Design
Arts
Médias

Désépingler l’histoire du design

Maxime Benvenuto

2026-06-15

Enseignant-chercheur aux Pays-Bas, et engagé dans un doctorat à Paris 1 Panthéon- Sorbonne, Maxime Benvenuto enseigne à la Design Academy d'Eindhoven où il est responsable du cours « Re-Thinking Design » en Bachelor, des cours d'écriture de Pré-Master, de ceux de recherche et des mémoires en master de Design Social et Critical Inquiry Lab. Il délivre aussi le cours de théorie à l'Académie Royale des Arts de La Haye en Master de Design Industriel et y est membre de la plateforme Théorie dédiée au développement de méthodes et formes de collaboration entre théorie et pratique.

Résumé
Cette contribution expose les considérations et les réflexions qui sont entrées en jeu dans la (re)formulation du Cours de Théorie pour le programme de Bachelor de la Design Academy Eindhoven. Elle commence par une brève mise en contexte afin de décrire certaines des spécificités liées à l'enseignement du design aux Pays-Bas. Puis elle aborde en détail la réflexion critique et les arguments qui ont conduit à l'élaboration du programme que les étudiants suivent actuellement. Enfin, elle présente la mise en pratique que les étudiants doivent finalement effectuer et le rôle que joue cette traduction sensible de la théorie vers la pratique.

Abstract

This contribution unpacks the considerations and the reflections that came into play in the (re-)formulation of the Theory Class for the Bachelor program of Design Academy Eindhoven. It first dives into a brief contextualization so as to portray some of the specificities tied to design education in the Netherlands. It then discusses in details the critical reflection and arguments that led to the shaping of the program that students currently follow. Finally, it unfolds the mise-en-pratique that students eventually have to perform and the role that this sensible translation of theory into practice plays.

1. « Re-thinking Design »

Là où il y a eu dans beaucoup de pays, après la seconde guerre mondiale, une unification des systèmes éducatifs, amenant les éducations universitaires (plus intellectuelles) et celles dites vocationnelles (plus pratiques) sous l'égide d'une seule entité administrative, ce n'est pas quelque chose qui s'est produit aux Pays-Bas, où les deux types de formation sont longtemps resté très séparés. Ainsi, le design, qui est catégorisé dans les études dites « vocationnelles », n'a rencontré que très récemment le milieu universitaire Néerlandais. En résulte un champ de l'histoire et de la théorie qui est assez peu développé et actif, surtout en comparaison des traditions qui se sont établies dans les champs anglophones et francophones. Ceci fait que l'éducation au design aux Pays-Bas est parfois encore extrêmement focalisée sur des éléments liés à la pratique.

L'une des manifestations de cette séparation se retrouve dans la présence très ténue et rapide des cours théoriques pour les étudiants en Bachelor. À Eindhoven, les étudiants n'ont qu'un an de cours sur l'histoire et la théorie du design pendant la première année du programme. Ceci en fait un cours compliqué de par la quantité de choses qu'il faut aborder et le peu de temps dont nous disposons, mais qui, par conséquent, pose aussi la question de ce qui fait sens à traiter durant ce court laps de temps.

En 2022, après avoir postulé pour enseigner ce cours, on m'a demandé de proposer un nouveau programme en remplacement du programme traditionnel d'histoire du design qui avait été en place pendant plus de 25 ans. Le nom (imposé) de ce programme, « Re-thinking Design » (Repenser le Design), m'a paru dès le début ambitieux pour deux raisons. D'une part, il s'agit d'un cours qui est adressé aux étudiant de première année de Bachelor, certains sortant tout juste d'études générales en lycée, et n'ayant pas vraiment une idée claire de ce qu'est le design. Or, dès le début, s'atteler à repenser quelque chose qui n'est pas encore clairement pensé dans la tête des étudiants représente une épreuve. D'autre part, les mots de Stéphane Vial ont assez vite résonné

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-02 22:22:02, depuis le 216.73.217.73

dans ma tête : « Le design est une activité qui pense mais qui ne se pense pas[1]. » menant donc à une seconde hésitation : comment s'attaquer à repenser quelque chose qui n'est pas pensé et ne se pense pas elle-même ? Depuis que Vial a écrit ces mots, du temps s'est écoulé, et le design se pense aujourd'hui. Mais il n'en reste pas moins que, pour un programme de première année, cela présente encore aujourd'hui ses défis.

Outre le nom imposé du cours, je me suis vite rendu compte que répliquer les discours traditionnels d'historiennes ou historiens tels que Penny Sparke, Alexandra Midal, ou John Heskett, bien que clairs et didactiques, me rendraient vite redondant en tant qu'enseignant. De plus, de par la quantité d'information auxquelles les étudiants ont accès, faire un cours qui consisterait à répéter cette histoire (une fois encore) m'a semblé obsolète. Aussi, j'ai travaillé à un programme critique qui permette à la fois d'introduire les étudiants à l'histoire et à la culture traditionnelles du champ, tout en favorisant leur complexification. En tant que praticien, j'ai vécu plusieurs désillusions vis-à-vis du design en raison des mythes qui ont été mis en place par les discours du design. Aussi, j'ai cherché à penser ce programme par les limites de ses traditions discursives, ce qui a permis, entre autres, de laisser se manifester certains des artifices dans la façon dont leurs démarcations ont été définies (l'arbitraire des historiens du design, entre autres), mais aussi d'entrevoir ce qui au-delà de ces limites existe et résiste dans les marges du champ du design.

2. « Épingler » le Discours

2.1 Mort du Design

Aux alentours des années 90, plusieurs voix ont annoncé une sorte de triple mort du design : la mort de sa pratique, de son histoire, et de sa théorie. D'une part, on trouve la déclaration de « la mort du designer » par Adam Richardson, qui insiste sur le dévoiement éthique de la pratique des designers industriels. Il met en lumière une crise de l'identité, du but, et des responsabilités de ces designers qui ne semblent néanmoins pas concernés par, ou même inconscients de ces problèmes. Richardson met, ce qu'il considère comme une parodie spectrale du design, face à deux morts inévitables : l'une amenant à une damnation éternelle dans son cynisme, l'autre à une possible rédemption mais nécessitant un réexamen profond des rôles de la forme et de la fonction, ainsi qu'une ré-équation de la formule « form follows function ». Selon lui, cette maxime est devenue un mythe qui a remplacé la réalité de la pratique dans laquelle la forme a supplanté la fonction[2]. Avec une approche différente, on trouve aussi le groupe des « Mexico Papers » (dont ont fait partie des figures telles que Ezio Manzini ou Dieter Rahms) qui, lui, constate le déclin éthique du design, ainsi qu'une certaine décadence théorique, et propose en retour des pistes de possibles pour éviter l'éventuelle damnation entrevue par Richardson[3]. Enfin, des textes tels que celui de Clive Dilnot[4] ou bien de Cherryl Buckley[5] mettent en avant une décadence du discours dans le champ, avec un accent sur les aspects historiographiques. C'est donc le champ du design dans sa quasi-totalité (pratique, théorie, histoire) qui est en déclin, qui (se) meurt. Cette triple mort, bien que métaphorique, avait pour but de signifier l'impasse de l'obsolescence dans laquelle s'est retrouvé engagé le champ du design[6].

2.2 Mort-Vivance du Design

Cependant, si le design est bel et bien mort à la fin du XX^{e} siècle, comment se fait-il qu'il soit encore en vie ? Autrement dit, comment se fait-il que ses pratiques et ses « narratives » perdurent malgré les manières qui ont été décrites et décriées dans les documents précédemment évoqués. Une première hypothèse est que cette mort, bien qu'annoncée, n'ait pas été prise en compte, et qu'elle soit tombée (elle aussi) dans l'oubli. Soutenant cette idée, on trouve peu de références faites à ces textes : pour le texte de Adam Richardson, cité 58 fois ; pour Clive Dilnot, cité 242 fois pour la partie 1, 128 fois pour la partie 2 ; pour Cherryl Buckley, citée 378 fois ; pour les Mexico Papers, on ne trouve pas d'informations, ni de traces de l'existence du texte en ligne[7]. La seconde hypothèse est basée sur la résilience du design au niveau institutionnel aux changements. Bien que certains travaillent depuis ces années à faire émerger des alternatives tant dans la pratique

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-02 22:22:02, depuis le 216.73.217.73

que dans la théorie[8], il y a, dans la façon dont le design est financé, enseigné, ou encore narré, une solidité des traditions de savoirs en place qui pourraient expliquer pourquoi cette mort a été ignorée, si ce n'est niée. Ainsi, si l'on décide de prendre ces mises en garde au sérieux, on s'aperçoit alors que le maintien de la narration du champ du design – son histoire – telle qu'elle est a contribué à maintenir en vie une vision du design qui est morte (ou promise à la mort), et ce malgré des développements incessants dans le champ, du moins en apparence[9]. Ces deux hypothèses mènent au même dénouement qui est la maintenance du design dans une sorte d'état de « mort-vivance ». Bien que mort, il perdure et continue à se mouvoir selon ses habitudes, malgré l'annonce de sa mort, il y a maintenant plus de trente ans[10].

Néanmoins, ce maintien n'a pas seulement généré qu'un champ « zombifié[11] », mais il a aussi amené ce champ à être peuplé de fantômes. On y trouve des formes de designs qui ont été ignorées, mises sous silence, ou bien même oubliées. Un champ du design peuplé de spectres, et donc qui est habité par « des mémoires qui n'ont jamais été vécues au présent, des mémoires de ce qui au fond n'a [encore] jamais eu la forme de la présence[12] », et ceci au bénéfice d'autres mémoires. De par les « omissions » des historiens, ces histoires négligées se retrouvent à hanter le champ, en attente d'une prise de présence[13].

2.3 Double-Oubli du discours

Ceci m'amène donc à soutenir l'hypothèse selon laquelle l'histoire du design est caractérisée par une cécité et une amnésie[14]. Cette cécité et cette amnésie forment ensemble une forme de « double-oubli » qui est caractéristique de nombreuses histoires modernes[15]. En effet, derrière ce double-oubli, on trouve la logique de double-déni de la modernité qui commence par nier la pertinence et la crédibilité de certaines voix, pour ensuite nier qu'elles sont niées sous couvert d'un discours universalisant et totalisant[16]. D'une part, on trouve une forme de cécité de par les paramètres qui régissent l'observation et l'identification de ce que le design peut-être. Ces paramètres sont caractérisés par une étroitesse d'imaginaire qui a été à plusieurs reprise critiquée : une centralité de figures occidentales blanches, un hétéro-patriarcat omniprésent, des narratives positives au service d'un lexique de l'innovation et du progrès, une dépolitisation du champ par la négligence des tenants et aboutissants politiques, économiques, environnementaux, et sociaux des activités de design, ou encore un silence absolu quant à ses praticiens les plus questionnables que les hagiographies de l'histoire contribuent à maintenir en place de façon incontestée[17]. Des paramètres qui, en n'adressant qu'une version parcellée et partielle du design, ont donc généré des zones d'ombres et des angles morts : une forme d'aveuglement[18]. D'autre part, on trouve une amnésie qui, elle, est directement attenante à la cécité qui vient d'être décrite. Tenant compte de cette dernière en y ajoutant des mécanismes narratifs qui mobilisent les esthétiques du récit factuel (comme le font certaines écritures de l'histoire ou de la théorie du design[19]), l'aveuglement se trouve hissé pour vérité totalisante et universalisante, créant ainsi une difficulté – si ce n'est une impossibilité – à recouvrir ce qui, doucement dans les zones d'ombres et les angles morts du discours, se languit, se perd, et s'éteint. On a donc une forme d'amnésie ontologique qui est en place. Ensemble, ce double-oubli forme une construction onto-épistémique (un double-oubli qui impacte l'être, le faire et la pensée/le penser du design) qui a été sous-explorée dans le contexte du champ du design, mais qui conditionne néanmoins de façon restreinte et conservative les narratives que l'on y trouve, et qui maintient par conséquent un silence sur d'autres façons de faire, de penser, de sentir, de percevoir, et de pratiquer le design[20]. Finalement, une forme de double-oubli qui génère à la fois des impensés et de l'impensable.

2.4 Fantômachies dans le champ

Il y a donc dans ce champ une autre fantômachie qui se joue : les praticiens externes à ces narratives en premier lieu, ceux issus des milieux fantômes, donc les praticiens-fantômes, se retrouvent éventuellement eux-mêmes possédés par l'oubli narratif du champ de par la position hégémonique qu'il prête à ces narratives. Ainsi, les fantômes deviennent des fantômes de fantômes[21].

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-02 22:22:02, depuis le 216.73.217.73

Par conséquent, il y a selon moi un besoin de mettre à l'épreuve cette narrative monolithique du design, afin qu'elle puisse accueillir et faire place à des mondes multiples de pensées et de pratiques des designs qui restent confinés aux marges du champ. Il me semble nécessaire de comprendre cette idée de mort-vivance comme quelque chose qui amène à penser la non-vivance du champ. Il y a bien d'un côté l'idée de fantômes qui par le passé ont été négligés et ignorés mais dont les présences sont « enceinte[s] de possibilités non-réalisées, avec le quelque chose à accomplir dont le présent vacillant est en demande[22] »; et de l'autre l'idée du non-vivant comme vivant qui est à advenir car il n'a pas encore été en vie (la non-vivance des générations futures qui doivent encore naître[23]). Cela signifie d'une part de développer une attitude et une aptitude d'écoute des mondes qui nous entourent,[24] d'ouvrir le champ aux voies qui peuplent les marges et friches de son discours,[25] mais aussi d'engager l'histoire du design de façon active et critique dans l'enseignement de la pratique.

2.5 Introduire l'oubli et les oublis

Pour en revenir, au façonnement du programme d'histoire du design à Eindhoven, je me suis interrogé sur le comment donner place, présence, visibilité et voix à ces fantômes, à ces présences que les historiennes et historiens du design ont eu tendance à négliger, et donc à mettre à l'épreuve le discours traditionnel dont la plupart d'entre nous ont l'habitude. Pour se faire, les cours magistraux commencent par trois semaines d'introduction plus ou moins classiques à ces narratives, ce que j'appelle le « Design History Express ». Par la suite, le reste du programme est consacré à développer une compréhension critique de ce discours par la complexification de son récit mais, aussi, par la compréhension de la pauvreté qui l'habite de par les limites qui le caractérisent ; le challenge étant d'essayer de donner à apprendre tout en désapprenant cette histoire, en y multipliant les points d'entrée possibles. Ainsi, à titre d'exemple, on revient sur le Bauhaus et sa vision moderne tout en se demandant comment ses typographies si visionnaires se retrouvent sur les grilles des camps de concentrations de Buchenwald et Dachau[26]; comment Henry Ford et sa ligne d'assemblage, loué comme précurseur d'un design de l'industrie, a aussi capitalisé sur des quantités inimaginables de ressources naturelles et a introduit, entre autres, la technique de déforestation par incendies dans la forêt Amazonienne au Brésil pour y favoriser les monocultures industrielles avec son aventure de Fordlandia[27] ; en quoi la culture du design et sa pratique sont influencés par la façon dont l'histoire du design et celle de l'entreprenariat capitaliste et néolibéral se sont développées en parallèle et dont elles se sont mêlées (voire même emmêlées) en de nombreuses occasions. Mais on interroge aussi les différentes façon d'être en relation au temps – autres que la frise chronologique monodirectionnelle –, et l'on explore d'autres formes historiographiques telles que les approches amérindiennes ; on questionne également ce que signifie parler d'histoire du design de point de vues non-occidentaux, comme les perspectives d'Asie de l'Est ou d'Amérique du Sud, trop souvent réduites à des narrations superficielles et esthétiques ; on remet en cause l'absence encore flagrante aujourd'hui des designers afro-américains dans la plupart des publications ou celle de l'absence patente des femmes et personnes queers. Et on fait cela en lisant et en écoutant ces voix qui nous manquent si cruellement.

3. « Désépingler » l'histoire du design

3.1 L'Histoire comme Fictions incarnées

Tout cela m'amène enfin vers le sujet de la traduction sensible d'une autre histoire du design – ou plutôt d'histoires multiples du design. La Design Academy de Eindhoven est une école plutôt focalisée sur la pratique. Ce qui signifie que la totalité des cours ne se fait pas qu'en auditorium, mais aussi par le projet. Ainsi, une partie des étudiants de première année doivent aussi travailler sur les notions de discours abordées dans les cours magistraux par le projet. Cela signifie que, par le projet, il y a la possibilité d'aborder ces narratives en les utilisant comme des matériaux à part entière qui peuvent prendre vie dans la pratique.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-02 22:22:02, depuis le 216.73.217.73



Figure 1: Portrait de groupe de plusieurs des marionnettes produites par les étudiants de Bachelor de la Design Academy Eindhoven au premier semestre 2023-2024.

Cette idée de ne pas considérer l'histoire et la théorie seulement comme du discours ou des mots imprimés dans des livres, c'est quelque chose que je propose aux étudiants, dès le premier cours, au travers d'une citation de James Baldwin, afin de mettre à l'épreuve dès le départ ce que l'on considère être l'histoire :

> *« L'Histoire, comme peu de gens le savent, n'est pas une simple chose à lire. Et elle ne se réfère pas simplement, ou même principalement, au passé. Au contraire, la grande force de l'Histoire provient du fait que nous la portons en nous, que nous sommes inconsciemment contrôlés par elle, et ce, de mille manières. L'Histoire est littéralement présente dans tout ce que nous faisons[28]. »*

L'histoire n'est donc pas simplement un ensemble de textes dans des livres qui capturent des faits et événements passés, mais un ensemble narratif qui est tressé dans les fibres de nos muscles, dans les chairs de nos corps, et qui conditionne nos gestes, observations, idées, ressentis, et actes. C'est donc un ensemble narratif intimement et profondément ancré dans nos corps et nos présences.[29] Il finit ce passage en disant que :

> *« […] ceux qui imaginent que l'Histoire les flattent (ce que, en effet, elle fait puisqu'ils l'ont eux-mêmes écrite) sont empalés sur leur Histoire comme un papillon sur une épingle et deviennent incapables de voir ou de se changer eux-mêmes, ou bien le monde[30]. »*

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-02 22:22:02, depuis le 216.73.217.73

D'où cette idée qu'il y a une histoire du design à « *désépingler* ».

3.2 Théâtre de Marionnettes

Si on en revient à cette idée de l'histoire comme incarnation, comme vivant dans le corps, cela implique que là où le contexte de l'auditorium contraint l'histoire à ne pas être dans le corps et dans les gestes de par la limitation que ce dispositif spatial impose aux étudiants (et à moi-même, coincé derrière le pupitre et le micro), le projet est un moment de libération des corps qui nous permet un engagement physique et actif avec ces discours. Or, j'ai décidé de proposer de faire cet engagement par le théâtre de marionnettes, en écho à la description de l'histoire faite par Milan Kundera :

> *« Le temps court. Grâce à lui, nous sommes d'abord vivants, ce qui veut dire : accusés et jugés. Puis, nous mourons, et nous restons encore quelques années avec ceux qui nous ont connus, mais très tôt un autre changement se produit : les morts deviennent des vieux morts, personne ne se souvient d'eux et ils disparaissent dans le néant ; seuls quelques-uns, très très rares, laissent leurs noms dans les mémoires mais, privés de tout témoin authentique, de tout souvenir réel, ils se transforment en marionnettes*[31]*… »*

Je soutiens une idée de l'histoire donc selon laquelle, l'histoire serait une forme de fiction[32], au sein de laquelle l'historien insuffle vie, paroles, et actes en un décor donné, à des cadavres dont les noms et quelques faits nous sont restés. Ainsi, chaque étudiant a pour tâche de définir un sujet de recherche sur la base des cours vus en auditorium, d'approfondir leur savoir sur le sujet choisi, et d'en définir un personnage pour une marionnette (celui-ci pouvant être au choix un personnage historique, fictif, ou encore un concept issu de l'approfondissement). Pendant cet approfondissement, les étudiants doivent tenir un journal de recherche qui doit faire état des différentes étapes qu'ils franchissent et des choix de traduction qu'ils font. Ils forment ensuite des groupes de travail au sein desquels les marionnettes se rencontrent et, ensemble, ils doivent alors écrire les scènes qui caractérisent ces rencontres, les échanges, les débats, et les conflits que leurs personnages peuvent vivre, ainsi que les décors dans lesquels ces rencontres prennent place.

La formation de groupes est faite de façon aléatoire. Ainsi, au premier semestre 2023, une pièce a mis en dialogue le personnage de William Morris avec celui du pop-design, du Roi du Confort, et de Henry Ford, tandis qu'une autre a vu « le design Frankensteinien » débattre avec « le dictionnaire vide du design » au sein d'un rendez-vous de crise au QG du design. Au travers des semaines, pendant que les étudiants écrivent leurs pièces, ils matérialisent aussi leurs marionnettes et les décors, et le dernier cours se conclut avec l'enregistrement et la performance de chacune de leurs scènes.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-02 22:22:02, depuis le 216.73.217.73



Figure 2. Capture d'écran de l'acte 1 : « Beginning and Evolution of Design »



Figure 3. Capture d'écran de l'acte 2 : « The Golden Days »

Au travers de ce cursus, l'idée est donc de confronter les étudiants aux mécanismes narratifs qui prennent place dans la fabrication de l'histoire, à la fois par les positions critiques que je leur propose, mais aussi par l'endossement du rôle de marionnettiste, et les responsabilités qui vont avec. Cela les invite donc, non pas à restituer le contenu de leurs recherches via les mécanismes

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-02 22:22:02, depuis le 216.73.217.73

narratifs traditionnels de l'écriture d'un article, d'une dissertation, ou d'un essai, mais à les traduire, les vocaliser avec leurs propres voix, et les animer, insufflant ainsi à la voix et aux gestes une inscription dans la narration du design et de son histoire.

4. Conclusion

S'il y a bien une mort certaine du design, elle n'est néanmoins pas synonyme de fin. Grâce aux discours critiques tels que les discours décoloniaux, il est clair que quantités de discours négligés sont dans la possibilité de faire revivre ou ré-exister le champ, mais selon des termes différents. Néanmoins, cela présuppose de ne pas réduire le travail de pensée critique à un travail qui questionne seulement les discours du design sur la forme et les sujets, mais aussi et surtout les termes qui régissent ces discours (une approche onto-épistémique donc), sans quoi les racines des problèmes rencontrés resteraient inchangées[33]. En cela, les pensées critiques – et notamment décoloniales – peuvent permettre de mettre en lumières des mécanismes dont le champ a hérité et qui sont présents plus par habitudes ou accidents que par desseins, mais qui continuent cependant souvent à former nos institutions[34]. D'un autre côté, comme j'ai essayé de le démontrer avec le travail que nous faisons avec nos étudiants, cette mort, sa reconnaissance, et peut-être même le deuil qu'elle demande, peuvent aussi être une manière d'être, non pas dans la destruction de l'héritage de ceux qui nous ont précédés, mais d'aller vers une libération des affects et des attachements sentimentaux qui peuplent nos institutions avec les générations qui nous suivent, et ce au sein de leurs années de formation. Cela nécessite néanmoins de se positionner dans une dynamique de dialogue d'idées avec le corps étudiant, là où les cours traditionnels de discours sont plutôt monodirectionnels, mais aussi d'un dialogue entre la pratique et la théorie, entre les idées et les matériaux, qui trop souvent restent cantonnées à des espaces distincts. Pour paraphraser le Professeur Jean Casimir, cela invite en fin de compte à travailler vers la création de coalitions entre théorie (critique) et pratique, afin d'aller au-delà des divisions arbitraires au sein desquelles nos institutions se sont solidifiées.

Bibliographie

ANZALDUA Gloria, « 3. Border Arte: Nepantla, el lugar de la frontera » in *Light in the Dark/Luz en lo Oscuro*, Ana Louise Keating (éd.), s.l., Duke University Press, 2020, p. 47-64.

span class="smallcaps">BALDWIN James, « The White Man's Guilt » in *Dark days*, London, Penguin Books, « Penguin modern », 2018.

BUCKLEY Cheryl, « Made in Patriarchy: Towards a Feminist Analysis of Women and Design » in *Design Discourse: History, Theory, Criticism*, Victor Margolin (éd.),Chicago, University of Chicago Press, 1989, p. 251-262.

CHAKRABARTY Dipesh, *The climate of history in a planetary age*, Chicago-London, The University of Chicago Press, 2021, 284 p.

DILNOT Clive, « The State of Design History, Part I: Mapping the Field » in *Design discourse: history, theory, criticism*, Victor Margolin (éd.), Chicago, University of Chicago Press, 1989, p. 213-232.
—, « The State of Design History, Part II: Problems and Possibilities » in *Design discourse: history, theory, criticism*, Victor Margolin (éd.), Chicago, University of Chicago Press, 1989, p. 233-250.

FRAYLING Christopher, *Research in art and design*, London, Royal College of Art, 1993.

GORDON Avery F., *Ghostly Matters: Haunting and the sociological imagination*, New University of Minnesota Press edition., Minneapolis London, University of Minnesota Press, 2008, 252 p.

GORDON Lewis R., « Disciplinary Decadence and the Decolonisation of Knowledge », in *Africa Development*, n^o^ 1, vol. 39, 2014.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-02 22:22:02, depuis le 216.73.217.73

GRANDIN Greg, *Fordlandia: the rise and fall of Henry Ford's forgotten jungle city*, 1. Picador ed., New York, Picador [u.a.], 2009, 416 p.

JAQUET Chantal, *Les transclasses, ou, La non-reproduction*, 1ère édition., Paris, Presses Universitaires de France, 2014, 237 p.

KUNDERA Milan, *La fête de l'insignifiance*, Paris, Gallimard, « Folio », 2015.

MANU Alexander (éd.), « The Mexico Papers: The Future of Design - A global view of its implications, Opportunities and Challenges », in Alexander Manu (éd.), vol. 5, janvier 1994, « Design Recherche », p. 3-8.

MIDAL Alexandra, *Design Introduction À L'histoire D'une Discipline*, Paris, Pocket, 2009.

MIGNOLO Walter D., *The darker side of Western modernity: global futures, decolonial options*, Durham, Duke University Press, « Latin america otherwise:languages, empires, nations », 2011, 408 p.

MIGNOLO Walter D. et WALSH Catherine E., *On decoloniality: concepts, analytics, and praxis*, Durham London, Duke University Press, 2018, 291 p.

PARKER Ingrid M., « Remembering our Amnesia, Seeing our Blindness » in *Arts of living on a damaged planet: ghosts of the anthropocene*, Anna Tsing, Heather

SWANSON Elaine Gan and BUBANDT Nils (éd.), Minneapolis, University of Minnesota press, 2017, p. M155-M167.

RICHARDSON Adam, « The Death of the Designer », in *Design Issues*, n° 2, vol. 9, 1993, p. 34.

SPARKE Penny, *An introduction to design and culture: 1900 to the present*, 2nd ed., London ; New York, Routledge, 2004, 280 p.

TIMOFEEVA Oxana, « Zombie » in *Posthuman glossary*, Rosi BRAIDOTTI et Maria HLAVAJOVA (éd.), London, Bloomsbury Academic, « Bloomsbury collections », 2018, p. 467-469.

TRAGBAR Klaus, « 10. From the Bauhaus to Buchenwald and to Berlin: Anti-fascism and Career in the Life of Franz Ehrlich » in *Anti-fascism in European History*, Jože Pirjevec, Egon Pelikan et Sabrina P. Ramet (éd.), s.l., Central European University Press, 2023, p. 169-184.

VÁZQUEZ Rolando, *Vistas of modernity: decolonial aesthesis and the end of the contemporary*, Amsterdam, Mondriaan Fonds, 2020.
—, « Towards a decolonial critique of modernity: Buen Vivir, relationality and the task of listening. », in *Capital, Poverty, Development, Denktraditionen im Dialog: Studien zur Befreiung und interkulturalität*, vol. 33, 2012, p. 241-252.

VIAL Stéphane, *Court traité du design*, Paris, PUF, 2014.

WHITE Hayden V., *Tropics of discourse: essays in cultural criticism*, 10. print., Baltimore, Johns Hopkins Univ. Pr, 2003, 287 p.

Filmographie

Ghost Dance, s.l., Channel Four Films, 1983.

Dawn of the Dead, s.l., United Film Distribution Company, Titanus, 1978.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-02 22:22:02, depuis le 216.73.217.73

Droits des images

Figure 1. © Maxime Benvenuto

Figure 2. © Maxime Benvenuto

Figure 3. © Maxime Benvenuto

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-02 22:22:02, depuis le 216.73.217.73

1. VIAL Stéphane, *Court traité du design*, Paris, PUF, 2014.
2. RICHARDSON Adam, « The Death of the Designer », in *Design Issues*, n^o^ 2, vol. 9, 1993, p. 34.
3. MANU Alexander (*et al.*), « The Mexico Papers: The Future of Design - A global view of its implications, Opportunities and Challenges », in Alexander Manu (éd.), , vol. 5, janvier 1994, « Design Recherche », p. 3-8.
4. DILNOT Clive, « The State of Design History, Part I: Mapping the Field » in *Design discourse: history, theory, criticism*, Victor MARGOLIN (éd.), Chicago, University of Chicago Press, 1989, p. 213-232. DILNOT Clive, « The State of Design History, Part II: Problems and Possibilities » in *Design discourse: history, theory, criticism*, Victor MARGOLIN (éd.), Chicago, University of Chicago Press, 1989, p. 233-250.
5. BUCKLEY Cheryl, « Made in Patriarchy: Towards a Feminist Analysis of Women and Design » in *Design Discourse: History, Theory, Criticism*, Victor MARGOLIN (éd.), Chicago, University of Chicago Press, 1989, p. 251-262.
6. Cette tension est quelque chose qui hantait déjà les designers et architectes critiques post-modernes, pour qui l'avènement du pop-design et du consumérisme qui les accompagna était à la fois un début et une fin du design. À la fois en résistance contre et dans l'impossibilité d'un rejet complet de cette (r)évolution, cette situation a poursuivi ces designers tout au long de leur travail (et, probablement, nous hante encore aujourd'hui). Voir : MIDAL Alexandra, *Design Introduction À L'histoire D'une Discipline*, Paris, Pocket, 2009 et SPARKE Penny, *An introduction to design and culture: 1900 to the present*, 2nd ed., London ; New York, Routledge, 2004, 280 p.
7. Informations issues du site jstor.com, visité le 10 septembre 2024, à 9h48. Voir : Pour Adam Richardson, https://www.jstor.org/stable/1511672 ; pour Clive Dilnot, https://www.jstor.org/stable/1511539 et https://www.jstor.org/stable/1511495 ; pour Cherryl Buckley, https://www.jstor.org/stable/1511480 Les trois sites ont été consultés le 18 janvier 2025.
8. Par exemple, l'un des cosignataires des Mexico Papers était Ezio Manzini, qui, depuis, a montré un travail actif tant par la théorie, que par son engagement avec des pratiques ou l'enseignement, visant à répondre à certains des problèmes soulevés par les Mexico Papers. Son approche peut être questionnée, mais il faut néanmoins noter que certaines figures travaillent de front à répondre à ces problèmes de diverses manières.
9. Le fait que ces développements se fassent selon des conditions d'une éducation à la théorie et l'histoire qui demeurent inchangées, c'est-à-dire obsolescentes et/ou décadentes, implique que ces transformations sont de facto dans une continuité onto-épistémique qui n'a de changé que son apparence. Voir : GORDON Lewis R., « Disciplinary Decadence and the Decolonisation of Knowledge », in *Africa Development*, n^o^ 1, vol. 39, 2014.
10. Dans le film *Dawn of the Dead* de la célèbre série de George A. Romero, les zombies se retrouvent mis en scène dans un centre commercial, et alors que les personnages les observent se demandant ce que les zombies font à pousser machinalement des chariots de supermarché, l'un d'entre eux commente : « [it is] some kind of instinct, of memory, of what they used to do… ». Traduction personnelle : « [c'est] une sorte d'instinct, de mémoire, de ce qu'ils avaient l'habitude de faire… » Voir : *Dawn of the Dead*, s.l., United Film Distribution Company, Titanus, 1978.
11. Le concept de zombie ici à la fois comme caractéristique d'un monde sur la frontière entre la vie et la mort et parlant de la capacité de se déplacer d'un côté à l'autre de cette frontière, mais aussi comme comportant en lui une certaine forme de colonialité indéniable. TIMOFEEVA Oxana, « Zombie » in *Posthuman glossary*, Rosi BRAIDOTTI et Maria HLAVAJOVA (éd.), London, Bloomsbury Academic, « Bloomsbury collections », 2018,

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-02 22:22:02, depuis le 216.73.217.73

p. 467-469.

12. Jacques Derrida dans : *Ghost Dance*, s.l., Channel Four Films, 1983.
13. Par présence, j'entends à la fois le fait d'être présent en un lieu et temps donné, mais aussi la relation au temps présent et son appréhension.
14. PARKER Ingrid M., « Remembering our Amnesia, Seeing our Blindness » in *Arts of living on a damaged planet: ghosts of the anthropocene*, Anna TSING, Heather SWANSON, Elaine GAN, *et al*. (éd.), Minneapolis, University of Minnesota press, 2017, p. M155-M167.
15. MIGNOLO Walter D., *The darker side of Western modernity: global futures, decolonial options*, Durham, Duke University Press, « Latin america otherwise: languages, empires, nations », 2011, 408 p.
16. VÁZQUEZ Rolando, « Towards a decolonial critique of modernity: Buen Vivir, relationality and the task of listening. », in *Capital, Poverty, Development, Denktraditionen im Dialog: Studien zur Befreiung und interkulturalität*, vol. 33, 2012, p. 241-252.
17. Par exemple, Clive Dilnot avait déjà pointé cette étroitesse de la pensée des historiens du design dans son texte de 1989. Voir : Clive DILNOT, « The State of Design History, Part I: Mapping the Field », art cit. C. Dilnot, « The State of Design History, Part II: Problems and Possibilities », art cit.
18. On peut penser, par exemple, au cas de Henry Ford, comme mentionné plus loin dans le texte, dont les récits du design se passent trop souvent de mentionner l'impact environnemental de sa chaîne d'assemblage avec l'introduction de techniques de déforestation par incendie et de monoculture dans la forêt amazonienne.
19. WHITE Hayden V., *Tropics of discourse: essays in cultural criticism*, 10. print., Baltimore, Johns Hopkins Univ. Pr, 2003, 287 p.
20. On peut, par exemple, penser au travail de Louise Brigham, très souvent réduite à une précurseure des « box furniture » annonçant le travail de Gerrit Rietvelt ou Enzo Mari, mais qui, derrière l'aspect formel, montre aussi une pratique engagée socialement et activiste du design d'ores et déjà dans les années 1910 ; une approche sociale et politique du design qui échappe donc aux modèles narratifs qui caractérisent cette ère.
21. Je fais ici référence, notamment, aux principes qui affectent les transclasses.
Voir : JAQUET Chantal, *Les transclasses, ou, La non-reproduction*, 1re édition., Paris, Presses universitaires de France, 2014, 237 p.
22. GORDON Avery F., *Ghostly Matters: Haunting and the sociological imagination*, New University of Minnesota Press edition., Minneapolis London, University of Minnesota Press, 2008, 252 p.
23. Dans son introduction, Dipesh Chakrabarty parle des « unlivings » comme de ceux qui sont morts et disparus, mais aussi de ceux qui ne sont pas encore nés.
Voir: CHAKRABARTY Dipesh, *The climate of history in a planetary age*, Chicago ; London, The University of Chicago Press, 2021, 284 p.
24. VÁZQUEZ Rolando, *Vistas of modernity: decolonial aesthesis and the end of the contemporary*, Amsterdam, Mondriaan Fonds, 2020.
25. ANZALDÚA Gloria, « 3. Border Arte: Nepantla, el lugar de la frontera » in *Light in the Dark/Luz en lo Oscuro*, Ana Louise Keating (éd.), s.l., Duke University Press, 2020, p. 47-64.
26. Dans le cas de Buchenwald, la présence de ces typographies est attribuée à Franz Ehrlich, ancien élève du Bauhaus. Emprisonné par les Nazis pour ces affiliations au mouvement communiste et son activisme antifasciste, il a été affilié (de force) au bureau des constructions dans le camp de Buchenwald, où il participa à la conception du camp. Après sa libération, il continua néanmoins à travailler pour le régime du troisième Reich afin de subvenir à ses besoins en designant des bâtiments, intérieurs, et pièces de mobilier pour des officiers Nazis. D'abord perçu comme collaborateur, la continuation de ses

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-02 22:22:02, depuis le 216.73.217.73

engagements antifascistes après la guerre a prouvé que sa participation n'était pas idéologique, mais une question de survie. Ainsi, son cas permet de « dépurifier » l'idéal héroïque du design comme présenté par le Bauhaus et de questionner, entre autres, les complicités du design dans ses interactions avec les régimes de pouvoirs.
Voir : TRAGBAR Klaus, « 10. From the Bauhaus to Buchenwald and to Berlin: Anti-fascism and Career in the Life of Franz Ehrlich » in *Anti-fascism in European History*, Jože Pirjevec, Egon Pelikan et Sabrina P. Ramet (éd.), s.l., Central European University Press, 2023, p. 169-184.

27. GRANDIN Greg, *Fordlandia: the rise and fall of Henry Ford's forgotten jungle city*, 1. Picador ed., New York, Picador [u.a.], 2009, 416 p.
28. BALDWIN James, « The White Man's Guilt » in *Dark days*, London, Penguin Books, « Penguin modern », 2018.
Version Française de l'extrait :
https://www.licra.org/1-jour-1-texte-17-james-baldwin-la-culpabilite-de-lhomme-blanc-ebony-aout-1965.
29. Présence : voir note n°8.
30. James BALDWIN, « The White Man's Guilt », art cit.
31. KUNDERA Milan, *La fête de l'insignifiance*, Paris, Gallimard, « Folio », 2015.
32. HAYDEN White, "History as Literary Artefact" in *Tropics of Discourse*, Baltimore, John Hopkins University Press, 1978 et, du même auteur, "The fictions of Factual Representations" in *Tropics of Discourse*, Baltimore, John Hopkins University Press, 1978.
33. Je fais ici écho à ce que Walter Mignolo considère comme étant l'aptitude de la Modernité à changer aisément les sujets dont elle débat sans pour autant revoir les termes qui régissent les façons dont ils sont débattus, et de cette manière n'adressant qu'une partie du problème.
Voir : MIGNOLO Walter D. et WALSH Catherine E., *On decoloniality: concepts, analytics, and praxis*, Durham London, Duke University Press, 2018, pages 111–118.
34. Sur la question de ces mécanismes accidentels du champ, Cristopher Frayling pointait déjà en 1993 la séparation des savoirs dans le champ du design entre pratique et recherche : « Yes, art and design have been taught separately from the mainstream, ever since 1837. But that is an institutional accident, not a conceptual statement. » Voir : FRAYLING Christopher, *Research in art and design*, London, Royal College of Art, 1993, page 4.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-02 22:22:02, depuis le 216.73.217.73