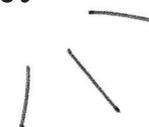


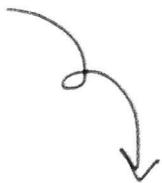


*heureux  
hasard*



© Léa Garait  
Mémoire de recherche professionnel  
DSAA Design mention Graphisme  
L·A·A·B de Rennes  
Promotion 2021-2023

## Sommaire



04

### **07** Introduction

### **13** Découvrir son nouvel environnement urbain

**14** Ralentir, proposer des moments d'évasion pour une connexion sensible à son environnement

**14** Rééquilibrer la balance en favorisant la marche métropolitaine

**17** Retarder la monotonie du quotidien : prendre le temps de poétiser sa ville

**21** Devenir touriste de sa propre ville, la ville comme terrain de jeu

**21** Notre manière de voyager, victime du règne de la vitesse

**22** Les aventures de proximité : dépaysement dans sa propre ville

**24** La cartographie sensible, une approche plus humaine de sa ville

### **29** Découvrir son nouvel entourage

**30** Le besoin de l'habitant·e de créer du lien: la barrière des écrans

**30** L'espace public: un lieu collectif et individuel

**32** Les écrans dans la ville: un obstacle au lien social

**33** Augmenter le média imprimé en y transposant les stratégies du numérique

**36** Participer à la création d'un projet commun

**36** Devenir acteur·ice de son milieu de vie

**39** Développer un sentiment d'appartenance à sa nouvelle ville

### **43** Conclusion

### **48** Notes et figures

05

*« Aujourd'hui, le développement des nouvelles technologies de l'information et de la communication, l'amplification du marché mondial, l'accroissement des mobilités, la généralisation accélérée de l'urbain bouleversent les territoires, leur aménagement et les sociétés, comme les modes de vie des individus. 1 »*

Habiter : c'est une notion que Marion Ségaud, sociologue, développe dans son ouvrage *Anthropologie de l'espace* 2. Cette notion a été construite au cours du XIX<sup>e</sup> et du XX<sup>e</sup> siècle, et plus particulièrement dans les années 1960, où elle a été introduite en sociologie comme un indicateur culturel. En effet, notre manière d'habiter dépend non seulement de l'espace dans lequel nous nous trouvons mais également de la période historique à laquelle nous sommes rattaché.e.s. Cette

question relève de l'anthropologie car elle concerne l'ensemble de l'espèce humaine, quelles que soient l'époque ou la partie du monde étudiée. De plus, même s'il réside au même endroit, chaque habitant·e s'identifie de manière différente à son lieu de vie, et ce, selon les qualités qu'il donne à l'espace.

L'appropriation de son espace quotidien est donc un processus long et personnel. À chaque déménagement, les nouveaux·lles arrivant·e·s doivent réitérer ce processus de familiarisation. Cela concerne une grande part de la population car 11% des Français·es déménagent chaque année **3**. Ces chiffres se vérifient dans la ville de Grenoble, où entre 2021 et 2022, près de 10% de la population sont de nouveaux·lles arrivant·e·s **4**, notamment des étudiant·e·s et des étranger·ère·s. En effet, comme nous l'explique Erwan Lecœur, ancien directeur de la communication et de l'évènementiel de la mairie de Grenoble, cette ville possède un grand turn-over de la population **5**, bien

plus que Nice, Strasbourg ou Toulouse par exemple **6**. Il s'agit également d'une ville engagée politiquement pour l'écologie et le bien-être de ses habitant·e·s. Elle a par exemple décidé de rompre son contrat avec la compagnie d'affichage publicitaire JC Decaux en 2014, devenant alors la première ville d'Europe à supprimer la publicité de ses rues. Les grands panneaux 4x3 ont été démontés et les plus petits, à destination des piétons, sont aujourd'hui consacrés à la culture et l'expression citoyenne. Éric Piolle, maire de la ville, dit avoir pris une telle décision dans l'optique de « faire émerger une ville plus douce et plus créative [...], moins agressive et moins stressante **7** ».

Car oui, nos villes contemporaines sont source de stress. Ce dernier serait dû en partie à l'accélération du temps et à l'avancée technologique. En effet, selon Paul Virilio **8**, cette prise de pouvoir de la vitesse sur nos modes de déplacement engendre une accélération du temps qui

entraîne une désintégration des territoires **9**. Ce phénomène irait de paire avec le développement du numérique et plus particulièrement des technologies embarquées comme les téléphones portables. En effet, nos vies, et par extension nos villes, sont régies par le pouvoir de la vitesse qui nous force à optimiser notre temps, notamment celui de nos déplacements. Ainsi, les nouveaux·lles habitant·e·s ont le réflexe de se fier aux conseils du GPS **10** pour choisir leurs itinéraires. Ces plateformes connectées ne cessent d'évoluer et nous indiquent les chemins les plus rapides en nous donnant en temps réel l'état du trafic routier ou en nous indiquant à quel niveau de la rame de métro nous placer afin de ne pas « perdre » une seule seconde de notre trajet. Ainsi, il devient de plus en plus rare pour les citoyen·e·s de se perdre en ville. Or, ces temps consacrés à l'errance et à la déambulation sont une source de détente qui pourraient leur permettre de découvrir des coins

cachés de leur ville mais également de mieux se l'approprier.

Nous pouvons alors nous demander quelles stratégies le·a designer peut·iel adopter afin de permettre au nouveau ou à la nouvelle habitant·e de s'approprier son environnement urbain ? Comment peut·iel favoriser le développement de connexions sensibles entre le·a nouvel·le arrivant·e et les autres citoyen·e·s ?

Nous verrons ainsi dans un premier temps comment le·a designer peut faciliter l'appropriation de la ville pour le·a nouvel·le arrivant·e : lui permettre de découvrir son nouvel environnement urbain au quotidien mais aussi durant son temps libre. Nous évoquerons alors par exemple l'importance de la poétisation l'espace quotidien et la manière d'aborder le tourisme citoyen. Ensuite, nous verrons comment le·a designer peut favoriser les liens sociaux entre les nouveaux·lles et ancien·ne·s habitant·e·s, notamment

*en les invitant à se détacher des écrans et à participer à un projet commun. Nous analyserons alors les techniques addictives des interfaces digitales et aborderons des questions d'appartenance à son lieu d'habitation. Durant l'ensemble de ce mémoire, nous transposerons les différents points étudiés au cas de la ville de Grenoble.*

## Découvrir son nouvel environnement urbain



*Cette première partie nous permettra de comprendre les répercussions du règne de la vitesse sur nos manières d'appréhender la ville, et de se questionner sur le rôle du ou de la designer dans cette volonté d'appropriation. Nous verrons ainsi dans un premier temps de quelle manière le-a designer peut proposer des moments de pauses poétiques permettant de contrebalancer le caractère stressant de l'environnement urbain quotidien. Dans un second temps, nous aborderons la problématique du tourisme en la liant à l'essor de la « micro-aventure ». Nous réfléchirons alors au moyen de devenir touriste de sa ville d'habitation. Nous évoquerons ici le potentiel de la cartographie pour une représentation sensible de l'environnement urbain.*

## Ralentir, proposer des moments d'évasion pour une connexion sensible à son environnement

### Rééquilibrer la balance en favorisant la marche métropolitaine

Le stress est un terme qui est entré ces dernières années dans le langage courant. Le psychologue Gabriel Moser **11** le définit comme « une perturbation du bien-être psychologique de l'individu, due à une excitation, le sentiment d'être débordé et de ne pas pouvoir faire face aux nombreuses sollicitations et obligations quotidiennes **12** ». Les conditions ambiantes de la ville contemporaine portent en elles de nombreux facteurs de stress car elle est hyper-stimulante **13**, notamment par le bruit et la densité. François Ascher, urbaniste et sociologue **14**, donne à ce phénomène le nom de « stress urbain » **15**. Selon lui, il est alimenté par la multiplication de situations plus ou moins prévisibles et habituelles face à laquelle les citoyen·e·s doivent faire preuve d'une capacité d'adaptation certaine. Cette dernière est elle-même affectée par le stress urbain, qui entrave alors les relations sociales des individus et leur rapport à l'environnement. Cette angoisse peut se manifester par de l'anxiété, de la colère, de la peur, ou encore de la dépression. Le·a nouvel·le habitant·e y est d'autant plus sujet·e car se déplacer dans une ville inconnue lui demande un plus gros effort d'adaptation. Les nouveaux·lles arrivant·e·s cherchent pourtant, en s'installant dans une ville, à vivre des expériences qui sont indissociables du stress urbain, comme des événements culturels, des rencontres, des émotions, des surprises, etc.

Il semble ainsi nécessaire de trouver un moyen de palier ce phénomène. Lors de son passage dans l'émission *Grand bien vous fasse!* de France Inter, la psychologue et psychothérapeute Flavia Mannocci explique en quoi la curiosité est une manière de contrer le stress et l'anxiété :

*La curiosité a un pouvoir thérapeutique sur plusieurs points de vue, par exemple celui de remettre notre moteur en marche*

*quand nous sommes dans un état d'épuisement, de burn-out, de déconnexion par rapport à notre quotidien. La curiosité, ce regard un peu vierge sur ce que nous vivons, nous permet de trouver à nouveau des petits bonheurs dans notre quotidien, des moments privilégiés qui cassent notre routine et qui remettent à égalité la balance entre ce qui est vidant dans notre vie et ce qui est nourrissant **16**.*

Flavia Mannocci exprime ainsi le fait que la curiosité est très importante pour notre bien-être physique et psychologique, et qu'il faut la cultiver. En effet, cette « envie d'apprendre, de connaître des choses nouvelles **17** », bien qu'elle soit innée chez l'ensemble de la population, a besoin d'un environnement favorable pour se développer. Il est donc important pour le·a citoyen·e de prendre le temps d'entretenir son appétence pour la ville, notamment pour le·a nouvel·le arrivant·e qui possède naturellement cet œil curieux. Afin qu'il ne le perde pas, il semble essentiel de favoriser sa connexion à son nouvel environnement urbain.

Une des manières de prendre le temps de se connecter à la ville est la marche métropolitaine. La lenteur de la marche influence notre perception de l'environnement qui nous entoure. C'est ce qu'explique Adèle Dauxais, diplômée de sciences politiques et de sociologies urbaines, dans son article « La lenteur de la marche : plaisirs sensibles et urbanisme écologique » **18**. L'autrice commence son article en faisant un retour en arrière d'une centaine d'années seulement, où la marche, mode de déplacement primaire, était encore notre principale forme de mobilité. Depuis, l'essor de la démographie urbaine, des voitures individuelles, des transports en communs ou encore des techniques de communications, a rendu la marche obsolète car nous voulons toujours aller plus loin et plus vite. Aujourd'hui, les « mobilités douces », appelées aussi « mobilités durables » ou « écomobilité », tendent à remplacer ces transports urbains par des moyens de locomotion moins nuisibles à l'environnement tels que le vélo ou la trottinette par exemple. Cependant le problème reste le même : nous ne marchons toujours pas ou peu. Pourtant, la marche citadine nous permet de nous reconnecter avec le monde qui nous entoure. Ce ralentissement soudain nous invite à regarder autrement nos territoires vécus : « l'ordinaire est sublimé, le quotidien réenchanté. [...] Grâce à la lenteur de la marche, nous entrons en résonance avec le monde

tel qu'il est. **19** » Cette cassure avec le rythme effréné de nos journées nous permet d'être en cohésion avec notre environnement. C'est ainsi une manière d'y faire plus attention, de le regarder autrement et de trouver sa place dans cette ville au rythme soutenu.

Cependant, encore beaucoup de citoyen·e-s ont du mal à prioriser la marche comme moyen de transport ou même la considérer comme un loisir à part entière. Selon Jan Gehl, architecte et urbaniste **20**, la cause de ce phénomène est le fait que nos villes contemporaines sont bâties en fonction de la voiture et non du ou de la piéton·ne **21**. En effet, selon lui, l'essor de la voiture impose aux piéton·ne-s de marcher dans de mauvaises conditions : « L'invasion des villes par l'automobile a d'abord repoussé les piétons le long des façades, puis les a progressivement entassés sur des trottoirs de plus en plus étroits. **22** » Il explique également que la marche en ville peut prendre diverses formes, allant du bref déplacement utilitaire à la promenade, en passant par les zigzags typiques des enfants. Notre vitesse de marche varie également en fonction du type de chemin que nous empruntons. Par exemple, nous avons tendance à marcher d'un pas plus assuré dans les rues linéaires tandis que les places sont plus propices à la flânerie. Notre envie de marcher dépend de la qualité de l'itinéraire : une route droite nous semble parfois interminable alors qu'un trajet un peu plus sinueux semble passer plus vite. C'est ce que Jan Gehl appelle la « psychologie du marcheur » **23** : la distance réelle parcourue par l'individu et la distance perçue sont différentes.

Enfin, l'auteur considère la marche comme un moyen de transport, certes, mais également comme le point de départ potentiel de nombreuses autres activités. Nous avons ainsi tendance, en ville, à occuper nos temps de déplacements de manière à ne pas perdre une seule minute. Nous devons donc changer de regard sur notre environnement urbain. Cela pourrait passer par un réenchâtement de la ville. Comment le-a designer peut-iel permettre aux nouveaux·lles habitant·e-s de poétiser leurs temps de trajets ?

### Retarder la monotonie du quotidien : prendre le temps de poétiser sa ville

Lorsque nous nous déplaçons au quotidien, nous prenons l'habitude d'optimiser nos temps de trajets, que ce soit dans leur productivité ou leur durée. En effet, dans les transports notamment, nous utilisons ce temps pour lire, répondre à des mails, écouter les informations, travailler etc. Si nous n'occupons pas ces temps de trajet, nous avons tendance à les considérer comme des moments de vie perdus. C'est également la raison pour laquelle nous cherchons à effectuer nos itinéraires le plus rapidement possible. Nous nous référons alors aux GPS, qui calculent pour nous les trajets les plus rapides afin de ne pas « gâcher » une seule minute de notre temps. Comme le dit le célèbre dicton : « le temps, c'est de l'argent **24** ». Cette volonté d'efficacité est particulièrement observée chez les citoyen·e-s, notamment grâce à ce qu'on appelle la « ligne du désir ». Il s'agit de la trace laissée par le passage de nombreux·ses piéton·ne-s en dehors des trottoirs, le plus souvent dans des espaces verts **fig.1**. Ces lignes sont le résultat de l'aptitude du ou de la piéton·ne à créer des raccourcis, écourtant ainsi la durée de son trajet.

Nous avons donc tendance à considérer notre ville comme un espace à traverser, nous permettant d'aller d'un point A à un point B grâce aux différents services de transports qu'elle nous propose. Au quotidien, puisque nous empruntons plus ou moins le même chemin que la veille, nous rentrons dans une certaine forme de routine. La ville devient alors un espace transitoire qu'on ne regarde pas ou plus. Nous ne lui accordons plus d'importance en termes d'esthétique, d'ambiance ou de possibilité de rencontre.

Pourtant, la ville nous offre de nombreuses surprises qui peuvent rendre chaque jour singulier : un objet oublié sur un banc, une rencontre avec un·e inconnu·e, un nouveau tag dessiné pendant la nuit... Les photographes Stephanie Congdon Barnes et Maria Alexandra Vettese se sont lancés le défi de prendre chacune une photographie par jour, avant dix heures du matin, et de se les envoyer par mail, toutes deux vivant à plus de 5000 kilomètres l'une de l'autre. L'ensemble de ces photographies sont répertoriées dans l'ouvrage *A Year of Mornings: 3191 Miles Apart* **25**. Nous pouvons alors constater que, malgré le caractère habituel et routinier de leurs matins, elles arrivent toujours à trouver un détail différent à photo-

graphier (une fleur séchée, un nuage, la préparation de biscuits, etc.) **fig. 2**. Cela leur permet de poétiser leurs journées et leur environnement quotidien.

Cette manière de trouver du positif dans un quotidien qui peut parfois sembler monotone fait écho au phénomène de la sérendipité. Il s'agit « de la capacité, de l'art de faire une découverte, scientifique notamment, par hasard **26** ». Cette méthode nécessite une certaine attention à ce qui nous entoure, de rentrer dans une posture de contemplation. Dans son ouvrage *l'infra-ordinaire* **27**, l'écrivain Georges Perec porte ainsi un regard un peu décalé sur son environnement : il interroge l'habituel et observe avec attention le quartier dans lequel il a grandi. Il dépeint alors les moindres détails de la rue, de l'immeuble, des appartements.

Georges Perec pousse alors à son paroxysme la description de son quartier ou de la ville de Londres, plus loin dans l'ouvrage. Bien qu'il ait fait ceci dans un souci de stylistique, nous pouvons tout de même observer des similitudes avec la vision que porte un·e nouvel·le habitant·e sur sa nouvelle ville. Cependant, ce regard neuf se perd peu à peu face à la banalité du quotidien. Comment le·a designer peut·iel alors permettre au nouveau ou à la nouvelle arrivant·e de conserver un peu plus longtemps cette posture de contemplation ?

Comme nous avons pu l'évoquer, la (re)connexion avec son environnement quotidien permet au ou à la citoyen·e de mieux se l'approprier et favorise son bien-être. Le sociologue Bruno Marzloff explique que cet éloge de la lenteur et du local que nous vivons résulte d'une réelle attente des citoyen·ne·s, en particulier depuis la crise de la COVID-19 **28**. En effet, cette pandémie a eu des conséquences sur l'organisation des différents temps de notre quotidien, notamment avec un nouvel essor du numérique (consultations médicales en visioconférence, achats en ligne, télétravail, etc). La population semble ainsi avoir trouvé différentes alternatives lui permettant de libérer du temps dans sa journée. Le cours des journées de travail change, les espace-temps se mélangent. « La distance n'est plus le contraire de la proximité **29** », les citoyen·e·s se réapproprient leur propre temps. L'auteur propose alors le domaine de l'imaginaire comme point d'entrée dans le sujet du ralentissement de notre rythme de vie en ville. C'est ainsi

l'occasion pour le·a designer de mettre en place des projets de l'ordre du design in-situ. Il s'agit de productions créées pour un lieu particulier, qui ne peuvent pas être déplacées dans un autre sans modification ou adaptation.

C'est le cas par exemple du projet *Les ciels de Villetaneuse* de Malte Martin et son laboratoire artistique Agrafmobile. Après avoir photographié le ciel de la commune de Villetaneuse (93) sous plusieurs angles, il en fait un habillage pour la ville, créant ainsi comme des fenêtres dans les rues **fig. 3**. Il s'inspire également des panneaux « vous êtes ici » en inscrivant « tu es où », pour proposer aux citoyen·e·s des moments de pause, de respiration dans la ville **fig. 4**. Cette ponctuation poétique et sensible rend l'usager·e plus apte à regarder ce qui l'entoure. Cette pause permise par un affichage public lui offre ainsi le temps de s'approprier son territoire urbain. Ce projet a été conçu en partenariat avec la mairie de Villetaneuse et le conseil général de Seine-Saint-Denis. Nous pouvons ainsi remarquer de la part des institutions territoriales un certain souci du bien-être urbain des habitant·e·s.

Le design *in-situ* est également souvent exploité par les designers d'objet et d'espace lors de la création de mobilier urbain. Nous pouvons prendre comme exemple le projet *Variations* de Sara de Gouy, construit à Lyon dans le quartier de la Duchère. À la suite de séances de concertation et d'échange avec les habitant·e·s du quartier, la designer a créé un mobilier *in-situ* pour le nouveau parvis François Régis Cottin. Les différentes structures invitent les usager·e·s à ralentir, offrant aux habitant·e·s de l'ombre, une assise, un lieu d'échange, de rêverie, de méditation ou de contemplation. Leur vocabulaire formel est inspiré des formes géométriques présentes dans l'architecture du quartier, et apporte une touche de couleur dans son paysage grisâtre **fig. 5**. Ce projet permet ainsi de mettre en lien les habitant·e·s avec leur quartier tout en leur offrant des espaces et des moments de pause sensibles.

Nous pouvons ainsi observer un certain enjeu poétique quant à l'appropriation de son espace public quotidien. Il semble important d'ajouter une part de sensibilité, voire d'imaginaire, à ce processus, favorisant alors le bien-être de l'habitant·e. Dans le domaine du design graphique, cette poétisation peut être amenée par des jeux de formes notamment abstraites, qui laissent libre cours à l'imaginaire de l'usager.

Par des jeux de dégradés, de transparence, de superpositions, de matière, le·a designer peut ainsi plonger l'habitant·e dans un univers sensible et sensoriel. C'est ce que fait l'illustrateur Aurélien Débat, notamment pour sa série d'affiches *Petit contre-temps*, lors de l'exposition du Studio Fotokino en 2020 **fig.6**. Il consacre par ailleurs la majeure partie de ses projets à la thématique de la ville et de l'architecture. Il anime notamment des ateliers dans lesquels il invite des enfants à imaginer de nouvelles villes grâce à l'utilisation de tampons modulaires **fig.7**. Cela permet à chacun·e de raconter sa propre histoire, réelle ou fictive. Comme le dit l'historien Arnaud Passalacqua : « Une part de l'imaginaire réside dans les histoires que nous racontons. Les récits sont donc essentiels, aussi bien pour les mobilités physiques que virtuelles [...] Les récits ont la capacité unique de compresser le temps et l'espace en témoignages intelligibles. **30** » Pour que le·a nouvel·le arrivant·e s'approprie au mieux sa ville, nous pouvons donc envisager de la lui conter mais aussi de l'inviter à s'exprimer et raconter sa propre expérience.

Le·a designer peut ainsi également utiliser la narration pour poétiser la ville et permettre au ou à la nouvel·le habitant·e de mieux s'y intégrer. Pour revenir à la ville de Grenoble, pourrions imaginer une signalétique poétique narrative, permettant aux nouveaux·lles citadin·e·s de se familiariser avec leur environnement urbain quotidien. Comment le·a designer peut·iel révéler aux nouvel·les arrivant·es l'attractivité de leur nouvelle ville d'habitation ?

## Devenir touriste de sa propre ville, la ville comme terrain de jeu

### **Notre manière de voyager, victime du règne de la vitesse**

Le temps. Voilà une notion, un concept, qui régit nos moindres faits et gestes au quotidien. Nos manières de travailler, de nous déplacer ou encore de voyager sont anticipées de manière à économiser notre temps. Même nos loisirs en sont victimes. Par exemple, nous en venons aujourd'hui à regarder des films tout en menant une autre activité en parallèle comme ranger du linge, faire à manger ou surfer sur internet. De plus, nous n'avons même plus besoin d'attendre la diffusion du film à 21h, nous pouvons le retrouver à tout moment sur des plateformes de *streaming* ou de VOD. Le temps acquiert ainsi au quotidien un caractère précieux : on ne veut pas le perdre.

Le pouvoir de la vitesse se répercute ainsi sur nos loisirs quotidiens mais également sur nos voyages et excursions. La designer graphique Sophie Czich étudie nos modes de fonctionnement lors de *city-trips*, et ce qu'ils révèlent sur notre manière de visiter la ville **31**. Le terme de *city-trip* désigne le tourisme urbain de courte durée. Ces voyages sont ancrés dans l'accélération de notre quotidien personnel et celui de la ville. L'objectif de ces petites escapades, souvent concentrées sur un weekend, est de profiter au maximum d'un lieu. Cependant, nous entendons ici profiter dans le sens de voir le plus de choses possibles dans le temps qui nous est imparti. Nous sommes ainsi dans une logique de productivité et de consommation, même lorsqu'il s'agit du temps des loisirs : ce mécanisme d'efficacité imprègne nos voyages.

Ce phénomène colore également les guides touristiques, principale source de documentation des voyageur·se·s après internet. Ces livres promettent des voyages réussis en un temps réduit. Nous retrouvons ainsi des titres tels que *Bordeaux Weekend* par Michelin, *Un grand weekend à Londres* par Hachette, ou encore *Escale à Porto, le meilleur pour un court séjour !* par Ulysse. Chacun de ces guides promeut une immersion immédiate dans la ville visitée. D'un point

de vue du graphisme et de la mise en page de ces ouvrages, nous pouvons observer qu'ils se ressemblent tous, quelles que soient la maison d'édition et la ville qu'ils mettent en avant. L'organisation AVF **32** a elle aussi édité un fascicule à destination des nouveaux·lles arrivant·e-s dans la ville de Grenoble reprenant cette même esthétique. Le·a designer pourrait alors questionner l'esthétique de ces livres, pour leur apporter une dimension plus personnelle afin de l'adapter à la ville présentée. Iel peut également donner à l'ouvrage une certaine sensibilité, contribuant ainsi à la poétisation de la ville que nous évoquions plus tôt. En effet, si l'habitant·e part en voyage le temps d'un weekend, c'est notamment pour fuir le rythme et le stress de la ville dans laquelle iel vit. Par conséquent, il peut être intéressant de réinvestir l'ensemble de ces codes graphiques et linguistiques liés au tourisme pour concevoir un guide à destination des habitant·e-s. De cette manière, iels trouveraient ou retrouveraient l'envie de découvrir leur ville, en l'occurrence ici celle de Grenoble. C'est l'occasion pour le·a designer de questionner la matérialité de l'objet (le choix du papier, du type d'impression, etc.) mais également sa manipulation. De fait, un objet éditorial à manipuler est un objet qui demande à l'utilisateur de prendre son temps, de ralentir. Le·a lecteur·ice pourrait ainsi être invité·e à plier ou déplier le livre, à le tourner, à le gratter, écrire, dessiner dessus ou même le déchirer.

Questionner le média qu'est le guide touristique peut ainsi être un moyen pour le·a designer d'inviter le·a nouvel·le arrivant·e à prendre le temps de découvrir la ville différemment. Il deviendrait alors touriste de sa propre ville. Quel rôle peut jouer le·a designer dans cette transition ? Quels autres dispositifs peuvent être mis en place ?

### Les aventures de proximité : dépaysement dans sa propre ville

« Car ce 1km peut être une opportunité de découverte : que ce soit son paysage, ses formes urbaines, ses commerces, ses habitants, mais aussi ses couleurs, ses bruits, ses odeurs, sa lumière selon le moment de la journée **33**. »

Ces propos ont été écrits par l'agence de conseil Nantaise SCOPIC dans le contexte de la crise sanitaire de la COVID-19 pendant laquelle nous avons une restriction de distance dans nos déplacements. C'est à cette période qu'une partie de la population a remis en question son rapport à l'environnement. Les « micro-aventures » se sont alors multipliées. Aussi appelées aventures de proximité, elles permettent aux habitant·e-s d'un lieu précis de redécouvrir leur environnement. Prendre connaissance de l'histoire et des spécificités du paysage urbain qui nous entoure est ainsi un moyen de le regarder différemment et de le considérer comme un lieu à explorer. Il semble ainsi important de transmettre aux nouveaux·lles arrivant·e-s des informations sur leur nouvelle ville d'habitation.

Dans le cadre d'un entretien téléphonique, Erwan Lecœur, ancien directeur de la communication et de l'événementiel de la mairie de Grenoble, nous explique qu'un kit d'accueil des nouveaux·lles arrivant·e-s a été mis en place en 2014 **34**. Ce kit contenait des places de spectacles dans des petits lieux de culture, un numéro fil vert pour contacter un standard de la mairie mais aussi des éléments d'informations sur les particularités de la ville.

Nous pouvons ainsi sentir un réel élan de la part de la population et des institutions quant à la découverte de son territoire urbain. Les designers s'emparent également du concept de la micro-aventure, notamment en proposant aux citoyen·e-s des dispositifs leur permettant de se déplacer différemment dans la ville, considérant ainsi la mobilité comme une expérience à part entière. C'est le cas par exemple du projet *Awol* de Dan Cottrel. Il s'agit d'un guide pour se perdre dans la ville, fourni avec une boussole qui ne fonctionne pas **fig. 8**. Il propose aux joueur·se-s de se déplacer en suivant un algorithme plutôt qu'un itinéraire. Nous pouvons par exemple y retrouver :

Première à gauche  
Deuxième à droite  
Deuxième à droite  
Recommencer



Cette nouvelle manière de déambuler dans la ville permet aux citoyen·e-s de découvrir des rues, des lieux qu'ils ne traversent

pas au quotidien. Ce dispositif n'a pas la vocation de s'inscrire dans un territoire en particulier, il peut être utilisé dans toutes les villes.

De son côté, l'artiste Samara Smith a développé le projet *Chain Reaction*, proposant également une manière algorithmique de se déplacer tout en s'inspirant de la démographie de la ville dans laquelle elle s'insère. Son projet prend la forme d'un jeu dans l'espace public sans condition de victoire : l'objectif est de déambuler dans la ville sans destination précise. Les joueur·se·s se déplacent en fonction de ce qu'ils observent et des différents défis qui leurs sont donnés comme « changer de direction dès que l'on croise une personne buvant un café *Starbucks* ». Cette contrainte a été mise au point pour la ville de New-York qui contient de nombreux établissements de cette enseigne. Ce jeu permet ainsi d'aiguiser le regard des joueur·se·s sur des éléments ignorés au quotidien mais également de découvrir de nouveaux quartiers de leur ville. Iels entrent alors dans une nouvelle dynamique d'observation de leur environnement.

Ainsi, le·a designer peut participer aux aventures quotidiennes des citoyen·e·s en leur proposant de nouvelles manières de se déplacer en ville et faisant de la déambulation urbaine une expérience sensible et singulière, notamment grâce au jeu. Il est alors intéressant pour le·a designer de questionner le support de la cartographie. Quelles en sont ses limites ? Comment peut-iel les contourner pour offrir à l'usager·e une représentation plus sensible de son territoire ?

### **La cartographie sensible, une approche plus humaine de sa ville**

*Rendre propre (sien) l'espace, c'est le singulariser pour le construire selon mes sentiments et ma culture* **35**.

Marion Ségaud nous explique ici que l'appropriation d'un lieu permet à l'habitant·e de le singulariser et le transformer en un espace personnel. Il y a ainsi une certaine porosité des frontières entre l'espace dit public et l'espace privé. Ce lien que nous créons ainsi avec notre ville se matérialise par des repères sensoriels, principalement visuels qui sont propres à chacun·e : chaque individu s'approprie

sa ville, son quartier, sa rue de manière différente en fonction de son expérience et de son vécu. En effet, nous voyons dans les espaces que nous traversons au quotidien des moments de vie passés, des rencontres, des événements de petite ou grande importance. À son arrivée, le·a nouvel·le habitant·e n'a pas encore éprouvé suffisamment la ville pour se l'approprier de cette manière. Iel est alors davantage à l'écoute de ce qui l'entoure.

Il est donc important pour le·a nouvel·le arrivant·e de s'approprier sa ville afin de se sentir chez lui ou elle. Ce mécanisme va de paire avec la manière dont iel se représente l'espace urbain. Cette représentation se fait par son vécu mais elle est également influencée par des éléments extérieurs, notamment les services de cartographie, quelle que soit leur forme. Or, ces supports sont eux même le fruit d'une réinterprétation personnelle d'un espace : celle du ou de la cartographe.

L'architecte et graphiste Joost Grottens **36** exprime dans son article « De l'ambiguïté du design cartographique » l'idée que les différents outils permettant de cartographier possèdent des dérives, car la représentation que nous avons d'une ville induit nos comportements dans cette dernière **37**. Selon lui, « une carte est un produit situé au croisement de la cartographie et du design graphique **38** ». En effet, une carte est composée de nombreux éléments graphiques, textuels, iconographiques, venant illustrer des données cartographiques telles que le dénivelé, les routes, frontières, etc. Ces modes de représentations, indispensables à la bonne lecture d'une carte, ne sont pas neutres. Bien qu'il y ait certains codes, ils sont choisis par le·a créateur·ice de la carte en fonction de ce qu'il souhaite exprimer à travers cette dernière. « Réaliser des cartes, c'est manipuler des données. **39** »

Depuis les années 1990, nous étudions les cartes depuis ce point de vue d'outil de communication. C'est ce qu'on appelle la cartographie critique. Selon Joost Grottens, l'objectif n'est plus d'imaginer à quoi pourrait ressembler une carte neutre « mais de déterminer ce que l'on peut faire pour que l'utilisateur·ice de la carte ait conscience d'être manipulé·e. **40** »

Aujourd'hui, grâce à l'avancement technologique, la cartographie est devenue plus accessible, même sans avoir de connaissances préalables dans le domaine. Cela amène de nouveaux modes de représentations, parfois plus inventifs et sensibles. C'est ainsi que de nombreux

graphistes et artistes s'emparent de la création cartographique, non pas dans une volonté de montrer la réalité géographique, mais davantage le vivant, le sensible, voire l'imaginaire. Nous pouvons retrouver cette démarche dans le travail de l'artiste français Paul Cox **41** qui utilise la cartographie pour représenter des émotions. C'est le cas par exemple dans sa série de cartographies modulaires *A Sentimental Journey* **fig. 9** et *La Carte du tendre perpétuel* **fig. 10** où il utilise des jeux de couleurs, de superpositions et de transparence pour évoquer la confusion que peuvent nous donner nos émotions. Ces deux cartes poussent les limites de la lisibilité, élément normalement moteur de la construction d'une cartographie conventionnelle. Paul Cox pose également la question de l'utilisateur comme cartographe en permettant aux non-initié-e-s de cartographier eux-mêmes, grâce à son *Jeu de l'amour et du hasard*. Cela prend la forme d'un jeu composé de cent triangles équilatéraux pouvant être assemblés à l'infini **fig. 11**. Il n'y a pas de règle prédéfinie à ce jeu : les joueurs peuvent composer l'environnement qu'ils souhaitent, seuls ou à plusieurs. L'artiste amène avec ces projets une dimension plus poétique et sensible à la cartographie.

Dans le cadre d'un projet dédié à une ville, il semble intéressant de relier des caractéristiques géographiques et sensorielles au sein d'une même cartographie. En effet, il est très important pour les citoyen·e-s de se représenter leur ville car cette représentation induit leur comportement et leur permet également de mieux s'y sentir. Nous pourrions alors nous inspirer du travail qui a été mené autour de la cartographie potentielle de notre Terre, dans l'ouvrage *Terra Forma* **42**. Le vocabulaire cartographique traditionnel y est redéfini et étendu, ouvrant ainsi un nouvel imaginaire géographique et politique. Ces possibles visions du monde, esquissées au travers de sept chapitres différents, offrent de nouvelles possibilités graphiques en se focalisant sur les mouvements, les profondeurs, le point de vue, les creux, les disparitions ou encore les ruines **fig. 12**.

Il pourrait ainsi être intéressant de concevoir une carte selon un élément géographique, démographique et/ou sensoriel lié à la ville de Grenoble. Il est également envisageable de co-créer cette cartographie avec les habitant·e-s de la ville à destination des nouveaux·lles arrivant·e-s afin de créer une passerelle entre ces deux entités de la population grenobloise. L'objectif de cette carte pourrait ainsi être de se repérer dans la ville par le prisme

d'un facteur choisi par l'individu, concevant alors une cartographie personnelle et sensorielle, et favorisant le lien social. En effet, l'intégration du ou de la nouvel·le habitant·e à sa ville passe par une meilleure appropriation spatiale mais également par le développement du lien social. Comment le·a designer peut-il·e favoriser le lien entre les nouveaux·lles et les ancien·ne-s habitant·e-s ?



## Découvrir son nouvel entourage



*L'espace public est supposément un lieu d'échange et de rencontre mais l'individualisme, contraint ou choisi, des citoyen·e·s fait que ce n'est pas ou plus le cas. Nous verrons ainsi dans cette partie la part de responsabilité des technologies embarquées et des interfaces numériques dans ce phénomène. Nous analyserons alors les méthodes pouvant être mises en place par les designers pour sortir les citoyen·e·s des écrans dans l'objectif de favoriser le lien social. Enfin, nous aborderons le concept du design participatif et nous verrons comment ce dernier peut permettre aux nouveaux·lles habitant·e·s de mieux s'intégrer socialement.*

## Le besoin de l'habitant·e de créer du lien: la barrière des écrans



### **L'espace public: un lieu collectif et individuel**

Selon Myriam Houssay-Holzschuch, géographe, l'espace public est défini dans l'ouvrage *C'est ma ville. De l'appropriation et du détournement de l'espace public* comme un lieu d'échange, de partage et de rencontre **43**. Il est l'héritier de l'*agora* grecque et du *forum* romain, bien qu'il s'apparente aujourd'hui de plus en plus au *mall* américain. La notion d'espace public peut se partager en deux catégories : le lieu en tant que tel (la rue, le parc, la place) mais également ses qualités sociales (échange, débat public). L'espace public est « à l'usage de tous·tes et fréquentable par l'ensemble de la population **44** ». Toute personne est ainsi susceptible de se rencontrer, quels que soient sa catégorie socio-professionnelle, son statut social mais aussi son âge, genre, etc.

Cette caractéristique est d'autant plus observable dans la ville de Grenoble car elle comporte en elle une forte diversité sociale. Grande ville étudiante, elle constitue également la deuxième communauté anglophone de France, la rendant ainsi multiculturelle **45**. En effet, Grenoble est une ville qui accueille de nombreux·ses expatrié·e·s du monde entier, et notamment celles et ceux qui travaillent dans le domaine des sciences et de l'ingénierie. Se croisent ainsi dans cette ville des étudiant·e·s (26% de la population grenobloise), des retraité·e·s (18,5%), des personnes non diplômées (18,4%) comme des personnes ayant un niveau bac+5 ou supérieur (24,5%) **46**.

Le philosophe Thierry Paquot différencie dans son ouvrage *L'espace public* paru en 2009 « l'espace public » au singulier de sa version plurielle « espaces publics » **47**. Selon lui, l'espace public correspond au lieu du débat et de la pratique démocratique, tandis que les espaces publics sont les endroits accessibles à tous, arpentés par les habitant·e·s. Il ajoute que « les espaces publics peuvent être accaparés par des personnes privées **48** ». Cela rejoint les propos de Vincent Perrottet,

graphiste, dans son article « Partager le regard » **49**, en partie porté sur la présence excessive de la publicité dans la ville et la manière dont ces images façonnent notre conscience. En effet, il exprime dans ce texte l'idée que l'affichage publicitaire envahit les espaces publics, car certains « se sont arrogé le droit de vendre l'espace commun **50** ». Il écrit alors : « L'espace public [...] n'appartient plus à ceux et celles qui l'habitent mais à ceux qui l'exploitent sans vergogne. **51** » C'est pour contrer ce phénomène issu des 30 glorieuses que la ville de Grenoble a décidé en 2014 de mettre fin à son contrat avec la compagnie d'affichage JC. Decaux. Iels ont ainsi démonté de nombreux panneaux publicitaires dans l'optique de favoriser l'expression citoyenne et de faire en sorte que l'espace public ne soit plus seulement un lieu de transit.

En effet, l'espace public a une caractéristique à la fois collective et individuelle car les habitant·e·s qui la traversent possèdent une certaine forme d'anonymat et d'inattention envers ce qui les entoure. Cet individualisme est une des conséquences de l'accélération du temps dans le milieu urbain que nous évoquions précédemment. C'est pourquoi Paul Virilio proposait de mettre en place un ministère du Temps permettant de gérer le temps qui passe mais aussi le temps qu'il faut et le temps qu'il fait, autrement dit de modifier la répartition des flux dans les villes. Ce ministère aurait alors permis d'encadrer la durée et le moment, distinguant ainsi le temps quantitatif et le temps qualitatif, faisant écho à la « psychologie du marcheur » de Jan Gehl que nous évoquions auparavant **52**. Son souhait n'a pas été exaucé mais Edmond Hervé, alors maire de Rennes, a instauré dans sa ville le Bureau des Temps en 2002. L'objectif était d'adapter les horaires des services publics et l'organisation temporelle du territoire afin de contrer l'individualisation et la diversification de nos rythmes de vie. Pour ce faire, iels ont pris en compte les attentes des usager·e·s et la qualité de vie à laquelle iels aspirent. Leur ambition était ainsi d'agir pour plus d'égalité sociale, rendre le territoire plus fluide mais aussi s'inscrire dans un problème écologique lié aux ressources finies. Cette démarche est louable mais peut tout de même être contestée. En effet, en modifiant les horaires des transports pour les adapter à celles des universités, hôpitaux et autres lieux grandement fréquentés, la population se divise et ne se mélange plus : les étudiant·e·s ne croisent plus les actif·ve·s, qui ne croisent plus les retraité·e·s, etc. Il est pourtant important de conserver en ville une certaine mixité sociale et culturelle, vectrice d'échange et de partage.

### Les écrans dans la ville: un obstacle au lien social

Bien que l'espace public soit un lieu propice à la rencontre, nous agissons en ville de manière très individualiste. Nous évoquons précédemment une des causes de ce phénomène : l'accélération de modes de vie. Mais ce n'est pas la seule, l'évolution technologique est également un marqueur de cet isolement urbain.

François Ascher explique que ce progrès de la technologie et du numérique a permis à la population de continuer de communiquer personnellement mais également professionnellement en dehors de ses heures de bureau **53**. La technologie embarquée, en particulier les téléphones portables, fait alors barrière au monde qui nous entoure. Nous ne demandons plus notre chemin aux passant·e·s : nous regardons un GPS. Nous ne sollicitons plus les inconnu·e·s pour des recommandations de commerces : nous cherchons sur internet. Nous ne parlons plus aux autres citoyen·e·s dans la rue : nous utilisons les réseaux sociaux.

C'est pourquoi, dans notre société contemporaine, la notion d'habiter prend forme à la jonction entre un espace et un individu singulier tandis que dans les sociétés primitives il s'agit du lien entre un groupe et un lieu donné **54**. Cela montre le caractère individualiste de la société dans laquelle nous vivons. Il s'est développé ces dernières années car l'environnement urbain s'est peu à peu aliéné à la vitesse et à la technologie.

Notre comportement en ville se retrouve ainsi tourné vers les écrans, ces derniers créant chez nous une certaine dépendance. Les Français·es passent en moyenne 2h26 par jour à surfer sur internet dont les deux tiers via leur téléphone portable **55**. Biens que ces objets connectés nous donnent la sensation de nous rapprocher, en particulier grâce à la communication instantanée, les écrans participent à l'éloignement physique de la population **56**. Quelles stratégies le numérique emploie-t-il pour rendre ses interfaces si addictives ? Comment le·a designer peut-iel contourner ce phénomène afin d'aider les usager·e·s à s'émanciper des écrans ?

### Augmenter le média imprimé en y transposant les stratégies du numérique

Les interfaces numériques utilisent de nombreuses stratégies digitales qui nous rendent dépendants. L'étude des technologies persuasives s'appelle la captologie **57**. Ces stratégies s'appuient sur nos faiblesses psychologiques. Nous y faisons face au quotidien de manière totalement inconsciente. La sortie des écrans doit se faire de façon progressive car un arrêt trop brutal peut « générer chez l'individu hyperconnecté de la tristesse, un sentiment de vide, de l'anxiété, voire un mal être pouvant déboucher sur un comportement agressif. **58** » Le·a designer peut ainsi envisager de détourner ces techniques visuelles et digitales en les appliquant au média imprimé. Cela permettrait de l'augmenter, tout en enrichissant également l'expérience de l'usager·e grâce aux possibilités techniques et créatives de ce support.

Prenons par exemple le choix des couleurs. Les écrans offrent la possibilité de travailler avec des gammes colorées très saturées grâce au système RVB. Ces couleurs très attirantes pour le regard ne peuvent être obtenues avec la synthèse additive CMJN des imprimantes numériques. Certains procédés d'impression offrent tout de même aux designers la possibilité de travailler avec des encres fluorescentes. C'est le cas notamment de l'offset, la risographie et la sérigraphie. Ces deux dernières techniques d'impression amènent une finition assez sensible par leur grain mais également par le caractère incertain du « fait main » pouvant provoquer des décalages, bavures, etc. Cela peut permettre au ou à la designer de rendre l'usager·e plus sensible au média imprimé grâce à l'attraction des couleurs très saturées. C'est aussi une manière de revaloriser l'objet car ces types d'impression créent des tirages uniques.

Le mouvement est également une composante du numérique qui capte notre attention et qui fait que nous avons du mal à en sortir. Le média imprimé est quant à lui figé et donc moins attirant pour l'œil humain. Le·a designer peut donc employer des techniques permettant de simuler un mouvement, comme le fait l'ombro-cinéma. Aussi appelée scanimation, il s'agit d'une ancienne technique d'animation du début du XX<sup>e</sup> siècle. Comme de nombreuses illusions d'optique, ce système joue sur la persistance rétinienne **59**. Ce procédé

requiert une feuille transparente tramée, à positionner sur une image dessinée en plusieurs positions. L'effet stroboscopique obtenu crée alors l'illusion du mouvement **fig. 13**.

La **manipulation** de l'objet par l'utilisateur est ainsi une manière de l'intéresser au média imprimé. Nous pourrions également imaginer que les actions à mener soient elles-mêmes inspirées des interfaces numériques. Nous y retrouvons par exemple de manière récurrente le *pull to refresh*, soit le fait de caresser l'écran de haut en bas pour réactualiser le contenu d'une page. Ce mouvement est issu des machines à sous des casinos où nous trouvons également le côté incertain de cette action : on ne sait pas quel sera le résultat de l'actualisation. Cette incertitude alimente chez nous une certaine compulsion et addiction. Le-a designer pourrait alors traduire ce mouvement par un jeu de languette à tirer par exemple. Un système de caché/révélé permet de créer chez le-a lecteur·ice un sentiment d'attente et de suspense. Cette attente viendrait ainsi en contre-courant vis-à-vis de cette quête de l'instantanéité que nous avons sur les écrans. Inviter le-a lecteur·ice à ralentir pour manipuler l'objet peut ainsi lui permettre de se reconnecter au réel.

Nous parlions ici de différentes manières d'intégrer les mécaniques captivantes du numérique au média imprimé. Cependant, ce dernier peut lui-même augmenter l'expérience de l'utilisateur. En effet, les interfaces numériques, bien que tactiles, ne font appel qu'à deux sens : la vue et l'ouïe. Les écrans en verre étant lisses, ils ne stimulent que très peu le sens du toucher. Le papier quant à lui possède un certain grain, une texture plus stimulante sensoriellement. Cette matérialité peut être renforcée par la technique de l'embossage, permettant de créer du relief dans la page. Le papier peut également être plié et collé d'une certaine manière, créant alors des formes en trois dimensions que nous ne pouvons atteindre à travers un écran en deux dimensions. C'est ainsi l'occasion pour le-a designer d'utiliser la technique du Pop-Up, dont le nom fait écho aux fenêtres qui surgissent lors de recherches internet.

Nous avons déjà abordé le sens de la vue, par la couleur et l'illusion du mouvement. Pour ce qui est de l'odorat, des scientifiques ont développé des encres odorantes à sérigraphier : leur parfum se diffuse après avoir frotté l'encre une fois sèche. Au niveau du goût, il existe

également des papiers comestibles mais c'est peut-être pousser à son paroxysme l'inclusion des sens dans le média imprimé !

Le média imprimé offre ainsi de nombreuses possibilités permettant d'augmenter l'expérience sensorielle de l'utilisateur, lui faisant ainsi retrouver le plaisir de l'objet tangible. Cette déconnexion des écrans permet alors au ou à la citoyen·e de se (re)connecter à son environnement urbain. Iel est à présent plus apte à créer du lien social. Comment le-a designer peut-iel développer cette relation entre les habitant·e·s sans passer par les réseaux sociaux ?

## Participer à la création d'un projet commun



### Devenir acteur·ice de son milieu de vie

Lorsqu'un·e habitant·e arrive dans une nouvelle ville, iel souhaite la découvrir en tant qu'espace, mais également y faire des rencontres. La création de liens sociaux est fondamentale pour le bien-être de tous·tes citoyen·e·s, en particulier durant ces temps de crises que nous traversons **60**. Afin de participer à la cohésion sociale et d'intégrer au mieux les nouveaux·lles arrivant·e·s, il semble intéressant de mettre en place un projet commun. Ce projet peut alors être vecteur d'échanges et de partages entre les nouveaux·lles et les habitant·e·s de longue date. Les ancien·ne·s peuvent les guider dans leur emménagement et appropriation de la ville tandis que les nouveaux·lles possèdent cet œil curieux sur leur nouveau lieu de vie, curiosité que les habitant·e·s de longue date peuvent avoir perdue.

Encore faut-il que le·a citoyen·e éprouve un certain attachement et intérêt pour sa ville. Erwan Lecœur nous explique alors que Grenoble est une ville avec un fort turn-over **61** et où la population y arrive par les hasards du travail et des études plus que pour un réel intérêt urbain **62**. Entre 2021 et 2022, près de 10% de la population grenobloise sont des nouveaux·lles arrivant·e·s et 22,3% y habitent depuis moins de deux ans **63**. Selon une étude menée par l'Observatoire des Territoires en 2018, 11% des Français·es changent de logement chaque année **64**. Les individus ne s'investissent alors plus dans les territoires qu'ils habitent, car iels savent qu'ils n'y resteront pas.

À travers nos projets, nous cherchons à répondre à un enjeu temporel clé : rapprocher le temps de la ville avec le temps de celles et ceux qui la vivent, en s'appuyant sur les démarches participatives. **65**

Mettre en place des projets participatifs pour et par les habitant·e·s permettrait de mieux les inclure dans la ville et favoriser leur implication. Il s'agit de participer à l'évolution d'une communauté

de citoyen·ne·s actif·ve·s et contribuer à la mise en place d'une vie de quartier dynamique. Pour ce faire, il est important de prendre en compte l'expertise de l'usager·e et ce, durant toute la conception du projet. Concevoir un projet participatif, c'est le penser dans sa temporalité.

Dans un premier temps, il faut cerner au mieux les enjeux et les problèmes du territoire dans lequel le projet s'inscrit. Le·a designer joue ainsi le rôle d'enquêteur·ice, iel doit être à l'écoute des citoyen·ne·s, reconnaître leur parole et ne pas figer la totalité du projet en amont. En effet, selon l'architecte Cyrille Hanappe **66**, les meilleurs expert·e·s du quotidien sont les habitant·e·s eux·elles-mêmes car ce sont eux·elles qui vivent et évoluent avec la ville en question **67**. Leur donner une voix dans cette démarche c'est leur donner la possibilité d'influencer leur milieu de vie, de devenir acteur·ice·s du changement qu'ils veulent voir opérer. C'est ce qu'on appelle l'*empowerment* **68**. L'objectif est donc de faire avec les personnes et non pas uniquement pour elles. Nous pourrions ainsi imaginer des temps de rencontre entre nouveaux·lles et ancien·ne·s habitant·e·s. Chacun·e pourrait y échanger des histoires sur le patrimoine de la ville, des anecdotes, des sentiments, etc. Cette récolte de récits peut se faire lors d'un atelier d'écriture ou de création graphique ou plastique guidée par le·a designer qui devient alors médiateur·ice. Ce·tte dernier·e pourrait par exemple créer des outils permettant aux participant·e·s de s'exprimer graphiquement comme des pochoirs, des normographes ou des tampons. C'est une manière de laisser libre cours à l'imagination de chacun·e mais également de rendre l'atelier plus accessible à celles et ceux qui ne se sentiraient pas à l'aise avec l'expression écrite. L'utilisation de l'illustration ou plus particulièrement de codes graphiques est aussi une manière d'inclure un plus grand nombre d'habitant·e·s, quelle que soit leur origine car comme nous avons pu l'évoquer précédemment, la ville de Grenoble accueille de nombreux·ses expatrié·e·s.

Une fois cette collecte obtenue, le·a designer doit travailler sur la restitution de ce travail de récolte. Mais durant cette activité, il est important de donner à voir l'évolution du projet aux participant·e·s et ne pas livrer uniquement le projet fini au terme d'une longue période. Les individus voient alors plus rapidement les avancées de leur travail. C'est ce que l'agence SCOPIC appelle « l'urbanisme tactique » **69**.

Dans le cadre d'un projet de graphisme cette restitution peut prendre plusieurs formes. Nous pourrions par exemple imaginer une revue à destination des nouveaux·lles arrivant·e·s leur permettant ainsi de découvrir de manière inédite leur ville. La création d'un journal mural est également envisageable en partenariat avec l'office de tourisme. Nous pourrions alors prévoir une manière de le rendre interactif, comme un fil Facebook sur lequel les membres demandent des renseignements sur la ville et ses commodités. Enfin, il peut être intéressant de concevoir une signalétique sensible basée sur les histoires des habitant·e·s. Le collectif Etc a mis en place un projet similaire en 2011 nommé *Voyons-voir*. Il s'agit d'un projet participatif et collaboratif avec les habitant·e·s du quartier Chateaucieux de Saint-Étienne. Après une récolte de témoignages (histoires, rêves et idées), les designers ont conçu une signalétique, une cartographie et un flyer **fig. 14**. Les passant·e·s peuvent ainsi lire dans la ville « moi c'est là-haut que je me sens le mieux, sur la colline » ou « ici j'ai failli me faire renverser » **fig. 15**. Cette signalétique poétique permet à chacun·e de s'appropriier la ville, qu'iel ait prononcé la phrase, l'ai écrite sur le panneau ou simplement lue en passant dans la rue.

Cette poésie citadine attire de plus en plus d'habitant·e·s, et en particulier depuis la crise de la COVID-19 où nous avons redécouvert à la suite du déconfinement ce qu'était devenu l'espace public durant notre absence. Le collectif Graphites a d'ailleurs créé le projet ... *ici ... poésie urbaine signalée* à Lille durant le confinement de printemps 2020. Pour continuer à faire vivre la poésie du quotidien et à créer du lien, le collectif a imaginé un projet collaboratif tout en restant à distance, en attendant de se retrouver physiquement. Iels ont alors demandé aux Lillois·es de leur transmettre une photo ou un dessin d'une balade urbaine, accompagnée d'un texte et de la localisation de l'image. Grâce à cette collecte, iels ont réalisé une cartographie poétique reprenant chaque témoignage, que ce soit une simple fleur entre deux pavés ou un bâtiment avec une architecture particulière **fig. 16**. La carte peut être agrémentée en temps réel par l'ensemble de la population, leur permettant de recréer un lien qu'iels avaient perdu à cause des mesures d'éloignement. Cela leur permet également de se représenter la ville à travers une certaine sensibilité et poésie. Cependant, nous pourrions à présent trouver d'autres alternatives que les interfaces numériques pour créer du lien en ville et développer un sentiment d'appartenance chez les nouveaux·lles arrivant·e·s.

## Développer un sentiment d'appartenance à sa nouvelle ville

Pour qu'un·e nouvel·le habitant·e s'implique dans sa ville et devienne porteur·se d'innovation et de changement, il faut développer chez lui ou elle un certain sentiment d'appartenance à ce territoire urbain. Pour cela, nous devons lui donner les codes nécessaires à sa bonne intégration dans la ville. Il y a donc ici des enjeux sociaux, pédagogiques et de médiation pour les designers. Ces enjeux peuvent être relevés par la démarche des projets participatifs et collaboratifs que nous évoquions précédemment, autrement dit le fond, les informations transmises, mais aussi les formes et tons employés.

C'est dans cette idée de fierté pour son quartier que le studio de graphisme mobile Les Trames Ordinaires a conçu le projet *Bavardage du béton* en 2014. Les designers se sont rendu·e·s dans le quartier strasbourgeois HautePierre afin de donner la parole aux habitant·e·s. Iels ont alors organisé des ateliers d'écriture afin de récolter des témoignages des citoyen·e·s. Ce portrait collaboratif du quartier a par la suite été restitué sous la forme d'un journal mural **fig. 17**. Ce projet a permis aux individus de renouer avec l'histoire du quartier et ses usager·e·s. Susciter la fierté du ou de la citoyen·e permet donc de créer du lien entre les habitant·e·s, de manière intergénérationnelle.

Il en est de même dans le projet *Chaumont Amour* développé par le collectif féminin Atelier Baudelaire en 2022 dans le cadre de la biennale européenne du design graphique. En collaboration avec Eugénie Bidaut **70**, elles ont animé des ateliers participatifs avec des enfants, adolescent·e·s et retraité·e·s chaumontais·es. Elles ont alors recueilli une série de témoignages, histoires et anecdotes sur leur relation avec leur ville. Les designers ont ensuite imaginé avec les habitant·e·s des devises fictives et des drapeaux imaginaires à l'image de « leur » Chaumont. Ces récits intimes ont inspiré une fresque typographique de 44 mètres de long située à l'entrée de la ville de Chaumont **fig. 18**. Elle donne à voir l'assemblage de tous ces drapeaux, inscrivant alors le nom de la ville, comme un panneau d'entrée de commune. Ce nouveau langage graphique identitaire a ainsi été conçu par et pour les habitant·e·s de la ville de Chaumont.

Il semble ainsi important de mettre en place une esthétique fédératrice propre à l'image de la ville. C'est ce qu'ont fait l'illustratrice Marion Jamault et l'architecte Noël Picaper dans

le cadre d'une résidence d'architecture dans la ville de Laval. Les participant·e·s à la résidence ont interrogé les formes, usages, espaces et équipements publics de la place Hercé avec pour objectif de rendre la ville plus désirable et de permettre aux habitant·e·s de se sentir appartenir à ce territoire. Marion Jamault et Noël Picaper ont alors réalisé différents ateliers participatifs lors des Journées du Patrimoine et de l'Architecture. Les habitant·e·s ont ainsi eu l'occasion de prélever des formes observées dans l'architecture de la place, de les détourner et de les recomposer de manière à former de nouveaux bâtiments et raconter des histoires. L'illustratrice et l'architecte ont ensuite retranscrit ces créations par le biais d'une affiche en sérigraphie et d'un livret en risographie nommés *Fantastique Atlas* **fig. 19**.

Pour la ville de Grenoble, nous pourrions alors imaginer un concept similaire lié au patrimoine industriel de la ville et/ou à sa situation géographique. Nous pourrions également nous inspirer de ce système de recomposition de forme pour concevoir une typographie propre à la ville. Nous pourrions ainsi transposer ces dispositifs d'échange et de partage avec les habitant·e·s, nouveaux·lles comme ancien·ne·s, afin de développer ce sentiment d'appartenance à la ville. Les Maisons des Habitants semblent être un partenaire idéal dans la mise en place d'un tel projet. En effet, les Maisons des Habitants sont des lieux d'animation de la vie locale qui ont pour vocation de promouvoir la vie associative et l'implication des habitant·e·s. Ce sont des organismes à mi-chemin entre des associations et des acteurs municipaux, ouverts à tous·tes les habitant·e·s. La ville de Grenoble en compte onze, situés dans différents quartiers. Elles proposent une large offre de services, allant de l'information aux conseils juridiques en passant par la proposition d'animations socioculturelles et d'activités culturelles. Sandra Bonniau est chargée de concertation à la Maison des Habitants du quartier Chorier-Berriat. Dans le cadre d'un entretien téléphonique **71**, elle a pu nous détailler les actions qu'iels mènent auprès des nouveaux·lles arrivant·e·s dans le quartier. Iels leur rendent visite à chaque livraison d'immeuble afin de leur transmettre certaines informations sur la ville de Grenoble et plus particulièrement sur leur quartier d'habitation. Par le biais également d'une lettre informative numérique et d'un escape game, ils contribuent à accueillir le·a nouvel·le arrivant·e et à développer son sentiment d'appartenance à sa ville.

Enfin, l'appartenance à une ville, une région, passe également par l'apprentissage et l'usage de l'argot et autres expressions régionales. Grenoble ne possède pas de langue régionale comme peuvent avoir la Bretagne ou le Pays Basque. Cependant, les habitant·e·s de la région utilisent tout de mêmes certains mots ou expressions propres à ce territoire comme une « gache » pour une place de parking, « chaler » voulant dire transporter sur son vélo ou encore « à chaille » signifiant très loin. Tout ce vocabulaire peut être employé avec un ton humoristique, permettant d'ajouter de la légèreté dans le quotidien des citoyen·e·s. Nous pourrions alors concevoir un jeu permettant de familiariser les nouveaux·lles habitant·e·s à l'usage de ces termes de manière ludique et humoristique. Il est également envisageable de prendre en compte l'apprentissage de la prononciation de certains mots et expressions. En effet, les Isérois·es ont tendance à économiser le nombre de syllabes qu'iels prononcent au quotidien, le mot « quelqu'un » devenant parfois [kœkœ] ou « maintenant » transformé en [menā]. Employer l'alphabet phonétique comporte ainsi un réel enjeu graphique et typographique à exploiter dans le cadre de ce dispositif.

## Conclusion

*Nous avons ainsi pu voir au cours de ce mémoire les procédés que le·a designer pouvait mettre en place pour favoriser l'appropriation de la ville par les nouveaux·lles arrivant·e·s grenoblois·es. Notre façon de percevoir un espace étant influencée par la manière dont celui-ci est représenté, questionner les enjeux de la cartographie apparaît être un point essentiel dans mon futur projet. En effet, nous avons pu voir que la cartographie sensible permet de mettre en avant des éléments qui ne sont pas nécessairement de nature géographique. Cette pratique est ainsi un moyen de révéler des caractéristiques sensorielles et poétiques de la ville, permettant alors aux nouveaux·lles habitant·e·s de l'appréhender plus calmement, contrant ainsi en partie le stress urbain. Ce phénomène étant lié à notre rythme de vie en ville, nous avons*

montré l'importance de la marche métropolitaine, cette dernière nous permettant de nous reconnecter avec l'environnement qui nous entoure. En effet, cette soudaine lenteur nous fait changer de regard sur l'extérieur. C'est pourquoi, en tant que designer, nous pouvons imaginer des mécanismes qui invitent l'usager·e à ralentir, notamment par des jeux de manipulation, le·a rendant également actif·ve dans l'emploi du dispositif. Nous pourrions alors reprendre le concept de la micro-aventure, en invitant le·a citoyen·e à se déplacer différemment en ville, découvrant par le jeu du hasard des lieux qu'iel n'aurait pu croiser en utilisant son GPS.

44 Car oui, comme nous avons pu l'évoquer à travers ce mémoire, notre utilisation excessive des téléphones connectés en ville contribue à l'isolement de la population. Détourner ces techniques qui captent notre attention en les appliquant au média imprimé pourrait ainsi permettre aux citoyen·e·s de s'émanciper des écrans

et favoriser alors la formation de liens sociaux. Transposer les mécaniques du numérique au print est une manière d'augmenter l'expérience de l'usager·e car cela permet de faire appel à quasiment l'ensemble de ses sens. Il semble également intéressant de mettre en place un projet commun aux nouveaux·lles et ancien·ne·s habitant·e·s, permettant alors de les fédérer et de développer un sentiment d'appartenance à la ville de Grenoble, ville qui possède un grand turn-over de sa population. Cela induit une revalorisation du patrimoine immatériel, culturel et géographique de la ville. Par le design participatif et collaboratif, le·a citoyen·e peut alors devenir acteur·ice de son milieu de vie et s'investir pleinement dans sa vie de quartier. Cela permet également d'instaurer des temps de rencontre et de partage d'expérience entre les nouveaux·lles et ancien·ne·s habitant·e·s de la ville de Grenoble.

*Afin d'allier découverte de la ville en tant qu'espace et rencontre de ses autres usager·e·s, j'envisage de mettre en place deux projets distincts. Le premier serait un nouveau kit de bienvenue distribué aux nouveaux·lles habitant·e·s du quartier de la Presqu'Île, à Grenoble, grâce à la Maison Des Habitants de ce quartier. Ce kit comprendrait alors une carte à gratter pour découvrir Grenoble, un guide « touristique », une revue de quartier, un calendrier des évènements, un jeu pour apprendre les expressions locales, et un jeu pour déambuler de manière aléatoire dans la ville. Le deuxième projet que je souhaite mettre en place serait un atelier de rencontre entre ancien·ne·s et nouveaux·lles habitant·e·s du quartier dans l'objectif de concevoir une signalétique collaborative. Grâce à différents outils graphiques et plastiques, chaque participant·e aura la possibilité de s'exprimer, raconter des anecdotes, donner des conseils, etc., sur le quartier de la Presqu'Île. Je pourrais également envisager de concevoir des*

*dispositifs multilingues, Grenoble étant une ville qui accueille de nombreux·es étranger·e·s.*

*Erwan Lecœur me disait qu'une grande partie des Grenoblois·es s'installaient à Grenoble pour des contraintes de travail, de famille ou d'études et non pour un réel intérêt porté à cette ville. Je souhaiterais alors contribuer à faire de cet emménagement un heureux hasard.*





**fig.1** Ligne du désir



**fig.2** Congdon Barnes Stephanie et Alexandra Vettese Maria, *A Year of Mornings: 3191 Miles Apart*, New-York, Princeton Architectural Press, 2013.



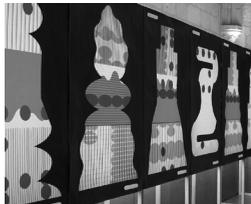
**fig.3** Malte Martin, *Les ciels de Villeteuse*, 2009, affichage public, 120x176 cm, Villeteuse.



**fig.4** Idem.



**fig.5** Sara de Gouy, *Variations*, mobilier in-situ, 2019, Lyon.



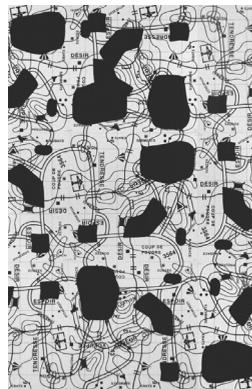
**fig.6** Aurélien Débat, David Poullard et Antoine Orand, *Petit contre-temps*, 2020, sérigraphie, Marseille.



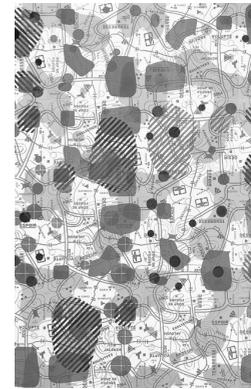
**fig.7** Aurélien Débat, *Stampville*, 2007.



**fig.8** Dan Cottrel, *Awol*, 2012.



**fig.9** Paul Cox, *A sentimental journey*, 2005, sérigraphie sur aluminium.



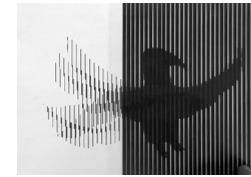
**fig.10** Paul Cox, *La carte du tendre perpétuel*, 2000, sérigraphie.



**fig.11** Paul Cox, *Le jeu de l'amour et du hasard*, 2000.



**fig.12** Aït-Touati Frédérique, Arenes Alexandra et Grégoire Axelle, *Terra Forma*, Montreuil, Éditions B42, 2019.



**fig.13** Animations en ombro-cinéma réalisées en novembre 2021 par des étudiants de l'École des Beaux-Arts du Genevois



**fig.14** Collectif Etc, *Voyons-voir*, 2011, Saint-Étienne.



**fig.15** Idem.



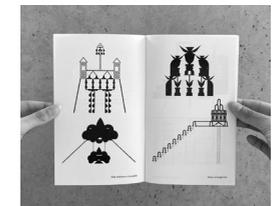
**fig.16** Graphites, *...ici... poésie urbaine signalée*, 2020, Lille.



**fig.17** Les Trames Ordinaires, *Bavardages du béton*, 2014, journal mural, Strasbourg.



**fig.18** Atelier Baudelaire, *Chamont Amour*, 2022, fresque, Chamont.



**fig.19** Marion Jamault et Noël Picaper, *Fantastique Atlas*, 2020, impression en risographie.

- 1** SEGAUD Marion, *Anthropologie de l'espace*, Paris, Éditions Armand Colin, 2010.
- 2** *Idem*.
- 3** OBSERVATOIRE DES TERRITOIRES, «Rapport 2018: Les mobilités résidentielles en France - Tendances et impacts territoriaux», *Observatoire des territoires* [en ligne], 2018 [consulté le 4 décembre 2022]. Disponible sur le Web: <https://www.observatoire-des-territoires.gouv.fr/kiosque/rapport-2018-les-mobilités-résidentielles-en-france-tendances-et-impacts-territoriaux>
- 4** INSEE (Institut National de la Statistique et des Études Économiques), «Dossier complet, Commune de Grenoble (38185)», *insee.fr*, [en ligne], 22 septembre 2022 [consulté le 18 octobre 2022]. Certains éléments du dossier sont à retrouver en annexe (Annexe 1).
- 5** Entretien avec Erwan Lecœur à retrouver en annexe (Annexe 2).
- 6** Schéma des flux résidentiels inter-départementaux à retrouver en annexe (Annexe 3).
- 7** PIOLLE Éric, «Grenoble libère l'espace public», *Grenoble.fr* [en ligne], 2014, [consulté le 11 mai 2022]. Disponible sur le Web: [https://www.grenoble.fr/uploads/Externe/41/6\\_746\\_DP\\_pub.pdf](https://www.grenoble.fr/uploads/Externe/41/6_746_DP_pub.pdf)
- 8** Paul Virilio est un essayiste et urbaniste français connu pour ses écrits sur la technologie et la vitesse comme *Vitesse et politique* (1977), *La Bombe informatique* (1998), *Le Grand Accélérateur* (2010).
- 9** GESBERT Olivia (dir.), «Paul Virilio, penseur de la vitesse », *La Grande Table Idées*, France Culture, 19 septembre 2018, 33 minutes.
- 10** *Global Positioning System*.
- 11** Gabriel Moser est un psychologue et universitaire suisse s'intéressant à la psychologie environnementale.
- 12** MOSER Gabriel, *Les stress urbain*, Paris, Éditions Armand Colin, 1992.
- 13** DARNAULT Zélia, «Angoisse sur la ville: réduire le stress urbain», *Demain la ville* [en ligne], 18 octobre 2017, [consulté le 14 novembre 2022]. Disponible sur le Web: <https://www.demainla ville.com/angoisse-ville-reduire-stress-urbain/>
- 14** François Ascher est un urbaniste et sociologue français spécialisé dans l'étude des phénomènes métropolitains et de la planification urbaine.
- 15** ASCHER François, «Du vivre en juste à temps au chrono-urbanisme», *Les Annales de la recherche urbaine*, N°77, 1997, p.112-122
- 16** REBEIHI Ali (dir.), «Les bienfaits de la curiosité chez les adultes et les enfants», *Grand bien vous fasse!* France Inter, 13 décembre 2017, 53 minutes.
- 17** Définition donnée par le Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales.
- 18** DAUXAIS Adèle, «La lenteur de la marche: plaisirs sensibles et urbanisme écologique», *Sur-mesure, Battre aux rythmes de la ville*, Cycle 6, septembre 2021, p.14, 23, 31.
- 19** *Idem*, p.14.
- 20** Jan Gehl est un architecte et urbaniste danois. Il est l'auteur de plusieurs livres sur l'élaboration d'espaces publics, notamment *Life Between Buildings* (1971).
- 21** GEHL Jan, *Pour des villes à échelle humaine*, Montréal, Éditions Écosociété, 2013.
- 22** *Idem*, p.134.
- 23** *Idem*, p.139.
- 24** Traduction de expression anglaise *Time is money*, présente dans l'ouvrage *The American Instructor: or Young Man's Best Companion* de Benjamin Franklin.
- 25** CONGDON BARNES Stephanie et ALEXANDRA VETTESE Maria, *A Year of Mornings: 3191 Miles Apart*, New-York, Princeton Architectural Press, 2013.
- 26** Définition donnée par le Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales.
- 27** PEREC Georges, *L'infra-ordinaire*, Paris, Éditions Seuil, 1989.
- 28** MARZLOFF Bruno, «La danse du travail et de la ville», *Sur-mesure, Battre aux rythmes de la ville*, Cycle 6, septembre 2021, p.11, 13, 16.
- 29** *Idem*, p.16.
- 30** PASSALACQUA Arnaud et BATTEAU Allen, «Les mobilités imaginées», *Préparer la transition militaire* [en ligne], 27 mai 2014. Consulté le 29 novembre 2022. Disponible sur le Web: <https://forumviesmobiles.org/regards-croises/2398/les-mobilités-imaginées>
- 31** CZICH Sophie, «Vacances accélérées: rythmes et répercussions du city-trip», *Sur-mesure, Battre aux rythmes de la ville*, Cycle 6, septembre 2021, p.11, 15, 18, 22.
- 32** Créé depuis plus de 50 ans, AVF (Accueil des Villes Françaises) est un réseau d'associations à destination des nouveaux arrivants, dans l'objectif d'une intégration rapide dans leur nouvel environnement. Différents pôles ont été installés dans de nombreuses villes de France.
- 33** SCOPIC, «Explorations sensibles de notre 1km», *Sur-mesure, Battre aux rythmes de la ville*, Cycle 6, septembre 2021, p.10, 14, 33.
- 34** Entretien avec Erwan Lecœur à retrouver en annexe (annexe 2).
- 35** SEGAUD Marion, *Anthropologie de l'espace*, Paris, Éditions Armand Colin, 2010.
- 36** Joost Grottens est architecte de formation mais il exerce principalement en tant graphiste autodidacte et s'est spécialisé dans la visualisation de données, en particulier par les cartes et atlas.
- 37** GROTTENS Joost, «De l'ambiguïté du design cartographique», *Back office*, n°2, Montreuil, Éditions B42, avril 2018, p.20-35.
- 38** *Idem*, p.21
- 39** *Idem*, p.25
- 40** *Idem*.
- 41** Paul Cox est un graphiste et artiste français contemporain connu pour ses livres pour enfants, ses affiches ou encore ses illustrations de presse.
- 42** AÏT-TOUATI Frédérique, ARENES Alexandra et GREGOIRE Axelle, *Terra Forma*, Montreuil, Éditions B42, 2019.
- 43** HOUSSAY-HOLZSCHUCH Myriam, «Nicolas Hossard, Magdalena Jarvin, C'est ma ville. De l'appropriation et du détournement de l'espace public», *Lectures* [en ligne], Les comptes rendus, 24 janvier 2006 [consulté le 17 octobre 2022]. Disponible sur le Web: <http://journals.openedition.org/lectures/257>
- 44** *Idem*.
- 45** Selon l'organisme Speak English Center.
- 46** INSEE (Institut National de la Statistique et des Études Économiques), «Dossier complet, Commune de Grenoble (38185)», *insee.fr*, [en ligne], 22 septembre 2022 [consulté le 18 octobre 2022]. Certains éléments du dossier sont à retrouver en annexe (Annexe 1).
- 47** PAQUOT Thierry, *L'espace public*, Paris, Éditions La Découverte, 2009.
- 48** *Idem*.
- 49** PERROTTET Vincent, *Partager le regard*, 2013 [en ligne]. Disponible sur le Web: <https://vincentperrottet.com/PARTAGERLEREGARDOK.pdf>
- 50** *Idem*.
- 51** *Idem*.
- 52** GEHL Jan, *Pour des villes à échelle humaine*, Montréal, Éditions Écosociété, 2013, p.139.
- 53** ASCHER François, «Du vivre en juste à temps au chrono-urbanisme », *Les Annales de la recherche urbaine*, N°77, 1997, p.112-122
- 54** SEGAUD Marion, *Anthropologie de l'espace*, Paris, Éditions Armand Colin, 2010.
- 55** «Les internautes surfent en moyenne 2h26 par jour, avant tout sur le mobile qui totalise les deux tiers de notre temps passé sur

internet. Si les 15-24 ans restent les plus assidus sur le web avec 3h53 de surf quotidien, les 50 ans et plus s'avèrent plus connectés qu'en 2020: 2h31 par jour pour les 50-64 ans, +13% en 1 an.»  
**MEDIAMETRIE**, «L'année Internet 2021», *Mediametrie.fr* [en ligne], paru le 10 février 2022 [consulté le 12 octobre 2022]. Disponible sur le Web: <https://www.mediametrie.fr/fr/annee-internet-2021>

**56** «Les hyperconnectés tendent à se replier sur eux-mêmes, à se couper du réel pour se réfugier dans le monde virtuel, à se désintéresser de tout ce qui est extérieur aux écrans»  
**IEMP** (Institut d'Éducation Médicale et de Prévention), «Les conséquences d'un usage excessif des écrans», *Campagne d'information sur le bon usage des écrans* [en ligne], [consulté le 2 décembre 2022]. Disponible sur le Web: <https://lebonusagedesecrans.fr/essentiel-a-savoir/consequences-usage-excessif/>

**57** **DATA GUEULE**, «Réseaux sociaux: flux à lier», *Youtube*, 21 février 2020 [visionnée le 14 novembre 2022], 12 minutes 02 secondes. Disponible sur le Web: [https://www.youtube.com/watch?v=G1\\_ryVCLWoc](https://www.youtube.com/watch?v=G1_ryVCLWoc)

**58** **IEMP**, art. cité.

**59** La persistance rétinienne est une particularité du fonctionnement de l'œil: les cellules de la rétine gardent en mémoire une image

pendant 1/18 de seconde. Ce phénomène nous donne alors l'illusion d'un mouvement lorsque nous regardons un dessin animé notamment.

**60** **CABARET Alice** et **VILAREM Emma**, «Le lien social en ville: un facteur essentiel de résilience urbaine », *[s]city* [en ligne], 6 avril 2020 [consulté le 4 décembre 2022]. Disponible sur le Web: <https://www.scity-lab.com/blog/2020/4/5/le-lien-social-facteur-essentiel-de-rsilience-urbainebps>

**61** Entretien avec Erwan Lecœur à retrouver en annexe (Annexe 2).

**62** Cette donnée s'est vérifiée lors d'un questionnaire en ligne diffusé chez les grenoblois, à retrouver en annexe (Annexe 4).

**63** **INSEE** (Institut National de la Statistique et des Études Économiques), «Dossier complet, Commune de Grenoble (38185)», *insee.fr*, [en ligne], 22 septembre 2022 [consulté le 18 octobre 2022]. Certains éléments du dossier sont à retrouver en annexe (Annexe 1).

**64** **OBSERVATOIRE DES TERRITOIRES**, «Rapport 2018: Les mobilités résidentielles en France - Tendances et impacts territoriaux», *Observatoire des territoires* [en ligne], 2018 [consulté le 4 décembre 2022]. Disponible sur le Web: <https://www.observatoire-des-territoires.gouv.fr/kiosque/>

rapport-2018-les-mobilités-résidentielles-en-france-tendances-et-impacts-territoriaux

**65** **SCOPIC**, «Concevoir la ville au rythme des habitants: comment marcher à la même allure?», *Sur-mesure, Battre aux rythmes de la ville*, Cycle 6, septembre 2021, p.32, 35.

**66** **Cyrille Hanappe** est architecte et enseignant-chercheur à l'École Nationale Supérieure d'Architecture Paris Belleville. Il s'occupe également de l'association Actes & Cités portant sur la question de la dignité dans le logement.

**67** **HANAPPE Cyrille**, «La ville accueillante», *Identités du transitoire*, Dijon, Éditions Les Presses du réel, 2021.

**68** En français, *empowerment* signifie responsabilisation ou autonomisation. Il s'agit de donner davantage de pouvoir à des individus pour qu'ils agissent sur les conditions sociales, économiques, politiques ou écologiques auxquelles ils sont confronté-e-s.

**69** **SCOPIC**, «Concevoir la ville au rythme des habitants: comment marcher à la même allure?», *Sur-mesure, Battre aux rythmes de la ville*, Cycle 6, septembre 2021, p.32, 35.

**70** **Eugénie Bidaut** est graphiste et typographe, travaillant principalement pour et avec des

structures culturelles et des organisations militantes. Elle mène une recherche pratique et théorique sur le dessin de caractères en tant qu'outil de démasculinisation et de débinaïrisation de la langue française.

**71** Entretien avec Sandra Bonniau à retrouver en annexe (Annexe 5).



**Typographies**

Lucette ©Yann Linguinou  
Atlas Typewriter ©Kai Bernau  
et Susana Carvalho

**Papiers**

Copy Bio 80g ©Fabriano  
Accademia 160g ©Fabriano

**Impression**

Copies des Lices, Rennes

**Reliure**

Identic, Rennes

*« Car ce 1km peut  
être une opportunité  
de découverte : que  
ce soit son paysage,  
ses formes urbaines,  
ses commerces, ses  
habitants, mais aussi  
ses couleurs, ses  
bruits, ses odeurs,  
sa lumière selon  
le moment de  
la journée. 33 »*