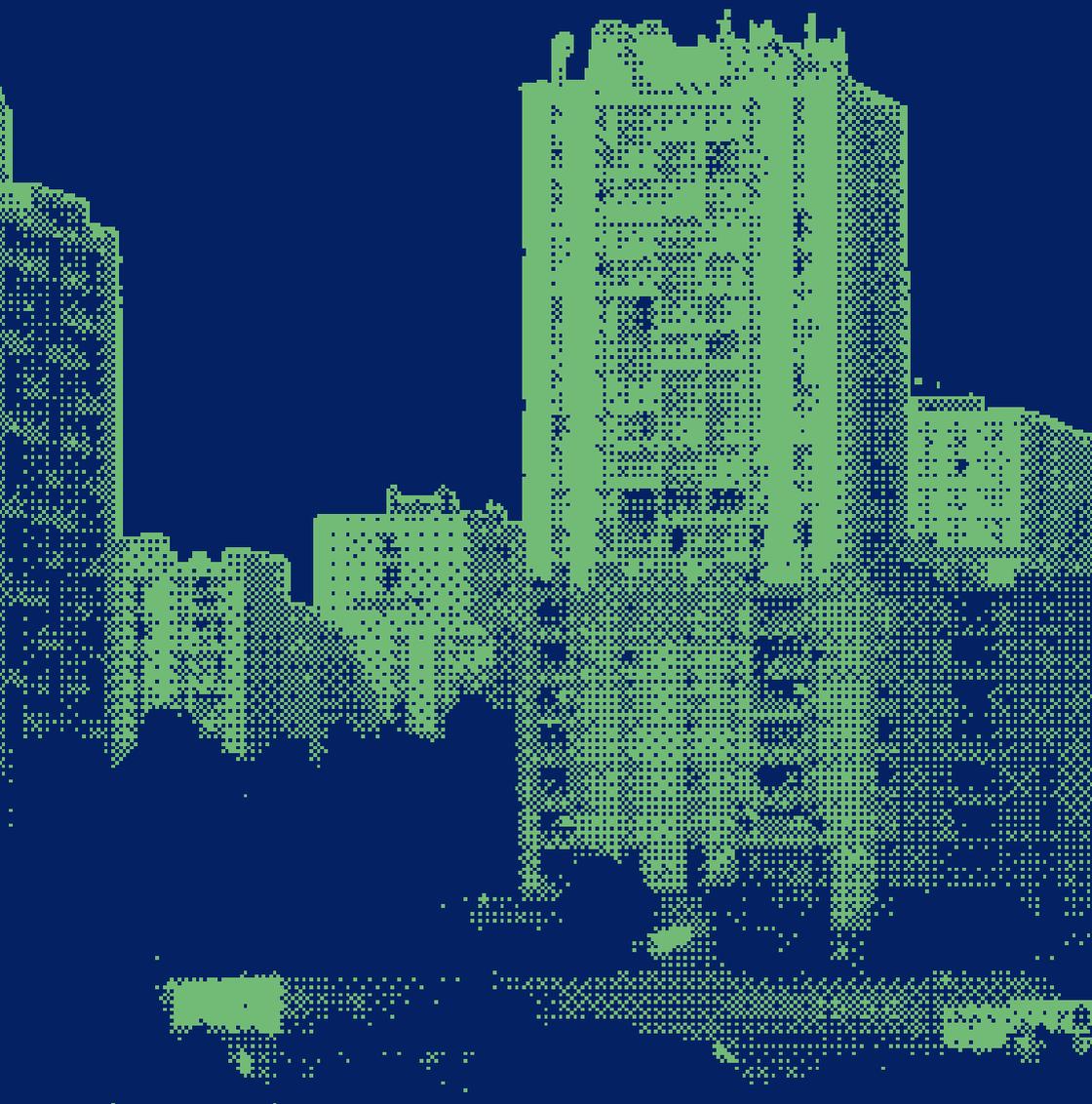


# *Vicentino*



Dans quelle mesure le *graphisme participatif* dans les *quartiers délaissés* peut-il susciter un élan d'*implication citoyenne*?

*Le Péchoux Salomé*  
Article de OMMADe  
3ème année  
Mention Design graphique  
Spécialité édition Multisupports  
ESAA 7

# Table des matières

|  |    |   |    |
|--|----|---|----|
| Abstract   | 6  |   |    |
| <i>Introduction</i>  | 9  |   |    |
| <i>Un processus pluridisciplinaire<br/>et durable</i>                | 11 |   |    |
| Investir l'espace à différentes échelles avec les habitants          | 12 |   |    |
| Inscrire le projet dans une dynamique évolutive                      | 13 |   |    |
| Confier aux habitants pérennité du projet                            | 14 |   |    |
| <i>Le design participatif a-t-il des limites ?</i>                   | 17 |   |    |
| <i>Un outil pour reinterroger et<br/>reinvestir les lieux</i>        | 19 |   |    |
| Permettre aux habitants de questionner leur cadre de vie             | 20 |   |    |
| Revaloriser les espaces à l'abandon                                  | 21 |   |    |
| Stimuler les interrelations des habitants et leur quartier           | 22 |   |    |
| <i>Comment questionner les espaces au travers<br/>du numérique ?</i> | 24 |   |    |
|  |    | <i>Un outil tourne vers le public<br/>pour encourager la<br/>citoyenneté active</i> | 27 |
|  |    | Sensibiliser au travers de réel problématique de société                            | 28 |
|  |    | Créer une mémoire collective pour faire perdurer                                    | 30 |
|  |    | Stimuler la fonction citoyenne  | 31 |
|  |    | <i>Conclusion</i>   | 32 |
|  |    | <i>Annexes</i>  | 35 |
|  |    | Bibliographie   | 36 |
|  |    | Références  | 38 |
|  |    | étude de cas  | 40 |
|  |    | Interview   | 42 |

## Abstract

The objective of this paper is to demonstrate how participatory graphic design can be used as a solution to foster coexistence in neglected areas. In this context, designers choose to adopt more responsible practices. This implies a commitment to their work by including users in the creative process. In this situation, graphic designers become mediators rather than sole creators.

In today's society, it is easy to observe that some districts are being left behind. This observation is supported by numerous articles and interviews with local residents.

In the specific context of district neglect, inhabitants are invited to collaborate on the project by expressing their opinions and participating in the process. Through this method, residents feel more included and heard. They are able to take ownership of the project and feel more welcomed in their neighborhood.

These findings demonstrate that graphic design can have a real and positive impact on society.

Marion Poujade, *Portions d'béton*, 2017, ateliers, Paris





## Introduction

«Tout est co-op »<sup>1</sup>, affirmait Hannes Meyer dans son ouvrage sorti en 1925. L'architecte, emblème de l'époque du Bauhaus, envisageait ses projets dans une dimension collective. Il confiait lors d'une interview que « Construire, ce n'est pas exprimer les émotions de l'individu, c'est agir collectivement. Construire, c'est organiser socialement, psychologiquement, techniquement et économiquement les phénomènes de la vie. »<sup>2</sup>. Il met ici en avant cette posture collective du design, où le designer fait le choix d'être engagé au niveau sociétal puisqu'il cherche à répondre « aux besoins d'un monde qui est au pied du mur »<sup>3</sup>. Il est donc possible de se demander : Dans le climat politico-social actuel, le graphiste cherche à envahir l'espace afin de remplir un rôle de médiateur. C'est dans ce contexte qu'il est amené à travailler dans les quartiers qui sont des zones charnières.

*Alors dans quelle mesure le graphisme participatif dans les quartiers délaissés peut-il susciter un élan d'implication citoyenne ?*

<sup>1</sup> Tony Côme, Catherine de Smet (dir.) et Béatrice Fraenkel (dir.), « Hannes Meyer, Die Siedlung Freidorf Das Werk n°2, 1925 », études sur le collectif grapus: 1970-1990..., 2016, p.18

<sup>2</sup> Ibid. p.18

<sup>3</sup> Victor Papanek, Design pour un monde réel, les Presses du Réel (2021), 1971, p.28

*Un processus  
pluridisciplinaire  
et durable*

*1.*

## 2. Inscrire le projet dans une dynamique évolutive

<sup>5</sup> Graphéine, *L'autre Soi(e)*, Villeurbanne, 2017-2019

Le graphisme participatif est un processus se déroulant dans le long terme. Le projet de « L'Autre Soie »<sup>5</sup> en est un témoin. Pendant plus de deux ans, le collectif Graphéine a travaillé l'identité de l'ancienne filature devenue tiers-lieu créatif. Autour d'ateliers et de débats collectifs, l'agence façonne ce qui représentera cet espace, à travers ses changements à court et long terme. Le logo encourageant l'utilisateur à tracer une ligne libre entre deux points, venant compléter le gabarit proposé par le studio. Ainsi, l'utilisateur participant au logo devient lui-même co-auteur du projet. Les possibilités infinies offrent une ressource inépuisable de supports pour les créations futures. Parallèlement au lieu, le logo se réinvente en contenu, pouvant être détourné selon les besoins.

## 1. Investir l'espace à différentes échelles avec les habitants

Comme l'affirmait H. Meyer, le design et l'architecture ne sont pas des pratiques opposées aux sciences, mais forment plutôt un amalgame de disciplines au service de la société. Cette vision de la création est une réponse au « Volksbedarf statt Luxusbedarf » (les besoins du peuple plutôt que les besoins du luxe)<sup>4</sup>, une citation que l'auteur utilisait pour décrire son travail. Il y propose une vision où les limites des champs disciplinaires du design deviennent indéfinissables, mais où le point de contact serait le « design social ». Ce terme générique réunit les différentes façons de concevoir en venant questionner la portée sociale, économique, politique... de la création. On pourrait alors suggérer que le designer est celui qui dessine l'environnement. Son approche pluridisciplinaire semble donc essentielle dans la fabrication de la société de demain.

<sup>4</sup> La Fondation Culture Du Bâti, Hannes Meyer et le concept de design collectif, 2016, flyer, Lausanne



### 3. Compter aux habitants la pérennité du projet

<sup>6</sup> *Fabrication Maison,  
Chantier graphique ouvert au  
public Danube, Paris, 2015*

C'est dans cet esprit que, dans le secteur de Danube, un quartier populaire de l'Est de Paris, le collectif Fabrication Maison<sup>6</sup> a cherché à dynamiser la vie du quartier en façonnant son identité. Le studio propose alors une signalétique accessible cherchant à impulser un intérêt pour les associations du voisinage. L'atelier, ouvert au public, propose aux habitants du quartier de s'approprier les signes et d'engager une démarche de redécouverte de leur territoire. Le graphiste, ici, éveille la curiosité de l'utilisateur afin que le projet perdure dans le temps, il épouse ici cette position de médiateur où il vient offrir les outils aux utilisateurs pour leur permettre de poursuivre un travail de création sur le territoire.



# Le design participatif a-t-il des limites ?

<sup>6</sup> Ludovic Duhem,  
« Participez ! Pour une  
critique politique du  
co-design », *Problemata*, 2023,  
[consultation le 25 novembre  
2025] [http://problemata.org/fr/  
articles/1688](http://problemata.org/fr/articles/1688)

Cependant, il semble légitime de questionner ces méthodes, comme il est possible de le lire dans l'article de *Ludovic Duhem*<sup>6</sup> qui aborde le co-design dans une dimension critique. Il dénonce parfois la survalorisation du métier de graphiste, particulièrement lorsque la participation est superflue. Tout est question d'équilibre, pour certains projets, l'usager peut également outrepasser son rôle, effaçant l'appui qu'est censé apporter le graphiste. Dans un contexte de création en milieu défavorisé, le designer peut être critiqué lorsqu'il convoque une forme d'esthétisation de la pauvreté.



2.

*Un outil pour  
réinterroger et  
réinvestir les lieux*

## 1. Permettre aux habitants de questionner leur cadre de vie

Comme abordé précédemment, les projets participatifs convoquent différents champs du design. Le design territorial est envisagé comme une approche du « design appliquée au territoire »<sup>7</sup>, témoignant de cette coalition des pratiques. Il vient favoriser la participation citoyenne en faisant appel aux sciences humaines et en étant au service de l'innovation sociale. C'est dans cette optique que le graphisme participatif considère la création collective et l'appropriation d'un lieu comme un tout, afin d'« améliorer l'habitabilité des territoires et redonner le pouvoir d'agir aux populations »<sup>8</sup>. C'est ce principe que le collectif Ne Rougissez Pas<sup>9</sup> utilise dans le quartier du Petit-Ivry. En co-création avec les habitants, ils ont cherché à revaloriser la maison de quartier en lui imaginant une identité unique, qui est venue se déployer à travers l'environnement et les différents supports de communication.

<sup>7</sup> Marion Jolivet-Duval, Stéphane Saïm et Samuel Huron, « Design territorial, représentations spatiales et participation citoyenne: revue de cas et analyse d'outils », *Sciences du Design*, n°14, 2021, p.57

<sup>8</sup> *Ibid.*

<sup>9</sup> *Ne rougissez pas, affichons! affichons!*, Ivry, 2015



## 2. Revaloriser les espaces à l'abandon

<sup>10</sup> Du Coeur à l'Ouvrage (architectes), Eden Morphaux (artiste) et Guillaume Grall (graphiste), *La maison de(s) famille(s)*, Gentilly, 2013-2015

Logée dans la cité Victor Hugo à Chantilly se trouve « la Maison des Familles »<sup>10</sup>. Un lieu dédié aux liens sociaux, il se veut vecteur de rencontres. Cet espace, laissé vacant durant une décennie et manquant de visibilité, a été redynamisé par l'action d'architectes, d'un artiste et d'un graphiste accompagnant les résidents lors des ateliers. Le désenclavement de ce type d'espace est le point de départ pour favoriser un élan d'implication citoyenne. Cette problématique invite à imaginer et surtout ré-imaginer la ville à travers l'engagement pratique des habitants. Ainsi, le design participatif est un procédé ne favorisant pas seulement le lien social, mais mettant aussi en avant l'appropriation et l'utilisation de l'espace public.



### 3. Stimuler les interrelations des habitants et leur quartier

En observant cet environnement urbain, il est aisé de remarquer qu'un manque de dialogue a créé un fossé entre les citoyens. Cet écart est façonné par la déshumanisation des quartiers dans les médias. Cela a pour conséquence une désolidarisation et un désintérêt face aux changements présents dans le quartier. Ce qui est sous-entendu ici est que le quartier n'est plus perçu comme un lieu de vie mais comme une simple zone résidentielle. Cette perte de la « culture de la participation »<sup>11</sup> est une conséquence directe du manque de lien entre les habitants ; le designer graphique doit donc aujourd'hui chercher à redynamiser ce contact. Dans le quartier HautePierre, les graphistes G. Dulat et F. Vicente<sup>12</sup> ont exploré la problématique de l'appropriation d'un espace et de la création d'un langage commun. Les habitants ont donc été invités à laisser des messages dans une cabine téléphonique éphémère, dédiée à leur maille (quartier). Autour d'ateliers participatifs, et en ayant pour base les paroles des habitants, des affiches sont créées pour ensuite être exposées dans le quartier.

<sup>11</sup> Anne-Cécile Lenoël et Catherine Pascal, « Tensions en communication participative urbaine: rôle du design dans la construction du sens et de l'agir », dans *Le design dans la cité*, n°14, 2022, p.72

<sup>12</sup> Gwendoline Dulat et Florent Vicente, *Les Bavardages du Béton*, 2013, affiches, Strasbourg



# Comment questionner les espaces au travers du numérique ?

Le design participatif est une pratique ancrée dans le territoire. Il demande une grande implication du public, et nécessite du temps et des moyens financiers importants. Ces besoins pour mener à bien le projet, peuvent freiner la création de ces projets. Mais le numérique vient prolonger ces actions afin d'augmenter leur impact. Ce canal de communication semble donner la parole et offrir de la visibilité aux minorités isolées.

« Comment-àire libre »<sup>13</sup> offre une plateforme pour l'implication citoyenne à distance. Anonyme et ouvert à tous, les opinions y sont écoutées et partagées. Un dialogue encourageant l'engagement dans l'avenir du tissu urbain.

<sup>13</sup> Structure Bâtons et Julien Beutier, Comment-àire Libre, Lyon, 2015



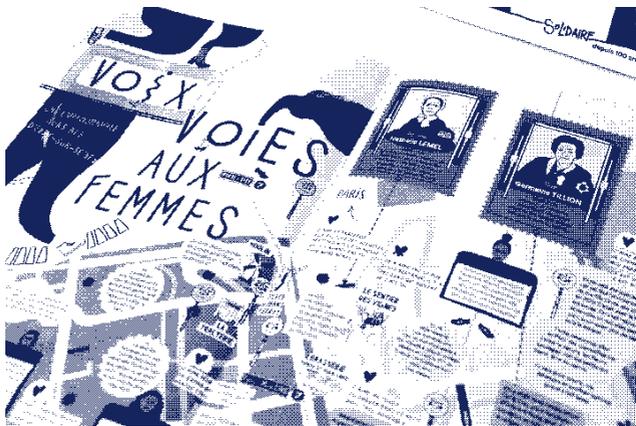
*Un outil tourné  
vers le public pour  
encourager la  
citoyenneté active*

*3.*

## 1. Sensibiliser au travers de réel problématique de société

<sup>14</sup> *Ne rougissez pas, Voies.x  
aux femmes, Ivry, 2025*

Dans les années 70, le collectif Grapus fabrique des affiches manifestant les différents mouvements socio-politiques secouant leur époque. Aujourd'hui, ces images sont devenues pour les graphistes des icônes de la représentation de combats sociaux. Cette dynamique d'un design engagé est imprégnée dans le graphisme participatif. La pratique, enracinée dans la volonté de répondre aux besoins des citoyens. Les projets participatifs sont donc pour le graphiste; l'ambition d'unir les citoyens autour d'un enjeu sociétal. Ces moments de co-création sont aussi une invitation à la prise de parole des minorités, des voix parfois ignorées, en particulier dans le climat socio-politique actuel. «Voies.x aux femmes»<sup>14</sup> est une réponse proposée par le collectif Ne Rougissez Pas pour répondre à la problématique de la visibilité des femmes dans l'espace public. Cette cartographie narrative et informative met en lumière les liens entre les habitantes, ainsi que leurs parcours au sein d'Ivry.



*Grapus, «Réveil de Printemps de la création  
et de la culture: Contre la marchandisation  
de la culture», affiche pour les États généraux  
de la culture, 1992, affiches, La Villette*





## 2. Créer une mémoire collective pour faire perdurer

Selon l'Observatoire des mémoires, « la mémoire collective est la mémoire d'une communauté. Elle rassemble le vécu commun d'un groupe en le gardant au présent »<sup>15</sup>. C'est dans cette perspective que certains graphistes cherchent à créer une archive de souvenirs afin de façonner le lien entre les habitants. C'est ainsi que le collectif Big envisage ses créations comme un moyen de rassembler les gens autour de leurs vécus. Le projet « ICI et LÀ-BAS »<sup>16</sup> est le résultat d'ateliers où les habitants sont venus témoigner de leurs parcours, qui ont ensuite été transformés en un récit universel tissé autour de leurs migrations individuelles.

<sup>15</sup> Observatoire B2V des mémoires, « La mémoire collective », [consultation le 25 novembre 2025] <https://www.observatoireb2vdesmemoires.fr/>

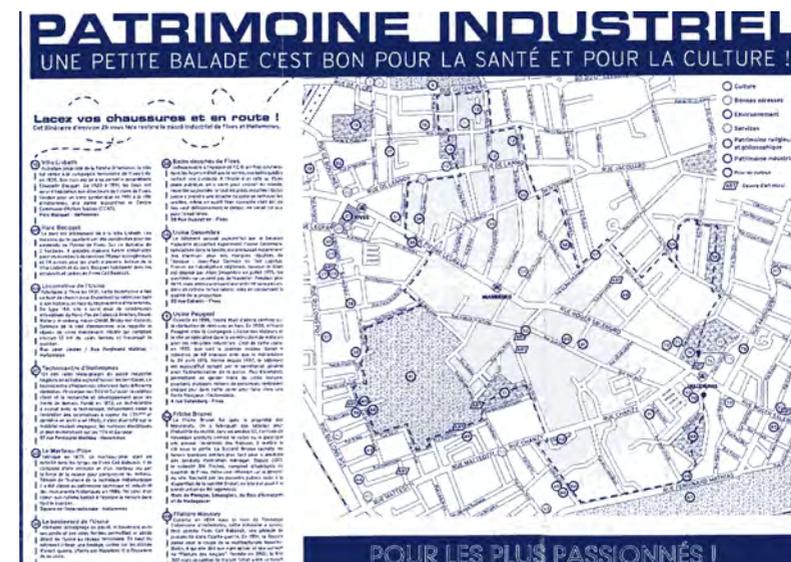
<sup>16</sup> B.I.G (Bureau d'Intervention Graphique), ICI et LÀ-BAS, 2024, scénographie, Bischwiller

## 3. Stimuler la fonction citoyenne

<sup>17</sup> Patrizia Laudati, « L'engagement du citoyen comme point de rencontre entre design social et design du territoire », dans *Le design dans la cité*, n°14, 2022, p.13-24

<sup>18</sup> Interphaz, *Cart'ier*, 2025, cartographie, Lille

Dans l'ouvrage « Le design dans la cité »<sup>17</sup>, Patrizia Laudati affirme que tous les travaux de co-design ont un point de rencontre : répondre aux besoins et problématiques immatérielles des citoyens en suivant une conception ancrée dans leur quotidien. Cet extrait renforce l'affirmation selon laquelle le graphisme participatif serait au service des enjeux socio-politiques inhérents à un lieu. Il viserait l'inclusion de tous les citoyens, afin de déclencher de l'intérêt et, par conséquent, de l'implication. Ce passage d'une position passive à celle d'acteur du changement permet de transformer le projet en combat. Comme pour le projet « Cart'ier »<sup>18</sup> de l'association d'économie sociale et solidaire Interphaz, qui est venu recueillir les souhaits des habitants concernant les transformations de la friche industrielle Fives-Cail Babcock à Lille, le projet, basé sur une carte participative, a eu pour bénéfice de renforcer la participation citoyenne.



## Conclusion

À l'heure où les territoires délaissés deviennent le théâtre d'enjeux sociaux majeurs, le graphisme participatif apparaît comme un médium pouvant permettre de renouer les liens distendus entre les habitants, les institutions et l'espace urbain. En s'appuyant sur les besoins réels des habitants, le graphiste devient un possible médiateur du lien social. Une position qui peut être nuancée, mais qui revient toujours à un point essentiel : le graphisme participatif est cette volonté de fabriquer pour, et surtout avec, les habitants. Cette pratique offre un espace d'échange égalitaire qui encourage la culture de la participation afin de transformer le territoire. Comme il a pu être questionné dans l'article, l'omniprésence des technologies numériques dans nos échanges interpersonnels engendre de nouveaux modes de participation. Cela vient flouter, une nouvelle fois, les formes d'engagement citoyen.

Mais une dernière question se pose :

*Comment ces nouveaux outils émergents peuvent-ils venir transformer, voire prolonger, les dynamiques participatives sur les territoires ?*



ANNEXES

# Bibliothèque-

## *Stimuler l'engagement citoyen*

Patrizia Laudati, « L'engagement du citoyen comme point de rencontre entre design social et design du territoire », dans *le design dans la cité*, n°14, 2022, p.13-24

Marion Jolivet-Duval, Stéphane Safin et Samuel Huron, « Design territorial, représentations spatiales et participation citoyenne : revue de cas et analyse d'outils », *Sciences du Design*, n°14, 2021, p.57

Anne-Cécile Lenoël et Catherine Pascal, « Tensions en communication participative urbaine : rôle du design dans la construction du sens et de l'agir », *le design dans la cité*, n°14, 2022, p.72

## *Co-exister grâce au design participatif*

Luna Maurer et Stéphane Buellet, « Moniker », étapes n°220, 2014, p. 178

Lienvén de Couvreur et Nawal Bakouri, « Lienvén de Couvreur : le codesign au service de la santé », étapes n°244, 2018, p. 128-133

Studio Tillack Knöll et Marion Bothorel, « Studio Tillack Knöll : le design collaboratif », étapes n°259, 2021, p. 184-191

Ludovic Duhem, « Participez ! Pour une critique politique du co-design », *Problemata*, 2023, [consultation le 25 novembre 2025] <http://problemata.org/fr/articles/1688>

Marine Royer, « Concevoir en portant attention aux milieux. Étude sur les modalités d'exposition du design de la participation », *Design arts médias*, 2020, <https://journal.dampress.org/issues/lexposition-de-design/concevoir-en-portant-attention-aux-milieux-etude-sur-les-modalites-dexposition-du-design-de-la-participation>

## *Au delà du graphisme participatif*

Luna Maurer et Stéphane Buellet, « Moniker », étapes n°220, 2014, p. 178-187

Lienvén de Couvreur et Nawal Bakouri, « Lienvén de Couvreur : le codesign au service de la santé », étapes n°244, 2018, p. 128-133

Studio Tillack Knöll et Marion Bothorel, « Studio Tillack Knöll : le design collaboratif », étapes n°259, 2021, p. 184-191

Ludovic Duhem, « Participez ! Pour une critique politique du co-design », *Problemata*, 2023, [consultation le 25 novembre 2025] <http://problemata.org/fr/articles/1688>

Marine Royer, « Concevoir en portant attention aux milieux. Étude sur les modalités d'exposition du design de la participation », *Design arts médias*, 2020, <https://journal.dampress.org/issues/lexposition-de-design/concevoir-en-portant-attention-aux-milieux-etude-sur-les-modalites-dexposition-du-design-de-la-participation>

# graphie

# RÉFÉRENCES

## *être français*

Fabrication Maison, Passeurs  
d'images et Michel Séonnet  
2016-2018  
Nice (06), Paris (75) et Chaumont (52)



## *La demanderie*

Mathilde Gintz et Adeline Vieira  
2020  
Théreal (50)

## *Perspectives*

Jaune Sardine  
2021  
Marseille (13)



## *La fabrique des futurs*

Plausible Possible  
2013-2014  
Pays de Combraille (63)



## *Ximo*

YA+K  
2014  
Ivry-Sur-Seine (94)

Terrains vagues, formé par le trio Ambre, Elsa et Marisol, est un studio qui propose des ateliers participatifs et de la médiation dans l'espace public. Aujourd'hui fermée, leur agence laisse derrière elle des projets qui manifestent l'intérêt du design participatif pour le graphisme contemporain. Ici, on s'intéressera au projet « PDR, le journal participatif qui n'a peur de rien »<sup>1</sup>. Situé à Port du Rhin, à Strasbourg, ce journal saisonnier témoigne des mutations au sein du quartier. Le projet s'est formé autour d'ateliers, où le studio offre la parole aux habitants autour de thématiques liées au cycle des saisons. Le nom du projet, choisi en collaboration avec les habitants, atteste de la volonté d'embellir leur quotidien et de communiquer leurs attentes de manière impavide. Le journal est audacieux, autant au travers de ses couleurs que par sa forme qui se rapproche du « fanzine ». Puisque l'ouvrage est construit par les citoyens, on y retrouve ce mélange entre l'expertise des graphistes et l'enthousiasme des habitants. Cette forme « d'amateurisme » offre un livret accessible à tous. Ce journal « témoigne de leur solide (des habitants) attachement à ce « quartier de cœur ». Le PDR compte dresser le portrait le plus juste de ce quartier « village » d'un peu plus de 2 000 âmes où le terme solidarité prend tout son sens. » comme en témoigne Yasmina Chadli, la conseillère municipale du quartier, sur le site internet des Deux Rives.



1.

Situé aussi au cœur de Strasbourg, Stras-Sphere invite les habitants à découvrir leur ville sous un nouvel angle. Imaginé par la scénographe sonore Pauline Desgrandchamp, le projet propose d'expérimenter la ville à l'aide d'une exploration sonore. Membre de Horizome, ce collectif s'efforce de produire des créations inscrites dans une méthode participative. Le studio mise sur des valeurs engagées dans l'associatif, le culturel, le social et l'environnement. Ils viennent interroger le territoire aux côtés des habitants et des acteurs publics locaux, leur but étant d'engager la population dans les mutations sociales de leur quartier. Pour « S.P.H.E.R.E », il s'agit d'imaginer l'identité de la ville de Strasbourg par ses habitants. Sur le site web, créé par les développeurs et intégrateurs Benjamin Pugliese et Damien Dupré, les utilisateurs contribuent à l'enrichissement d'une cartographie sonore et numérique. Le plan interactif cherche à catalyser la collaboration entre les citoyens, les acteurs du service public et surtout les artistes. S.P.H.E.R.E est donc un projet de design global qui engage les strasbourgeois dans l'appropriation de leur quartier, à travers le numérique et des ateliers physiques. Dans cette étude de cas, j'ai décidé d'aborder ces deux projets parce qu'ils

1. Premier numéro du journal PDR, le journal qui n'a peur de rien  
 2. Balade au casque maillé Éléonore, HautePierre / résidence HautePierre ici HTP! 2017, co-conception: Gaétan Gromer, Ensembles 2.2 pour Horizome et l'ANPU, © Alexis Gunkel  
 3. La Grande Lessive, première exposition au Lycée Marie Le Franc à Lorient, 2016



2.

invoquent le design participatif sur le même territoire, mais en usant de moyens différents. Il me semblait donc intéressant de comparer leurs points de rencontre et leurs distinctions. Basées à Strasbourg, ces deux projets rendent compte des évolutions sociales au sein de la ville. Des valeurs que tentent de renforcer les deux studios dans des moments de partage et de réflexions collectives. C'est avant tout donner le pouvoir d'agir aux citoyens, à travers leurs paroles pour PDR et par leur implication dans la cartographie pour S.P.H.E.R.E. Une citation trouvée sur le site Social Design (pour le projet S.P.H.E.R.E), du prêtre et intellectuel Michel de Certeau, définit parfaitement l'objectif de ce type de projet: « ce sont des tactiques de résistance et braconnages sociaux afin d'apporter des connaissances nouvelles sur les différentes appropriations habitantes d'un territoire urbain. » Ici, l'univers urbain est au centre des préoccupations du designer: le créateur vient imaginer le quartier comme un espace de conception en collaboration avec un public hétéroclite.

Toutefois, comme abordé plus haut, ces deux projets se dis-

3.

tinguent par leurs différents moyens de communication. Le PDR valorise les médias imprimés imaginés autour d'ateliers participatifs, tandis que le sonorama met en valeur le numérique à travers un site internet contributif. Dans cette situation, je ne cherche pas à opposer ces deux vecteurs de communication, mais plutôt à exposer comment ils apportent une mise en œuvre unique, qui peut être complémentaire. La création numérique dans le design participatif permet de venir pallier les moyens importants nécessaires à la fabrication du projet. Des personnes n'ayant pas accès aux ateliers, par manque de temps par exemple, peuvent également contribuer en ligne. Cette façon de voir les projets de graphisme comme des amalgames de pratiques multi-supports, a été exploitée par la plasticienne Joëlle Gonthier dans « La Grande Lessive »<sup>3</sup>. La designer envisage sa création comme une œuvre multimédia où les installations concrètes in situ sont complétées par un atelier numérique.



# Étude de cas



Dans le cadre de mes investigations pour l'article autour du sujet du graphisme participatif, j'ai eu l'occasion d'interviewer le graphiste Julien Iannone, membre fondateur du studio Jaune Sardine situé à Marseille. Jaune Sardine est un studio graphique spécialisé dans la création participative. L'agence se définit comme des designers venant développer des outils ludiques et des univers visuels dynamiques, didactiques et modulaires, destinés à des structures variées (musées, métropoles, pôles régionaux d'éducation à l'image, archives et conseils départementaux, communautés de communes, etc.)

jaune sardine

# notine

## Salomé

Quel a été le parcours qui vous a mené à la création du studio ? Comment cela a-t-il impacté votre volonté de vous spécialiser dans le graphisme participatif ?

Après une mise à niveau et un BTS dans le design graphique, je suis rentré en DSAA à Marseille. J'y ai rencontré les autres (Lucie Martin et Ambre Simon). Nos projets nécessitaient la création de co-ateliers pour nos projets de fin d'étude. Lucie travaillait sur la sensibilisation autour de la nourriture auprès des jeunes, Ambre questionnait les fêtes de quartier et je cherchais à initier les enfants aux marques à travers leurs blasons. Nous avons aussi la chance d'être basés à Marseille. La ville étant capitale de la culture, j'ai pu faire un stage au sein d'un studio photo qui voulait créer à cette occasion des ateliers graphiques auprès du public. J'ai pu y observer la curiosité que portaient les participants à la découverte du graphisme. Cette expérience a confirmé mon intérêt pour le graphisme participatif. Dans un second temps, avec notre école, nous avons réalisé une exposition au FRAC de Marseille. Mais les filles et moi, on ne voulait pas seulement montrer nos projets, on voulait inclure le public dans un espace de création adressé à la jeunesse.

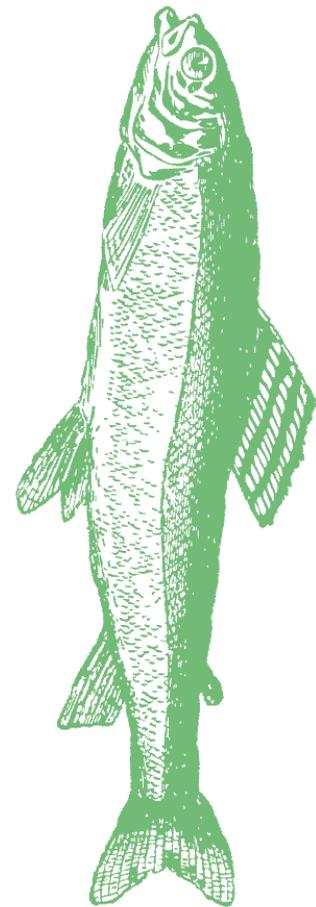
Après nos études, c'est à ce moment-là que nous avons monté le studio. Nous souhaitions créer des supports variés en intégrant les usagers à nos côtés. Nous nous sommes ensuite formés dans la médiation et l'animation. Nous voulions travailler autour de différentes pratiques du design, comme la création d'objets tangibles, jouant avec la limite du design d'objet. Mais aujourd'hui, nous nous sommes spécialisés principalement dans la signalétique et la médiation graphique.

## Salomé

Puisque vous vous êtes spécialisés dans le graphisme participatif, quel est le type de clients pour lequel vous travaillez ?

## Julien

Au début du studio, nous avons beaucoup travaillé autour de l'économie solidaire et des écoles primaires, puis ensuite nous nous sommes élargis aux musées et aux villes. Aujourd'hui, 80 % de nos commanditaires sont du secteur public. Malheureusement, nous avons dû nous éloigner du travail dans le milieu associatif à cause du manque de liberté créative que nous avons. Ce que je sous-entends, c'est que les associations veulent un plus grand contrôle sur ce qui est produit. Alors qu'au contraire, les collectivités nous laissaient une plus grande marge de manœuvre. Nous n'avons pratiquement plus aucune demande d'entreprises privées ; lorsqu'il y en a, celles-ci ont toujours un lien étroit avec la médiation auprès du public. Par exemple, nous avons créé pour un cabinet pédiatrique dont nous avons fait la conception de l'identité. Mais en venant médiatiser à l'intention d'un jeune public. Il faut seulement, et surtout, que le projet soit en adéquation avec notre éthique. Nous évitons les demandes de personnalités politiques, en particulier si elles ne sont pas alignées avec nos valeurs. Ce que l'on recherche surtout, c'est un design d'utilité publique. Qu'il soit utilisable par l'utilisateur sans qu'il lui demande un coût financier. Comme dans les institutions culturelles, avec lesquelles nous travaillons régulièrement pour des événements et de la médiation dans l'espace.



Salomé

Comment intervenez-vous dans les différents milieux de création? Que parfois vous ne connaissez peut-être pas bien, comme des zones rurales ou d'autres villes que Marseille. Cela change-t-il votre manière d'approcher le projet?

Julien

Lors de nos déplacements, nous commençons d'abord par observer s'il y a un réel besoin d'intervention en participatif. Nous allons sur site afin aussi de découvrir nos clients, nos prestataires comme les imprimeurs, les fabricants d'objets, les imprimeurs PLV, etc. Nous essayons de toujours travailler avec des artisans locaux, qui sont ceux qui connaissent le mieux le terrain. Cela me fait penser à un projet où nous avons conçu un parcours d'interprétation où nous avons imaginé la signalétique au-delà de la conception graphique. Nous avons donc collaboré avec un tailleur de pierre et un métallurgiste. Et c'est justement dans le cadre de ces ateliers que nous faisons découvrir au public les différents métiers qui peuvent accompagner le graphiste. En plus de mettre en avant des métiers qui sont parfois dans l'ombre. Et il ne s'agit pas seulement de métiers manuels, parfois ce sont des muséologues, des ingénieurs son et autres, qui sont là pour apporter leurs compétences. C'est notre objectif en tant que graphistes d'invoquer différentes pratiques durant le processus créatif. On se déplace tout au long de la chaîne de fabrication.



Salomé

Comme j'ai pu vous le dire, je travaille autour des quartiers délaissés. Et j'ai remarqué dans vos projets qu'il vous est déjà arrivé de pratiquer au sein de ces espaces. Abordez-vous ces lieux différemment des autres? Pensez-vous que vos projets ont un réel impact?

En tant que graphistes, nous venons sélectionner les points d'intérêt dans les différents espaces. Nous cherchons à créer des projets vertueux pour notre ville. C'est pour ça que nous avons eu l'occasion de travailler dans le nord de Marseille, qui est une zone où l'insécurité est omniprésente. Dans ce contexte, ce que l'on cherche en tant que graphistes, c'est pallier ces problèmes de communauté. Pour ce qui est de l'impact, je dirais que cela dépend du projet. Chaque création est unique et la réception des habitants peut être variée. Dans certaines situations, nous avons vu une réticence de la part des habitants, en particulier lors du début d'un projet. Ce que nous souhaitons par-dessus tout, c'est concevoir des projets vertueux. Et pour revenir sur le nord de Marseille, nous avons créé le projet PR13 en co-création avec des élèves d'écoles maternelles et d'un collège. Ils ont donc exploré leurs arrondissements à la recherche d'éléments iconographiques, de textures et autres détails qui ont dynamisé leur parcours. Dans un second temps, des ateliers ont été menés pour façonner la cartographie de leurs balades. Je pense que ce projet résume bien la volonté de la ville à redonner goût aux enfants et aux adolescents à la vie dans leurs quartiers.

Julien

Jaune Sardine, PR13, 2018, cartographie, Marseille



## Salomé

*Selon vous, la co-création serait-elle une influence considérable dans les nouvelles manières de penser le graphisme de demain ?*

## Julien

Quelque chose de très simple... Aujourd'hui tous les designers créent en pensant à l'utilisateur. Même dans l'UI/UX design, qui est une discipline où le créateur doit penser le design avec son public, par exemple le côté accessible et intuitif du site qu'il façonne.

Ce qui différencie la création avec le public, c'est que c'est une forme de design social. Et pour faire du design social, cela comprend une importante dimension éthique : c'est répondre à une problématique existante. Et pas à la demande d'un client dans un objectif commercial. Aujourd'hui c'est sensibiliser à l'intelligence collective qui a été popularisé dans différents secteurs du design. C'est aussi inviter le public à prendre en main le graphisme.

Depuis le début de Jaune Sardine en 2015, j'ai pu observer l'expansion du graphisme collaboratif. Aujourd'hui les entreprises de graphisme participatif se multiplient et c'est donc que les demandes existent. Je trouve que cela témoigne vraiment de l'évolution du design participatif comme une façon de pratiquer le graphisme.



## Salomé

*Pour conclure, j'aurais une dernière question. Le graphisme participatif a évidemment ses limites alors avez-vous déjà été confronté à des projets où le côté participatif ne fonctionne pas ? Et pour quelles raisons cela serait-il arrivé ?*

## Julien

Eh bien oui, ça ne marche pas toujours. La raison la plus évidente serait qu'on est venu proposer des ateliers créatifs mais que malheureusement nous avons été confrontés à peu de participation. Nous avons été amenés à proposer des ateliers sur le temps périscolaire. Mais malheureusement, nous étions parfois en compétition contre d'autres activités. Par exemple, dans une garderie nous avons été confrontés à de jeunes enfants, à qui il semblait plus intéressant d'aller jouer au foot au soleil que d'assister à nos ateliers.

Un second échec que nous avons rencontré était lors de la co-création d'un logo pour un espace de coworking. L'entreprise voulait inviter ses clients à participer à la conception. Cette fois-ci, le nombre de participants était au rendez-vous (plus de 50 personnes) mais nous avons été confrontés à un manque d'avis constructifs. Ils adoptaient une posture plus personnelle qu'objective, couplée à un manque d'implication dans le projet. Cette situation nous a fait faire le choix de convoquer le participatif seulement à un moment précis. Ces expériences doivent être enrichissantes autant pour le public que pour nous en tant que graphistes.

Très bien, merci beaucoup d'avoir répondu à toutes mes questions.

## Salomé



Cet ouvrage a été imprimé en janvier 2025 à  
l'ÉSAAT de Roubaix.

Je remercie l'équipe enseignante qui a encadré  
ce projet d'article ces derniers mois, en particu-  
lier M. Sion, Mme Damiens et M. Koelitz.

Un grand merci également à Julien, du studio  
Jaune Sardine, pour notre échange enrichissant.