

## **Rappel du sujet d'article**

À l'issue de mon article portant sur les mécanismes de domination du corps noir au travers des codes visuels, j'ai analysé la manière dont le graphisme occidental a historiquement participé à la construction d'un imaginaire racialisé, hiérarchisé et déshumanisant. De la colonisation aux formes contemporaines de néocolonialisme graphique, l'image s'est révélée être un outil puissant d'invisibilisation ou de stigmatisation des cultures afro-descendantes.

Dans la continuité de cette réflexion, mon projet vise à interroger la capacité du design à devenir, à l'inverse, un outil de reconnexion culturelle, de valorisation et de partage.

## **Contexte**

Dans l'agglomération lilloise, de nombreuses initiatives, commerces, événements ou lieux liés aux cultures afro existent bien que celles-ci restent parfois peu visibles ou difficilement localisables. Cette dispersion contribue sans aucun doute à une forme d'invisibilisation culturelle, malgré une présence bien réelle des diasporas africaines et afro-descendantes dans l'agglomération lilloise.

Dans cette logique, les personnes issues de ces cultures peuvent parfois ressentir un éloignement progressif de leurs références identitaires, et une forme d'isolation ethnique notamment dans des espaces urbains où les codes dominants restent majoritairement occidentaux. Il m'a paru alors nécessaire de créer des outils favorisant la transmission, la visibilité et la rencontre.

## **Problème à résoudre et objectif**

Comment le design peut-il participer à la valorisation d'une culture sans tomber dans la caricature ou « l'exotisation » de ses esthétiques ?

De quelle manière le graphisme peut-il devenir un espace de médiation favorisant à la fois la découverte, l'affirmation identitaire, la construction de liens sociaux, ou encore d'homogénéisation des sociétés ?

Le projet consisterait donc en la conception d'un prototype d'application mobile répertoriant des lieux, boutiques, restaurants, événements, spectacles et initiatives liés aux cultures afro dans la métropole lilloise.

Au-delà de sa fonction de répertoire, l'application comporterait une dimension pédagogique : intégrant des références historiques, figures majeures, œuvres et/ou chants sacrés. Elle s'adresserait autant aux personnes concernées par ces cultures qu'aux personnes simplement curieuses et désireuses de s'ouvrir à une culture étrangère.

## **Concept et développement graphique**

Le projet prendrait alors la forme d'un prototype UX/UI conçu sur Figma; et dont l'interface proposerait une navigation intuitive par catégorie (lieux, événements, histoire, figures culturelles)

D'un point de vue graphique, les choix colorimétriques et typographiques s'inspireraient des esthétiques afro-diatoliques contemporaines et traditionnelles.

Il serait question de créer un environnement visuel où les utilisateurs ciblés puissent se reconnaître.

## **Cible**

L'application s'adresserait à un public assez large :

- personnes issues des cultures afro vivant dans la métropole lilloise,
- membres des diasporas souhaitant se reconnecter à leur culture, au rencontrer des membres de leur communauté
- individus curieux ou désireux de découvrir des cultures étrangères
- étudiants et jeunes en quête de lieux pour sociabiliser.