

Design industriel, design graphique, design d'espace...  
Les différents domaines du design prennent un chemin  
commun vers la co-création ou la co-construction.



Un véritable changement de paradigme qui implique que les designers professionnels ne se posent plus en supérieurs par rapport aux utilisateurs. La collaboration entre les premiers et les seconds conduit à des innovations surprenantes et encourage la participation sociale. Ces nouvelles approches et pratiques, peu compatibles avec les cloisonnements disciplinaires, permettent d'appréhender la complexité et la diversité de la nature humaine. Elles poussent les designers à sortir de leur zone de confort<sup>1</sup>. Et si on réinventait les fondamentaux?

**Marie Sion**  
professeur d'atelier en Communication  
visuelle et graphique - École supérieure  
des arts Saint-Luc Liège  
→ sion.marie@saint-luc.be

# Du design au co-design. *Le design graphique, social et numérique.*

« Produire des énigmes visuelles qui mobilisent la pensée et convoquent la parole est la seule voie pour que le graphisme participe à la constitution d'un espace commun. Non pas un monde où nous serions « comme un », mais un monde où le « discord » et l'échange se déplacent dans la multiplicité des différences et des écarts. Un monde bigarré en continuel mouvement ». Les mots de la philosophe Marie-José Mondzain résument les préoccupations actuelles du graphiste designer social. Son action – on pourrait presque parler d'engagement – se situe justement dans la nécessité de s'inscrire quelque part dans un monde complexe, mouvant, incertain.

## *Une alternative à la domination de l'image*

Citoyenneté, démocratie, développement durable, société, humain, travail collaboratif... Ces termes, parfois galvaudés ou accrochés à tout projet comme des enseignes de bonnes intentions, sont presque devenus *mainstream*. Pour peu, on y verrait un effet de mode, lié à l'essor de nouveaux modèles de consommation, d'économie ou de production. Lorsque l'on parle de design social c'est pourtant bien de tout cela qu'il s'agit. Et si nous sommes à la recherche de nouvelles manières de pratiquer le graphisme, nous expérimentons aussi un nouveau vocabulaire, plus spécifique, afin de rendre compte des méthodes et des objectifs de notre travail.

1. Fragilitas. Design out of the comfort zone. 2018. Catalogue de l'exposition Reciprocity design Liège. Liège: Province de Liège.

Face à cet essor d'alternatives aux systèmes de production et de consommation de masse, le graphisme trouve ici une place de choix pour ce qu'il développe en communication et expression. Il se positionne comme allié complémentaire à des initiatives qui peinent à se faire une place visuelle parmi la surexposition d'images très majoritairement publicitaires. Le piège serait de se calquer sur le modèle de fabrication et de diffusion de ces dernières, il faut dès lors inventer d'autres formes, qui ne seraient pas forcément « underground », marginales ou illégales mais plutôt axées sur l'autonomie, la participation et le partage.

*Le design social est un processus, proche du Design Thinking, qui vise à créer une œuvre collective. Les principales étapes du travail sont les suivantes :*

- Identifier une problématique citoyenne à améliorer;
- S'imprégner de la réalité des usagers (enquêtes sur le terrain);
- Transformer collectivement les constats en idées;
- Prototyper, scénariser, mettre à l'essai (mutualisation des outils);
- Partager la démarche en développant des protocoles open-source.

## *Le co-design*

Le design social et numérique tente de mettre en place des actes artistiques engagés, pour faire émerger ou participer à de nouvelles formes de citoyenneté. C'est une pratique de terrain, de co-création avec des utilisateurs autour de thématiques sociales telles que: la mobilité, la culture, la nourriture, l'apprentissage, le soin ou l'habitat.

Lors d'ateliers participatifs, les graphistes partagent leurs compétences et proposent aux citoyens des outils de communication visuelle, à utiliser comme catalyseurs de changements. Les images construites sont collectives, participatives et/ou interactives et répondent à des besoins spécifiques liés à des défis culturels, sociaux ou environnementaux. Ces productions se veulent provocatrices, étonnantes, poétiques, interactives ou d'utilité publique.



## L'approche numérique

Dans le design social, le graphiste utilise le numérique pour chercher une solution artistique tournée vers l'humain, moins pour le développement high tech que pour construire une approche sensible. Nous travaillons entre systèmes D, DIY (FabLab...), hacking design, utilisation de données (data visualisation), etc. L'outil devient un sujet de questionnement, il est vulgarisé, simplifié et accessible. Des objets ou des impressions deviennent sonores; des escaliers font de la musique; une projection habille un espace, un bâtiment; une expérience immersive, un jeu vidéo deviennent matière pour découvrir ou sensibiliser...

La démarche du design social et numérique est open-source. Les étapes de création seront partagées et pourront être utilisées et augmentées par d'autres (sur base de la charte *creative commons*). Dans cette logique, nous favorisons le travail sur des logiciels libres, histoire d'échapper à l'« aliénation » Adobe® qui détient le monopole absolu chez les graphistes. De plus, cela permet un partage plus simple et plus sain lorsqu'il s'agit de transmettre nos outils de travail de l'image et de la typographie.

Nous envisageons des systèmes graphiques qui deviendront la base de travail d'expression pour les utilisateurs, comme les formes, la typographie, un travail particulier de l'image, le développement de langages graphiques universels ou singuliers. Les techniques sont aussi variées que les systèmes à envisager: tamponographie, collage, expérimentation numérique, sérigraphie, risographie, photocopie et, de manière générale, la débrouille.

Nous envisageons de nouvelles formes de médias, tentons de nouveaux canaux de communication, nous imaginons collectivement, comment utiliser l'espace public, monter son propre journal, créer et

mettre en place des affiches, détourner des outils de communication existants, fabriquer une machine improbable, cartographier, mettre en page des témoignages, des histoires, créer une identité de quartier, développer une signalétique spécifique, créer un typo singulière, auto-éditer des livres, de la micro-édition... pour ne citer que quelques exemples. Pour y parvenir, le design social fait appel aux théories et aux techniques de la médiation culturelle.



## Utopiste? Et dans la vie professionnelle?

Des collectifs, des agences, des coopératives naissent en Europe autour de la pratique du design social. Des entreprises privées autant que des pouvoirs publics font appel à leur expertise pour améliorer ou aménager des espaces communs, pour augmenter la cohésion sociale, pour améliorer l'apprentissage, pour répondre à un dysfonctionnement ou simplement pour rêver et imaginer des possibles<sup>2</sup>.

En Belgique, le Centre bruxellois de la Mode et du Design propose des locations d'ateliers destinés aux designers pour l'innovation sociale et sociétale: le MAD in situ.

2. En France, une plateforme recense de nombreuses initiatives de ce type: [plateforme-socialdesign.net](http://plateforme-socialdesign.net)

Rappelons aussi la Triennale internationale *Reciprocity Design Liège*, qui s'est déroulée d'octobre à novembre 2018. Comme lors des éditions précédentes, ce sont les nombreuses possibilités du design pour l'innovation sociale qui ont été mises à l'honneur.

Toutes les disciplines du design étaient représentées dans des projets très concrets. À Saint-Luc Liège, une option du master en Communication visuelle et graphique se consacre spécifiquement à cette pratique. Les étudiants ont d'ailleurs été invités en novembre dernier à participer au laboratoire de la Commission européenne « *The future of government 2030+* » avec le *EU Policy Lab*.<sup>3</sup>

3. [blogs.ec.europa.eu/eupolicylab/portfolio/](http://blogs.ec.europa.eu/eupolicylab/portfolio/)

4. [inforfemmesliege.be/](http://inforfemmesliege.be/) Actuellement, ils travaillent avec le planning familial *Infor femmes Liège*<sup>4</sup> afin de créer une exposition collaborative autour de la question de l'égalité des genres.

Photographies de l'article:  
Les étudiants de l'option Design social et numérique ont conçu le projet « Welcome to Bavière », avec les designers Nick Baerten et Virginia Tassinari, dans le cadre de *Reciprocity 2018*.



## Métamorphose du métier

### Le design social conduit à une transformation du métier à plusieurs niveaux:



**Le temps :** travailler de manière collaborative, ça prend un certain temps. Nous aimons citer ce proverbe africain : « Tout seul on va plus vite, ensemble on va plus loin ».

**Le processus :** nous ne savons pas à l'avance ce qui sera fabriqué, tout (y compris le cahier des charges) est construit collectivement. À lui seul le processus mis en place est déjà considéré comme du design: il est aussi important que la réalisation « finale », sans lui, la production n'aurait pas de sens.

**L'espace :** le travail se fait in situ - finie la solitude devant son *Macbook Pro*.



**Les finalités :** les individus ne sont plus des « cibles à atteindre », des spectateurs passifs. Les intervenants, les sous-traitants, les techniciens, les investisseurs... sont inclus dans le processus et deviennent citoyens créateurs.

**La question esthétique :** l'objectif n'est pas de faire du « beau » mais de tendre vers plus de pertinence.

**Ses outils :** la mutualisation des outils est fondamentale dans le processus. En fonction du projet, le graphiste devra être un touche à tout et multiplier les supports et les outils.

**La notion du droit d'auteur :** le graphiste n'est plus seul créateur, c'est une œuvre collective qui sera partagée (*open-source*).

**Il est difficile de prédire si le design social est un métier de demain ou juste une façon de donner du sens à ce que l'on produit en étant en accord avec des valeurs que l'on défend. Dans une société en pleine mutation, qui peut avoir cette certitude ? Par contre, nous sommes convaincus que cette approche du design est fondamentale, résolument tournée vers l'humain et donc vers l'avenir.**