



**HAL**  
open science

## Ralentissement et intensification de l'espace du projet

Vincent Beaubois

► **To cite this version:**

Vincent Beaubois. Ralentissement et intensification de l'espace du projet. *Figures de l'art - Revue d'études esthétiques*, 2015, 29, pp.215-224. hal-04387157

**HAL Id: hal-04387157**

**<https://hal.parisnanterre.fr/hal-04387157>**

Submitted on 11 Jan 2024

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Beaubois Vincent, « Ralentissement et intensification de l'espace du projet », *Figures de l'Art. Revue d'études esthétiques*, n°29, Pau, Presses de l'Université de Pau, 2015, pp. 215-224 [PREPRINT].

### Résumé

Partant de la pratique des agences de design et d'architecture, ainsi que de la résonance de ces pratiques dans certains travaux artistiques contemporains, il est question d'informer la notion de « projet » d'un sens approprié, dégagé des survivances idéalistes et hylémorphiques dont il est classiquement paré. Le projet n'est pas la réalisation d'une intuition mentale mais le ralentissement d'une trajectoire tracée au travers des détours d'une matière habitée.

L'espace du *projet* dessine le territoire de la pratique du design. Un collectif social cherchant à développer un lieu de création et de diffusion à l'échelle d'un quartier s'investit dans un *projet*; un artiste et ses collaborateurs souhaitant créer une installation architecturale pour une exposition mettent en place un *projet* d'élaboration et de réalisation ; une entreprise souhaitant développer de nouvelles marchandises s'engage dans un *projet* de conception et de promotion, etc. Si la notion même de « projet » semble pouvoir s'appliquer à toute activité rassemblant des personnes autour d'une « réalisation » à venir, quel statut donner à cette « réalisation » ? Autrement dit : *qu'est-ce* qui se réalise et *comment* cela se réalise-t-il ?

La compréhension classique du projet – coïncidant avec l'appréhension classique du design – hérite de la pensée du *disegno* renaissant, assimilant projection et réalisation d'un *disegno*, d'une intention mentale. Le projet serait alors la mise en perspective d'une idée humaine se réalisant dans un objet. L'objet ne serait qu'une « idée mise en proportion »<sup>1</sup>. Peut-on cependant faire tenir cette définition idéaliste du projet comme « dessin d'un *disegno* » ? Y a-t-il proprement une isomorphie entre la formulation renaissante du *disegno* et la pratique du design telle qu'elle émerge dans sa spécificité au milieu du XIX<sup>e</sup> siècle ?

Il semble au contraire que cette pratique nous incline à prendre acte d'une nouvelle manière de penser le projet. Si le design est d'abord processus de genèse d'objets, cette genèse prend place dans un espace liant une multiplicité d'images (schémas, plans, maquettes, modélisations, prototypes, etc.) jusqu'à la délimitation d'une forme *arrêtée*. Le design manifeste ainsi une activité consistant en la production d'un

---

1 DUBUISSON Sylvain, « Un objet est une idée mise en proportion », *Architecture Mouvement Continuité*, n°18, décembre 1987, pp. 83-85.

*ralentissement* et d'une *intensification* de la genèse de l'objet. Le projet s'organise comme cet espace venant toujours différer plus loin la prise de forme stabilisée de l'objet pour en explorer les potentialités, destituant ainsi l'idée du projet comme lien de causalité nécessaire entre une intention et sa réalisation.

Après avoir rappelé les déterminations classiques de la notion de « projet », nous développerons une double analyse dont le but est de définir à la fois l'*objet* du design – de quoi s'occupe-t-il en propre, quel est son problème spécifique – et la *démarche* qu'il déploie pour tendre vers ce but. En pensant la formation de cadres de vie à partir et à travers une matière technique organisée, le design manifeste une consistance du projet n'existant que dans l'expérimentation des détours de la matière. C'est ainsi que le travail de Rikrit Tiravanija, dans les années 1990, nous servira de révélateur dans le champ de l'art de cet agencement du projet se plaçant toujours en même temps sur deux niveaux : la production de cadres matériels et celle de formes de vie habitant ces cadres<sup>2</sup>.

### 1. Le projet pensé comme réalisation d'un dessein

Il reste assez commun de qualifier le design comme relevant de la double motivation de « dessein » et « dessin » : l'opération du design consisterait à figurer dans une forme dessinée une intention mentale<sup>3</sup>. On retrouve là la qualification du travail de l'artiste comme *disegno* à la Renaissance, qualification que l'artiste opère lui-même dans la description de sa tâche. Le dessin tracé n'est pas tant une inscription matérielle que l'expression d'une représentation mentale propre à l'esprit créateur de l'artiste. Vasari faisait ainsi du *disegno* la formulation d'une intériorité idéale :

« Celui-ci est comme la forme ou idée de tous les objets de la nature, toujours originale dans ses mesures. Qu'il s'agisse du corps humain ou de celui des animaux, de plantes ou d'édifices, de sculpture ou de peinture, on saisit la relation du tout aux parties, des parties entre elles et avec le tout. De cette appréhension se forme un concept, une raison, engendrée dans l'esprit par l'objet, dont l'expression manuelle se nomme dessin [*disegno*]. Celui-ci est donc l'expression sensible, la formulation explicite d'une notion intérieure à l'esprit ou mentalement imaginée par d'autres et

---

2 Nous nous placerons ici dans le cadre du design d'*objets* pour des raisons didactiques, la genèse d'une image ou d'un dispositif architectural pouvant être pensée selon les mêmes conditions.

3 Voir notamment le *Dictionnaire historique de la langue française*, Paris, Le Robert, 2010 à l'entrée « design ».

élaborée en idée »<sup>4</sup>.

Le *disegno* comme projection idéale se manifeste alors comme un des enjeux majeurs de la théorie de l'art de la Renaissance dans l'entreprise singulière d'élever la peinture à la dignité d'art libéral. Le « projet » s'entend ainsi comme cristallisation d'un dessein individuel dans une matière passive, révélant le fondement théologique d'une analogie entre la création du peintre et celle de Dieu<sup>5</sup>.

Établir aujourd'hui une généalogie liant la pratique moderne du design et le *disegno* renaissant, c'est formaliser une pensée du projet comme réalisation d'une intention : le designer ou l'architecte serait détenteur du plan idéal de l'objet ou du bâtiment à réaliser et le temps du projet ne serait que la mise en matière progressive de cette idée initiale. Le rapport entre l'intention première et la réalisation finale serait de coïncidence ; tout serait déjà contenu dans le pur possible idéal. En d'autres termes le projet *s'incarnerait* en l'architecte comme en l'artiste, maître du processus et possesseur de ses techniques de réalisation<sup>6</sup>.

La pratique effective au sein des agences de design ou d'architecture semble toutefois toujours démentir cette projection idéale : le projet bifurque en permanence, traçant des voies imprédictibles à mesure que des rendus sont testés, éprouvés par des modélisations, des maquettes ou des esquisses.

## 2. L'activité du design comme espace de ralentissement

Qu'est-ce que produit une agence de design ou d'architecture, *littéralement* ? Certainement pas des objets, au sens d'objets tangibles, définitifs, prêts à l'emploi. Ce sont des *images* qui sont produites, au sens

---

4 VASARI Giorgio, *Les Vies des meilleurs peintres, sculpteurs et architectes*, traduction française et édition commentée sous la direction d'André CHASTEL, Paris, Berger-Levrault, collection Arts, t. 1, 1981, p. 149. On pourra également se référer à l'article de synthèse établi par Jacqueline LICHTENSTEIN dans le *Vocabulaire européen des philosophies : dictionnaire des intraduisibles* (dir. Barbara CASSIN), Paris, Le Seuil/Le Robert, 2004.

5 Le peintre et architecte Federico ZUCCARO distingue ainsi en 1607, dans son *Idea de pittori, scultori e architetti*, le *disegno interno* (concept interne formé dans l'esprit du peintre) du *disegno esterno* (expression matérielle de ce concept) : « Pour œuvrer extérieurement, Dieu [...] regarde et contemple nécessairement le *disegno* intérieur dans lequel il connaît toutes les choses qu'il a accomplies, qu'il accomplit et qu'il accomplira ou qu'il pourra accomplir d'un seul regard » (traduit dans LICHTENSTEIN Jacqueline (dir.), *La peinture*, Paris, Larousse, 1995, p. 147).

6 Cette « incarnation » du projet dans le sujet se retrouvera plus tard dans la définition existentielle du projet telle qu'on la trouve chez SARTRE tout en différant par l'horizon temporel indéterminé et sans cesse repoussé que lui confère l'existentialisme.

que Gilbert Simondon donne à ce terme dans son cours de 1964, *Imagination et Invention*. L'image, en son sens simondonien, ne désigne pas exclusivement une représentation bidimensionnelle mais plutôt un moment d'individuation de l'objet. L'image n'est pas mentale, Simondon reconnaissant sa « relative indépendance [...] par rapport au sujet »<sup>7</sup>. Ces images :

« apparaissent presque comme des organismes secondaires au sein de l'être pensant : parasites ou adjuvantes, elles sont comme des monades secondaires habitant à certains moments le sujet et le quittant à certains autres. Elles peuvent être, contre l'unité personnelle, un germe de dédoublement, mais elles peuvent aussi apporter la réserve de leur pouvoir et de leur savoir implicite au moment où des problèmes doivent être résolus »<sup>8</sup>.

Les images et « objets-images » (objets en tant que réservoirs d'images) engagés dans un processus de conception matérialisent ce processus même de création : l'objet à concevoir s'individue dans et par ce réseau d'images. Ces images prolifèrent dans l'espace du projet : croquis, plans techniques, gammes de couleurs, infographies bi ou tridimensionnelles, scénarios d'usages, photographies, vidéo, peintures parfois<sup>9</sup>, mais aussi textes littéraires ou manifestes politiques, etc. Chacun de ces objets-images participe de l'individuation de l'objet. Ils forment le milieu dans lequel l'objet prend forme. Le design, du point de vue de sa pratique, se caractérise ainsi par la production d'un enchevêtrement d'images venant enrichir la consistance propre de l'objet à faire.

Cet espace possède la particularité de venir *différer toujours plus loin* la stabilisation de la forme de l'objet. De nouveaux objets-images exploratoires s'intercalent et prennent place dans cet espace différant le moment d'achèvement de l'objet. Plus radicalement encore, cette pratique vient couramment différer l'arrêt de la prise de forme *à l'infini*. En ce sens, l'objet attendu ne voit jamais le jour sous sa forme stable, cristallisée dans une matière reconnue comme achevée. C'est ainsi le cas d'une grande quantité de projets développés dans des agences de design ou d'architecture qui ne parviennent pas, pour différentes raisons, à une prise de forme arrêtée. Le projet reste à l'état inchoatif de potentiel dans lequel des objets-images disparates continuent de hanter cet espace de production. Le projet restant en suspens, la forme achevée se trouve

---

7 SIMONDON Gilbert, *Imagination et invention (1965-1966)*, Chatou, La  
Transparence, 2008, p. 9.

8 *Ibid.*

9 Sur ce point, nous pensons notamment à Georges PATRIX qui impliquait toujours un travail pictural sur toile dans ses démarches de conception d'objets ou d'espaces.

*infiniment* différée.

Penser ces « non-aboutissements » comme des échecs achoppes à saisir la spécificité de cette pratique, à savoir comme ralentissement de la genèse de l'objet. La notion de « ralentissement » marque la différence essentielle qui existe entre le design et l'artisanat préindustriel<sup>10</sup>. L'opération artisanale classique se caractérise par une indistinction de la conception (le moment où l'objet est pensé, imaginé, expérimenté) et de la production<sup>11</sup>. Le savoir-faire artisanal se définit par une pensée et une anticipation propre au geste en train de se faire. Richard Sennett spécifie la production artisanale par le rythme expérimental de résolutions et de découvertes de problèmes dans le cours de la fabrication elle-même<sup>12</sup>. La conception de l'objet se fait dans la confection même, le geste de l'artisan anticipant et résolvant les problèmes qui se posent à lui dans le contact avec la matière. « Le bon artisan comprend l'importance de l'esquisse : le fait de ne pas savoir tout à fait où l'on va quand on commence »<sup>13</sup>. Le geste de l'artisan fonctionne comme une modulation de la matière travaillée, qui de proche en proche, le guide vers une forme arrêtée.

Le design correspondrait à un ralentissement de cette phase exploratoire existant dans le geste même artisanal, différant toujours plus loin la prise de forme rigide de l'objet. Dans le geste artisanal, cette anticipation et ce travail exploratoire n'existent qu'à même le geste pour retomber invariablement dans une prise de forme participant de l'objet arrêté. Le design dessinerait plutôt un ralentissement et une intensification de cette opération de conception, où la prise de consistance finale de l'objet serait toujours différée voire *infiniment* différée. C'est en cela que ce ralentissement ne doit pas être pensé de manière *chronométrique* : un artisan peut passer plus de temps à la confection d'un objet qu'une agence de design au développement d'un projet. Ce qui se ralentit c'est la nature du geste, c'est cette anticipation expérimentale de l'objet et l'intensification des images et de leur support pour alimenter la genèse de l'objet.

---

10 Ce qui ne veut pas dire qu'il ne peut exister un design artisanal, mais que cette pratique va se trouver modifiée par cette nouvelle discipline, faisant alors intervenir la dimension du projet dans la production artisanale. C'est en ce sens que nous lui opposons un artisanat « classique » au sens de préindustriel.

11 C'est une idée que l'on trouve notamment formulée chez des auteurs comme John RUSKIN (*Les sept lampes de l'architecture*, Paris, Klincksieck, 2008 [1849]), Henri FOCILLON (*Vie des Formes*, « Éloge de la main », Paris, PUF quadrige, 2013 [1934]) ou plus récemment chez Richard SENNETT (*Ce que sait la main : la culture de l'artisanat*, Paris, Albin Michel, 2008).

12 SENNETT Richard, *Ce que sait la main : la culture de l'artisanat*, Paris, Albin Michel, 2008, p. 41.

13 *Ibid.*, p. 351.

Ce complexe d'images ne doit alors pas être pensé en termes de « représentation ». Admettre que les images produites dans l'espace du projet « représentent » l'objet à venir, c'est assimiler ces images à une simple réalisation d'un plan idéal de l'objet, préexistant au processus de création lui-même. C'est en revenir à un schéma hylémorphique de la prise de forme préjugant d'une matière et d'une forme qui préexisteraient à leur union. Ce schème hylémorphique tend à faire penser la genèse d'un objet technique selon l'organisation industrielle conventionnelle, à savoir selon une division du travail entre un moment abstrait de définition théorique de l'objet (bureau d'étude) et un moment de pure mise en forme pratique du plan conçu (usine) – division de la tête et des mains.

Il ne faut donc pas penser ce réseau d'images propre au projet comme une « représentation » de l'objet à venir, mais plutôt comme un processus d'individuation de cet objet (les objets-images sont déjà cet objet sous une autre forme). Il ne s'agit plus de penser à partir d'un dualisme entre conception et production – recoupant le dualisme classique entre théorie et pratique – mais de penser une *continuité de production*. La conception est aussi une phase intense de production, production d'images correspondant aux premières phases de devenir de l'objet. Si Marx a montré que la consommation était avant tout une phase de production, il faut également montrer que la conception en est également une. On observe ainsi à la fois un *ralentissement* de la genèse de l'objet, en même temps qu'une *intensification* de cette prise de forme, celle-ci venant s'opérer au travers d'une multitude de sémiotiques différentes (du plan technique à la fiction littéraire). L'école du Bauhaus au début du XX<sup>e</sup> siècle vient incarner de manière emblématique cette intensification de la production d'images, les différents arts enseignés (peinture, dessin, théâtre, photographie, sculpture, etc.) venant gonfler l'espace du projet pour nourrir une même individuation.

Il nous est à présent possible de proposer une première définition de la notion de projet telle que le design nous la donne à penser : le projet se manifeste comme un espace de production associant des personnes et des compétences diverses rendant possible la production d'un réseau d'images donnant peu à peu consistance à un objet.

Toutefois, une question demeure concernant la finalité de ce processus : peut-on simplement réduire cette pratique à une production d'objets ? L'enjeu de cette activité tient-il simplement en l'individuation matérielle d'un objet ? La visée myope du projet, se déterminant de proche en proche dans un réseau d'images, ne semble pas simplement tendre vers une cristallisation de l'objet. Loin de se fixer sur la mise en forme des objets, il vient interroger la manière qu'ont ces formes

d'aménager un cadre de vie. Ce qui est visé dans le projet ne se limite alors plus à de simples objets mais à la disposition qu'ont ces artefacts d'être habiter, autrement dit aux formes de vie que ces formes plastiques conditionnent.

### 3. Le cadre de vie comme focale du projet

Le design cherche à produire des *cadres de vie*. Ce qu'il vise lorsqu'il produit un objet ne concerne pas l'objet lui-même mais plutôt la manière dont l'objet peut être habité, la manière dont un objet peut venir polariser un espace de vie pour informer une certaine forme de vie. Plus précisément, ce qui fait l'intérêt du design, c'est de se placer non pas à l'échelle de l'objet ni à celle du milieu de vie, mais plutôt *entre les deux*, dans la relation qui fait résonner un objet dans son milieu. Le domaine de travail du designer, c'est bien la *forme*, à condition de dire que le problème du design est toujours de penser un régime de résonance entre deux échelles de formes : les formes matérielles et les formes de vie, toujours collectives, habitant ces matières artefactuelles. Le design cherche à informer ce passage, ce changement d'échelle.

Dire que le design s'intéresse non pas aux objets mais aux objets en tant qu'ils polarisent un milieu de vie se manifeste de manière remarquable dans le projet de William Morris. À la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, le mouvement *Arts&Crafts* initié par Morris entend se dresser face à une mécanisation ravageant les formes de vie des travailleurs et des consommateurs, touchées par la division et la rationalisation du travail ainsi que par la mauvaise qualité des biens produits, ce que Morris appelle en 1894 des *ersatz* d'objets<sup>14</sup>.

Les tenants de ce mouvement souhaitent redéfinir un projet de société à partir d'une interrogation sur ses conditions matérielles. Morris se focalise plus précisément sur l'organisation sociale des ensembles de production technique. C'est le cadre de vie de l'ouvrier pris dans son milieu de production qui intéresse particulièrement Morris. Les objets produits par la *Morris&Co* sont ainsi pensés comme polarisant ce cadre : derrière l'objet c'est le cadre de vie qui est réellement interrogé. Selon Morris, un objet aussi simple qu'une chaise est avant tout le symbole d'un ensemble de production, à la fois industriel et artisanal, et doit se faire l'*émisnaire* de cet ensemble. Ce n'est pas la forme plastique de la chaise qui prime mais sa capacité à cristalliser certaines relations sociales,

---

14 MORRIS William, *L'âge de l'ersatz et autres textes contre la civilisation moderne*, Paris, Éditions de l'encyclopédie des nuisances, 1996 [1894].



certaines formes de vie potentielles, tant du côté du producteur que du consommateur. Cette attention à la résonance entre forme plastique et forme de vie explique sa théorie originale de l'ornementation : l'ornement est autant conçu comme un plaisir pris par l'ouvrier à sa tâche que comme un plaisir esthétique à la chaise achevée. L'ornementation ne se justifie pas uniquement par son aspect décoratif, mais aussi par la reconnaissance qu'il apporte au savoir-faire de l'opérateur<sup>15</sup>.

Ce que cet exemple donne à penser ne tient pas véritablement dans la solution proposée par Morris. La vision d'une émancipation du travail industriel par une intervention artisanale ponctuelle et restreinte demeure naïve et historiquement déterminée. Ce qu'on y apprend de la démarche du design s'avère en revanche plus intéressant : il ne s'agit en aucun cas de se focaliser *d'abord* sur des objets isolés mais de penser un projet collectif se matérialisant *ensuite* sous forme d'objets. Produire une chaise, c'est aussi produire le système de production par lequel cette chaise devient possible. La *Morris&Co* s'organise ainsi collectivement autour d'artistes, d'artisans et de techniciens en réinventant la forme de la guilde moyenâgeuse : l'opération du design consiste alors à se placer dans une fiction collective réelle, un projet de vie alternatif, pour en définir les conditions matérielles.

On retrouve une même dynamique en Allemagne au sein du Bauhaus de Walter Gropius, notamment dans sa période Dessau (1925-1932), la réalisation des bâtiments et du mobilier étant pensée en lien étroit avec la vie sociale du campus où étudiants et professeurs cohabitent dans la redéfinition d'un cadre de vie expérimental. Cette dimension du design concernant la prise de forme de cadres de vie expérimentaux dessine une certaine ligne de force dans son histoire, se poursuivant avec les intuitions de László Moholy-Nagy dans les années 1930 jusqu'au mouvement *hacker* des années 2000 en passant par le *Design radical* italien de la fin des années 1960. L'objet n'est jamais appréhendé comme un simple moyen passif, inerte, soumis aux volontés et aux intentions humaines mais comme un élément polarisant un cadre de vie, travaillant le collectif qui l'habite.

Évidemment, cette caractéristique ne se réduit pas à un design socialiste, parfois utopique, souvent minoritaire. Cette démarche propre au design, à savoir penser des cadres de vie avant de penser des objets, caractérise bien *tout le design*, même le design le plus soumis aux exigences du marketing : c'est justement parce que le design se caractérise par une attention constante au milieu de vie que son efficacité

---

15 MORRIS William, *L'art et l'artisanat*, Paris, Rivages Poche, 2011 [1901], p. 16-17.

dans la dynamique capitaliste se justifie. Si le design ne se définit pas originellement comme un instrument déterminé pour et par l'organisation capitaliste des rapports de production et de consommation, l'intérêt propre qu'il porte aux cadres et aux formes de vie trouve, en contrepartie, une résonance capitaliste certaine. Cette pratique retentit sur une organisation capitaliste cherchant à rationaliser les formes de vie et leur compatibilité avec les exigences du marché. L'unité du design tient alors à son attention aux cadres de vie informant des formes de vie. C'est pourquoi il peut à la fois travailler à imaginer de nouveaux dispositifs expérimentaux comme soutenir exclusivement une logique capitaliste inventant de nouvelles formes de vie consuméristes.

Il nous est à présent possible de préciser la définition de la notion de projet telle que le design nous la donne à penser : ce qui s'individue par ce réseau d'images, c'est un objet polarisant un milieu, c'est-à-dire participant à un cadre pour certaines formes de vie. La focale du projet dépasse alors la matérialité propre de l'objet : elle se concentre plutôt sur la relation entre cet objet et une forme de vie potentielle habitant cette matière (par un affect, un usage, un effet symbolique, etc.). Il faut alors remarquer que ce vers quoi tend le projet design ne s'inscrit jamais dans une forme rigide, réellement achevée, mais continue à vivre et à se transformer une fois l'objet produit. Éclairer ce point appelle un décentrement que l'art contemporain peut nous fournir en tant qu'il interroge la logique industrielle – celui-ci s'étant en partie construit (tout) contre le design<sup>16</sup>. C'est à travers deux œuvres de l'artiste thaïlandais Rikrit Tiravanija que nous préciserons ce qui fait le cœur de la pratique du projet design.

#### **4. Infinitude du projet**

Le travail de Tiravanija s'attache à mettre à disposition du public des éléments matériels du quotidien perturbant par-là la frontière traditionnelle qu'on place entre l'ordinaire et l'exceptionnel. Ce qui est produit, ce sont d'abord des dispositifs matériels appelant une participation. Un premier exemple de ce travail, datant de 1993, propose un arrangement d'objets et d'ustensiles intitulé *Untitled (Cure)* et constitué d'une tente suspendue, carrée, de grande taille et de couleur orange. Son ouverture, située face à un mur, détache cet espace de l'exposition, le retirant dans une certaine intimité. Cette tente contient

---

16 Cette tension dessine une certaine trajectoire dans l'histoire de l'art, du modernisme (constructivisme russe, Bauhaus, Dada, Internationale Situationniste) à l'art contemporain (pop art, minimalisme, arte povera, simulationnisme).

tout un dispositif matériel nécessaire à la préparation et à la consommation du thé : plaques électriques et bouilloires pour faire chauffer l'eau, théières et assortiments de thé, tables, chaises, étagères, etc. Un autre exemple de ce type d'agencement se retrouve, toujours en 1993, dans le dispositif *Untitled (Flädlesuppe)* se composant de deux bancs, d'une large table et d'étagères surmontées de plaques de cuisson électriques, ainsi que du matériel nécessaire à la réalisation de soupes thaï cuisinées au cours de l'exposition.

L'intérêt de ce travail ne tient pas dans le dispositif matériel lui-même, mais plutôt dans l'évolution et l'intervention du public au sein de ce dispositif. En cela, Tiravanija se différencie d'artistes des années 1980 comme Haim Steinbach et ses espaces polarisés d'objets intouchables. Les espaces de Steinbach ne font que demeurer dans une appréhension abstraite où les objets poussent moins à la participation qu'à une consommation du regard pour les signes qu'ils renvoient<sup>17</sup>.

Les deux installations mentionnées de Tiravanija se caractérisent d'abord par un certain *processus* de création où le résultat final, à savoir l'agencement du dispositif matériel et des personnes qui vont l'animer reste indéterminable avant l'habitation effective du dispositif par le public. Ce qui est visé par Tiravanija, ce n'est pas une forme terminale (à la Steinbach) mais au contraire la constitution d'un cadre de vie venant recueillir un groupe éphémère dont les réactions et les modes de liaisons ne sont pas déterminables au préalable tout en étant conditionnés par cet espace.

Ce sont moins des « relations » entre des personnes ou des modèles de socialités qui sont produits par Tiravanija, qu'un dispositif matériel disponible pour agir comme cadre de vie<sup>18</sup>. Pour le dire autrement, l'artiste crée moins des *relations* que des *conditions* matérielles pour des relations qui ne dépendent plus de lui. De la même manière, la pratique du design n'informe pas directement des relations sociales (il n'a pas ce contrôle là), mais produit plutôt des éléments agissant en retour sur les relations tant à l'échelle individuelle que collective. Le design ne constitue pas directement des formes de vie mais travaille sur des cadres recevant ces formes, sur des objets opérant comme condition et support de ces formes.

---

17 Hal FOSTER nomme ainsi ces dispositifs des « sculpture-marchandise », in *Le retour du réel. Situation actuelle de l'avant-garde*, Bruxelles, La lettre volée, 2005, p. 136.

18 Si Nicolas BOURRIAUD insiste sur la création de « relations », il nous semble plus juste de parler de création de « conditions » pour des relations à venir. Voir BOURRIAUD Nicolas, *L'esthétique relationnelle*, Paris, Les Presses du réel, 2001, p. 28.

En conclusion, pratique du design et espace du projet se confondent : ce que le design produit, ce sont d'abord des images participant de l'individuation d'un cadre de vie comme condition matérielle de formes de vie. En produisant un réseau d'images, le design donne corps à un objet dont la forme arrêtée n'est en réalité qu'un nouvel « objet-image » continuant, après avoir été produit, à participer à l'individuation d'un cadre de vie habité. La production effective de l'objet, sa prise de consistance matérielle, prolonge l'espace du projet dans le tissu social réel.

Le projet du design semble se continuer dans la pratique effective du cadre produit. C'est ainsi que la notion de « projet », telle que le design nous la donne à penser se manifeste dans son originalité : il ne s'agit pas de penser le projet comme un simple plan à réaliser où tout serait donné initialement (appréhension hylémorphique), mais de le penser comme individuation d'un cadre de vie à partir de ses conditions matérielles. Si un projet a bien une visée, celle-ci reste indéterminable, circulant toujours entre deux échelles : échelle des formes plastiques et échelle des formes de vie. Parler alors du projet en son sens littéral, c'est-à-dire comme ce qui jetterait au-dessus de nous une finalité préalable que l'on retrouverait dans son parachèvement, c'est supprimer la valeur d'esquisse – le fait de ne pas savoir où l'on va quand on commence – propre à l'objet du design en tant qu'il ne vise pas simplement des formes mortes, rigidifiées, mais plutôt une résonance entre des formes matérielles et des formes de vie.

À défaut de parler de « projet », il faudrait alors suivre le terme de « trajet » consacré par Étienne Souriau dans son texte de 1956 intitulé « Du mode d'existence de l'œuvre à faire »<sup>19</sup>. Alors que dans le projet, entendu classiquement, l'aboutissement se révèle dans le décalque ultime du plan initial et de la réalité devenue conforme, le *trajet*, en tant qu'il renouvelle et ralentit indéfiniment le geste d'esquisse, indique un devenir, une individuation à la fois technique et vitale correspondant au projet du design.

---

19 SOURIAU Étienne, « Du mode d'existence de l'œuvre à faire » in *Les différents modes d'existence*, Paris, PUF, MétaphysiqueS, 2009, p. 204.