

POUR UN GRAPHISME SOCIAL

Je tiens avant tout à remercier toutes les personnes qui m'ont suivi durant ces recherches et ces réflexions notamment mes professeurs, Luc DELSAUT et Thomas MAURY, ainsi que ma mère et mes camarades, qui m'ont accompagné dans mes questionnements.

Sommaire

p.11	Abstract
p.15	Introduction
p.17	I - Le Design social, une définition
p.19	a. Un champ d'action et une méthode
p.21	b. Un autre rapport entre le designer et le participant
p.25	II - La mise en pratique du Design social : études de cas
p.27	a. <i>Fais-moi Signe!</i> , Malte Martin / Agraf-mobile
p.29	b. <i>Biodiversité Administrative</i> , Vraiment Vraiment
p.33	III - Le graphiste social, un nouveau rôle à jouer
p.35	a. Permettre l'expression de l'autre
p.37	b. Sensibiliser les deux partis
p.41	Conclusion
p.45	Annexes
p.47	Texte de référence : <i>Le Design</i> , Stéphane Vial
	Entretien avec Margaux Drocourt
p.61	Bibliographie
p.67	Iconographie

Abstract

In her article *What is the need for societal design?*, Silvia Doré claims there is “an urgent need to reconnect with professions initially linked to society“.

Design is an essential component of our society, it is what will define the forms with which we evolve. It adapts to the challenges of its time and continues to change.

Today new ways of practicing Design are appearing, notably Social Design. This very recent practice questions the role of the designer, his methods and his relationship with the user.

I therefore look at how Social Design renews the practice of the graphic designer, what new responsibilities he has to face in a society with new needs.

Introduction

Le Design est un processus visant à résoudre les insatisfactions¹ de son temps. Sa méthode repose sur l'identification d'un problème, la recherche de solutions possibles et enfin le choix d'une réponse adaptée à travers la création de formes.

VIAL, Stéphane. *Le Design*. 3^e éd. France: PUF, 2021, 128 p. Que sais-je?, N°3991. « Le designer détecte l'existence d'une insatisfaction vis-à-vis du monde qui le propulse dans un projet en vue de rendre ce monde plus habitable pour la collectivité. »

C'est une pratique qui n'a cessé de se questionner et d'évoluer au cours de l'histoire face à des enjeux sociétaux changeants.

De Morris à Papanek², en passant par Raymond Loewy ou Grapus, cette pratique n'a cessé de revoir son objectif et son utilisation face aux besoins qui occupaient la société. Aujourd'hui, face aux enjeux actuels, de nouvelles formes de Design apparaissent comme le Design social.

2. PAPANEK, Victor. *Design pour un monde réel: écologie humaine et changement social*. 3^e éd. France: Les Presses du Réel, 2021, 428 p. Collection Design / Théories. Victor PAPANEK prône dans son livre un design se questionnant sur son travail et s'orientant en priorité vers une pratique sociale et écologique.

Aujourd'hui, face aux enjeux actuels, de nouvelles formes de Design apparaissent comme le Design social.

En tant que designer graphique, j'ai la volonté d'inscrire ma pratique au service de l'humain, d'y être attentif et de prendre en compte ces enjeux auxquels nous sommes tous confrontés. C'est pourquoi je me suis posé la question suivante :

Dans quelle mesure le Design social renouvelle-t-il la pratique du graphisme ?

I. Le Design Social, une définition

A. Un champ d'action et une méthode



Fig.1



Fig.2

Dans les processus courants d'un projet de Design, on débute depuis la demande d'un commanditaire vers un designer. Le développement du projet s'articule principalement entre ces deux partis. Par conséquent, le designer n'aura pas nécessairement une expertise personnelle du terrain et de la cible, ou du moins pas de façon complète.

Le Design Social apporte une alternative à ce processus et se distingue par son champ d'action et par les méthodes de projet qu'il met en place³.

3. BRUINSMA, Max, Le design est-il social ?, dans « Graphisme en France – 2021, Design graphique et société », Cnap, 2021, p.8. « Le design social vise à aborder les questions sociales, en collaboration avec les parties prenantes, en tant que questions de design. »

En effet, il se tourne essentiellement vers les besoins que peut rencontrer notre société à une échelle locale.

Il fait suite à des demandes d'administrations publiques ou d'associations et se concentre sur une cible localisée, précise, à un instant T, la plupart du temps un public dit invisible⁴ ou dans le besoin. Il ne vise pas une rentabilité, mais avant tout la mise à disposition de solutions adaptées (Fig.1).

4. Invisibilité sociale. Concept de sociologie faisant référence aux groupes sociaux se sentant écartés de la vie publique.

Sa méthode consiste quant à elle à intégrer, à collaborer avec les différents partis du projet (*Fig.2*) à travers la phase de réflexion et parfois de création grâce à des outils adaptés à ceux-ci.

On parlera alors de participant, celui-ci pouvant être aussi bien les futurs usagers du projet, des experts du sujet ou bien le commanditaire lui-même.

En ça c'est un design qui se veut utile, car inscrit dans une réalité avec des besoins concrets, et accessible par sa méthode puisqu'il intègre des non-initiés au projet.

Bien qu'il y ait un travail de satisfaction du consommateur dans les projets «conventionnelles» de Design, la démarche du Design Social amène une pratique utile et non marchande en construisant une relation, un échange entre le designer et le destinataire⁵.

5. Design en Nouvelle-Aquitaine. Design Social [en ligne]. Disponible sur: <https://www.design-en-nouvelle-aquitaine.fr/ressources-design/glossaire/design-social> (Page consultée le 14/09/2023). « Penser le design social comme une méthodologie du design au service de projets mettant l'humain, et non le mercantile, au centre de tout répondu à une aspiration moderne. »

On ne considère plus l'utilisateur uniquement comme un consommateur.

B. Une relation designer-participant

À travers sa pratique intégrant les différents partis d'un projet, le Design social engendre une relation designer-participant⁶.

6. Design en Nouvelle-Aquitaine. Design Social [en ligne]. Disponible sur: <https://www.design-en-nouvelle-aquitaine.fr/ressources-design/glossaire/design-social> (Page consultée le 14/09/2023). « Remettre l'humain au coeur de nos interactions »

Cette relation va permettre un apport mutuel puisque les deux partis vont puiser dans l'expertise de l'autre.

Le designer va mieux saisir les besoins, les attentes, le public et donc mieux y répondre. Le participant va lui comprendre les choix et les démarches du designer et donc mieux les recevoir. Pour ce faire, le designer va adapter ses méthodes et avoir recours à des outils plus parlants, plus accessibles pour les non-initiés.

L'agence Vraiment Vraiment va par exemple utiliser des représentations en axonométrie⁷ lors de la présentation de projet d'aménagement.

7. Représentation d'une figure en trois dimensions par projection orthogonale ou oblique où le parallélisme et la proportionnalité des dimensions linéaires sont conservés mais non les valeurs angulaires.

Ce processus revoit les rôles du participant et du designer.

Le designer va avoir un rôle pédagogique, il va guider et ouvrir son travail à la mise en place de moyens permettant à d'autres de se questionner et d'agir grâce à des ressources, des outils, des temps de réflexion et de création (*Fig.3*). Cette démarche éducative cherche à provoquer chez le participant une transformation de son rapport à son environnement et l'invite à se sentir concerné par celui-ci et ses enjeux.



Fig.3

Le participant comprend qu'il peut jouer un rôle dans la transformation de son monde en intervenant dans les réflexions du projet. Il devient une source de réponses, un acteur dans la proposition de solutions.

Dans le cas de l'utilisateur, il est libéré d'un mode de création vertical le rendant parfois victime d'un produit/service inadapté.

Le Design Social tend à rendre son public acteur en le considérant réellement et en l'invitant à se considérer lui-même, ses voisins et son contexte.

II. La mise en pratique du Design Social: études de cas

***A. Fais-moi Signe !,
Malte Martin/Agrafmobile***



Fig. 4



Fig. 5



Fig. 6

Malte Martin est un graphiste français ayant notamment créé l'association Agrafmobile en 1998. Elle est définie comme un laboratoire artistique et propose des expérimentations visuelles souvent tournées vers l'espace urbain⁸.

8. Agrafmobile. Qui [en ligne]. Disponible sur: <https://www.agrafmobile.net/agrafmobile/qui> (Page consultée le 16/09/2023). « Il a fondé le laboratoire 'agrafmobile' comme un théâtre visuel itinérant pour investir l'espace urbain et les territoires du quotidien. »

Le projet *Fais-moi Signe!*, commandité par l'ANRU et la SEM 92, a pour but de proposer une signalétique adaptée au public du Pôle Molière, c'est-à-dire des enfants et des parents «primo-arrivants».

Malte Martin a proposé une signalétique épousant l'architecture du lieu et n'utilisant pas de textes, seulement des formes géométriques simples et des couleurs bien distinctes afin d'être compris aussi bien par les enfants que par les parents (Fig. 4).

Son travail a ensuite fait l'objet d'une appropriation de la part des futurs usagers.

Plusieurs ateliers participatifs (*Fig.5*) visant à réemployer ces formes pour proposer des créations visuelles ont été animés, suscitant un sentiment de proximité avec le lieu pour les participants.

L'idée est de rendre cette signalétique plus personnelle, plus à la portée du public.

Ces formes ont ensuite été affichées (*Fig.6*) dans certains espaces de la ville par les participants, accompagnés de l'Agrafmobile, permettant la médiation du pôle mais également du public qui va l'occuper. Ce travail de médiation a par la suite été poursuivi avec la réalisation d'une édition compilant des photographies du projet et d'un site web.

Ici la participation des usagers arrive en fin de projet. Ils ne conçoivent pas les formes mais se les approprient, Malte Martin rend son travail accessible.

B. Biodiversité Administrative, Vraiment Vraiment

Vraiment Vraiment est une agence s'inscrivant dans les principes du Design Social mais avec un mode d'application différent. Elle est composée de designers et d'analystes et se concentre sur le développement de ressources afin d'engager une transformation de l'espace public.

Elle approche les usagers mais aussi des experts de leur espace pour concevoir des outils de réflexion plus adaptés⁹.

9. Entretien avec Margaux Drocourt, page 4. « On fait les deux, on travaille avec les deux (usager et expert) ».

Leur projet *Biodiversité Administrative* en est un bon exemple. Il a été initié par la Banque des Territoires et Vraiment Vraiment et a pour mission d'inciter les administrations publiques à se questionner, à envisager des moyens, des actions plus respectueuses de la biodiversité face à l'enjeu environnemental. Ils ont donc développé et mis à disposition des outils de réflexion accessibles aux agents publics (*Fig.7-β*) sur le site biodiversite-administrative.fr.

Leur projet s'est construit autour d'une phase d'enquête puis d'expérimentation afin de comprendre le sens global du mot «biodiversité», la situation des administrations publiques et les moyens les plus adaptés pour faciliter des réflexions internes à celles-ci.

Pour chacune de ces deux dernières phases, la participation des agents publics a été nécessaire, permettant d'alimenter la compréhension du contexte et de concevoir les outils adéquats au public visé.

Ce projet rejoint cette volonté du Design Social de rendre autonome et responsable.



Fig 7



Fig 8

Vraiment Vraiment invite les administrations à se questionner sur leurs méthodes, elles apprennent de nouvelles façons de réfléchir, d'entamer un projet tout en prenant en compte la crise environnementale. À travers ce projet, le Design social devient un moyen d'engager une transformation globale.

III. Le graphiste social, un nouveau rôle à jouer

**A. Permettre l'expression
de l'autre**



Fig.9

Dans la pratique du Design social, le graphiste revoit sa démarche. Il ne va plus concentrer son travail sur la communication mais il doit accompagner, mettre en place des moyens accessibles aux participants pour qu'ils puissent eux aussi comprendre le projet et communiquer.

Pour ce faire, il doit dans un premier temps simplifier, fluidifier son dialogue avec les participants.

Ces derniers portent des difficultés propres que le graphiste doit combler dans ses outils de compréhension du projet. L'agence Vraiment Vraiment va par exemple utiliser le langage FALC¹⁰, permettant une compréhension et une expression textuelle plus accessible pour des personnes allophones¹¹.

10. FALC (Facile à lire et à comprendre), ce langage est utilisé pour permettre une meilleure compréhension de la part de personnes illettrées ou avec un handicap mental.

11. Personne dont la langue maternelle est une langue étrangère à son environnement.

L'idée est de permettre aux participants d'aborder le projet, de se sentir concerné et de le comprendre.

Les outils suscités durant les phases d'expression des participants doivent aussi être adaptés.

Les techniques plastiques sont souvent privilégiées car elles sont plus intuitives comme le dessin, le collage, la photographie, l'écriture. L'idée est d'employer des ressources ne freinant pas leur message. On peut penser au projet *Le Nid* (Fig.9), de Pauline Ayoudj, qui vient utiliser la peinture, le dessin et l'écriture comme outil d'expression.

À noter que les formes produites ne se retrouvent pas nécessairement dans la forme finale du projet. Elles peuvent le servir comme moyen de sondage, de compréhension du public participant¹².

12. Entretien avec Margaux Drocourt, page 6. « Et tout ce qu'on va dessiner va se baser sur des besoins de terrain qu'on a rencontrés ».

Cependant on pourrait se questionner sur l'expertise du graphiste, est-il seulement un accompagnateur ?

B. Sensibiliser les deux partis

Le Design Social se présente comme une des solutions possibles face aux enjeux que peut rencontrer notre société car elle engage une transformation positive sur celle-ci¹³. Cependant elle n'est pas encore assez connue, aussi bien auprès du public que des commanditaires alors qu'elle se veut accessible pour tous.

13. Design en Nouvelle-Aquitaine. Design Social [en ligne]. Disponible sur : <https://www.design-en-nouvelle-aquitaine.fr/ressources-design/glossaire/design-social> (Page consultée le 14/09/2023). « Concevoir pour aider, concevoir pour rendre accessible, concevoir pour répondre non pas à un désir de consommateur, mais un besoin vital, c'est cela le design social. »

Le graphiste va pouvoir intervenir sur ce manque d'intéressement, à travers un travail de sensibilisation du public et des commanditaires.

Dans une démarche de médiation, le graphiste permet de toucher un plus grand public sur un projet de Design Social et les méthodes mises en place.

Par exemple, Fabrication Maison va consacrer une partie de son travail à la retranscription de leurs projets. Leur édition *Petit Atlas de la débrouille* (Fig.10) partage un travail collaboratif entre une classe, une résidence de personnes âgées et un photographe et les façons dont ils ont procédé.

Le site plateforme-socialdesign.net (Fig 11) “recense et tente de décloisonner” des projets “d’innovation culturelle, de transformations sociales et écologiques”, son but est de regrouper différents projets de Design social sur un même espace pour leur donner une meilleure crédibilité en les associant sous un même objectif, un même but.

Le commanditaire est aussi un élément essentiel dans ce travail de sensibilisation. On ne peut progresser sans revoir la place qu’occupe celui-ci¹⁴.

14. DORÉ, Silvia, Quelle est la nécessité d’un design sociétal ?. In : Campus Fonderie de l’image [en ligne]. Disponible sur <https://www.campusfonderiedelimage.org/quelle-est-la-necessite-dun-design-societal/> ; (Page consultée le 15 Septembre 2023). « Cela implique de repenser la distribution du travail et de se pencher vers des modèles de mise en commun des outils, des lieux de production mais également des dynamiques de réflexion. »

Et c’est à travers la création d’outils accessibles que le graphiste intervient¹⁵, en développant des surfaces compréhensibles que le commanditaire pourra lui aussi questionner, améliorer, s’approprier.

15. DORÉ, Silvia, Quelle est la nécessité d’un design sociétal ?. In : Campus Fonderie de l’image [en ligne]. Disponible sur <https://www.campusfonderiedelimage.org/quelle-est-la-necessite-dun-design-societal/> ; (Page consultée le 15 Septembre 2023). « Dans ces conditions, les designers graphiques peuvent contribuer et concevoir des outils instrumentaux pour des actions coopératives au service de l’intérêt général. »

Le projet ne lui appartient plus uniquement sur le plan financier et directif, il y est sensible dans sa méthode, dans ses conséquences, dans ses enjeux.

On le voit très bien avec le projet présenté précédemment de Vraiment Vraiment, où le but est de développer des outils que les administrations, à l’origine d’un projet, pourront utiliser pour de futurs.



Fig 10

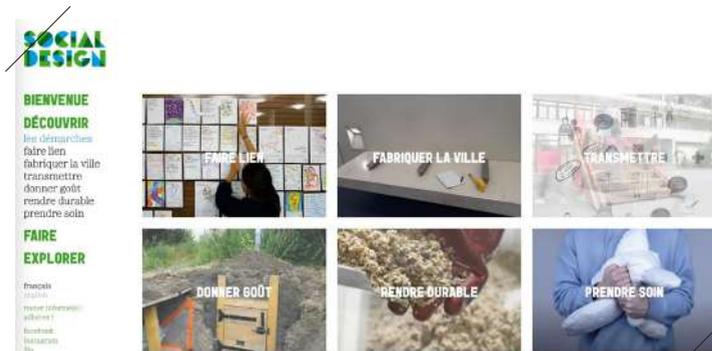


Fig 11

Le graphiste a les moyens d’entamer une transformation sociale à travers un travail de sensibilisation des différents partis d’un projet par la création d’éléments de médiation et d’outils d’appropriation.

Conclusion

On constate que pour un graphiste, le Design Social l'amène à revoir ses méthodes, ses outils et son but. En engageant de nouveaux acteurs dans le projet, il doit être capable de se faire comprendre, aussi bien par les participants que par le ou les commanditaires.

Il a un rôle de sensibilisateur auprès des différents partis car il a les compétences pour rendre compréhensibles les messages, qu'ils soient les siens ou ceux des autres.

Cela passe par de la médiation mais également la création d'outils abordables, il n'est plus qu'un moyen de communication pour les autres mais un créateur d'outils permettant une réflexion et une démarche autonome et responsable.

Face aux enjeux actuels, qu'ils soient sociaux ou environnementaux, nous devons en tant que designer nous questionner sur notre rôle à jouer ici.

L'approche sociale du Design en est peut-être une solution qui doit être davantage mise en avant, et c'est vers cette direction que j'oriente mon projet, en cherchant des moyens de partager cette pratique au plus grand nombre et engager une transformation à mon échelle.

Annexes :
Analyse du texte de
référence et entre-
tien avec Margaux
Drocourt

Analyse du texte de référence : *Le Design* de Sté- phane Vial

Cet ouvrage de Stéphane Vial est paru en 2017 et retrace le sens du terme “design” au cours de l’histoire. Il part de la Renaissance où ce terme est apparu notamment dans les projets architecturaux et évoque la phase de conception, de maquettage avant la construction définitive. Il remonte progressivement jusqu’à nous, passant par la vision de William Morris durant la Révolution Industrielle, amenant le Design vers une approche sociale et comme moyen d’améliorer notre monde.

Il se concentre ensuite sur le Design industriel aux États-Unis avec Raymond Loewy et le fait que le Design a pris la forme d’un outil commercial au service d’une rentabilité. Enfin il se tourne vers le Design aujourd’hui avec l’apparition de nouvelles formes de Design comme le Design Social, le Design d’interaction ou le Design de service, se rapprochant des sciences humaines.

Vial met l’accent sur les nouvelles directions que prend le Design au cours des époques et à travers les besoins de celles-ci.

L'aspect évolutif du Design est un élément clé dans sa compréhension, il permet de mieux saisir les enjeux passés mais également futurs, transformant ses méthodes pour répondre aux problèmes sociétaux de son temps.

Ce point est pour moi un moyen de faire un constat sur l'état du Design aujourd'hui, et notamment sur sa pratique qu'il doit adapter aux besoins actuels.

Entretien avec Margaux Drocourt, designeuse chez Vraiment Vraiment

Margaux Drocourt est designeuse d'espace chez Vraiment Vraiment.

Dans cet entretien, elle revient sur les méthodes développées par l'agence et le rôle du designer, à travers sa pratique, face aux exigences de notre temps.

Odilon Bonjour Margaux! Merci beaucoup d'avoir répondu à cette demande d'entretien.

Margaux Avec plaisir, merci à toi pour cette proposition.

Odilon Alors je vais principalement te poser des questions sur l'agence dans laquelle tu travailles, Vraiment Vraiment, et si ça ne te dérange pas nous allons commencer tout de suite.

Margaux Pas de soucis c'est parti !

Odilon Alors dans un premier temps, comment débute un projet?

Margaux Alors on est une agence de 40 personnes et on fait ce qu'on appelle du design de politique publique. L'ensemble de nos clients va être des corps publics donc l'État, les ministères, les collectivités territoriales, des bailleurs, des choses comme ça, et on va répondre à ce qu'on appelle des marchés publics. On trouve sur la plateforme marchepublic.fr des appels à projet que lancent les corps publics et on voit s'il y a des mentions au design, après c'est ça peut être assez varié, et en fonction de la qualité du marché, on va y répondre. On prépare alors ce qu'on appelle un appel d'offres où on explique comment est-ce qu'on envisage le projet, quelle est notre équipe derrière, les compétences qu'on va mettre à disposition, le budget qu'on propose et qui va encadrer derrière notre prestation, le nombre de jours sur lequel on va travailler sur la mission. On envoie cette réponse. Il y a souvent plusieurs candidats qui répondent à un marché public et si on remporte l'appel d'offre, le projet se lance et on doit réaliser la méthodologie qu'on a inventée au moment de la rédaction de l'appel d'offre. Donc moi je fais les deux, je réponds à des appels d'offres en lien avec soit les associés Vraiment Vraiment, qui ont fondé la boîte il y a quelques années, soit des collègues qui sont parfois un peu spécialisés sur certains sujets.

Odilon Et est-ce que ces projets sont constamment multidisciplinaires? Est-ce qu'il y a toujours tous les acteurs de l'équipe qui y participent?

Margaux Pas nécessairement, ça va varier sur les projets, mais oui c'est quand même la plupart du temps assez transdisciplinaire dans le sens où on va à la fois faire de l'écrit, donc on a un certain nombre de postes qui sont des analystes politiques, qui vont pouvoir rédiger un certain nombre de contenus, aller chercher un apport théorique dans les projets, même si nous, en tant que designer, on le fait aussi,

ça dépend de l'équipe qui est sollicitée. Et ensuite oui, tu peux avoir une mission où tu vas avoir une charte graphique à réaliser donc là on a des graphistes en poste à qui on va demander de réaliser la charte. Il y a des projets qui vont demander un peu de construction, un mobilier urbain, ce genre de choses et là, on a des designers d'objets qui entrent en jeu pour les projets d'espace. Moi, j'ai plus de spécialité en conception en tout cas, sur des outils de facilitation pour faire comprendre des projets urbains, architecturaux à des usagers. Donc je vais faire des maquettes, des documents graphiques pour aider à comprendre le projet des expositions, c'est assez varié, c'est en fonction des besoins du projet. On prend la forme de design qui convient le mieux.

Odilon OK, et vous dans votre équipe, comment interagissez-vous entre les différents spécialistes?

Margaux Assez naturellement, c'est comme dans toutes les boîtes quand on travaille ensemble même si t'as une organisation interne au projet. Le fondateur de l'agence et les postes les plus seniors par exemple vont faire ce qu'on appelle le commercial. Ils vont sélectionner les projets auxquels on répond. Pour ma part, je vais pouvoir conduire la réponse à un appel d'offre, inventer la méthodologie. Et d'ailleurs je vais pouvoir me retrouver soit designer en chargé de production dans le projet, et j'ai quelqu'un qui est chargé d'organiser mon travail, de répondre aux clients mais ça m'arrive aussi de l'être. Je peux être à la fois chargé de production et pilote de projet, donc encadrer des équipes derrière moi. Orienter la stratégie de projet, la méthodologie, ça dépend de l'équipe qui est disponible sur le moment, ça dépend des compétences de chacun. Moi, je vais être beaucoup pilote sur des produits de logements sociaux ou des projets de renouvellement urbain par exemple parce que c'est ce que je connais le mieux.

Odilon D'accord. Ok. Et est-ce que vous travaillez avec des agents publics qui sont au contact des usagers ou allez-vous directement à leur rencontre ?

Margaux On fait les deux, on travaille avec les deux. Là par exemple, dans un projet que je vais piloter sur la rénovation de neuf cents logements dans le treizième, je fais la partie de ce qu'on appelle l'assistance à maîtrise d'usage (A.M.U.). Ça va être ma spécialité si on met des mots dessus. Et là, dans le cadre du projet de réhabilitation, je dois à la fois travailler avec les agents du site, donc les gardiens, les prestataires de ménage mais aussi avec les locataires, les habitants

Margaux de façon indifférenciée, c'est-à-dire que l'ensemble de la parole des usagers nous intéresse. Ça dépend juste sur quoi tu les interrogues. Si j'ai besoin de comprendre des questions de gestion, de maintenance des lieux, je vais aller m'adresser aux gardiens. Si j'ai besoin de comprendre comment est-ce que les appartements sont vécus, ont évolué dans le temps, ont été réaménagés par les habitants, je vais travailler avec les habitants.

Odilon Et vous faites comment pour justement amener ces personnes à partager leurs connaissances ?

Margaux Et ben, c'est ça je pense l'intérêt. L'intérêt d'avoir des designers multidisciplinaires, dans le sens où on a tous des compétences un peu différentes c'est qu'on va déployer des outils qui sont adaptés au recueil de la parole des usagers.

Quand on rencontre des habitants, il y a une difficulté peut être à comprendre les contraintes techniques d'un projet architectural et nous on va faire écrire des petites choses, faire des documents de synthèse qui leur permettent de comprendre ça de façon assez simplifiée pour qu'après ils nous donnent un contenu, des idées, etc. On va développer tout un tas d'outils, de projets et de médiation qui sont différents selon les contextes de projet.

Par exemple en logement social, moi je vais faire des maquettes qui sont adaptables, sur lesquelles on peut travailler, meubler ensemble, on n'a pas juste une maquette de projet qui est vide. Quand tu regardes une maquette sur des plans, si les gens ont du mal à les lire, on va plutôt faire des axonométries. Pour avoir des idées d'aménagement pour un projet urbain ou en archi, on va faire des cartes de référence, on fait réagir les gens sur des images qui existent déjà avec des photos. Ça s'adapte tout le temps selon le terrain qu'on rencontre.

Odilon OK et j'avais vu aussi sur votre site que vous parliez de la prise en compte des non usagers.

Margaux Oui mais c'est surtout dans le cadre de projet urbain. Nous, on parle de co-conception d'ailleurs, et on invite des gens hyper représentatifs de la population donc tous les âges, des gens seuls, des gens avec des familles, des allophones.

On a à coeur de faire des temps de travail qui sont représentatifs et surtout avec les non usagers, ou alors on dit souvent les invisibles. Ça va être notable d'aller chercher ces gens là donc les appeler, choisir le bon horaire d'atelier. Ça c'est vraiment du côté de la mobilisation, de l'organisation des temps de rencontre qu'on fait et derrière de développer des outils qui sont adaptés donc par exemple sur les publics

allophones ou très jeunes, avoir des choses qui sont peu écrites mais plus visuelles.

Par exemple, on écrit en langage FALC. Pour des projets sur la santé, on va capter un maximum de patients différents. Et ça pareil, c'est des contextes de projets qui sont assez difficiles donc il faut bien choisir ces outils et bien les préparer. Après c'est varié, mais oui on a toujours en tête la représentativité des personnes qu'on rencontre.

Odilon Mais alors, en quoi justement ce contact avec les usagers est un bénéfice pour vous dans votre démarche de designer ?

Margaux Bah c'est le cœur du métier. Je me voyais plus travailler en collectif et le fait que la forme de ce qu'on produit, de ce qui émerge elle vient des usagers. Nous, on est on est une courroie de transmission. Dans ce contexte là, la notion d'art appliqué prend tout son sens. On applique à la société, aux enjeux contemporains, mais on n'est pas un créateur. Et puis j'ai l'impression d'avoir une plus grande créativité quand je me base sur les besoins d'autrui et sur les idées qu'on va me donner.

En général les projets qu'on va mener, on a des biais en tant que concepteur, mais le but c'est de les effacer aussi en partie. On ne vient pas non plus de façon très neutre parce qu'on vient toujours sur le terrain, avec des idées de conception dans lesquelles les usagers nous orientent. On a quand même des premières billes sur lesquelles on fait réagir les gens, on a plein de réflexes parce qu'on a fait énormément de projets sur le sujet.

On vient toujours avec des idées qui après sont amendées, modifiées par des formes de dispositifs qui sont challengés par les usagers avec qui on va travailler. Il y a une part de création qu'on appelle conception en chambre, mais c'est loin d'être la grande partie de notre métier. Et tout ce qu'on va dessiner va se baser sur des besoins de terrain qu'on a rencontrés.

Odilon Ce sont des idées s'engagent peut-être dans un choix politique, dans une démarche, dans un engagement en tout cas vis-à-vis de la société.

Margaux Oui je pense. Oui oui je peux je pense qu'on peut le dire. Chez Vraiment Vraiment on est sélectionné aussi en partie pour ce genre d'engagement. Après on n'est pas non plus militant dans notre travail, ça reste un contexte de projet dans lequel il y a des clients qui ont leur propre leur propre ligne politique donc aussi leur propre contrainte administrative, financière, de subvention etc donc on ne peut pas aller tout challenger tout le temps en permanence mais oui quand on nous sélectionne en général pour un projet,

on sait derrière l'engagement qui est marqué à gauche.

Odilon

Et est-ce que c'est déjà arrivé qu'un projet ne fonctionne pas ?

Margaux

Oh oui, plein de fois. Il y a plein de choses qu'on peut mettre en place et puis deux mois après, ça s'évanouit parce qu'il y a un manque de maintenance, un manque de budget du côté des clients pour maintenir des solutions qu'on a mis en place. Il y a plein de fois où on challenge jusqu'au bout pour changer, transformer la forme de certains dispositifs parce qu'il y a un élu qui s'est positionné de telle façon et ces agents appliquent un peu la volonté politique qui va à l'encontre des recommandations qu'on a, ça arrive tout le temps.

Par exemple Bébé Box, un projet qu'on a mené pour le ministère de la Santé dans le cadre des mille premiers jours de l'enfant, on s'est dit après enquête qu'un objet prenant en compte la prise en soin de l'enfant et du parent était un axe pertinent.

Le ministère a été assez d'accord sur le principe mais finalement à l'arrivée ils nous ont dit de privilégier un crème hydratante pour la maman au lieu de recommandations psychologiques. Donc voilà, t'as plein d'exemples comme ça où à l'arrivée ça fonctionne pas bien ou peu.

Odilon

Et vous, dans ces cas là, vous réagissez comment ? Vous laissez tomber le projet ?

Margaux

Non, on ne laisse pas tomber le projet. On est prestataire de service, on est comme un cabinet de consultant, sauf qu'on sait faire du design. On a la réputation, je pense, d'être assez têtu comme équipe auprès de nos clients. On n'est pas facile à diriger, ça peut nous jouer des tours effectivement, parce que t'as des clients qui ont juste besoin que tu appliques ce que tu leur dis. Mais aujourd'hui, il y a aussi le côté où on nous sélectionne parfois un peu pour le nom, parce qu'on commence à avoir une certaine renommée et parce que c'est une forme de caution aussi, Vraiment Vraiment.

En général on s'accroche, on va jusqu'au bout de ce qu'on peut. On fait beaucoup de concessions dans nos projets parce qu'il faut que ça s'adapte au contexte particulier de nos clients donc c'est important quand même d'être toujours dans une forme de respect parce que eux, ils ont un savoir faire technique d'une politique publique qu'on n'a pas. Mais vraiment si on voit que ça ne marche pas du tout, on applique à la lettre ce que nous demande le client, on rend et voilà. Après il y a aussi des marchés sur lesquels on va faire le choix d'y aller ou pas au moment du commercial, donc en sélectionnant les marchés publics auxquels on répond.

Odilon

Oui, c'est ça, il y a un choix.

Margaux

Au préalable oui. Quand on voit un marché public mal écrit ou dont on sent qu'il va à l'encontre de ce que nous, on essaie de défendre dans nos projets, on décide juste de ne pas répondre. Ça nous arrive aussi de dire non par un manque de temps ou parce qu'on a beaucoup de projets en cours.

Odilon

J'avais aussi cette question sur le rôle du designer, est-ce que son travail ne se déporte pas aussi sur un plan très pédagogique et moins créatif ?

Margaux

Oui c'est ça. La plupart de ce qu'on fait, c'est de la pédagogie, de l'explication, de la transmission, de la médiation. On peut mettre tous les mots qu'on met derrière, c'est la majorité de notre travail.

Odilon

Et est-ce que par conséquent l'utilisateur peut devenir actif dans la création de formes ? Ou est-il seulement présent durant la phase de réflexion ?

Margaux

Dans notre contexte ça va plus être sur la part de réflexion sur la forme et moins sur le dessin en lui-même, parce qu'on rencontre des gens qui n'ont pas de capacité de conception, qui ne font pas le même métier que nous et parce qu'ils n'ont pas du tout envie de se préoccuper de la forme que ça prendra et ont envie de nous donner des idées pour que après on fasse bien notre travail.

Après ça nous arrive d'avoir des moments collaboratifs. Par exemple, on a conçu un banc et on va faire un grand temps d'installation avec les gens. Ça peut arriver pour certains projets qu'on fasse de la co-construction mais c'est hyper rare.

Odilon

Et par quels moyens vous faites intervenir l'utilisateur dans la partie de réflexion ?

Margaux

Par des grandes périodes d'immersion avec des enquêtes, des entretiens, des ateliers auprès des usagers. On identifie un dysfonctionnement, on recense tout ce qu'on a pu nous dire. On nous dit de quoi une situation manquait et après derrière, on a des phases qui sont plus de conception, installation, prototype, test à échelle 1, des solutions qu'on a codéveloppé avec les usagers. Mais oui, il y a un gros travail quand même d'enquête qui sert à justement retranscrire cette parole aux élus, aux agents avec qui on travaille, etc.

Odilon Et les enquêtes prennent la forme de permanence ?

Margaux De permanence, de micro-trottoirs, ça peut être un vélo-cargo avec des maquettes à l'arrière, s'arrêter en pleine rue, les déployer, ça va être contacter des gens spécifiques, s'entretenir avec eux, ça va être des colloques, des conférences. Ça dépend du contexte.
C'est là aussi où nos méthodes s'adaptent, en essayant de capter des informations qui sont représentatives.

Odilon Et le graphiste, dans ces démarches, est-il intervenu aussi pendant la phase d'enquête ou est-il présent seulement dans l'après réflexion ?

Margaux Nous le graphisme appliqué à Vraiment Vraiment il est très utilitaire dans le sens où on va avoir besoin d'une affiche pour parler du futur atelier qui va avoir lieu, on va faire l'affiche. On a besoin d'un guide hyper compréhensible par nos clients sur un an d'enquête, on va faire un livret avec une charte spécifique qui est super adaptée. On utilise aussi beaucoup la charte de l'état qu'on connaît très bien donc on a des graphistes qui sont spécialisés dans cette charte qui rendent un sacré paquet de documents sur cette charte là.
Mais il n'y a pas de grande part créative comme l'aurait Fabrication Maison. Là par exemple dans un projet dans une résidence où on veut ouvrir un nouveau local poubelle on va tester une signalétique pour informer sur comment bien trier ses déchets. Ça paraît super anecdotique, mais c'est le genre de graphisme qu'on va faire dans le cadre d'un test pour un projet.

Odilon Et c'est pas frustrant parfois ?

Margaux Personnellement, pas du tout. Après, j'ai mes collègues graphistes, je pense qu'il y a effectivement un peu de frustration parfois d'être enfermée dans des chartes comme celle de l'État ou d'un bailleur. Mais là aussi, elle les stimule vachement dans leur travail parce qu'il n'y a rien de gratuit dans ce qu'on fait et je pense que c'est quelque chose qui est assez fort en termes de sentiment de légitimité pour ton travail.
Je ne pense pas qu'il y ait une frustration énorme et puis c'est des choix de carrière. Si un jour ils ont envie de se tourner vers des collectifs de création et bah ce sera une autre étape de leur carrière.

Odilon Oui je vois, et bien merci beaucoup pour vos réponses, je pense qu'on a fait le tour et qu'on peut s'arrêter là !

Margaux Merci à toi pour cette proposition !

Bibliographie

Livres

PAPANEK, Victor. *Design pour un monde réel: écologie humaine et changement social*. 3^e éd. France: Les Presses du Réel, 2021. 428 p. Collection Design / Théories.

VIAL, Stéphane. *Le Design*. 3^e éd. France: P.U.F., 2021, 128 p. Que sais-je ?, N°3991.

MIDAL, Alexandra. *Design : Introduction à l'histoire d'une discipline*. France: Pocket, 2009, 202 p.

Articles

Design en Nouvelle-Aquitaine. In: Design Social [en ligne]. Disponible sur: <https://www.design-en-nouvelle-aquitaine.fr/ressources-design/glossaire/design-social> (Page consultée le 14/09/2023).

DORÉ, Silvia. « Quelle est la nécessité d'un design sociétal ? ». In: Campus Fonderie de l'image [en ligne]. Disponible sur: <https://www.campusfonderiedelimage.org/quelle-est-la-necessite-dun-design-societal/> ; (Page consultée le 15 Septembre 2023).

ROYER, Marine. « À la croisée de la recherche en design et de l'anthropologie ». In : OpenEdition Journals [en ligne]. Disponible sur: <https://journals.openedition.org/pa/2024> ; (Page consultée le 30 Octobre 2023).

WATHELET, Olivier. « Design et anthropologie: innover par et pour l'usage ». In : Academia EU [en ligne]. Disponible sur: https://www.academia.edu/5429149/Design_et_anthropologie_innover_par_et_pour_usage ; (Page consultée le 30 Octobre 2023).

ATMANI, Mehdi. « Les nouveaux défis du design social ». In : LE TEMPS [en ligne]. Disponible sur: <https://www.letemps.ch/societe/styles/nouveaux-defis-design-social#:~:text=Par%20exemple%2C%20la%20conception%20des,est%20long-temps%20cherch%C3%A9%20une%20d%C3%A9finition> ; (Page consultée le 31 Octobre 2023).

Augustin. « Alain Le Quernec ». In : Index Grafik [en ligne]. Disponible sur: <http://indexgrafik.fr/alain-le-quernec/> ; (Page consultée le 06 Novembre 2023).

MARRIER, Véronique. « Focus sur... Graphisme contemporain et engagement(s) ». In : CNAP [en ligne]. Disponible sur : <https://www.cnap.fr/actualites/graphisme-en-france/entretiens/focus-sur-graphisme-contemporain-et-engagements> ; (Page consultée le 06 Novembre 2023).

Vidéo

ROUSSILHE, Gautier, réal. 26 Septembre 2017. Ethics for Design. Disponible sur: <https://ethicsfordesign.com/fr/lecteur?lang=fr>

La Ressource de l'Autonomie. 24 Octobre 2018. Qu'est-ce que le design social?. Disponible sur: <https://www.youtube.com/watch?v=Ljuq0qEpIR8> (YouTube).

Podcast

CHOQUER, Laure. « Vraiment Vraiment, une agence pour l'intérêt général ». Dessin Dessen, 28 Octobre 2020. Disponible sur Spotify, Soundcloud et Apple Podcasts.

Iconographie

Fig 1



Trace ta route, Collectif Rrrr, 2021

Pour ce projet, le Collectif Rrrr a dû proposer, en collaboration avec les élèves et l'équipe pédagogique, un habillage au sol pour réduire l'inégale répartition des filles et des garçons et les sensibiliser au sexisme en société.

Fig 2



L'Autre Soie, Graphéine, 2017-2019

Ce projet d'identité visuelle pour un centre d'accueil et d'activités pour les personnes dans le besoin se construit avec la participation des résidents, imaginant le lien rejoignant les deux points.

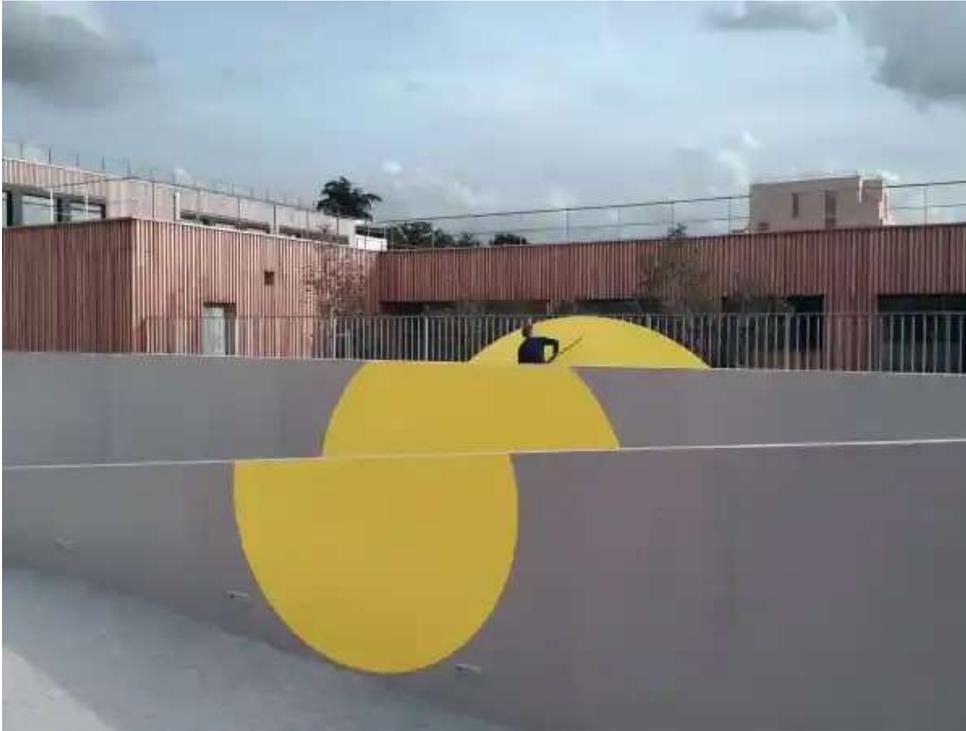
Fig 3



Bonjour les Voisins !, Fabrication Maison, 2019

En collaboration avec des jeunes du quartier, Fabrication Maison ont pu concevoir et réaliser une fresque. La photographie nous montre la phase de réalisation de cette fresque.

Fig 4



Fais-moi Signe !, Malte Martin, 2012-2014

Entrée pour fauteuil roulant du Pôle Molière, jouant avec les murets pour découper un disque. Le public est amené à jouer avec cette architecture pour reconstruire la forme.

Fig.5



Fais-moi Signe !, Malte Martin, 2012-2014

Atelier d'assemblage des formes prédéfinies par Malte Martin pour la signalétique afin de concevoir des visuels à afficher dans le quartier.

Fig 6



Fais-moi Signe !, Malte Martin, 2012-2014

Atelier d'affichage dans le quartier des formes produites durant l'atelier de conception, permettant la médiation du lieu.

Fig 7



Biodiversité Administrative, Vraiment Vraiment, 2022

Cette image présente La Boussole de la biodiversité administrative, un outil favorisant la prise en compte de la biodiversité dans les méthodes déployées lors d'un projet d'administration publique.

Fig 8



Biodiversité Administrative, Vraiment Vraiment, 2022

Le Jeu des controverses est un jeu-outil amenant le débat entre différents acteurs d'un projet public sur des controverses liées à la biodiversité.

Fig 9



Le Nid, Pauline Ayoudj, 2019

Le Nid est une gazette offrant à de jeunes exilés un moyen d'expression face à leur ennui et leur isolement. Ici, il s'agit d'un des ateliers pour leur permettre de s'exprimer sur leur situation.

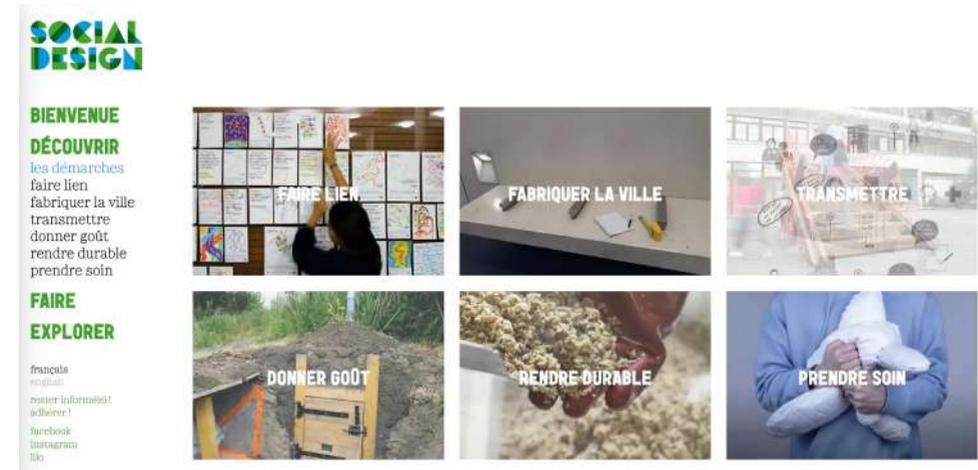
Fig10



Petit atlas de la débrouille, Fabrication Maison, 2019

Retranscription d'un projet mêlant enfants et retraités, afin de redécouvrir les astuces de nos aînés plutôt que de prolonger une dynamique consumériste.

Fig11



plateforme-socialdesign.net, Faubourd 132, depuis 2015

Page d'accueil du site *plateforme-socialdesign.net*. Ce site est administré par plusieurs designers, notamment Faubourd 132.

Mémoire de 3ème année de DNMADE
Graphisme Augmenté au Lycée Jacques
Prévert à Boulogne-Billancourt écrit par
Odilon Aouatah.