

# Inter\_Actions\_sociales

## Les dispositifs interactifs, vecteurs de changements sociaux

École supérieure  
d'art & de design  
des Pyrénées

DNSEP Design  
Mention Design  
graphique Multimédia

Morgane Lazarus  
2023 – 2024

Pôle Nouveaux médias

**ÉSAD·PYRÉNÉES**

	<b>2</b>	<b><u>Introduction</u></b>
	<b>5</b>	<b><u>Interagir avec son espace</u></b>
5		<u>L'espace public, définition et rôle</u>
5		<u>Les modes d'interactions avec les espaces publics</u>
	<b>13</b>	<b><u>Design interactif, un vecteur du design social</u></b>
13		<u>Design interactif au service du design social</u>
16		<u>Le dispositif interactif comme vecteur de partage collectif</u>
	<b>22</b>	<b><u>Conclusion</u></b>
	<b>23</b>	<b><u>Annexes</u></b>
	<b>26</b>	<b><u>Glossaire</u></b>
	<b>27</b>	<b><u>Références</u></b>
	<b>28</b>	<b><u>Remerciements</u></b>

## Introduction

L'humain, c'est quoi, c'est qui et c'est où. Très philosophique tout ça n'est-ce pas. Et voilà que l'on pourrait simplement définir ce terme grâce à *Wikipédia* en disant que « c'est un membre : au sens large, d'une espèce du genre Homo ; au sens restreint, de l'espèce actuelle Homo sapiens. » Nous voilà bien avancés. On va se tourner vers la définition plus philosophique qui est que « l'homme est présenté d'emblée comme un certain être qui, à la différence des autres animaux, serait doté d'une faculté qui lui assure un certain rayonnement, la faculté de raisonner. » Penser fait ce que nous sommes. Soit. C'est vrai. Mais nous sommes, nous existons nécessairement de par notre rapport aux autres. En tout cas, c'est ce qu'avance un monsieur qui a analysé la question il y a fort fort longtemps. Oui, on va faire un petit point philosophique rapide. Dans *L'être et le néant* [1], Sartre expose bien que, par le regard qu'autrui pose sur moi, il me révèle à moi-même comme objet, me fait accéder à la reconnaissance de moi comme ego. Mon être est un être-vu : « J'ai besoin d'autrui pour saisir à plein toutes les structures de mon être, le Pour-soi renvoie au Pour autrui. » Ainsi, notre rapport aux autres serait important. Non pas important... essentiel. Alors on va faire un grand bond en avant parce qu'on n'est pas là pour débattre de ces questions réellement, même si, soyons honnêtes, j'aime ces débats sans fin, ceux qui parlent de la vie ; comme s'il nous fallait toutes les réponses pour avancer et pour être heureux. Enfin. Reprenons le fil. Qu'en est-il aujourd'hui, en 2024. Est-ce que notre rapport à notre propre image dépend toujours d'autrui, dépend toujours de ce (ux) qui nous entoure (nt) ? Est-ce que JE existe toujours en fonction des autres ?

Il est assez évident que la question de l'image est de plus en plus prédominante, presque écrasante. « Qu'est-ce que je renvoie ? » ; ou plutôt « que dois-je renvoyer ? ». « Qu'est-ce que je renvoie comme image ? ». L'image... Parlons-en de l'image. On ne peut pas dire que 2024 échappe à la pression de l'Image. Celle avec un grand I. La pression des médias surtout. Publicités, réseaux sociaux, films, etc. L'arrivée puissante du numérique dans les années 2000 à marqué un tournant dans nos rapports les uns aux autres, mais également dans celui que nous avons avec nous-mêmes. Je pense qu'on est peut-être la génération la plus appropriée pour en parler. Née entre 2000 et 2002, nous avons toujours grandi avec la technologie, ne soyons pas hypocrites, mais on a pu grandir à côté et non pas dedans. Certes, elle a toujours été disponible, mais sans être envahissante et elle a pu être utile sans être absolument nécessaire. Aujourd'hui en 2024, on a tendance à vivre plus pour des vues et des likes que pour des personnes réelles, en se focalisant d'avantage sur l'image que l'on renvoie plutôt que sur qui nous sommes réellement et le tout sans faire attention à ces autres que l'on tente de charmer. Donc oui, on existe toujours de par notre rapport aux autres. Seulement ce rapport est différent. On n'aborde plus les individus de la même manière et pour les mêmes raisons. On pourrait dire que c'est la faute des réseaux et donc faire un rapide raccourci et décréter que les outils numériques de notre quotidien contemporains sont contestables...

Mais plutôt que l'outil, je tends à dire que c'est son utilisation qu'il faudrait revoir. Maintenant, on se regarde, on se compare, on se vend et on attend. On attend l'approbation. Celle de la société, celle des autres, mais pas forcément celle qui devrait être la priorité, c'est-à-dire, la nôtre. Vivre au travers d'un outil qui nous isole, c'est un peu ça 2024 pour beaucoup de personnes. Après, ne blâmons pas le numérique. Il n'est pas méchant, il a bon fond en soi. Mais son utilisation, elle, est discutable... Pas certaine que l'on se rende mutuellement

[1] *L'Être et le Néant*, publié en 1943, cherche à répondre à la question « qu'est-ce que l'être ? ». Cela amène Sartre à s'intéresser à la conscience, au néant, à autrui, mais aussi à des comportements comme la mauvaise foi ou la honte. Sartre utilise pour ce faire une approche phénoménologique qui se nourrit de ses lectures de Heidegger.

service finalement. Il serait intéressant, d'étudier l'enjeu initial, ce qu'on en fait finalement et ce que l'on pourrait changer dans notre usage des outils numériques.

Par définition, le numérique représente toutes les applications qui utilisent un langage binaire qui classe, trie et diffuse des données. Le numérique nous offre de multiples possibilités : ressources illimitées, savoirs accessibles à tous, communication facilitée, et même démultipliée grâce aux Environnements numériques de travail (ENT), mails, blogs, sites Internet et l'on va même jusqu'à parler de santé numérique lorsque ce dernier est amené à modifier les activités humaines et sociales. Mais alors... si tout est possible, plus rapide, plus simple avec le numérique, que peut-on lui reprocher ? Grande question. On n'abordera pas la thématique (pourtant importante) de l'éthique dans le milieu numérique et on n'abordera pas non plus les questionnements autour de la collecte de données privées, car je préfère me focaliser, par la suite sur les usages d'outils qui ne nécessitent pas de partager des données ou de créer de comptes. Selon moi, la grande problématique est donc la manière dont on utilise certains outils. Prenons l'exemple du téléphone. Cet outil permettait au départ de prendre des informations plus rapidement en dépit de la distance qui sépare deux interlocuteurs. Il permettait aux individus de conserver du contact et donc de se rapprocher malgré cette contrainte. Les progrès numériques, techniques et technologiques nous amener désormais un objet bien plus complexe dans les mains. Et l'usage que nous en avons diffère de l'usage d'origine. Le smartphone ou téléphone connecté, nous permet bien plus aujourd'hui, remplaçant é la fois l'ordinateur, la boussole, la météo, le journal, bref toutes ces choses pour lesquelles on l'utilise dorénavant et qui sont compactés en un petit outil qui rentre dans la poche. Si l'utilité première et originelle du téléphone fut d'une belle efficacité, avec le temps, on remarque que l'amélioration de l'outil a engendré l'éloignement des individus à proximité. Les yeux dans le téléphone, on ne prend plus le temps de se déplacer pour voir les personnes pourtant juste à côté, en se disant que les Visio nous permettront de les voir à distance. On ne prend plus le temps de regarder la personne en face, ni d'observer ce qu'il se passe autour de nous. Entendons-nous bien, je ne prône pas l'idéologie du « c'était mieux avant », car je pense que nous ne partageons pas nécessairement plus. Les supports étaient simplement différents. Avant l'arrivée du premier smartphone en 1994, les gens avaient les yeux rivés sur les journaux ou dans un livre, certes objets de cultures et d'informations, mais la notion de partage n'était pas forcément présente non plus. De nos jours, notre téléphone prend une grande place dans notre quotidien. Il est le premier et le dernier objet que l'on touche chaque jour et l'on y passe en moyenne près de quatre heures par jour. On regarde des paysages sur Pinterest, on découvre le monde sur Google images et l'on vit sa vie par procuration sur Instagram. Je stéréotype un peu volontairement, mais pas tant que ça finalement. Les réseaux peuvent avoir leurs bons aspects, tout n'est pas blanc ou noir ; Mais dans l'idée, on a perdu une notion importante avec le temps, celle de l'humain. Et après, on s'étonne et on s'offusque de l'expansion des IA et de la robotique, mais on délaisse peu à peu le contact humain au profit de « l'efficacité » et de la « rapidité d'exécution »... Notre rapport à nous-mêmes, à autrui est par conséquent impacté par notre utilisation maladroite des objets qu'on s'est mis dans les mains. Si on regarde bien, nous n'avons désormais même plus besoin de sortir de chez nous, on peut se faire livrer différents types de services à la personne que j'estime non nécessaire et ce, sans même passer le pas de la porte. Le post COVID ayant nécessairement intensifié ces réflexes engendrant peu à peu l'isolement et ainsi un certain manque de partage, peut-être, devrais-je même dire de civisme en tout genre. Il serait quand même génial de (re) sortir dehors (re) découvrir l'espace, mettre son téléphone en off dans la

poche et lever un peu les yeux sur ce qui nous entoure. Les arbres, les oiseaux, c'est très cliché, mais à part cela, on pourrait aussi (re) découvrir l'architecture de la ville où nous évoluons chaque jour ; nous pourrions prêter attention à ce qui est présent sur nos murs (Graffitis; vestiges d'affiches ; Projet street art...) preuves de la vie présente dans un espace, mais aussi du temps qui défile. Tristement, on ne prend plus le temps des choses ou alors on donne beaucoup de ce temps dans des activités qui semblent selon moi futiles. J'aimerais un demain où l'on se regarderait. Où l'on découvrirait l'espace et en même temps, les gens qui le composent. J'aimerais un demain dans lequel on accepterait un moment de partage avec un inconnu, un monde de demain dans lequel on cesserait de juger de loin sans prendre le temps de connaître. Un monde où nous n'aurions plus peur de rencontrer et de partager. Utopiste, n'est-ce pas ? Peut-être pas car reconnaissons que le facteur humain est responsable de l'usage qu'il fait des outils en question. S'il est responsable de la distance qu'il met avec autrui, il peut également être un vecteur vers un lendemain qui prône le partage.

En tant que designer graphique, j'aimerais savoir si nous pourrions utiliser, employer, peut-être détourner, les outils du numérique qui sont présents dans notre quotidien (télévisions, tablettes, téléphones, ordinateurs...) et les penser dans des modules interactifs que l'on pourrait installer dans l'espace public. En faisant cela, nous pourrions dans un premier temps, penser et créer des outils modernes, adaptés à l'espace public. Dans un second temps, inciter les individus à prendre possession de ces dispositifs en collaborations les uns avec les autres. Ceci permettrait de démontrer que seul, c'est bien, mais qu'à plusieurs, l'expérience sera plus riche. Si rapprocher les individus est un premier objectif selon moi, il est tout aussi intéressant de se demander si d'autres types de changements pourraient être envisagés. (écologie/économies) L'idée générale ici, serait donc de penser des outils pour créer des installations interactives dans l'espace public. Est-ce que ces installations apporteront des changements sociaux ? c'est ce que nous allons tenter de démontrer.

## Interagir avec son espace

### L'espace public, définition et rôle

Tout d'abord, il semble important que nous définissions ensemble ce qu'est un espace public. D'un point de vue géographique, l'espace public peut désigner un espace accessible à tous·tes, un espace appartenant à la collectivité ou encore à un espace dont l'usage est géré collectivement par une communauté. Il s'oppose à l'espace privé, qui est la propriété d'un individu ou d'un groupe susceptible d'en restreindre l'accès. Du point de vue du designer, l'espace public désigne l'ensemble des espaces (généralement urbains) destinés à l'usage de tous, sans restriction. Les espaces publics peuvent aussi être définis comme étant des environnements matériels où se réalisent les opérations de médiatisations qui relèvent de la publicité. En somme, c'est un large espace où les gens sont amenés à évoluer, se croiser et voir des choses. Historiquement, on estime les premiers espaces dits publics (c'est-à-dire partagés) à l'antiquité et l'on nommait ainsi ces espaces *agora* [2] [a] signifiant plus précisément une grande place publique où se réunissaient les citoyens. C'est dans ses mêmes agoras que l'on pratiquait les activités sociales, politiques, commerciales, judiciaires ou même encore religieuses de la cité. Ainsi, par définition, ces endroits étaient des lieux de regroupement, de partage dans lequel les individus évoluaient.

[a]



↑ Illustration – Agora de l'ancienne Corinthe – Grèce

Pourquoi pas alors tenter d'utiliser cet espace ou plutôt ces espaces avec pour dessein de penser des changements sociaux... Utiliser le design graphique dans le but de provoquer des changements sociaux et/ou sociétaux, c'est ce qu'on appelle le design social. La plate-forme social-design [3] définit cette branche du design comme « un vecteur de transformation sociale, écologique et culturelle. Les dispositifs mis en place par ses concepteurs permettent aux habitants de prendre part à la fabrication de la ville, de la société et de leur environnement direct. En ce sens, ce sont des espaces critiques concrets où le designer doit permettre de repenser la transformation des espaces et des objets eux-mêmes. » Elle explique que l'objectif du design social est de « recentrer le travail du designer dans une méthodologie globale, en le restituant au cœur du projet en lien avec les acteurs concernés et avec une vision du monde actualisée. » De plus, on souhaite que le designer aille « au-delà d'un design focalisé sur la seule apparence esthétique des objets en s'intéressant à des problématiques qui ont trait au groupe, à la collectivité, aux usages tout en mêlant à son expertise une approche artistique de qualité. » Il existe donc différents types de projets ou dispositifs interactifs ou qui existent dans cet espoir d'amélioration du quotidien, dans une tentative de recréer du lien, du contact et du partage entre les individus ou bien entre les gens et leur espace de vie. Dans un premier temps, il sera intéressant d'aborder le rapport d'interaction que l'on peut avoir avec des éléments nés de plusieurs branches du design.

### Les modes d'interactions avec les espaces publics

L'interaction, c'est quoi ? C'est le fait d'agir avec et l'on peut donc parler de réactions réciproques. Il existe différentes interactions, les actives et les

[2] L'agora (du grec ancien ἀγορά / agorá) a d'abord désigné, dans la Grèce antique, une réunion de citoyens, ainsi que l'espace public où celle-ci a lieu. Cet espace public accueille plus généralement les activités sociales, politiques, commerciales, judiciaires ou encore religieuses de la cité. Le forum est l'équivalent romain de l'agora. À l'époque contemporaine, le terme est aussi utilisé dans l'architecture et l'urbanisme des villes modernes, ou encore sur Internet pour désigner des lieux de discussion.

[3] La Plateforme Socialdesign est un projet qui rassemble des designers, architectes, acteurs culturels et associatifs dans un réseau interdisciplinaire. Elle répertorie, met en avant et cherche à rapprocher les pratiques de ces créateurs d'innovations culturelles, sociales et écologiques.

[b]



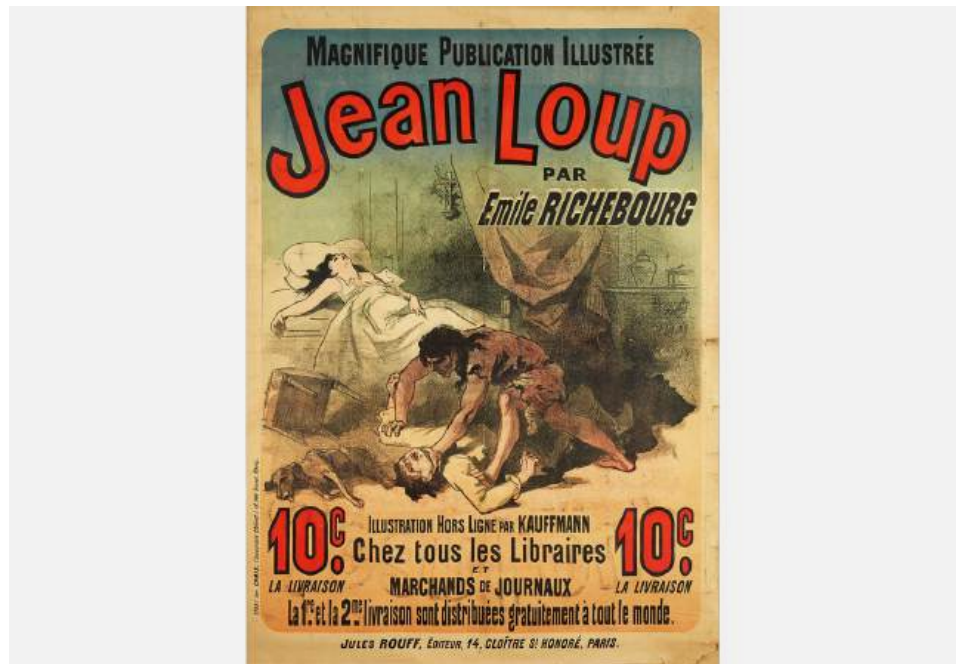
↑ Affiche *Régénérez-vous Sirop Vincent*, Jules Chéret, 1893

[c]



↑ Affiche *Folies Bergère, tous les soirs à 8h*, Jules chéret, 1874 – Lithographie sur pierre

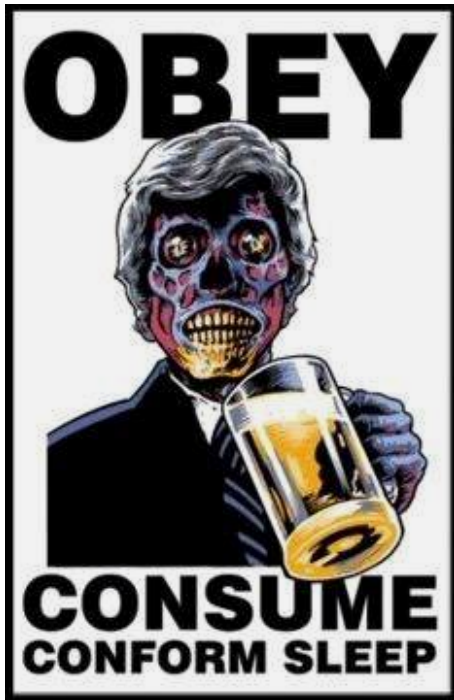
passives. Je m'explique. Lorsque l'on pose son regard volontairement sur une image ou une forme graphique présente dans l'espace public, cela constitue déjà une forme d'action et d'interaction en soit ; et l'on parlera dès lors de projets contemplatifs. Aujourd'hui, nous sommes entourés, submergés voire assommés d'images en tout genre – bien que suivie de très près par la pollution lumineuse qu'on doit aux enseignes et aux néons, le prix de la pollution visuelle revient à l'affiche publicitaire. Petit point historique sur ce médium, en France l'expansion de l'affiche publicitaire débute au 19e siècle (1836) avec le travail de Jules Chéret [4]. Sur sa biographie on apprendra que « Chéret est un peintre, lithographe et affichiste français qui crée des affiches qui accompagnent l'entrée du pays dans la vie moderne. À la tête d'une imprimerie, il sait répondre à une forte demande publicitaire liée à l'apparition de nouveaux produits et à l'évolution intense de l'industrie du spectacle. » Il a ainsi joué un rôle décisif dans l'avènement de la publicité commerciale et culturelle. [b] [c]



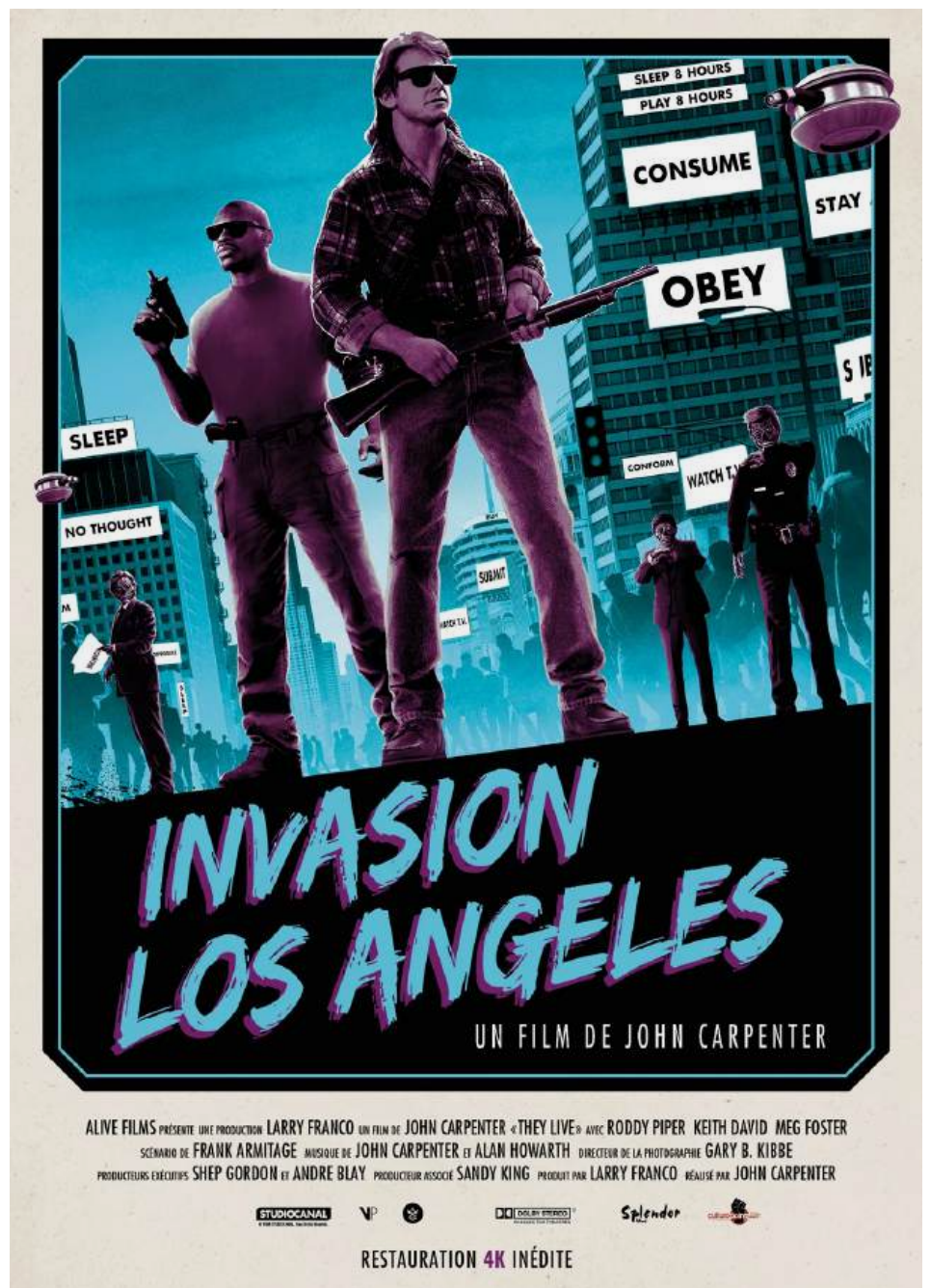
↑ Affiche *Jean Loup*, Jules chéret, 1883 – Lithographie sur pierre

[4] Jules Chéret, né le 1er juin 1836 à Paris et mort le 23 septembre 1932 à Nice, est un peintre, lithographe et affichiste français. Maître populaire de l'art de l'affiche, il est le frère aîné du sculpteur Joseph Chéret.

[d]



↑ Couverture du livre *Eight O'clock in the morning* par Ray Nelson, publié en 1963



↑ Affiche du film *Invasion Los Angeles* De John Carpenter, sortie en 1988

Mais qu'en est-il aujourd'hui ? Avec le temps, cet objet – à la place hybride et bancal se positionnant tantôt en objet d'art tantôt en outil commercial, connaît surtout diverses critiques sur la manière dont il est utilisé et sur la fréquence de ses apparitions. En 1963, soit à peine plus de 100 ans après l'avènement de Chéret, Ray Nelson [5] en fait une critique dans le futur dystopique de *Eight O'clock in the Morning* [d] plus connu sous le nom de son adaptation filmique *Invasion Los Angeles* réalisé en 1988 par Carpenter. En effet dans ces deux œuvres on établit une critique de l'omniprésence de la publicité dans notre environnement, mais on dénonce surtout le rôle politique de cette dernière, utilisée comme moyen de propagande dissimulée.

[5] Ray Faraday Nelson, né le 3 octobre 1931 à Schenectady dans l'État de New York et mort le 30 novembre 2022, est un auteur de science-fiction et dessinateur américain.



Si je comprends cette critique, je déplore néanmoins la réduction qu'elle fait de l'usage de ces images. Je veux croire que l'affiche peut demeurer un bel objet qui ne tend pas nécessairement vers la manipulation de masse. C'est là qu'entre en jeu le designer graphique engagé. Il existe d'ailleurs d'autres types de modules pensés par des designers graphiques pour l'espace public et dont l'enjeu est tout autre que l'affiche. C'est le cas notamment des modules d'informations que l'on trouve au cœur des centre-villes. Mais si, vous en avez déjà vu, c'est certain. La plupart du temps, ce sont des modules sur lesquels on peut lire des informations, souvent historiques. Ils ont cet enjeu de s'inscrire dans l'espace, d'être assez différents pour attirer l'attention tout en ne nuisant pas au paysage autour. Ces objets purement culturels ont donc une portée différente ; ils sont pensés pour être pérennes et à but didactique. Souvent, on associe d'ailleurs l'enjeu didactique à un design contemplatif, mais en réalité, ce n'est pas un fait avéré. Nombreux projets didactiques peuvent être participatifs et l'on constate que la notion du ludique viendra donc s'y ajouter. Les dimensions didactiques et ludiques sont souvent présentes dans le design d'interaction, car ce sont elles qui vont donner envie au spectateur de lire, regarder et/ou participer. Dans le grand listing de ce que le designer pense pour l'espace public, nous retrouvons d'autres types de projets qui tendraient même davantage vers du design de produit ou encore du design industriel... Mais qui pour moi font sens dans cette recherche. Je parlerai ainsi (très) brièvement du design du mobilier urbain. En effet, les différents types de mobiliers que l'on retrouve dans l'espace ont eux aussi été pensés pour des raisons bien particulières, optimiser l'espace au profit de l'humain – en théorie – Je dis en théorie, car nous partageons des bancs, mais pensés pour que le contact soit le moins présent possible (bancs quinconce) on pense aussi des arrêts de bus et des assises, mais qui sont parfois des dispositifs conçus pour limiter l'accès à certaines catégories d'individus. Donc quand j'emploie la phrase précédente : « Au profit de l'humain - en théorie » je mesure mes propos. Si l'on prend le petit texte de vente de Manutan collectives [6], voilà ce qu'on pourrait annoncer du rôle du mobilier urbain : « Pour aménager l'espace extérieur de votre collectivité (jardin public, parc...), le mobilier urbain est incontournable. En effet, il permet de mettre en valeur l'espace public et vise à le rendre plus attractif et plus convivial, mais surtout plus fonctionnel. De ce fait, il doit répondre à des réglementations en matière de sécurité, résistance et durabilité. Il doit également être conforme à des codes d'esthétique, de design et de confort. Bancs publics, bancs et tables de pique-nique, mobilier pour enfants, abris à vélos ou abribus... font partie d'un ensemble qui reflète les politiques engagées par une collectivité/ville et le respect des attentes de ses habitants. » Un peu superficiel certes, mais on comprend l'idée. Néanmoins, si on reprenait ce même paragraphe en prenant en considération l'humain, dans un premier temps, et en repensant les créations de mobilier urbain. Nous pourrions donc penser des formes qui seraient des propositions de réponses face à des problématiques sociales actuelles. Ici, je ne suis pas en train de réellement dialoguer à propos de design industriel et d'urbanisation, mais plutôt de design graphique, mais il est vrai que parfois celui-ci peut/doit s'associer au design d'espace dans un dessein de complémentarité et d'efficacité. Lorsque l'on pense une exposition, on pense nécessairement à la scénographie qui vient avec – dans l'espace public, il en est de même. Différentes manières de nous faire interagir de façon tangible et ludique avec notre espace ont été pensées ces dernières années. Parmi certaines formes ou outils pensées dans ce sens nous retrouvons *le Nudge*. Inspiré des sciences

[6] Manutan est une entreprise française spécialisée dans la distribution BtoB (Business to business). Elle propose notamment une offre d'équipements et fournitures aux entreprises. Manutan est détenue à 100 % par la holding du groupe Manutan, Manutan Holding. Le Groupe compte actuellement qui compte 25 filiales en Europe.

comportementales, cette méthode permet l'adoption de bonnes pratiques. Le plus souvent, elle est utilisée pour des luttes environnementales comme avec les cendriers sondages ou les poubelles ludiques. Mais elle permet également de rappeler des « règles de vie » qui peuvent se perdre dans l'océan d'individualisme des humains, comme avec des dispositifs permettant de patienter respectueusement sur les quais de métro par exemple. On en retrouve aussi qui encouragent l'exercice physique dans les lieux public. Si le nudge incite, il n'oblige pas. Cette méthode d'influence est qualifiée de « paternalisme libertarien », car elle permet aux individus de faire leurs choix sans coercition. Elle a été mise en lumière, en 2008, par Richard Thaler [7] et Cass Sunstein [8] dans leur livre *Nudge : améliorer les décisions concernant la santé, la richesse et le bonheur*.



↑ Hamburg, Proposition pour la campagne de Jeux Olympique de 2024

**[7]** Richard H. Thaler, né le 12 septembre 1945 à East Orange (New Jersey), est un économiste américain, connu surtout comme théoricien de la finance comportementale. Ses recherches et publications concernent divers biais cognitifs et leurs effets économiques sous forme d'anomalies de marché. Avec Cass Sunstein, il a coécrit le livre *Nudge* qui a popularisé la théorie du paternalisme libertarien. Il a collaboré notamment avec Daniel Kahneman et Robert Shiller. En 2017, il est lauréat du prix dit Nobel d'économie pour sa contribution à l'économie comportementale.

**[8]** Cass R. Sunstein, né le 21 septembre 1954 à Concord dans le Massachusetts, est un juriste et philosophe américain, spécialisé en droit constitutionnel, en droit administratif, en droit de l'environnement et en économie. Il a été administrateur de l'OIRA (Office of Information and Regulatory Affairs) du gouvernement Obama de 2009 à 2012. Il a enseigné pendant de nombreuses années à l'université de Chicago dont il est toujours professeur invité. Sunstein est actuellement professeur de droit à l'université Harvard.



↑ Poubelle ludique, Paris



↑ Escaliers musicaux, Londres



↑ Cendrier sondage, Biarritz

Si cet outil est utilisé et efficace sur des petits objets du quotidien, qu'en est-il de penser cette manière à plus grande échelle ? Une maison, un immeuble, une rue puis une ville, jusqu'où cette proposition et cette façon de penser peuvent-elles aller ? Sont-elles de réelles propositions de solutions pour un monde meilleur ou est-ce un simple pansement sur une plaie béante ? Le design, peut-il améliorer à lui seul ce que le manque d'éducation, les Histoires de vie ou encore un déficit de la culture ont engendré chez les populations qui se sont progressivement tous auto-centrés ? Au lendemain d'une pandémie internationale qui nous a tous·tes confinées nous poussant ainsi, inconsciemment, à ne penser qu'à nous, le design est-il une solution pour rappeler à tous·tes les bienfaits de bouger, échanger, partager, communiquer ? Mais les designers restent des humains. Ils utilisent eux aussi, certains des outils dont nous interrogeons les usages depuis le début de cette réflexion. On attendrait d'eux, qu'ils soient la solution et la réponse à toutes les questions que l'on se pose mais il ne sont ni omnipotents ni des surhommes et le facteur humain est toujours à prendre en compte... En 2023, l'agence Les juliets, une agence spécialisée dans la stratégie de communication, la stratégie digitale et la direction artistique à Lyon, s'est vue être sollicitée pour proposer un projet qui inciterait les individus à prendre les escaliers plutôt que l'ascenseur dans un immeuble appelé *ÉMERGENCE*. Un challenge sous la thématique du nudge qui a su motiver leur intérêt et leur créativité. Cet immeuble s'inscrit dans un nouveau projet multi-fonctionnel, il accueille, du haut de ses 17 étages, des appartements et des bureaux. Ainsi, comment ont-ils pensé les espaces inter-étages afin de leur apporter l'intérêt nécessaire pour donner envie aux individus de les emprunter ? L'agence a su proposer 3 différents projets possédant néanmoins tous les mêmes partis-pris...



↑ Designs préliminaires des propositions du studio Les Juliets pour le projet *ÉMERGENCE*

La première proposition portait sur la thématique du voyage proposant de grandes photos de paysages en noir et blanc agrémenté de pictogrammes de couleurs (une couleur par étage) reprenant des informations insolites ou des anecdotes sur chaque lieu exposé. La seconde proposition mettait en avant un défi sportif, calculant le nombre de calories brûlées à chaque groupe de marches. La troisième proposition portait la thématique de l'art et des musées, proposant la découverte d'un courant ou d'une technique artistique différentes à chaque étage. C'est la proposition autour du voyage qui fut retenue par le commanditaire.



↑ *ÉMERGENCE*, Lyon, 2023

Au travers de cette étude concrète, nous constatons différentes manières d'utiliser le nudge pour un même espace. Nous observons que des designers ont su se montrer efficaces au profit notamment de causes culturelles, physiques, environnementales ou encore sociales. Par des questions et actions simples, le citoyen lambda agit pour son propre intérêt ou encore celui de ses espaces de vie, et ce, sans s'en rendre réellement compte, davantage occupé par la lucidité de son action. De la poubelle aux cendriers en passant par la promotion de l'usage des escaliers, le nudge est une technique qui encourage par le jeu, de respecter ce (ux) qui nous entoure (nt). Penser un espace ou plutôt un dispositif pour un espace reviendrait davantage à la combinaison entre design graphique,

pour la conception des visuels, et de design d'espace pour les formes, la scénographie ou encore les usages des créations. On constate donc que cette alliance de pratiques engendre à bien des égards un début de solution à notre problématique de départ. Le nudge passe par de petits objets ludiques du quotidiens mais tend également à la mise en place et l'appropriation d'espaces entiers, et qui vont nous permettre d'engendrer des changements. Mais qu'en est-il de design numérique... Quel rôle peut-il jouer dans tout ça ? Ce dernier représente dans son omniprésence, un outil capable d'intriguer, d'intéresser les petits comme les grands. Qu'en est-il donc de sa place dans le design graphique ? Les médiums numériques, sont-ils nécessairement l'avenir de notre pratique ? Quels sont les réels intérêts de les utiliser dans les projets contemporains et enfin leur usage aurait-il un impact plus important ?

### Design interactif, un vecteur du design social

#### Design interactif au service du design social

La transformation majeure que nous vivons depuis quelques décennies est l'informatisation de la société. Dans les médias, on tend à éviter le terme « informatique » pour lui préférer celui de « numérique », un mot qui semble plus accessible, mais qui dissimule la nature technique et complexe de cette mutation. En réalité, le numérique est devenu un mot emblématique qui voile la compréhension d'un changement sociétal profond, à savoir l'informatisation de nos sociétés. En remplaçant « informatique » par « numérique », on empêche une réflexion claire sur le changement réel qui est en train de se produire. Cette transformation s'appuie sur des concepts comme le réseau (informatique, information, communication) et le cyberspace [9]. Elle se manifeste par la dématérialisation des objets et des corps, nourrissant l'illusion d'une liberté totale. La société devient fluide, où les atomes se transforment en bits. Tout va plus vite, se dématérialise au profit de l'efficacité et de la rapidité. On choisit de mettre des outils ludiques et innovants dans les mains de personnes fascinées et curieuses qui veulent les utiliser, se les approprier, les comprendre.

**« Créer un design numérique, c'est comme peindre, sauf que la peinture ne sèche jamais. » – Neville Brody [10]**

Dans le domaine artistique, le numérique, ses exploitations et ses variations sont une réelle source d'inspiration et de réflexions. Étudier notre rapport aux outils, un peu comme je le fais ici, mais en sortant de l'écrit théorique pour envisager à l'échelle de l'exposition ; c'est ce qu'ont proposés nombre d'artistes et de designers ces dernières années, et ce, en proposant des œuvres, interactives ou non, qui nous poussent à la réflexion de nos usages et nos rapports au numérique ; seul ou dans nos relations.

En tant qu'étudiante paloise, je ne peux traiter le sujet de la rencontre entre art, design et numérique sans parler du travail d'Accès)s(. Le festival Accès)s( met en avant la création artistique électronique et numérique, que ce soit dans les arts visuels, la musique ou le spectacle vivant, depuis 2000. Accès)s( explore comment les technologies influencent nos cultures et nos sociétés. Avec une approche artistique, culturelle et humaine, il invite à réfléchir ensemble sur les

[9] Notion inventée dans le cadre de la science-fiction par William Gibson dans le roman *Neuromancien* en 1995.

[10] Neville Brody est un des designers et directeurs artistiques les plus reconnus de sa génération. Figure emblématique de la culture graphique, inventeur de la typographie moderne, il a considérablement bousculé les conventions et développé de nouveaux systèmes de communication.

défis du monde actuel. Le festival insiste aussi sur l'importance de rendre l'art et la culture accessibles à tous. Fin 2024, l'exposition *jtm\** [11] questionnait la place de l'outil numérique et plus particulièrement le téléphone portable, dans nos relations inter-humains, autrement dit comment se sert-on du téléphone dans nos relations aujourd'hui ? Quels sont les constats que l'on pourrait faire autour de l'omniprésence de ce petit appareil qu'on ne quitte plus ? qui ne nous quitte plus ? *Jtm\** propose des artistes qui explorent les comportements affectifs à travers leurs œuvres numériques. Pour l'édition 2024, le festival accès)s( souhaite remettre l'amour et son vocabulaire (empathie, bienveillance...) au cœur des réflexions, tout en portant un regard critique sur ses manifestations contemporaines.

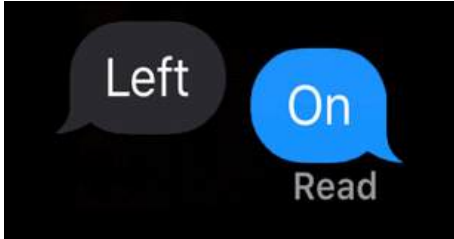


↑ Affiche exposition *jtm\**, Thibault Maio, 2024,

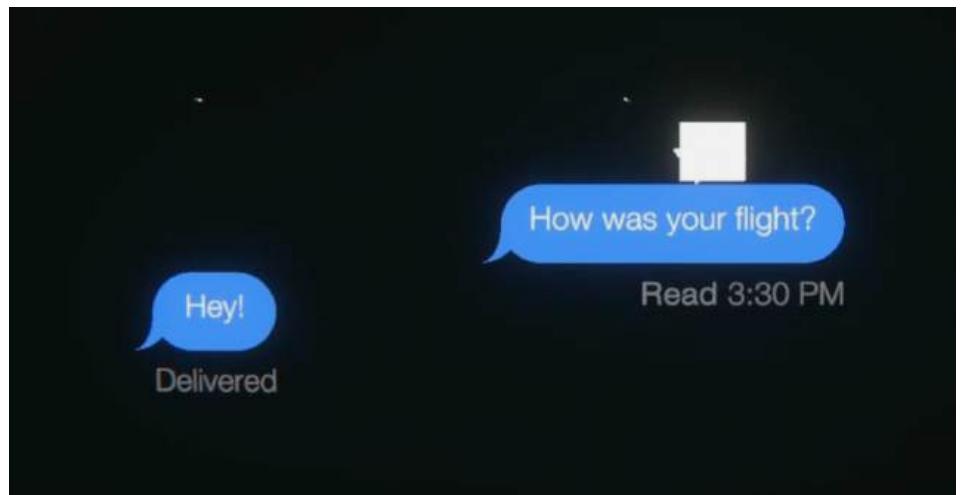
[11] Exposition du 2 octobre au 23 novembre 2024, Bel ordinaire à Billère en France. On y retrouve le travail de Caroline Delieutraz, Rafaéla Lopez Delavega, Maria Mavropoulou, Weston Bell-Geddes, Sheehan AhmedUS, Natalia Godoy, Jeroen Van Loon, Paul Vivien et Dasha Ilina,

Dans cette exposition, on découvrait plusieurs types d'œuvres mêlant différents médiums. Cela permet selon moi, une variété d'œuvres différentes et donc, plus à même de traiter un grand nombre de sujets autour d'une même question. L'interaction et le rapport aux objets populaires permet d'intéresser les spectateurs. Les œuvres proposées mêlées également art ou création graphique avec du numérique. Projection, hybridation son et lumières étaient proposées. Cette exposition était le juste centre entre art – un art plus classique, plus statique – et du numérique qui apporte ce léger goût de modernité, de contemporanéité, d'accessibilité grâce au manipulable et au tangible. Cette exposition, c'était donc la jonction de deux mondes qui depuis quelques années maintenant se confondent. Des projets contemplatifs, mais également des propositions de l'ordre de l'interactif se proposaient à nous. Ce fut notamment le cas de l'œuvre *Left on Read*. [e] Weston Bell-Geddes, Sheehan Ahmed et Natalia Godoy nous proposent, sous la forme d'un jeu vidéo, une expérience narrative dans laquelle nous sommes en mars 2020 ; nous venons d'être renvoyés de l'université des suites du coronavirus, et nous rencontrons un peu de nostalgie et de regret de ne pas avoir dit au revoir à une personne précise. *Left on Read* est un jeu de plateforme narratif axé sur les choix et sur les dures réalités de la communication de l'ère moderne. Nous incarnons un étudiant de première année, envoyant des SMS à notre béguin pendant la longue période de quarantaine. Nous devons choisir avec soin les choix de dialogue pour garder la conversation intéressante et la relation vivante tout en faisant de notre mieux pour ne pas rester en lecture. Dans l'espace, on nous propose, en tant que joueur, de s'installer sur un canapé et à l'aide d'un clavier, nous faisons avancer un cube qui saute d'un message à l'autre, permettant de faire évoluer la conversation. Le design de cette même conversation s'appuie sur celui des messages apple, permettant ainsi de renvoyer le spectateur directement à la narration. Ici, on ancre dans un contexte assez récent, mais surtout parlant pour toute une population, une expérience narrative porche du jeu. On reprend de manière ludique une conversation avec ses prises de risques ainsi que ces tops et ses flops. L'enjeu ici est de ne pas « rester en vue ». Enjeux pour beaucoup de personnes dans une ère aussi connectée que la nôtre. Cette expérience ludique et amusante porte néanmoins un message important. L'aspect interactif dans l'œuvre permet au spectateur de s'impliquer, d'entrer dans le projet jusqu'à le diriger et en prendre réelle possession. Et c'est selon moi là, tout l'intérêt des projets interactifs dans l'art et ou le design.

[e]



↑ Miniature du Jeu vidéo *Left on Read*, Sheehan Ahmed, Natalia Godoy, Weston Bell-Geddes, 2020



↑ Capture de *Left on Read*, Sheehan Ahmed, Natalia Godoy, Weston Bell-Geddes, 2020



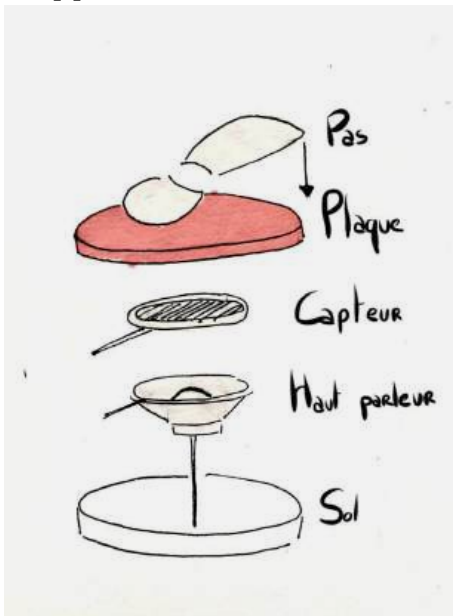
En effet, on peut dire que dans les milieux de l'art et du design, la notion d'interaction peut prendre bien des formes quand il s'agit de mêler art/design et numérique. Le design interactif s'applique à la conception des produits et services numériques. Sa fonction est de définir la relation qui existe entre l'utilisateur et le service ou produit consulté et la manière dont ces deux entités, humaine et numérique, se comportent et réagissent l'une envers l'autre. Le design d'interface, le design d'interaction, le design d'expérience utilisateur, l'architecture de l'information, l'ergonomie d'interface ou encore le design sonore s'inscrivent dans le design interactif. Traditionnellement, les disciplines artistiques étaient, comme mentionné précédemment, considérées comme statiques, exposant aux spectateurs la vision souhaitée par son créateur. Mais l'ère contemporaine dans laquelle nous évoluons tend à modifier cette vision de l'art et du design. Les œuvres interactives viennent déboulonner une vision archaïque de l'art, plus contemplatif. Initiés par des artistes d'avant-gardes et des bricoleurs numériques en tout genre, nous avons désormais visé à introniser l'interaction et la relation comme un mouvement artistique ou comme une forme esthétique. On perd ici peut-être la question de l'objet directement réalisé, mais ce, au profit d'un usage et d'une interprétation prédéfinie et c'est dans cette perspective que se situe le design interactif. On y cherche une réelle relation entre forme et environnement, que ce dernier soit humain, naturel ou artificiel. Par définition, la notion d'interactivité se base sur la notion d'échanges. Et j'y vois là un grand paradoxe, car, si l'on revient au tout début de cette pensée, j'ai mis en avant la difficulté à interagir les uns avec les autres, la difficulté à échanger, dans un monde où il n'y a pas si longtemps, une pandémie nous a poussé, malgré nous à être seuls, autocentrés et isolés. Donc si le design interactif a pour vocation et maître mot, l'échange et le partage, il serait intéressant de voir s'il ne peut pas être une solution, un moyen de provoquer des changements d'ordres sociaux.

#### Le dispositif interactif comme vecteur de partage collectif

Ainsi, comme vue précédemment, les dispositifs interactifs sont attractifs, et permettent de toucher un plus large public, possédant une réelle dimension familial dans cette époque où tout est numérique. De plus son efficacité, qui repose sur sa simplicité d'utilisation, va permettre de toucher ce large public souhaité. Oui, l'accessibilité à l'art peut parfois sembler difficile et la ludicité de l'interactivité permet donc de désacraliser certaines pratiques et d'atteindre des objectifs différents allant du divertissement au développement économique, en passant par l'éducation. Expliqué plus tôt, l'espace public devient depuis quelques années maintenant un véritable musée à ciel ouvert. On découvre de plus en plus d'œuvres, de graffitis, des fresques, de mobilier, de projet in situ... Bref, l'art s'ancre dans le quotidien de tous en arpentant nos rues. Les dispositifs interactifs aussi souhaitent siéger dans les villes – majoritairement dans les grandes, c'est vrai pour le moment, mais qui sait, bientôt, j'aspire à voir et pourquoi même proposer des projets pour des villes à plus faible renommée. Je m'égare de nouveau. Paris, Montréal, Tokyo ou encore Berlin, connaissent la mise en place de projets interactifs à destination du plus large public possible, en s'implantant dans les rues touchant donc un public optimal. L'idée de toucher un large spectre de population possède donc plusieurs enjeux et objectifs. En effet, si on s'implante dans un espace commun à tous avec des dispositifs qui s'ancrent dans la notion de partage et qui jouent sur l'attractivité et la lucidité rendu possible grâce au numérique alors il est cohérent d'imaginer qu'on pourrait grâce à tous cela, renforcer, redessiner, rénover les liens, la communication et le contact des individus entre eux. On tend donc ici vers un souhait de réaliser du design social par le prisme de dispositifs interactifs et artistiques. En gardant en tête la définition du design social expliqué précédemment, on va lister le rôle que

peuvent avoir nos dispositifs interactifs et artistiques dans l'espace public. Dans un premier temps, ses dispositifs permettent de renouer du contact entre des individus lors du partage d'une expérience collective commune. On peut également constater qu'ils servent à faire redécouvrir certains espaces de villes, des espaces morts ou habituellement moins fréquentés ou de manière général, dynamiser des villes dans leur entièreté. Selon moi, c'est ce qu'on pourrait qualifier d'impact direct. Je pense que d'autres enjeux, vus comme indirects, peuvent voir le jour par le prisme de ces projets-ci. Je pense que l'on peut et va voir un impact écologique et économie, car ces dispositifs attractifs favorisent la déambulation dans l'espace, permettant ainsi une plus grande utilisation des transports en commun. L'usage des transports en commun ou de la marche favorise également la découverte de la ville et donc, apporte une meilleure visibilité sur les commerces de proximité tout en incitant les gens à vouloir découvrir leurs espaces de vies, être plus attentifs et plus curieux sur ce qu'il se passe autour d'eux. Autre avantage de poids concernant la mise en place de ces dispositifs, c'est celui de l'adaptation du projet. En effet, ils s'accordent facilement avec l'air du temps, pouvant mettre en lumière un événement ponctuel, comme un anniversaire de ville, ou aborder un sujet d'actualité. Ils peuvent également s'adapter aux saisons. En plus, ils se renouvellent facilement, offrant à chaque nouvelle installation une occasion de découvrir ou redécouvrir un lieu. Autre avantage non négligeable : ils sont moins coûteuses et leur durée est limitée, ce qui évite des frais d'entretien à long terme. Leur temporalité courte permet également de les déplacer d'un quartier à un autre ou d'une ville à l'autre, permettant ainsi de prolonger l'expérience et ses bienfaits. Pour finir, il est selon moi primordial de continuer à prendre une réelle possession des lieux encore inoccupés car ces derniers se font de moins en moins nombreux dans un perpétuel océan de travaux, créations de buildings et autres réaménagements urbains.

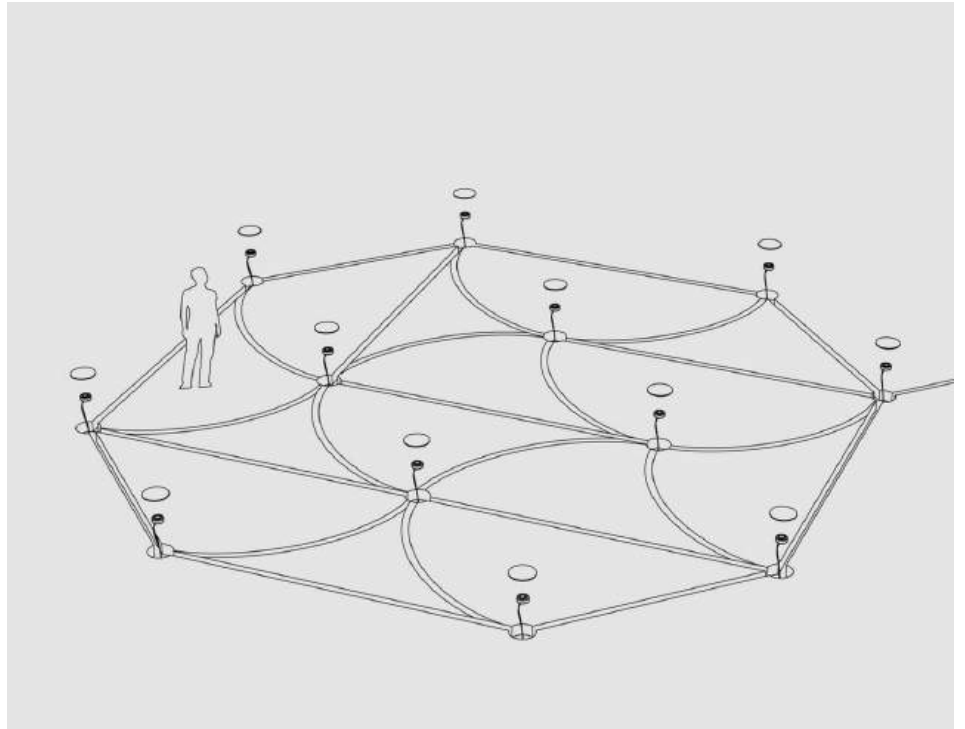
[f]



↑ Schéma du fonctionnement des dalles

Pour exposer ces différents points, voici une série d'exemples. *Podophone* est un terrain de jeu graphique et sonore qui s'est situé sur Paris. Le projet, lauréat de FAIRE 2018 [12] a été mené par Pierre Charrié, Sandrine Nugue, Roland Cahen et le studio de création visuelle, AC3 qui viennent nous proposer un moyen ludique pour que les habitants de Paris se réapproprient l'espace public. Il propose une balade collective sur des lignes colorées, créant un univers sonore unique. *Podophone* vise à montrer comment le design et les installations peuvent rendre Paris plus accueillante. Ce projet réinvente les lieux par la musique et le jeu, en réhumanisant l'espace. Le design s'inspire du quartier et utilise les voix des habitants pour enrichir les sons. Installé loin des centres-villes et des zones touristiques, il redonne vie à des endroits souvent oubliés. Avec ses chemins de couleurs, l'installation peut être testée seul ou à plusieurs, pour des compositions sonores originales et variées, rendant donc l'expérience agréable seul ou à plusieurs. Le dispositif est un terrain de marquages composé de dalles au niveau des points d'intersections. Chaque dalle [f] est équipée d'une plaque qui capte les pas, d'un capteur de pression et d'un haut-parleur. Lorsqu'un passant marche dessus, un son se déclenche, qu'il peut suivre le long des chemins. En activant une autre dalle, il compose peu à peu une musique avec les voix du quartier.

[12] FAIRE, premier accélérateur de projets architecturaux et urbains innovants, est destiné aux architectes, designers, urbanistes, paysagistes et plus largement à tous les acteurs de la ville engagés dans la recherche, émergents ou confirmés, ainsi qu'aux étudiants des écoles d'architecture et de design.



↑ Design préliminaire de *Podophone*



↑ *Podophone*, Paris, 2018

*Podophone* est donc un dispositif ludique qui tend presque vers le jeu. On retrouve des références à des jeux d'enfants en associant le son qui apporte une dimension artistique à la totalité du projet. Sur les images, on comprend que cette place parisienne n'est pas ou, ne semble pas, accessible en voiture. Les premiers à en profiter seront donc les gens du quartier majoritairement mais ensuite, pour les quelques chanceux qui passeront dans le coin, ils pourront profiter de l'expérience avec leur proches ou avec des inconnus, créant ainsi un moment de partage inattendu.

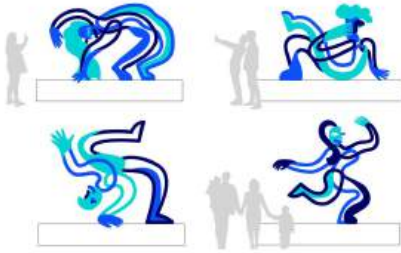
Les dispositifs doivent nécessairement s'implanter de manière adéquate avec l'espace pour lesquels ils sont pensés. C'est dans la la logique afin d'obtenir une expérience complète. Pour qu'elle fonctionne on doit également permettre aux

individus des lieux de trouver un réel intérêt à ce projet. En effet, les commanditaires, lors de la formulation de leur demande, s'attendent à une réponse à une contrainte liée aux individus ou au lieu – et parfois même, les deux. En effet, la « réussite » et l'efficacité de ces projets peut dépendre des espaces dans lesquels ils se déploient. Prenons l'exemple du Canada. C'est un pays qui fait souvent rêver de par l'importance que ses habitants accordent à la place de l'humain et de l'appétence qu'ils ont pour les nouveautés ou encore pour leur valorisation du travail bien fait. Alors, toutes ces belles qualités sont-elles avérées ? Ou est-ce une projection faite par les européens qui cherchent à se convaincre que tout est mieux sur le continent nord-américain ? Après six mois de stage sur place, j'ai constaté que pour les canadiens, ou du moins les québécois, la place de l'humain est importante et essentielle pour l'épanouissement du pays. Penser, respecter et partager l'autre, sont des valeurs que nous retrouvons aisément chez eux. La place de l'Histoire aussi est primordiale dans leur identité. Mais ils sont néanmoins friands d'apprentissages et de découvertes, notamment dans le milieu culturel. Fiers de la large immigration que connaît le pays, cela apporte une richesse qu'ils souhaitent continuer de travailler et de conserver. Les dispositifs artistiques interactifs possèdent une belle place, c'est d'ailleurs un, voire LE, pays référence lorsque l'on parle d'installations interactives dans l'espace urbain. Selon Lisa Milhavet, designer d'espace au Studio La camaraderie **[13]**, « les dispositifs interactifs s'inscrivent très bien dans le paysage québécois majoritairement grâce à l'ouverture d'esprit et à la bienveillance de la population. » Elle s'interroge sur l'efficacité de certaines installations si ces dernières étaient déplacées dans d'autres pays du monde. Cela nous ramène à un point important, celui du facteur humain. Pour que les dispositifs pensés dans l'espace fonctionne, ils se doivent d'être simple d'utilisation, comme mentionné précédemment, mais les individus « cibles » doivent avoir envie d'y participer de bon cœur. Ils doivent également suffisamment les apprécier pour permettre leur pérennité. Dans l'entretien que nous avons eu ensemble, Lisa précise qu'il est important d'anticiper la dégradation d'un projet lorsqu'il est prévu pour l'espace public. « il faut toujours penser que, plus une surface est grande et plane, plus il est tentant pour certains de venir les taguer ou les dégrader. » En effet, certains quartiers, parmi les plus sensibles, sont en proie à subir ce genre de détériorations. Il est donc nécessaire d'opter pour des dispositifs et des formes qui s'inscrivent dans un espace et qui arrivent également à convaincre les habitants et les passants des quartiers concernés.

En 2020, pendant le confinement, la ville de Montréal a souhaiter proposer une alternative au manque cruelle d'activités et d'animations notamment à l'approche des fêtes de fin d'années. Pour ce faire, la ville à mandaté une vingtaine de studios montréalais, leur proposant, à chacun, de réaliser un projet pour arrondissement de quartier. Chaque *Stations Hivernales* devaient inclure mobilier urbain et installations lumineuses. La Camaraderie, s'est vu confier l'arrondissement de Villeray et Saint-Michel, à l'angle du boulevard St-Michel et de la rue Legendre. Le studio est venu proposer *Tête à Tête*, des silhouettes abstraites dansantes. Si ces corps animent visuellement l'espace, la métaphore va plus loin. En effet, à l'aide d'un Code QR, l'utilisateur pouvait voir les danseurs en mouvement depuis son téléphone. Les corps ont été pensé pour réduire au maximum les matériaux ainsi que les surfaces planes, proposant ainsi des images abstraites et modernes qui relatent l'idée du mouvement. Si les stations hivernales étaient destinées à être éphémères, *Tête à tête* s'est vue perdurer dans le temps tant elle a plu aux habitants du quartier.

**[13]** La Camaraderie est un studio de design basé à Montréal qui crée des expériences et espaces narratifs, participatifs et interactifs.

[g]



↑ Design préliminaire proposé par La Camaraderie pour leur\_Station Hivernale\_

[g]



↑ Tête à Tête, Montréal, 2020

Il n'est pas rare que des projets perdurent dans le temps ou soient invités à se réimplanter années après années tant leur succès est avéré. C'est le cas notamment des *Balançoires musicales* du Studio Daily tous les jours [14] que l'on retrouve chaque été dans la métropole québécoise. Implantées à Montréal pour les périodes estivales, elles sont conçues pour créer des connexions entre les gens dans l'espace public. Cette installation, pensée comme une expérience collective, invite des personnes de tout âge à produire de la musique ensemble, sur un instrument géant. Sous forme de jeu intuitif où l'on gagne à coopérer pour en découvrir tous les secrets, elle favorise la collaboration et l'écoute entre les participants. Face au succès du projet, une version itinérante des *Balançoires musicales* a vu le jour, voyageant dans plusieurs villes à travers le monde et recevant de nombreuses reconnaissances internationales. Une nouvelle version permanente de l'œuvre est également disponible pour toutes les villes du monde. [h] Au travers de ce projet, on retrouve la possibilité d'usage en autonomie, mais une meilleure expérience sera proposée aux utilisateurs qui se retrouvent à le manipuler à plusieurs et simultanément. Ainsi, ici nous observons donc un projet, amusant, ludique, mais qui cache des enjeux plus grand et grâce aux études réalisées autour de celui-ci, il peut en plus, avoir des avantages variés. Au travers de ce projet, nous pouvons voir que des designers peuvent donc penser et créer des projets ludiques pour favoriser des enjeux sociaux contemporains.

[h]



↑ Balançoires Musicales, Lawrence, Indiana, US, 2021

[14] Daily tous les jours est un studio d'art et de design montréalais connu pour la conception d'expériences collectives en espace public.



↑ Balançoires Musicales, Montréal, Canada, 2011

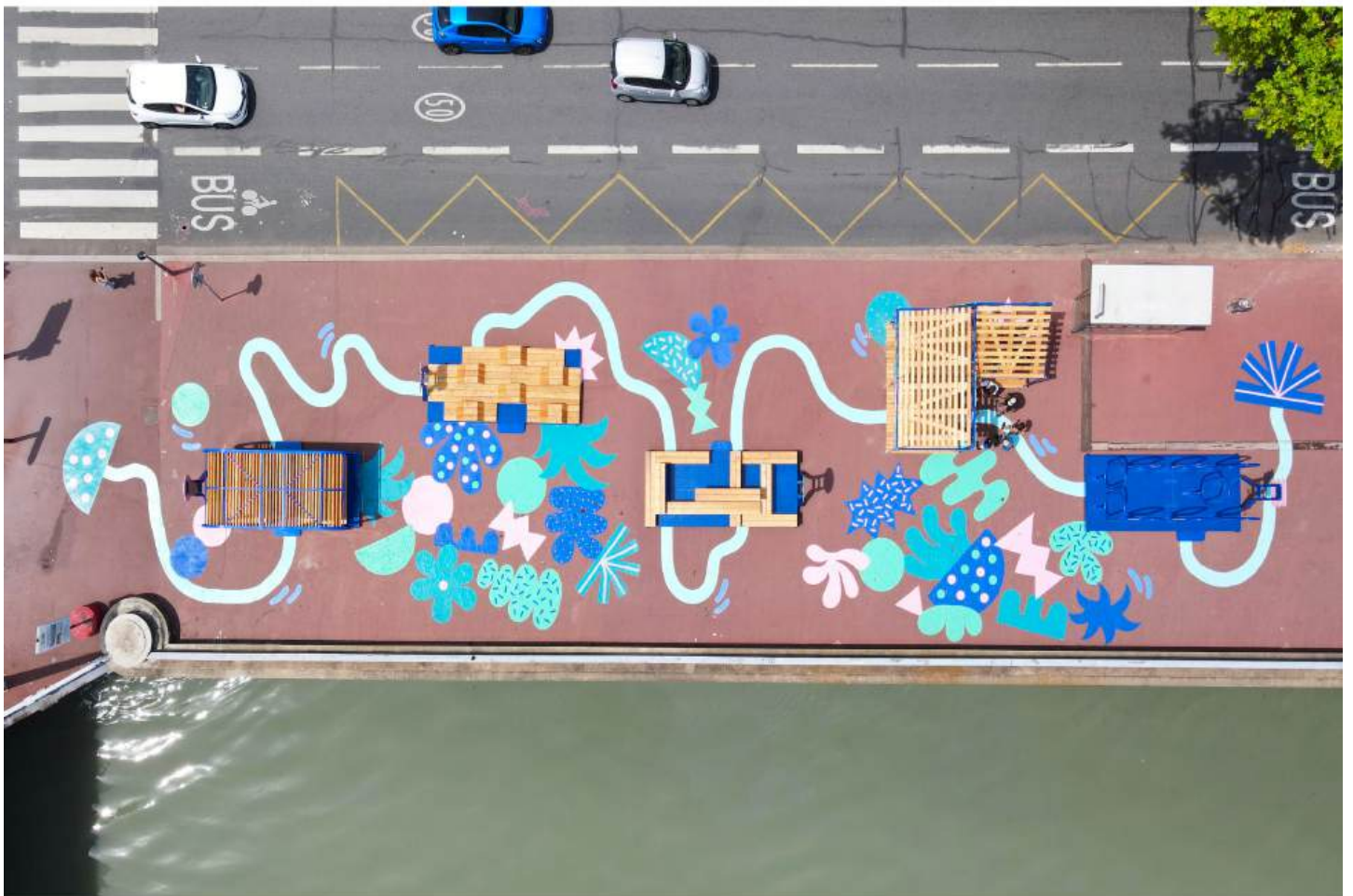
Je pourrais donner encore d'autres exemples, mais je pense plus pertinent, à ce stade, de parler des résultats de ces expériences dans l'espace. On perçoit plusieurs études possibles des réactions autour de ces dispositifs. On vient étudier et récompenser la coopération des individus entre eux et l'on peut également remarquer des impact écologiques et économiques positifs concernant les quartiers dans lesquels on retrouve les dispositifs. La curiosité peut réellement mener les visiteurs ainsi que les habitants à davantage marcher, déambuler et découvrir leurs espaces au profits des commerces de proximités qui connaissent dans certains quartier une hausse de leurs vente dans les périodes clés où les installations sont présentes. De plus nous rappelons que les espaces investis par les studios de design sont des espaces qui vont être « protégés » et conservés tels qu'ils sont sans risquer de subir de nouvelles grosses modifications urbaines telles que des constructions, des travaux ou même la destruction de parc etc...

## Conclusion

Il y a un réel développement de ce genre de projets dans de plus en plus d'endroits. Alors est-ce un souhait de réellement changer les choses ? Les effets escomptés en début du processus de création sont-ils réels ? Ou les studios qui s'y appêtent suivent-ils des tendances en répondant aux appels des mairies qui cherchent à dépenser les subventions qui leur sont octroyées ? On ne sait pas vraiment, n'est-ce pas ? Mais je décide de penser que l'impact peut être réel. Qu'il l'est. Ou du moins qu'il le sera. Comme graphiste, je vise à faire la différence, à proposer des projets avec les valeurs humaines qui me portent en tant qu'individu. Peut-être que oui, je ne révolutionnerai pas le monde, je ne prétends pas que le monde sera nécessairement meilleur grâce aux graphistes, mais je dis simplement qu'il faut essayer. Et si nos projets engendrent ne serait-ce qu'une infime différence dans le quotidien de quelques individus, alors ça sera le début d'une belle victoire. Finalement, l'humain n'est, par nature, pas fait pour être seul. Néanmoins, cela ne signifie pas nécessairement qu'il affectionne le partage. L'éducation, la culture et le politiquement correct nous pousse à faire des compromis. Le designer graphique a bien senti, compris le déficit humain qui nous touche actuellement – que nous avons toujours plus au moins connu – mais aujourd'hui, nous en souffrons et nous sommes conscients que l'humain peut/doit faire les choses autrement. Le designer graphique sait qu'il peut/doit utiliser sa voix, sa place, ses moyens de communication à des fins plus grands que de la communication publicitaire et commerciale. Il peut éclairer des consciences, éveiller les esprits, mettre en lumière des causes justes et révéler aux yeux de tous, les plus grands troubles qui touchent notre décennie. Par conséquent, il peut sensibiliser l'Autre dans l'espoir de voir un changement réel des mentalités, des pensées, mais surtout des actes. L'espace public est le seul espace commun à tous sans exception. Qu'importe, l'âge, la classe sociale, le style de vie, les professions ou les hobbies, nous passons et évoluons tous.tes par cet espace qui devient donc l'ENDROIT pluri-culturel/cosmopolite par excellence. C'est l'ENDROIT pour opérer et se frotter à des tentatives d'évolutions sociales.

Si nous combinons le travail éclairé aux ambitions engagées du design conscient, un design ludique à l'apparence d'un jeu grandeur nature, aux enjeux et possibilités que proposent l'espace public, on obtient alors le cocktail idéal pour provoquer des changements sociaux au travers de dispositifs, certes éphémères, mais ludiques. Impactes sociologiques, économiques ou encore écologiques, les projets interactifs et ludiques dans l'espace public sont/ont de belles promesses et peuvent réellement avoir un impact sur la vie des individus qui évoluent et gravitent autour tout comme sur les espaces qui les accueillent.

Voici quelques propositions de projets en annexes. Ces projets ont nourri mes réflexions ainsi que ma pratique presque autant que les studios ou les designers qui en sont les auteurs. Ils portent des enjeux différents traitant de questions environnementales, sociales ou encore culturelles et montrent ainsi la large palette de possibilité formelles et intentionnelles que peuvent porter des dispositifs dans l'espace public.

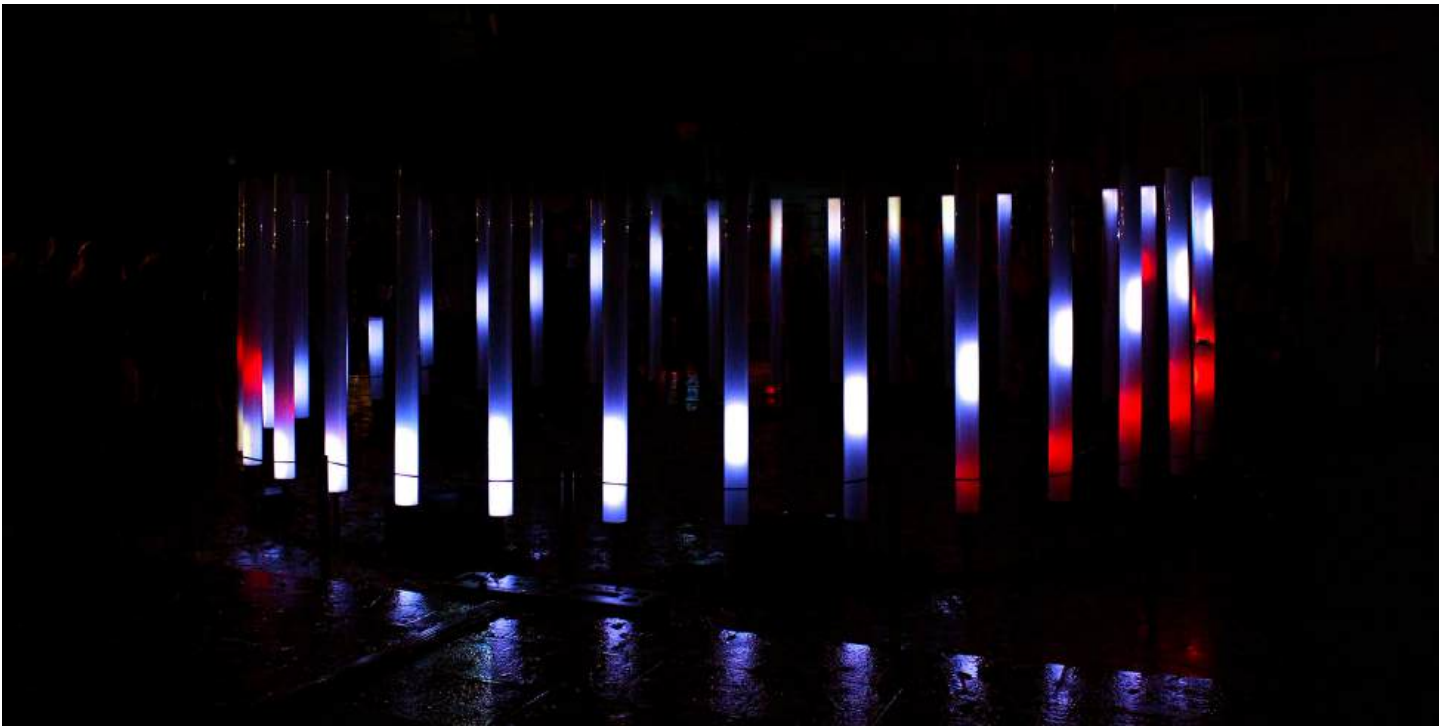


↑ Studio Bruit du Frigo, *Les Espaces Publics Portatifs*, Lyon, 2024





↑ Marion Poujade, *La Fabrique de quartier*, Toulon, 2017



↑ Studio Chevalvert, *Rythmus*, Lyon, 2019



↑ Studio Buzzing Light, *Paint Fontevraud*, Abbaye Royale de Fontevraud, 2015



↑ 2Roqs, *Atlantis Aquarium*, Madrid Xanadú, 2018

**Nudge**

Anglicisme qui désigne un outil conçu pour modifier nos comportements au quotidien, sous la forme d'une incitation discrète. Il se traduit littéralement par « coup de coude » – ou plutôt « coup de pouce » – en français.

**Paternalisme libertarien**

Le paternalisme libertarien est une approche qui combine deux concepts souvent opposés : Libertarisme : l'idée que les individus doivent être libres de faire leurs propres choix sans intervention de l'État ou d'autres autorités. Paternalisme : l'idée que les autorités peuvent parfois intervenir pour protéger les individus de leurs propres choix, en prenant des décisions à leur place « pour leur bien ».

## Bibliographie

**BRUINSMA, Max.** *Le design est-il social.* Graphisme en France N°27, CNAP, 2021.

**BAUR, Ruedi. MÉNINE, Karelle. BAUR, Vera.** *Voyages entre les langues.* Édition Alternatives, 2018.

**PHILIZOT, Vivien.** *Qu'est-ce qu'une image dans l'espace public ?.* Éditions 205, 2022.

## Sitographie

*Quelle est la nécessité d'un design sociétal ?* par Silvia Doré [en ligne]. Disponible sur : <https://www.campusfondriedelimage.org/quelle-est-la-necessite-dun-design-societal/>

*Agora, ancient Greek meeting place* par Tracy Grant et les éditeurs de l'encyclopédie britannique [en ligne]. Disponible sur : <https://www.britannica.com/topic/agora>

*Le design interactif* par Benoît Drouillat [en ligne]. Disponible sur : <https://www.designersinteractifs.org/definition-du-design-interactif/>

*Des projets innovants pour redessiner l'espace public parisien* par Elsa Launay [en ligne]. Disponible sur : [https://lesclesdedemain.lemonde.fr/societe/des-projets-innovants-pour-redessiner-l-espace-public-parisien\\_a-91-6797.html](https://lesclesdedemain.lemonde.fr/societe/des-projets-innovants-pour-redessiner-l-espace-public-parisien_a-91-6797.html)

*Installations interactives dans l'espace public* par L'effet Québec [en ligne]. Disponible sur : <https://effetquebec.ca/tendances/installations-interactives-espace-public-4-tendances-a-surveiller/#:~:text=Les installations interactives dans l, au sein de la population.>

**COZZOLINO, Francesca.** (Essaie) *Vers un design des situations ethnographies d'un projet de design dans l'espace public.* 2015.

**MUGNIER, Patrice. KUEI, Yu Ho.** *Design interactif.* Éditions Eyrolles, 2012.

**BOSQUÉ, Camille.** *Design pour un monde fini.* Éditions Premier Parallèle, 2024.

*Le « nudging » ou comment inciter les individus à adopter des comportements écoresponsables* par Carla Butting [en ligne]. Disponible sur : [https://www.lemonde.fr/planete/article/2022/04/07/le-nudging-ou-comment-inciter-les-individus-a-adopter-des-comportements-ecoresponsables\\_6121043\\_3244.html](https://www.lemonde.fr/planete/article/2022/04/07/le-nudging-ou-comment-inciter-les-individus-a-adopter-des-comportements-ecoresponsables_6121043_3244.html)

*Design social* [en ligne]. Disponible sur : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Design\\_social](https://fr.wikipedia.org/wiki/Design_social)

*Être humain* [en ligne]. Disponible sur : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Être\\_humain#:~:text=En biologie, un être humain, l'espèce actuelle Homo sapiens.](https://fr.wikipedia.org/wiki/Être_humain#:~:text=En biologie, un être humain, l'espèce actuelle Homo sapiens.)

*Théorie du nudge* [en ligne]. Disponible sur : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Théorie\\_du\\_nudge](https://fr.wikipedia.org/wiki/Théorie_du_nudge)

*La fabrique de quartier* Manon Poujade [en ligne]. Disponible sur : [https://www.behance.net/gallery/59977599/La-Fabrique-de-quartier-Projet-de-diplome?locale=fr\\_FR](https://www.behance.net/gallery/59977599/La-Fabrique-de-quartier-Projet-de-diplome?locale=fr_FR)

*La concepterie* [en ligne]. Disponible sur : <https://www.laconcepterie.fr/design-interactif/>

**SARTRE, Jean-Paul.** *L'Être et le Néant.* Éditions Gallimard, 1943.

**VIAL, Stéphane.** *L'Être et l'écran: Comment le numérique change la perception.* Presses Universitaires de France, 2013.

*Le studio les Juliets* [en ligne]. Disponible sur : <https://lesjuliets.com/>

*Le studio Daily tous les jours* [en ligne]. Disponible sur : <https://www.dailytouslesjours.com/fr>

*Le studio La camaraderie* [en ligne]. Disponible sur : <https://www.lacamaraderie.com/fr/projets>

*Le studio Le bruit du frigo* [en ligne]. Disponible sur : <https://bruitdufrigo.com/>

*Le studio Chevalvert* [en ligne]. Disponible sur : <https://chevalvert.fr>

*Lisa Milhavet* [en ligne]. Disponible sur : <https://milhavetlisa.wixsite.com/milhavetlisa>

*Plateforme social design* [en ligne]. Disponible sur : <https://plateforme-socialdesign.net/>

*Festival Acces)s(* [en ligne]. Disponible sur : <https://acces-s.org/>

*FAIRE* [en ligne]. Disponible sur : <https://www.faireparis.com/fr/a-propos/>

**Remerciements**

Je tiens à remercier Corinne Melin et Julien Bidoret pour m'avoir accompagné pendant toute la durée de l'écriture de ce mémoire. Je remercie également Nicolas Delbourg pour ses riches références et conseils sur les notions de scénographie et d'espace. Merci également aux membres la Camaraderie, Alexandre Renzo, Albane Guy, Benjamin Cotten, Nolwenn Yves et Lisa Milhavet pour le stage réalisé à vos côtés qui m'a permis d'avoir une vision concrète du métier et de l'intérêt du design dans l'espace urbain. Merci et aux stagiaires Mareva, Coralie, Wendy et Nina car leurs expériences et leurs différents parcours ont également su nourrir mes références, mes réflexions et ma pratique du design graphique. Merci à Lisa d'avoir accepté de m'accorder un entretien par la suite. Et je finirai en remerciant Marjorie Biauné pour sa patience, son soutien sans faille et son accompagnement quotidien dans mon évolution et mes réflexions et ce, depuis quatre belles années.