

MARION LEFEBVRE

DN MADe
GRAPHISME

FOR-

ÉDITION
MULTISUPPORTS

MES

COLLEC-

TIVES

ARTICLE
DE FIN D'ÉTUDES

2023-2024

FORMES COLLECTIVES

Many graphic design collective defend a new manifest which aims to encourage collaborative design with their users to better respond their social issues. This study investigates the role, the function and the value of graphic design in those collaborative experiences. Based on the work of those collectives such as « Fabrication Maison », « Formes Vives » or « Ne Rougissez Pas » and their workshop process. Graphic designer can be seen as a pedagogue and facilitator for the experience. Yet, user's participation is just as beneficial as that of professionals. Research has shown that workshops empower all collaborators, allowing them to propose a sensible project that shows commitment.

#designcollective #collaborativedesign
#socialissues #workshop #user

INTRODUCTION	009
LE DESIGN SOCIAL : UN DESIGN COLLABORATIF?	011
LE DESIGNER-COLLABORATEUR	015
DE L'USAGER À COLLABORATEUR	022
CONCLUSION	029
BIBLIOGRAPHIE	030
INTERVIEW AVEC MANON VERBEKE	032

Ne Rougissez Pas, Fabrication Maison ou encore Formes Vives, ces trois collectifs sont attachés à un graphisme engagé pour le bien commun. Tous valorisent un travail participatif et collaboratif afin de donner à l'humain une véritable place dans le projet. Il est alors nécessaire de définir le terme de « participatif » et de « collaboratif » et d'insister sur leurs différences. En effet, dans les deux cas on note une action de participation à un travail ou une activité collective, mais la différence s'exprime dans l'investissement de chacune des parties. Lorsque le projet est initié par une ou plusieurs personnes qui font appel à des individus extérieurs

(009)

pour sa réalisation, c'est de l'ordre du participatif. En revanche, lorsque le projet prend forme grâce à un ensemble de personnes sans différence hiérarchique concrète, c'est un projet collaboratif. On se concentrera ici sur l'aspect collaboratif, que ces collectifs installent pour leurs projets, en interrogeant la place du designer graphique, un créateur qui travaille initialement seul, et celle de l'utilisateur. Ainsi, on peut se demander : la fonction et la valeur du graphisme sont-elles remises en cause par les démarches collaboratives ? Dans un premier temps, nous étudierons la relation entre le design social et le design collaboratif. Nous interrogerons ensuite la fonction et la valeur du designer graphique en tant que designer-collaborateur. Enfin, nous solliciterons la fonction et la valeur de l'utilisateur lorsqu'il devient collaborateur.

(010)

LE DESIGN
SOCIAL :
UN DE-
SIGN
COLLABO-
RATIF ?

(PARTIE 1)

LE DESIGN SOCIAL :
UN DESIGN COLLABORATIF ?

(011)

DÉFINITION DU DESIGN SOCIAL

Nous pourrions caractériser le design social comme « une approche du design qui se concentre sur la résolution de problèmes sociaux et sur l'amélioration de la qualité de vie des individus et des communautés. Il vise à utiliser les principes et les méthodes du design pour aborder des enjeux sociaux complexes, tels que la pauvreté, l'inégalité, [...] et d'autres questions sociales »¹ en usant

¹ CUPIT Erika. Le glossaire du design social. In: Design et collectivité. Design et collectivité. Disponible sur : <https://design-et-collectivite.com/glossaire-design-social/#design-social>

de l'expertise des usagers concernés. On remarque alors que la plupart des projets

d'ordre social sont des interventions locales qui aspirent à réunir le public sur un pied d'égalité.

GRAPHISTES-MILITANTS ET LEUR MÉTHODE DE TRAVAIL

1970. Le collectif Grapus voit le jour grâce à Pierre Bernard, François Miehe et Gérard Paris-Clavel. Il a considérablement marqué l'histoire en se consacrant essentiellement à un graphisme engagé politiquement, socialement et culturellement. Les membres de ce collectif revendiquaient un statut d'auteur, c'est-à-dire que leur travail répondait à une commande

et valorisait sa dimension artistique personnelle. De plus, l'intérêt du collectif sollicite l'aspect collaboratif au processus de création. C'est une première pour des graphistes de s'allier et de partager la conception du projet, faisant alors l'objet d'une expérience collaborative interne. 1990. Fin de Grapus mais début de nouveaux ateliers comme L'Atelier de Création Graphique avec Pierre Bernard, Ne Pas Plier avec Gérard Paris-Clavel et Nous Travaillons Ensemble avec Alex Jordan; des ateliers qui leur permettent de poursuivre leurs travaux autrement au sein de nouveaux collectifs.

DE NOUVEAUX MANIFESTES POUR LE GRAPHISME?

Années 2000. Ne Rougissez Pas, Fabrication Maison, Formes Vives... De nouveaux collectifs émergent, fondés sur de nouvelles ambitions. En effet, pour la nouvelle génération de graphistes, la volonté d'individualisation, que leurs prédécesseurs revendiquaient, semble se substituer à un engagement qui tend à l'effacement. De nombreux designers s'engagent autrement en faisant « office de facilitateur d'interventions culturelles [...] dont le rôle ultime est de disparaître du processus

en enseignant ou en formant des partenaires non

² BRUINSMA Max. Le design est-il social? Graphisme en France, Design graphique et société, CNAP, 2021, p.5. Disponible aussi sur: <https://www.cnap.fr/actualites/graphisme-en-france/revues/ndeg27-graphisme-en-france-design-graphique-et-societe-2021>

professionnels à faire par eux-mêmes.»² d'après le second manifeste de First Things First.

De cette manière, Fabrication Maison « propose d'opérer un travail de pédagogie artistique

³ Fabrication Maison. Manifeste [en ligne]. Disponible sur: <https://www.fabricationmaison.fr/privacy-policy>

[...] qui porte la trace des personnes rencontrées »³,

le collectif souhaite un graphisme accessible à tous afin que chacun puisse comprendre et s'exprimer avec l'image. C'est pourquoi la majorité de leurs travaux répond à une action collaborative dans le cadre d'ateliers organisés par le collectif. Cette démarche de création est alors mise en place par d'autres collectifs qui souhaitent aussi favoriser une dimension coopérative afin de valoriser la parole des usagers. Ces collectifs peuvent être désignés comme des « collectifs ouverts » par leur approche plus inclusive qu'un collectif comme Grapus.

LE DESI-

GNER-

(PARTIE 2)

COL-

LABORA-

LE DESIGNER-COLLABORATEUR

TEUR

(014)

(015)

DE NOUVELLES MANIÈRES DE FAIRE DU DESIGN

Les designers graphiques actuels ont recours à de nouvelles méthodes pour optimiser et améliorer leur façon de travailler, le Design Thinking en est une. On le définit comme une « démarche d'innovation qui s'appuie sur l'intelligence collaborative et la co-création »⁴. Dans plusieurs entreprises

⁴ BISO Stéphane, LE NAOUR Marjorie. Design thinking: accélérez vos projets par l'innovation collaborative. Dunod, 30 septembre 2020, 176 pages. ISBN 2100767291

aujourd'hui, le Design Thinking est une démarche centrée sur le client

ou le collaborateur. La construction du projet prend forme grâce à des ateliers dont l'objectif premier est de comprendre le besoin du client afin de répondre au mieux à la demande.

Ainsi, ces collectifs et ces entreprises se concilient sur cette volonté de placer l'humain au cœur du projet. Le Design Thinking permet de collaborer avec le client pour mieux le comprendre sans que celui-ci n'intervienne lors du développement créatif, tandis que les collectifs collaborent avec l'utilisateur pour le rendre visible, l'invitant à participer à la création même du projet. Pour autant, ils divergent par leur cadre d'action; le Design Thinking est principalement implanté en entreprise, donc il répond à une commande établie par un cahier

des charges. Les collectifs doivent répondre à une commande définie par un minimum de règles qui ne sont pas autant limitées car elles risquent d'évoluer au cours des ateliers.

LE CADRE MIS EN PLACE POUR LA COLLABORATION

Le designer est formé pour proposer une solution à un problème donné grâce à ses outils de design. Dans notre contexte, le collectif doit répondre à une commande, mais questionne avant toute réponse, les problématiques sociales qui la sous-tendent. Les processus et les outils qui seront engagés vont être pensés avec les utilisateurs pour mieux répondre à leurs besoins.

Dans le cadre de l'exposition « Pendant ce temps-là en France » (fig. 1 & 2), les membres du collectif Ne Rougissez Pas, Julia Chantel et Estelle Henriot,

⁵ LA FABRIQUE CULTURELLE.TV. Le collectif Ne Rougissez Pas!, pour un art citoyen [vidéo en ligne]. La Fabrique Culturelle, 1 décembre 2016, 5 min 46. Disponible sur: <http://www.lafabriqueculturelle.tv/capsules/7987/le-collectif-ne-rougissez-pas-pour-un-art-citoyen> (consulté le 7 octobre 2023).

organisent un atelier avec des élèves de primaire afin de « créer une installation graphique [...] sur

les questions de territoire, d'identité et de langue »⁵. Elles distribuent aux élèves des mots « compliqués » et leur demandent de donner une définition; en jouant, en dessinant et en les associant cela

leur permet une appropriation personnelle de ces termes. Estelle Henriot explique :

⁶ Ibid. « Nous, on apporte des outils qui nous permettent d'être en lien et de proposer un résultat graphique intéressant à des gens qui viennent participer »⁶.

C'est ainsi que les graphistes doivent définir un cadre précis en ayant fixé leurs objectifs afin de créer un environnement où chacun peut exprimer sa créativité.



(fig. 1)

MIX CITÉ, Ne Rougissez Pas!
Atelier mené à l'école Saint-Jean Bosco et à la Galerie UQO. Nov. 2016

(018)



(fig. 2)

MIX CITÉ, Ne Rougissez Pas!
Atelier mené à l'école Saint-Jean Bosco et à la Galerie UQO. Nov. 2016

LE RÔLE DU DESIGNER DANS LA COLLABORATION

Comme évoqué précédemment, de nombreux designers graphiques aujourd'hui se mobilisent

⁷ BRUINSMA Max. Le design est-il social? Graphisme en France, Design graphique et société, CNAP, 2021, p.5. Disponible aussi sur: <https://www.cnap.fr/actualites/graphisme-en-france/revues/ndeg27-graphisme-en-france-design-graphique-et-societe-2021>

en faisant « office de facilitateur d'interventions culturelles »⁷. L'objectif est de permettre à un groupe

(019)

d'identifier un problème et de le résoudre, une solution que le facilitateur ne possède pas car son rôle est d'aider le groupe à l'obtenir.

Dans le cadre de leurs ateliers collaboratifs, au-delà d'être un designer-collaborateur, le graphiste endosse ce rôle de « facilitateur », de médiateur ou encore de pédagogue car il est à l'origine de cette action. À la fois praticien, par sa profession même, mais surtout théoricien, par le rôle qu'il se donne pour l'expérience ; on peut constater que sa position se rapproche de celle d'un pédagogue.

En effet, pour que la collaboration puisse exister, le designer apporte un processus et des outils qu'il a désignés et se place dans une dynamique d'apport vis-à-vis des autres collaborateurs. Il n'est pas là pour contrôler la production du participant, mais plutôt pour le guider afin qu'il atteigne son but par lui-même.

QUE RESTE-T-IL DE LA CRÉATIVITÉ DU DESIGNER ?

Au regard des processus créatifs qui prennent forme lors d'ateliers collaboratifs avec des acteurs non-professionnels, la créativité du designer graphique peut être remise en question. De fait, ceux sont, la majorité du temps, les participants

à ces ateliers qui produisent le résultat graphique ; le designer lui n'intervient pas, ou rarement, à ce moment. Cependant, la créativité du designer émerge en amont du processus de création car il est l'initiateur du projet. L'équipe définit des outils, des formes et des couleurs qui sont ensuite proposés aux participants, ces principes graphiques ont été déterminés après certaines recherches et réflexions ; c'est ici qu'apparaissent les compétences, les attentes et surtout la créativité du graphiste de profession.

DE L'USAG- GER AU COL- LABORA- TEUR

DE L'USAGER AU COLLABORATEUR

(PARTIE 3)

(022)

L'APPORT DU COLLABORATEUR

Il est à présent temps de rentrer pleinement dans l'expérience collective et de s'intéresser à l'utilisateur qui devient collaborateur. En effet, l'intérêt des projets qui mettent en place les collectifs est d'intégrer l'utilisateur au processus créatif pour porter le projet à une dimension censée et sociale. Puisque la majorité des travaux auxquels répondent les collectifs imposent des problématiques sociales et territoriales, il est alors cohérent d'inclure les citoyens complices de l'environnement. Ces derniers sont même un réel atout pour les designers graphiques car les problématiques qui touchent la commande les concernent directement. L'objectif des collectifs étant de porter la parole citoyenne, ce sont les utilisateurs qui leur en donneront accès et leur permettront de se l'approprier.

LE «DIFFUSE DESIGN» D'APRÈS EZIO MANZINI

Le « diffuse design »⁸ a été inventé par Ezio Manzini, auteur, professeur et sociologue italien de design, qui consacre ses recherches à l'innovation sociale et au développement durable. Le principe de « diffuse design » affirme que l'humain

⁸ WIKIPÉDIA. Diffuse Design. In: Wikipédia [en ligne]. Wikipédia, 28 juin 2019. Disponible sur: https://en.wikipedia.org/wiki/Diffuse_design

(023)

est naturellement doté de compétences de design, alors même sans être designer tout le monde peut « designer ».

Dans notre contexte, où les collectifs organisent des ateliers collaboratifs entre professionnels et amateurs, la capacité de « faire du design » est accessible à tous. Aucune hiérarchie n'est établie entre un design de formation et un design intuitif, car l'objectif est de créer une émulation commune. Le designer de formation apporte des outils et guide le collaborateur, le collaborateur expérimente avec les moyens donnés. De cette manière, l'expérience collaborative n'enrichit pas seulement le non-professionnel mais aussi l'initiateur. Grâce à la vision novice du collaborateur, il peut aborder le projet d'une toute autre manière et ainsi, remettre en question celle du designer graphique.

L'USAGER DEVIENT-IL UN OUTIL AU COURS DE L'EXPÉRIENCE?

Pour quelles raisons inviter une personne novice à participer au processus créatif d'un projet ? Que peut-elle apporter ? Devient-elle un outil ? Il est évident que l'intention des collectifs n'est pas de réduire l'utilisateur à un outil, mais certaines

situations peuvent être interpellantes.

Le projet de scénographie et de signalétique produit par Formes Vives et Clémence Passot pour les douze associations du quartier Amandiers (Paris XX^e) (fig. 3 & 4) par exemple, est proposé sous forme d'ateliers ouverts aux habitants du quartier afin qu'ils participent à la création du projet. Des principes graphiques préalablement édifiés sont imposés, et les participants sont alors contraints d'utiliser les outils et les formes apportés par le collectif, sans aucune liberté créative. Dans ce contexte, on peut penser que l'utilisateur est utilisé pour « faire collaboratif », sans que soient utilisées ses compétences ou que ses besoins soient écoutés. Cela peut être le cas...Cependant, de nombreuses expériences montrent que l'intégration du public au projet est justifiée avec la prise en compte de la dimension sociale, culturelle, territoriale, au plus proche des besoins de l'utilisateur.



(fig. 3)

Signalétique des associations du quartier Amandiers (Paris XX^e), Formes Vives
Quartier Amandiers (Paris XX^e). 2016-2019

{026}



(fig. 4)

Signalétique des associations du quartier Amandiers (Paris XX^e), Formes Vives
Quartier Amandiers (Paris XX^e). 2016-2019

{027}

En étudiant les différents enjeux des démarches collaboratives que peuvent mettre en place des collectifs au cours de leurs projets, de nombreux questionnements émergent. Les démarches collaboratives remettent-elles en cause la nature même du graphisme ? Ou bien, ouvrent-elles de nouvelles perspectives et défis pour les acteurs de cette discipline ? Alors, oserait-on dire qu'un graphiste, ayant recours à une logique collaborative, élève sa fonction à un tout autre niveau ? Ou mieux encore, l'expérience collaborative participe-t-elle à l'innovation sociale voire à la reconnaissance sociale ? Il y a encore tant de questions qui attendent des réponses, mais ce que peut affirmer cette étude c'est qu'adopter une attitude collaborative peut, sous certaines conditions, donner du sens au projet. Les problématiques sociales, le processus créatif, le lieu assigné, la participation de ses usagers : ces données permettent de réellement faire projet, et, en les intégrant, les collectifs de graphisme s'engagent.

BIBLIO- GRAPHIE

BIBLIOGRAPHIE

ANTONI Aurélie. Design social et solidaire. Malte Martin : le design social est une question d'approche, Étapes, avril - juin 2023, n°272, p.108.

BARBIER Elisa. Design social et solidaire. Ne Rougissez Pas : tout est dans la boîte, Étapes, avril - juin 2023, n°272, p.115.

BISO Stéphane, LE NAOUR Marjorie. Design thinking : accélérez vos projets par l'innovation collaborative. Dunod, 30 septembre 2020, 176 pages. ISBN 2100767291

BORNAND Elvire, FOUCHER Jacky. Entre déviance et normalisation, dynamique de l'innovation publique et implication du designer : retour réflexif sur un cas d'étude. Sciences du Design, mai 2017, n°05, p. 83. ISBN 978-2-13-078857-7

BOTHOREL Marion. Design social et solidaire. Clémence Passot x Formes Vives : signalétique associative, Étapes, avril - juin 2023, n°272, p.120.

BOUIGE Caroline, DEBAILLY Clara, BARBIER Elisa. Design social et solidaire. Tiers-lieux : en quête de signes fédérateurs, Étapes, avril - juin 2023, n°272, p.84.

BOUIGE Caroline. Formes et Engagement(s). Exposer l'investissement politique et social des graphistes français. Étapes, septembre - octobre 2015, n°227, p.100.

BOUIGE Caroline, FOURRIER Arnaud, DEMAY Sophie, FORMES VIVES. Acteurs du changement. Étapes, septembre - octobre 2025, n°227, p.116.

CAGNON Caroline, CÔTÉ Valérie, ST-GERMAIN Daphney, BÉLANGER Lynda. Le design comme posture méthodologique : de l'ambiguïté de la recherche-projet, de l'expérience du projet INSÉPARABLE. Sciences du Design, juin 2021, n°13, p.42. ISBN 978-2-13-082860-0

DEBAILLY Clara. Design social et solidaire. SocialDesign : élaborer un langage sensible commun, Étapes, avril - juin 2023, n°272, p.124.

DE SMET Catherine, FRAENKEL Béatrice. Études sur le collectif Grapus, 1970-1990...Éditions B42, avril 2016, 184 pages. ISBN 9782917855706

DUPON JACQUEMART Isaline. Design social et solidaire. L'énergie collective de Formes des Luttes, Étapes, avril - juin 2023, n°272, p.102.

SITOGRAPHIE

BRUINSMA Max. Le design est-il social ? Graphisme en France, Design graphique et société. In CNAP [en ligne]. CNAP, 2021, p.5 Disponible aussi sur : <https://www.cnap.fr/actualites/graphisme-en-france/revues/ndeg27-graphisme-en-france-design-graphique-et-societe-2021>

DORÉ Silvia. Expertise : Quelle est la nécessité d'un design sociétal ? In : Campus Fonderie de l'image [en ligne]. DORÉ Silva, 20 avril 2022. Disponible sur : <https://www.campusfonderiedelimage.org/expertise-design-societal/>

GJOKO Muratovski. En conversation avec Ezio Manzini : Conception pour l'innovation sociale - ce que nous avons appris jusqu'à présent. In : ScienceDirect [en ligne]. She Ji, 2023. Disponible sur : <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S240587262300014X>

HUANG Allison. Ezio Manzini : Diffuse Design. In : Medium [en ligne]. Medium, 1 mars 2017. Disponible sur : <https://medium.com/@allisonyhuang/ezio-manzini-diffuse-design-85421b79490>

LE BŒUF Jocelyne. Design et innovation sociale. In : Cairn [en ligne]. Sciences du Design, 6 janvier 2016. Disponible sur : <https://www.cairn.info/revue-sciences-du-design-2015-2-page-88.htm>

LEMAHIEU Thomas, CHOLLET Mona. Dans l'atelier de Ne Pas Plier, à Ivry-sur-Seine : des images plein les mains. In : Périphéries [en ligne]. Périphéries. Disponible sur : <http://www.peripheries.net/article290.html>

ROUSSEL Juliette. Le design social, processus de création contextuel ou langage politique ? In : DSAA Multimédia Boulogne-Billancourt [en ligne]. ROUSSEL Juliette, Mai 2020. Disponible sur : [https://dsaamultimedia-prevet.](https://dsaamultimedia-prevet.fr/promo-2020/memoires/DSAA_Boulogne_2020_Juliette-Roussel_memoire.pdf)

[fr/promo-2020/memoires/DSAA_Boulogne_2020_Juliette-Roussel_memoire.pdf](https://dsaamultimedia-prevet.fr/promo-2020/memoires/DSAA_Boulogne_2020_Juliette-Roussel_memoire.pdf)

WIKIPÉDIA. Diffuse Design. In : Wikipédia [en ligne]. Wikipédia, 28 juin 2019. Disponible sur : https://en.wikipedia.org/wiki/Diffuse_design

VIDÉO

LA FABRIQUE CULTURELLE.TV. Le collectif Ne Rougissez Pas!, pour un art citoyen [vidéo en ligne]. La Fabrique Culturelle, 1 décembre 2016, 5 min 46. Disponible sur : <http://www.lafabriqueculturelle.tv/capsules/7987/le-collectif-ne-rougissez-pas-pour-un-art-citoyen> (consulté le 7 octobre 2023).

UNÎMES - UNIVERSITÉ DE NÎMES. Entretien avec Ezio Manzini, pointure mondiale dans le design [vidéo en ligne]. Unîmes, 21 juin 2022, 38 min 42. Disponible sur : https://www.youtube.com/watch?v=_bUYXNtnr-c&t=2010s (consulté le 11 octobre 2023).

INTER-

VIEW

AVEC
MANON VERBEKE
Designer et formatrice
Fondatrice de l'Atelier Jugeote

(01) Pouvez-vous présenter simplement les spécificités de l'Atelier Jugeote ?

Atelier Jugeote est un atelier de design collaboratif au service des projets sociaux. Au plus fort de l'activité, il y avait un salarié et jusqu'à deux stagiaires. Nous travaillons avec les mairies, les collectivités, les associations comme les centres sociaux pour construire des solutions en impliquant leurs usagers.

(02) Pourquoi avez-vous opté pour le design collaboratif dans votre processus de création ? Et en tant que graphiste, quel est votre rôle au travers de ces ateliers ?

(032)

C'est un souhait qui m'est venu de mon amour de la transmission, de la formation. Travailler en collaboration avec les usagers, ça veut dire : créer les outils leur permettant de prendre des décisions éclairées ; animer des ateliers plaisants et instructifs dans lesquels ils se sentent utiles ; et tenir informer, réaliser des comptes rendus accessibles à tous les publics. Autant de facettes ultra intéressantes de notre métier. C'est une chose d'être designer, c'en est une autre de décomposer son processus pour permettre à d'autres de prendre le crayon à notre place pour s'exprimer.

(03) Depuis combien de temps organisez-vous des ateliers collaboratifs ?

Atelier Jugeote a organisé des ateliers collaboratifs de 2018 à 2021.

(04) Avez-vous expérimenté ou expérimentez-vous d'autres formes de processus de création ?

Aujourd'hui je me recentre sur la formation de mes pairs freelances. Je m'applique à leur transmettre des notions de design leur permettant d'être plus autonome dans leur création, ou de mieux déléguer.

(033)

(07) Qu'implique la collaboration avec des non-designers ?

Il s'agit pour moi de veiller au vocabulaire : ne pas jargonner pour ne pas éloigner les usagers. Puis la compétence clé reste la capacité à décomposer son processus créatif et décisionnel, pour permettre aux usagers de s'investir à chaque moment pertinent de la création.

(08) D'après Ezio Manzini, le « diffuse design » est le principe que chaque humain est naturellement doté de compétences de design, êtes-vous en accord avec son point de vue au travers des différentes collaborations que vous avez pu faire ?

Si on prend le design dans sa définition de concevoir quelque chose qui soit adapté à l'humain alors oui, je suis fondamentalement convaincue que chacun a des compétences innées. Il reste ensuite à les accompagner, les prioriser au regard de la pertinence du besoin initial et du groupe « usager » entier, les éprouver au regard des contraintes techniques et sociales. Cela relève d'un apprentissage long, et ne peut pas facilement se partager.

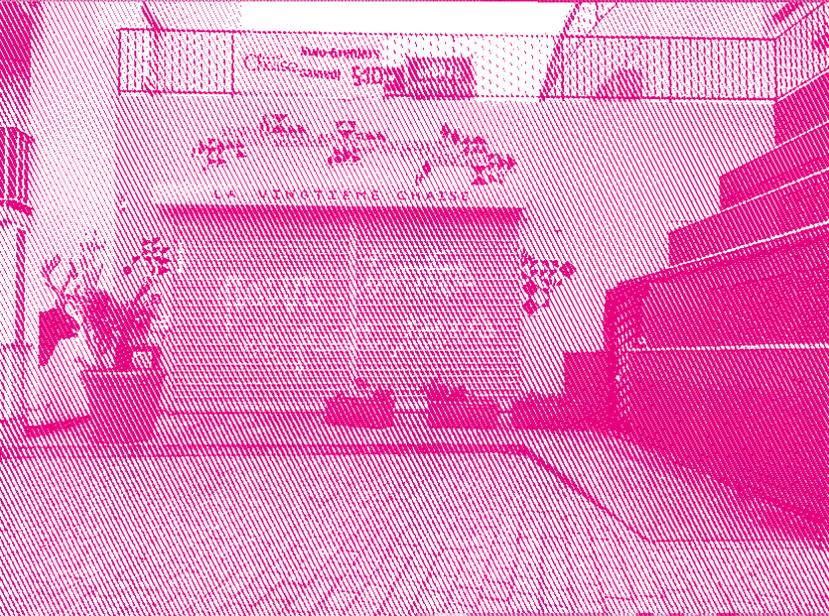
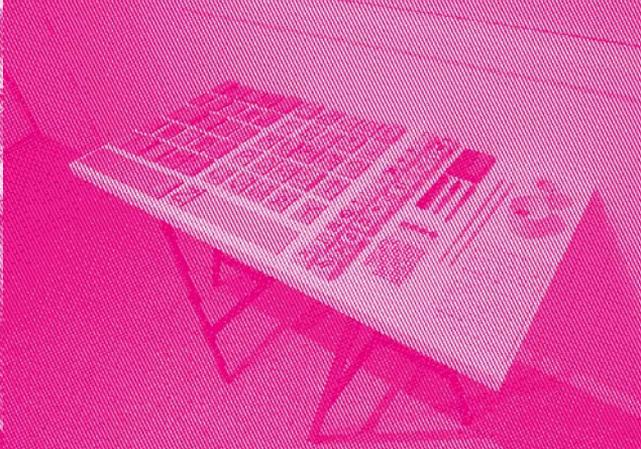
Merci à l'ensemble du personnel éducatif, plus particulièrement Mme Damiens, Mme Mouveaux et M. Sion, qui m'ont guidée et conseillée tout au long de ce projet.

Merci à Manon Verbeke de l'Atelier Jugeote pour le temps accordé qui a permis cet échange constructif et passionnant.

Merci également à mes proches qui ont toujours été disponibles pour m'apporter un regard extérieur.

LEFEBVRE Marion
Formes Collectives

Cet ouvrage est édité avec les typographies Anthony par Sun Young Oh et Fixel par MacPaw ; et a été achevé d'imprimer en janvier 2024 à l'écart de Roubaix.



Les démarches collaboratives remettent-elles en cause la nature même du graphisme ?



Ou bien, ouvrent-elles de nouvelles perspectives et défis pour les acteurs de cette discipline ?

