Design
Arts
Médias

Editorial

Aurélie Michel

2024-11-30

Les pratiques interstitielles[1], qu'on peut définir comme les pratiques qui se développent dans un entre-deux et jouent sur les déplacements des frontières existant entre les domaines de création, sont questionnées dans ce dossier thématique. Consacrés aux liens qui unissent design et arts plastiques, les textes réunis ici tentent de déconstruire l'idée unique d'une divergence de ces pratiques, que l'on a longtemps imputées à la distinction entre fonction et esthétique ; ce dernier aspect concernant plus particulièrement la forme donnée à l'objet. Mais alors de quoi parle-t-on ici ? Est-il question d'architecture, de design d'objet, d'installation, de sculpture ou encore de dessin ? Commencer par fournir un éclaircissement sur chacun des termes composant le sujet de ce dossier thématique, d'une part le design, d'autre part les arts plastiques, s'avère central : ces précisions permettront de comprendre comment et à travers quels biais ces deux domaines peuvent développer des accointances. Maintes fois décortiqué, le terme même de design conserve une certaine complexité, s'entoure d'une part de mystère. Dans l'ouvrage *Le design. Essais sur des théories et des pratiques*, dirigé par Brigitte Flamand[2], diverses pistes sont fournies au lecteur, de la conception à la réception du design. Bruno Remaury, dans son article « Les usages culturels du mot design » explique que le design est un « anglicisme[3] » et qu'il n'apparaît dans la langue française qu'à la fin des années 50. Il explique également que le mot design intègre, dans un seul et même terme, trois sens : « le plan d'un projet », « l'intention » et « le motif[4] ». Il est intéressant de constater que ce mélange entre le dessein et le dessin a pu donner, grâce à une dissociation de ces pratiques, qui ne sont pas sans se nourrir l'une l'autre, une dimension artistique, telle qu'on la retrouve dans les dessins de Ronan Bouroullec[5], entre autres, dont le statut s'apparente bien à une œuvre d'art, selon la forme autonome du dessin contemporain. Mais le dessin est-il le seul point de rencontre entre le design et les arts plastiques (sachant qu'il peut aussi être considéré uniquement comme un outil nourrissant le projet) ? Les différents textes qui jalonnent ce dossier thématique montrent qu'il existe au contraire plusieurs cas de figures où le design et les arts plastiques construisent des apports mutuels.

Les arts plastiques constituent un champ encore plus récent que celui du design, en tous cas si l'on parle de leur « instauration ». Dominique Chateau détermine le contexte qui marque leur émergence en tant que discipline, dans les années soixante-dix au sein du centre universitaire expérimental de Vincennes, dans le sillage des événements de mai 68. Les arts plastiques permettent de se démarquer des « beaux-arts », dont la mention existe dès le XVII^{e} siècle et qui réunissent la peinture, la sculpture, la gravure et l'architecture, faisant référence aux arts visuels, avec ce dénominateur commun du dessin. Ainsi que l'indique Dominique Chateau, « La notion d'arts plastiques fit explicitement apparition en France à la fin du XIX^{e} siècle et l'histoire de sa formation sémantique remonte bien plus haut, à l'origine même de la culture occidentale[6]. ». Bruno Trentini, dans son article *La poursuite de nouveaux usages – design de milieu et mésusage en arts plastiques*, présent au sein de ce dossier thématique revient avec précision sur l'origine de ces deux champs, pour expliquer ensuite ce qui peut les ancrer dans des questionnements similaires. La plasticité – nous y reviendrons – tout comme l'analyse de ce qu'on appelle, le *poïen* ou le « faire » constitue sans doute un lieu d'adhérence entre arts plastiques et design – comme on peut le lire dans les textes de Luc Perera, à travers la réalisation d'un dispositif mécatronique résultant d'une hybridation de différentes pratiques ou d'Emmanuelle Becquemin, qui étudie des démarches plastiques qui mettent au centre la performance convoquant l'objet, pour mieux interroger sa production. Nous pouvons donc trouver des points de conjonction importants dans les différents sujets abordés au sein des articles de ce dossier et qui répondent à ce questionnement sur une rencontre possible entre le design et les arts plastiques.

1. Interroger le quotidien : la transgression du familier en contexte

Dans l'introduction du catalogue de l'exposition « QUIZ », Robert Stadler explique que pour répondre à la proposition qui lui a été faite d'exposer sa production aux galeries Poirel à Nancy, en 2013, il a choisi, au lieu de montrer son propre travail, de présenter « des objets résistant aux

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-09 17:23:06, depuis le 216.73.217.143

typologies établies[7] ». C'est effectivement au cœur de cette tendance à brouiller les frontières, à faire disparaître les catégories et usages de l'objet que cette démarche entraîne une superposition des champs et « met l'accent sur l'ambiguïté [qui peut découler] de leur corrélation[8] ». Dans son texte *La poursuite de nouveaux usages – design de milieu et mésusage en arts plastiques*, Bruno Trentini prend appui sur l'exposition de Maxime Bichon, *La poursuite*, visible au CAPC de Bordeaux du 17 novembre 2023 au 5 mai 2024, pour expliquer la manière dont les objets mis en contexte utilisent les codes relatifs au design d'espace. Il s'agit alors, de jouer sur cette ambiguïté évoquée par Robert Stadler et qui engage un questionnement profond sur le traitement de l'objet au sein des arts plastiques. Le design sert donc d'outil à ce questionnement. L'auteur met en avant l'importance des théories sur le design de milieu. Dans cet intervalle, la notion d'objet est également repensée au prisme de sa réception. Ici, design et arts plastiques nouent effectivement une relation de réciprocité, qui leur permet de questionner aussi bien le statut de l'objet que les mécanismes qui sous-tendent sa lecture et sa réception/utilisation. Bien sûr la question que l'on peut également soulever dans ce rapport entre les deux champs évoqués, c'est que la mise en exposition du design[9] remet parfois en cause ses fonctions principales et, en particulier le fait d'avoir un contact direct avec l'utilisateur. Mais cette démarche de monstration a aussi d'autres vertus et celle notamment de moduler le regard sur un objet débarrassé de ses aspects fonctionnels, comme on peut l'observer dans l'exposition « QUIZ ». Le déplacement symbolique de l'objet design est également soulevé par Emna Kamoun dans son article « L'objet de design exposé : reconfiguration de l'expérience du quotidien ». Posant l'hypothèse suivante : « […], la relation singulière qui s'établit avec l'objet dans ce contexte particulier peut engendrer une sorte de reconfiguration de notre imaginaire vis-à-vis du quotidien[10]. ». La mise en espace serait donc une piste intéressante pour repenser notre relation au quotidien et à l'objet et proposerait un premier trait d'union entre le design et les arts plastiques. Nous l'appréhendons d'ailleurs également dans le texte proposé par Véronique Pillet-Anderlini intitulé *Du design d'objets à celui d'espaces habitables : création et transmission*.

2. Distinguer fonction et usage : penser les artefacts dans un intervalle entre design et arts plastiques

Si, comme nous l'avons évoqué précédemment, le design et les arts plastiques sont souvent opposés par la fonction, certaines confusions peuvent également être relevées entre la fonction et l'usage, que l'on considère souvent comme des synonymes. C'est l'objet du texte rédigé par Ludovic Duhem et intitulé *Fonction et usage. Esquisse d'une théorie pour penser les artefacts en design*. Quatre « conditions préalables » sont énoncées par l'auteur et permettent de fournir un cadre solide au développement de cette théorie dont les principales caractéristiques sont énoncées ici. Ce texte fournit les outils nécessaires pour comprendre les spécificités du design et ce qui l'oppose parfois aux arts plastiques. Dans son article « Mais qu'est-ce-qu'un artefact ? Du mot au concept : une approche historique (1970-2020) », Françoise Garçon fournit une définition très précise du terme selon ses évolutions : « Dans son acception courante, le terme ″artefact″ est un descripteur. Il désigne tout objet, processus ou effet produit par l'être humain, quelle que soit son utilité. Dans le langage de l'expérimentation scientifique, le terme sert aussi à désigner un résultat ou un fait produit non par ce qui est expérimenté, mais par ce qui expérimente, dispositif ou procédure[11]. ». L'artefact est donc un produit humain, qu'elle qu'en soit la visée. Ce terme est intéressant à plus d'un titre, car il est précisément un dénominateur commun au design et aux arts plastiques. Cela ne signifie pas que l'artefact possède la même finalité au sein de ces deux champs, mais bien que ce dernier se modèle et se définisse selon les cadres posés par chacun d'entre eux. À ce sujet, la définition proposée par Gérard Genette dans son ouvrage *L'œuvre de l'art. Immanence et transcendance* est intéressante à plus d'un titre. Gérard Genette y évoque l'œuvre d'art « *comme objet esthétique intentionnel* » ou « *artefact (ou produit humain) à fonction esthétique*[12] ». Il explique que ces deux expressions sont équivalentes et montre ensuite comment le statut de l'objet se déplace entre la fonction et l'esthétique : « Il y a donc, […], trois degrés d'objets esthétiques : les objets esthétiques en général, les artefacts à effet esthétique éventuel et les artefacts à effet intentionnel, ou fonction, esthétique, qui seraient les œuvres d'art proprement

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-09 17:23:06, depuis le 216.73.217.143

dites[13]. ». Les œuvres d'art ont donc une vocation esthétique qui relève d'une intention. En ce sens, cette analyse vient corroborer ce que Ludovic Duhem met en exergue sur la question de la fonction et de l'usage. L'auteur souligne cette incohérence qui consiste à définir le design par son utilité et l'art par son inutilité, puisque l'art use fréquemment d'objets utilitaires et que le design redéfinit le quotidien, le familier en questionnant ce que nous entendons par esthétique. L'énoncé de ces quatre conditions préalables permet donc de penser le design et les arts plastiques en dehors de cette opposition entre fonction et esthétique.

Si on pense l'artefact comme un produit fini, à l'image classique, voire stéréotypée d'une œuvre d'art, le texte d'Emmanuelle Becquemin nous prouve que l'objet en acte, à travers la performance peut aussi créer des croisements fertiles entre arts plastiques et design. Il s'agit alors de venir « performer les usages », grâce aux objets qui deviennent les supports de récits et fictions. Prenant appui sur les productions de l'artiste Francis Alÿs, de Studio Swine et du chorégraphe Aurélien Bory, Emmanuelle Becquemin propose de montrer comment l'objet, dans sa fabrication, son détournement ou sa disparition devient le support d'un questionnement sur la production. Continuer à produire de nouveaux objets dans un monde qui en est déjà saturé ne confine t-il pas à l'absurde ? La création peut justement proposer des alternatives. Cette analyse pourrait rejoindre l'idée de « braconnage » évoquée par Michel de Certeau[14], qui consiste à puiser dans son environnement, selon ses ressources pour pouvoir mettre au point des astuces et trouver des adaptations. Ces tactiques sont visibles à différents niveaux et notamment dans les champs de la création. C'est sans aucun doute, ce qu'on retrouve dans la *Sea Chair* de Studio Swine et que d'autres artistes et designers, tels que Téjo Rémy, Humberto et Fernando Campana, Gaetano Pesce ou Formafantasma ont pu mettre en œuvre dans leurs productions. Bricoler[15], mais aussi détourner sont des outils pertinents pour penser la relation entre les arts plastiques et le design. Les textes qui composent le catalogue d'exposition *Le fabuleux destin du quotidien*[16] abordent ces multiples facettes des glissements de terrains, de l'art vers le design et du design vers l'art. Marie Pok utilise la métaphore d'un « mariage arrangé[17] », tandis que Yoann Van Parys parle des « unions et désunions successives de ces disciplines[18] ». La transition vers la dernière partie du dossier thématique peut s'effectuer à travers cette question du quotidien lié à la plasticité que nous avons évoquée dans l'introduction de cet édito.

3. L'importance des processus : la plasticité en acte(s)

L'un des points de convergence entre le design et les arts plastiques se retrouve également au sein de la poïétique initiée par Paul Valéry dans son *Introduction à la poïétique*[19] et repris par Etienne Souriau et René Passeron pour parler de l'analyse des conduites de création ou de « l'instauration de l'œuvre d'art[20] ». Cette question nous semble centrale ici, car elle permet d'analyser les liens qui se tissent entre l'objet produit, qu'il soit d'art ou de design et son contexte de production. En effet, la poïétique constitue un outil d'analyse intéressant, tout simplement parce qu'il permet d'explorer les différents intervalles, qui jalonnent les étapes de conception et de réalisation dans les deux champs qui nous intéressent. L'ouvrage dirigé par Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard nous fournit un certain nombre de pistes et notamment l'importance d'une dimension expérientielle, comme ADN du design[21] : « Ce qui se trouve en effet engagé aujourd'hui dans ce qui porte le nom de design, c'est d'une certaine façon ce que nous pourrions appeler l'expérience, en préservant la pluralité de sens que propose ce terme[22]. ». Ainsi, le texte de Luc Perera, qui décrit la mise au point d'un dispositif mécatronique à partir d'une combinaison intégrant arts plastiques, design d'objet et design sonore fournit une étude de cas intéressante. Les expériences décrites et proposées font apparaître l'importance de la temporalité et d'un travail incluant une marge d'erreurs pour mener au dispositif envisagé. L'auteur évoque la notion d'élasticité du son qu'on retrouve également dans les techniques qu'il choisit de travailler, notamment l'origami et le kirigami.

Enfin, si nous avons choisi de cibler une partie de notre questionnement sur de possibles connexions entre les arts plastiques et le design, qui s'effectuent grâce à un glissement

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-09 17:23:06, depuis le 216.73.217.143

d'échelle(s), c'est parce que cette question traverse l'histoire des deux domaines qui nous intéressent. Le concept de *Gesamtkunstwerk* ou « œuvre d'art totale[23] » pose déjà cette question d'une fusion entre les arts et en particulier, entre l'architecture, le design et les arts plastiques. On retrouve cette idée au sein de différents mouvements, tels que les arts & crafts, la sécession viennoise ou encore l'art nouveau à travers ses différentes occurrences. Véronique Pillet-Anderlini choisit, en tant que praticienne, puisqu'elle a développé une pratique du design et de l'architecture à travers une démarche écologique axée sur le bois écoresponsable, d'aborder les statuts fluctuants de certains objets, qui, selon l'époque ou le contexte dans lequel ils s'inscrivent ne se saisissent pas de la même façon. En outre, son approche détermine la manière dont l'objet peut être pensé selon son évolution et à différentes échelles, l'architecture cristallisant cette hybridation entre les arts plastiques et le design, en adoptant différentes formes, qu'elles soient sérielles, modulables ou proches de la sculpture. À travers les différents exemples choisis (Lucy et Jorge Orta, Nils Udo, Andrea Branzi, Victor Prouvé, etc.), Véronique Pillet-Anderlini nous explique comment le concept d'objet peut être questionné, à travers l'histoire, le scénario ou la symbolique qu'il véhicule. Si nous avons déjà évoqué l'importance de l'analyse historique au cœur de ce qui peut ressembler à des fusions ponctuelles du design et des arts plastiques, nous pouvons conclure cet édito, en citant un extrait du texte d'Anne Bonny qui étudie les différentes manifestations du design dans la seconde moitié du XX^{e} siècle : « À la fin du XX^{e} siècle le rapport entre art et design s'inverse, le temps des avant-gardes qui influencent le design est changé, c'est le design qui devient le modèle de l'art. […]. De nombreuses œuvres d'art ressemblent à s'y méprendre à des lieux de vie, […]. Le designer connait des préoccupations qui ne sont pas très éloignées de l'artiste. Ils partagent une réflexion, ils s'inscrivent tous deux dans le domaine de la création contemporaine et utilisent des stratégies aux procédures similaires, […][24]. ».

Si le design et les arts plastiques restent des domaines dont les objectifs sont parfois éloignés, ils n'en demeurent pas moins proches, par les différents aspects que nous avons pu soulever et qui montrent qu'au-delà d'une simple question de territoires qui se superposent, les réflexions engagées autour de l'objet, de sa production et de sa réception permettent de renouveler sans cesse les méthodes inhérentes à ces pratiques.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-09 17:23:06, depuis le 216.73.217.143

1. Cette expression de « pratiques interstitielles » semble parfaitement convenir à l'objet qui nous occupe, car elle définit précisément ce qui se trouve à la marge et questionne la raison d'être, le statut et les finalités de chaque domaine. Comme les précise Quentin Roux dans un article en ligne intitulé « Pratiques interstitielles dans les villes contemporaines : de quoi parle-t-on ? 1/3 » et datant du 16 septembre 2015 : « L'interstice découle d'un processus complexe dans lequel des temporalités et des logiques multiples interagissent. » - https://www.citadiavision.com/2015/09/pratiques-interstitielles-dans-les-villes-contemporaines-de-quoi-parle-t-on/ consulté le 2 décembre 2024. La seule différence ici est que l'interstice n'est pas figé, comme il peut l'être d'un point de vue géographique, car il qualifie parfois une zone à l'abandon. Au cœur du sujet qui nous intéresse ici, il est ce qui bouscule et met en mouvement.
2. Flamand, Brigitte (dir.), *Le design ; Essais sur des théories et des pratiques*, Paris, Éditions de l'Institut français de la Mode/Éditions du Regard, 2006.
3. Remaury, Bruno, « Les usages culturels du mot design », in Flamand, Brigitte (dir.), *Le design ; Essais sur des théories et des pratiques*, Paris, Éditions de l'Institut français de la Mode/Éditions du Regard, 2006, p. 99 - 109.
4. *Ibid.*, p. 99.
5. Voir à ce sujet Bouroullec, Ronan, *Crayon-Pinceau*, Zurich, Nieves, 2020. On peut également évoquer l'exposition « Dessiner le design » qui s'est déroulée au Musée des Arts Décoratifs (MAD) à Paris, du 22 octobre 2009 au 10 janvier 2010.
6. Chateau, Dominique, *Arts plastiques. Archéologie d'une notion*, Nîmes, Éditions Jacqueline Chambon, 1999, p. 5.
7. Stadler, Robert, Vaillant, Alexis (dirs), *QUIZ : sur une idée de Robert Stadler*, Paris, Manuella Éditions, 2014, p. 13.
8. *Ibid.*
9. Voir à ce sujet le dossier thématique « L'exposition de design » dirigé par Catherine Chomarat-Ruiz pour la revue *Design, Arts, Médias* (DAM) https://journal.dampress.org/issues/lexposition-de-design et Bardin, Christophe (dir.), « Exposer/s'exposer », *Figures de l'art n°38*, Presses Universitaires de Pau et des Pays de l'Adour, 2020.
10. Kamoun, Emna, « L'objet de design exposé : reconfiguration de l'expérience du quotidien », in *Société, revue des sciences humaines et sociales, Le monde des objets*, n°144, Louvain la Neuve, De Boeck supérieur, 2019, p. 67-76.
11. Garçon, Françoise, « Mais qu'est-ce-qu'un artefact ? Du mot au concept : une approche historique (1970-2020) », in Revue e-Phaïstos X-2, Qu'est-ce-que concevoir ?, 2022, http://journals.openedition.org/ephaistos/10392, consulté le 2 décembre 2024.
12. Genette, Gérard, *L'œuvre de l'art. Immanence et transcendance*, Paris, Seuil, 1994, p. 5.
13. *Ibid.*
14. De Certeau, Michel, *L'invention du quotidien I. Arts de faire*, Paris, Gallimard/Folio/Essais, 1990, p. 239-255.
15. Le bricolage renvoie également aux réflexions posées par Claude Lévi-Strauss dans *La pensée sauvage*, Paris, Plon, 1962, p. 27-37 - « Le bricoleur est apte à exécuter un grand nombre de tâches diversifiées ; mais, à la différence de l'ingénieur, il ne subordonne pas chacune d'elles à l'obtention de matières premières et d'outils, conçus et procurés à la mesure de son projet : son univers instrumental est clos, et la règle de son jeu est de toujours s'arranger avec les "moyens du bord" »
16. L'exposition s'est déroulée du 17 février au 23 mai 2010 au Musée des Arts Contemporains

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-09 17:23:06, depuis le 216.73.217.143

Grand Hornu en Belgique.

17. Pok, Marie, « Design et Art : un mariage arrangé », in Busine, Laurent et Gielen, Denis (dirs), *Le fabuleux destin du quotidien*, Boussu, MAC'S/Musée des Arts Contemporains au Grand Hornu, 2010, p. 205-217.
18. Van Parys, Yoann, « Art et design : retour sur une relation centenaire », in *Ibid.*, p. 185-195.
19. Valéry, Paul, *Introduction à la poiétique*, Paris, Gallimard, 1938.
20. Passeron, René, *Recherches poïétiques*, Tome 1, Klincksieck, 1975, p. 14.
21. Ce qu'on peut aussi retrouver dans le domaine des arts plastiques, comme le texte de Bruno Trentini l'exprime.
22. Payot, Daniel, « Préface », in Bertrand, Gwenaëlle et Favard, Maxime (dir.), *Poïétique du design. Vers de nouveaux paradigmes de la conception ?*, Paris, L'Harmattan, 2014, p. 12.
23. Ce concept a été forgé par le compositeur allemand Richard Wagner. Il concernait plus particulièrement l'opéra et la mobilisation de tous les sens pour en faire une œuvre relevant de différents arts.
24. Bony, Anne, « Histoire du design dans la seconde moitié du XX^{e} siècle », in Flamand, Brigitte (dir.), *Op. cit.*, p.60-61.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-09 17:23:06, depuis le 216.73.217.143