

NOTE D'INTENTION – PROJET DE FIN D'ÉTUDES

Ines Martins Dos Santos – DG3

Pour mon projet de fin d'études j'aimerais m'intéresser à la dimension de mémoire et de transmission, toujours en lien avec la thématique de l'immigration en France.

Lors de la rédaction de mon article j'ai pu constater l'importance du graphisme comme vecteur de mémoire : une trace visuelle concrète capable de créer un langage social et politique qui documente l'histoire et les luttes tout en les rendant accessible au plus grand nombre.

À la différence de mon article, qui s'intéressait à l'immigration à l'échelle nationale, j'aimerais ici me concentrer sur une échelle locale, plus située en lien aussi avec mon histoire personnelle.

Ma famille, aussi bien paternelle que maternelle, est arrivée dans la fin des années 60 en Seine-Saint-Denis. Mes parents y ont grandi, dans une région cosmopolite, où immigrés maghrébins, portugais, espagnols ou venant des pays de l'est cohabitaient.

Mais pourquoi la Seine-Saint-Denis est apparue comme une terre d'accueil pour ces communautés ? Quelle est l'histoire derrière cet attachement à ce territoire ?

Mon idée pour ce projet est donc de mettre en avant cette histoire migratoire à l'échelle du 93, sous la forme d'un média qui serait alimenté par et pour les immigrants et leur descendance. Je souhaite créer un objet graphique capable de transmettre cette mémoire et de revendiquer des cultures souvent invisibilisées.

Mais comment créer un support graphique capable de rendre visible les mémoires migratoires du 93, afin de les transformer en archive collective accessible à tous ?

Pour réaliser cela, je m'appuie notamment sur le travail d'Annelys de Vet, une designer néerlandaise qui a créé les « Atlas Subjectifs ». Ces projets éditoriaux collaboratifs proposent une autre manière de cartographier un territoire : non pas à travers des frontières ou des données administratives, mais à travers des récits personnels, des perceptions individuelles, des expériences vécues. Pour chaque pays, les habitants sont appelés à montrer visuellement leur territoire. Ils y représentent alors des trajets quotidiens, des souvenirs d'enfance ou bien encore des pratiques culturelles. Il s'agit de cartographier plutôt des mémoires que des frontières et cela en impliquant directement les concernés.

L'IDÉE DU PROJET

J'aimerais alors créer une revue, qui mélangerait une dimension fanzine revendicative et un objet de médiation sociale.

Il s'agirait d'un projet territorial, engagé et vivant, qui permettrait de cartographier et de raconter les mémoires migratoires.

L'objectif est d'utiliser le graphisme comme un outil de transmission sociale, accessible et durable. Les formats seraient hybrides, mêlant papier et numérique car je souhaite mettre la priorité sur la création d'un format accessible et facilement diffusable. Le projet reposerait principalement sur la collecte de témoignages : récits familiaux, souvenirs, objets, images, paroles, documents administratifs. Le graphisme servirait à mettre en forme ces récits sans les uniformiser.

Il s'agirait de créer un outil éditorial de mémoire active territoriale.

LES SUPPORTS

Le projet prendrait forme de manière imprimée sous la forme d'une revue comprenant :

- Des témoignages écrits (interviews, récits)
- Des archives visuelles (photographies, créations artistiques, objets, documents personnels)
- Des éléments d'histoire locale pour contextualiser

- Une cartographie sensible imaginée par les habitants eux-mêmes (lieux marquants, trajets du quotidien). Elle occuperait une place centrale, en permettant de relier visuellement des histoires singulières.

J'aimerais également ajouter à ce projet une dimension numérique à travers la vidéo. L'idée serait de réaliser des vidéos documentaires, des interviews d'habitants racontant leur quotidien, leur histoire. Ces vidéos seraient imaginées pour des formats courts (réseaux sociaux) mais aussi exister dans un format plus long. Elles pourraient être aussi directement liées à l'objet imprimé par des QR Codes par exemple. Cela permettrait de toucher un public plus jeune et de créer un lien sensible avec les témoignages.

L'objectif est de concevoir un objet éditorial qui circule, évolue dans le temps et touche plusieurs générations.

LE COMMANDITAIRE

Mon intention est de montrer comment le graphisme peut agir à une échelle relativement large sans uniformiser les récits. Pour cela je pense qu'il est important de rester alors à une échelle départementale, afin que les histoires ne soient pas diluées dans un ensemble trop large.

J'ai d'abord envisagé comme commanditaire le département de la Seine-Saint-Denis, qui souhaiterait mettre en avant son histoire. Cependant, je crains que la dimension institutionnelle ne me limite dans la dimension revendicative et politique de mon projet.

J'envisage alors de plutôt choisir fictivement une association, un collectif, existant ou non qui voudrait s'investir localement. Ces structures (plus libres) me permettraient de conserver une position plus engagée et qui inciterait sur l'importance de la transmission intergénérationnelle et interculturelle.

LE CADRE DU PROJET

A. Positionnement personnel

Dans ce projet j'agirais comme designer-médiatrice. Cela implique :

- D'aller à la rencontre des habitants
- De collecter des témoignages mais aussi des traces visuelles
- De comprendre les récits pour ne pas les dénaturer
- De traduire graphiquement tout cela

Ma démarche de création et de recherche serait donc hybride et impliquerait une recherche de terrain, une collecte de témoignages, une collecte d'archives familiales et personnelles ainsi qu'un travail conséquent sur la médiation graphique et la transmission visuelle de ces histoires.

Ici, le graphisme devient un langage qui ne crée pas les histoires mais les met en forme pour les rendre visibles et partageables au plus grand nombre. L'enjeu est donc d'adopter une position éthique mais aussi engagée.

B. La cible

Je ne souhaite pas définir un public précis. Au contraire, je souhaite que ce projet s'inscrive dans une logique intergénérationnelle et interculturelle.

Cependant, je pense qu'il est tout de même important pour moi de prendre en compte ceux pour qui ce projet est le plus important :

- Les habitants de la Seine-Saint-Denis
- Les familles immigrées ou issues de l'immigration
- Les jeunes générations qui ne connaissent pas forcément leur histoire familiale
- Mais aussi un public extérieur.

La revue pourrait donc circuler dans les mairies, les institutions culturelles des villes, les centres sociaux, les établissements scolaires et les réseaux sociaux. Elle doit rester accessible dans son langage graphique et dans son format.

C. Le cadre social et politique

Ce projet, je souhaite l'inscrire dans une position sociale et politique assumée. La Seine-Saint-Denis est un territoire marqué par des vagues d'immigration successives et pourtant son histoire est souvent stéréotypée ou invisibilisée. Je ne veux pas simplement raconter mais bien montrer comment ces différentes trajectoires migrantes ont pu façonner ce territoire dans son urbanisme, ses commerces, ses luttes sociales, ses institutions culturelles ou bien encore ses luttes sociales.

LES ENJEUX DU PROJET

A. Les enjeux sociaux

Beaucoup de récits restent dans la sphère privée : albums photos, souvenirs oraux, documents administratifs. En les rassemblant et en les mettant en forme, la revue permettrait de transformer tout cela en archive collective.

Il s'agit de valoriser des récits ordinaires, des trajectoires d'anonymes, de personnes comme vous et moi afin de favoriser la transmission intergénérationnelle : que les plus jeunes puissent comprendre les plus vieux mais aussi que les plus vieux puissent comprendre les plus jeunes.

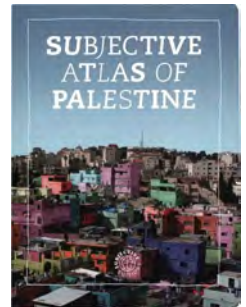
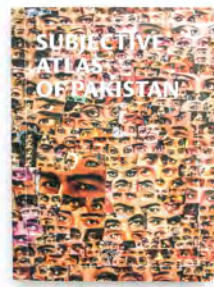
Enfin, il est aussi question de revendication et d'affirmation. Je souhaite montrer visuellement que l'immigration fait partie intégrante de la société française et qu'elle participe quotidiennement à la façonner.

B. Les enjeux graphiques

À travers tout cela, je souhaite potentiellement explorer ainsi plusieurs champs du design graphique :

- La cartographie sensible : comment représenter un territoire à travers les récits et non uniquement par des données administratives ?

Images issues des Atlas Subjectifs d'Annelys de Vet :



- La matérialité de l'archive : travailler le scan, la texture, essayer de garder les traces visuelles brutes.
- Concevoir un système éditorial modulable capable d'accueillir des récits singuliers sans les homogénéiser et qui permet d'articuler des témoignages, des données, des photographies, des cartographies.

CONCLUSION

Pour conclure, ce projet vise à concevoir un support éditorial hybride, imprimé et numérique, capable de transformer les mémoires intimes et les récits singuliers en une archive collective territoriale.

Il s'inscrit dans la continuité de mes recherches théoriques, tout en proposant une mise en pratique concrète du graphisme comme outil de médiation, de transmission et de revendication sociale. Je souhaite montrer que le design graphique peut participer activement à la construction d'une mémoire partagée et à la revalorisation d'un territoire souvent réduit à des représentations stéréotypées.

Tout cela soulève donc plusieurs questions qui guideront ma réflexion et ma démarche : comment traduire un récit oral visuellement ? Qu'en est-il de la représentation de lieux disparus ou transformés ? Comment conserver la singularité des voix sans les lisser ou les modifier graphiquement ? Comment éviter la posture d'appropriation en tant que designer ? Comment ne pas parler à la place mais pour et avec ces communautés ? Comment articuler subjectivité et revendication avec la rigueur éditoriale ?

RÉFÉRENCES

Annelys de Vet, *Subjective Atlases*, 2003
<https://www.subjectiveeditions.org/our-story>

Mondes & Migration, revue du Musée national de l'histoire de l'immigration
<https://www.histoire-immigration.fr/revue-mondes-migrations>

- Une inspiration plus institutionnelle et rigoureuse qui publie textes, témoignages et analyses autour des migrations.

Vers là-bas, Ela Bahadir

- Une collection d'atlas expérimental autour du voyage.
- Représenter visuellement des expériences migratoires.