de modification. C'est la traduction d'un terme forgé par Anna Tsing (2017) en anglais: *scability*. Dans la réflexion d'Anna Tsing, la *scalabilité* est la qualité requise pour transformer un objet non capitaliste en objet exploitable par le capitalisme.
Anna Tsing, *Le champignon de la fin du monde*, Paris, La Découverte, 2017, p. 416.

Ce risque de neutralisation du *care* par le système est d'autant plus préoccupant que le vocabulaire du soin a été progressivement récupéré par les logiques managériales et marketing. Le *care washing*, par analogie avec le greenwashing, désigne ce phénomène par lequel des entreprises adoptent le langage du soin, de l'attention, du bien-être, pour légitimer des pratiques qui restent fondamentalement orientées vers le profit[19]. Les campagnes de publicité qui mettent en scène la sollicitude d'une marque pour ses clients, les politiques de bien-être au travail visant à optimiser la productivité des employés tout en prenant soin de leur santé mentale, et les objets connectés promus comme des instruments d'auto-soin; toutes ces initiatives exploitent le design du *care* non pas dans l'objectif de bouleverser le système, mais plutôt pour le rendre plus acceptable, plus humain en surface et toujours orienté vers son objectif initial, davantage désirable.
Boltanski et Chiapello avaient anticipé ce mécanisme en montrant comment le capitalisme intègre la critique artiste, celle qui revendique authenticité et sollicitude, pour se renouveler et étendre son emprise notamment dans *Le Nouvel esprit du capitalisme*[20].

Il faut cependant se garder d'une lecture trop pessimiste. Des pratiques de design du *care* existent et arrivent à ne pas faire partie de cette récupération, qui tentent véritablement de reconfigurer les conditions de la conception. Par exemple, le design participatif qui place les usagers au cœur du processus de conception, non comme des consommateurs à satisfaire mais comme des acteurs à part entière, constitue l'une de ces tentatives[21].
De même, des projets comme ceux documentés par Camille Bosqué dans ses travaux sur les cultures du faire[22], cherchent à renouer avec une attention aux matériaux, aux gestes, aux savoir-faire, qui est elle-même une forme de soin. Un soin des choses, des corps et des relations que la production industrielle standardisée avait progressivement éliminé. Ces pratiques ne constituent pas encore un dépassement du capitalisme, mais elles en contestent certaines valeurs fondamentales: la vitesse, la standardisation, l'indifférence aux conditions de production en créant d'autres manières de faire et d'être ensemble.

[19] Sur le *care washing*, voir notamment les travaux du collectif de recherche The Care Collective, *The Care Manifesto: The Politics of Interdependence*, Londres, Verso, 2020.

[20] Luc Boltanski et Ève Chiapello, *Le Nouvel Esprit du capitalisme*, Paris, Gallimard, coll. «Essais», 1999.

[21] Elizabeth Sanders et Pieter Jan Stappers, *«Co-creation and the New Landscapes of Design»*, CoDesign, vol. 4, n°1, 2008.

[22] Camille Bosqué, *Design pour un monde fini*, Paris, Premier Parallèle, 2023.
Bosqué y développe une réflexion sur les pratiques de fabrication alternative; repair cafés, fablabs, ateliers partagés; comme formes concrètes d'attention aux matériaux, aux gestes et aux savoir-faire, en opposition aux logiques d'obsolescence et de standardisation industrielle.

La question qui demeure est celle de l'échelle. Le design du *care*, dans ses formes les plus exigeantes, est un design lent, situé, attentif aux singularités ce qui le rend difficilement compatible avec les logiques de scalabilité et de diffusion massive qui caractérisent le capitalisme. C'est à la fois sa limite et sa force parce qu'il risque de rester cantonné à des niches expérimentales sans capacité de transformation systémique; mais parce que cette résistance à la scalabilité est peut-être précisément ce qui le préserve de la récupération. Un design du *care* qui passerait à l'échelle industrielle serait-il encore un design du *care*? La question reste ouverte et elle anticipe celle que nous poserons dans la troisième partie, sur les conditions d'un design véritablement post-capitaliste.

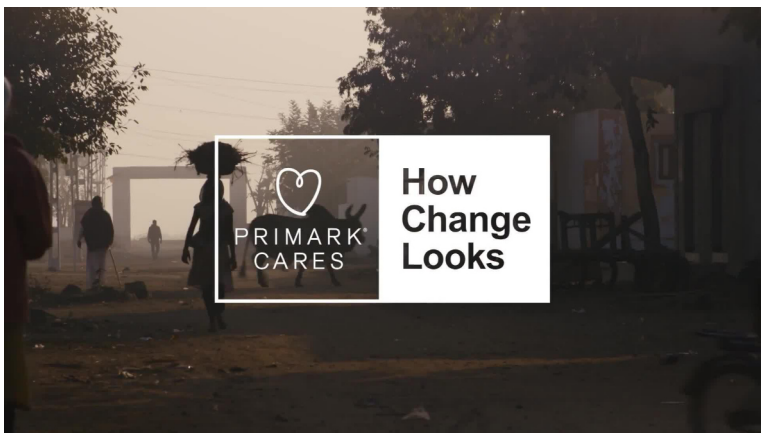


Fig. [10] —
Stratégie de développement durable chez Primark nommé Primark Cares, définissant les engagements de la marque de fast fashion pour devenir une entreprise plus durable et circulaire depuis 2023. *Exemple de care washing.*

01.3.3 Une critique intégrée au système: récupération et neutralisation

Bien que les parties précédentes aient mis en évidence les contraintes du design écologique et du design du *care* en tant qu'alternatives internes au capitalisme, il reste à éclaircir pourquoi ces contraintes sont si ardues à transcender, pourquoi le système réussit constamment à gérer ses propres critiques sans être véritablement affecté. C'est précisément ce que Boltanski et Chiapello ont théorisé sous le concept d' «*esprit du capitalisme*[23]». Le système ne perdure pas seulement par la pression économique, mais aussi en intégrant les critiques qu'il reçoit, en les réorientant vers de nouvelles sources de légitimité et des opportunités commerciales. Cette capacité d'absorption n'est pas une invention, c'est une logique structurelle, et le design en est l'un des vecteurs principaux. Cette capacité du système à absorber ses propres critiques se vérifie jusque dans les trajectoires individuelles des designers les plus engagés. Bruno Leruste le formule avec une lucidité désarmante: «Le métier de designer n'existe que parce que le capitalisme est là.[24]» Cette phrase, prononcée par quelqu'un qui a cherché pendant des années à exercer un design alternatif, dit quelque chose d'essentiel sur la dépendance structurelle de la discipline à l'égard du système qu'elle cherche parfois à contester. Non pas comme aveu de défaite, mais comme point de départ d'une réflexion sur les conditions dans lesquelles un autre design pourrait exister.

L'histoire du design alternatif est, à bien des égards, une histoire de récupérations successives. Le mouvement *Arts and Crafts*[25],qui visait à valoriser le travail manuel face à la production industrielle peu esthétique, a finalement abouti à la création d'objets de luxe destinés aux classes privilégiées.

[23] Luc Boltanski et Ève Chiapello, *Le Nouvel Esprit du capitalisme*, Paris, Gallimard, coll. «Essais», 1999, pp. 26-43.

[24] *Voir Annexe 1*

[25] Le mouvement *Arts and Crafts* est développé par William Morris, designer, et John Ruskin, écrivain, en Angleterre entre 1860 et 1910. rappelant que la production d'objets doit s'inscrire dans une vision plus vaste de la société, soucieuse du progrès social et de l'élévation de l'homme. Le design, dans cette perspective, est investi d'une fonction politique et porte une responsabilité non seulement esthétique, mais aussi, et à travers elle, une responsabilité éthique. C'est l'alliance de l'art et des arts décoratifs (plus tard, de l'art et de l'industrie) qui a pour vocation de tracer cette nouvelle voie et de matérialiser le bonheur social.
Voir Cité du design, *«Arts and Crafts 1880–1920»*, disponible en ligne: https://www.citedudesign.com/fr/a/arts-and-crafts--1167 [consulté le 10 mai 2026]

Le style moderniste du Bauhaus, visant à rendre accessibles les objets de qualité, a offert au capitalisme industriel son esthétique la plus durable et la plus universellement exportable. Le design contre-culturel des années 1960 et 1970 (psychédélique, communautaire, anti-consumériste) a été transformé en style commercial dans les années 1980, ses formes récupérées par la publicité et la mode[26].
Ruben Pater, dans *Caps Lock*[27], illustre minutieusement comment le design graphique a constamment été utilisé pour présenter les entreprises comme progressistes, inclusives ou écologiques, malgré le fait que leurs pratiques demeuraient fondamentalement inchangées. Chaque vague critique produit ses formes et le système produit ses mécanismes pour les neutraliser.
Ce phénomène de récupération opère selon plusieurs logiques complémentaires. La première est l'esthétisation de la critique. Le système intègre les formes visuelles de la contestation; le graphisme militant, l'esthétique DIY, les codes visuels de l'écologie ou du féminisme; en les vidant de leur contenu politique pour en faire des signaux d'appartenance à un style de vie.
Une marque de vêtements peut ainsi afficher des slogans féministes sur des t-shirts produits dans des ateliers de sous-traitance exploitant majoritairement des femmes dans des conditions précaires. Ainsi, le message critique est devenu marchandise, sans que les conditions de production aient changé d'un iota.
La deuxième logique est la marchandisation de l'alternative. Les pratiques qui cherchent à s'extraire du marché; la réparation, l'échange, la production locale, le partage; sont progressivement intégrées dans des modèles économiques qui les transforment en niches commerciales. L'économie dite collaborative, dont Uber et Airbnb sont les figures emblématiques, a ainsi récupéré le vocabulaire du partage et de la communauté pour construire des plateformes d'extraction de valeur particulièrement efficaces[28].

Frédéric Lordon apporte à cette analyse une dimension philosophique que Boltanski et Chiapello n'explorent pas: celle du désir. Dans *Capitalisme, désir et servitude*, il montre, en mobilisant conjointement Marx et Spinoza, que le capitalisme ne se maintient pas seulement en satisfaisant des besoins ou en incorporant des critiques, il agit sur les désirs eux-mêmes, en les produisant, en les orientant, en les capturant car «Être c'est être un être de désir. Exister c'est désirer, et par conséquent s'activer — s'activer à la poursuite de ses objets de désir[29]» et ça le capitalisme l'a bien compris.

[26] Sur la récupération du design contre-culturel voir Thomas Frank, *The Conquest of Cool: Business Culture, Counterculture, and the Rise of Hip Consumerism,* Chicago, University of Chicago Press, 1997, pp. 1-32.
[27] Ruben Pater, *Caps Lock: comment le capitalisme a pris le contrôle du design graphique et comment s'en échapper,* Amsterdam, Valiz, 2021, pp. 18-35.
[28] Sur la récupération marchande de l'économie collaborative, voir Nick Srnicek, *Platform Capitalism*, Cambridge, Polity Press, 2017, pp. 43-92.
[29] Frédéric Lordon, *Capitalisme, désir et servitude. Marx et Spinoza*, Paris, La Fabrique, 2010, pp. 17.

S’il veut continuer d’exister c’est à travers le contrôle des désirs qu’il le pourra. Le design est précisément l’instrument de cette capture des désirs, il ne répond pas à des désirs préexistants, il les fabrique, les oriente, les fixe sur des objets et des pratiques compatibles avec les logiques de la production marchande. Dans cette perspective, la récupération n’est pas seulement un mécanisme défensif du système mais plutôt une logique offensive, qui cherche en permanence à convertir en désir marchand tout ce qui pourrait constituer une alternative. Le désir d’authenticité devient une niche de marché pour les produits artisanaux premium. Le désir de communauté devient un argument de vente pour les espaces de coworking. Le désir de nature devient une opportunité pour l’écotourisme.
Cette dynamique pose une question fondamentale pour toute pratique de design alternatif: est-il possible de produire des formes qui résistent à la récupération? La réponse honnête est que non ou du moins, pas indéfiniment. Toute forme peut être récupérée si elle est séparée du contexte de pratiques, de relations et de valeurs qui lui donne son sens. Ce qui résiste à la récupération, ce ne sont pas des formes mais des pratiques, des manières de faire ancrées dans des relations concrètes, des communautés réelles, des engagements durables qui ne se laissent pas facilement réduire à des signaux esthétiques. C’est précisément ce que Selçuk Balamir explore dans sa thèse *Unsustaining the Commodity-Machine*[30], c'est à dire les pratiques de *commoning* (production par les pairs, open source, fabrication partagée) constituent des formes d’organisation qui résistent structurellement à la récupération marchande, parce qu’elles reposent sur des logiques de gouvernance collective et de partage des moyens de production qui sont incompatibles avec l’appropriation privée de la valeur. Ce n’est pas leur esthétique qui les protège mais c’est leur structure.

Vincent Beaubois, dans son article *«Le design, chien de garde du capitalisme?»*, pousse cette réflexion jusqu'à une conclusion délicate; il se peut que le design, tel qu'il est institutionnellement organisé avec ses écoles, ses métiers et ses marchés, soit structurellement incapable de générer de véritables alternatives, car il repose sur le système qu'il prétend critiquer pour sa propre existence[31].

[30] Selçuk Balamir, Unsustaining the Commodity-Machine: Commoning Practices in Postcapitalist Design, thèse de doctorat en Cultural Analysis, Université d’Amsterdam, 2021.
Disponible en ligne: https://postcapitalist.design/ [consulté le 20 janvier 2026].

[31] Vincent Beaubois, *«Le design, chien de garde du capitalisme?»*, Paris, Presses universitaires de Paris Nanterre, 2021.

Les designers ont besoin de clients, les écoles de design ont besoin de financement, les pratiques alternatives ont besoin de visibilité et tout cela passe, d'une manière ou d'une autre, par les circuits du capitalisme.
Cette dépendance structurelle n'est pas inéluctable, mais elle oblige à envisager autrement les circonstances dans lesquelles une pratique de design post-capitaliste pourrait voir le jour. Non pas en tentant de réformer le système existant de l'intérieur, mais en établissant progressivement d'autres conditions matérielles, institutionnelles et relationnelles qui permettraient d'envisager une autre façon de concevoir.

C'est précisément ce déplacement de la réforme interne à la construction d'alternatives situées qui constitue l'horizon des deux parties suivantes. La première partie de ce mémoire a montré les limites de ce que le design peut faire tant qu'il reste inscrit dans les logiques du capitalisme: il peut les améliorer, les humaniser, les verdir mais il ne peut pas les dépasser de l'intérieur. La question qui se pose maintenant est celle des conditions dans lesquelles un design véritablement alternatif peut émerger non pas malgré le système, mais en construisant patiemment, concrètement, les conditions de son dépassement.



Partie 2

Le design comme espace critique: expérimenter des alternatives au capitalisme

Le design critique et spéculatif: ouvrir des possibles 02.1

02.1.1 Critique du présent par le design

Il y a une approche du design qui ne vise pas à résoudre un problème, mais plutôt à en soulever un, qui ne génère pas des solutions, mais des interrogations, et qui apporte de l'inconfort plutôt que du confort. Cette approche a une histoire, des figures marquantes, des institutions qui la reconnaissent et une ambition explicitement politique visant à mettre en lumière ce que le design traditionnel dissimule, à remettre en question ce qu'il définit comme naturel, à ouvrir des fissures dans ce qu'il perçoit comme évident. Anthony Dunne et Fiona Raby ont qualifié cela de «*critical design*», un type de design qui s'appuie non sur les exigences du marché, mais sur les paradoxes contemporains comme matière première.

L'expression la plus limpide de cette aspiration se trouve dans Hertzian Tales, où Dunne indique que le design critique vise à «utiliser les produits et les systèmes électroniques comme médium pour questionner et repenser le rôle que jouent les valeurs, idéologies et comportements dans notre vie quotidienne[1]». Cette définition met l'accent sur un aspect crucial: le design critique ne se distingue pas du design traditionnel en termes d'esthétique ou de forme, mais par sa finalité. Alors que le design commercial cherche à stimuler l'interaction, le design critique désire instaurer une certaine distanciation. Il veut que l'usager s'arrête, qu'il perçoive l'objet non plus comme une évidence mais comme un choix et donc comme quelque chose qui aurait pu être autrement.
Cette posture a des précédents qui dépassent largement le champ du design.
L' «effet d'étrangeté[2]» de Bertolt Brecht au théâtre qui est une technique qui consiste à briser l'illusion réaliste pour empêcher l'identification du spectateur et susciter une réflexion critique, constitue l'une des généalogies intellectuelles du design critique[3].

[1] Anthony Dunne, *Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience and Critical Design,* Cambridge, MIT Press, 2008, p. 22.

[2] Concept introduit par Brecht pour définir un des fondements de son projet théâtral, la distanciation qui est une notion à la frontière entre l'esthétique et le politique. Le principe des procédés de distanciation consiste à faire percevoir un objet, un personnage, un processus, et en même temps à le rendre insolite afin que l'objet devienne étrange; il est «étrangéifié». L'objectif recherché est d'inciter le spectateur à prendre ses distances par rapport à la réalité qui lui est montrée, de solliciter son esprit critique. Le but est d'aviver la conscience. Lorsqu'elle est efficace, la distanciation a un effet politique de «désaliénation».

[3] Sur la généalogie brechtienne du design critique, voir Cameron Tonkinwise, *«Design en retrait: déconstruire les objets»*, Design Philosophy Papers, vol. 13, n°2, 2015.

De même, les pratiques situationnistes de détournement, qui consistaient à réutiliser des éléments de la culture capitaliste pour en révéler la dimension idéologique, anticipent ce geste de mise à distance que le design critique opère à travers les objets. Avec Dunne et Raby, c'est l'officialisation de cette approche dans le domaine du design qui se produit, sa conversion en méthode d'enseignement, en activité professionnelle établie, en sujet d'exposition et de discussion universitaire.
Un exemple particulièrement fort de cette pratique est le projet *Hertzian tales* que Dunne développe au Royal College of Art dans les années 1990. Dunne n'a pas pour objectif d'améliorer le confort domestique en créant des objets ménagers qui incarnent et illustrent la présence de l'électricité dans le corps et dans l'environnement, tels que des coussins vibrant au rythme des champs électromagnétiques ou des lampes réagissant aux ondes de divers appareils. Il s'efforce de faire ressortir ce qui est devenu insaisissable par sa banalité, de réactiver la conscience de ce qui pénètre nos corps et nos espaces sans que nous en ayons véritablement conscience. Cela soulève donc une question politique implicite: si nous percevions réellement les effets de nos environnements technologiques, continuerions-nous à les tolérer aussi passivement?

C'est justement cet aspect politique sous-jacent du design critique qui le différencie d'une pratique artistique ordinaire. L'art peut se limiter à générer des expériences esthétiques ou des interrogations philosophiques, sans objectif utilitaire immédiat. Le design critique, lui, opère à partir de l'espace du quotidien, il se glisse dans les objets, les services, les interfaces qui organisent la vie ordinaire et c'est de là qu'il tire sa force critique particulière. Comme l'écrivent Dunne et Raby dans *Speculative Everything*: «Le design critique utilise les propositions de design spéculatif pour défier les hypothèses étroites, les présupposés et les croyances complaisant sur le rôle que jouent les produits dans la vie quotidienne[4]». L'enjeu n'est pas seulement de produire des objets différents, mais de transformer la manière dont les individus perçoivent et habitent leur monde ordinaire.

[4] Anthony Dunne et Fiona Raby, *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*,*op. cit.*, p. 34. *Traduction personelle*

Il faut cependant reconnaître que le design critique, dans sa forme institutionnalisée, porte en lui une tension que ses praticiens eux-mêmes ont progressivement identifiée. En se développant principalement dans les écoles d'art et de design, dans les galeries et les musées, il s'est constitué un public essentiellement composé de designers, d'artistes et d'académiciens, un public déjà convaincu, qui partage les codes et les références permettant de comprendre ce que ces objets font. Le design critique risque de n'être qu'une pratique de confort, une manière de se donner bonne conscience sans jamais confronter réellement le système qu'on prétend critiquer et de ne rester que des expériences situées qui ne fait rien d'autre que provoquer quelques débats. Cette limite est réelle mais avant d'en mesurer les limites, il faut comprendre comment le design critique s'est prolongé et radicalisé dans le design spéculatif, qui cherche précisément à dépasser ces contraintes en élargissant le spectre des futurs imaginables.

Cette question de la priorité entre transformation concrète et production de nouveaux imaginaires traverse également les pratiques alternatives les plus engagées. Bruno Leruste, interrogé sur ce point, est sans hésitation:«Pour moi c'est clairement les nouveaux imaginaires, c'est le plus important parce qu'il faut que ça vienne de l'être humain, il faut que ça vienne de la société, il faut que ça vienne de nous. C'est cette prise de conscience qui doit être prise.[5]» Cette position rejoint celle de Jameson sur l'utopie comme méthode: avant de construire des alternatives, il faut rendre imaginable que des alternatives existent.

[5] *Voir Annexe 1.*

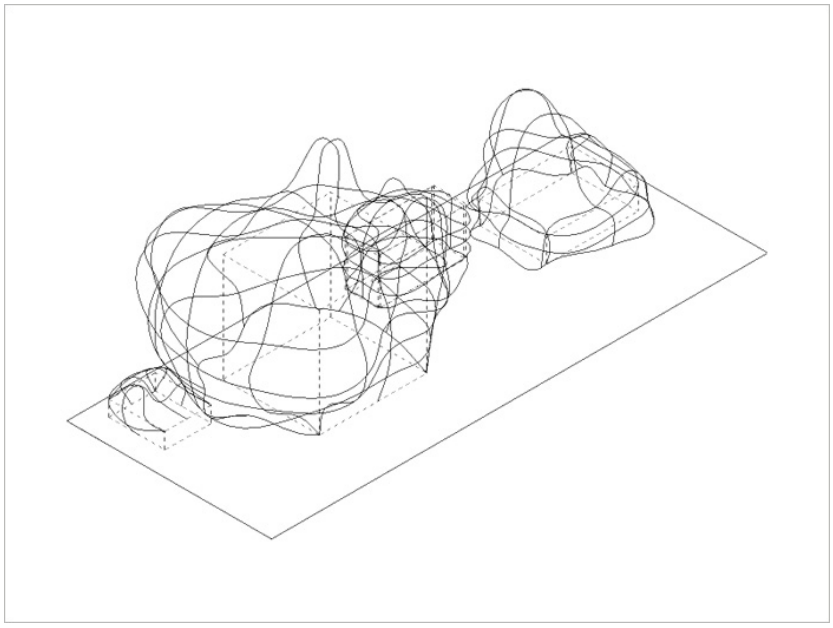


Fig. [11] —

Exemple du projet *Hertzian Tales* par Anthony Dunne qui représente des objets du quotidien qui regroupent plusieurs essais et propositions de design visant à approfondir les possibilités esthétiques et critiques des produits électroniques, 2005.

02.1.2 Le design spéculatif: rendre tangible l'invisible

Le design spéculatif découle d'une constatation à la fois évidente et vertigineuse: si le design a contribué à façonner notre monde actuel, il pourrait aussi participer à l'imaginer sous d'autres aspects, non pas comme une vision utopique déconnectée de la réalité, mais plutôt comme une expérience concrète et sensorielle de ce que pourrait être une autre existence. Dunne et Raby passent du design critique au design spéculatif; le premier cherche à exposer les contradictions actuelles, alors que le second aspire à concrétiser des futurs alternatifs, leur conférant une réalité, même passagère, dans le cadre de l'expérience vécue. «Le design spéculatif», écrivent-ils, «utilise les propositions de design pour ouvrir des débats et des discussions sur les futurs que nous voulons et ceux que nous ne voulons pas[6]». Ce glissement du critique au spéculatif est fondamental, il ne s'agit plus seulement de dénoncer mais d'explorer, non plus de résister mais d'inventer.

La démarche du design spéculatif se fonde sur ce que Dunne et Raby désignent comme les «*what if*», des scénarios hypothétiques qui partent du présent pour envisager des futurs possibles, probables ou souhaitables. Ces scénarios ne constituent pas des prévisions, ils ne visent pas à prédire l'avenir, mais plutôt à proposer des possibilités, car ils cherchent à démontrer ce qui pourrait se passer si certaines tendances étaient poursuivies jusqu'à leur terme, ou si d'autres étaient explorées. Il est crucial de faire cette distinction. Le design spéculatif ne s'inscrit pas dans la science-fiction, qui imagine un avenir totalement différent du présent, mais plutôt dans ce que les experts en prospective appellent des futurs plausibles, c'est-à-dire des scénarios d'avenir suffisamment proches de la réalité actuelle pour rester crédibles et assez différents pour engendrer une certaine perturbation. C'est dans cet écart entre le connu et l'inconnu que se trouve sa force critique spécifique[7].

[6] Anthony Dunne et Fiona Raby, Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming, *op. cit.*, p. 3. *traduction personelle*

[7] Sur la notion de futurs plausibles, voir Stuart Candy, *The Futures of Everyday Life: Politics and the Design of Experiential Scenarios*, thèse de doctorat, University of Hawaii, 2010.

Le projet *United Micro Kingdoms* de Dunne & Raby, présenté au Design Museum de Londres en 2013, illustre parfaitement cette méthode. Le projet imagine une Grande-Bretagne divisée en quatre micro-royaumes, chacun organisé autour d'un système de valeurs et de technologies différents: un royaume digitaliste, un biolibéral, un communo-nucléariste et un anarcho-évolutionniste[8]. Chaque royaume dispose de ses propres systèmes de transport, infrastructures et articles du quotidien, conçus avec une minutie formelle qui leur donne un aspect d'une réalité déroutante. L'objectif du projet n'est pas de préconiser une de ces options comme réponse, mais d'illustrer que les décisions technologiques et organisationnelles prises par nos sociétés ont des conséquences, qu'elles engendrent des valeurs, des perspectives de vie et des modes de coexistence radicalement différents. En concrétisant ces alternatives, ils les retirent du cadre abstrait de la politique pour les plonger dans le monde de l'expérience sensorielle.

C'est exactement cette transition de l'abstrait à l'empirique qui représente la contribution la plus unique du design spéculatif vis-à-vis du sujet du post-capitalisme. On trouve des alternatives au capitalisme dans les théories économiques, les initiatives communautaires et les traditions anthropologiques, mais elles demeurent souvent invisibles pour la plupart des individus, en raison de leur absence de manifestations concrètes. Le design spéculatif peut jouer ce rôle de traducteur: transformer des hypothèses théoriques en expériences vécues, donner corps à des possibles qui n'ont pas encore de corps. Anna Tsing désigne ce que l'on pourrait appeler, dans une tout autre situation, les «*arts de la remarque*». Il s'agit de cette aptitude à observer et à mettre en évidence des formes de vie déjà présentes dans les marges, les interstices et les décombres du capitalisme, lesquelles échappent au regard prédominant qui ne parvient pas à les percevoir[9]. Dans cette perspective, le design spéculatif est une forme d'art qui applique l'observation aux futurs possibles.

Le projet *Mitigation of Shock* du collectif Superflux, déjà évoqué, pousse cette logique encore plus loin en quittant l'espace de la galerie pour celui de l'appartement ordinaire. En imaginant un foyer futuriste où une famille de Londres a réorganisé son existence suite à la chute des systèmes alimentaires industriels (jardin hydroponique dans le salon, fermentation faite maison dans la cuisine, mutualisation des ressources avec les voisins), Superflux ne présente pas un tableau apocalyptique, mais plutôt un récit d'adaptation inventive[10].

[8] Dunne & Raby, *United Micro Kingdoms*, projet de design spéculatif, Design Museum, Londres, 2013.
Documentation disponible sur: http://www.dunneandraby.co.uk/content/projects/510/0 [consulté le 12 novembre 2025].

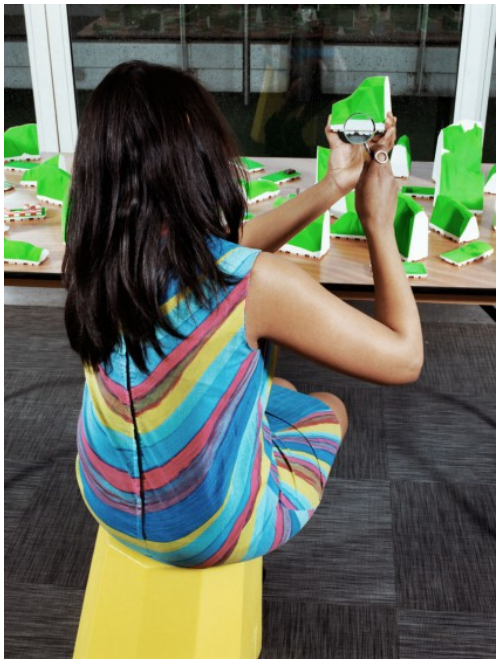
[9] Anna Tsing, *Le Champignon de la fin du monde. Sur la possibilité de vivre dans les ruines du capitalisme*, *op. cit.*, pp. 37-52.

[10] Superflux, *Mitigation of Shock*, installation immersive, Londres, 2017-2019.
Documentation disponible sur: https://superflux.in/index.php/work/mitigation-of-shock [consulté le 3 décembre 2025].

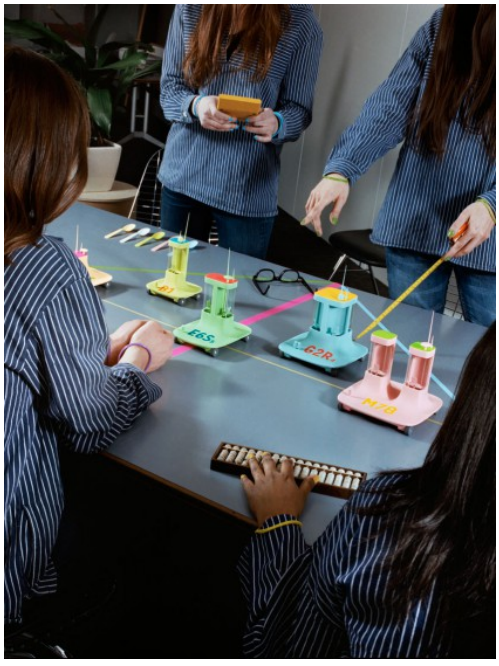
Ce qui impressionne les visiteurs parcourant cet espace, c'est précisément son aspect habitable. Ce futur n'est pas apocalyptique, mais ordinaire, improvisé, humain. Il déplace la perception de l'effondrement vers celle de la résilience, créant ainsi un espace psychologique et politique qui était clos par l'imaginaire dominant. Anab Jain, qui est l'une des cofondatrices de Superflux, a exprimé ce souhait de la manière suivante: «Nous ne voulons pas que les gens sortent de nos installations en se sentant déprimés ou coupables. Nous voulons qu'ils se sentent capables, capables d'imaginer et d'agir différemment[11]».

Le design spéculatif favorise également un échange productif avec la science-fiction, qu'il utilise non pas en tant que genre littéraire, mais comme une approche de réflexion. Bruce Sterling a conceptualisé cette connexion à travers l'idée de «*design fiction*», qui fait appel à des histoires et des objets imaginaires pour examiner des futurs envisageables avec la rigueur et le professionnalisme d'une recherche en design[12]. Des initiatives telles que celles du *Near Future Laboratory*[13], fondé par Julian Bleecker, génèrent des artefacts fictifs, élaborent des catalogues de produits à venir, génèrent des manuels d'utilisation pour des objets qui n'existent pas, et produisent des bilans annuels pour des entreprises fictives. Tout cela a l'apparence et la texture d'objets réels, conférant une crédibilité étonnante aux futurs qu'ils envisagent. Cette crédibilité est primordiale: elle fait en sorte que le design spéculatif opère non pas comme une chimère mais comme une proposition sérieuse, méritant d'être examinée et débattue.

[11] Anab Jain, *«Why we need to imagine different futures»*, conférence TED, avril 2017.
Disponible en ligne: https://www.ted.com/talks/anab_jain_why_we_need_to_imagine_different_futures
[consulté le 10 janvier 2026]. *traduction personelle*
[12] Bruce Sterling, *«Design Fiction»*, Interactions, vol. 16, n°3, mai-juin 2009.
[13] Near Future Laboratory, *TBD Catalog, projet de design fiction,* 2014.
Disponible sur: https://nearfuturelaboratory.com [consulté le 20 janvier 2026].







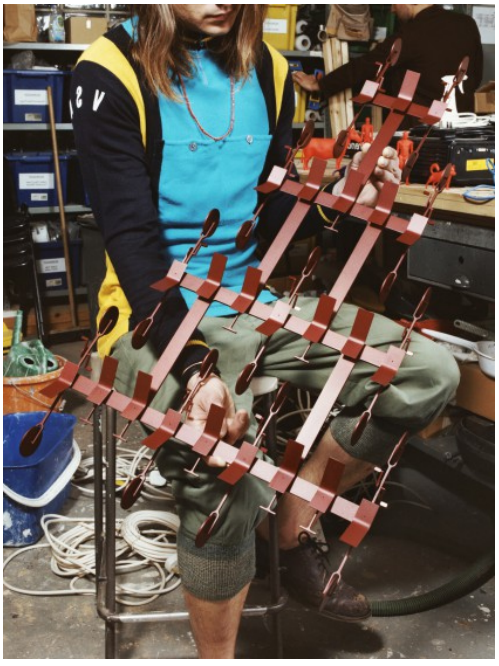


Fig. [12] —

Documentation du projet *United Micro Kingdoms* par Dunne&Raby, 2013.
Photographies des moyens de locomotion correspondant à chaque micro royaumes.



Fig. [13] —
Documentation du projet *Mitigation of Shock* par le collectif Superflux, Londres, 2017.

02.1.3 Limites: entre fiction, galerie et non-opérabilité

Pourtant, et il faut avoir l'honnêteté de le dire, le design spéculatif porte en lui des contradictions qu'il ne peut pas résoudre par ses propres moyens. La première est celle de son public. Malgré ses ambitions de transformation sociale, le design spéculatif reste majoritairement confiné à des espaces tels que les galeries, les musées, les biennales de design, les conférences académiques, qui touchent un public déjà familier de ses codes et de ses références. Ce n'est pas un défaut mineur, c'est une limite structurelle qui questionne la capacité réelle de ces pratiques à transformer les imaginaires collectifs au-delà d'une élite culturelle. Cameron Tonkinwise a formulé cette critique qui mérite d'être citée directement: le design spéculatif risque de devenir «une pratique de confort pour des designers qui veulent se sentir critiques sans avoir à affronter les contraintes réelles du changement[14]». Cette formulation est dure mais elle pointe quelque chose de vrai; la critique par les objets peut devenir une fin en soi, une posture intellectuelle qui dispense de l'engagement pratique.

La deuxième limite est celle de la non-opérabilité. ne sont généralement pas créés pour être produits, distribués ou utilisés; ils ont pour objectif d'être regardés, photographiés et analysés. Cet aspect contemplatif est à la fois profitable, car il les émancipe des restrictions de la production commerciale, et problématique, étant donné qu'il les déconnecte des réalités tangibles où les alternatives au capitalisme doivent obligatoirement être mises en œuvre pour avoir un impact. Dans *Le Design après le capitalisme*, Matthew Wizinsky exprime cette tension: «Le design spéculatif peut nous aider à imaginer des futurs différents, mais il ne peut pas, à lui seul, créer les conditions matérielles dans lesquelles ces futurs deviennent possibles[15]». Il y a une grande différence entre envisager un futur et le concrétiser, et cet écart ne peut être comblé par des pièces de musée, aussi raffinées soient-elles.

[14] Cameron Tonkinwise, *«Design en retrait: déconstruire les objets»*, Design Philosophy Papers, vol. 13, n°2, 2015, p. 51.

[15] Matthew Wizinsky, *Le Design après le capitalisme: transformer le design aujourd'hui pour un avenir équitable,* Cambridge, MIT Press, 2022, p. 78.

La troisième limite est peut-être la plus profonde, celle du rapport au temps. Le design spéculatif opère dans un temps suspendu, celui de la proposition, de l'hypothèse, du «what if» qui est fondamentalement différent du temps long de la transformation sociale. Les actions qui ont véritablement modifié des systèmes, telles que les coopératives de travailleurs du XIXe siècle, les communes urbaines des années 1970 ou encore les réseaux numériques de biens communs actuels, ne l'ont pas accompli en créant des éléments critiques, mais en établissant progressivement des institutions, des pratiques et des liens. Le design spéculatif peut être un soutien à cette tâche, en fournissant des visuels et des expériences pour alimenter l'imagination collective, mais il ne peut pas la substituer. Comme l'écrit James Auger, l'un de ses praticiens les plus réflexifs: «La spéculation sans action est une forme d'impuissance[16]».

Il serait cependant injuste de réduire le design spéculatif à ces limites, car certaines de ses pratiques les plus récentes cherchent précisément à les dépasser. Des collectifs comme Superflux ou des designers comme Leanne Bowen travaillent de plus en plus en dehors des espaces institutionnels du design, dans des quartiers populaires, avec des communautés spécifiques, sur des problèmes concrets en utilisant les outils du design spéculatif non pas pour produire des objets d'exposition mais pour faciliter des conversations, des délibérations, des processus de décision collective[17]. Le passage à un design spéculatif basé sur des pratiques situées et communautaires est précisément ce qui crée le lien avec les méthodes que nous allons explorer, celles d'un design social et participatif qui tente de concrétiser d'autres formes d'existence.
Le design spéculatif occupe une place contradictoire dans le panorama des alternatives au capitalisme: il est simultanément essentiel, car aucune mutation sociale ne peut se réaliser sans la faculté préalable de l'envisager, et défaillant parce que l'imagination seule ne modifie pas les conditions matérielles de la vie. C'est dans cet entre-deux, entre l'imaginaire et le praticable, que réside son potentiel post-capitaliste, et aussi ses limites les plus honnêtes.

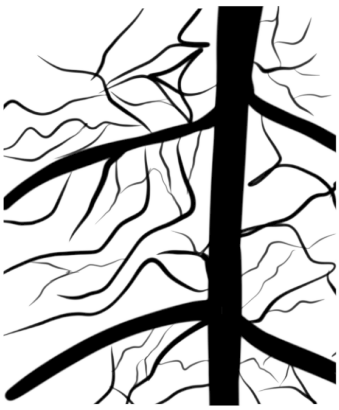
[16] James Auger, *«Speculative Design: Crafting the Speculation»*, Digital Creativity, vol. 24, n°1, 2013, p. 11.
[17] Sur ces évolutions récentes du design spéculatif vers des pratiques situées et communautaires, voir Alastair Fuad-Luke, *«L'activisme du design: une étrangeté belle pour un monde durable»*, Design Philosophy Papers, vol. 7, n°1, 2009, pp. 1-14.


UNICASE
E-Vantage IV®
Constitutionally Guaranteeed
Non-Scanned E-Mail
Kruz & Daughters
LUXURY EYEWEARABLES
WINTER COLLECTION
STEMSTEAKS
Featuring Raytheon SSB 2.1Ghz 8.5k HDMI
LOS ANGELES • LAS VEGAS • LAGOS • DUTCH HARBOR
TRENTON • ASPEN • DJIBOUTI • SEOUL • OYSTER BAY

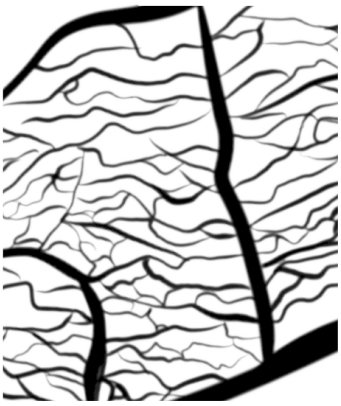


Fig. [14] et [15] —

Deux doubles pages du *Catalogue TBD, Qu'est-ce que l'avenir, quand l'avenir arrive comme un catalogue de courrier imprimé de la vision d'hier du futur?* par le laboratoire proche du futur, 2012.







02.2 Expérimenter d'autres formes de vie par le design

02.2.1 Design social et pratiques situées

Tandis que le design spéculatif progresse principalement dans le champ de l'imaginaire, le design social, lui, s'ancre dans la réalité en se déployant sur des territoires concrets, au sein de communautés identifiées, face à des enjeux bien ancrés et dans des contextes précis. Cette variation de terrain est loin d'être insignifiante, elle implique une interprétation totalement différente de ce que représente le métier de designer. Il ne s'agit plus de concevoir un produit ou une situation pour un utilisateur abstrait et universel, mais de créer des solutions en collaboration avec des acteurs situés dans des contextes qui ne se laissent pas réduire à des données généralisables. Cela signifie que le design social est une approche qui privilégie le cas particulier et c'est précisément ce qui le rend précieux pour envisager un monde post-capitaliste, qui ne peut être universel et uniforme mais doit nécessairement être multiple, enraciné localement et constitué d'agencements locaux indissociables.

Ezio Manzini est l'un des penseurs qui a le plus systématiquement élaboré une théorie autour de cet aspect du design social. Dans son ouvrage *Design, When Everybody Designs*, il fait la distinction entre le design expert, réalisé par des professionnels qualifiés, et le design diffus, mis en œuvre par des individus ordinaires qui élaborent des solutions à leurs propres problèmes qui surviennent dans leur quotidien. Cette différence est cruciale car cela déplace l'épicentre du design, de l'expert vers l'utilisateur, du professionnel vers le citoyen, du produit vers le processus. «Les gens ont toujours conçu leur vie quotidienne», écrit Manzini, «en organisant leur temps et leur espace, en créant des artefacts, des services et des systèmes qui leur permettent de vivre comme ils l'entendent[1]». Ce que le capitalisme a fait, c'est progressivement dépossédé les individus de cette capacité de conception ordinaire, en la remplaçant par des produits et des services marchands. Le design social cherche à la restituer.

[1] Ezio Manzini, Design, *When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*, trad. Rachel Coad, Cambridge, MIT Press, 2015, p. 45. *Traduction personnelle.*

Cette restitution passe par des pratiques concrètes que Manzini regroupe sous le concept d' innovations sociales; des solutions nouvelles à des problèmes sociaux, développées par des citoyens, des associations ou des collectifs, qui répondent à des besoins que ni le marché ni l'État ne satisfont.

Antoine Valot, fondateur du *Post-Capitaliste Design Club* (*POCA*), illustre concrètement cette méthode dans ses ateliers à l'Académie du Climat: «En un après-midi, on a déjà lancé une radio qui fait du streaming de chants d'oiseaux 24 heures sur 24 et n'importe qui peut se connecter avec leur téléphone s'ils sont dans une forêt avec de jolis chants d'oiseaux et appuyer sur le bouton pour mettre en live le son.[2]» Ce qui importe ici n'est pas la sophistication du résultat mais la méthode: en 90 minutes, des personnes sans formation de designer produisent quelque chose de concret, de fonctionnel, immédiatement utilisable. Le design post-capitaliste n'est pas réservé aux experts, il est une capacité que tout le monde peut exercer dès lors qu'on lui en donne les outils et le cadre.

Ces innovations ne sont pas marginales, elles prolifèrent dans les interstices du système, souvent invisibles aux regards du design institutionnel comme les coopératives d'achat solidaires qui esquivent les réseaux de distribution industriels, les jardins communautaires qui réinventent le rapport à la nourriture et à la communauté, les ateliers de réparation (repair cafés) qui luttent contre l'obsolescence programmée, ou encore les monnaies locales qui investiguent d'autres formes de valorisation du travail... de nombreuses initiatives qui incarnent déjà des versions embryonnaires d'organisation post-capitaliste dans le présent[3]. Ainsi, le design peut contribuer à rendre ces pratiques plus efficaces, plus visibles et plus durables, non pas en les uniformisant, mais en leur offrant des instruments, des techniques et des formes qui maximisent leur potentiel sans compromettre leur unicité.

Anna Tsing apporte à cette réflexion une dimension anthropologique qui en radicalise les implications. Dans *Le Champignon de la fin du monde*, elle développe le concept de «*patchwork*[4]» pour décrire la manière dont des formes de vie alternatives se constituent dans les ruines du capitalisme. Pas comme des systèmes cohérents et planifiés, mais comme des assemblages hétérogènes, précaires, situés, qui tirent parti des marges et des interstices que le système dominant laisse inoccupés.

[2] *Voir Annexe 2.*

[3] Sur la prolifération des innovations sociales dans les interstices du capitalisme, voir également Michel Bauwens, *«The Political Economy of Peer Production»*, Post-Autistic Economics Review, n°37, 28 avril 2006, article 3.

[4] Anna Tsing, *Le Champignon de la fin du monde. Sur la possibilité de vivre dans les ruines du capitalisme*,*op. cit.*, pp. 22-38.

Sa méthode anthropologique, partir d'un objet apparemment insignifiant, le champignon *matsutake*, pour déployer une réflexion sur les formes de vie qui résistent à la rationalisation capitaliste, est elle-même une leçon de méthode pour le design social: apprendre à voir ce qui existe déjà avant de prétendre concevoir ce qui devrait exister.

Cette attention à l'existant, aux pratiques déjà là, aux savoir-faire déjà présents, aux formes d'organisation déjà actives, est précisément ce qui distingue le design social d'une simple application de méthodes participatives à des projets institutionnels. Arturo Escobar, dans son article «*Autonomie et design*[5]», distingue le design pour les communautés qui reste fondamentalement un design expert qui s'adresse à des bénéficiaires à celui du design avec et par les communautés qui implique une transformation radicale du rôle du designer. Ici, il devient facilitateur, traducteur, accompagnateur plutôt que concepteur. Cette distinction n'est pas seulement méthodologique, elle est aussi politique. Elle questionne qui a le droit de concevoir, pour qui, et selon quelles valeurs. Dans un monde post-capitaliste, la question du design ne peut pas être séparée de celle de la démocratie, de qui décide de la forme des objets, des espaces et des systèmes qui organisent la vie commune.

[5] Arturo Escobar, *«Autonomie et design: pratiques post-développement et design ontologique»*, Journal of the Design History Society, vol. 29, n°3, 2016, pp. 15-21.

Fig. [16] —

Phothographie de la fête du 15e anniversaire de Repair Café, à La Haie à la Maison de la Culture Amare, 2024.



02.2.2 Le design comme outil de médiation collective

Si le design social repose sur une attention aux pratiques existantes et aux communautés situées, il implique également une transformation profonde des outils et des méthodes de conception eux-mêmes. Car concevoir avec des non-designers, des habitants, des usagers, des communautés, requiert des dispositifs de médiation qui permettent à des personnes sans formation technique de participer réellement à des processus de conception, sans que cette participation ne soit réduite à une simple consultation esthétique. C'est l'enjeu majeur du design participatif et c'est également, potentiellement, l'une de ses interventions les plus inédites en ce qui concerne la question du post-capitalisme, à savoir la démocratisation non seulement des produits fabriqués, mais aussi du processus de production lui-même.

La tradition scandinave du design participatif, fondée dans les années 1970 dans le contexte des luttes syndicales pour le contrôle des technologies outils de travail, constitue la généalogie la plus riche de ces méthodes. Des initiatives telles que *DEMOS* ou *UTOPIA*, élaborées en association avec des employés de l'imprimerie danoise et suédoise, visaient à habiliter les travailleurs en leur permettant de contribuer à la conception des instruments informatiques destinés à révolutionner leurs conditions de travail[6].
Cette approche nordique ne dissociait pas la problématique du design de celle du pouvoir. Concevoir ensemble, c'était aussi décider ensemble, résister ensemble aux principes de rationalisation instaurée par le management. Le design participatif était, dans ce cadre, une pratique politique autant que technique.

[6] Sur la tradition scandinave du design participatif, voir Pelle Ehn, *Work-Oriented Design of Computer Artifacts,* Stockholm, Arbetslivscentrum, 1988, pp. 1-8.

«UTOPIA est devenu un projet fondateur sur les méthodes d'implication des utilisateurs finaux à toutes les phases de la conception et du développement du support informatique développé pour leurs activités. Les principaux résultats n'ont pas tant résidé dans l'outil informatique pilote créé et utilisé chez Aftonbladet que dans l'expérience et les méthodes acquises: pour les membres de l'Union graphique nordique, qui, grâce à UTOPIA, connaissaient au moins aussi bien que leurs employeurs, les avantages et les inconvénients de la technologie émergente et les exigences à en tirer pour des outils et des systèmes fonctionnellement et socialement acceptables dans leur travail; pour les chercheurs, la prise de conscience stimulante que l'interface utilisateur est essentielle à l'utilité d'un outil informatique, source d'inspiration pour la création de l'IPLab (Laboratoire d'interaction et de présentation) en 1985 à NADA; pour les chercheurs et la communauté des concepteurs en général, une méthodologie, la conception coopérative/participative, pour l'implication des utilisateurs finaux aux côtés des concepteurs d'interface et des développeurs de programmes, sur un pied d'égalité dans les projets d'applications informatiques.» p. 7-8. *Traduction personnelle*

Elizabeth Sanders et Pieter Jan Stappers ont théorisé l'évolution contemporaine de ces pratiques sous le concept de «*co-création*» qui désigne un processus dans lequel designers et non-designers contribuent ensemble à la conception, chacun apportant ses propres formes de savoir et d'expertise[7]. Ce que Sanders et Stappers soulignent c'est que les usagers ne sont pas de simples sources d'information sur leurs besoins mais ils peuvent être des concepteurs en puissance, porteurs de savoirs tacites, de compétences incorporées, d'intuitions sur leur propre vie qu'aucun designer externe ne peut avoir. Le rôle du designer devient alors celui de créer les conditions dans lesquelles ces savoirs peuvent s'exprimer et se transformer en propositions de conception. En d'autre terme, il incarne le rôle de facilitateur et de traducteur plutôt que d'auteur.
Une des logiques qui s'inscrit dans la continuité d'un design de co-création, s'inscrit dans une séparation entre discussion et production, entre le temps de la délibération et le temps de la fabrication, constitue l'une des clés méthodologiques du *POCA*. Antoine Valot l'explique ainsi: «On sépare complètement la discussion de la production. La discussion, moi je la réserve pour la minute 91, c'est-à-dire une fois que l'atelier est fini. Pendant l'atelier, on produit les idées, on les regarde, on les échange. Une fois qu'il y a un vrai truc qui existe, même si le truc est nul, on va refaire et les discussions sont maintenant orientées sur l'action et sur quelque chose.[8]» Ce principe inverse la hiérarchie habituelle entre théorie et pratique: ce n'est pas la réflexion qui précède l'action, c'est l'action qui rend la réflexion possible.

Des outils concrets ont été développés pour rendre cette médiation possible. Les «*design probes*», petits kits donnés à des usagers pour qu'ils documentent leur vie quotidienne par des photos, des dessins, des textes, permettent de recueillir des informations sur des expériences qui résistent à l'observation directe[9]. Les ateliers de making dans lesquels des non-designers fabriquent des prototypes rudimentaires pour exprimer leurs idées, permettent de contourner les barrières du langage et de l'abstraction pour accéder à des intuitions incorporées. Ces outils ne sont pas des gadgets méthodologiques, ce sont des dispositifs de démocratie, des manières de redistribuer le pouvoir de nommer et de concevoir.

[7] Elizabeth Sanders et Pieter Jan Stappers, *«Co-creation and the New Landscapes of Design»*, CoDesign, vol. 4, n°1, 2008, pp. 5-18.
[8] *Voir Annexe 2.*
[9] Sur les design probes, voir Bill Gaver, Tony Dunne et Elena Pacenti, *«Design: Cultural Probes»*, interactions, vol. 6, n°1, janvier-février 1999, pp. 21-29.

Camille Bosqué, dans ses travaux sur les fablabs et les espaces de fabrication partagée, documente comment ces lieux constituent des expérimentations concrètes de ce que pourrait être une pratique de design radicalement partagée: «Le fablab n'est pas seulement un espace de production, c'est un espace de redéfinition de qui a le droit de faire, de concevoir, d'inventer[10]».

Cette dimension de redistribution du pouvoir de conception rejoint directement la réflexion d'Escobar sur le design ontologique. Si chaque acte de design génère une certaine façon d'exister dans le monde, alors l'accessibilité du design, qui permet à des communautés de réaliser leurs propres objets, espaces et systèmes en fonction de leurs valeurs et ontologies spécifiques, pourrait potentiellement permettre l'émergence et la reconnaissance d'autres formes d'existence. Le design participatif n'est pas uniquement une méthode plus ouverte, il représente un moyen de décoloniser l'imaginaire et les modes de vie.

Il faut cependant reconnaître les risques de ces pratiques. Le design participatif peut facilement devenir une forme de légitimation du statu quo, un processus qui donne l'apparence de la participation sans en avoir la substance, qui consulte sans vraiment décider ensemble, qui recueille des avis sans transformer les structures de pouvoir qui encadrent la conception. Le *participatory washing*, une autre analogie avec le greenwashing, désigne ce phénomène par lequel des institutions mobilisent le vocabulaire de la participation pour légitimer des décisions déjà prises, sans remettre en cause leur propre pouvoir de conception[11]. Reconnaître ce risque ne disqualifie pas le design participatif mais il impose une vigilance permanente sur les conditions institutionnelles et politiques dans lesquelles il s'exerce.

[10] Camille Bosqué, *La Fabrication numérique personnelle, pratiques et discours d'un design diffus,* thèse de doctorat, Université Rennes 2, 2016, p. 312.

[11] Sur le participatory washing, voir Liz Sanders, *«An Evolving Map of Design Practice and Design Research»*, interactions, vol. 15, n°6, novembre-décembre 2008, pp. 13-17.

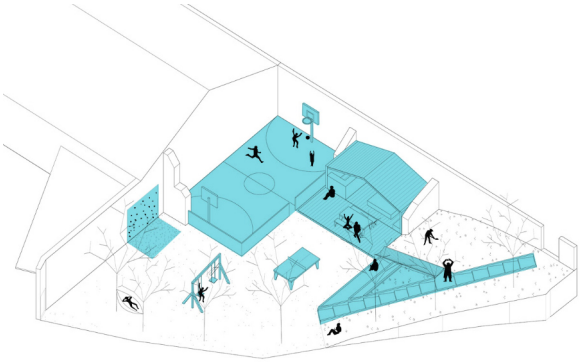




Fig. [17] et [18] —

Projets collaboratifs menés par le collectif ETC.
Un terrain de sport dans le quartier de la Belle de Mai, à Marseille, 2018.
Et un kiosque dans le Parc des Mélèzes, grand parc public à Job, 2021.





Fig. [19] —

Le *Pavillon Keller*, projet de restructuration d'un site existant dans le quartier de Beaugrenelle, dans le 15ème arrondissement de Paris mené notamment par Bellastock, 2023-2025.

02.2.3 Du prototype à la transformation: quelles conditions ?

On peut poser la question qui sous-tend tout ce qui a été dit précédemment de manière simple: dans quelles circonstances une approche du design, critique, participative et profondément enracinée dans des communautés spécifiques, peut-elle mener à un changement tangible des structures économiques et sociales? C'est la question de la transition du prototype à l'échelle, de l'expérimentation à petite échelle à la transformation systématique, et il n'existe pas de réponse simple. Cependant, elle peut être envisagée à travers plusieurs critères essentiels, sans lesquels la conception alternative risque de demeurer une pratique marginale sans véritable impact transformateur.

La première condition concerne la durée. Les méthodes de conception qui ont contribué à modifier durablement les modes de vie ne l'ont pas accompli en créant des objets ou des expériences éphémères, mais en établissant progressivement des institutions, des infrastructures et des habitudes. Le mouvement des coopératives, né au XIXe siècle dans les communautés ouvrières britanniques, a mis des décennies à construire les structures juridiques, économiques et culturelles qui lui ont permis de peser réellement sur l'organisation économique. Les communs numériques comme Wikipédia, Linux, les *Creative Commons*[12], ont mis des années à développer les modes de gouvernance et les normes sociales qui leur permettent de fonctionner de manière durable sans reposer sur la propriété privée[13]. Le design ne peut pas court-circuiter ce temps long, il peut tout au plus l'accompagner, en fournissant des formes et des outils qui facilitent la construction de ces institutions.

[12] *Creative Commons* est une organisation internationale à but non lucratif qui se consacre à la défense et au développement d'un patrimoine commun de connaissances et de culture partagées, moteur de la créativité, de l'équité et de l'innovation humaines, crée par Lawrence Lessig, Hal Abelson et Éric Eldred et dont la finalité est de proposer une solution alternative légale aux personnes souhaitant libérer leurs œuvres des droits de propriété intellectuelle standard de leur pays, jugés trop restrictifs.
Plus d'information sur https://creativecommons.org/ [consulté le 20 février 2026]

[13] Sur les communs numériques, voir Elinor Ostrom, *Gouvernance des biens communs: Pour une nouvelle approche des ressources naturelles*, trad. Laurent Baechler, Bruxelles, De Boeck, 2010.

La deuxième condition est celle de l'articulation entre échelles. Les pratiques locales et situées que nous avons examinées (jardins partagés, repair cafés, fablabs, coopératives) sont précieuses, mais elles restent insuffisantes si elles ne s'articulent pas à des transformations à des échelles plus larges. Kate Raworth, dans *La Théorie du donut*[14], montre que les alternatives post-capitalistes ne peuvent pas se contenter d'expérimenter à la marge, elles doivent s'inscrire dans des systèmes de régulation, des politiques publiques, des infrastructures communes qui leur donnent une portée systémique. Le design peut intervenir dans cette liaison entre les différents niveaux en créant des instruments et des plateformes qui favorisent la mise en relation des pratiques locales, le partage de ressources et la construction de biens communs à une échelle plus vaste sans nécessairement se standardiser.

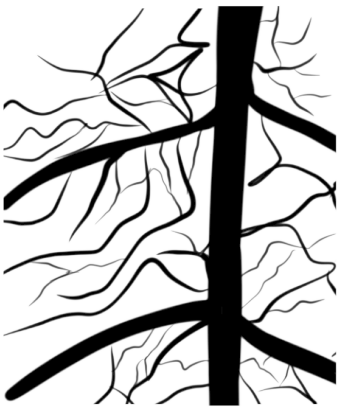
La troisième condition est peut-être la plus difficile à formuler mais aussi la plus fondamentale, celle d'une transformation du désir. Lordon avait montré que le capitalisme agit d'abord sur les désirs, qu'il les produit, les oriente, les capture. Toute alternative sérieuse doit donc opérer au même niveau, non pas seulement proposer de meilleures solutions techniques ou organisationnelles, mais produire de nouveaux désirs, de nouvelles formes de satisfaction, de nouvelles manières d'éprouver le monde comme bon et désirable. C'est ici que le design rejoint la culture, l'art, la politique dans ce travail de transformation des affects qui précède et conditionne toute transformation des structures. Des projets comme *Mitigation of Shock* de Superflux, fonctionnent précisément à ce niveau. Ils ne convainquent pas par des arguments, ils font éprouver, ils font désirer différemment.

[14] Kate Raworth, *La Théorie du donut: l'économie de demain en 7 principes*, trad. Laurent Bury, Paris, Plon, 2018, pp. 54-78.

David Graeber, dans *Pour une anthropologie anarchiste*[15], apporte à cette réflexion une dimension politique que le design seul ne peut pas fournir. En montrant que des formes d'organisation non capitalistes fondées sur le don, la réciprocité, le commun ont existé et existent encore dans de nombreuses cultures humaines, il dénaturalise le capitalisme de manière radicale. Ce n'est pas la seule manière possible d'organiser la vie en commun, c'est une configuration historique particulière, contingente, transformable. Pour le design, cette perspective est libératrice car elle signifie que concevoir autrement n'est pas une utopie mais un retour à la pluralité des possibles humains que le capitalisme a progressivement refermés. Ce n'est pas inventer quelque chose de radicalement nouveau, c'est rouvrir ce qui a été fermé.

Ce que ces trois conditions que sont la durée, l'interaction entre les échelles et la transformation du désir, ont en commun qu'ils surpassent toutes les aptitudes du design à elles seules. Le design, pris isolément, ne peut pas modifier les structures économiques, les systèmes politiques et les standards culturels qui favorisent le capitalisme. Cependant, il peut aider à établir les conditions qui rendent ces changements possibles en mettant en évidence des alternatives, en favorisant des actions collectives, en générant des expériences qui modifient les désirs et les représentations. Peut-être que c'est dans cette contribution modeste mais véritable, non pas révolutionnaire mais transitoire, qu'on trouve le rôle le plus sincère et le plus productif du design dans la transition vers un monde post-capitaliste.

[15] David Graeber, *Pour une anthropologie anarchiste*, trad. Karine Peschard, Montréal, Lux Éditeur, 2018, pp. 23-45.







02.3 Décentrer le regard: apports de l'anthropologie

02.3.1 Critique du naturalisme occidental

Il est possible de mettre en question le capitalisme non pas par le biais de l'économie politique ou de la critique sociale, mais en reconsidérant les postulats ontologiques qui soutiennent toute la modernité occidentale. Il s'agit de l'approche anthropologique, plus précisément connue sous le nom de tournant ontologique dans les sciences sociales, qui consiste à à prendre en compte sérieusement la pluralité des façons d'exister dans le monde que les diverses cultures humaines ont élaborées, sans les hiérarchiser selon un modèle universel préétabli. Ce geste est crucial pour notre argumentation puisqu'il dénaturalise non seulement le capitalisme, mais également les catégories à travers lesquelles nous le comprenons et le critiquons, à savoir la nature, la culture, l'individu, la société et l'économie. Il prouve que ces derniers sont aussi des constructions historiques et culturelles particulières, plutôt que des vérités universelles.

Philippe Descola démontre précisément cela à travers son livre *Par-delà nature et culture*. En exposant un modèle des ontologies majeures de l'humain: le naturalisme, l'animisme, le totémisme et l'analogisme[1], il illustre que la distinction entre nature et culture, fondement de toute la modernité occidentale, n'est pas une réalité universelle mais plutôt une configuration particulière, historiquement et géographiquement enracinée, que Descola désigne comme étant le naturalisme[2].

[1] L'animisme conçoit que les êtres (animaux, plantes, humains, esprits, etc.) ont tous une existence subjective, ils sont tous «animés», c'est-à-dire dotés de différents pouvoirs d'agir et de réagir. Cette ontologie se retrouverait notamment dans les forêts de l'Amazonie, dans celles d'Asie du Sud-Est ou encore en Nouvelle-Guinée.

Le totémisme, retrouvée principalement chez les aborigènes d'Australie mais aussi à d'autres endroits comme la côte Ouest en Amérique du Nord, se définit par la mise en correspondance des intériorités et des «physicalités» (ou des corps) d'un collectif multi-espèces (qui s'étend au-delà des humains), par contraste avec d'autres collectifs.

L'analogie, régime que l'on trouve dans l'Europe médiévale, au Japon ou en Chine, est à la fois proche du totémisme et tout à l'opposé: contrairement au totémisme, dans l'analogisme les classes qui permettent de regrouper les êtres ne sont pas données. Au contraire, le cosmos est rempli de singularités dont il faut essayer de comprendre et stabiliser les associations possibles.

L'ontologie qui nous est supposée la plus familière, celle des occidentaux-modernes: le naturalisme. Dans ce régime, contrairement à l'animisme, les corps sont jugés appartenir à un même règne (la nature physique) et seuls les humains sont dépositaires d'une vie spirituelle.

D'après Benjamin Gizard, *La trame des mondes et la modernité*, Terrestres, la revue des écologies radicales, 2023. Disponible en ligne: https://www.terrestres.org/2023/06/13/la-trame-des-mondes-et-la-modernite/

[Consulté le 21 mai 2026].

[2] Philippe Descola, *Par-delà nature et culture*, *op. cit.*

Cette vision naturaliste suppose que les êtres humains constituent un univers distinct, celui de la culture, de la société et de l'histoire, qui se distingue et prévaut sur le monde des non-humains, réduits à être de simples éléments naturels, c'est-à-dire des ressources, des objets ou matières premières à exploiter par l'homme. La légitimité de l'exploitation capitaliste repose sur cette distinction ontologique; si la nature n'est que de la nature, elle peut être utilisée sans limite morale.

Ce que Descola met en évidence, c'est que cette distinction n'est nullement universelle. Dans les ontologies animistes de diverses cultures amazoniennes, sibériennes ou australiennes, les entités non humaines possèdent une intériorité, une intentionnalité et une agentivité distinctes qui leur attribuent un statut de personnes plutôt que d'objets[3]. Les interactions entre humains et non-humains ne sont pas basées sur une dynamique d'exploitation, mais plutôt sur un échange, une réciprocité et un soin mutuel; des relations qui requièrent des obligations réciproques et des formes de responsabilité que le naturalisme occidental a constamment négligées. Eduardo Viveiros de Castro, à travers ses études sur le perspectivisme amérindien, approfondit cette analyse en démontrant que dans une multitude de cosmologies amazoniennes, ce n'est pas uniquement la relation avec les non-humains qui est différente, mais aussi la structure intrinsèque de la perception. Les animaux, les plantes et les esprits appréhendent le monde à travers leur propre prisme, aussi légitime que celui des humains[4]. «Le monde est habité par différents types de sujets ou de personnes, humains et non-humains», écrit Viveiros de Castro, «qui l'appréhendent selon des points de vue distincts[5]». Cette formulation renverse radicalement le naturalisme occidental et, avec lui, les fondements ontologiques du capitalisme.

La portée de cette critique pour le design est considérable, même si elle n'est pas immédiatement évidente. Car si le naturalisme occidental est la condition de possibilité de l'exploitation capitaliste de la nature, alors un design qui reste inscrit dans ce naturalisme, qui conçoit des objets à partir de matières premières extraites, qui traite l'environnement comme un décor ou une contrainte plutôt que comme un tissu de relations, est un design qui reconduit structurellement les logiques qu'il prétend parfois critiquer.

[3] Philippe Descola, *Par-delà nature et culture*, op. cit., pp. 169-202

[4] Eduardo Viveiros de Castro, *Métaphysiques cannibales. Lignes d'anthropologie post-structurale*, trad. Oiara Bonilla, Paris, Presses universitaires de France, 2009, pp. 11-45.

[5] Eduardo Viveiros de Castro, *Métaphysiques cannibales. Lignes d'anthropologie post-structurale*, op. cit., p.18.

Prendre au sérieux la critique anthropologique du naturalisme, c'est donc ouvrir la possibilité d'un design radicalement différent, un design qui pense depuis d'autres ontologies, qui prend au sérieux les relations entre humains et non-humains, qui conçoit non pas des objets mais des assemblages de relations.



Fig. [20] —

Illustration extraite de *«Anent», l'Amazonie animiste,* bande dessinée sur les traces de la culture jivaro, dans la forêt équatorienne par Alessandro Pignocchi.

02.3.2 D'autres manières d'habiter le monde

L'anthropologie ne se contente pas de décrire des ontologies différentes, elle documente des formes de vie concrètes, des organisations sociales réelles, des manières d'habiter le monde qui ne reposent pas sur les présupposés du capitalisme. Ces formes d'existence ne sont pas des curiosités exotiques limitées aux sociétés dites primitives, elles représentent un inventaire vivant de possibilités humaines, dont certaines subsistent de nos jours en dehors ou en parallèle au système prédominant. En les scrutant avec rigueur, on dénaturalise le capitalisme d'une manière extrêmement radicale: non pas en intellectualisant son émancipation, mais en démontrant qu'il a toujours cohabité avec d'autres modes de fonctionnement.

La société des Kung San du désert du Kalahari, étudiée par Marshall Sahlins, constitue l'un des exemples les plus célèbres et les plus déstabilisants pour les présupposés du capitalisme[6]. Les Kung San, groupe de chasseurs-cueilleurs, passaient en général trois à quatre heures par jour à la recherche de nourriture, réservant le reste du temps pour se reposer, entretenir des relations sociales et participer à des cérémonies. De cette constatation, Sahlins déduit une conclusion: loin d'être une société de la rareté et de la subsistance précaire, la société des Kung San est marquée par l'abondance non pas en raison de sa forte production, mais parce qu'elle aspire à peu. La notion d'abondance ne se réfère pas au volume de production, mais à l'harmonisation entre les besoins et les ressources à disposition. Ce renversement est fondamental puisqu'il suggère qu'une société post-capitaliste n'a pas nécessairement besoin de produire plus ou mieux, elle a besoin de redéfinir ce que signifie avoir assez. Pour le design, cette leçon est vertigineuse: que signifierait concevoir non plus pour maximiser mais pour suffire?

[6] Marshall Sahlins, *«La Première Société d'abondance»*, dans Âge de pierre, âge d'abondance. L'économie des sociétés primitives, trad. Tina Jolas, Paris, Gallimard, 1976.

Les sociétés iroquoises d'Amérique du Nord offrent un autre exemple, moins souvent cité mais tout aussi instructif. Organisées en confédération nommée la *Ligue des Haudenosaunee*, ou *Ligue des Six Nations*, elles avaient développé des formes de gouvernance délibérative: la propriété y était collective, les terres appartenaient aux clans matrilinéaires et non aux individus et les décisions importantes étaient prises par consensus, dans des assemblées qui incluaient les femmes et qui prenaient en compte les effets des décisions sur sept générations futures. Ce principe de responsabilité intergénérationnelle, concevoir pour ceux qui n'existent pas encore, est une modalité de pensée que le capitalisme, fondé sur la valorisation du court terme et du profit immédiat, rend structurellement impossible.
Cette expérience a suscité un débat important. Certains chercheurs, comme Bruce Johansen et Donald Grinde, ont soutenu que la confédération haudenosaunee aurait exercé une influence directe sur la rédaction de la Constitution américaine et sur la pensée des Pères fondateurs. Cette thèse a été vigoureusement contestée par d'autres historiens, notamment Elizabeth Tooker, qui considère que les preuves d'une influence directe sont insuffisantes et que cette lecture projette rétrospectivement sur les institutions haudenosaunee des catégories politiques occidentales qui leur sont étrangères[7]. La controverse est réelle et mérite d'être signalée: elle rappelle que l'usage politique et militant des sociétés non occidentales comme modèles alternatifs comporte toujours le risque d'une idéalisation qui trahit autant qu'elle révèle.

Ce qui reste néanmoins incontestable et documenté de manière rigoureuse par les anthropologues contemporains, c'est la sophistication des institutions haudenosaunee et leur capacité à maintenir pendant plusieurs siècles une forme d'organisation collective sans État centralisé ni propriété privée des terres.

[7] La thèse d'une influence directe des institutions haudenosaunee sur la démocratie américaine a été développée par Bruce Johansen, *Forgotten Founders: How the American Indian Helped Shape Democracy,* Boston, Harvard Common Press, 1982, et Donald Grinde et Bruce Johansen, *Exemplar of Liberty: Native America and the Evolution of Democracy,* Los Angeles, UCLA American Indian Studies Center, 1991.

Elle a été critiquée par Elizabeth Tooker, *«The United States Constitution and the Iroquois League»*, Ethnohistory, vol. 35, n°4, 1988, pp. 305-336, qui conteste la solidité des preuves historiques et met en garde contre une instrumentalisation politique de l'histoire haudenosaunee.

Pour une position nuancée, voir Philip Levy, *«Exemplars of Taking Liberties: The Iroquois Influence Thesis and the Problem of Evidence»*, William and Mary Quarterly, vol. 53, n°3, 1996.

Audra Simpson, anthropologue elle-même membre de la nation haudenosaunee, apporte sur ces institutions un regard à la fois plus intérieur et plus critique en montrant comment elles ont survécu à la colonisation en développant ce qu'elle appelle une politique du refus, une résistance active à l'assimilation qui passe moins par la confrontation directe que par le maintien obstiné de formes de vie et de gouvernance propres[8]. Cette notion de politique du refus est précieuse pour le design de régression car elle suggère que résister au capitalisme ne passe pas nécessairement par la révolution frontale, mais par la persistance têtue de pratiques alternatives qui refusent de se laisser absorber.

Plus près de nous, les communautés zapatistes du Chiapas mexicain, constituent l'un des exemples les plus documentés et les plus riches de formes d'organisation post-capitaliste contemporaines. Depuis leur soulèvement de 1994, les communautés zapatistes ont progressivement construit des institutions autonomes, *juntas de buen gobierno, municipios autónomos,* qui organisent la vie collective sans l'État et sans le marché capitaliste[9]. L'économie zapatiste repose sur la production collective, le partage des ressources et la réciprocité plutôt que sur la compétition et le profit. L'éducation, la santé et la justice sont organisées de manière communautaire, selon des principes qui tirent à la fois des traditions indigènes mayas et des théories politiques contemporaines. Ce qui est remarquable dans l'expérience zapatiste, c'est sa durée de plus de trente ans et sa capacité à se maintenir face aux pressions économiques et politiques du système dominant. Elle montre que des formes d'organisation post-capitaliste ne sont pas seulement des expérimentations fragiles et éphémères; elles peuvent construire des institutions durables, des infrastructures réelles, des formes de vie stables.

Dans un registre différent, les communautés de Mondragón au Pays basque espagnol illustrent la possibilité d'une économie coopérative à grande échelle, inscrite dans le capitalisme global mais organisée selon des principes radicalement différents[10].

[8] Audra Simpson, *Mohawk Interruptus: Political Life Across the Borders of Settler States*, Durham, Duke University Press, 2014.

Simpson y développe le concept de *politics of refusal,* une résistance à l'assimilation coloniale qui passe par le maintien actif de formes de souveraineté, de gouvernance et d'appartenance distinctes de celles imposées par l'État colonial et le capitalisme. Cette notion est particulièrement pertinente pour penser des formes de design qui résistent à la récupération en maintenant obstinément des pratiques et des valeurs incompatibles avec les logiques dominantes.

[9] Sur l'expérience zapatiste, voir John Holloway et Eloína Peláez, *Zapatista! Reinventing Revolution in Mexico*, Londres, Pluto Press, 1998.

[10] Sur Mondragón, voir William Foote Whyte et Kathleen King Whyte, *Making Mondragón: The Growth and Dynamics of the Worker Cooperative Complex,* Ithaca, Cornell University Press, 1991.



Fig. [21] —
Photographie d'une école primaire rebelles autonomes zapatistes des collines du Chiapas nommé Epraz.

Fondée en 1956 par le prêtre José María Arizmendiarrieta avec un groupe d'ouvriers, la coopérative Mondragón est aujourd'hui l'un des plus grands groupes industriels d'Espagne, avec plus de 80 000 travailleurs-associés. Ce qui la distingue fondamentalement des entreprises capitalistes ordinaires, c'est sa structure de propriété et de gouvernance. Les travailleurs sont propriétaires de l'entreprise, ils élisent leurs dirigeants, et les écarts de salaire entre le mieux payé et le moins bien payé sont limités à un ratio de 1 à 6 contre des ratios de 1 à 300 ou plus dans les grandes multinationales. L'expérience de Mondragón montre que la coopération n'est pas une forme d'organisation marginale réservée aux petites communautés, elle peut fonctionner à une échelle industrielle significative, tout en maintenant des formes de gouvernance démocratique et des valeurs de solidarité.

Plus récemment, le mouvement des communs numériques a produit des formes d'organisation inédites qui expérimentent, à l'échelle planétaire, des alternatives à la propriété privée et à la production marchande. Wikipédia, une encyclopédie collaborative, gratuite, maintenue par des milliers de contributeurs bénévoles selon des normes de gouvernance collective constitue peut-être l'exemple le plus spectaculaire de ce que Michel Bauwens appelle la *peer production*: une production par les pairs, fondée sur la contribution volontaire, le partage libre et la gouvernance commune des ressources[11]. Linux, les Creative Commons, OpenStreetMap: autant de communs numériques qui fonctionnent selon des logiques radicalement différentes de celles du marché et qui montrent que des formes d'organisation non capitalistes peuvent produire des ressources d'une qualité et d'une utilité considérables. Elinor Ostrom, prix Nobel d'économie en 2009, avait théorisé ces pratiques bien avant leur explosion numérique, en montrant que les communs, ces ressources partagées gérées collectivement, ne sont pas voués à la tragédie de la surexploitation que les économistes libéraux leur prédisaient, à condition d'être gouvernés selon des règles définies et maintenues par les communautés elles-mêmes[12].

[11] Michel Bauwens, *«The Political Economy of Peer Production»*, Post-Autistic Economics Review, n°37, 28 avril 2006, article 3, pp. 33-44.

[12] Elinor Ostrom, *Gouvernance des biens communs: Pour une nouvelle approche des ressources naturelles,* trad. Laurent Baechler, Bruxelles, De Boeck, 2010, pp. 26-45.

Ce panorama des Kung San aux zapatistes, de Mondragón aux communs numériques ne vise pas à proposer un modèle universel à imiter. est fortement enraciné dans un contexte historique, culturel et territorial spécifique et aucune ne peut être simplement reproduite ailleurs. Elles démontrent ensemble que le capitalisme n'a jamais été le seul modèle économique possible, qu'il a constamment cohabité avec d'autres alternatives qui ne sont pas vouées à rester périphériques. En matière de design, cette vue d'ensemble constitue une ressource inestimable: il ne s'agit pas d'un inventaire de solutions à reproduire, mais un ensemble de principes tels que la réciprocité, la gouvernance collective, l'adéquation aux exigences, la responsabilité intergénérationnelle... à partir duquel on peut envisager une conception différente.



Fig. [22] —

Photographie de l'initiative *Michigan Urban Farming*, jardin partagé officiellement désignée à Detroit, par Michelle Gerard, 2019.

02.3.3 Le design face à la pluralité des mondes: vers un design de régression

L'anthropologie ne propose pas seulement au design, une expansion du regard ou un répertoire de formes alternative, mais plutôt une invitation à un déplacement plus radical qui consiste à remettre en question la direction même dans laquelle le design évolue; parce que, bien que les sociétés que nous avons examinées allant des Kung San aux zapatistes, de Mondragón aux communs numériques, proposent des principes d'organisation radicalement différents de ceux du capitalisme, elles suggèrent aussi quelque chose de plus dérangeant encore. Le progrès, tel que le capitalisme le définit, plus de technologie, plus de complexité, plus de vitesse, plus de production, n'est pas la seule direction possible et peut-être même pas la plus désirable. Cette observation ouvre un champ de réflexion qui reste encore peu exploré par le design contemporain: celui d'une régression volontaire, assumée et génératrice.

Il faut d'abord distinguer cette posture de ce qui existe déjà sous le nom de *slow design*. Le *slow design* est mouvement né dans le sillage du *slow food* et de la critique de l'accélération qui propose de ralentir les processus de conception, de favoriser des objets durables et des matériaux locaux, de réintroduire de la lenteur et de l'attention dans une discipline dominée par la vitesse et l'obsolescence programmée[13]. Cette démarche est précieuse, mais elle reste fondamentalement inscrite dans le paradigme du progrès: elle cherche à améliorer le capitalisme, à le rendre plus humain, plus durable, plus attentif sans en remettre en cause la direction fondamentale. Le *slow design* ralentit sans changer de cap. Ce dont il est question ici est quelque chose de bien différent: non pas ralentir mais rebrousser chemin, non pas améliorer le présent mais explorer ce qui précède, non pas optimiser le système mais en expérimenter l'inversion.

[13] Sur le *slow design*, voir Alistair Fuad-Luke, *The Eco-Design Handbook: A Complete Sourcebook for the Home and Office*, Londres, Thames and Hudson, 2004, pp. 12-18.
Carolyn Strauss et Alastair Fuad-Luke, *«The Slow Design Principle»*, communication présentée à la conférence Changing the Change, Turin, 2008.

C’est ce qu’on peut appeler un design de «régression», une posture qui prend la tangente par rapport aux modèles dominants en s’appuyant délibérément sur des pratiques, des savoir-faire et des principes d’organisation antérieurs au capitalisme, non pas par nostalgie mais par méthode expérimentale. Le *design de régression* ne cherche pas à reproduire le passé, il cherche plutôt à tester ce que des principes pré-capitalistes produisent lorsqu’on les applique à des contextes contemporains. Il conçoit des scénarios inversés, des systèmes paradoxaux, des expériences de vie qui semblent régresser par rapport aux standards du capitalisme mais qui ouvrent en réalité des possibles que le progrès avait refermés. En ce sens, il est moins un retour en arrière qu’un détour, un déplacement latéral qui permet de sortir de l’impasse dans laquelle le capitalisme a enfermé l’imagination collective.

Dans son ouvrage *L’Âge des Low Tech*[14], Philippe Bihoux fournit l’une des articulations les plus rigoureuses de cette posture. Face à l'illusion d'une sortie du capitalisme grâce aux hautes technologies telles que l'énergie solaire, les batteries au lithium et l'intelligence artificielle en faveur de la durabilité... Il démontre que ces technologies demeurent soumises aux mêmes dynamiques extractives et chaînes d'approvisionnement globales qu'elles aspirent à remplacer. Sa proposition est radicalement différente; opter délibérément et intelligemment pour une régression technologique, en privilégiant des technologies simples, réparables, compréhensibles et contrôlables par ceux qui les utilisent. Ce n’est pas un plaidoyer pour le retour à la bougie, c’est un appel à distinguer les technologies qui renforcent l’autonomie et la résilience des communautés de celles qui les rendent dépendantes de systèmes complexes et fragiles. Le *Low-tech Lab* fondé par Frédéric Bordage en France depuis 2016, constitue la traduction concrète de cette ambition. C’est un laboratoire qui documente, teste et diffuse des technologies basses, accessibles, réplicables, souvent inspirées de pratiques pré-industrielles réinterprétées dans des contextes contemporains[15].

[14] Philippe Bihouix, *L’Âge des Low Tech. Vers une civilisation techniquement soutenable*, Paris, Points, coll. «Points Terre», 2021, pp. 23-45.

[15] Frédéric Bordage, *Low-tech Lab*, France, 2016. Documentation disponible sur: https://lowtechlab.org [consulté le 13 avril 2026].

Fig. [23] —
L'ingénieur Corentin de Chatelperron et l'éco-designeuse Caroline Pultz, dans la biosphère urbaine à Boulogne-Billancourt installé en 2024.



Cette posture entre en tension directe avec une autre manière de penser la fin du capitalisme: l'accélérationnisme. Nick Srnicek et Alex Williams, dans *Inventer le futur*[16], soutiennent qu'il ne faut pas ralentir ni régresser, mais au contraire accélérer, pousser les logiques du capitalisme à leur terme, automatiser massivement, libérer le temps de travail pour permettre l'émergence d'une société post-travail. Cette position a le mérite d'être cohérence car si tout système est cyclique et finit par imploser sous son propre poids, comme le montre Joseph Tainter dans son analyse de l'effondrement des sociétés complexes[17], alors peut-être vaut-il mieux accélérer le processus plutôt que de chercher à le freiner ou à le contourner. L'accélérationnisme parie sur l'implosion inévitable du capitalisme et sur la possibilité de construire quelque chose de différent dans ses ruines.

Mais c'est précisément ici que le design de régression propose une alternative. Il n'anticipe pas l'effondrement, ne le prévoit pas, ne le désire pas, ne l'organise pas. Il part du principe que des alternatives sont déjà présentes, ici et maintenant, dans les interstices du système, et qu'elles n'ont pas besoin de l'effondrement pour être testées et se développer. Comme l'écrit Anna Tsing, «nous vivons déjà dans les ruines du capitalisme, la question n'est pas de savoir quand il s'effondrera, mais de savoir quelles formes de vie sont déjà en train d'émerger dans ces ruines[18]». Le design de régression est précisément cet art de voir et de cultiver ces formes de vie émergentes non pas en attendant que le système s'effondre, mais en construisant patiemment, concrètement, les conditions de son dépassement progressif.

[16] Nick Srnicek et Alex Williams, *Inventer le futur: post-capitalisme et un monde sans travail*, trad. Julien Guazzini, Paris, Entremonde, 2017, pp. 78-102.

[17] Joseph Tainter, *L'Effondrement des sociétés complexes*, trad. Pierre Wailliez, Paris, Le Retour aux sources, 2013, pp. 45-89.

Tainter y montre que toute société complexe investit progressivement des ressources croissantes pour maintenir sa complexité, jusqu'au point où le rendement marginal de cet investissement devient négatif déclenchant un effondrement qui est, paradoxalement, une forme de simplification adaptative.

[18] Anna Tsing, *Le Champignon de la fin du monde. Sur la possibilité de vivre dans les ruines du capitalisme*, *op. cit.*, p. 34.

Ce que l'anthropologie apporte à cette démarche, c'est un répertoire de principes éprouvés; réciprocité, gouvernance collective, adéquation aux besoins, responsabilité intergénérationnelle, relation aux non-humains; qui constituent autant de points d'appui pour expérimenter des systèmes inversés. Arturo Escobar, dans *Autonomie et design*[19], parle de *communalité* pour désigner cette capacité des communautés à se gouverner elles-mêmes, à prendre soin de leurs territoires et de leurs relations, à construire ensemble des formes de vie qui ne dépendent pas du capitalisme. Le design de régression s'appuie sur ces expériences de communalité historiques et contemporaines, non pour les reproduire à l'identique, mais pour en extraire des principes qu'il peut tester, adapter, réinventer dans des contextes nouveaux.

Certains projets de design contemporains s'insèrent déjà, plus ou moins délibérément, dans cette tendance de régression créative. Le projet *Precious Plastic*[20] de Dave Hakkens, qui partage librement des plans de machines simples pour le recyclage local du plastique, représente une forme de régression technologique intentionnelle. Il remplace des systèmes industriels complexes et centralisés par des outils simples, réplicables et maîtrisables par des communautés locales. Le projet *E-Nable*[21] dirigé par Ivan Owen et Jon Schull, qui offre des prothèses de main fabriquées en 3D et distribuées gratuitement dans le cadre d'un modèle open source, renverse la tendance du secteur médical en transformant une ressource précieuse et onéreuse en un bien commun accessible. Ces initiatives ne sont pas révolutionnaires dans le sens spectaculaire du terme, cependant, elles se révèlent profondément subversives. Elles démontrent précisément que d'autres méthodes d'organisation de la production, de la distribution et de l'accès aux ressources sont non seulement envisageables, mais également réalisables dès à présent, sans attendre l'effondrement du système.

[19] Arturo Escobar, *Autonomie et design: La réalisation de la communalité*, trad. française, EuroPhilosophie Éditions, 2020.

[20] Dave Hakkens, *Precious Plastic*, projet open source, Pays-Bas, 2013.
Documentation disponible sur: https://www.preciousplastic.com [consulté le 16 avril 2026].

[21] Ivan Owen et Jon Schull, *E-Nable*, projet communautaire et open source, États-Unis, 2013 à aujourd'hui.
Documentation disponible sur: https://enablingthefuture.org [consulté le 16 avril 2026].





Fig. [24] et [25] —
Photographies communiquées sur le site du projet *E-Nable* par E-Nable France, 2020.

Le design de régression n’est donc pas une posture nostalgique ou primitiviste. C'est une technique expérimentale qui exploite le passé et les limites du présent comme des laboratoires pour explorer d'éventuels futurs. Il admet que le capitalisme n'est pas la finalité de l'histoire humaine, mais une phase parmi d'autres, et que les modes de vie qui l'ont précédé ou qui lui font face recèlent des trésors utiles pour édifier ce qui viendra ensuite. Dans ce contexte, il s'aligne sur ce que nous étudierons dans la troisième partie: non pas l'effondrement dramatique du capitalisme, mais son évolution graduelle, ancrée et expérimentale par l'élaboration patiente de nouvelles façons d'habiter le monde.



Fig. [26] —

Le déchiqueteur proposé par le projet *Precious plastic,* coupe les articles en plastique en petits flocons prêts à être transformés en nouvelles choses par les autres machines documentées sur le site.





Fig. [27],[28] et [29] —
Exemples d'objets finis qu'il est possible de réaliser avec le plastique recyclé par *Precious plastic.*









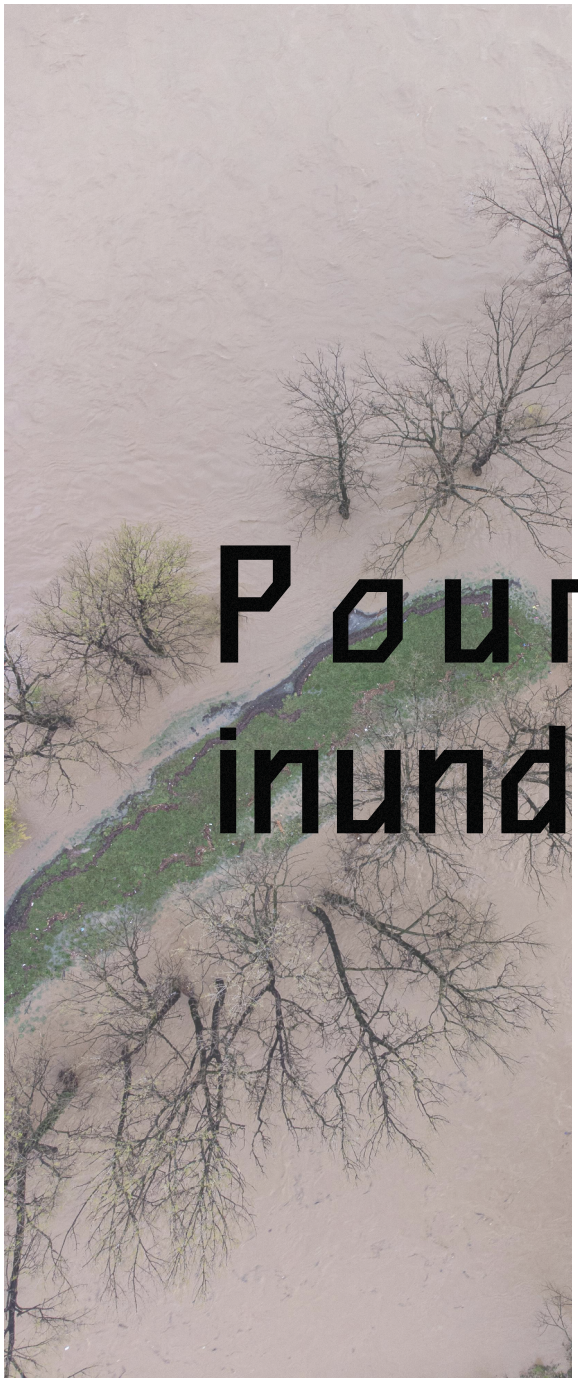
Partie 3

Vers un design post-capitaliste: pratiques, conditions et perspectives

03.1 Sortir de l'opposition réforme/ rupture

Note liminaire

Cette troisième partie marque un déplacement dans l'écriture de ce mémoire. Après avoir analysé comment le design a été historiquement construit par et pour le capitalisme, après avoir exploré les pratiques qui cherchent à s'en dégager, il s'agit maintenant de tenter quelque chose de différent: non plus décrire un système en utilisant ses propres mots, mais commencer à parler depuis un autre endroit. Le vocabulaire du capitalisme (valeur, marché, produit, consommateur, innovation, croissance, scalabilité) sera progressivement abandonné dans cette partie, non par idéalisme mais par méthode. Car les mots que nous utilisons ne sont jamais neutres: ils portent en eux des manières de voir, de classer, de hiérarchiser le monde. Continuer à parler de post-capitalisme avec les mots du capitalisme, c'est risquer de ne jamais vraiment le quitter. Cette partie essaie donc de penser depuis un autre vocabulaire, celui du soin, de l'habitation, du commun, du vivant, de la pluralité pour voir ce que le monde ressemble depuis là.



Pourquoi inundisme?

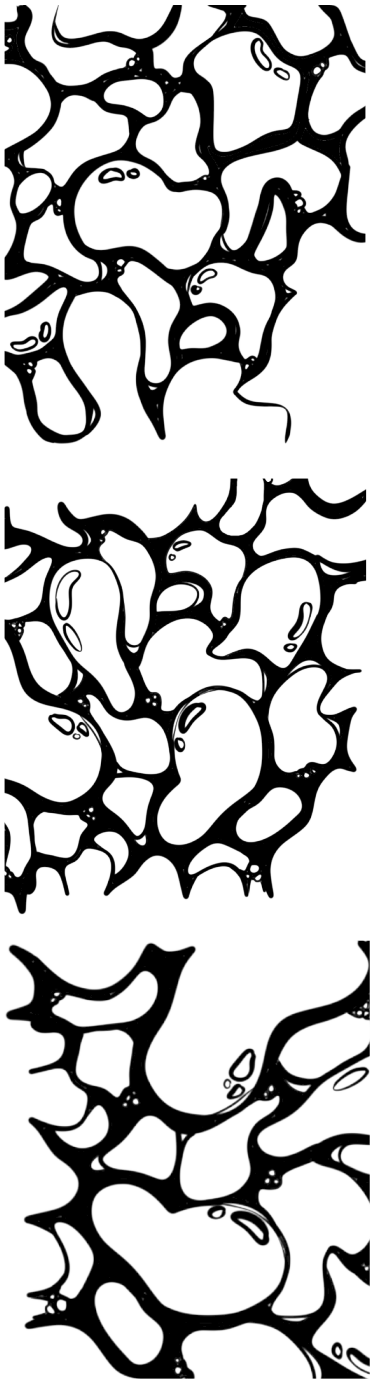
Afin de bien saisir ce que la partie trois propose, il faut comprendre d'où provient le terme «inundisme» qui apparaît au fur et à mesure et qui prend une place centrale dans le développement de la thèse.
Pour saisir ce qu'il dit et ce qu'il fait au moment même où les mots sont prononcés, il est nécessaire de l'examiner à travers son étymologie et son étude sémantique.

Le terme inundisme est dérivé du latin «inundare», qui est la combinaison de «in-» (dans, sur, vers) et «unda» (la vague, l'onde, l'eau en mouvement). En latin, le terme «inundatio» signifie débordement ou submersion, faisant référence à l'instant où l'eau franchit les limites qui lui étaient assignées pour couvrir ce qui tentait de lui résister.
Ce n'est pas la destruction, c'est le débordement fertile. Dans l'Antiquité, les crues du Nil n'étaient pas un désastre; elles étaient essentielles à la survie car les sédiments qu'elles laissaient sur le sol permettaient de cultiver les terres l'année suivante. Dans cette tradition, l'inondation est considérée comme une force régénératrice; elle annihile les limites artificielles pour offrir au vivant l'espace nécessaire.

Le suffixe «-isme», dérivé du latin «-ismus», est utilisé pour désigner les doctrines, les courants, et les tendances théoriques et politiques visant à définir une approche de l'action et de la vision du monde: le surréalisme, le situationnisme, le féminisme, l'anarchisme. En accolant ce suffixe à inund-, on fait de l'inondation non pas un événement naturel subi, mais une posture choisie, une méthode assumée, un programme de transformation.

Ce que l'inundisme dit de la discipline qu'il nomme, c'est donc ceci: une pratique qui cherche à déborder les limites que le capitalisme a imposées à la conception, les limites de la propriété, du marché, de la scalabilité, de l'universalisme non pas par une rupture frontale et violente, mais par la puissance tranquille du commun qui s'infiltre, qui circule, qui recouvre progressivement ce qui lui faisait obstacle. Comme l'eau, l'Inundisme ne s'accumule pas, il circule; il ne possède pas, il traverse; il ne détruit pas, il fertilise.

Ce choix lexical est aussi un choix politique. Dans un monde où le vocabulaire de la conception est saturé par les termes du capitalisme comme innovation, valeur, disruption, scalabilité, spéculation...nommer autrement la discipline qu'est le design, c'est déjà commencer à concevoir autrement. L'inundisme n'est pas le design amélioré, ni le design durable, ni le design social. C'est une discipline nouvelle, qui se constitue à partir de pratiques existantes mais qui les articule dans une orientation inédite, depuis un vocabulaire et un imaginaire qui lui sont propres.



Au-delà de l'effondrement: penser la transformation

03.1.1

Les deux premières parties de ce mémoire ont dessiné un tableau que l'on pourrait résumer ainsi: le design est une pratique prise entre deux impossibilités. Rester dans le système, c'est en être complice. En sortir totalement, c'est perdre les conditions matérielles de son existence. Cette double contrainte a produit des formes de design qui oscillent entre la réforme prudente, améliorer le système sans le remettre en cause, et la rupture spectaculaire, imaginer des alternatives sans les construire. Ni l'une ni l'autre ne suffit. La réforme reproduit ce qu'elle prétend corriger. La rupture reste suspendue dans l'espace du possible sans jamais atteindre celui du praticable.

Ce que cette troisième partie cherche à explorer, c'est une troisième voie, non pas un compromis entre les deux, mais un déplacement qui les rend toutes deux caduques. Cette voie ne passe ni par l'attente de l'effondrement ni par la nostalgie d'un avant-capitalisme idéalisé. Elle passe par la construction patiente, concrète et plurielle de formes de vie qui n'ont pas besoin du capitalisme pour exister qui puisent dans ce qui précède, dans ce qui coexiste, dans ce qui résiste, pour inventer ce qui vient.

La collapsologie a su reconnaître l'importance de la limitation des ressources et de la vulnérabilité des systèmes complexes. Cependant, elle a également engendré un univers paralysant, celui d'un effondrement inexorable face auquel la seule réaction envisageable est la préparation personnelle à la survie. Dans son analyse rigoureuse de cette idéologie, Maxime Pauwels démontre qu'elle s'appuie sur des schémas qui exagèrent la linéarité des crises et minimisent la capacité des groupes humains à se réorganiser, à concevoir des solutions inédites[1]. Le récit des grandes mutations telles que l'abolition de l'esclavage, l'établissement de protections sociales, la décolonisation... ne s'apparente pas à une chute suivie d'une reconstruction. Cela équivaut à une suite prolongée de conflits, de pourparlers, d'expérimentations et de brèches partielles qui finissent par remodeler le monde, sans que quiconque ait élaboré le plan à l'avance.

Dans *The Ministry for the Future*[2], Kim Stanley Robinson matérialise cette idée en concevant une métamorphose du monde qui ne se réalise pas à travers la catastrophe, mais par l'accumulation de décisions, d'institutions et de pratiques qui, combinées, finissent par former quelque chose de radicalement différent. Ce roman n'est pas un plan, c'est une permission. La permission d'imaginer que le monde peut changer sans s'effondrer, que la transformation peut être laborieuse et imparfaite sans être pour autant impossible. C'est précisément cette permission que le design antidogmatique cherche à incarner non pas dans la fiction, mais dans la réalité des pratiques, des objets et des relations qu'il contribue à produire.

[1] Maxime Pauwels, *«Pour une étude critique de la collapsologie»*, The Conversation, 4 février 2021. Disponible en ligne: https://theconversation.com/pour-une-etude-critique-de-la-collapsologie-154087 [consulté le 10 avril 2026].

[2] Kim Stanley Robinson, *The Ministry for the Future,* Londres, Orbit, 2020. Traduit en français sous le titre Le Ministère du futur, trad. Gwenaëlle Lenoir, Paris, Bragelonne, 2022.

Temporalités du changement: progressif, hybride, situé

03.1.2

Une transformation qui ne conduit pas à l'effondrement est nécessairement une transformation à long terme, un processus irrégulier caractérisé par des avancées et des reculs, des hybridations et des résistances, qui n'emprunte ni la trajectoire ascendante du progrès ni la courbe déclinante de la décadence. Saisir les dynamiques temporelles de cette transformation, c'est admettre que le monde futur ne découlera pas d'un seul coup, qu'il se façonne actuellement, à travers chaque action, chaque organisation, chaque lien qui rejette les logiques prédominantes et en teste de nouvelles.

Erik Olin Wright, dans *Envisioning Real Utopias*[3], propose une cartographie des stratégies de transformation qui éclaire directement cette question. Il distingue la stratégie interstitielle, construire des alternatives dans les marges sans confronter directement le système, de la stratégie symbiotique, transformer les institutions existantes de l'intérieur et de la stratégie rupturiste, chercher un renversement radical et rapide.

Cette pluralité des stratégies implique d'accepter l'hybridité comme condition normale du changement.

[3] Erik Olin Wright, *Envisioning Real Utopias*, Londres, Verso, 2010, pp. 23-98.

Les pratiques qui cherchent à se dégager des logiques dominantes ne le font jamais totalement car elles coexistent avec ce qu'elles contestent, en dépendent partiellement, le transforment de l'intérieur autant qu'elles le contournent. J.K. Gibson-Graham a démontré que les économies dites alternatives, telles que le don, l'échange de services, la production coopérative et le bénévolat, ne sont pas des cas marginaux dans un monde majoritairement capitaliste: elles représentent une portion significative de l'activité humaine souvent imperceptible car elle ne peut être quantifiée à travers les indicateurs du système prédominant[4]. C'est exactement ce que le design antidogmatique peut réaliser: rendre ces pratiques visibles, leur attribuer des formes, les interconnecter.

La dimension située de cette transformation est tout aussi fondamentale.Il n'existe pas de voie unique vers un monde repensé, il y en a autant que d'espaces, de groupes et d'histoires spécifiques. Ce qui se développe dans les zones populaires de Détroit n'a rien à voir avec ce qui se met en place dans les villages montagnards du Chiapas ou ce qui est testé dans les coopératives de Barcelone. Le design anti-dogmatique ne constitue pas une discipline universelle qui serait applicable de façon uniforme partout; il représente plutôt une approche partagée qui se manifeste en différentes pratiques selon les contextes. Sa force ne réside pas dans son caractère universel, mais plutôt dans sa faculté à demeurer fidèle à ses principes tout en s'ajustant à l'unicité de chaque circonstance.

[4] J.K. Gibson-Graham, *«Économies diverses: pratiques performatives pour d'autres mondes»*, Progress in Human Geography, vol. 32, n°5, 2008.

Le pseudonyme J.K. Gibson-Graham désigne le collectif formé par les géographes féministes Julie Graham et Katherine Gibson, dont le projet théorique commun consiste précisément à rendre visible la pluralité des formes économiques que le vocabulaire dominant du capitalisme tend à invisibiliser. Leur approche, qu'elles nomment économies diverses (*diverse economies*), part du constat que le capitalisme n'a jamais été le seul système économique en vigueur, même dans les sociétés occidentales les plus industrialisées: le travail domestique non rémunéré, le bénévolat, le don, le troc, la production coopérative et l'autoproduction représentent une part considérable de l'activité économique réelle, simplement rendue invisible par des indicateurs, PIB, taux de croissance, volume des échanges marchands, conçus pour ne mesurer que ce qui passe par le marché.

Le design antidogmatique comme pratique d'accompagnement

03.1.3

Le design antidogmatique n’est pas une discipline qui produit des solutions, c’est une discipline qui accompagne des processus. Cette distinction n'est pas d'ordre sémantique puisqu’elle établit une approche fondamentalement différente face aux enjeux mondiaux. Accompagner un processus signifie accepter de ne pas en maîtriser l'issue, de ne pas en être le seul responsable, et de ne pas savoir d'avance où il va mener. C'est faire appel à la sagesse collective des communautés avec lesquelles on collabore, leur capacité à cerner leurs besoins spécifiques et à concevoir leurs propres solutions. Il s'agit d'utiliser ses talents pour servir un objectif commun plutôt que pour répondre à une demande individuelle.

Cette approche modifie radicalement la signification de la conception. Dans le design antidogmatique, concevoir ne signifie pas produire un objet fini destiné à être consommé. Cela signifie créer les conditions dans lesquelles une communauté peut construire ce dont elle a besoin, des outils, des espaces, des dispositifs de gouvernance, des récits, des expériences. Ezio Manzini appelle cette posture le «*design enabling*[5]», un design qui rend possible plutôt qu’un design qui impose. Le design antidogmatique radicalise cette notion: il ne rend pas seulement possible, il s’efface progressivement pour laisser les communautés concevoir elles-mêmes, en autonomie croissante.

[5] Ezio Manzini, *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation, op. cit.*, pp. 45-62.

Des collectifs incarnent déjà cette posture avec une cohérence remarquable. Le collectif ETC, basé en France, pratique une architecture expérimentale et participative qui engage les concitoyens à chaque phase de la création et de l'exécution. Ce sont des chantiers transparents où la ligne entre créateurs et utilisateurs s'estompe peu à peu, où le procédé de construction se transforme en un champ d'enseignement collectif et de réappropriation du pouvoir de construire[6]. Ce qui se passe sur ces sites n'est pas simplement la construction d'un bâtiment, c'est une expérience collective de conception, une transformation des interactions entre les experts et les habitants, une illustration tangible que le processus de création peut être un acte communautaire plutôt qu'une simple démonstration de compétence.

[6] *Collectif ETC*, collectif français d'architecture expérimentale et participative fondé en 2009.
Le collectif développe des pratiques de chantier ouvert dans lesquelles habitants et praticiens conçoivent et construisent ensemble des espaces communs, en privilégiant les matériaux de réemploi et les savoir-faire locaux. Documentation disponible sur: https://collectifetc.com [consulté le 10 avril 2026].

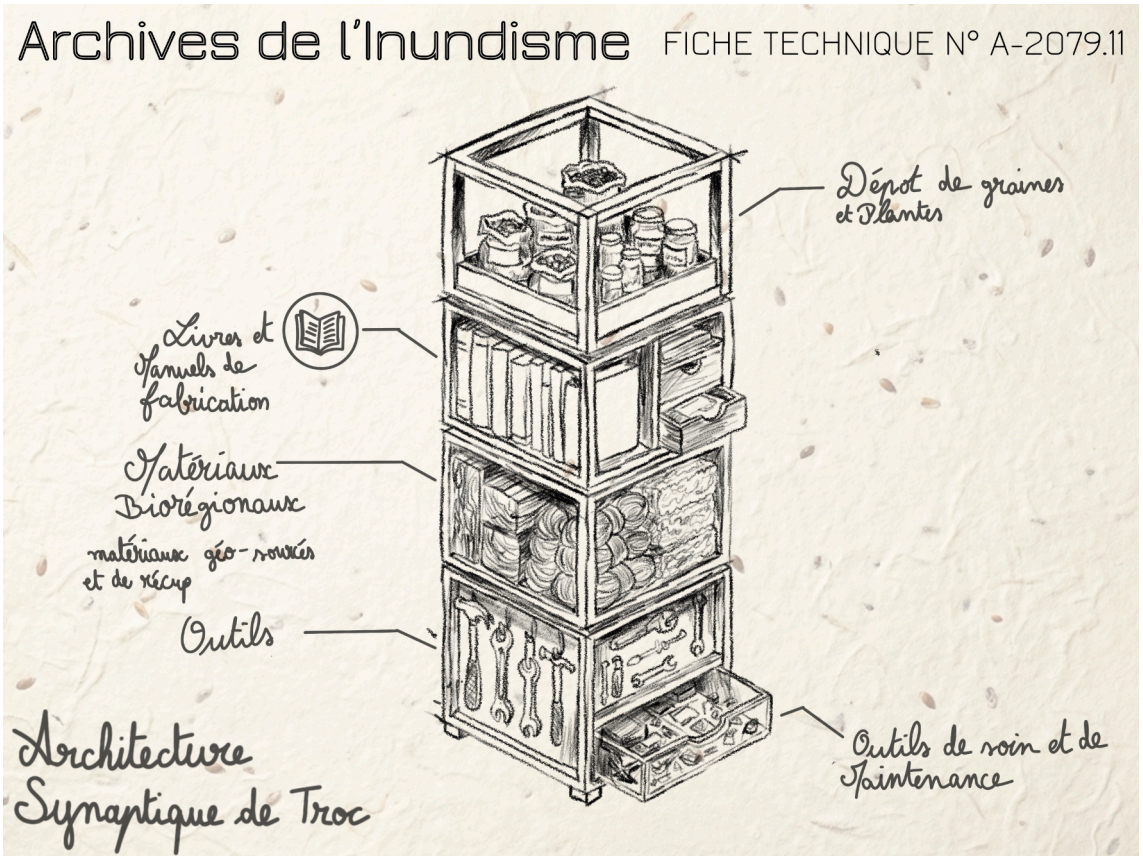
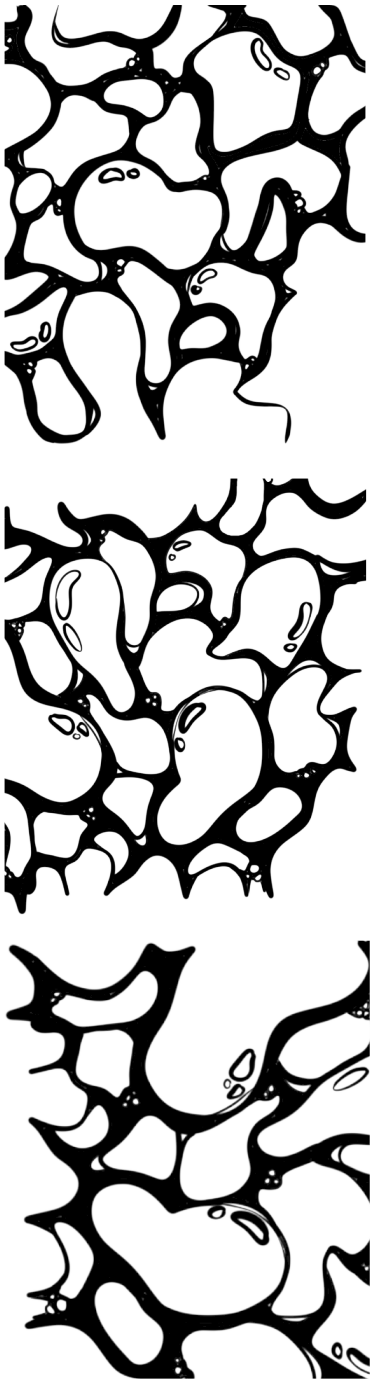


Fig. [30] —

Exemples d'objets finis qu'il est possible de réaliser par le prisme de l'inundisme. C'est un dispositif qui favorise la mise en commun et le troc.



03.2 L'inundisme comme pratique antidogmatique

03.2.1
Refuser les modèles universels

L'inundisme découle du rejet d'un héritage, celui d'une discipline qui a prétendu pouvoir formuler des solutions universelles pour des problématiques universelles, qui a imposé à la planète entière les catégories, les valeurs et les esthétiques d'une culture spécifique en les présentant comme des évidences. Ce rejet ne constitue pas un nihilisme, il n'affirme pas l'absence de valeurs communes, ni le manque de principes partagés sur lesquels fonder la conception. Il affirme que des principes tels que le soin, la réciprocité, la dignité et la soutenabilité ne peuvent pas être incarnés de manière uniforme, reproductible et exportable. Ils se manifestent plutôt dans une multitude de formes distinctes, localisées et irréductibles les unes par rapport aux autres.

Arturo Escobar exprime cette exigence avec une exactitude qui synthétise l'ambition de l'inundisme: «Nous vivons dans un monde de mondes, et le défi n'est pas d'en choisir un seul mais de créer les conditions dans lesquelles chacun peut exister[1]». Cette formulation est à la fois une critique et un programme. Une critique de toute idéologie qui prétend détenir la réponse parfaite, le matériau idéal, la méthode appropriée, le système adéquat et qui aspire à l'imposer de manière globale. Un programme pour une pratique qui abandonne cette prétention et qui, au contraire, valorise la multiplicité comme atout. Il comprend que la variété des façons de vivre dans le monde n'est pas un défi à surmonter, mais une valeur à nourrir.

[1] Arturo Escobar, *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*, *op. cit*, p. 47.

Antoine Valot formule cette position antidogmatique avec une précision qui mérite d'être citée directement: «Tous les modèles sont faux. Certains sont utiles. Un modèle de la réalité n'étant pas la réalité, il est faux d'une façon ou d'une autre. C'est important de se rappeler que de toute façon quel que soit le modèle il est faux. Mais l'importance c'est plutôt de voir ce modèle-là, il est utile pourquoi.[2]» Cette formulation, empruntée au statisticien George Box, constitue une entrée en matière particulièrement féconde pour penser l'inundisme: non pas comme un modèle supérieur qui remplacerait le capitalisme, mais comme une orientation pragmatique qui cherche à être utile là où le capitalisme ne l'est plus.

Ce refus des modèles universels a des conséquences concrètes pour la pratique de l'inundisme. Cela signifie principalement rejeter la reproductibilité comme norme de qualité, l'idée qu'une pratique n'est valable que si elle peut être répétée indéfiniment. Au contraire, l'inundisme valorise l'unicité, la réaction appropriée aux exigences d'une communauté spécifique, l'ajustement au contexte même si cette réponse ne peut pas être étendue à tous. Il signifie ensuite refuser la certitude comme posture, l'idée que l'inundiste sait mieux que les communautés avec lesquelles il travaille ce dont elles ont besoin. L'inundisme fait preuve d'une humilité fondamentale: il admet que ses propres schémas de pensée sont situés, que sa perspective est limitée, et que les individus pour qui il œuvre sont les plus qualifiés pour parler de leur propre existence.

[2] *Voir Annexe 2.*
La formule originale est attribuée au statisticien George E.P. Box: "All models are wrong, but some are useful", dans *Empirical Model Building and Response Surfaces*, New York, Wiley, 1987, p. 424.

Ruben Pater, dans son œuvre *Caps Lock*[3], détaille avec minutie comment le design graphique a été utilisé pour présenter une image progressiste de systèmes qui ne le sont pas, comment la forme peut dissimuler le contenu, et comment l'esthétique peut masquer des logiques d'exploitation. L'inundisme apprend de cette critique: ce n'est pas une question de formes, il n'y a pas d'esthétique propre à l'inundisme, mais plutôt une question de valeurs et de processus. Une pratique inundiste peut être esthétique ou inesthétique, complexe ou élémentaire, technologique ou manuelle. Ce qui la caractérise, c'est la façon dont elle est réalisée, avec qui, dans quel but, en suivant quelles normes de partage et de gouvernance.

[3] Ruben Pater, *Caps Lock: comment le capitalisme a pris le contrôle du design graphique et comment s'en échapper*, *op. cit.*, 2021, pp. 18-35.

03.2.2

Expérimenter plutôt que prescrire

L'inundisme est une discipline de l'essai. Ce n'est pas un essai conçu comme une épreuve rigoureuse validant une hypothèse préexistante, mais plutôt un essai à la façon de Montaigne: une exploration, une quête, une introspection qui se construit progressivement et qui reconnaît l'absence de connaissance préalable du résultat. Cette méthode expérimentale diverge considérablement de la logique prescriptive, qui requiert une connaissance préalable pour identifier la réponse correcte avant même d'être confronté au problème. L'inundisme part de la question, s'y installe, l'habite, tente des réponses partielles et provisoires, observe leurs effets, ajuste, recommence.

Donna Haraway appelle cette approche le «*staying with the trouble*[4]», rester avec le problème, embrasser sa complexité inévitable, rejeter l'attraction de la solution ultime. Dans une culture qui privilégie l'efficacité, la vitesse et la résolution, cet acte peut sembler contre-productif. Mais il est fondamentalement honnête. Il admet que les problématiques que l'inundisme traite, notamment les crises environnementales, les disparités sociales, l'éradication des modes de vie alternatifs... sont des enjeux complexes et systémiques qui ne peuvent être résolus par des réponses purement techniques, peu importe leur degré de sophistication.

[4] Donna Haraway, *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*, Durham, Duke University Press, 2016, pp. 1-12.

Le titre de l'ouvrage est lui-même une formulation programmatique: *staying with the trouble* désigne une posture éthique et politique qui consiste à refuser les deux réponses symétriquement insuffisantes face aux crises contemporaines, le catastrophisme qui se complaît dans l'annonce de la fin, et l'optimisme technologique qui promet une solution définitive. Haraway propose à la place une troisième voie: rester dans la complexité, l'habiter, apprendre à y vivre et à y penser sans chercher à en sortir par le haut. Cette posture est fondamentalement anti-héroïque, elle ne promet pas de sauver le monde, elle propose d'y faire attention, d'y tisser des relations, d'y construire ce qu'elle appelle des *sympoièses*, des co-créations entre espèces et entre êtres qui ne prétendent pas maîtriser le résultat. Appliquée à l'inundisme, cette notion dit quelque chose d'essentiel: concevoir n'est pas résoudre, c'est s'engager durablement avec la complexité de ce qu'on cherche à transformer.

Face à ces questions, la meilleure réponse ne se trouve pas dans une solution immédiate, mais plutôt dans un engagement durable. C'est une façon de se coordonner sur une perspective à long terme, d'acquérir des leçons de chaque circonstance et d'élaborer graduellement des savoirs et des techniques qui s'améliorent avec le temps.

Cette méthode expérimentale inclut également la prise en compte de l'échec comme un élément normal du processus. L'inundisme ne vise pas à générer des succès reproductibles, mais aspire à apprendre, notamment et surtout de ce qui échoue. L'acceptation de l'échec représente une rupture avec la tendance prédominante qui considère l'échec comme une disqualification. Dans l'univers de l'inundisme, un échec est considéré comme une information. Il fournit des indices sur le contexte, les relations et ce qui faisait défaut pour permettre à la pratique de s'installer solidement. Il nourrit l'expérimentation suivante plutôt que de la décourager.

Des pratiques concrètes incarnent déjà cette logique expérimentale. *Open Source Ecology*[5], fondé par Marcin Jakubowski, développe des outils de fabrication simples et réplicables dont les plans sont partagés librement et documente autant ses échecs que ses réussites, construisant ainsi un commun de savoir qui s'enrichit de chaque expérience. Le *Low-tech Lab*[6] présenté plus tôt, adopte une démarche similaire. Il teste des savoir-faire sobres dans des contextes variés, consigne ce qui est efficace et ce qui ne l'est pas, puis partage ces apprentissages avec des communautés à travers le monde. Ces méthodes n'ont pas pour but de générer des solutions universelles; elles visent à nourrir un réservoir dynamique d'expériences, d'où chaque communauté peut s'inspirer et ajuster en fonction de ses exigences spécifiques.

[5] Marcin Jakubowski, *Open Source Ecology*, projet open source, États-Unis, 2003.
Documentation disponible sur: https://www.opensourceecology.org [consulté le 10 avril 2026].
[6] Frédéric Bordage, *Low-tech Lab*, France, 2016.
Documentation disponible sur: https://lowtechlab.org [consulté le 10 avril 2026].

Faire exister des alternatives concrètes

03.2.3

La contribution la plus fondamentale de l'inundisme n'est pas de produire des objets ni de résoudre des questions, c'est de faire exister des formes de vie. Des manières d'habiter le monde, d'organiser le travail, de partager les ressources, de prendre soin des autres et des non-humains, qui ne dépendent pas des logiques dominantes pour exister. Cette ambition est à la fois plus modeste et plus radicale que celle de la conception classique: plus modeste parce qu'elle renonce à la prétention de changer le monde depuis un bureau; plus radicale parce qu'elle engage l'inundiste dans une transformation qui commence par lui-même, par ses propres manières de vivre et de travailler.

Pour qu'une forme de vie existe, il faut d'abord qu'elle soit rendue visible. Anna Tsing a démontré que des formes de vie alternatives existent déjà dans les recoins et les interstices du système dominant, non pas en tant que vestiges du passé ou de curiosités exotiques, mais plutôt comme des pratiques actives et créatives qui perdurent et évoluent malgré la pression incessante du système environnant[7]. Ce que l'inundisme peut faire, c'est favoriser le développement de la faculté d'observer et de rendre visibles ces formes de vie que la vision dominante ne parvient pas à discerner. Les rendre visibles signifie déjà les légitimer, les interconnecter et les alimenter d'exemples et d'inspirations réciproques.

[7] Anna Tsing, *Le Champignon de la fin du monde. Sur la possibilité de vivre dans les ruines du capitalisme*,*op. cit.*, pp. 22-38.

Faire exister des formes de vie, c'est ensuite leur donner des formes matérielles qui les rendent habitables. Une forme de vie alternative ne peut pas se maintenir longtemps si elle ne dispose pas d'objets, d'espaces, d'outils, d'infrastructures qui lui correspondent qui en incarnent les valeurs et en facilitent les pratiques. Les communs numériques ont besoin de plateformes de gouvernance collective qui ne reproduisent pas les logiques des réseaux sociaux. Les communautés de subsistance ont besoin d'outils adaptés à leurs savoir-faire et à leurs ressources locales. Les collectifs de soin ont besoin d'espaces qui rendent la vulnérabilité accueillante plutôt que cachée. L'inundisme est la discipline qui conçoit ces formes non pas à la place des communautés qui en ont besoin, mais avec elles, à partir de leurs propres savoirs et de leurs propres aspirations.

Faire exister des formes de vie, c'est enfin les relier entre elles, construire des réseaux, des échanges, des solidarités qui permettent à des pratiques isolées de se renforcer mutuellement et de constituer progressivement quelque chose qui ressemble à un autre monde. Paul Mason, dans *Postcapitalisme*, parle de «*projets zéro*[8]» pour désigner ces initiatives qui démontrent concrètement la faisabilité d'une organisation différente. L'inundisme est la discipline qui conçoit les conditions de connexion entre ces projets zéro qui imagine les formes et les dispositifs qui permettent à des expériences locales de circuler, de s'inspirer mutuellement, de construire ensemble des ressources communes sans pour autant se standardiser et perdre leur singularité.

[8] Paul Mason, *Postcapitalisme: Le guide de notre futur*, trad. Anthony Mercier, Paris, Diateino, 2021, pp. 245-278.

Il faut enfin reconnaître que faire exister des alternatives concrètes requiert des conditions qui dépassent le design seul. Des politiques publiques favorables qui soutiennent les coopératives, qui régulent les plateformes numériques, qui financent les communs, sont indispensables pour que ces alternatives puissent se développer à une échelle significative. Des mouvements sociaux qui les défendent et les légitiment sont nécessaires pour qu'elles résistent à la pression du marché. Des institutions culturelles qui les rendent visibles et désirables sont essentielles pour qu'elles alimentent les imaginaires collectifs. Le design peut contribuer à toutes ces dimensions mais il ne peut pas les remplacer. C'est dans cette reconnaissance de ses propres limites, et dans son engagement à travailler en dialogue avec d'autres formes d'action, que réside peut-être la définition la plus honnête d'un design antidogmatique.



ARCHIVE INUNDISTE
DOCUMENT ADMINISTRATIF CERTIFIÉ

ASSEMBLÉE DU BASSIN · VALLÉE DE LA BRUME ·

RÉFÉRENCE
A-2076.12

NIVEAU DE DIFFUSION
PUBLIC

CYCLE 4
SAISON DES HAUTES EAUX
2076

CHARTE DES COMMUNS ET DE LA RÉGÉNÉRATION COLLECTIVE

ARCHIVE PUBLIQUE
COPIE CERTIFIÉE

PRÉAMBULE

Considérant que toute forme de vie dépend d'un ensemble de relations écologiques, matérielles et sociales ;

Considérant que les ressources ne sont pas des marchandises mais des conditions d'existence partagées ;

Considérant que toute extraction doit être compensée par une régénération équivalente ou supérieure ;

L'Assemblée de Bassin adopte la présente Charte afin d'organiser la gestion collective des communs et d'assurer la continuité des cycles du vivant.

ASSEMBLÉE DU BASSIN
DE LA VALLÉE DE LA BRUME

VALIDATION
CYCLE 4 — AN 2076

INDICE DE CONFORMITÉ
94 %

STATUT
EN APPLICATION

ASSEMBLÉE INUNDISTE · BASSINS INTERCONNECTÉS ·

ARTICLE 01
DÉFINITION DU COMMUN

Est reconnu comme commun toute ressource, savoir, infrastructure ou pratique dont l'existence dépend d'un entretien collectif et dont l'usage ne peut être approprié à titre individuel.

Sont notamment considérés comme communs :

- RÉSEAU HYDRAULIQUE
- SEMENCES LOCALES
- SAVOIRS TECHNIQUES
- CARTOGRAPHIES TERRITORIALES
- ATELIERS DE RÉPARATION
- RÉSERVES ALIMENTAIRES
- DONNÉES ÉCOLOGIQUES

ARTICLE 02
PRINCIPE DE PRÉLÈVEMENT

Toute ressource prélevée doit respecter les capacités de renouvellement du milieu.

Le prélèvement est autorisé uniquement lorsque :

- ☐ les seuils écologiques sont respectés ;
- ☐ les usages essentiels sont garantis ;
- ☐ la régénération est planifiée.

ARTICLE 03
OBLIGATION DE RETOUR AU CYCLE

Toute matière issue d'une extraction, d'une fabrication ou d'une consommation doit être réintroduite dans un cycle de transformation ou de réparation.

Les pratiques suivantes sont interdites :

- ☐ destruction volontaire de ressources réparables ;
- ☐ accumulation spéculative ;
- ☐ stockage sans usage collectif identifié.

ARTICLE 04
ENTRETIEN DES INFRASTRUCTURES COMMUNES

Chaque habitant participe à au moins un cycle annuel d'entretien :

- ☐ réseau hydraulique ;
- ☐ atelier partagé ;
- ☐ archives territoriales ;
- ☐ espaces de culture collective ;
- ☐ infrastructures énergétiques.

Le soin apporté aux infrastructures est considéré comme une contribution équivalente à la production matérielle.

ARTICLE 05
ASSEMBLÉE DE BASSIN

L'Assemblée constitue l'organe principal de décision.

Aucune décision ne peut être prise sans :

- ☐ consultation publique ;
- ☐ publication des conséquences prévisibles ;
- ☐ possibilité de révision ultérieure.

ARTICLE 06
TRANSPARENCE MATÉRIELLE

Les informations suivantes sont publiques :

- état des réserves ;
- état des sols ;
- qualité de l'eau ;
- niveau énergétique ;
- disponibilité des infrastructures ;
- indicateurs de résilience.

Toute rétention volontaire d'information **constitue une rupture du commun.**

ARTICLE 07
INDICE DE RÉGÉNÉRATION

Chaque territoire calcule annuellement son indice de régénération.

L'indice prend en compte :

BIODIVERSITÉ	25 %
EAU DISPONIBLE	20 %
FERTILITÉ DES SOLS	20 %
SOLIDARITÉ TERRITORIALE	15 %
TRANSMISSION DES SAVOIRS	10 %
RÉPARABILITÉ DES INFRASTRUCTURES	10 %

Indice minimum requis : 70 / 100

ARTICLE 08
DROIT AU SOIN

Tout membre de la communauté dispose d'un accès inconditionnel :

- AUX SOINS
- À L'EAU
- À L'ALIMENTATION DE BASE
- AUX ESPACES DE REPOS
- AUX SAVOIRS FONDAMENTAUX

Ces éléments ne peuvent faire l'objet d'aucune transaction marchande.

ARTICLE 09
GESTION DES CRISES

En période de perturbation majeure :

1. Suspension des usages non essentiels.
2. Redistribution des ressources.
3. Activation du réseau inter-bassins.
4. Ouverture exceptionnelle des réserves stratégiques.
5. Assemblée quotidienne jusqu'au retour à l'équilibre.

ARTICLE 10
PRINCIPE FONDAMENTAL

Aucune décision ne peut améliorer durablement une situation locale en dégradant un autre territoire ou une génération future.

SIGNATURES ET VALIDATIONS

CONSEIL DES SAGES
Date : 27.07.2076

COORDINATION DES BASSINS
Dat. 27.07.2076

ARCHIVES INUNDISTES
Date : 28.07.2076

RÉFÉRENCE CARTOGRAPHIQUE ASSOCIÉE

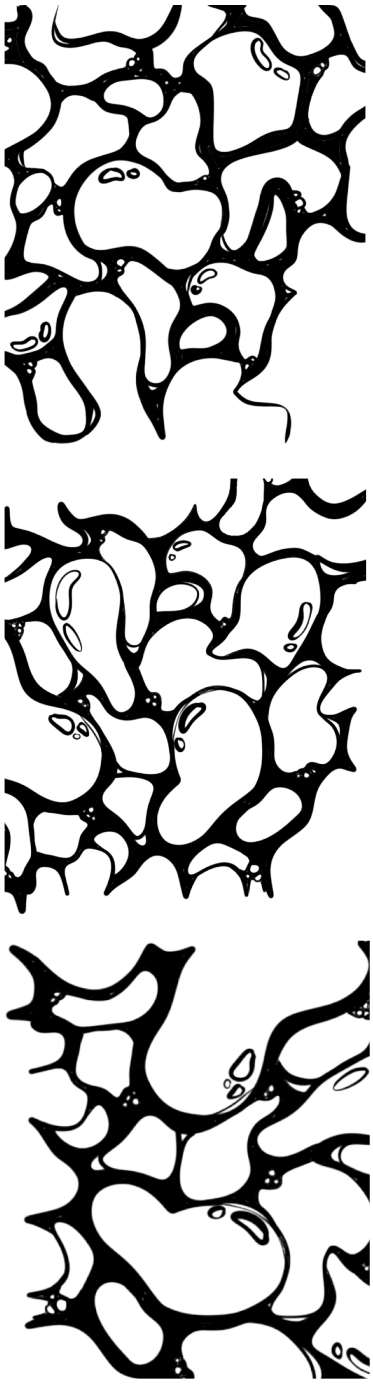
Carte des Bassins Interconnectés (ATM-04)

ARCHIVES · ATM · INUNDISTES

ARCHIVES INUNDISTES — MÉMOIRE COLLECTIVE DES TERRITOIRES HUMIDES

DOCUMENT OFFICIEL — NE PAS MODIFIER

Fig. [31] —
Exemple de document de la société qui suit le modèle de l'inundisme. Il s'agit ici de la charte des communs et de la régénération collective. *Généré avec l'IA.*



03.3

Conditions d'un design post-capitaliste: émergence de l'inundisme

Dépendance structurelle au capitalisme: peut-on s'en extraire?

03.3.1

La question est difficile, mais essentielle: le design peut-il réellement se détacher du capitalisme, ou est-il destiné à en demeurer un allié, même lorsqu'il tente de le transcender? Il ne s'agit pas d'une question rhétorique, elle identifie une tension véritable que toute approche de design post-capitaliste se doit de gérer avec sincérité. Les designers ont besoin de revenus. Les écoles de design ont besoin de financements. Les projets alternatifs ont besoin de visibilité, de matériaux, d'infrastructures et tout cela passe, d'une manière ou d'une autre, par les circuits du capitalisme. Nier cette dépendance serait une forme d'idéalisme qui condamne les alternatives à rester des gestes symboliques sans portée réelle. L'inundisme émerge dans un monde qui est encore entièrement traversé par les logiques qu'il cherche à déborder.

Ses praticiens ont été formés dans des institutions qui reproduisent ces logiques. Ils vivent dans des sociétés qui en dépendent. Ils utilisent des outils et des infrastructures qui en sont issus. Il serait illusoire et contre-productif de prétendre que l'inundisme peut s'exercer dans un espace pur, entièrement séparé du monde qu'il cherche à transformer. La question n'est donc pas de savoir comment se couper du système, c'est de savoir comment s'en dégager progressivement, sans rupture spectaculaire mais avec une orientation claire et une détermination durable.

Pierre Dardot et Christian Laval ont démontré que la rationalité néolibérale transcende les structures économiques, elle s'immisce dans les subjectivités, modifie les individus en entrepreneurs de leur propre existence, assujettit toutes les actions à une logique de performance et d'autoévaluation[1].

[1] Pierre Dardot et Christian Laval, *La Nouvelle Raison du monde. Essai sur la société néolibérale*, Paris, La Découverte, 2010, pp. 23-45.

Il est d'autant plus ardu de contester cette pénétration qu'elle est internalisée, agissant en interne dans les façons de penser, de juger, de se comporter envers soi-même et les autres. S'éloigner de cette rationalité ne se limite pas à un acte politique, c'est également un processus personnel, une modification des schémas de pensée et d'action qui demande du temps et qui n'est jamais totalement achevée.

Ce travail de dégagement est précisément ce que l'inundisme exige de ses praticiens.Ce n'est pas un acte héroïque de rupture avec le système, mais plutôt une démarche collective et graduelle visant à modifier les pratiques, les relations, les modes de conceptualisation et de prise de décisions. Cette mission commence dans les environnements éducatifs comme les écoles, les ateliers et les groupes communautaires, où l'inundisme doit réorienter sa perspective: en mettant l'accent sur le soin au lieu de la performance, sur la communauté plutôt que sur l'individu, sur la durabilité au lieu de l'innovation et sur la réciprocité au lieu de la compétition. Cela se manifeste dans chaque action concrète, chaque initiative, chaque lien, chaque choix qui opte pour des logiques autres que celles du système prévalent.

Cette stratégie n'est pas sans risques. Le risque de la récupération, déjà analysé, est permanent. Mais elle est peut-être la seule réaliste dans le contexte actuel. Attendre d'être entièrement libéré du capitalisme pour commencer à construire des alternatives, c'est attendre indéfiniment. La lucidité sur la dépendance structurelle doit donc s'accompagner d'une détermination à construire des alternatives malgré elle et parfois grâce à elle, en utilisant ses propres ressources pour financer et développer ce qui le dépasse.

03.3.2

Redéfinir le rôle du designer: former autrement, penser autrement

Si le design post-capitaliste implique une transformation des pratiques, des méthodes et des valeurs de la conception, il implique aussi et peut-être d'abord une transformation de la figure du designer lui-même. Le designer capitaliste classique est un expert, un auteur, un innovateur, celui qui sait, qui crée, qui résout. Cette figure est à la fois le produit et le vecteur des logiques du système: elle reproduit la séparation entre celui qui conçoit et ceux qui usent, entre le savoir expert et le savoir ordinaire, entre la créativité individuelle et les pratiques collectives. Un design post-capitaliste ne peut pas se contenter de changer les objets qu'il produit, il doit changer la position à partir de laquelle il conçoit.

Si l'inundisme est une nouvelle discipline, il requiert une nouvelle formation. Non pas seulement une formation qui enseigne de nouvelles méthodes ou de nouveaux outils mais une formation qui transforme profondément la manière dont les inundistes comprennent leur rôle, leur responsabilité et leur rapport au monde. Cette transformation pédagogique est peut-être la condition la plus fondamentale de l'émergence de l'inundisme parce que sans elle, même les intentions les plus radicales risquent d'être reconduites dans les mêmes formes de pensée et d'action que celles de la conception dominante.

Une formation à l'inundisme devrait commencer par ce que l'anthropologie a appris à faire: regarder. Regarder longtemps, attentivement, sans présupposer ce qu'on va trouver. Regarder les pratiques existantes, les savoir-faire ordinaires, les formes d'organisation que les communautés ont développées pour répondre à leurs propres besoins avant de commencer à concevoir quoi que ce soit. Cette capacité d'attention est à l'opposé de la posture de l'expert qui arrive avec ses méthodes et ses réponses avant même d'avoir compris le contexte.

Matthew Wizinsky, dans *Le Design après le capitalisme*[2], propose de penser ce changement comme un passage du designer comme *maker*, celui qui fait, au designer comme *enabler*, celui qui rend possible. Cette transformation n'est pas une dévalorisation du savoir-faire du designer, c'est une redistribution de ce savoir-faire au service de processus collectifs plutôt qu'individuels. Le designer post-capitaliste n'abandonne pas ses compétences, il les met au service d'une communauté, d'un processus, d'une transition en acceptant que le résultat ne lui appartient pas entièrement, que d'autres voix et d'autres savoirs viennent le transformer, le compléter, le contredire.

Cette redéfinition du rôle du designer a des implications concrètes pour la formation. Les écoles de design forment encore majoritairement des auteurs individuels, des innovateurs compétitifs, des créateurs de valeur marchande. Une formation au design post-capitaliste devrait former des praticiens capables de travailler en commun, de faciliter des processus collectifs, de penser systématiquement, d'intégrer des savoirs écologiques et anthropologiques dans leur pratique, et d'assumer une responsabilité politique vis-à-vis des effets de leur travail sur les communautés et les environnements qu'ils affectent. Alastair Fuad-Luke a théorisé cette figure sous le nom de «design activist», un designer qui comprend son travail non pas comme une prestation de service mais comme un engagement politique et social[3]. Cette figure n'est pas une utopie, elle existe déjà, dans les pratiques de designers qui ont choisi de mettre leurs compétences au service de causes sociales et écologiques plutôt que de logiques marchandes.

[2] Matthew Wizinsky, *Le Design après le capitalisme: transformer le design aujourd'hui pour un avenir équitable,* Cambridge, MIT Press, 2022, pp. 145-162.
[3] Alastair Fuad-Luke, «*L'activisme du design: une étrangeté belle pour un monde durable*», Design Philosophy Papers, vol. 7, n°1, 2009, pp. 1-14.

Il faut cependant se garder d'une vision trop héroïque de ce designer militant. La transformation du rôle du designer ne peut pas reposer sur les épaules d'individus exceptionnels qui auraient eu le courage de rompre avec le système. Elle requiert des changements institutionnels dans les écoles, dans les commandes publiques, dans les modèles économiques qui permettent aux designers de vivre de leur travail autrement que par le marché. Sans ces changements structurels, la figure du designer post-capitaliste reste un idéal inaccessible pour la plupart, réservé à ceux qui disposent des ressources économiques et symboliques suffisantes pour se permettre de ne pas se soumettre aux logiques du marché.

Une formation à l'inundisme devrait enseigner l'écologie non pas comme discipline technique de gestion des ressources, mais comme manière de penser les interdépendances, les cycles, les relations entre vivants. Comprendre qu'un objet n'est jamais isolé, qu'il est toujours inscrit dans des chaînes de relations matérielles, sociales et écologiques qui s'étendent bien au-delà de sa forme visible. Cette pensée relationnelle est au cœur de l'inundisme et elle s'apprend, progressivement, par la pratique autant que par la théorie.

Cynthia Fleury et Antoine Fenoglio, dans *Éthique et design, pour un climat de soin*[4], proposent de faire du soin le principe organisateur d'une nouvelle manière de concevoir. Que signifie prendre soin de ce qu'on conçoit? Prendre soin de ceux avec qui on conçoit? Prendre soin des matériaux, des environnements, des relations que la conception mobilise et affecte? Ces questions, posées sérieusement, transforment radicalement ce que concevoir veut dire et elles constituent le cœur d'une formation à l'inundisme. L'inundiste n'est pas un expert qui résout, c'est un praticien du soin qui accompagne, qui écoute, qui prend soin du processus autant que du résultat.

[4] Cynthia Fleury et Antoine Fenoglio, *Éthique et design, pour un climat de soin*,*op. cit.*, pp. 1-20.

Antoine Valot pointe une limite structurelle de la formation à la française qui concerne directement la formation à l'inundisme: en France «Si on n'a pas étudié quelque chose, on n'a pas le droit de le faire. On n'est pas censé faire quelque chose si on n'a pas le diplôme pour le faire. Mais ça dit que pour avoir le droit de faire quelque chose, il faut commencer par accepter une autorité arbitraire.[5]» Cette observation est fondamentale: l'inundisme ne peut pas se former selon les mêmes modalités que le design classique, parce que ces modalités reproduisent précisément les logiques de légitimation et d'autorité qu'il cherche à dépasser. Apprendre en faisant plutôt qu'en obtenant d'abord le droit de faire est une condition pédagogique de l'Inudisme autant qu'un principe politique.

[5] *Voir Annexe 2.*

L'inundisme comme ouverture des possibles

03.3.3

Il est temps de revenir à la question qui a ouvert ce mémoire: le design peut-il contribuer à penser un monde post-capitaliste, au-delà des théories de l'effondrement? et d'y répondre non pas en refermant la réflexion, mais en l'ouvrant sur ce qu'elle implique.

Ce que ce mémoire a montré, c'est que le design est une pratique fondamentalement ambivalente. Il a contribué à construire le capitalisme, à le rendre désirable, à en standardiser les modes de vie, à en naturaliser les logiques. Mais il a aussi, dans ses marges et ses contradictions, contribué à en imaginer et à en expérimenter le dépassement, à rendre visibles des alternatives, à faciliter des pratiques collectives, à produire des expériences qui transforment les désirs et les imaginaires. Cette ambivalence n'est pas une faiblesse, c'est la condition de toute pratique qui opère à l'intérieur d'un système tout en cherchant à le transformer.

Ce mémoire a suivi une trajectoire qui part du diagnostic, le design comme opérateur du capitalisme pour aller vers la proposition, l'inundisme comme pratique antidogmatique d'accompagnement des formes de vie alternatives. Cette trajectoire n'est pas linéaire: elle est faite de tensions, de contradictions, de retours en arrière et de déplacements latéraux. Elle ressemble moins à une démonstration qu'à une exploration et c'est voulu. Car le monde qu'elle cherche à penser ne peut pas être pensé depuis un point fixe, avec des catégories stables et des certitudes établies. Il doit être pensé en mouvement, en dialogue, en expérimentation permanente.

Le design post-capitaliste que nous avons cherché à définir dans cette troisième partie n'est pas un programme, c'est une orientation. Une orientation vers la pluralité plutôt que l'universalité, vers l'expérimentation plutôt que la prescription, vers l'accompagnement plutôt que la solution, vers la communalité plutôt que l'individualisme. Cette orientation s'incarne déjà dans des pratiques existantes, les communs numériques, les coopératives, les fablabs, les projets open source, les initiatives de design participatif qui constituent autant de preuves que d'autres manières de concevoir et d'habiter le monde sont non seulement imaginables mais praticables. L'inundisme n'est pas une discipline achevée, c'est une discipline naissante, qui se constitue à partir de pratiques existantes sans se réduire à aucune d'entre elles. Il emprunte au design critique sa capacité à rendre visible ce que le système dissimule. Il emprunte au design social sa manière de travailler avec les communautés plutôt que pour elles. Il emprunte à l'anthropologie son attention aux formes de vie situées et à la pluralité des ontologies. Il emprunte à l'écologie sa pensée des interdépendances et des cycles. Il emprunte aux mouvements des communs sa logique de partage et de gouvernance collective. Mais il ne se réduit à aucun de ces héritages, il les articule dans une nouvelle orientation, à partir de laquelle concevoir autrement.

C'est Bruno Leruste qui, à la fin de l'entretien, formule spontanément l'hypothèse centrale du mémoire, celle de l'inundisme, sans en avoir encore le nom:

«Peut-être qu'il va falloir redéfinir le design, voir le tuer pour le faire exister autrement. Lui donner un nouveau nom. Puisque le design est né du capitalisme, si je veux sortir du capitalisme, qu'est-ce que je suis?[6]» Cette question, posée en fin d'entretien par Bruno Leruste, designer industriel qui a lui-même cherché pendant vingt ans à exercer un design alternatif sans jamais pouvoir se dégager entièrement du système qui le rendait possible, est peut-être la formulation la plus juste de ce que ce mémoire a cherché à explorer. L'Inundisme est une tentative de réponse à cette question, non pas comme solution définitive, mais comme ouverture vers ce que pourrait être une discipline de conception qui n'aurait plus besoin du capitalisme pour exister.

[6] *Voir Annexe 1.*

Ce que l'inundisme propose, en dernière instance, c'est une redéfinition de ce que signifie habiter le monde. Non pas l'habiter comme occupant, quelqu'un qui prend possession d'un espace, qui l'exploite, qui le transforme à son image. Mais l'habiter comme participant, quelqu'un qui s'inscrit dans un tissu de relations, qui en prend soin, qui y contribue et en reçoit, qui reconnaît que son existence dépend de celle des autres, humains et non-humains, et qui conçoit en conséquence. Cette manière d'habiter n'est pas nouvelle, elle a existé dans de nombreuses cultures humaines, sous des formes très diverses. Ce qui est nouveau, c'est la nécessité de la réinventer dans le contexte d'un monde qui a été profondément reconfiguré par deux siècles de capitalisme industriel et qui porte les traces de cette reconfiguration dans chacun de ses objets, de ses espaces et de ses relations.

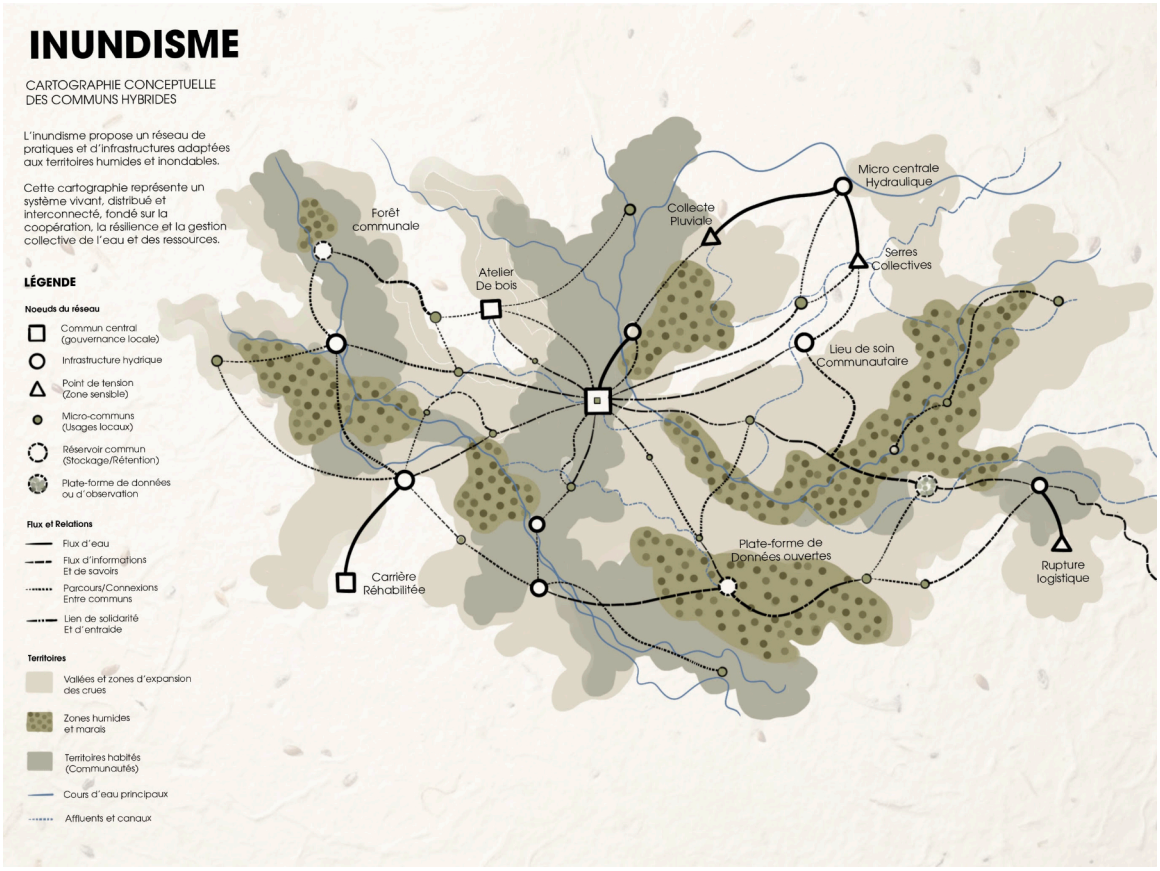
L'inundisme est la discipline qui prend en charge cette réinvention, non pas en imposant une forme unique, mais en créant les conditions dans lesquelles des communautés diverses peuvent inventer leurs propres manières d'habiter le monde autrement. Il déborde les frontières que le capitalisme a tracées entre conception et fabrication, entre expert et usager, entre humain et non-humain, entre local et global, entre passé et futur. Comme l'eau qui trouve toujours son chemin, il ne s'arrête pas aux obstacles, il les contourne, les infiltre, les fertilise. Il ne sauvera pas le monde, cette prétention appartient à l'imaginaire du solutionnisme que l'inundisme refuse précisément. Mais il peut contribuer à le rendre plus habitable, pour plus d'êtres, selon plus de manières d'exister. C'est peut-être suffisant. C'est certainement nécessaire. Et c'est, en tout cas, une raison suffisante pour commencer à déborder.

Ce qui manque encore, c'est l'échelle. Les alternatives post-capitalistes existent, mais elles restent trop souvent fragmentées, marginales, invisibles aux yeux du grand nombre. Le défi du design post-capitaliste n'est pas d'inventer quelque chose de radicalement nouveau, c'est de rendre visible, désirable et accessible ce qui existe déjà dans les marges. C'est de concevoir les infrastructures, les outils, les récits et les expériences qui permettent à ces alternatives de se connecter, de s'amplifier, de s'articuler en quelque chose qui ressemble à un autre monde possible. Non pas l'utopie abstraite d'un monde parfait, mais la réalité concrète d'un monde plus juste, plus soutenable, plus attentif à la pluralité des formes de vie humaines et non-humaines.

C’est en ce sens que le design peut contribuer à penser un monde post-capitaliste au-delà des théories de l’effondrement: non pas en attendant que le système s’effondre pour construire quelque chose sur ses ruines, mais en construisant maintenant, patiemment, concrètement, les conditions dans lesquelles d’autres manières d’habiter le monde deviennent non seulement possibles mais désirables. Le design ne sauvera pas le monde mais il peut contribuer à le rendre plus habitable, pour plus de monde, selon plus de manières d’être. C’est peut-être suffisant. C’est certainement nécessaire.

Fig. [32] —

Cartographie des communs de la société qui suit le modèle inundiste mettant en lumière les interconnexions et les ressources partagées.





Conclusion

Ce mémoire est parti d'une intuition personnelle, celle d'une étudiante en design qui, en lisant Debord, avait mis des mots sur un malaise qu'elle portait sans pouvoir le formuler: le sentiment que les objets, les images et les dispositifs qui l'entouraient n'étaient pas de simples artefacts, mais les instruments d'une mise en scène permanente du désirable, construite pour conforter et reproduire un système qui semblait ne laisser aucune place à l'alternative. Ce malaise est devenu une question. Cette question est devenue un mémoire.

Ce travail n'aurait pas été possible sans un corpus théorique dont il faut retracer ici le rôle précis, tant chaque auteur a contribué à construire une couche spécifique de l'argumentation.
Tony Fry a fourni le socle de la critique du design comme discipline complice du capitalisme, sa notion de défuturisation a permis de nommer avec précision le mécanisme par lequel les choix de conception ferment des futurs possibles, et sa distinction entre sustainability et sustainment a structuré toute la réflexion sur les limites du design écologique.
Victor Papanek a constitué la mémoire critique de la discipline, sa dénonciation précoce de la complicité du design avec les logiques marchandes a servi de point d'ancrage historique et éthique tout au long de la première partie, rappelant que la critique n'est pas nouvelle mais que le système a su l'absorber.
Camille Bosqué a permis d'ancrer cette réflexion dans les pratiques contemporaines, ses travaux sur la fabrication numérique personnelle, les fablabs et les cultures du faire ont fourni les exemples concrets qui donnent chair aux alternatives théorisées, montrant que le dépassement du système ne se joue pas seulement dans les idées mais dans les gestes, les ateliers et les objets réparés.
Arturo Escobar a constitué la charnière entre la critique du design et l'anthropologie, sa notion de design ontologique, son plaidoyer pour un design du plurivers et son attention aux communautés qui résistent à la standardisation capitaliste ont permis de déplacer la question du post-capitalisme depuis l'économie politique vers les formes de vie, depuis les systèmes vers les pratiques situées.

Philippe Descola, enfin, a fourni le décentrement le plus radical en montrant que le naturalisme occidental sur lequel repose l'ensemble du design moderne n'est qu'une ontologie parmi d'autres, il a ouvert un espace de pensée dans lequel d'autres manières de concevoir les relations entre humains, artefacts et environnement deviennent non seulement imaginables mais légitimes.
C'est précisément l'articulation de ces cinq voix, la critique systémique de Fry, l'éthique radicale de Papanek, l'empirisme situé de Bosqué, la pensée du plurivers d'Escobar et l'anthropologie comparative de Descola, qui a permis de construire l'hypothèse de l'inundisme: non pas comme une idée importée d'un seul auteur, mais comme une synthèse émergente de leurs apports respectifs, mise à l'épreuve de la question centrale de ce mémoire.

Le parcours a suivi une trajectoire en trois temps, dont chacun a approfondi et déplacé ce qui précédait. La première partie a établi le diagnostic: le design est historiquement et structurellement lié au capitalisme. Non pas seulement parce qu'il produit des objets marchands, mais parce qu'il structure des modes de vie, naturalise des logiques d'exploitation, fabrique des imaginaires qui rendent le système désirable et ses alternatives impensables. Cette complicité s'étend du design industriel classique jusqu'aux interfaces numériques contemporaines, du Bauhaus aux plateformes algorithmiques, partout, le design configure des comportements, oriente des désirs, inscrit dans la matière des rapports de pouvoir qui semblent faire partie du paysage. Les formesalternatives qui cherchent à s'inscrire dans ce cadre, design écologique, design du care, se heurtent toutes à la même limite: elles réparent sans transformer, elles améliorent sans remettre en cause les fondements du système qui les accueille et finit par les absorber.

La deuxième partie a exploré les espaces dans lesquels le design cherche à se dégager de cette complicité. Le design critique et spéculatif ouvre des fissures dans l'évidence du présent, rend visible ce que le système dissimule, donne corps à des futurs alternatifs. Le design social et participatif travaille avec les communautés plutôt que pour elles, redistribue le pouvoir de concevoir, expérimente d'autres formes d'organisation à des échelles humaines.

L’anthropologie, enfin, offre un décentrement radical: en montrant que d’autres ontologies, d’autres manières d’être au monde existent, chez les Kung San, dans les communautés zapatistes, dans les coopératives de Mondragón, dans les communs numériques…elle dénaturalise le capitalisme de la manière la plus profonde qui soit, en prouvant qu’il n’a jamais été le seul système possible. C’est dans ce décentrement que naît l’hypothèse du design de régression: une posture qui prend la tangente par rapport aux modèles dominants en s’appuyant délibérément sur des pratiques et des principes antérieurs au capitalisme pour expérimenter, dans le présent, des formes de vie qui lui sont structurellement incompatibles.

La troisième partie a proposé une réponse à la question posée en introduction, non pas une réponse définitive, mais une orientation. Cette réponse s’appelle l’inundisme. Puisque lorsque le design reste un «enfant» du capitalisme, pour s’en détacher complètement il faut qu’il s’émancipe, qu’ils se transforme et qu’il ne garde que ses fondamentaux et ses principes qui vise à améliorer l’habitabilité du monde en dehors du système dominant. Cette branche émergente, qui tire parti du design critique pour sa faculté de rendre visible, du design social pour sa façon d'interagir avec les communautés, de l'anthropologie pour sa focalisation sur les modalités de vie situées, et de l'écologie pour sa vision des interdépendances, se détourne des modèles universels et de la certitude imposée au profit d'une expérimentation constante, d'une diversité contextuelle et d'un soutien aux processus collectifs. Une discipline qui ne vise pas à substituer le capitalisme par un autre système global et uniforme mais à établir les conditions permettant la coexistence et l'évolution de diverses formes de vie, irréductibles entre elles. Comme l’eau qui déborde ses digues sans les détruire, qui fertilise en recouvrant, qui régénère en circulant, l’inundisme ne cherche pas la rupture frontale mais le débordement patient et fertile.

L'objectif de ce mémoire était de prouver que la problématique du post-capitalisme dépasse le cadre des grands systèmes économiques et politiques. Elle se pose également, et sans doute en priorité, en ce qui concerne les objets, les espaces, les services et les expériences qui structurent notre vie quotidienne. C’est à cette échelle que l’inundisme opère, les plus marquants et durables, car ce sont les aspects quotidiens qui forment les routines, les aspirations, les imaginaires et les modes de vie que les individus intériorisent sans nécessairement les percevoir comme des choix conscients.

Et c'est à cette échelle que les alternatives peuvent être expérimentées, mises en pratique, rendues concrètes et désirables pour des individus dans leur quotidien.
La réponse à la question posée en introduction est donc oui mais à des conditions précises. À la condition que la discipline accepte de se déprendre de sa complicité historique avec le système, sans pour autant prétendre s'en être entièrement affranchie. À la condition qu'elle renonce à la prétention universaliste qui a caractérisé sa forme dominante, pour embrasser une pluralité de pratiques situées, expérimentales et évolutives. À la condition qu'elle transforme sa propre conception du rôle du praticien, de l'expert qui sait à l'acteur qui accompagne, de l'auteur qui crée à l'habitant qui conçoit avec. Et à la condition, enfin, qu'elle reconnaisse ses propres limites; qu'elle ne peut pas, seule, transformer les structures du monde, mais qu'elle peut contribuer à créer les conditions dans lesquelles cette transformation devient possible.

Ce mémoire ne prétend pas avoir épuisé la question, il l'a ouverte, déployée, complexifiée. De nombreux aspects de la réflexion méritent d'être approfondis tel que l'analyse du genre et des disparités dans les processus de conception post-capitaliste, l'impact des technologies digitales et de l'intelligence artificielle sur la reconfiguration des dynamiques de création, ainsi que les formes d'inundisme (des alternatives du design antidogmatique) qui naissent dans les pays du Sud global et qui demeurent insuffisamment étudiées dans la littérature académique française. Ces lacunes ne sont pas des omissions mais plutôt des opportunités, des appels à continuer une analyse qui ne peut, par essence, se refermer sur elle-même.
Car c'est peut-être là la leçon la plus fondamentale que l'inundisme, pratique du design antidogmatique, peut tirer de sa propre méthode: que la clôture est toujours prématurée, que le monde est toujours plus complexe que les modèles qu'on construit pour le comprendre, et que la meilleure manière d'habiter cette complexité n'est pas de la réduire mais de la cultiver. D'apprendre à y trouver non pas une source d'angoisse mais une ressource, non pas une limite mais une invitation permanente à continuer de concevoir, d'expérimenter, et d'imaginer autrement. Ce mémoire est, en ce sens, lui-même une pratique d'inundisme c'est-à-dire une proposition ouverte, qui déborde ses propres frontières et qui ne demande qu'à être continuée.

Toutefois, peut-être que la question la plus cruciale à laquelle ce mémoire tente de répondre sans réussir totalement est: que pourrait encore signifier la conception, au sens le plus large du terme, à l'époque de l'Anthropocène? L'Anthropocène, cette ère géologique marquée par la présence de l'empreinte humaine dans les matériaux même de la Terre, ne se résume pas seulement à une crise environnementale. Il s'agit d'une crise conceptuelle; la découverte que les sociétés humaines ont structuré leur relation au monde, fabriqué leurs biens, établi leurs infrastructures et envisagé leurs avenirs ont engendré des conséquences irréversibles sur les systèmes vivants qui ont rendu ces réalisations possibles. En ce sens, le capitalisme n'est pas seulement un système économique défaillant, c'est un projet de conception raté, une manière d'habiter le monde qui a épuisé les conditions de sa propre continuation.
Ce constat déplace la question du post-capitalisme bien au-delà du champ du design. Il la pose à l'ensemble des disciplines qui participent à la construction du monde commun, l'architecture, l'urbanisme, l'ingénierie, les sciences, les arts, la politique. Toutes sont confrontées à la même exigence: apprendre à concevoir autrement, depuis d'autres valeurs, d'autres temporalités, d'autres relations aux vivants non-humains qui partagent la Terre. L'inundisme est une réponse partielle à cette exigence, formulée depuis le champ du design. Toutefois, par la nature de sa logique, il invite à un échange avec d'autres disciplines, d'autres connaissances et d'autres pratiques. Un échange qui n'a pas encore été mené à l'échelle qu'il requiert et auquel ce mémoire aspire à avoir établi quelques premières conditions.

Enfin, l'inundisme invite à penser des formes d'organisation fondées sur l'interdépendance, l'adaptation aux milieux et la gestion collective des ressources. Toutefois, ces modèles demeurent souvent théoriques et peinent à être appréhendés dans leur complexité. C'est à partir de ce constat que s'est construit mon projet. Comment permettre à des individus d'expérimenter concrètement la fabrication d'une société, ses règles, ses institutions et ses contradictions? La Fabrique à Sumer prolonge ainsi les réflexions développées dans ce mémoire.

À travers un dispositif ludique, spéculatif et participatif, le projet propose non pas de représenter d'autres modèles de société, mais d'offrir un espace où ils peuvent être imaginés, négociés et mis à l'épreuve collectivement.
Ainsi, le mémoire pose la question du rôle du design dans l'imaginaire post-capitaliste, le projet, lui, tente de répondre à la question: peut-on, par l'expérimentation collective, provoquer un bouleversement des structures sociales ?
Il transforme l'hypothèse du mémoire en pratique; en plaçant un groupe de joueurs dans une situation d'expérimentation collective, il explore si le design peut provoquer des bifurcations, des dérives, des réorganisations sociales et donc faire émerger de nouveaux futurs possibles.

Il existe néanmoins un élément que cette thèse n'a pas spécifiquement abordé, mais qui la parcourt de façon omniprésente: l'écriture est déjà, en soit, un acte de création. Sélectionner les termes, structurer les idées et élaborer un raisonnement constitue la création d'un espace où une pensée peut exister, circuler, être habitée par d'autres. En ce sens, ce mémoire est lui-même une tentative d'inundisme; une manière de déborder les frontières de ce qu'on pensait pouvoir penser, de fertiliser un terrain que d'autres cultiveront mieux et plus loin. La pensée, comme l'eau, ne s'arrête pas là où on l'a laissée. Elle continue de chercher son chemin.

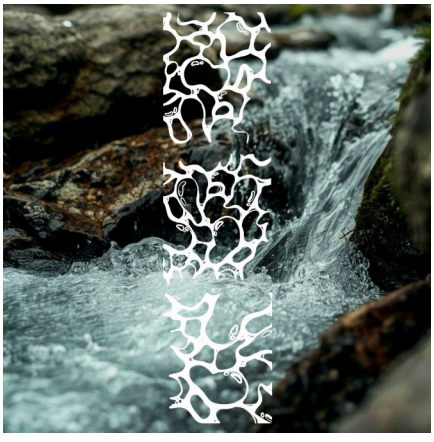






Fig. [33],[34] et [35] —
Photographies du projet *Arcosanti,*
une ville utopiste dans l'Arizona qui se
base sur l'architecture et l'écologie
par Paolo Soleri, 1970 à aujourd'hui.





Annexes

Annexe - 1

Entretien téléphonique avec Bruno Leruste, le 22/05/2026

Bruno Leruste est designer produit et fondateur d'AlterNativ Design. Après plus de dix ans d'expérience dans l'industrie du packaging, il a choisi de réorienter sa carrière afin de l'aligner davantage avec ses convictions écologiques. Après plusieurs projets entrepreneuriaux liés à la valorisation des pertes alimentaires, il crée AlterNativ Design, une structure dédiée à l'accompagnement des entreprises dans leur transition vers des pratiques plus durables grâce au design.

Auxane Egoyan: Bonjour, j'espère que vous allez bien. Est-ce que vous m'entendez bien ?

Bruno Leruste: Oui parfaitement. Je vous écoute, dites-moi comment on peut procéder.

A.E: Donc ça va être un entretien semi-directionnel, j'ai déjà des questions préparées mais je me laisse la liberté et à vous aussi d'ailleurs, de pouvoir rebondir si on a des choses à ajouter ou si on souhaite aller plus loin dans nos propos.

B.L: D'accord, super.

A.E: Allez donc ça va durer à peu près une trentaine de minutes. Est-ce que ça vous irait au niveau du temps?

B.L: Ok génial.

A.E: Donc comme je l'ai un peu introduit dans le mail, actuellement je suis en deuxième année de Master design arts et média à la Sorbonne en recherche ce qui implique l'écriture d'un mémoire. J'ai voulu consacrer mon mémoire à l'interrogation du rôle du design dans un monde post-capitaliste. Et je voulais mettre un point d'honneur sur le fait que je ne voulais pas me restreindre aux théories de l'effondrement. Je voulais vraiment, peut-être de manière un peu optimiste et utopiste, voir comment le design allait pouvoir contribuer à penser ce nouveau monde. Donc pour commencer, pourriez-vous présenter brièvement votre parcours, votre pratique et votre rapport aux questions de transformation sociale, économique ou politique ?

B.L: Ça va être bien parce que ça va aller, je pense, beaucoup dans le sujet d'ailleurs comment tu nous as trouvé ?

A.E: Alors en fait on nous avait déjà présenté votre collectif en cours et je m'en suis rappelée lors de mes recherches. On avait abordé un peu toutes les pratiques de collectif de design qui pouvaient s'interroger sur les questions qu'on connaît tous aujourd'hui, les questions contemporaines et qui montrer comment le design peut ne pas obligatoirement être ce qu'on connaît tous du design, qu'il est possible d'avoir différentes approches.

B.L: Ok, super ! C'est très gratifiant de me dire qu'il y a des choses qui se passent quand même parce que, je vais revenir sur mon parcours, c'est la question initiale et je vais vous répondre mais c'est vrai que lorsque nous avons monté Alternative on l'a fait pour la chose de faire et ce qui est génial c'est qu'il s'est passé plein de choses. J'ai aussi commencé à donner des cours après dans des écoles d'ingénieur, dans des écoles de design et d'un coup je me suis rendu compte que cette petite idée initiale de dire je vais faire quelque chose de différent, c'est intégré presque dans quelque chose de social c'est un bien grand mot, mais en tout cas de se dire qu'il y avait quelque chose qui prenait un peu une forme plus grande que nous et d'avoir ce retour aujourd'hui de votre part, je trouve ça assez assez extraordinaire, mais comme quoi la vie peut encore nous surprendre ! [rire]
Donc, mon parcours commence par mon diplôme d'école de design industrielle, qui s'appelle Creapole. J'ai eu mon Master et la première chose à laquelle j'ai été confronté en sortant des études, c'est ce que j'avais envie de faire par rapport à mes camarades. Depuis le début j'avais envie de travailler pour quelque chose de beaucoup plus abordable et j'adorais l'univers de l'alimentation. J'ai donc eu la chance de faire mon stage de fin d'études chez Danone dans la R&D, dans l'antre de la recherche, innovation et développement dans ce gros groupe et c'est là que je me suis rendu compte que je n'avais plus la liberté de faire contrairement à comment l'école m'avait formé. Dans ce qu'on appelle aujourd'hui le design thinking, j'avais plus la liberté de concevoir, dessiner, imaginer et réfléchir car on se retrouve face à deux grands groupes thématiques de métier. Le premier, le marketing qui me dit: «ah non t'es gentil mais le brief c'est moi qui l'imagine comme ça car c'est moi qui ai les études de marché pour te dire que ce produit va marcher mais pas celui-là ». Donc on réduit un peu le champ des possibles et puis le deuxième groupe c'est les ingénieurs qui vont nous dire: «ah non ça c'est impossible, tu connais pas la technique nous on doit fabriquer je sais pas combien de milliers de bouteilles par jour ». Donc on se rend compte que le métier de designer dans un monde industriel, c'est un peu peau de chagrin. Je suis rentré là-dedans et ça a été une claque mais en même temps j'ai adoré ce côté challenge de l'extrême.
Pour moi c'est devenu un peu une expertise de comment j'arrive à challenger aussi bien la R&D que le marketing et j'en ai fait un peu une force. Et donc ma première confrontation dans le monde du design m'a permis de réaliser que le design industriel qui vise à produire à très très grande échelle, est contraint de toutes parts et la créativité est finalement très très fermée.
Autre chose aussi qui est assez atypique dans nos métiers, c'est que quand t'es designer il y a à peu près trois façons de travailler. Soit t'es en interne chez une marque, soit tu travaille dans des agences de design, soit tu es en freelance. Donc j'ai commencé a travaillé pour la marque et chez la marque et puis j'ai eu envie d'aller voir ce que donnait l'agence parce que ce qui est génial dans une agence c'est qu'on touche à beaucoup plus de sujets.
J'ai rejoint une petite agence qui s'appelle Adobe Design. Et là j'ai pu toucher à de l'alimentaire mais aussi à du sport mais aussi à plein d'autres thématiques donc ça a été assez intéressant. J'y suis resté à peu près 4-5 ans et puis ensuite je suis allé chez Team Creatif qui est une autre agence beaucoup plus orientée food, agroalimentaire, branding et packaging. J'ai eu la chance de pouvoir créer mon département en design structural. J'ai créé une équipe et on a fait des projets intéressants pour Volvic, pour Mars…et je comprends alors qu'il y a un problème. Il y a un problème parce que globalement, je commence à prendre conscience que je n'ai jamais vraiment inclus la question de l'environnement, de l'écologie et de la protection dans toutes mes créations.

Alors je fais des petits pas, je commence à me sensibiliser, et là je sens quand même une oppression des équipes marketing, et le mot est presque faible, sur l'innovation; il faut innover, il faut innover, il faut innover et ça ne s'arrête pas. Le terme innover pour moi était fantastique car ça voulait dire une possibilité de faire quelque chose de génial sauf que là c'était juste devenu remplir le marché d'une nouvelle catastrophe. J'ai eu un déclic quand j'ai reçu un nouveau brief marketing qui disait qu'on devait chercher un nouveau moment de consommation et je demande globalement pourquoi et puis on me regarde et on me dit honnêtement: «parce qu'il faut qu'on ait une grosse croissance cette année ». Donc le vrai leitmotiv de mon travail c'était pas d'aider un maximum de gens mais plutôt permettre à des entreprises de grossir de grossir. J'étais face à un dilemme énorme de me dire mais en fait cette innovation sert à quoi ?
J'ai commencé un peu plus à lire, à m'informer et je me suis rendu compte qu'il y avait quelque chose de plus important derrière. Et donc je vais quand même continuer un petit peu à faire mon travail parce que malheureusement c'est aussi la réalité et puis j'ai eu la chance un moment de pouvoir quitter l'entreprise et je me suis dit plus jamais. J'étais face à une équation où je me disais que le Design est nocif pour l'environnement, pour la société et donc comment je peux réussir à vraiment aider en faisant un produit différent et en faisant quelque chose dont on a besoin qui ne va pas faire du mal à l'environnement.
Je décide de créer une start-up qui n'existe plus mais qui avait pour but de revaloriser les pertes alimentaires des supermarchés. Et donc pareil, je commence à lire un article, je commence à voir que plus d'un tiers des fruits et légumes qu'on a sur nos étals finissent à la poubelle. Je commence à aller faire un petit audit autour de chez moi et je me rends compte que c'est une réalité, 2-3 magasins, comme Biocoop, veulent bien me montrer ce qu'ils se doivent de jeter, je mets la faute sur personne car les gens jettent des trucs mais on leur impose de le faire. J'intègre la débilité de ça et je me dis qu'il y a forcément un truc à faire. Je commence déjà à essayer de voir comment on peut valoriser ces pertes et je me rends compte que c'est très compliqué, que la valeur ajoutée n'est pas énorme et donc je fais plusieurs protos de confiture, de soupe de trucs comme ça et je finis par me rendre compte qu'il y a un truc encore plus aberrant, c'est le déchet des agriculteurs. Et donc je me rends compte qu'en fait les maraîchers jettent autant de produits et qui sont de meilleures circonstances que ce que les magasins jettent, parce que t'as, surtout l'été et le printemps, des fruits qui sont pourris, les produits qui sont pas beaux. Même si la plupart ne sont plus vendables, ils sont encore presque consommables. Donc chez les agriculteurs, c'est ce fameux problème des calibrages de fruits avec tous les produits un peu mal foutus ou les surproductions de produits dont personne ne veut. On décide que notre source va être les agriculteurs, on va récupérer les invendus et on va concevoir des paniers recettes. Nous on l'époque, on était le premier panier recette constitué de produits agricoles. Nos clients devenaient acteurs de l'enjeu écologique à travers cette initiative. À un moment c'est devenu trop compliqué et ce que je me suis dit c'est qu'il faut encore une fois retrouver un travail et un peu mécaniquement je reçois des demandes d'anciens clients qui me demandent si je fais toujours du design et donc je leur dis que je peux travailler sur leur projet mais j'ai envie de le faire tout à l'inverse de ce que j'ai pu faire avant. À ce moment-là, je me forme sur l'éco-conception, je commence à aller voir ce que ça veut dire faire une ACV donc une analyse de cycle de vie. Je commence à me rendre compte qu'il y a beaucoup de data et donc une vision très ingénierie alors je décide d'essayer d'imaginer des outils d'éco-conception mais orienté pour le design et en parallèle je vais essayer de trouver le meilleur des deux mondes entre le milieu associatif et le milieu d'entreprise donc je crée un collectif.

C'est à ce moment-là que né AlterNativ Design et donc l'idée c'est que dans le collectif, on a une charte à suivre, une façon de fonctionner. Lorsqu'une commande est passée, qu'un nouveau sujet tombe, il y a tout de suite une forme de transparence vis-à -vis de l'enveloppe. On partage toujours de manière équitable les gains. Après, l'un des avantages du collectif c'est que on est tous en statut indépendant, mais on travaille tous ensemble pour les bonnes raisons.
Ce qui m'intéressait dans le collectif, c'est de dire on travaille ensemble mais pas que pour des sujets rémunérés ou des sujets d'intérêt marchand. Aussi pour des sujets de R&D où on va faire avancer des sujets, on va proposer des nouvelles alternatives aux produits qui sont en place…on crée des nouveaux projets sur pas mal de thématiques qui nous tiennent à cœur pour essayer de montrer au prospect qu'il y a des possibilités, il y a des façons de voir et faire les choses différemment.
Après plusieurs années, le Covid…j'ai décidé d'arrêter l'entreprise et aujourd'hui j'ai la chance d'avoir un mi-temps qui me permet d'avoir un salaire et d'avoir un peu de temps pour continuer sur des gros sujets alimentaires.
En ce moment, je travaille sur un projet médical mais là en tant que freelance. C'est ces missions qui me permettent de faire appel aux anciens membres du collectif de temps en temps.

A.E: Ok bon je retiens plein de choses et j'ai du coup plusieurs questions pour rebondir là-dessus. Déjà la première question, concerne vos débuts de votre carrière dans le monde industriel. Je voulais savoir si vous aviez ressenti uniquement dans le monde industriel que la créativité est complètement restreinte ou est-ce que ça s'applique aussi dans les agences de design et autres organisations?

B.L: Est-ce que j'ai senti le manque de créativité quand j'étais au sein des industriels j'ai du mal à comprendre la question.

A.E: S'il n'y a que dans le monde industriel que la créativité est fermée ou est-ce que même dans les agences de design ou dans l'activité free-lance elle continue d'être bridée ?

B.L: En fait, la question est intéressante et elle définit en fait ce qu'est l'entreprise. Je reprends deux cas concrets. Je vais comparer Danone versus versus Team Creatif.
Pour Danone, son objectif est de créer parfois des milliards de produits qui vont inonder le monde et inonder les consommateurs. Donc son objectif est extrêmement contraint. Par exemple, si je prends un pot de yaourt ça a pas l'air comme ça, mais c'est de la contrainte constante sur tout ce qu'on en fait. Donc la part de créativité est super faible. Quand j'avais des sujets d'optimisation ou de création, c'était très contraint pour autant des fois il y a des créations de nouveaux marchés, tiens on va faire un produit qu'on va pouvoir consommer dehors alors c'est quoi le yaourt que je peux manger à la main ? Il y avait quand même aussi cette part de R&D qui était énorme.
Versus Team Creatif où on avait un département food design où là on se disait c'est quoi le yaourt qu'on va manger dans la rue et tout d'un coup le champ des possibles était énorme. L'agence elle son seul objectif c'est de prouver ou de montrer à quel point elle est innovante, elle est challengeante.

A.E: J'avais une autre question plutôt par rapport aux intérêts que vous avez développé pour l'éco-conception. Est-ce qu'aujourd'hui là où vous travaillez en mi-temps, vous arrivez à impliquer cet intérêt d'éco-conception ? Ou est-ce que ça reste plutôt un métier presque alimentaire du point de vue de vos intérêts ?

B.L: Je suis rentré sur un poste où on cherchait à innover sur une PME donc dans un domaine aussi que j'avais pas touché jusqu'alors. Le souci c'est que la boîte je pense, n'est pas très bien structurée. Je dirais même n'est pas structurée pour innover et donc n'est pas bien structuré pour faire des choses différemment, c'est assez compliqué de venir avec des principes d'éco-conception pour autant je suis venu bien sûr avec mes gros souliers et ce qui est intéressant c'est que sur certaines je peux les confronter.
Je vais parler d'un sujet qui me tient beaucoup à cœur en ce moment, c'est le réemploi. Donc la boîte pour laquelle je travaille est dans l'architecture d'intérieur. Pour faire vite, on fait des portes, des fenêtres et des cloisons dans des bureaux. Il y a un enjeu pour moi qui est essentiel dans notre décarbonation, qui est de se demander comment on peut réemployer ce matériel ? Ce qui m'intéresse, c'est de dire qu'il faut le réemployer. Maintenant quand je dis ça, les gens me rient au nez parce que la première chose qu'ils me disent c'est «si on réemploie, on perd notre business, on va plus faire de neuf »Sur le papier ça paraît évident mais je leur répond que le réemploi c'est pas un marché qui va cannibaliser le marché du neuf c'est un marché qui va arriver en addition. Bien évidemment, il va réduire un peu la part du neuf mais la question qu'on est en train de se poser c'est que si on ne fait pas du réemploi, on se coupe d'un marché qui est en train de naître aujourd'hui.
Et donc pour répondre à ta question c'est que moi aujourd'hui J'essaie de réfléchir à comment je peux mettre un peu d'appétence dans cette boîte pour leur faire comprendre qu'il faut y aller?
Et c'est ça qui m'intéresse, c'est comment je trouve la façon de dire aux gens que l'écologie est intéressante pour nous.

A.E: En fait, l'enjeu écologique est complètement récupéré par le capitalisme dans ce nouveau marché. Est-ce que du coup il vaut mieux jouer la carte de savoir qu'il y a récupération du capitalisme par rapport à l'écologie mais à travers ça on peut potentiellement construire un monde meilleur par contre il sera toujours inscrit dans les logiques capitalistes. Ou est-ce que du coup vaut mieux combattre directement le capitalisme?

B.L: Bien évidemment au début de ma prise de conscience j'étais en mode le design c'est de la merde, le design n'est plus bon pour la planète, il faut arrêter parce que qui dit design, dit production et qui dit production veut dire c'est pas bon pour la Terre et j'avais envie de tout péter très rapidement.
J'ai vu le film documentaire In-action qui explique pourquoi les gens sont dans l'inaction et ce qu'ils ont fait c'est qu'ils ont interrogé, non pas des personnes convaincus que l'écologie est important, mais des proches qu'ils savaient plutôt septiques. À un moment, il y a un homme qui travaille dans une startup qui achète un maximum d'actions de Total, Shell… pour pouvoir voter pour ou contre certaines choses qui leur paraissent plus ou moins bien.
Et donc le but c'est de dire que plus on va pouvoir avoir une position de force dans le conseil d'administration plus on va pouvoir les forcer à prendre des mesures.
Leurs bureaux sont à Amsterdam il me semble mais tu croirais chez Steve Jobs. Ils ont tous des doubles écrans avec un côté startup nation avec un fric fou. Mais tu demandes attend on est toujours dans le combat écologique là?
Le mec dit oui on est une startup, oui on a que des cadres, on paye très bien nos employés, oui notre premier actionnaire est Total puisqu'on achète majoritairement des parts de cette société mais notre volonté est claire.

On veut les faire plier sur les choses qui sont votées chaque année en conseil d'administration. Il donnait l'exemple de la mention pour les énergies renouvelables qui était à 5% avant qu'ils aient autant d'actions. Depuis elle est passée à 17% et leur objectif c'est d'atteindre les 25% pour dire qu'il y a au moins un quart.
Mais c'est clairement combattre le feu avec le feu. Le but c'est de tirer des ficelles dans ce monde capitaliste qui finalement a des failles mais au lieu de rentrer frontalement je joue le jeu.
Mais on lui demande dans le documentaire si c'est pas complètement du greenwashing. Et il répond tant mieux parce que du moment qu'on parle et qu'on fait du greenwashing c'est qu'on parle d'écologie.
Au début, j'étais convaincu qu'il faut devenir révolutionnaire et qu'il faut tout défoncer. J'ai fait des manifestations mais à un moment ça ne sert pas assez. Il faut continuer de le faire mais personnellement ma force est de comprendre ce capitalisme et évidemment que je ne suis pas en accord avec le système, mais je préfère me battre dedans qu'à l'extérieur.

A.E: Donc pour l'instant le rôle du designer, ce serait de rester à l'intérieur pour faire imploser le système directement à la source?

B.L: Alors imploser est un peu fort mais le faire changer oui.
J'ai longtemps enseigné le design et je commence mes cours en expliquant ce qu'est le design et en fait, le design vient de l'industrialisation au moment où on commence à fabriquer des choses en série, où on va leur donner une forme plus ou moins esthétique parfois même artistique.
Le métier de designer n'existe que parce que le capitalisme est là.
Je me suis dit un moment, je vais être designer low-tech. Il y a plein de choses qui se font et j'adore ce qui se passe dans cet univers. Mais pour le moment la société dans laquelle on vit n'est pas prête en fait. Moi j'adorerais qu'il n'existe plus que des designers et ingénieurs low-tech mais aujourd'hui je pense que ça ne représente qu'1% du monde de l'ingénierie.
Une question que je me suis posé souvent avec le collectif c'est est-ce qu'il vaut mieux que j'arrive à enlever un gramme de plastique sur une bouteille Evian qui est vendu 1,5 milliard de fois par an donc ça veut dire potentiellement enlever 1,5 milliard de tonnes de plastique sur notre planète versus faire la nouvelle chaise éco-conçus en bois sourcé en France qui va être vendu à quatre exemplaires ?
Je pense que le dilemme est là et encore une fois je ne suis pas là pour juger. La réalité de ce que je suis en train de dire c'est que moi je suis très bon pour faire le premier et un peu moins bon pour faire le deuxième. J'ai fait les deux mais je pense que mon énergie doit peut-être être un peu plus sur la première.

A.E: Mais en même temps, le deuxième ajoute juste encore plus de produits au final.

B.L: Aussi mais en même temps aujourd'hui je ne connais pas un couple, une famille ou une personne capable de dire pendant toute mon année, la seule chose que j'ai acheté c'était des biens alimentaires. Tu as toujours besoin d'acheter une machine qui tombe en panne, t'as toujours besoin d'acheter des couverts, des verres…Ou sinon on revient à une ère hyper précaire et encore je suis convaincu que même au Moyen Âge, on avait besoin de beaucoup de choses évidemment moins qu'aujourd'hui.
T'es obligé d'acheter des choses donc t'es obligé d'avoir des gens qui les conçoit.

A.E: Est-ce que ce besoin-là n'est pas déjà créé par la société en fait ?

B.L: La réalité c'est qu'on a des besoins créés par le design.
La réalité c'est que si je ne peux pas me passer d'un objet, c'est que j'en ai besoin. Sauf que tu retournes vingt ans en arrière on n'avait pas besoin d'un iPhone, on se débrouille très bien. Si j'ai besoin d'aller d'un point A à un point B, je prends une carte. J'ai besoin d'appeler quelqu'un je vais dans une cabine téléphonique…Maintenant on a tous ces services qui sont regroupés dans un petit rectangle dans ta poche. C'est quand même pratique.

A.E: C'est vrai. [rire]
Bon du coup on a répondu au fur et à mesure à pas mal de questions. Il y avait peut-être juste une question intéressante qu'on n'a pas encore évoquée. Selon vous, par quel levier peut-on réellement imaginer d'autres façons de produire, d'habiter, de travailler ou de vivre ensemble? Donc vous avez cité le design lowtech, il y en a d'autres?

B.L: Pour moi, c'est la principale, c'est un vrai mouvement. Dans les leviers importants il y a en premier le low-tech parce qu'on réduit l'empreinte de la technologie sur les produits qu'on va fabriquer. C'est un mouvement qui, pour moi, va dans le bon sens. Le deuxième c'est de rendre disponible des machines de fabrication aux gens qui veulent des nouveaux produits et donc arrêter de dire je veux une nouvelle chemise, je vais l'acheter chez Zara. Non, tu veux une nouvelle chemise, tu vas la fabriquer quand même et donc l'autre mouvement important c'est les fablabs. Alors on est toujours dans l'univers des makers, on est toujours dans l'univers de gens qui sont sensibles mais avec les portes ouvertes tu vois des gens qui se révèlent et qui comprennent qu'une imprimante 3D, une machine à coudre…c'est pas si compliqué que ça à prendre en main. Ça commence à donner une nouvelle position dont on entend parler c'est le consomme'acteur. Je n'aime pas vraiment le terme parce qu'on est toujours dans la consommation mais donc il veut dire que tu reprends place à l'action dans un système où on t'a toujours appris à être passif et à sortir son porte-monnaie. Les gens deviennent un peu plus acteurs de ce qu'ils veulent.

A.E: Et du coup j'avais aussi une petite question plus abstraite comparée aux choses très concrètes qu'on a évoquées. En fait j'ai aussi pour mon mémoire, travaillé sur tout ce qui est design spéculatif et du coup je me suis posé la question de est-ce qu'il est plus important de transformer concrètement les systèmes existants ou plutôt d'inventer des nouveaux imaginaires collectifs?

B.L: Pour moi c'est clairement les nouveaux imaginaires, c'est le plus important parce qu'il faut que ça vienne de l'être humain, il faut que ça vienne de la société, il faut que ça vienne de nous. C'est cette prise de conscience qui doit être prise. La vraie question c'est comment? Parce qu'on est toujours en frontal avec cette vision du gentil petit gauchos versus du méchant droitard et donc on rentre dans la politique.
Moi je crois beaucoup à ce que nous a appris le capitalisme. Je pense que la valeur argent nous défonce et on ne voit plus que ça pour autant c'est intéressant de savoir comment on le gère, comment on fait pour s'en passer. Je parlais récemment d'une nouvelle agence, ReYou qui est une boîte qui essaie de se positionner sur le réemploi de tout ce qui est fauteuil et donc le fondateur c'est un ancien de la même banque que Macron. Ce qui est intéressant c'est que ce sont des mecs qui ont pensé business, qui savent comment aller voir des entrepreneurs, comment aller voir des pays, comment aller voir des gens pour leur dire on a besoin de ça. Le monde capitaliste dans lequel on est, on risque d'y rester encore un bout de temps donc autant faire avec et faire avec des gens qui maîtrisent.

Il faut connaître le monde capitaliste pour réussir à faire des actions écologiques dans ce monde. Il faut avoir un peu l'expertise des deux et je pense qu'il faut le meilleur de la droite pour faire quelque chose de bien implanté dans la gauche. Je stigmatise mais je suis convaincu que ça viendra de là.
Je trouve ça hyper intéressant de voir le PDG de ReYou qui est un ancien de la banque, monter une startup qui va réemployer plus de 100 000 fauteuils de bureau et en fait la réalité de tout ça c'est que eux ont compris qu'il se passait quelque chose, ils ont compris qu'il y avait du business faire. Et dans un sens tant mieux parce que pour moi ça fait bouger les choses.

A.E: Donc en fait le sujet principal devrait être les questions écologiques?

B.L: Ouais et puis l'adaptation. J'aime bien mettre des images, tu vois la prise de la Bastille, c'est vraiment parce que le peuple n'en pouvait plus de la royauté. La population était à l'agonie et plus personne ne voulait de roi. Le moment où il y la prise de la Bastille et où on commence à dire que le roi doit partir, je pense qu'on en est encore loin. Il y a encore trop de gens qui se disent, attendez moi je peux prendre l'avion demain pour aller à New York, je fais un aller-retour sur un week-end et je profite. Et les gens n'ont pas envie de changer là-dessus.
Il faut au moins 5 % de la population pour qu'il y ait un changement radical de société. Malheureusement sur la crise écologique, on n'a pas encore 5% de gens qui veulent vraiment changer le monde pour la France en tout cas. Donc il faut une prise de conscience.

A.E: Donc pour finir est-ce que vous voyez des tensions, des contradictions ou même des limites dans l'idée de penser à un monde post-capitaliste depuis des pratiques de conception et d'innovation? Est-ce que ça se contredit?

B.L: Ça ne se contredit pas par contre je pense que c'est la balance qui va très clairement changer. Aujourd'hui si je prends juste le terme innovation et produit, c'est l'idée de dire, en prenant des exemples avec de grandes écarts, je vais sur SHEIN, j'ai 200 000 t-shirts qui ont changé depuis la semaine dernière, l'idée que chaque année on est capable de sortir un nouvel iPhone, mais également Samsung, mais également Google. Cette idée de dire que chez Carrefour, je vais faire mes courses et j'achète un nouveau produit. Ça c'est ce qu'on appelle l'innovation capitalistique et forcément c'est néfaste. Parce qu'on est là pour créer de l'obsolescence psychologique: toutes les choses que vous avez déjà vues ou que vous avez chez vous, sont déjà dépassées donc il faut les changer.
Et donc c'est toujours cette guerre à l'ingénierie, à la volonté d'avoir le téléphone qui va avoir le meilleur appareil photo, toujours cette tendance au progrès et à dire qu'on vivra mieux avec plus de progrès.
On trouvera toujours des choses encore plus dingues, des moyens de repousser encore plus loin les limites mais en fait à un moment ça n'a plus de sens.
Il faudra évidemment continuer d'innover parce que l'être humain a besoin de ça pour évoluer par contre la guerre frénétique d'innover un maximum pour vendre un maximum j'espère qu'elle cessera dans ce monde post-capitaliste.

A.E: L'entretien touche à sa fin, je pense qu'on a abordé quand même pas mal d'aspects. Peut-être qu'il y a quelque chose que vous vouliez ajouter.

B.L: Je voulais savoir un peu ton point de vue, qu'est ce que tu fais et où ça t'amène ?

A.E: Alors vous aviez cité Orange tout à l'heure, figurez-vous que je m'apprête à faire un stage de six mois chez eux. [rire]
En fait, je pense que ma position est celle de beaucoup de designers contemporains et de pratiquement tous mes camarades de Master. Certes toutes ces questions nous touchent et sont primordiales dans nos valeurs et nos principes mais le problème est toujours le même, il faut bien manger. Et du coup comment on arrive à gérer ces deux aspects-là et où est-ce que ça va nous mener?
C'est vrai que dans mon mémoire, j'essaye d'aborder une vision optimiste parce que je trouve qu'on en manque beaucoup mais en même temps, dans la réalité je ne sais pas à quel point ce que j'évoque peut-être faisable et réalisable. Ma conclusion, c'était de dire que puisque le design vient effectivement du capitalisme, c'est clairement un outil créé par le capitalisme pour qu'il continue d'exister, comment est-ce qu'on peut continuer cette pratique mais en dehors de son histoire.

B.L: Oui je suis d'accord avec toi. Je dirais même qu'il faut regarder le mot design en fait? C'est presque comment tu réinventes le design en passant par le design. Peut-être qu'il faudra redéfinir un mot pour dire que le design c'est le capitalisme et si on veut plus du capitalisme alors ça ne s'appelle plus design.
Si on veut ces deux choses avec lesquelles je me bats, pour rebondir sur ce que tu dis. Le premier c'est comment on emploie le design en France parce que j'ai eu la chance de travailler pour des groupes internationaux et en Angleterre par exemple, c'est très clair ce que c'est le design. Il est appris à l'école à partir du lycée avec des options design. Dans l'industrie anglaise, il y a vraiment un triptyque essentiel entre marketing, R&D et design. Il y a des chefs de projet design qui sont là pour être garant de la partie utilisateur, de la partie sensationnelle.
Le deuxième point c'est aussi de dire qu'en France la mode c'est de dire t'as vu ça vachement design.

A.E: Oui! Tout est devenu design.

B.L: Et surtout le design ce n'est pas un adjectif, c'est devenu un mot fourre tout beaucoup utilisé par la publicité. Un objet peut être moderne, peut contemporain mais il ne peut pas être design.

A.E: Non mais c'est vrai, ça ne veut rien dire quoi…

B.L: Ça ne veut rien dire. C'est un peu la débilité aussi de certains mots qu'on a captés comme ça et qui ont été une certaine mode et une certaine tendance. Et effectivement, on fait de tout objet qui est contemporain, dans certaines lignes minimalistes ou autre, un objet «design».
Voilà donc par rapport à ton mémoire, peut-être qu'il va falloir redéfinir le design, voire le tuer pour le faire exister autrement. Lui donner un nouveau nom. Puisque le design est né du capitalisme, si je veux sortir du capitalisme, qu'est-ce que je suis.

A.E: C'est vrai que j'avais imaginé une autre manière de pratiquer le projet en design, mais j'étais pas allée jusqu'à carrément redéfinir et donner un autre terme à cette discipline. Mais c'est vrai que ça peut-être intéressant parce que du coup on ferait émerger quelque chose qui va complètement en dehors de ce qui existe quoi.
En tout cas, j'ai trouvé vraiment cet entretien enrichissant et je pense que je vais reprendre pas mal de nos propos dans mon mémoire. Je vous propose déjà de vous envoyer la retranscription comme ça vous pouvez la valider et si ça vous convient, je pourrais le mettre dans l'annexe. Et puis si ça vous intéresse je peux vous envoyer mon mémoire.

B.L: Oui carrément, je pense que ça va être un peu long à lire mais…

A.E: Oui ça risque de l'être! [rire] Je vous enverrais la version pas mise en page qui sera moins longue du coup !

B.L: Avec plaisir.

A.E: En tout cas merci beaucoup pour le temps que vous avez pris et toutes vos réponses et puis à bientôt!

B.L: Avec plaisir, tiens moi au courant si tu as des questions ou besoin d'autre chose.

A.E: Ça marche, merci beaucoup. Au revoir.

B.L: Au revoir.

Annexe - 2

Entretien téléphonique avec Antoine Valot, le 23/05/2026

Antoine Valot est consultant en innovation et designer d'expérience. Fort de plus de vingt-cinq années d'expérience en Europe et aux États-Unis, il accompagne les organisations dans la transformation de défis complexes en opportunités d'innovation. Son parcours l'a conduit à piloter des projets stratégiques pour de grands groupes internationaux, notamment dans les domaines du design, de l'innovation et de l'intelligence artificielle. Il est également fondateur de POCA (Post-Capitalist Design Club), une communauté qui explore de nouvelles approches du design et anime des ateliers, notamment à l'Académie du Climat.

Auxane Egoyan: Bonjour, merci beaucoup d'avoir répondu présent à cet appel.

Antoine Valot: Bonjour, avec plaisir.

A.E: Du coup pour vous expliquer un peu, comme je l'ai présenté dans le mail, je suis en deuxième année de Master Design, arts et médias à la Sorbonne en recherche, ce qui implique l'écriture d'un mémoire. J'ai donc décidé de me questionner sur un design qui serait post-capitaliste et plus précisément, chercher si le design contribue à penser un monde post-capitaliste au-delà des théories de l'effondrement.
Je voulais vraiment apporter un regard plus optimiste et peut être utopique de ce que serait le design sans le capitalisme. En faisant mes recherches, j'ai vu votre collectif POCA (Post-capitaliste design club) et notamment les workshops que vous avez mené justement sur un design post-capitaliste. Donc je pense ne pas me tromper en disant que vous pourriez contribuer énormément à mon sujet.

A.V: Avec grand plaisir, oui si je peux être utile bien sûr.

A.E: Donc c'est sous forme d'entretien semi-directif, donc j'ai des questions, mais bon si on a l'envie de parler plus d'un sujet ou d'entamer autre chose, je laisse la liberté à ça. Et donc à la fin je ferai une retranscription écrite qui sera dans l'annexe de mon mémoire et je pourrais m'appuyer sur vos propos durant le déroulé de mon écriture bien sûr avec votre accord.

A.V: Oui bien sûr, sans problème.

A.E: Alors du coup pour commencer, est-ce que vous pourriez vous présenter, présenter votre parcours, votre pratique et votre rapport aux questions de transformation sociale, économique ou politique en rapport avec le design post-capitaliste?

A.V: C'est une bonne introduction, je vais essayer de faire court. Je m'appelle Antoine Valot, je suis parisien d'origine, mais j'ai grandi un peu aux quatres coins du monde.
J'ai commencé à programmer, à coder quand j'étais tout gamin, j'avais 10 ans à peu près, c'était en 84, à l'époque les ordinateurs c'était pas grand-chose. Et je suis tombé amoureux du design quand j'avais à peu près 14 ans, j'ai fondé une petite boîte de design avec un ami à Paris et j'ai vendu mon premier logo à 15 ans etc. Je commençais à faire du design professionnel.

Ma famille est partie aux États-Unis quand j'avais 18 ans, j'ai fait un an d'études en économie. Je voulais faire l'école design mais je n'ai pas eu le choix. Je me retrouve là-bas à faire des études de finance et marketing, mais aussi à découvrir le laboratoire d'informatique de l'école de business où ils avaient des ordinateurs Next qui étaient les ordinateurs de la compagnie qu'a fondé Steve Jobs après qu'il ait été viré d'Apple et l'ordinateur sur lequel le Web a été inventé. J'ai pu utiliser le browser de Tim Burners-Lee quand ça venait de sortir en 93-94 et je suis devenu un des premiers webmasters à l'époque.
J'ai fini par obtenir le même diplôme que Steve Jobs, Bill Gates et Mark Zuckerberg, c'est-à-dire que j'ai quitté l'université pour lancer une start-up. Et j'ai fait un peu tous les jobs, j'étais au départ webmaster où c'était un peu tout à la fois, j'ai été administrateur de système, j'ai été développeur, j'ai été business analyst information Architect, j'ai fait du consulting pour des grandes boîtes en toutes sortes de domaines, consultant en expérience utilisateur et ensuite j'ai aussi participé à beaucoup de création de start-up et j'ai lancé plusieurs startups. J'ai participé à huit start-up week-end et j'en ai gagné deux. Donc voilà j'ai été assez actif dans le monde du design et aussi dans le monde entrepreneurial en général.
Et puis je suis rentré en Europe, il y a à peu près 10 ans.
J'ai fait surtout du coaching d'innovation donc depuis que j'ai fait beaucoup de ça, j'ai été product manager plus récemment pour une une grosse boîte suisse sur un de leurs projets d'IA. Et puis, j'ai bossé pour une start-up américano-européenne.
Et puis il y a à peu près un an et demi maintenant, j'ai décidé de sauter du capitalisme à pied joints et voir ce que ça donne. J'ai un peu la possibilité de tenter quelque chose d'autre pendant un petit peu de temps, j'ai un peu de runway comme on dit. Et donc je me suis dit tiens si je me libère complètement de la contrainte de se dire il faut que je sous, il faut que je gagne sous, il faut que j'assure une retraite, il faut que j'ai un standing dans la société parce que j'ai un job etc etc. Sans en même temps devenir complètement dépendant du système non plus, mais qu'est-ce que je pouvais faire sans cette contrainte. Et c'est incroyable la quantité de choses qu'on peut faire quand on est pas en mode survie ou en mode je dois assurer ma survie au jour le jour.
Donc, j'ai lancé ce club de design post-capitaliste. Pour l'instant ce que j'ai fait surtout, c'est donner des ateliers à l'académie du climat pour du grand public. Je pourrais peut-être parler des détails de ça plus tard. Voilà pour l'introduction de qui je suis, d'où je viens.

A.E: Juste pour rebondir, est-ce que puisque vous avez vécu sur plusieurs continents, est-ce qu'entre les États-Unis et la France sur les questions de conception vous avez vu une grande différence? Est-ce qu'ils sont plus avancés sur les questions post-capitalistes ou non pas du tout de questionnements là-dessus? Quelle est la différence entre ces deux pays?

A.V: Elle est subtile en surface, mais elle est très conséquente en profondeur. On a l'impression qu'on est du même monde, mais on est vraiment au fond pas du tout en fait. Donc il y a des différences qui sont assez énormes.
Il y a un rapport et un concept très différent au travail en Europe et aux États-Unis, je crois. En France, le travail c'est un aspect de notre vie, mais si on demande à quelqu'un aux États-Unis, la première question qu'on va poser c'est comment vous vous appelez et puis la deuxième question c'est qu'est-ce que vous faites? Ce n'est pas qui êtes-vous c'est qu'est-ce que vous faites, l'identité c'est le job.

C'est normal puisque quand on a un bon job, quand j'étais consultant management dans les boîtes de consulting, bien payé, etc. j'avais droit, à partir de ma troisième année, à 15 jours de temps libre par an au lieu de seulement 10 donc trois semaines au lieu de deux. Le temps libre c'est merveilleux, on a beaucoup de liberté, on peut choisir de l'utiliser pour partir en vacances ou pour être malade par exemple, c'est le temps flexible. J'ai passé six ans dans cette boîte avant de la quitter et quand j'ai décidé de prendre un peu de temps pour moi, je suis venu en France et j'ai passé un mois de vacances chez ma famille. Je n'avais pas eu plus d'une semaine de vacances à la fois depuis six ans. Et c'était bizarre parce que j'ai l'impression de tourner une page. En France on tourne une page tous les étés, aux Etats-Unis, on sort de l'école et puis on bosse et puis on part à la retraite et on meurt deux semaines plus tard parce qu'on sait pas quoi faire.
Il y a un truc très différent au niveau de la façon dont on est défini par le boulot et pas son rôle économique. En France, l'économie c'est une partie de la vie, mais c'est une partie un peu récente et un peu embêtante et pas super bien formée. Il y a beaucoup d'autres choses dans la vie comme l'amour, le plaisir, la culture par exemple la culture c'est autre chose que du divertissement payant pour nous en France Alors qu'aux US la culture c'est entertainment.
La vie n'a pas le même sens niveau profond.

A.E: Et du coup est-ce qu'ils se posent des questions sur le post-capitalisme, sur ce système dans lequel ils sont encore plus enfoncés que nous?

A.V: Oui il y a des discussions là-dessus mais c'est à un niveau de naïveté qui fait que ça ne va pas très loin. Généralement les américains ne sont pas hyper éduqués ne serait-ce que sur le pluralisme politique. C'est quand même encore le seul pays du monde qui est encore en train de combattre la guerre froide parce qu'ils l'ont gagné donc ils ont aucune raison de passer à la suite. Ils sont toujours en train de combattre la guerre froide dans le sens que le communisme c'est toujours une espèce de religion, une sorte de maladie mentale, une sorte de perversion. Pour eux, le communisme n'est pas un concept politique ou une discussion entre la gauche et la droite d'ailleurs il n'y a pas vraiment de gauche aux États-Unis.
Ils ont, au niveau politique, un ancrage historique dans leur façon de penser très très très léger; il y a peu de profondeur du tout.
Donc oui j'ai plein d'amis américains qui disent que le capitalisme on en a marre et tout mais ils n'ont même pas le vocabulaire pour l'expliquer. Il n'y a pas de réflexion qui a été faite sur quels sont les éléments du capitalisme par exemple ou quels sont les aspects qui marchent bien et qui ne marchent pas. Encore une fois le niveau culturel reste assez manichéen et assez simpliste, il y a les good guys et les bad guys; les socialistes c'était les bad guys, mais maintenant on se dit qu'en fait les capitalistes c'est les bad guys. Même s'ils sont très intéressés, même s'ils essaient de s'éduquer à apprendre beaucoup là-dessus, ils ne sont pas dans un environnement où il y a beaucoup de discussions très intelligentes là-dessus. Il n'y a pas le même contexte, dans un contexte où le capitalisme c'est simplement le bien c'est difficile d'avoir des discussions nuancées.

A.E: Et du coup une fois que vous êtes revenu en France, est-ce que vous avez eu un déclic ou en tout cas pourquoi est-ce que vous avez décidé de vous questionner sur le design post-capitaliste ?

A.V: Mon objectif pour faire du design a toujours été de libérer les gens, de leur donner des pouvoirs. L'outil numérique pour moi c'est de donner aux gens du pouvoir.
Mon histoire c'est qu'en 84 ou 85, le Mac venait de sortir et j'ai pu passer une heure dessus à jouer avec MacPaint et ça a changé ma vie parce que j'avais un outil qui me permettait d'essayer les choses créatives alors que j'avais peur de dessiner, je pensais que je dessinais mal, que je devrais même pas essayer. J'ai dit je sais pas qui a fabriqué cet outil, mais je veux faire leur job, je veux créer des outils qui donnent aux gens ce flux créatif et qui libère, ouvre des pouvoirs créatifs ou des pouvoirs cognitifs qui donnent aux gens des meilleures expériences. Donc pour moi c'était ça la découverte, c'est pour ça que je voulais être designer, c'est pour ça que je me suis lancé dans ce domaine-là et c'est pour ça que j'ai toujours fait mon job.
Alors pourquoi le post-capitalisme là-dessus? Une des choses dont je me suis rendu compte surtout ces dernières années c'est à quel point le design est devenu beaucoup plus efficace, efficient et plus disponible à plus de monde et résultat, il ne progresse plus. Il est devenu en fait subservient à des intérêts business. Il y a plein de choses dans la vie qui sont des bons serviteurs et des très mauvais maîtres. L'argent c'est un bon serviteur, un mauvais maître. Il y a quelque chose qui est un très bon maître et un mauvais serviteur ou non un bon serviteur, mais on a vraiment besoin de l'avoir comme maître, c'est le design, c'est une bonne exigence à avoir pour un business, pour une entreprise plutôt que d'être un outil pour juste faire avancer les exigences monétaires et de profit. Justement le design ça permet non seulement de faire du profit et de faire du très bon business d'ailleurs, mais encore plus que ça, ça donne de la marge, ça peut créer une telle quantité de valeur que maintenant on a des clients qui ne paient pas parce qu'on a réussi à les entuber, ils ne paient pas parce qu'on utilise de la pub pour les manipuler ou parce qu'on exploite leur biais cognitifs pour les faire payer ou alors par peur de manquer quelque chose ou tous ces aspects-là; au contraire, on peut faire des projets où on crée un tel niveau de valeur que même si on en donne que la moitié, on devient quand même les gens les plus riches du monde. Il y a une version du business dans laquelle on crée de la vraie valeur pour les gens et c'est pour ça qu'on a un certain niveau de récompense de rendre le monde meilleur et du coup non seulement on se fait payer mais en plus on peut vivre dans un monde meilleur c'est formidable. Pour moi c'est vraiment ce manque d'exigence au niveau du système capitaliste, ce court termisme en tous les sens alors que les objectifs à long terme en design sont beaucoup plus porteurs. Pour moi, le design a perdu son idéalisme et sa voix de vouloir essayer de rendre le monde meilleur donc je me suis dit bon plutôt que d'essayer de trouver une compagnie qui va me payer pour rendre le monde meilleur en plus d'avoir des objectifs court terme à la rigueur si je m'affranchis des objectifs court terme complètement des objectifs court terme, qu'est-ce que je peux à ce moment-là vraiment produire ?
Donc pour moi c'était ça la reconnaissance du post-capitalisme, c'était le fait que de toute façon on a un système dans lequel participer est pour moi problématique. D'être payé pour continuer à faire tourner un système de croissance, un système qui nous mène à la ruine, je ne peux pas le faire.

A.E: Dans ce contexte est-ce que personnellement vous pensez que le design peut contribuer à penser et même éventuellement à construire des alternatives au monde capitaliste?

A.V: Oui, je ne le pense pas, je le sais parce que je le fais. Donc ce n'est pas une question du tout. J'ai des rapports d'expérience là-dessus sur des choses qui sont au début, mais qui commencent déjà à être utiles.
Donc oui, le design fonctionne d'ailleurs beaucoup mieux quand il n'est pas réduit par les contraintes de profit court terme. Ça ne veut pas dire que ça ne produit pas de valeur, mais il y a tellement de façons de rendre le monde meilleur quand on n'a pas à s'inquiéter de devoir faire tourner un compteur et faire de la comptabilité et demander du paiement. Le design peut très bien améliorer quelque chose et puis passer son chemin, passer à autre chose et laisser la chose améliorer sans avoir créer un business autour.
Le problème c'est qu'on a des systèmes qui sont basés sur des modèles de dominance, alors on essaie de rendre cette dominance poli et de plus en plus respectueuse de l'individu, de donner un peu plus d'autonomie et de pouvoir aux individus et un peu moins aux autorités qui dominent, mais on reste dans les systèmes qui sont basés sur de la dominance, sur un leader, sur du contrôle mais on voit que ça peut mener des problèmes. Au final, on reste toujours dans des versions édulcorées d'approche qui sortent de modèles de dominance, de modèles d'extractivisme...
Pour moi il y a une formidable dans le design c'est sa capacité à revenir au «first principles», à aller chercher dans les fondamentaux. Pour moi il y a ce truc merveilleux dans le design qui est de pouvoir se dire, on peut revenir à nos fondamentaux et appliquer la nouvelle technologie à ces fondamentaux pour essayer justement de réduire les tâches, d'obtenir nos objectifs en ayant moins de tâches à faire ou moins de choses intermédiaires.
Donc il y a tous ces aspects-là, ça ne veut pas dire qu'on ne peut pas faire du bon design dans un monde capitaliste et rendre le monde meilleur au contraire on peut, je l'ai fait et je veux continuer à le faire mais je voulais vraiment pouvoir m'affranchir de cette limite parce qu'en fait on n'avance pas vite quand on essaie de trouver la bonne entreprise dont le produit n'est pas trop néfaste, les pratiques ne sont pas trop extractives…

A.E: Oui la liste serait réduite drastiquement. Ok, et du coup selon vous par quel levier on peut réellement imaginer d'autres façons de produire, d'habiter, de vivre ensemble. Quel rôle les pratiques créatives peuvent avoir dans ces transformations-là ?

A.V: Alors ce que nous on fait avec le club, la première chose c'est d'ailleurs plutôt du mindset, du changement culturel franco-américain. L'une des premières choses que je dis c'est que si on veut vraiment commencer à changer le monde, excusez-moi je vais le dire ça en français brutal, mais c'est fermer sa gueule.
Dans mes ateliers, en 90 minutes les gens arrivent en sachant pas trop ce qui se passe et ils ressortent après en ayant non seulement exploré un peu tout le domaine du post-capitalisme, en ayant fait des partages assez profond et en ayant imaginé des centaines de solutions imaginées et on aura commencé et lancé un, deux ou trois projets. Donc on sort des 90 minutes non seulement avec une idée, mais surtout avec un produit par exemple un site Web de sign up où on explique l'idée et les gens peuvent s'inscrire et donc il y a déjà une base de données derrière soit on a on a quelque chose de tangible qui sort de l'atelier et avec l'invitation à tous les gens qui ont participé ou à n'importe qui de revenir pour les rencontres régulières du club afin de continuer ses projets, pour les faire avancer. En tout cas on sort avec quelque chose de fait et la manière dont on arrive à faire ça c'est simplement en suivant un processus de design comme les workshops qui est très articulé et dans lequel on sépare complètement la discussion de la production.

Mais la discussion, moi je la réserve pour la minute 91, c'est-à-dire une fois que l'atelier est fini maintenant si vous voulez discuter allez-y mais pendant l'atelier, on produit les idées, on les regarde, on les échange etc.
En un après-midi, on a déjà lancé une radio qui fait du streaming de chants d'oiseaux 24 heures sur 24 et n'importe qui peut se connecter avec leur téléphone s'ils sont dans une forêt avec de jolis chants d'oiseaux et appuyer sur le bouton pour mettre en live le son. Voilà on fait toutes sortes de choses mais on les fait et on les fait en apprenant, en utilisant une méthode de design pour ne pas se perdre en discussion dès le départ. Donc on apprend ce mindset de passer à l'action immédiatement, ce mindset d'être rapide, cette façon de faire de la co-création.
Donc ça permet de montrer à tous ces gens qu'au lieu d'être anxieux et de sentir coupable et honteux et en colère et déprimé, on peut passer à l'action et quand on passe à l'action, ça détruit toutes toutes ces anxiétés, toutes ces émotions négatives et on dit oui on a tous les problèmes mais il y a des solutions à mettre en place et moi je commence à bosser sur une de celles-là.
Une fois qu'on a quelque chose de réel, la discussion est complètement différente. Les discussions avant d'avoir fait quelque chose c'est improductif, c'est lourd, ça ralentit alors qu'une fois qu'il y a un vrai truc qui existe, même si le truc c'est nul, on va refaire et discussions sont maintenant orientées sur l'action et sur quelque chose.

A.E: Donc par rapport à ces ateliers, en général quel type d'individus viennent à ces ateliers ? Est-ce qu'il y a un peu une typologie de personnes qui sont peut-être designers ou est-ce que c'est vraiment hétérogène?

A.V: Alors ça a été beaucoup basé sur le contexte encore une fois dans le sens où j'ai commencé à faire l'an dernier cette association avec l'académie du climat. Et jusqu'à février, je faisais au moins deux ateliers avec un atelier découverte le samedi et un atelier toutes les deux semaines le jeudi soir à l'académie du climat pour ouvert à tous. Donc absolument ouvert à tous, il n'y a pas d'inscription nécessaire, les gens peuvent s'inscrire et j'ai de tout au niveau des gens qui viennent. On a des gens qui ont une vingtaine d'années, on a des gens qui ont 80 ans. Des gens qui parlent français, puis des gens d'un peu partout. Il y a vraiment de tout, souvent des designers qui viennent, souvent des programmeurs etc surtout le genre de gens qui cherchent des évènements à l'académie du climat et ce qui est intéressant, c'est que la plupart du temps je ne sais pas en fait. Une des choses dans mon atelier, c'est qu'on ne fait vraiment pas dans l'identitaire. Donc au début de l'atelier, je fais un tour de table, mais je demande aux gens simplement de dire leur prénom, d'où ils viennent et un mot rigolo. Mais ils n'ont pas à dire leur job, leur titre, leurs compétences, leur qualification. Je leur dis quelque part, votre identité du monde capitaliste, on ne va pas commencer par ça mais résultat du coup la plupart des gens qui viennent, je ne sais pas du tout en fait ce qu'ils font, j'ai pas trop cette curiosité.
Par contre j'ai quand même huit volontaires qui ont décidé de me rejoindre dans l'équipe donc maintenant je sais ce qu'ils font et en effet on a des designers, on a des développeurs, on a un architecte. On a on a toutes sortes de monde.

Ils peuvent être à bout du capitalisme et puis aussi avoir des difficultés avec les relations de dominance qui sont quand même au cœur de la façon dont la plupart de nos institutions et systèmes fonctionnent. Cela les amène à venir à nos ateliers.

A.E: Est-ce que vous voyez des tensions contradictions ou des limites dans l'idée de penser un post-capitalisme depuis des pratiques de conception ?

A.V: Alors moi pas du tout dans le sens que ma vision du post-capitalisme est assez pragmatique, elle est pas trop émotionnelle. Ce que je dis toujours au début de mes ateliers, c'est bon j'ai pas vraiment de sentiment dans une direction ou l'autre sur le capitalisme; pour moi le capitalisme c'est un modèle économique. J'ai une phrase que j'aime beaucoup et qui dicte beaucoup ma façon d'être au monde ces jours-ci: «tous les modèles sont faux. Certains sont utiles.» Et évidemment, c'est une logique de base, un modèle de la réalité n'étant pas la réalité, il est faux d'une façon ou d'une autre. C'est important de se rappeler que de toute façon quel que soit le modèle il est faux. Mais l'importance c'est plutôt de voir ce modèle-là, il est utile pourquoi et je crois que tous les modèles qu'on a sont utiles pour certaines choses. Même les modèles auxquels je ne crois pas du tout sont quand même utiles pour certaines choses donc dans ce cas-là, le capitalisme, je trouve simplement que ce n'est plus le modèle le plus utile pour les problèmes les plus pressants qu'on a aujourd'hui puisqu'étant donné que le modèle est basé sur la croissance qui est la base de la prospérité, il va nous falloir un modèle différent.
Donc moi j'ai pas de problème avec le capitalisme et puis j'ai pas besoin d'être anticapitaliste, j'ai pas besoin d'être contre. Je suis intéressé par ce qui vient après. Donc s'il se trouve que le capitalisme réussit à marcher quand même et à résoudre tous ses problèmes et à fonctionner très bien, le post-capitalisme sera le capitalisme ayant résolu les problèmes.
Moi ça me va, je ne sais pas ce que ce sera, mais je suis intéressé de commencer à penser déjà à qu'est-ce qu'on pourrait faire d'autre si ce système arrête de marcher. Comment est-ce qu'on peut commencer à travailler dessus dès maintenant pour que ce soit pas quelque chose qu'il faut qu'on fasse à la-vite à la dernière minute.

A.E: Je partage cet avis-là et c'est d'ailleurs pour ça que j'ai fait le mémoire, c'est justement pour y réfléchir maintenant et pas une fois qu'on sera arrivé au bout du capitalisme.

A.V: Ah oui au contraire, il faut vraiment prendre l'avantage du fait que le capitalisme nous dorlote encore et on sait qu'on va payer pour ce dorlotage. Ça nous donne justement un peu d'espace et de liberté de manœuvre pour pouvoir essayer de penser à quelque chose de mieux.
Et puis il y a le fait aussi que la théorie des systèmes explique qu'il est très difficile de changer un système de l'intérieur parce qu'un système est comme n'importe quel organisme, il a des systèmes en place pour se protéger du changement. Alors ce qui marche le mieux c'est de créer un autre système complètement différent à côté et s'il est suffisamment meilleur, les gens passeront sur l'autre. Au fond, ça devient l'utilité des solutions qui doit être le choix et c'est pas d'imposer d'autres façons de d'autres façons de faire mais d'essayer d'expérimenter un monde un peu différent.

A.E: Et du coup est-ce que vous avez des pistes ? Des pistes pour cette aventure que serait le post-capitalisme.

A.V: Alors oui, il y a beaucoup de choses dont on parle dans nos workshops. On est en train de préparer un atelier qui va s'appeler le post-capitalisme en 10 minutes satisfait ou remboursé. Personne n'a demandé à être remboursé jusqu'à présent donc ils sont tous satisfaits j'imagine.
Ce qu'on peut faire pour imaginer ce monde malgré qu'il soit difficile de penser un après capitalisme, c'est prendre certains des piliers du capitalisme et essayer de les retourner et de voir l'inverse que cela produit. Donc on peut commencer par exemple par l'individualisme. Celui-là c'est difficile parce que moi j'adore l'individualisme. J'aime beaucoup pouvoir choisir ce que je fais, j'aime pas du tout que les autres soient là à juger les comportements ou moi-même j'aime pas du tout être à toujours devoir juger les comportements des autres. J'aime bien avoir mon propre bureau à moi…mais je crois qu'on est allé beaucoup trop loin dans l'individualisme à tel point que maintenant on a le droit de faire exactement tout ce qu'on veut tout seul chez nous et donc on passe notre temps tout seul chez nous avec toute notre liberté à essayer de trouver des amis sur un écran. Et on est très libre et complètement seul. Donc oui, libre d'être malheureux tout seul, c'est pas si génial que ça. Et puis surtout notre individualisme en fait, il est incroyablement gaspillant. Moi je trouve ça dingue, surtout une fois que je suis arrivé à Paris, on a une tel densité que je suis chez moi et j'ai ma borne wi-fi sur laquelle il y a 50 autres émetteurs wi-fi à distance et je sais qu'ils sont tous en train d'interférer les uns avec les autres. Donc je paie pour la fibre et puis j'obtiens 10 % du débit de ma fibre parce que le wi-fi est en interférence avec tous les voisins qui sont eux aussi en train de payer leur wifi. C'est complètement bête, c'est un des projets d'ailleurs qu'on a commencé à lancer avec le club. L'idée est de faire un système qui permet automatiquement aux voisins de partager leur wifi et donc de partager les coûts.Voilà par exemple si on pouvait sortir de l'individualisme et voir quel serait l'inverse de ça on verrait que c'est le commun.
Un autre aspect que je donne en exemple c'est la propriété privée. Elle est définie légalement comme plusieurs pouvoirs, l'usufruit, la nue-propriété et notamment le pouvoir de destruction. Posséder quelque chose, ça veut dire qu'on a le droit d'en réguler l'accès, on peut interdire complètement son accès, on a le droit de bénéficier de tous les fruits que la propriété engendre… Et on a aussi le droit le droit d'exercer un pouvoir despotique sur cette chose, y compris la destruction qui veut dire que je pourrais par exemple acheter quelque chose qui fait partie du patrimoine culturel de la France, l'acheter et le brûler parce que j'ai payé pour et j'ai le droit de le brûler. J'exagère parce qu'en France on a beaucoup de lois pour restreindre ça mais on part à la base de vous avez un pouvoir absolu.
Alors le pouvoir, c'est problématique parce que le pouvoir absolu corrompt. Mais si on retourne au pouvoir, l'inverse du pouvoir c'est la responsabilité. Ça devrait être toujours l'autre côté de la pièce. Un gros problème du capitalisme c'est que ce système a des façons de séparer le pouvoir et la responsabilité. Une société à responsabilité limitée ou une société par action, est un modèle qui permet de conférer du pouvoir sans avoir la responsabilité de ce qu'elle fait.
Mais si on regardait en mode responsabilité, si on peut changer la propriété privée plutôt par de la responsabilité privée. Par exemple, j'aimerais avoir un studio étudiant pour pouvoir aller étudier plutôt que de devoir l'acheter ou le louer. On peut imaginer un système qui se basera sur j'ai pris bien soin de chez moi à la maison, de ma chambre et mes parents ont dit que j'ai fait un bon boulot et mes amis aussi etc. Je promets de l'utiliser pour étudier afin de devenir quelqu'un de compétent qui pourra contribuer à la société. J'ai conscience que les gens qui sont impactés par mon usage, ma responsabilité de cet appartement puisqu'il appartient à tout le monde comme un patrimoine commun.

Ils vont pouvoir décider de si j'ai fait un bon boulot ou pas comme mes voisins par exemple qui peuvent dire oui mais il a été bruyant quand même c'est pas très génial et si j'ai fait un bon boulot selon eux, je peux alors dire j'ai été un bon voisin, un bon gérant alors j'aimerais bien avoir un appart un peu plus grand maintenant et proche de là où je vais travailler et les gens pourront dire selon ma conduite si je peux avoir une plus grande responsabilité en ayant un appartement plus grand et ainsi de suite. Tu prends la responsabilité envers la communauté d'être utile, de faire les choses biens.
Voilà on a un système où on est responsable des choses qu'on gère plutôt que de les posséder et on a le droit de faire ce qu'on veut avec si on est responsable de ces choses. On peut passer dans un mode de responsabilité mutuelle et généralisée.
D'autres idées comme par exemple si on parle de l'agriculture, on pourrait passer à la permaculture. Les gens disent oui, mais il faut trop de main-d'œuvre et de connaissances pour ça mais on a de l'IA maintenant et des robots qu'on peut utiliser justement pour aller jardiner le monde plutôt de faire de l'agriculture. Donc on pourrait passer à des modes d'utilisation de robotique non pas ça appartient à quelqu'un et ensuite on nous le vend mais plutôt ça devient un service de l'écosystème. On va simplement mettre des robots jardiniers dans le monde et ils se géreront tout seul et il nous jardine le monde bien. Et puis voilà maintenant la nourriture est gratuite pour tout le monde et ce sera un bon point de départ parce qu'une fois quand les gens ont le ventre vide, le court termisme…

A.E: Ça revient vite! [rire]

A.V: Donc on part de ce genre d'idées comme ça en essayant de retourner les piliers. Et quand on retourne les choses comme ça, la discussion devient très intéressante.
On va relancer les ateliers bientôt donc on a toutes sortes de projets qui sont en partie partie lancés et qui vont continuer. Et ce qu'on fait notamment c'est ça, c'est d'imaginer des futurs possibles, des futurs intéressants et désirables et puis ensuite de se demander quel est le tout petit bout de ce futur désirable qu'on pourrait commencer à fabriquer dès maintenant pour que les gens puissent commencer à avoir une expérience avec et qui ouvre les perspectives un peu.
Il y a plusieurs principes dans ces ateliers. On est des machines qui sont optimisées pour s'adapter à notre contexte. Changer le contexte et les gens changeront. On travaille avec la fierté et pas la honte. On n'est pas là pour donner aux gens de la honte ou de la peur, toutes ces émotions négatives qui sont des émotions inhibiteurs. On est là pour donner aux gens de la fierté, du fun, de la joie parce que ça débloque.
On est pas là pour mettre des béquilles au présent, on est là pour s'occuper de l'avenir. Donc ça c'est ça qu'il y a des gens qui souffrent aujourd'hui à cause des problèmes et il y a beaucoup d'organisations qui sont là pour les aider et je recommande à tous les gens qui viennent à mes ateliers en sortant d'aller s'inscrire dans les associations en tant que bénévole pour aider si c'est possible. Par contre nous, puisqu'on est post-capitaliste, on va essayer plutôt de voir comment est-ce qu'on peut créer un autre système dans lequel la cause de leur souffrance n'existe plus. On est là pour essayer de trouver une alternative pérenne et qui marche et qui résolve vraiment le problème.
On fabrique des navires, pas des longues vues. Donc on est pas là pour donner aux gens conscience de choses ou pour militer ou pour faire un documentaire sur le problème, non on va faire un kit pour lancer un projet immobilier communautaire par exemple, je préfère écrire le futur que d'en parler. Je veux une barque dans laquelle les gens peuvent s'embarquer et commencer à naviguer peut-être que le bateau coule après 5 m. C'est pas grave parce qu'au moins pendant 5 m on a été autre part et maintenant on a conscience que c'est possible de sortir du quai.

On fait des outils pour des systèmes post-capitalistes pour les gens qui s'en foutent. On n'est pas là pour aider les gens qui sont déjà convaincus, ça c'est un peu facile. On va faire un truc pour les gens qui sont complètement accros à Amazon qui adorent faire du shopping tous les jours. Donnons leur un outil qui leur permet aussi d'être complètement accro sauf que maintenant c'est de l'échange de vêtements en local.

A.E: Ok, ça rebondit un peu à une question que je n'ai pas encore posée, c'est de savoir s'il est plus important de transformer concrètement les systèmes existants ou alors d'inventer un nouvel imaginaire collectif?

A.V: Oui oui c'est absolument important. Le problème du siècle c'est l'imagination, je crois que c'est peut-être d'ailleurs un des grands défaut du capitalisme, il nous a remplacé l'imagination par du contenu, on fait beaucoup de contenu et peu d'idées. Bon c'est une façon un peu facile de dire les choses donc on a un problème d'imagination qui vient d'un problème d'expérience. On a un système qui a imprégné toutes les couches de l'existence. J'ai été un peu libéré de ça en revenant en France parce que j'ai vu en effet qu'il y a encore des parties de la vie qui ne sont pas purement économiques.
Donc il y a un manque d'imaginaire et ça passe par faire des choses. Mon grand problème en France c'est que je voyais des gens qui étaient très éduqués, qui avaient des masters, qui faisaient des thèses qui avaient tous des diplômes mais malheureusement qui été du coup un peu trop formaté. Une des choses notables dans ce système de formation à la française, c'est que si on n'a pas étudié quelque chose, on n'a pas le droit de le faire. On n'est pas censé faire quelque chose si on n'a pas le diplôme pour le faire. Mais le problème c'est que ça dit que pour avoir le droit de faire quelque chose, il faut commencer par accepter une autorité arbitraire. Alors la différence quand on est autodidacte, c'est que on apprend les choses en les faisant et donc on apprend pas beaucoup ou pas très vite parce que c'est plus rapide de les apprendre par une personne mais au moins on sait quelles sont les limites des choses, on sait notamment pourquoi ça marche ou ça marche pas.
Il faut vraiment qu'on fasse des choses. On a beaucoup d'idées en France justement on est très fort pour les idées mais la difficulté est au niveau du passage à l'action. Donc c'est des choses que je fais dans mon atelier, c'est ce truc-là de dire arrêtons de discuter et fabriquons quelque chose, ensuite on va discuter des choses qu'on a fabriquées et ça change absolument tout.

A.E: Ok bon du coup l'entretien touche à sa fin. Est-ce qu'il y avait un aspect que je n'ai pas évoqué ou qui mériterait peut-être plus d'approfondissement?

A.V: Il y a un aspect intéressant, qui n'est pas venu dans nos discussions, ce qui est marrant. On n'a pas forcément défini ce qu'on veut dire par post-capitalisme. Ma façon de ne pas en parler justement ce qui est très bien puisque pour moi ce n'est qu'un modèle mais j'aime bien cet aspect qui est politique et idéologique du capitalisme parce qu'en effet, pendant la guerre froide le capitalisme et le communisme c'était un choc idéologique, c'était même quasiment une guerre de religion quelque part. Donc il y a cet aspect-là, l'aspect identitaire dans le capitalisme qui rend les discussions de post-capitalisme différentes.
C'est donc pas une bonne idée d'essayer de trouver une solution qui marche pour tout le monde, c'est pas une bonne idée d'essayer de centraliser quoi que ce soit, d'essayer de concentrer quoi que ce soit, de dire qu'il faut qu'on trouve un système qui va fonctionner pour tout le monde.

Au contraire, il faut qu'on trouve des centaines de systèmes, qu'on ait le choix. Il faut qu'on continue d'expérimenter tout le temps, de toute façon il y a cette beauté dans le design où on peut sortir de vouloir avoir des solutions qui soient identitaires et qui soient des luttes entre des groupes. On peut se placer au-delà de ça.

A.E: Mais du coup est-ce qu'un post-capitalisme ça pourrait pas passer justement par des écosystèmes qui fonctionnent indépendamment les uns des autres, mais qui restent quand même liés?

A.V: Oui, de toute façon quand on dit post-capitalisme, on dit quelque chose après ce système là, on est dans le futurisme en fait.
Toutes les évolutions qu'on a faites, l'évolution scientifique, tout ce qu'on a sait maintenant nous permettent d'évoluer dans notre adaptation au monde. Enfin, on peut revisiter certaines de ces solutions qu'on avait mis en place à l'époque où on ne savait pas trop, on peut faire quelque chose de bien mieux et pour ça a on n'a pas besoin de faire honte à qui que ce soit ou de dire que certaines personnes sont des abrutis, on n'a pas besoin de se taper dessus mais simplement de dire en fait on peut changer ça maintenant qu'on connais ça et soudain la douleur disparaît.
Donc il y a pour moi beaucoup de bonheur, beaucoup de liberté dans le post-capitalisme. Ça m'a sorti de la culpabilité, de la honte, de la peur, de l'angoisse et je m'éclate.
Une dernière chose quand même pour le club officiellement, nous n'avons que deux objectifs: s'amuser et faire des trucs. C'est pour ça que c'est un club, c'est pas une société ou une asso; c'est un club pour s'amuser et faire des trucs et je pense que c'est la bonne approche à avoir. De toute façon l'avenir viendra, le post-capitalisme viendra et le mieux à faire en attendant que les choses changent, c'est pas seulement de militer, combattre et lutter mais aussi de simplement s'amuser, faire des trucs et peut-être découvrir des nouvelles choses formidables, de nouvelles idées et à ce moment-là on trouvera des solutions à des problèmes sans avoir besoin de taper sur qui que ce soit c'est encore mieux.

A.E: Oui ça me semble aussi être une bonne approche.

A.V: Voilà, il faut continuer à espérer le futur parce qu'il y aura des choses merveilleuses.

A.E: Bon, je pense qu'on a terminé. En tout cas merci beaucoup, j'ai beaucoup de matière à développer et j'ai plein de fils que je vais pouvoir tirer et ça va enrichir mon propos, je pense, merci pour ça.
Du coup je vous envoie comme je vous ai dit au début de l'entretien, la retranscription comme ça vous la validez.

A.V: Je ne crois pas au copyright de toute façon.

A.E: Ah bah c'est génial ! Merci beaucoup et à bientôt. D'ailleurs moi j'aimerais bien suivre POCA et venir à un atelier prochainement.

A.V: Absolument, écoute, je vais voir dès que j'arrive à en faire un nouveau, est-ce que vous voulez que je mette votre e-mail sur ma liste ?

A.E: Complètement, avec plaisir. Merci beaucoup. Passez un bon week-end.

A.V: À bientôt.

Bibliographie

Ouvrages théoriques:

ARTHUR W. Brian, *«Competing Technologies, Increasing Returns, and Lock-In by Historical Events»,* The Economic Journal, vol. 99, n°394, 1989, pp. 116-131.

AUGER James, *«Speculative Design: Crafting the Speculation»*, Digital Creativity, vol. 24, n°1, 2013, pp. 11-35.

BALAMIR Selçuk, *Unsustaining the Commodity-Machine: Commoning Practices in Postcapitalist Design,* thèse de doctorat en Cultural Analysis, Université d'Amsterdam, s.d.
Disponible en ligne: https://postcapitalist.design/ et en PDF: https://hdl.handle.net/11245.1/41641ebe-104c-4572-9b5f-56f64c9390a1 [consulté le 10 avril 2025].

BAUDRILLARD Jean, *La Société de consommation. Ses mythes, ses structures*, Paris, Gallimard, coll. «Folio essais», 1996.

BEAUBOIS Vincent, *«Le design, chien de garde du capitalisme?»*, Paris, Presses universitaires de Paris Nanterre, 2021.

BIHOUIX Philippe, *L'Âge des Low Tech. Vers une civilisation techniquement soutenable*, Paris, Points, coll. «Points Terre», 2021.

BOLTANSKI Luc et CHIAPELLO Ève, *Le Nouvel Esprit du capitalisme*, Paris, Gallimard, coll. «Essais», 1999.

BOURDIEU Pierre, *Le Sens pratique*, Paris, Éditions de Minuit, 1980.

DEBORD Guy, *La Société du spectacle*, Paris, Buchet-Chastel, 1967.

DEBORD Guy et WOLMAN Gil J., *«Mode d'emploi du détournement»*, Les Lèvres nues, n°8, mai 1956.

DESCOLA Philippe, *Par-delà nature et culture*, Paris, Gallimard, 2005.

DUNNE Anthony et RABY Fiona, *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming,* Cambridge, MIT Press, 2013.

ESCOBAR Arturo, *Autonomie et design: La réalisation de la communalité*, EuroPhilosophie Éditions, 2020.

ESCOBAR Arturo, *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*, Durham, Duke University Press, 2018.

FISHER Mark, *Capitalist Realism: Is There No Alternative?,* Winchester, Zero Books, 2009. Traduit en français sous le titre *Réalisme capitaliste: n'y a-t-il pas d'alternative?*, trad. Julien Guazzini, Genève, Entremonde, 2018.

FLEURY Cynthia et FENOGLIO Antoine, *Éthique et design, pour un climat de soin,* Paris, Presses universitaires de France, 2024.

FRY Tony, *Design Futuring: Sustainability, Ethics and New Practice,* Oxford, Berg Publishers, 2009.

FUAD-LUKE Alastair, *«L'activisme du design: une étrangeté belle pour un monde durable»*, Design Philosophy Papers, vol. 7, n°1, 2009.

GILLIGAN Carol, *Une voix différente. Pour une éthique du care*, trad. Annie Kwiatek, Paris, Flammarion, 2008.

HOLLOWAY John et PELÁEZ Eloína (dir.), *Zapatista! Reinventing Revolution in Mexico*, Londres, Pluto Press, 1998.

JACKSON Tim, *Prosperity Without Growth: Economics for a Finite Planet*, Londres, Routledge, 2017.

JAMESON Fredric, *«L'utopie comme méthode»*, trad. Stathis Kouvélakis, Contretemps. Revue de critique communiste, 31 octobre 2016.
Disponible en ligne: https://www.contretemps.eu/utopie-methode-jameson/ [consulté le 10 avril 2025].

LORDON Frédéric, *Capitalisme, désir et servitude. Marx et Spinoza*, Paris, La Fabrique, 2010.

MARX Karl, *Le Capital. Critique de l'économie politique, Livre I* [1867], trad. Jean-Pierre Lefebvre, Paris, Les Éditions sociales, 2016.

MEADOWS Donella, MEADOWS Dennis, RANDERS Jørgen et BEHRENS William, *Les Limites de la croissance* [1972], trad. Jacques Delaunay, Paris, Rue de l'Échiquier, 2012.

OSTROM Elinor, *Gouvernance des biens communs: Pour une nouvelle approche des ressources naturelles* [1990], trad. Laurent Baechler, Bruxelles, De Boeck, 2010.

PARRIQUE Timothée, *Ralentir ou périr: L'économie de la décroissance*, Paris, Seuil, 2022.

PATER Ruben, *Caps Lock: comment le capitalisme a pris le contrôle du design graphique et comment s'en échapper*, Amsterdam, Valiz, 2021.

PAPANEK Victor, *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change* [1971], Chicago, Academy Chicago Publishers, 1985.

ROSA Hartmut, *Accélération. Une critique sociale du temps*, trad. Didier Renault, Paris, La Découverte, 2010.

SERVIGNE Pablo et STEVENS Raphaël, *Comment tout peut s'effondrer. Petit manuel de collapsologie à l'usage des générations présentes*, Paris, Seuil, coll. «Anthropocène», 2015.

SRNICEK Nick et WILLIAMS Alex, *Inventer le futur: post-capitalisme et un monde sans travail*, trad. Julien Guazzini, Paris, Entremonde, 2017.

STERLING Bruce, *«Design Fiction»*, interactions, vol. 16, n°3, mai-juin 2009, pp. 20-24.

TAINTER Joseph A., *L'Effondrement des sociétés complexes* [1988], trad. Pierre Wailliez, Paris, Le Retour aux sources, 2013.

TSING Anna, *Le Champignon de la fin du monde. Sur la possibilité de vivre dans les ruines du capitalisme*, trad. Philippe Pignarre, Paris, La Découverte, coll. «Les Empêcheurs de penser en rond», 2017.

VIVEIROS DE CASTRO Eduardo, *Métaphysiques cannibales. Lignes d'anthropologie post-structurale*, trad. Oiara Bonilla, Paris, Presses universitaires de France, 2009.

WEBER Max, *L'Éthique protestante et l'esprit du capitalisme* [1905], trad. Isabelle Kalinowski, Paris, Flammarion, coll. «Champs Classiques», 2017.

WHYTE William Foote et WHYTE Kathleen King, *Making Mondragón: The Growth and Dynamics of the Worker Cooperative Complex,* Ithaca, Cornell University Press, 1991.

WINNER Langdon, *«Do Artifacts Have Politics?»*, Daedalus, vol. 109, n°1, 1980, pp. 121-136.

WIZINSKY Matthew, *Le Design après le capitalisme: transformer le design aujourd'hui pour un avenir équitable*, Cambridge, MIT Press, 2022.

Documentaires et films:

BERNARD Jérémy, DESJARDINS Guillaume et UGHETTO Bastien (Collectif Les Parasites), *L'Effondrement*, série, 8 épisodes, Canal+ et YouTube, France, 2019.

DALSGAARD Andreas, *The Human Scale*, Danemark, Final Cut for Real, 2012, 83 min.

DANNORITZER Cosima, *Prêt-à-jeter* (The Light Bulb Conspiracy), prod. ARTE, France/Espagne, 2010, 75 min.

DION Cyril et LAURENT Mélanie, *Demain*, documentaire, distrib. Dulac Distribution, France, 2015.

ORLOWSKI Jeff, *The Social Dilemma*, États-Unis, Netflix, 2020, 94 min.

Conférences et podcasts:

ESCOBAR Arturo, *Designs for the Pluriverse,* conférence Atwood, Clark University, 2017.

ESCOBAR Arturo et CRASSET Magali, *«Vers un Design du plurivers »*, Créateurs Urgence Climat, saison 1, épisode 30, 19 septembre 2023, 1h21min.

FLORENT Fabrice*, «Qu'est-ce qui pourrait mettre fin au capitalisme? Avec Victor Court »*, CurieuxLive, Curieux!, 4 mai 2023, 25 min.

JAIN Anab, *«Why We Need to Imagine Different Futures »*, conférence TED, avril 2017. Disponible en ligne: https://www.ted.com/talks/anab_jain_why_we_need_to_imagine_different_futures [consulté le 10 avril 2025].

PÉPIN Charles, *«Timothée Parrique: comment, pour ne pas périr, ralentir? »*, Sous le soleil de Platon, 5 août 2025, 47 min.

SAQUÉ Salomé, *«Et si la fin du capitalisme avait déjà commencé? Avec Bernard Friot »,* Blast-L'économie, Blast info, France, 15 octobre 2024, 1h06min.

WIZINSKY Matthew, *«Le design après le capitalisme »*, conférence à l'Université de Cincinnati, États-Unis, 31 mars 2022.

Œuvres et projets:

BORDAGE Frédéric, *Low-tech Lab,* France, 2016. Disponible en ligne: https://lowtechlab.org [consulté le 10 avril 2025].

DUNNE & RABY, *United Micro Kingdoms*, projet de design spéculatif, Design Museum, Londres, 2013. Documentation disponible sur: http://www.dunneandraby.co.uk/content/projects/510/0 [consulté le 10 avril 2025].

GERBE Alix, *River Valley Radical Futures*, exposition collective, galerie Artspace, Greenfield, États-Unis, 20 juin - 11 juillet 2025.

GERSHENFELD Neil, *Fab Lab*, MIT Media Lab, États-Unis, 2001.

HAKKENS Dave, *Precious Plastic*, projet open source, Pays-Bas, 2013. Documentation disponible sur: https://www.preciousplastic.com [consulté le 10 avril 2025].

JAKUBOWSKI Marcin, *Open Source Ecology*, projet open source, États-Unis, 2003. Documentation disponible sur: https://www.opensourceecology.org [consulté le 10 avril 2025].

NEAR FUTURE LABORATORY, *TBD Catalog*, projet de design fiction, 2014. Documentation disponible sur: https://nearfuturelaboratory.com [consulté le 10 avril 2025].

OWEN Ivan et SCHULL Jon, *E-Nable*, projet communautaire et open source, États-Unis, 2013. Documentation disponible sur: https://enablingthefuture.org [consulté le 10 avril 2025].

SOLERI Paolo, *Arcosanti*, projet architectural, ville expérimentale, États-Unis, début 1970.

SUPERFLUX, *Mitigation of Shock*, installation immersive, Londres, 2017-2019. Documentation disponible sur: https://superflux.in/index.php/work/mitigation-of-shock [consulté le 10 avril 2025].

Collectifs et institutions:

BELLASTOCK, agence française d'architecture et d'urbanisme fondée en 2006. Documentation disponible sur: https://www.bellastock.com [consulté le 10 avril 2025].

CENTER FOR HUMANE TECHNOLOGY, organisation fondée en 2018 par Tristan Harris et Aza Raskin. Documentation disponible sur: https://www.humanetech.com [consulté le 10 avril 2025].

COLLECTIF ETC, collectif français d'architecture expérimentale et participative fondé en 2009. Documentation disponible sur: https://collectifetc.com [consulté le 10 avril 2025].

DOUGHNUT ECONOMICS ACTION LAB, Amsterdam City Doughnut: A Tool for Transformative Action, Amsterdam, 2020. Disponible en ligne: https://www.kateraworth.com/doughnut/ [consulté le 10 avril 2025].

Liste des figures

Fig. [1] —

Vue de l'intérieur du *Crystal Palace*. Design d'Hector Horeau pour la grande exposition universelle de1851.
Source: https://archive.org/details/crystalpalaceits00berl

Fig. [2] —

Publicité de la marque Frigidaire dans les années 1934.
Source: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Frigidaires.jpg

Fig. [3] et [4] —

Présentation de la nouvelle Locomotive par le designer Raymond Loewy en 1937, tiré de son livre *The Locomotive,* The studio, NewYork, 1937.
Source: https://montolieu.org/es/raymond-loewy-the-locomotive

Fig. [5] —

Représentation du cycle infini crée par le design persuasif à partir de la théorie du *Hook* par Nir Fyal.
Source: https://lebondigital.com/design-de-lattention-dark-patterns/

Fig. [6] —

Représentation d'infrastructures urbaines qui suient le principe du «lock-in» dans une banlieue aux Etats-Unis.
Tony Webster, *Suburban Cul-de-sac,* Atlanta, photographie, 2024.
Source: https://www.flickr.com/photos/diversey/53910491751/

Fig. [7] —

Modélisation 3D pour visualiser le pavillon mobilité *Alif* par l'agence Foster + Partners pour l'Exposition Universelle à Dubaï, 2020.
Source: https://www.expo2020dubai.com/fr/understanding-expo/participants/special-pavilions/mobility.html

Fig. [8] —

Documentation du projet *Mitigation of Shock* par le collectif Superflux, Londres, 2017.
Source: https://superflux.in/index.php/work/mitigation-of-shock/#

Fig. [9] —

Statistique de comparaison montrant la différence d'espérance de vie des appareils ménagers en 2011 et 2022 aux États-Unis par Statista à partir de l'enquête de *ApplianceMagazine*, 2022.
Source: https://www.statista.com/statistics/220020/average-life-expectancy-of-major-household-appliances/

Fig. [10] —

Stratégie de développement durable chez Primark nommé Primark Cares, définissant les engagements de la marque de fast fashion pour devenir une entreprise plus durable et circulaire depuis 2023. *Exemple de care washing.*
Source: https://corporate.primark.com/fr-fr/a/notre-approche/nos-engagements-primark-cares

Fig. [11] —

Exemple du projet *Hertzian Tales* par Anthony Dunne qui représente des objets du quotidien qui regroupent plusieurs essais et propositions de design visant à approfondir les possibilités esthétiques et critiques des produits électroniques, 2005.
Source: https://dunneandraby.co.uk/content/projects/67/0

Fig. [12] —

Documentation du projet *United Micro Kingdoms* par Dunne&Raby, 2013.
Photographies des moyens de locomotion correspondant à chaque micro royaumes.
Source: https://unitedmicrokingdoms.org/introduction/

Fig. [13] —

Documentation du projet *Mitigation of Shock* par le collectif Superflux, Londres, 2017.
Source: https://superflux.in/index.php/work/mitigation-of-shock/#

Fig. [14] et [15] —

Deux doubles pages du *Catalogue TBD, Qu'est-ce que l'avenir, quand l'avenir arrive comme un catalogue de courrier imprimé de la vision d'hier du futur?* par le laboratoire proche du futur, 2012.
Source: https://nearfuturelaboratory.com/projects/en/tbd-catalog/

Fig. [16] —

Phothographie de la fête du 15e anniversaire de Repair Café, à La Haie à la Maison de la Culture Amare, 2024.
Source: https://www.repaircafe.org/fr/15-ans-de-repair-cafe-celebre-par-une-fete-grandiose-a-la-haie/

Fig. [17] et [18] —

Projets collaboratifs menés par le collectif ETC.
Un terrain de sport dans le quartier de la Belle de Mai, *Le Rin-té,* Marseille, 2018.
Et un kiosque dans le Parc des Mélèzes, *Jobi Joba,* grand parc public à Job, 2021.
Source: https://www.collectifetc.com/realisation/

Fig. [19] —

Le *Pavillon Keller*, projet de restructuration d'un site existant dans le quartier de Beaugrenelle, dans le 15ème arrondissement de Paris mené notamment par Bellastock, 2023-2025.
Source: https://www.bellastock.com/projets/pavillon-keller/

Fig. [20] —

Illustration extraite de *«Anent», l'Amazonie animiste,* bande dessinée sur les traces de la culture jivaro, dans la forêt équatorienne par Alessandro Pignocchi.
Source: https://www.lemonde.fr/sciences/article/2016/02/15/bande-dessinee-anent-les-chants-du-crepuscule_4865765_1650684.html

Fig. [21] —

Photographie d'une ecole primaire rebelles autonomes zapatistes des collines du Chiapas nommé Epraz.
Source: https://serazln-altos.org/epraz_fr.html

Fig. [22] —

Photographie de l'initiative *Michigan Urban Farming*, jardin partagé officiellement désignée à Detroit, par Michelle Gerard, 2019.
Source: https://www.yesmagazine.org/social-justice/2019/11/05/food-community-detroit-garden-agriculture

Fig. [23] —

L'ingénieur Corentin de Chatelperron et l'éco-designeuse Caroline Pultz, dans la biosphère urbaine à Boulogne-Billancourt installé en 2024.
Source: https://www.linfodurable.fr/solutions/douche-champignonniere-toilettes-vivanteson-visite-lappartement-de-2040-47707

Fig. [24] et [25] —

Photographies communiquées sur le site du projet *E-Nable* par E-Nable France, 2020.
Source: https://www.harmonie-sante.fr/societe/vivre-ensemble/e-nable-benevoles-impriment-aides-techniques-enfants-nes-main

Fig. [26] —

Le déchiqueteur proposé par le projet *Precious plastic,* coupe les articles en plastique en petits flocons prêts à être transformés en nouvelles choses par les autres machines documentées sur le site.
Source: https://www.preciousplastic.com/solutions/machines/overview

Fig. [27],[28] et [29] —

Exemples d'objets finis qu'il est possible de réaliser avec le plastique recyclé par *Precious plastic.*
Source: https://www.preciousplastic.com/solutions/prods

Fig. [30] —

Exemples d'objets finis qu'il est possible de réaliser par le prisme de l'inundisme. C'est un dispositif qui favorise la mise en commun et le troc.
Réalisation personnelle

Fig. [31] —

Exemple de document de la société qui suit le modèle de l'inundisme. Il s'agit ici de la charte des communs et de la régénération collective.
Réalisation personelle générée avec l'IA.

Fig. [32] —

Cartographie des communs de la société qui suit le modèle inundiste mettant en lumière les interconnexions et les ressources partagées.
Réalisation personelle.

Fig. [33],[34] et [35] —

Photographies du projet *Arcosanti,* une ville utopiste dans l'Arizona qui se base sur l'architecture et l'écologie par Paolo Soleri, 1970 à aujourd'hui.
Source: https://www.arcosanti.org/architecture/

Index

AKRICH Madeleine, p. 21

BARTHES Roland, p. 25

BORDAGE Frédéric, p. 104

BOURDIEU Pierre, p. 9, 10, 26

BRAUDEL Fernand, p. 16

CASTRO Eduardo Viveiros de, p. 39

CERTEAU Michel de, p. 22

DALSGAARD Andreas, p. 37

DEBORD Guy, p. 8, 26, 27

DESCOLA Philippe, p. 10, 40, 45, 93, 94

DUNNE Anthony, p. 11, 13, 65, 66, 68, 69, 70, 85

DUPUY Jean-Pierre, p. 9

EAGLETON Terry, p. 25

ESCOBAR Arturo, p. 13, 37, 39, 40, 52, 82, 107, 127, 152, 153

FENOGLIO Antoine, p. 56, 142

FINDELI Alain, p. 11

FISHER Mark, p. 9, 42

FLEURY Cynthia, p. 56, 142

FORD Henry, p. 17

FORTY Adrian, p. 18

FRANK Thomas, p. 27

FRY Tony, p. 11, 13, 34, 37, 51, 152, 153

GEHL Jan, p. 37

GROPIUS Walter, p. 17

HARRIS Tristan, p. 33, 34

HEBDIGE Dick, p. 27

JAIN Anab, p. 45, 46, 71

LERUSTE Bruno, p. 3, 20, 53, 59, 67, 145, 161

LOEWY Raymond, p. 20, 28

MANZINI Ezio, p. 80, 81, 122

MARX Karl, p. 8, 24, 60

MONTEIRO Mike, p. 34

MOSES Robert, p. 36

ORLOWSKI Jeff, p. 33

OSTROM Elinor, p. 88, 100

PAPANEK Victor, p. 11, 13, 21, 45, 152, 153

PATER Ruben, p. 60, 129

RABY Fiona, p. 11, 13, 65, 66, 69, 70, 72

RASKIN Aza, p. 33

SERVIGNE Pablo, p. 9

STEVENS Raphaël, p. 9

TEAGUE Walter Dorwin, p. 19

TSING Anna, p. 56, 70, 81, 106, 132

VALOT Antoine, p. 3, 40, 81, 85, 128, 143, 171

VINCI Léonard de, p. 16

WEBER Max, p. 8

WINNER Langdon, p. 31, 36

ZUBOFF Shoshana, p. 32

Le capitalisme n'a pas seulement produit des objets, il a produit un monde. Et le design en a été l'un des architectes les plus discrets et les plus efficaces structurant les usages, orientant les désirs, naturalisant des logiques d'exploitation jusqu'à les rendre indiscutables. Face à l'impuissance croissante à imaginer une alternative, ce mémoire pose une question: le design peut-il contribuer à penser un monde post-capitaliste, au-delà des théories de l'effondrement ?

En s'appuyant sur un corpus ancré dans la théorie critique du design et l'anthropologie composé de Tony Fry, Arturo Escobar, Philippe Descola, Victor Papanek, Camille Bosqué et en dialogue avec des penseurs divers tel que Guy Debord, Anna Tsing, ce mémoire suit une trajectoire en trois temps. Il établit d'abord le diagnostic d'un design historiquement complice du capitalisme, capable de récupérer jusqu'à ses propres critiques, du design écologique au design du care, la réforme interne ne transforme pas, elle stabilise. Il explore ensuite les espaces dans lesquels le design cherche à se dégager de cette complicité par la spéculation critique, l'expérimentation sociale, le décentrement anthropologique et théorise une posture de régression volontaire et créatrice qui s'appuie sur des formes de vie antérieures ou extérieures au capitalisme pour en expérimenter le dépassement dans le présent. Il propose enfin une réponse sous la forme d'une nouvelle discipline: l'inundisme, du latin inundare, déborder, une pratique du design antidogmatique et radicalement plurielle, qui accompagne l'émergence de formes de vie situées et évolutives sans attendre l'effondrement du système pour commencer à construire autre chose.

Ni utopie abstraite ni catastrophisme résigné, ni réforme prudente ni rupture spectaculaire, ce mémoire cherche à ouvrir un troisième espace, celui d'un design qui déborde ses propres frontières, qui fertilise ce qu'il recouvre, et qui fait du présent le terrain d'une transformation déjà en cours.

Capitalism has not merely produced objects, it has produced a world. And design has been one of its most discreet and efficient architects structuring uses, orienting desires, naturalising logics of exploitation until they become unquestionable. Faced with the growing inability to imagine any alternative, this thesis asks a question: can design contribute to imagining a post-capitalist world, beyond the theories of collapse?

Drawing on a corpus rooted in critical design theory and anthropology composed of Tony Fry, Arturo Escobar, Philippe Descola, Victor Papanek, Camille Bosqué and in dialogue with diverse thinkers such as Guy Debord, Anna Tsing, this thesis unfolds in three movements. It first establishes the diagnosis of a design historically complicit with capitalism, one capable of absorbing even its own critiques, from ecological design to care design, stabilising the system rather than transforming it. It then explores the spaces in which design seeks to disengage from this complicity through critical speculation, social experimentation, and anthropological decentring and theorises a posture of voluntary and creative regression, drawing on forms of life anterior or exterior to capitalism in order to experiment with its overcoming in the present. Finally, it proposes a response in the form of a new discipline: inundism, from the Latin inundare, to overflow, an antidogmatic design and radically plural practice that accompanies the emergence of situated, evolving forms of life, without waiting for the system to collapse before beginning to build something else.

Neither abstract utopia nor resigned catastrophism, neither cautious reform nor spectacular rupture, this thesis seeks to open a third space, one in which design overflows its own boundaries, fertilises what it covers, and treats the present as the terrain of a transformation already underway.

PANTHÉON SORBONNE
UNIVERSITÉ PARIS 1