Design
*Arts*
Médias

# Entretien avec Heritiana Juvence Razafindrajaona

Kévin Tantelitiana Randriamanohisoa

2026-06-15

L’entretien qui suit a été réalisé par écrit, le 24 mars 2026, avec Heritiana Juvence Razafindrajaona, designer graphique malgache actuellement en poste chez Orange. Il a développé son expérience au sein de plusieurs entreprises et institutions telles que Blueline, Antananarivo 42, Nexta, Axian University et Materauto. Cet échange s’inscrit dans une réflexion sur l’habitabilité du monde et le rôle du design dans les espaces contemporains, notamment numériques.

# 1. Formation et situation professionnelle

**Kevin Tantelitiana Randriamanohisoa**[1] **:** Pourriez-vous tout d’abord indiquer quelle a été votre formation et nous décrire la structure dans laquelle vous travaillez à présent ?

**Heritiana Juvence Razafindrajaona :** Je suis actuellement Graphic Designer chez Orange. J'ai forgé mon expérience au sein de plusieurs entreprises et institutions telles que Blueline, Antananarivo 42, Nexta, Axian University et Materauto. Ces différentes expériences m’ont permis de développer une approche polyvalente du design, en lien avec des contextes variés et des problématiques de communication diverses.

# 2. Habitabilité du monde et finalité du design

**K.T.R :** Notre enquête porte sur l’habitabilité du monde et l’espace public. Elle repose sur l’idée que le design (ici le design d’espace, l’architecture ou la scénographie) aurait à améliorer le caractère habitable du monde et que, pour y parvenir, il devrait favoriser la rencontre, l’échange, les débats visant le bien commun en aménageant ou en investissant des lieux.

Votre pratique du design est-elle orientée vers cette double finalité ? Pouvez-vous donner des exemples de projets pour montrer en quoi c’est le cas ?

**H.J.R :** En tant que designer graphique, ma pratique aborde l'habitabilité sous l'angle de la communication visuelle. Pour moi, l'objectif premier du design est de faire passer un message de manière limpide pour qu'il soit compris par tous, ce qui est la base de tout échange ou débat visant le bien commun. La dimension esthétique intervient comme un puissant second levier : je cherche à créer des visuels séduisants, mémorables et attractifs. C'est cette esthétique qui invite le public à s'arrêter, à lire et à s'approprier l'information. Par exemple, lorsqu'il s'agit d'imaginer l'identité visuelle ou l'interface d'un média en ligne comme Gazetiko, le design doit faciliter l'accès à l'information citoyenne tout en offrant un environnement visuel agréable qui capte et fidélise le lecteur.

# 3. Habitabilités

**K.T.R :** Dans notre réflexion, l’espace public est avant tout compris comme « sphère politique » et « lieu concret » où des discussions peuvent s’engager entre les personnes. Mais ce primat social et politique de l’habitabilité ne recouvre pas tous les sens possibles de cette notion. Notre réflexion se situe entre une compréhension poétique du concept et une saisie plus écologique.

Comment comprenez-vous cette notion d’habitabilité ? Pourriez-vous illustrer votre compréhension de l’habitabilité en donnant des exemples de projets ?

**H.J.R :** Je me retrouve particulièrement dans la dimension poétique de l'habitabilité. Pour moi, rendre un espace — même numérique ou bidimensionnel — « habitable », c'est y insuffler de la vie par l'émotion. Dans mes créations (qu'il s'agisse de design graphique, de motion design ou de vidéo), je cherche toujours à susciter une réaction, un sourire ou une réflexion. J'utilise souvent des jeux de mots, des accroches percutantes ou des compositions visuelles fortes pour y parvenir.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-02 22:59:27, depuis le 216.73.217.73

Un design strictement fonctionnel peut s'avérer froid ; c'est l'émotion qui crée le lien et permet au public d'habiter véritablement le message qui lui est adressé.

# 4. Les lieux et les publics des espaces publics

**K.T.R :** Tout au long de l'histoire de nos sociétés occidentales, les « lieux » de ces échanges ont changé en fonction « des publics », des personnes engagées dans l'échange. Les communs ou les espaces numériques de discussions d'aujourd'hui, pour nous en tenir à deux exemples, semblent bien loin des Salons du XVIII$^{e}$ siècle !

De votre point de vue, quels sont aujourd'hui ces lieux et quel rôle le design peut-il jouer ?

**H.J.R :** Aujourd'hui, les lieux d'échange et les « places publiques » se sont largement déplacés vers nos écrans : réseaux sociaux, applications web et plateformes numériques. Dans ce flux d'informations souvent chaotique et saturé, le rôle du designer est crucial. Je suis convaincu qu'un message bien hiérarchisé, clair et sans ambiguïté est la clé. En structurant l'information visuelle et en soignant l'interface, le design graphique agit comme les nouvelles règles d'urbanisme de ces espaces virtuels : on évite la confusion, on réduit le bruit visuel et on permet au public de dialoguer sur des bases saines et compréhensibles.

# 5. Les sources

**K.T.R :** Pour finir, une question sur « les sources » de l'habitabilité et de l'espace public. Nous, nous nous sommes fondés sur une lecture critique de Jürgen Habermas. Y a-t-il des références — designers et/ou architectes théoriciens, poètes, romanciers, cinéastes, etc. — qui accompagnent votre pratique du design ?

**H.J.R :** Deux grandes influences, aux antipodes mais complémentaires, nourrissent ma réflexion. D'une part, l'univers du cinéaste d'animation Hayao Miyazaki (et plus largement les productions du Studio Ghibli, comme *Le Château ambulant).* Ses œuvres explorent avec une poésie immense la façon dont l'humain habite son environnement, suscite de l'émotion par l'image animée, et interagit avec la nature. D'autre part, le designer et théoricien Victor Papanek, auteur de *Design pour un monde réel*. Sa vision nous rappelle que le design possède une véritable responsabilité sociale et doit d'abord servir à clarifier le monde et répondre aux besoins réels des gens.

# 6. Conclusion

**K.T.R :** Y a-t-il un point sur lequel vous souhaitez revenir ou ajouter ?

**H.J.R :** Je n'ai pas d'autres points à ajouter. Je vous remercie pour ces questions, qui permet de porter un regard différent et analytique sur les enjeux de la communication visuelle dans la pratique quotidienne du design.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-02 22:59:27, depuis le 216.73.217.73

1. Kevin Tantelitiana RANDRIAMANOHISOA est étudiant en Master 2 « Design, Arts, Médias », promotion 2025-2026, à Paris1 Panthéon-Sorbonne.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-02 22:59:27, depuis le 216.73.217.73