

RADIO DESIGN

SAISON 1#

Portes & fenêtres

RADIO DESIGN

SAISON 1#

Portes & fenêtres

*Zoé Aegerter
Mémoire de fin d'étude
sous la direction de
J-F. Marchandise*

*Ensci-Les Ateliers
Mai 2014*

AVANT DE COMMENCER

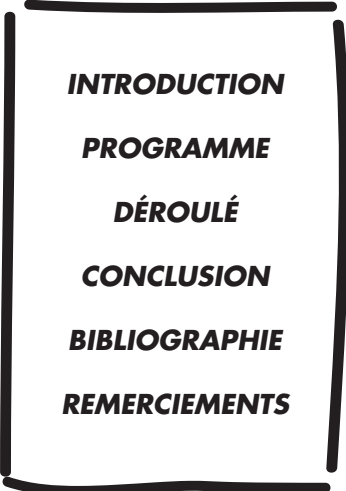
Ce mémoire a été élaboré selon une démarche inductive. En allant rencontrer des gens, majoritairement des designers, afin de les interroger sur leur pratique du projet. J'ai par la suite souhaité transmettre cette réflexion sous sa forme d'origine : en faisant entendre les voix qui l'ont portée.

Ce mémoire m'a donc amenée à entremêler parole et écriture. C'est une forme sonore en trois épisodes qui s'intitule *Radio Design, Saison 1#, Portes & fenêtres*. Une «saison1#» car j'aime à penser que d'autres productions pourraient lui succéder, considérant radiodesign.com comme une ébauche d'espace de réflexion autour du design.

Afin d'écouter cet essai radiophonique, je vous invite à vous connecter à l'adresse internet suivante :

RADIODESIGNSAISON1.COM

Quant au livret que vous avez entre les mains, celui-ci constitue la face papier de ce mémoire. Pensée en relation avec le site web radiodesignaison1.com, cette trame écrite souhaite proposer une seconde expérience de navigation. C'est une sorte de cahier d'écoute dans lequel vous trouverez les ingrédients suivants :



- INTRODUCTION**
- PROGRAMME**
- DÉROULÉ**
- CONCLUSION**
- BIBLIOGRAPHIE**
- REMERCIEMENTS**



INTRODUCTION

Nous sommes des êtres pour qui la conscience est toujours conscience de quelque chose. Notre rapport au réel est intentionnel. Nous avons donc des *quelques choses* en conscience : des objets. De fait, ces objets sont de différentes natures. Sans prétendre à l'exhaustivité, nous pouvons citer ceux qui sont propres à notre conscience, comme le *soi*, ceux qui lui sont chers, nos objets de pensée, ou encore ceux qui lui sont extérieurs, c'est-à-dire qui possèdent leur autonomie. Ce sont ceux qu'on appelle communément «les objets».

Cependant, la chaise sur laquelle vous reposez est autant une invitation au travail, que l'échelle qui vous manquait pour changer cette ampoule. «Lundi 20h30» a le goût de votre dessert préféré. Cette rue que vous traversez à grand pas est un face-à-face avec votre directeur. Ce bois entreposé là, une étagère. Ce bar où vous allez, le numéro de téléphone d'un nouvel amant. Cette porte qui s'ouvre, une lettre déposée à la poste.

Il semble que nous ne vivons, ne pensons, ne sentons, ni tout à fait ici ni complètement ailleurs. Il semble que nous sommes des êtres de projections, capables de nous représenter des choses qui n'existent pas et de vivre tendus vers un avenir qui nous échappera toujours. L'intentionnalité caractéristique de notre rapport au réel se voit complétée d'un élan projectif.

Comme l'écrivait Hannah Arendt dans la *Condition de l'homme moderne*, «les hommes sont des êtres conditionnés parce que tout ce qu'ils rencontrent se change immédiatement en condition de leur existence. Le monde dans lequel s'écoule la *vita activa* consiste en objets produits par des activités humaines ; mais les objets, qui doivent leur existence aux hommes exclusivement, conditionnent néanmoins de façon constante leurs créateurs».



Ainsi participons-nous à l'élaboration de notre condition. Ainsi serions-nous à même de produire des objets qui existent hors de nous et participent à l'élaboration d'un monde commun.

Il est d'ailleurs une pratique qui s'est développée lorsque nous avons quitté le temps agraire de la répétition et qui consiste à construire du changement, c'est-à-dire à transformer notre condition : il s'agit de la pratique du projet.

Le projet est un mode opératoire. À travers lui s'articulent projection et objectivation. La projection qui est un mode de relation au réel révélant, en nous, une tension entre ce qui n'est pas et ce qui pourrait être. L'objectivation qui est production d'objets extérieurs, participants au monde commun. L'une fait donc monde intérieur, possiblement irréalisable, l'autre fait monde extérieur, possiblement autonome.

Cette situation semble paradoxale. Elle donne jour, en tout cas, à une espèce singulière d'objets. Ce sont les objets non-réalisés, les objets en projet. Des objets dont on peut se demander s'ils font déjà partie de notre monde commun. Des objets qui nous amènent aux questions suivantes : où commence l'objet, cet objet, qui en devenant, participe à notre condition ? Et par là même : où commence notre monde commun ? Afin de traiter ces questions, je vous propose de concentrer nos recherches du côté d'un métier qui fait à la fois projet et objet : le métier de designer. Ainsi nous nous intéresserons tout particulièrement à ce qu'on pourrait appeler «la condition de créateur». Ainsi nous nous demanderons spécifiquement où commence l'objet pour son créateur.

Notre étude portera donc indirectement sur la notion de passage entre l'intention et l'action, le projet et l'objet, l'atelier et la vie, la vraie.

N'oublions pas d'observer le temps présent. Aujourd'hui, à l'ère numérique, les logiciels 3D, les outils de programmation et de prototypage rapide, augmentent nos capacités de simulation et le réalisme de nos représentations. Le financement participatif, les concours, les appels à projets demandent de trouver une forme à ce qui n'est encore qu'une ébauche : pour convaincre et séduire par le projet. L'Open Source, le Do It Yourself, l'économie de la contribution, s'appuient sur la documentation d'un travail à l'œuvre. L'accélération du partage des connaissances redonne de la valeur à ce que génère l'esprit en action. Quant à la publicité et au storytelling, tous deux stimulent également nos capacités de projection, mais pour nous amener à la consommation.

Il semblerait que notre société du temps technique se soit en partie développée avec la figure du projet, engendrant de nouveaux outils de projection, stimulant notre goût pour le changement. C'est en tous cas dans ce contexte contemporain que notre étude prendra place. Nous irons à la rencontre de quelques designers afin de les écouter parler de leur pratique du projet, de ce qu'ils font, de comment ils le font. Afin de les entendre parler de ce qu'ils cherchent et de les écouter chercher comment nous en parler.

Dans un premier temps nous nous demanderons si la démarche de projet n'amènerait pas le designer à cultiver un rapport singulier à la connaissance. Puis, au travers de différentes pratiques du design, nous essayerons d'explorer où s'entre-mêlent processus de projection et de conception. Enfin, nous irons à la rencontre de l'objet naissant, au sens pratique, en fixant notre attention sur les maquettes, ces objets d'avant l'objet.



PROGRAMME

00:00:00

PROLOGUE

(8min)

00:08:25

EPISODE 1#

L'observation & l'immersion.

Observer les alentours et chercher le réel. Le designer aurait-il un rapport singulier à la connaissance ?

(33min)

00:41:15

EPISODE 2#

La projection & la narration.

Se mettre à distance et raconter des histoires. Le designer fait-il oeuvre de projections ?

(31min)

01:12:44

EPISODE 3#

La naissance de l'objet.

Représenter ce qui ne peut pas même encore être présenté. Où commence l'objet pour son créateur ?

(37min)

01:50:22

00:00:00



PROLOGUE



PROLOGUE

« Pour la première fois
(...) cheveux électriques. »

00:00:18

*Victor
Papanek*

PROLOGUE

« Ils disent qu'ils produisent
(...) réellement. »

00:01:37

Charlotte
Cosson

PROLOGUE

« Je voudrais (...)
une idée en général. »

00:04:47

Gilles
Deleuze

PROLOGUE

—
« La clé du moderne (...)
archéologie. »

00:07:20

—
Giorgio
Agamben

00:08:25

EPISODE

1#

***L'observation
& l'immersion.***

*Observer les alentours
et chercher le réel.
Le designer aurait-il
un rapport singulier à
la connaissance ?*

EPISODE 1#

L'observation & l'immersion



« Ce qui se passe (...)
notre vérité. »

00:09:30



*Georges
Perec*

EPISODE 1#

L'observation & l'immersion



« Je suis (...)
on ne verrait rien. »

00:11:53



*Philippe
Aegerter*

EPISODE 1#

L'observation & l'immersion



« La principale fonction (...) processus de création. »

00:14:25

*Victor
Papanek*

EPISODE 1#

L'observation & l'immersion



« On est partis (...)
réponse toute faite. »

00:15:38



Nicolas
Nova

EPISODE 1#

L'observation & l'immersion



« *Moi j'ai (...)
des projets ouverts. »*

00:19:50



*François
Azambourg*

EPISODE 1#

L'observation & l'immersion



« Si un service existe (...)
ne pas la trahir. »

00:22:32



Yoan
Ollivier

EPISODE 1#

L'observation & l'immersion



« On a été mandaté (...)
savoir ce que j'ai fait. »

00:26:02



Yoan
Ollivier

EPISODE 1#

L'observation & l'immersion

« *Le design thinking (...)
bien français.* »

00:29:40

**Véronique
Hillen***

**paroles rapportées à
propos du design thinking.*

EPISODE 1#

L'observation & l'immersion



« Quand je suis sorti (...)
et ainsi de suite. »

00:32:30



*Patrick
Bouchain*

EPISODE 1#

L'observation & l'immersion



« J'ai suivi (...)
comme un passeur. »

00:34:25



*Marine
Royer*

EPISODE 1#

L'observation & l'immersion



« Le terme de manager (...)
accoucheurs. »

00:36:42



*Eve Chiapello
& Luc Boltanski*

EPISODE 1#

L'observation & l'immersion

« Souvent les utilisateurs (...)
il faut du temps. »

00:37:45

*Marine
Royer*

00:41:15

EPISODE

2#

**La projection &
la narration.**

*Se mettre à distance et
raconter des histoires.
Le designer fait-il oeuvre
de projections ?*

EPISODE 2#

La projection & la narration

« Moi je m'intéresse (...)
idée de coexistence. »

00:43:16

Charlotte
Cosson

EPISODE 2#

La projection & la narration



« On peut toujours (...)
pris au sérieux. »

00:46:15



*Lynn
Smith*

EPISODE 2#

La projection & la narration



« J'adore (...)
chez l'utilisateur. »

00:47:47



François
Azambourg

EPISODE 2#

La projection & la narration

« Le présent est (...)
points de vue alternatifs. »

00:49:58

David
Benqué

EPISODE 2#

La projection & la narration



« La fonction (...)
un dialogue. »

00:52:52



*David
Benqué*

EPISODE 2#

La projection & la narration



*« La question c'est pas (...)
positions polarisées. »*

00:55:44



*David
Benqué*

EPISODE 2#

La projection & la narration



« Parler c'est (...)
pour gagner. »

00:56:58



Jean-François
Lyotard

EPISODE 2#

La projection & la narration



« Je suis pas (...)
par rapport à ça. »

00:57:50



Yoan
Ollivier

EPISODE 2#

La projection & la narration



« L'intérêt du langage (...)
comme nature. »

00:59:27



*Bruno
Latour*

EPISODE 2#

La projection & la narration

« Il y a des études (...)
point de vue sensible. »

01:01:13

Yoan
Ollivier

EPISODE 2#

La projection & la narration

« Les nouvelles machines
(...) assez agile. »

01:02:35

*Jean-Louis
Fréchin*

EPISODE 2#

La projection & la narration



« On était en charge (...)

le non rationnel. »

01:05:38



*Galilée
Al Rifai*

EPISODE 2#

La projection & la narration

« Dans le scénario d'usage
(...) un peu visionnaires. »

01:09:38

*Jean-Louis
Fréchin*

01:12:44

EPISE

3#

**La naissance
de l'objet.**

*Représenter ce qui ne peut pas
même encore être présenté.
Où commence l'objet pour
son créateur ?*

EPISODE 3#

La naissance de l'objet

« Si vous souhaitez (...) siècles différents. »

01:14:30

*Bruno
Latour*

EPISODE 3#

La naissance de l'objet



« Voici comment (...)
la vie. »

01:15:08



*La maquette
de l'ADN*

EPISODE 3#

La naissance de l'objet



« Cette maquette (...)
encore évoluer. »

01:16:15



*La maquette de
Beaubourg*

EPISODE 3#

La naissance de l'objet

« C'est la pensée (...)
les construiront. »

01:19:36

John
Ferguson

EPISODE 3#

La naissance de l'objet



« On commence (...)
faut qu'on y aille là. »

01:20:31



Collectif
BIM

EPISODE 3#

La naissance de l'objet

« Tout objet (...)
être réalisé. »

01:22:42

*Ezio
Manzini*

EPISODE 3#

La naissance de l'objet



« J'essaye de (...)
un marteau. »

01:23:30



*Guillaume
Bloget*

EPISODE 3#

La naissance de l'objet

« Ce truc (...) se rendre
beaucoup mieux compte. »

01:23:51

Benjamin
Poilvé

EPISODE 3#

La naissance de l'objet



« Selon la théorie (...)
non-humains. »

01:25:03



*Serge
Proulx*

EPISODE 3#

La naissance de l'objet

« Je peux très bien (...)
pas très loin de ça. »

01:27:30

*François
Azambourg*

EPISODE 3#

La naissance de l'objet



« Dans l'enchevêtrement
(...) les concepteurs. »

01:30:51



*Serge
Proulx*

EPISODE 3#

La naissance de l'objet



« Le processus (...)
dans la société. »

01:32:25



*Serge
Proulx*

EPISODE 3#

La naissance de l'objet

« Les projets permettent (...)
des liens. »

01:33:55

*Eve Chiapello
& Luc Boltanski*

EPISODE 3#

La naissance de l'objet



« L'unité de mesure du don
(...) la relation. »

01:35:14



Norbert
Alter

EPISODE 3#

La naissance de l'objet



« Les objets (...)
passer quelque chose. »

01:36:00



*François
Azambourg*

EPISODE 3#

La naissance de l'objet



« Aujourd'hui (...)

re-questionner la projection. »

01:38:36



*François
Brument*

EPISODE 3#

La naissance de l'objet

« Les projets (...)
en oeuvre. »

01:43:30

*Eve Chiapello
& Luc Boltanski*

EPISODE 3#

La naissance de l'objet



« Aujourd'hui (...)
ils nous appellent. »

01:44:22



*François
Brument*

EPISODE 3#

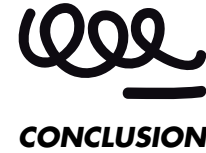
La naissance de l'objet

« Que dire (...)
histoire des mentalités. »

01:49:40

*Jean-Yves
Jouannais*





Nous voici au terme de ce cheminement. Nous avons exploré des passages. Passages que le designer trace entre science et bon sens, entre projection et expérimentation. Passages qu'il opère entre le rationnel et le sensible.

Tout d'abord, le designer ne saurait être un créateur hors-sol car une double nécessité lui est propre : celle de s'intégrer au sein des pratiques existantes, afin de participer à la société telle qu'elle va, celle de proposer de nouveaux usages, afin de participer à la société telle qu'elle pourrait être. C'est bien là que son activité créatrice trouve tant sa légitimation que sa capacité d'action.

Nous avons alors cherché à questionner le designer sur ses modes d'observation du réel. Qu'y cherche-t-il ? Une connaissance de l'homme, au même titre que l'anthropologue ? Se situant à la frontière entre l'espace méthodologique de la recherche et l'espace opératoire du projet, certains designers se sont révélés être de véritables chercheurs de projets.

Revenons sur une situation en particulier. Quand un designer se place en observateur à une échelle très locale, celui-ci devient bien souvent observateur-participant. Il modifie le contexte d'usage qu'il observe. Plus encore, les rencontres et l'activité que sa recherche génère participent à préparer le changement que le projet réalisera.

On peut donc affirmer que ce designer en projet modifie la condition même de son projet. Cependant, en tant que designer « de terrain », celui-ci s'est révélé tout particulièrement soucieux de ne pas trahir les pratiques humaines existantes. Il contribue donc à accompagner ce qui est déjà en projet, dans la société.



D'autre part, il nous a semblé que la force de proposition du designer ne dépendait pas seulement de sa capacité à discerner ce qui fait problème pour en faire projet mais également de sa faculté à décrocher du présent permanent dans lequel il se trouve : de sa faculté de projection. C'est ainsi que nous sommes allés à la rencontre de designers qui pratiquent la spéculation et développent des formes de scénarisation, telles que les scénarios d'usage. Des formes narratives qui leurs permettent d'expérimenter mentalement des possibles et, plus spécifiquement, de développer des voies d'accès à la complexité.

Cependant, en tant que mécanismes de projection, ces narrations s'appuient sur notre disponibilité à « y croire ». Elles opèrent donc une forme de manipulation plus ou moins assumée. Le scénario d'usage utilisé comme outil de conception se révéla porteur de débats car des pratiques opposées apparurent parmi les designers rencontrés. Certains considérant le scénario d'usage comme un forme de fabulation et de dérive méthodologique, d'autres comme un outil permettant de penser l'objet à travers son évolution dans le temps et son expérience d'usage. Un outil de création stimulant mais pouvant mener à des formes de sur-conception, à des objets fermés aux usages contraints.

Ainsi, parce que le designer navigue entre projection et objectivation, celui-ci se retrouve questionné par sa propre pratique. Nous en concluons qu'il y a une éthique de la projection. Éthique que le designer doit se construire, d'autant plus s'il souhaite rester critique quand à ce qu'il produit.

Par ailleurs, l'espace du projet se confirma en tant qu'espace de production en soi. Production de paroles, de documents et de représentations permettant au designer de communiquer avec tout un réseau d'acteurs. Des productions qui lui permettent également de se parler à lui-même.

Un paradoxe devint alors formulable : comment représenter ce qui ne peut pas même encore être présenté ? C'est-à-dire cet objet « à vivre » qui veut naître. Prenant cette question de la naissance de l'objet au sens littéral et au sens pratique, nous sommes allés à la rencontre de la maquette. Nous avons écouté quelques créateurs à l'oeuvre, chacun cherchant à mettre en mots les chemins faisant qui sont les leurs. Entrer dans l'atelier nous permit alors de réaliser pleinement un constat énoncé par tant d'autres : celui qui transforme se transforme lui-même en transformant. À quoi nous ajoutons que celui qui fait projet en vient parfois à se considérer lui-même comme un projet, à être projet.

De plus, si les maquettes constituent pour le designer un moyen de penser en faisant et de représenter ses idées, une relation particulière s'instaure avec certaines d'entre elles. Une relation de projection : il y croit et c'est à ce moment là qu'il commence véritablement à se mesurer à la présence de l'objet, et c'est à ce moment là que cet objet non-encore-réalisé indique quel chemin parcourir pour arriver jusqu'à lui. Celui-ci n'engendre pas un idéal figé mais un mouvement de la pensée. Aussi une hypothèse s'offre à nous : si la maquette passe parfois du statut de représentation à celui d'objet, peut-être est-ce parce que les objets eux-mêmes sont toujours, simultanément, présences et représentations.

Les designers que nous avons rencontrés nous faisaient finalement entendre que l'objet pensé comme projet permanent agit comme un passeur. Il amène son concepteur quelque part où il n'était pas forcément encore allé et il passe à travers son concepteur pour entrer dans la société. Ainsi un objet « ouvert » est par définition un objet capable de faire projet dans la société des usagers. Aujourd'hui l'objet pensé comme projet permanent obtient finalement valeur d'action : d'acte de création, d'acte politique.

Nous y voyons une façon pour le moins radicale de digérer la réalité de consommables qu'est devenue celle de la plupart de nos objets. Nous y reconnaissons une façon pour le design d'échapper à la réification : d'être plus que la vitrine d'un matérialisme cultivé, de valoriser des liens et non des biens. Liens qu'il faudra concevoir avec soin pour que ce soient des liens de transmission et non de dépendance. Objets qu'il faudra interroger continuellement pour qu'en émergent d'autres possibles.

À la question de savoir où commence l'objet pour son créateur, nous pouvons maintenant répondre que l'objet commence où disparaît son caractère de représentation. La condition du concepteur est de faire passer son objet de pensée au statut d'objet autonome. La condition du concepteur n'est pas l'enfantement. Cette interprétation métaphorique est propre à tout acte de création. La condition du concepteur est la séparation. Mais le lien ne se rompt pas, il se libère. Ainsi pouvons nous poser des limites à la responsabilité du concepteur, à sa mainmise, à son action. Ainsi y a-t-il un enjeu politique dans la conception des limites de la conception.

Enfin, à la question de savoir où commence notre monde commun, il sera difficile de répondre autrement qu'en reconnaissant que notre monde commun commence avec la mise en commun de nos objets de pensée.



**BIBLIOGRAPHIE
& CO**



**LIVRES &
ARTICLES**

A

Agamben, Giorgio. (2008).
Qu'est-ce que le contemporain.
Rivages Poche, Petite Bibliothèque, n°617, Paris.

Alter, Norbert. (2009)
Donner et prendre. La coopération en entreprise.
La Découverte, Poche, Paris.

Arendt, Hannah. (1958).
Condition de l'homme moderne.
Calmann-Lévy, coll. Pocket Agora, Paris, 1961.

B

Barthes, Roland. (1953).
Le Degré zéro de l'écriture.
Seuil, Paris.

Barthes, Roland. (1957).
Mythologies.
Seuil, Paris.



Baudrillard, Jean. (1968)
Le système des objets.
Gallimard, Paris.

Bayard, Pierre. (2012)
Comment parler des lieux où l'on n'a pas été ?
Les Editions de Minuit, collection Paradoxe, Paris.

Bergson, Henri. (1903-1923).
La pensée et le mouvant.
Les Presses universitaires de France, Collection Bibliothèque
de philosophie contemporaine, Paris, 1969.

Boltanski, Luc. Chiapello, Eve. (1999)
Le nouvel esprit du capitalisme.
Gallimard, Paris.

Borges, Jorge Luis. (1944).
Fictions (Ficciones).
Gallimard, collection Folio n°614, Paris, 1983.

Borges, Jorge Luis. (1947-1952).
L'Alpeh (El Aleph).
Gallimard, collection L'imaginaire, Paris, 1967.

Boutinet, Jean-Pierre. (2008).
Anthropologie du projet.
Presses Universitaires de France, Paris.

Burkard, Franz-Peter. Kunzmann, Peter.
Wiedmann, Franz. (1993)
Atlas de la philosophie.
La Pochothèque, Le livre de poche, Paris.

C

Caraës, Marie-Haude.
Marchand-Zanartu, Nicole. (2011)
Images de pensée.
Réunion des musées nationaux, Paris.

Clément, Elizabeth. Demonque, Chantal.
Hansen-Love, Laurence. Kahn, Pierre. (1994)
Pratique de la philosophie de A à Z.
Hatier, Paris.



i

Ina / Radio France. (1950-2000)
Les grandes heures.
Editions de la table ronde, Paris, 2013.

j

Jouannais, Jean-Yves. (1997).
Artistes sans œuvres - I would prefer not to.
Gallimard, collection Verticales, Paris, 2009.

L

Latour, Bruno. (1987) .
Article «*Les «vues» de l'esprit.*
Culture technique , hors série n°14.

Levi-Strauss, Claude. (1962)
La pensée sauvage.
Plon, Paris.

Lytard, Jean-François. (1979).
La Condition postmoderne : rapport sur le savoir.
Editions de Minuit, collection «critique», Paris.

M

Manzini, Ezio. (1986)
La matière de l'invention.
Editions du Centre Pompidou, Paris, 1989.

Midal, Alexandra. (2013).
Design, l'anthologie.
Co-édition Cité du design, ESADSE
et HEAD, Saint-Etienne.

P

Perec, Georges. (1974).
Espèce d'espaces.
Galilée, Collection L'espace critique, Paris.



P

Perec, Georges. (1989).
L'Infra-ordinaire.
Seuil, Paris.

Proulx, Serge. (2006)
*Pour comprendre l'usage des objets communicationnels,
(re)penser le constructivisme.*
Degrés, no. 126-127, Bruxelles.

Papanek, Victor. (1974)
*Design pour un monde réel.
Ecologie humaine et changement social.*
Mercure de France, Paris.

R

Rifkin, Jeremy. (2000)
L'âge de l'accès. La nouvelle culture capitaliste.
La Découverte, Poche, Paris, 2005.

S

Salmon, Christian. (2007).
Storytelling : La machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits.
La Découverte, collection Cahiers libres, Paris.

Stiegler, Bernard. (2006).
«Du design comme sculpture sociale. Nouvelle
association dans les desseins du design.»
in Brigitte Flamand (dir.).
Le design. Essai sur les théories et les pratiques.
Editions du Regard, Paris.

T

Thibault, Philippe. (2013)
Superpositions.
Modes de communication / Modes de conception.
Mémoire de fin d'études sous la direction de
Anne-Françoise Garçon, Ensci-Les Ateliers, Paris.

Tissandier, Clément. (2012)
Concevoir à plusieurs,
enquête sur des pratiques et leurs modalités.
Mémoire de fin d'études sous la direction de
J-F. Marchandise, Ensci-Les Ateliers, Paris.

V

Vial, Stéphane. (2010).
Court traité du design.
Presses Universitaires de France, Paris.

—



SITES INTERNET

archives-sonores.bpi.fr

Archives sonores des débats, conférences et colloques organisés par la Bpi. Consulté en février 2014.

attoma-design.com

Site officiel de l'agence de design de service et d'expérience utilisateurs Attoma.
Consulté en avril 2014.

azambourg.com

Site officiel du designer indépendant François Azambourg. Consulté en mars 2014.

bruno-latour.fr

Site officiel de Bruno Latour, professeur à Sciences Po et responsable du programme «théorie de l'acteur réseau et développement des environnements numériques».
Consulté entre décembre 2013 et mai 2014.

davidbenque.com

Site officiel du designer David Benqué.
Consulté en février 2014.

dschool.fr

Site officiel de la d.school at École des Ponts.
Consulté en mars 2014.



SITES INTERNET

ina.fr

Archives audiovisuelles nationales en lignes.
Consulté en décembre 2013.

in-flexions.com

Site officiel de l'agence de design fondée par
François Brument et Sonia Laugier.
Consulté en janvier 2014.

kisskissbankbank.com

Plateforme de financement participatif.
Consulté de novembre 2013 à mai 2014.

larousse.fr

Dictionnaire de français.
Consulté de novembre 2013 à mai 2014.

nodesign.net

Site officiel de l'agence design fondée par
Jean-Louis Fréchin. Consulté en avril 2014.

openstructures.net

Site du projet Openstructures conçu par le designer
Thomas Lommée. Consulté en avril 2014.

owni.fr

Média d'enquête, de reportage et de data-journalisme, dédié aux
cultures numériques ainsi qu'aux nouveaux enjeux de société.
Consulté de novembre 2013 à mai 2014.

plausiblepossible.com

Site de l'agence de design co-fondé par Yoan Ollivier. Consulté
en mars 2014.

syntone.fr

web revue consacrée à la création radiophonique et à la radio
à travers sa technologie, ses usages, son devenir. Consulté de
novembre 2013 à mai 2014.





**ARCHIVES
DIFFUSÉES**

Bouchain, Patrick. (12 septembre 2013).
A la frontière du réalisable et de l'impossible.
Conférence, Ecole Spéciale d'Architecture, Paris.
Disponible sur www.esa-paris.fr

Deleuze, Gilles. (17 mars 1987)
Qu'est-ce que l'acte de création.
Cycle de conférences Les «Mardis de la Fondation», Femis, Paris.
Disponible sur www.youtube.com

JT20H, *Maquette du plateau de Beaubourg.*
Emission produite par l'office national de radiodiffusion
télévision française, 7 septembre 1971.
Disponible sur www.ina.fr

Visa pour l'avenir, *Maquette représentant l'ADN.*
Emission produite par Jean Lallier, Roger Louis, Nicolas Skrotzky
et Robert Clarke.
Radiodiffusion télévision française, 28 décembre 1962.
Disponible sur www.ina.fr



**ENTRETIENS
RÉALISÉS**

Philippe Aegerter,

professeur et bio-statisticien à Paris.

Entretien réalisé le 16 mars 2014 à Paris.

Galilée Al Rifaï,

designer à Paris.

Entretien réalisé le 23 avril 2014 à Paris.

François Azambourg,

enseignant et designer à Paris.

Entretien réalisé le 14 mars 2014 à Paris.

David Benqué,

designer à Londres.

Entretien réalisé le 21 mars 2014 par téléphone.

Collectif BIM,

collectif regroupant des comédiens, des metteurs en scène et un ingénieur son issus de l'ENSATT.

Enregistrement réalisé le 21 décembre 2013 à Paris.



**ENTRETIENS
RÉALISÉS**

Guillaume Bloget,

étudiant designer à l'Ensci-Les Ateliers.
Enregistrement réalisé le 21 décembre 2013
à Paris avec la contribution de Grégoire Schaller.

François Brument,

designer à Paris.
Entretien réalisé le 3 mars 2014 à Paris.

Charlotte Cosson,

doctorante en histoire de l'art contemporain
et commissaire d'exposition.
Entretien réalisé le 4 février 2014 à Marseille.

Jean-Louis Fréchin,

designer à Paris.
Entretien réalisé le 23 avril 2014 à Paris.

Nicolas Nova,

enseignant et designer installé à Genève.
Entretien réalisé le 14 février 2014 par téléphone.

Yoan Ollivier,

designer à Paris.
Entretien réalisé le 9 mars 2014 à Paris.

Benjamin Poilvé,

étudiant designer à l'Ensci-Les Ateliers.
Enregistrement réalisé le 21 décembre 2013
à Paris avec la contribution de Grégoire Schaller.

Marine Royer,

doctorante en anthropologie et designer.
Entretien réalisé le 3 mars 2014 par téléphone.





REMERCIEMENTS



REMERCIEMENTS

Pour avoir accepté le jeu de la discussion et m'avoir confié des paroles riches et sincères, un très grand merci à Charlotte Cosson, Nicolas Nova, François Brument, Marine Royer, David Benqué, Yoan Ollivier, François Azambourg, Galilée Al Raifaï, Jean-Louis Fréchin, Guillaume Bloget, Benjamin Poilvé, Philippe Aegerter, et toute la troupe du collectif Bim.

Pour avoir incarné de leur voix quelques illustres écrits, merci beaucoup à Ivan Déméocq, Marie Fournier, Gwenolé Gasnier, Céline Coq, Delphine Mériaux, Marion Gros, Jacques Avena, Grégoire Schaller, Flore Dallennes, Floriant Behejohn, Yannis Bougeard.

Pour sa participation à l'enregistrement de l'identité sonore de Radio Design, un grand merci à Anaïs Hunebelle.

Pour leurs oreilles attentives et bienveillantes, merci beaucoup à Floriant Behejohn et Mathieu Touren.

Pour son travail de programmation du site web de Radio Design, pour sa générosité et sa patience un grand merci à Eric Dugast.

Pour sa confiance et son art subtil de la maïeutique, merci beaucoup à Jacques-François Marchandise.

Pour m'avoir laissé liberté de forme et de fond, pour m'avoir encouragé et pour avoir participé à faire fructifier mes questionnements merci à l'ENSCI-Les Ateliers.



Z OÉ AEGERTER
099

*Mémoire de fin d'étude
sous la direction de
Jacques-François Marchandise.
Ensci-Les Ateliers, mai 2014.*

