

Outiller les recherches sur les représentations du territoire et des mobilités

Auto-ethnographie de l'étudiante chercheuse en design

RÉSUMÉ DE L'ARTICLE

Cet article est une auto-ethnographie de la chercheuse en design au travail. Il se base sur plusieurs projets de recherche réalisés au cours de mon master de recherche en design, ayant pour objet le rapport au territoire et aux mobilités. L'article a pour but de participer à définir la recherche en design à travers le moment et surtout la manière dont le projet en design se mêle avec la production de connaissances, et à l'enquête de terrain telle qu'elle est définie dans la tradition anthropologique.

MOTS CLÉS

Recherche en design, auto-ethnographie, design ethnographie, territoire, mobilités, imaginaires, engagement

Introduction

À travers cet article sont présentés des projets de recherche sur les représentations du territoire et des mobilités, notamment pris sous l'angle des relations entre êtres vivants humains et autres qu'humains. Ces projets nous aident ici surtout à penser aux méthodes de recherche en design, à la manière dont le design se mêle à l'enquête de terrain et à ce qu'il apporte à ces recherches.

Le design est une discipline récente qui peine à être définie, elle se trouve au centre de croisements disciplinaires, et comprend autant de définitions qu'il existe de designers. Mais c'est justement parce que le design interagit avec d'autre discipline qu'il nous faut trouver des manières de définir et présenter notre discipline.

La recherche en design est un champ du design encore plus récent. Dans la littérature on trouve des tentatives pour définir les contours de la relation entre recherche et design. En 2003, Brenda Laurel dirigeait un ouvrage qui théorise trois modes d'articulation entre recherche et design : recherche en design, recherche à travers le design, et recherche pour le design¹. Étant donné que nous nous concentrerons ici sur de la recherche en sciences sociales, l'enquête de terrain, entendue selon la tradition anthropologique², sera le principal mode de recherche et de production de connaissance auquel s'articule le design. Nicolas Nova dirigeait, en 2014, un ouvrage dans lequel plusieurs designers expliquaient comment ils et elles articulent ethnographie et design dans leur pratique³.

Le design peut porter une critique, et servir à faire des débats. Le mouvement « design spéculatif », théorisé par Anthony Dunne et Fiona Raby en 1994⁴, et l'autre mouvement qui en

¹ B. Laurel (ed.), 2003, *Design Research: Methods and Perspectives*, Cambridge, MA, USA, MIT Press.

² L'enquête de terrain consiste en la présence longue sur place, l'établissement de relations de proximité et de confiance avec certains enquêtés, l'écoute attentive et le travail patient de plusieurs mois ou plusieurs années. Le mot américain : fieldwork évoque mieux la part de travail que nécessite le terrain dans la tradition anthropologique.

Définition présentée dans l'ouvrage de Stéphane Beaud et Florence Weber, *Guide de l'enquête de terrain*, 1997.

³ N. Nova, 2014, *Beyond design ethnography*, s.l., SHS Publishing.

⁴ A. Dunne et F. Raby, 2013, *Speculative everything: design, fiction, and social dreaming*, Cambridge, (Mass.), Etats-Unis d'Amérique.

émerge, « design fiction », appellation employée pour la première fois en 2005 par Bruce Sterling⁵, portent justement des critiques du design à travers le médium même du design.

Il existe tout un champ de médiation en design, où les dispositifs permettent de traduire des savoirs, celui-ci est analysé par Catherine Chomarat-Ruiz⁶. Pauline Gourlet, en 2020 évaluait les enjeux des méthodes de recherche en design. Elle explique que si la recherche en design a longtemps pu être instrumentalisée pour mettre en forme des preuves, aujourd'hui on se rend compte de la multiplicité de possibilités qu'offre la recherche en design, cette multiplicité permet d'envisager d'autres modes d'articulation entre design et recherche⁷.

Les modes de recherche se renouvellent selon les évolutions sociales, les enquêtes sont à la rencontre de différentes disciplines et Lury et Wakeford concentraient l'ouvrage qu'elles dirigeaient en 2012, *Inventive methods*, sur les appareils, les outils pour la recherche sociale et culturelle⁸. C'est également sur les outils et appareils de terrain que se concentraient Estalella et Sánchez Criado en 2018, mais eux plus précisément pour favoriser la participation aux études⁹.

Pierre Damien Huyghes explique que le design n'est autorisé à être figuré dans les énoncés universitaires que depuis les années 2000¹⁰. Nous verrons à travers cet article comment se positionne une étudiante en master entre 2023 et 2026, parmi les premières promotions dont la formation stipule explicitement « recherche en design ». Comment définit-elle la recherche en design ? Dans la recherche en design, comment la pratique du design s'articule-t-elle à la production de savoir ? Qu'est-ce que la pratique du design, en particulier, apporte à la recherche ?

Nous émettons l'hypothèse que c'est à travers les multiples manières dont s'articule le projet de design à la production de savoir que l'on peut définir les différents aspects de la recherche en design.

La recherche en design que nous pratiquons à l'École Normale Supérieure Paris-Saclay est centrée sur le projet, même si ce n'est pas le cas de toutes les pratiques de recherche en design. À partir d'une auto-ethnographie de la chercheuse en design au travail, sur quatre projets de recherche en design effectués dans le cadre de mon master, nous ferons des liens entre ma pratique de recherche en design et une tentative de définir cette discipline.

Les quatre projets mobilisés sont les suivants, ils seront mieux présentés au cours du propos :

- un projet manifeste de licence.
- une enquête exploratoire du stage de l'année de Master 1.
- trois projets de l'année de Master 2 :
 - . Design et mise en place de courses et dessin.
 - . Dessin d'un tweet-projet des balais de roues.
 - . Récit de projet fictif pour une cohabitation apaisée entre SNCF Réseau et les lézards.

⁵ B. Sterling, 2005, *Shaping Things*, Cambridge, MA, USA, MIT Press (coll. « Mediaworks Pamphlets »).

⁶ C. Chomarat-Ruiz, 2022, *Esquisses théoriques. Traduire, exposer et critiquer le design*, s.l., DAMPress.

⁷ P. Gourlet, 2020, *Data Design and Diplomacy : What is at stake?*, <https://blogterrain.hypotheses.org/16420> , 17 septembre 2020, consulté le 4 avril 2024.

⁸ C. Lury et N. Wakeford, 2012, *Inventive Methods: The Happening of the Social*, s.l., Routledge, 290 p.

⁹ A. Estalella et T. S. Criado, 2018, *Experimental Collaborations: Ethnography through Fieldwork Devices*, 1^{re} éd., s.l., Berghahn Books, vol.34.

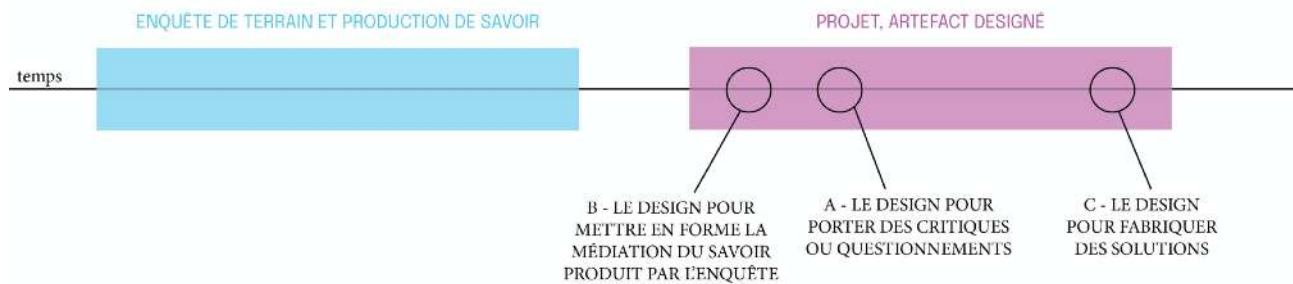
¹⁰ P.-D. Huyghe, 2023, « Où en sommes-nous avec l'idée de design ? », conférence, École des arts de la Sorbonne.

- Un projet de recherche du stage de l'année de Master 2 *Le plateau de Saclay : formes vécues d'un territoire* et RETIMus'X. Une enquête sur les imaginaires que génère le campus urbain de Saclay.

Dans les cas présentés ici, qu'est-ce que la pratique du design apporte aux études sur le rapport au territoire et aux mobilités ? Ces quatre projets nous permettront de discuter du moment de la production de savoir où implémenter le design, et des effets de ces différentes formes de design. D'abord nous étudierons trois formes de design qui prennent place après la production de connaissances, le design critique, le design de médiation et le design solutionniste. Ensuite nous nous intéresserons à deux formes de design qui prennent place au cours même de la production de savoir, au tout début de l'enquête de terrain, le design de l'éllicitation et enfin le design participatif.

I - LE DESIGN APRÈS LA PRODUCTION DE CONNAISSANCES

Lorsque l'on pense à la manière dont le design peut s'articuler avec la production de savoir, de manière évidente on tend à placer la pratique de recherche en design après la production de savoir. On tend à penser que c'est forcément l'enquête de terrain qui aide la pratique du design. Je pense à trois manières d'employer le design après la production de connaissances : dans la médiation du savoir produit, pour mettre en forme des dispositifs qui portent des critiques ou des questionnements à partir des connaissances produites, ou enfin pour fabriquer des solutions aux problèmes théorisés. Ce design peut s'appeler recherche pour le design en ce qu'il s'appuie sur des pratiques préalables de production de savoir.



A LE DESIGN POUR PORTER DES CRITIQUES OU QUESTIONNEMENTS

Dans un premier temps, le design peut être mis en œuvre pour porter des critiques ou des questionnements, c'est d'ailleurs le nom d'un type de design : le « design critique ». J'avais mis en œuvre ce type de design au cours de ma licence en design, notamment dans le cadre d'un projet que je vais présenter tout de suite.

LE LAMPADAIRE QUI SE PENCHE : ENQUÊTER PUIS QUESTIONNER LA COHABITATION ENTRE LA FLORE ET LES ARTEFACTS



Photographies issues de l'enquête photographique sur la cohabitation entre la flore et les artefacts¹¹.

¹¹ Toutes les images qui illustrent cet article ont été réalisées par l'autrice excepté celles qui mentionnent d'autres auteur·rices.

J'avais commencé par produire du savoir à travers une enquête photographique. J'y documentais les formes d'adaptation qui se produisaient dans la cohabitation entre la flore et les artefacts, et par extension entre flore et humains. À partir de ces images, je pouvais constater que, si les artefacts s'adaptent parfois à la flore, c'est souvent plutôt la flore qui s'adapte aux œuvres humaines.

Pour cette raison j'avais réalisé un projet qu'on pourrait qualifier de « manifeste », qui venait souligner ce questionnement. Il s'agit d'un lampadaire dont la forme évolue pour laisser place au feuillage d'un arbre qui pousse juste à côté. Doté d'un système d'engrenage calculé pour l'équilibre entre stabilité du lampadaire et simplicité à manier, j'ai volontairement rendu techniquement complexe ce projet pour porter une critique : alors que nous vantons notre modernité et nos avancées technologiques, comment se fait-il qu'on réserve aussi souvent cette intelligence de l'adaptation aux plantes ? Ce projet assume que nous devrions employer nos techniques pointues pour mieux nous adapter à notre environnement, aux arbres et à la flore de manière plus générale.



Image générée à partir de la modélisation 3D du lampadaire qui se penche¹².

B LE DESIGN POUR METTRE EN FORME LA MÉDIATION DU SAVOIR PRODUIT PAR L'ENQUÊTE

Une seconde manière de faire du design à partir d'un savoir préalablement produit est de médier, de décrire les résultats obtenus. J'ai mis en œuvre ce type de design dans le cadre de trois projets de master. Ce type de description, à priori plus neutre, peut aussi, on le verra, gagner en qualité de description à mesure que nous orientons et précisons la focale médiée.

- VOIX DES ABORDS : RACONTER L'ENQUÊTE

Pour le premier projet de médiation, j'étais partie d'une enquête menée avec le designer chercheur Robin de Mourat¹³. Nous nous sommes intéressé·es aux abords de voies ferrées comme espaces délaissés. Nous avons cherché les représentations de ces espaces du point de vue de six entités relatives aux abords de voies, entités humaines comme non humaines : SNCF Réseau, les voyageurs·ses quotidien·nes, un ornithologue de la Ligue de Protection des Oiseaux, les lézards, les Renouées du Japon et les cailloux du ballast.

¹² Une présentation plus complète de ce projet est accessible à ce lien URL : <https://www.marieboishus.fr/lampadairequisepenche.html> .

¹³ Enquête réalisée en 2024, au cours de mon stage de première année de Master, réalisé au médialab de Sciences Po.

Nous avons mis en œuvre des formats d'enquête adaptés à chaque entité, et à partir des différentes formes que prenaient les données récoltées, nous avons mis en place différents formats de description des connaissances produites.

Voix des abords

Enquêter sur la vie dans les abords de voies du RER francilien

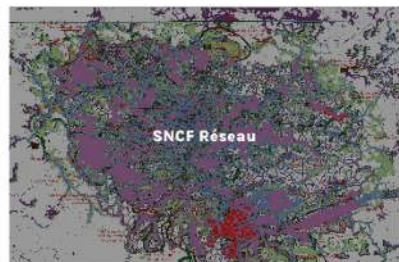
Investigatrice principale : Marie Boishus | Accompagnement : Robin de Mourat |

Milieus de la recherche : équipe design, équipe méthodes numériques et atelier des milieux du médialab de Sciences Po ; RER C & B

Que se passe-t-il dans les abords de voies ferrées ? Nous les traversons régulièrement sans forcément y prêter attention. Ce site rend compte d'une enquête sur les différentes manières de percevoir et d'agir dans les abords de voies ferrées. En développant de telles descriptions, il s'agit de mieux prendre en compte la vie qui s'y développe. Notre méthodologie a

consisté à prendre en compte six entités : les cailloux, les lézards, Philippe l'ornithologue de la LPO, les Renouées du Japon, SNCF Réseau et les voyageurs quotidiens. Pour enquêter et pour restituer les données, nous avons déployé des méthodes différentes et adaptées à chacune des entités, situées dans les champs du design et de

l'ethnologie. Au cours de cette recherche nous avons tiré de nombreux enseignements sur les oiseaux, les lézards, la législation et sur une part récente de l'histoire de la ligne du RER C, qui trouve ses origines en 1979, nous vous invitons à explorer avec nous.

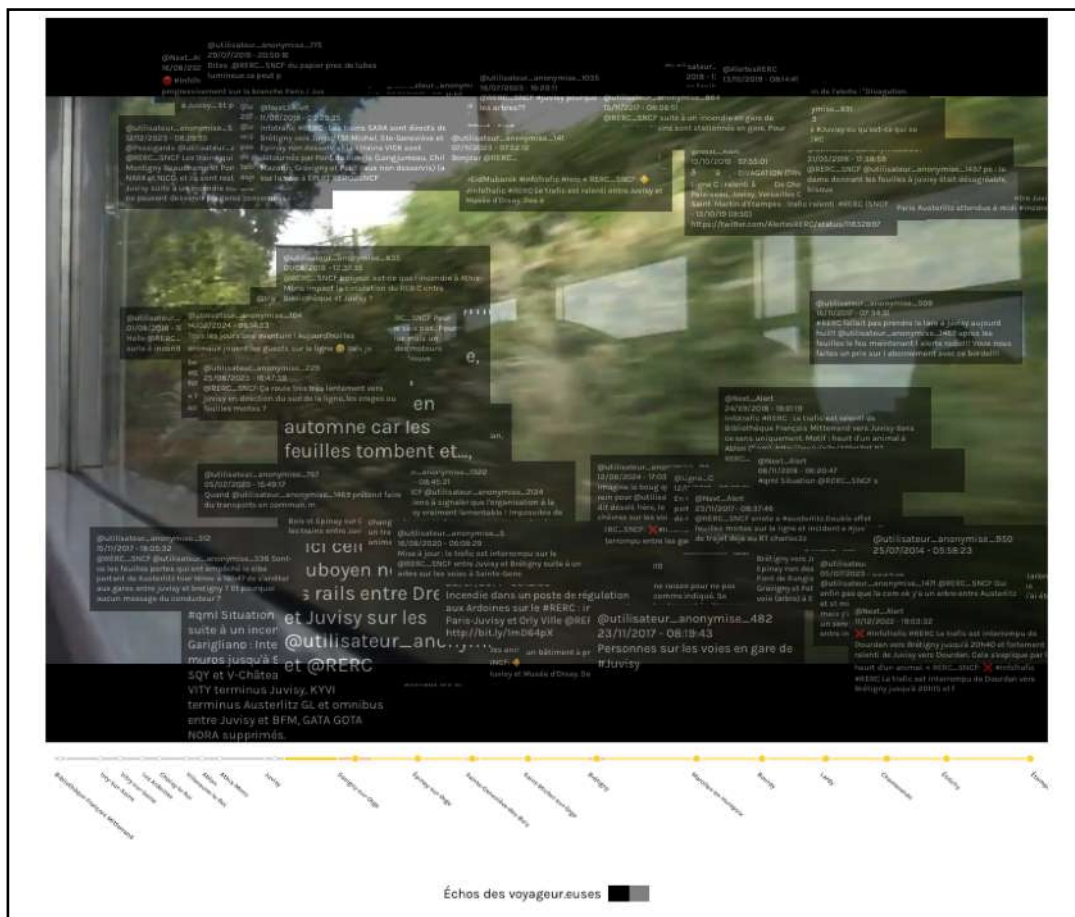


Marie Boishus, Robin de Mourat, *Voix des abords*, publication web présentant les différents formats de description¹⁴.

Cette méthode descriptive reste plutôt générale et peu de partis pris émergent de ces descriptions. Cependant, le travail de designer ou d'ethnologue consiste justement à savoir repérer un élément qui suscite notre intérêt, le caractériser et en tirer des analyses, ce qui est susceptible d'attirer mon attention est également susceptible de générer une bonne description.

Par exemple, pour l'enquête sur la perception des voyageurs quotidiens, j'ai tiré deux pistes d'analyses et elles ont donné lieu à mes trois projets de master, que je présenterai plus tard. Pour accéder à un point de vue de voyageur·se quotidien·ne, nous nous sommes intéressé·es au compte twitter de la ligne du RER C. Tenu par des *community managers*, le compte informe en temps réel des problèmes rencontrés sur la ligne et donne éventuellement des itinéraires alternatifs. Les voyageurs interagissent donc avec ce compte pour poser des questions, et souvent pour faire valoir la difficulté de la condition qu'ils partagent. Nous avons alors collecté 2800 tweets datant de 2010 à 2024, mentionnant à la fois le RER C et des éléments des abords de voies comme « arbre », « branche », « incendie », « talus », « feuilles », « éboulement », « animaux » ou « chèvres ».

¹⁴ La publication web est accessible à cette adresse URL : <https://medialab.github.io/voix-des-abords/>.



Visualisation des tweets des voyageur·ses mise en relation avec une vidéo des abords aux voies, suivant les stations de RER mentionnées dans chaque tweet. Vidéo réalisée en 2024 par Marie Boishus et Robin de Mourat, aidés par une partie de l'équipe des ingénier·es de recherche du médialab et accompagnés dans le cadre d'un MetAt¹⁵.

Une première observation que j'en ai tirée, et qui a donné lieu à un projet en design, est que les abords défilent très vite pour les voyageur·ses. La vitesse du train les empêche de prêter attention aux interactions qui s'y déroulent. Les abords proches des voies ferrées, s'ils ne sont pas flous, restent invisibles pour les voyageur·ses. Il n'y a pas de préhension sensible de ce monde traversé.

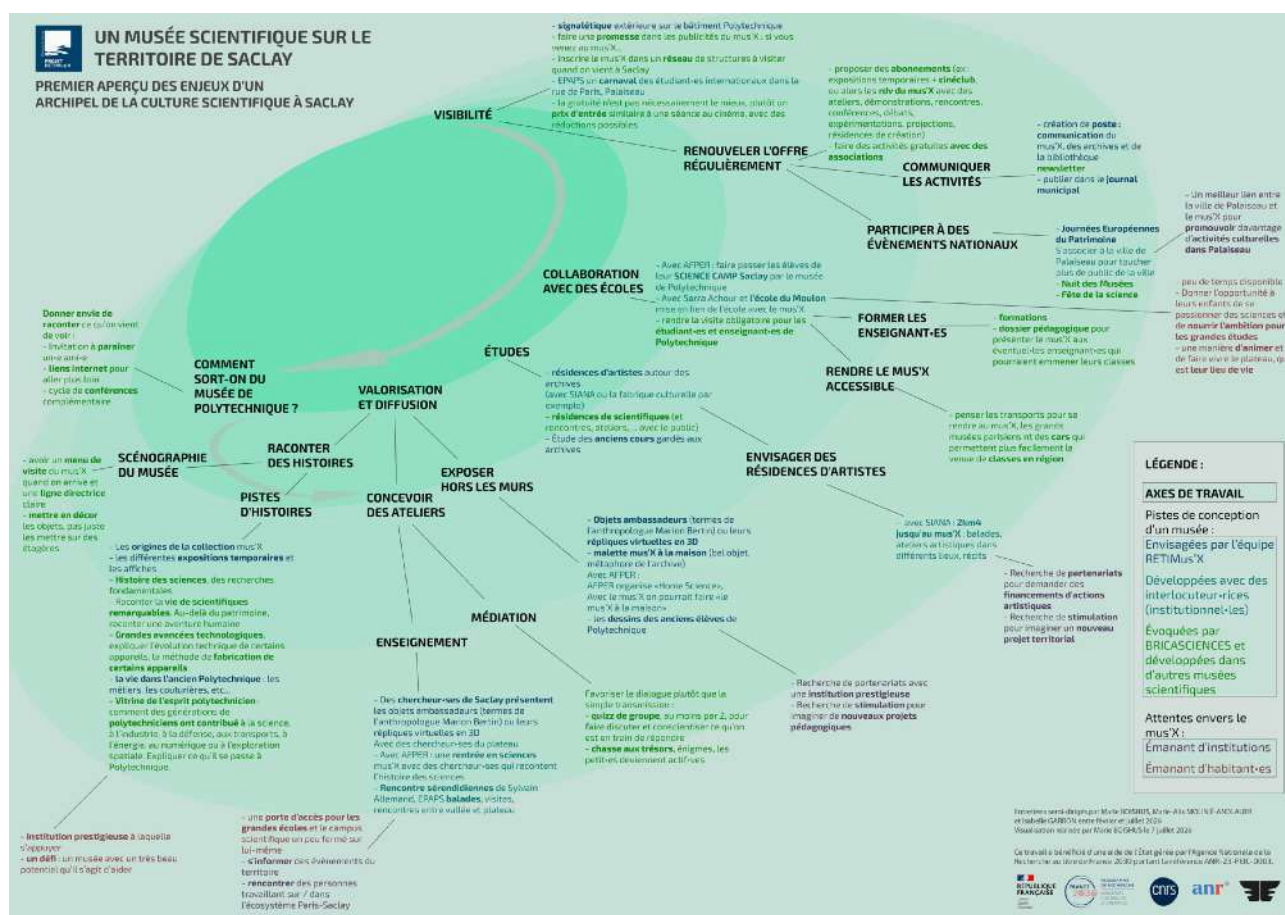
Une seconde observation a donné lieu à deux projets. Les abords de voies, et leurs habitants, se manifestent auprès des voyageur·ses principalement sous forme de causes de problèmes de circulation. Ce sont des arbres qui tombent sur les voies, des feuilles mortes qui entraînent le patinage des roues, des chèvres d'écopâturage qui s'échappent de leur enclos et divaguent sur les voies, des talus qui glissent ou qui prennent feu. Les différences dans les représentations de ces espaces selon chaque entité entraînent d'importants conflits d'usage. L'imaginaire des abords de voies chez SNCF Réseau et les voyageur·ses quotidienn·es est restreint par l'impression d'impossibilité d'une cohabitation apaisée entre SNCF Réseau et les êtres vivants autres qu'humains qui peuplent les abords.

¹⁵ Les MetAt sont des Ateliers de Méthode organisés par un collectif d'ingénieur·es de recherche, archivistes, documentalistes et cartographes de Sciences Po afin de partager leurs savoir-faire et pratiques méthodologiques. Chaque mois, un créneau de trois heures est dédié à l'accompagnement de chercheur·ses et d'autres profils, internes et externes à Sciences Po, sans restriction de statut ou d'affiliation (Antolinos-Basso et al., 2022). Nous avons reçu l'aide de Béatrice Mazoyer, Guillaume Plique et Benjamin Ooghe-Tabanou du médialab et au cours du MetAt auquel nous avons participé, nous avons bénéficié de l'accompagnement de Timothée Giraud et Elina Marveaux.

- RETIMUS'X : CARTE MUSÉE FUTUR À PARTIR DES ENTRETIENS MARIE : COMMENT NOS INTERLOCUTEUR·RICES SE PROJETTENT DANS UN FUTUR / IDÉAL VIS-À-VIS DU MUSÉE OU DE LEUR TERRITOIRE

Le deuxième projet de médiation est issu du projet RETIMus'X, une partie du travail en design réalisé dans le cadre de ce projet de recherche consiste à médier les résultats obtenus, dans le but de pouvoir les partager avec les participant·es qui ont donné de leur temps pour notre étude, pour faire valoir le travail effectué à nos financeur·ses et pour créer du dialogue avec nos pairs. Pour ce faire, nous avons repéré un élément qui suscite notre intérêt et nous en avons tiré des analyses. En l'occurrence, à travers nos échanges avec différent·es acteur·rices du territoire, plusieurs formes de musée idéal ont émergé, et c'est ce que nous avons cherché à rendre visible dans la visualisation que je présenterai juste après. Ce second projet-médiation est donc orienté sur la zone précise des idéaux de musée territorial.

Le projet de recherche RETIMus'X, Repenser et cartographiEr le Territoire et l'Intégration du Mus'X, est porté par les chercheuses Marie-Alix Molinié-Andlauer et Isabelle Garron. L'objectif de cette recherche est de mettre en application l'étude des imaginaires que véhicule le campus urbain de Saclay, à un cas concret de ce territoire : le musée de Polytechnique, appelé mus'X¹⁶. L'application de cette compréhension des imaginaires du plateau nous permet de documenter l'accessibilité du musée et les barrières symboliques qui empêchent le public de s'y rendre.



Une visualisation de résultats d'enquête réalisée dans le cadre du projet RETIMus'X, *Un musée scientifique sur le territoire de Saclay, Premier aperçu des enjeux d'un archipel de la culture scientifique à Saclay*, réalisée en 2026.

¹⁶ Le projet RETIMus'X souhaite transformer la fermeture en 2026 du Mus'X – le musée de l'École polytechnique, ouvert en 2018 et encore très méconnu au rayonnement encore confidentiel – en une opportunité pour réinventer un nouveau modèle muséal scientifique, universitaire et de relations aux publics « ancré dans son territoire ». Réalisé en partenariat avec le Mus'X, l'Office de Coopération et d'Information Muséales (OCIM) et le Pôle Égalité des Chances de l'école Polytechnique. Ce travail a bénéficié d'une aide de l'État gérée par l'Agence Nationale de la Recherche au titre de France 2030 portant la référence ANR-23-PEIC-0003.

L'une des médiations de RETIMus'X est cette visualisation des pistes évoquées avec nos enquêtés pour repenser le musée de Polytechnique. Deux catégories d'information ont émergé au cours des entretiens réalisés dans le cadre de RETIMus'X :

- D'une part nous avons pu entendre des pistes de conception de musée territorial et échanger au sujet de potentiels partenariats entre le mus'X et les acteurs rencontrés. Ces pistes de conception et de partenariat ont été organisées dans la visualisation selon cinq axes principaux (visibilité, collaboration avec des écoles, études, valorisation et diffusion, comment on sort du musée de Polytechnique ?).
- Et d'autre part nous avons pu percevoir ce que nos interlocuteurs pourraient rechercher dans une potentielle collaboration avec le mus'X. Ces éléments ont été mis en parallèle, dans la visualisation, avec les idéaux développés avec chacun.e.

- DESSIN DE BALAIS DE ROUES : VALORISER UN TWEET, QUI SE PROJETTE DANS UNE COHABITATION APAISÉE ENTRE MAINTENANCE ET ARBRES : L'EXCEPTION QUI CONFIRME LA RÈGLE

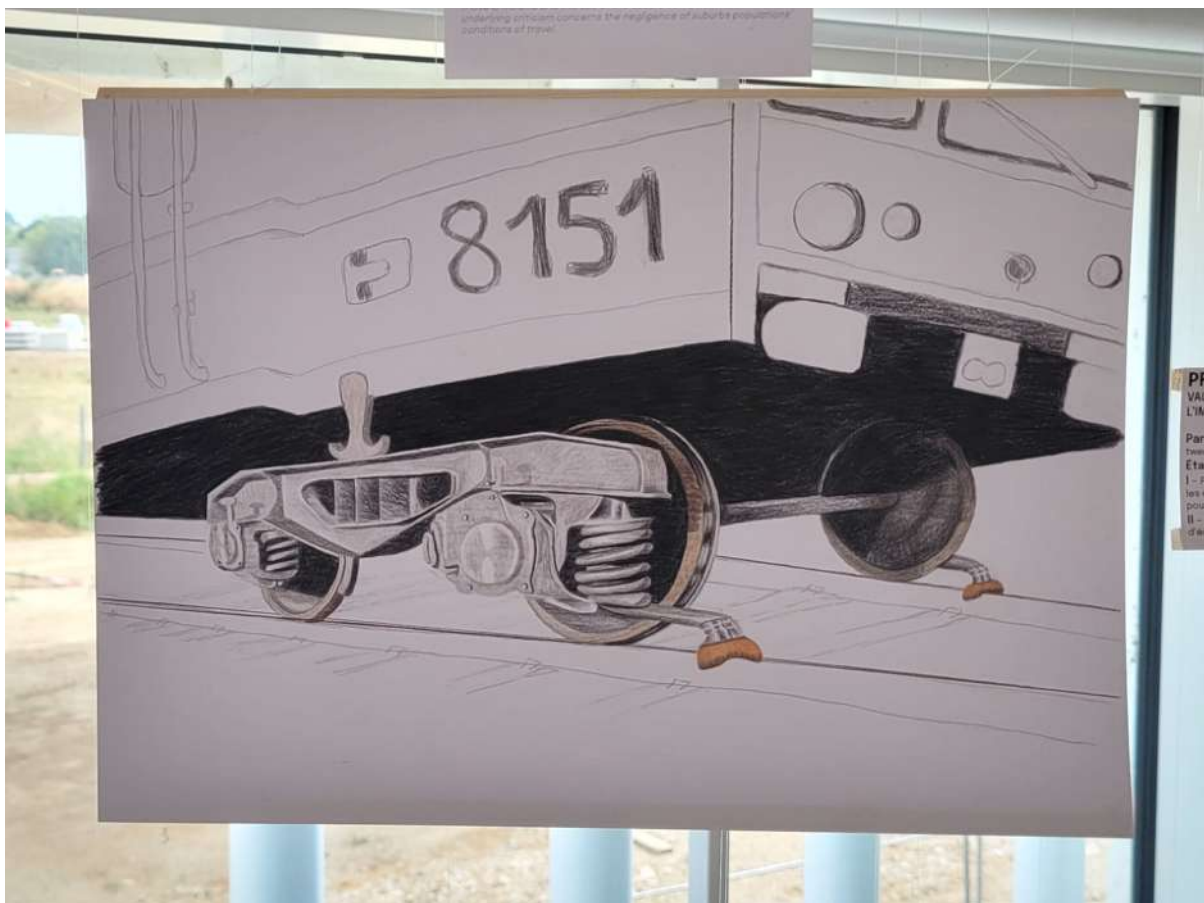
Enfin le troisième projet-médiation que je présente ici traduit également l'étude sur les abords de voies ferrées, cependant il fait un focus sur l'une des deux observations issues du point de vue de voyageur·se quotidien·ne. La seconde observation était que les abords de voies et leurs habitants ne sont perçus que comme les causes des problèmes de circulation.

Il faut savoir que, chaque automne, les feuilles mortes sont à l'origine de retards. Mêlées à l'humidité, elles forment une pâte qui fait glisser les roues des trains. Empêchées de rouler, les roues s'abîment de manière irrégulière, et surtout ne permettent plus de freiner. Aucune solution durable n'est trouvée. Pour le moment, chaque automne venu, des trains *karcher* passent trois fois par semaine sur les voies, et les trains circulent plus lentement, causant des retards à répétition. Les feuilles mortes m'intéressent parce que, alors qu'elles sont déconsidérées par les voyageurs·ses, insignifiantes, elles ont pourtant une grande agentivité. En effet, les voyageurs·ses considèrent pourtant qu'elles agissent sur leur environnement commun, et c'est d'ailleurs le problème soulevé par de nombreux tweets.



Ce tweet répond à une annonce du compte du RER C sur l'état du trafic de la ligne.

Mon hypothèse de la restriction de l'imagination est construite sur le fait que toutes les solutions proposées par les voyageurs·ses sur l'ex-twitter consistent à simplement supprimer les arbres des voies ferrées. Dans le but de traduire cette hypothèse j'ai rendu visible l'exception qui confirme la règle. Parmi tous ces tweets, un tweet en particulier m'a marquée parce qu'il proposait justement une projection dans un projet de cohabitation apaisée. Et si de petits balais résolvaient les problèmes de cohabitation entre les voyageurs·ses qui souhaitent rouler vite et les feuilles mortes qui, chaque automne venu, se posent au hasard sur les voies. L'imagination dont fait preuve l'auteur de ce tweet m'intéresse et je l'ai donc mise en valeur à travers ce dessin du projet proposé.



Dessin, réalisé par mes soins, du projet suggéré dans le tweet de @Brichmarsa : et si de petits balais pouvaient solutionner la cohabitation difficile entre SNCF et feuilles mortes ? Photo réalisée dans le cadre de l'exposition *Éléments pour un mode réel*, au lumen, Gif-sur-Yvette, 2026.

À travers les formats de description présentés dans la publication web *voix des abords*, notre médiation imposait souvent notre propre regard sur les abords. Ce dessin émerge d'un second temps de la recherche sur les abords de voies, où l'ouverture à des modes de participation me permet d'inviter chacun•e à poser son regard sur les abords.

Ce projet de médiation fait également émerger la troisième manière dont le design s'insère après la production de connaissances, en effet les balais de roues relèvent aussi du design en ce qu'il projette une innovation qui solutionne. Les balais solutionneraient le problème des feuilles qui font patiner les roues et, contrairement au fait de couper les arbres, ils permettraient une cohabitation apaisée entre arbres et infrastructure de transport.

C DESIGN COMME SOLUTION

La troisième et dernière manière à laquelle je pense pour laquelle le design émerge après la production de savoir, est de fabriquer des dispositifs qui solutionnent les problèmes théorisés dans l'enquête initiale. Pour ma part, il se semble l'avoir fait à travers deux projets. Comme je l'ai évoqué plus tôt, ces deux projets témoignent d'une évolution dans mon positionnement comme designer autrice et dans l'ouverture à la participation.

- RÉCIT LÉZARD-BOURREUSE : PROPOSER UN NOUVEL IMAGINAIRE DE COHABITATION APAISÉE ENTRE MAINTENANCE ET LÉZARDS, RÉCIT DE PROJET FICTIF LÉZARD ET BOURREUSE

Le premier projet-solution présenté ici prend également son origine dans la seconde observation issue de l'étude *voix des abords*. Les abords de voies et leurs habitants sont principalement perçus par les voyageur•ses comme les causes des problèmes qui les empêchent de circuler. Le projet tente de résoudre le problème d'imaginaire des abords de voies qui, chez SNCF Réseau comme chez les voyageur•ses quotidien•nes, est restreint par l'impression d'impossibilité d'une

cohabitation apaisée entre SNCF Réseau et les êtres vivants non humains qui peuplent les abords.

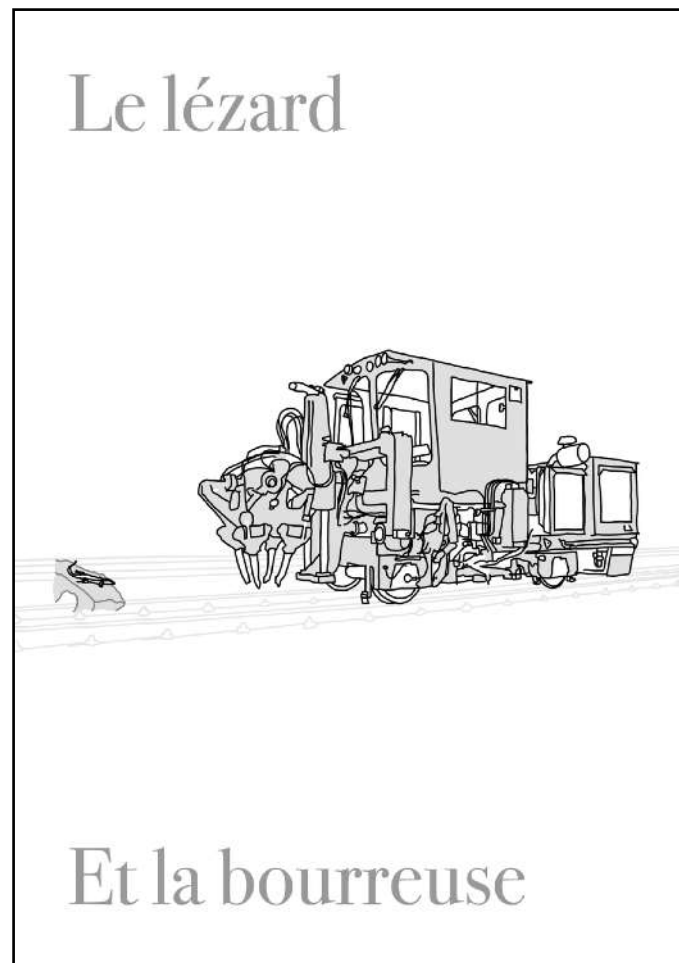


Illustration de couverture réalisée par mes soins pour le récit *Le lézard et la bourreuse*, 2026.

Il faut savoir que les voies ferrées sont un milieu très apprécié des lézards, pour plusieurs raisons physiologiques¹⁷. Mais il faut savoir également que, pour l'entretien du ballast¹⁸ de grosses machines sont passées une fois tous les trois à cinq ans. Le ballast se tasse à force des passages de trains alors, et pour redresser les voies le gestionnaire réseau passe une bourreuse. Les bourreuses plongent leurs pioches métalliques vibrantes dans le ballast, font vibrer toutes ses pierres et les réorganisent. Cette pratique m'interroge quant à sa compatibilité avec la présence des lézards.

Le projet-solution consiste ici à proposer un récit de projet fictif à partir de l'interaction qui prend place aux abords de voies ferrées entre les lézards et de la bourreuse. Ce qui m'intéresse dans le format de récit de projet fictif est qu'il permet de s'émanciper de l'impossible et d'envisager un projet techniquement pointu qui serait in-envisageable sinon. Le format de récit fictif permet également d'écrire et de penser l'évolution du projet à travers le temps, ses réussites comme ses écueils. Le récit fictif permet, certes, la dystopie et peut donner à penser un futur non-souhaitable, mais pour ma part j'ai souhaité, justement, donner à penser un futur désirable. Il y a

¹⁷ Les lézards ne produisent pas leur propre chaleur et ont donc besoin de capter la chaleur de leur environnement pour réchauffer et assouplir leur peau afin de chasser et se nourrir. Pour ce faire les lézards profitent de la chaleur du soleil, soit directement ou soit indirectement, en se mettant sous un matériau lui-même chauffé par le soleil. L'entretien régulier des voies évite un surplus de végétation, qui ferait de l'ombre, et permet facilement aux lézards de se réchauffer. Par ailleurs, les voies ferrées offrent un certain nombre d'infrastructures en pierre, ciment ou bois susceptibles de chauffer, et dotés d'anfractuosités dont les lézards sont friands.

¹⁸ Le ballast est le lit de cailloux sur lequel sont posés les traverses et les rails.

donc une double solution, d'un côté des dispositifs techniques fictifs permettent des solutions dans le cadre du récit, et d'autre part ce récit invite à ouvrir les imaginaires des voyageur•ses bien réel•les et à envisager des abords de voies où lézards et pratiques de maintenance pourraient cohabiter paisiblement.

- COURSE-DESSIN : DESSINER EN COURANT POUR MIEUX PRÊTER ATTENTION

Dans le premier projet-solution, l'attention portée aux abords était orientée par mon regard de designer et autrice, mais dans ce projet-ci, en revanche, c'est chacun•e qui est invité•e à prêter attention aux abords de voies, et cette fois-ci en y portant leur propre lecture.

La première observation qui émergeait de l'étude voix des abords, était que les abords défilent très vite, pour les voyageur•ses. Le problème émergent est qu'il n'y a pas de préhension sensible de ce monde traversé, la vitesse du train les empêche de prêter attention aux histoires qui se déroulent dans les abords de voies et à ses habitants humains comme autres qu'humains.

Une solution à ce problème serait d'accompagner les voyageur•ses pour regarder les abords de voies ferrées, parce que regarder s'apprend¹⁹. À l'échelle des voies ferrées il y a peu de marges de manœuvre, en revanche, à l'échelles des routes et des voies piétonnes et cyclables, il est plus facile de s'arrêter quand on le souhaite. Pour cette raison je me suis intéressée aux coureur•ses. La course à pied est un exemple de déplacement relativement rapide, au sein d'espaces plus ou moins entourés d'une diversité d'êtres vivants autres qu'humains, mais sur lequel on peut jouer avec les vitesses. En effet, on peut assez librement choisir de s'arrêter et sans se mettre trop en danger.

Afin d'apprendre à voir, l'anthropologue Andrew Causey propose de passer par la pratique du dessin. En effet la recherche de réalisme forcera la•le dessinateur•rice à regarder la scène dans les détails et sur le vif, contrairement à la pratique photographique très appliquée aujourd'hui dans l'enquête ethnographique et qui reporte le moment de l'observation attentive.



Supports de dessin à porter en courant, conçus et réalisés par mes soins en 2026. Bois médium, toile cirée, élastique, sangle, papier, boucles en plastique.

¹⁹ A. Causey, 2016, *Drawn to See: Drawing as an Ethnographic Method*, Illustrated edition, Toronto, University of Toronto Press.

E. Zhong Mengual, 2021, *Apprendre à voir: le point de vue du vivant*, Arles, France, Actes Sud.

Pour mettre en œuvre ce projet, j'ai donc conçu et fabriqué des supports de dessin, portables en courant, ainsi qu'un protocole avec des consignes de dessin afin de créer un moment dédié à nous concentrer sur les abords de voies. Ces consignes sont aussi bien adaptées aux adeptes de dessins qu'aux novices. Elles sont construites de la même manière que les exercices de dessin d'Andrew Causey. Le déroulé de la session est ponctué par le temps. Des sessions de cinq minutes de courses sont entrecoupées avec des sessions de dessin entre deux et cinq minutes. L'objectif de l'utilisation d'un chronomètre est de nous imposer au hasard les abords à regarder, et non de nous laisser choisir par préférence. Les deux premières consignes remplissent trois fonctions :

- rendre les participant•es familier•es de l'appellation « abords de voies »,
- familiariser les participant•es à la pratique du dessin
- leur donner de premières clés dans le dessin des abords de voies

Les trois consignes suivantes laissaient davantage de libertés. Enfin, la fin du protocole prévoyait également trente minutes de retours sur nos dessins respectifs et nos partis pris. Afin de dépasser les limites du dessin et de permettre à chacun•e de verbaliser ce qu'il ou elle a pu observer aux abords de voies. Le format collectif du focus groupe permet à chacun•e de rebondir et de profiter du point de vue des autres.

I - DÉROULÉ DE LA COURSE ET DESSIN

ÉTAPE 0 : LANCEMENT

15 min

Cacher les boissons et écocupes sur le lieu de départ / arrivée
(matériel : boissons, écocupes)

ÉTAPE 2 : INTRODUCTION DE L'ATELIER

1 min

« Je veux redécouvrir les abords de voies à travers vos dessins, le réalisme n'est pas l'objectif recherché :)
À la fin on regardera ensemble les dessins si ça vous va »

ÉTAPE 4 : COURSE-FRACTIONNÉE

41 min

- 4 km

- Dessin - 2 min - dessiner un plan des contours des abords de voies, selon vous
- Course - 5 min
- Dessin - 2 min - Dessiner les lignes principales qui composent un abord, de voies, ligne droites, courbes ou lignes plus complexes
- Course - 5 min
- Dessin - 5 min - Dessiner l'invisible des abords de voies
- Course - 5 min
- Dessin - 5 min - Dessiner un mouvement des abords de voies
- « Il ne reste plus que 1 pause, c'est à vous de choisir quand vous arrêter ».
- Course - 5 min
- Regarder - 3 min - Si vous deviez choisir un emplacement pour installer une balise de CO ? (caché / joli ?). Cette fois-ci on regarde sans dessiner, il faudra dessiner après
- Course - 5 min
- Dessin - 4 min - juste du dessin sans modèle

ÉTAPE 6 : ON REGARDE / EXPLIQUE LES DESSINS

30 min

- Et on partage les boissons que j'ai ramenées
- Disposer les dessins et les prendre en photo
(matériel : écocupes, boissons, cailloux, méga caillou)

10h15

ÉTAPE 1 : CHOIX DES SUPPORTS DE DESSIN

5 min

- Les participant·es choisissent chacun·e leur support de dessin
- Et 3 feutres chacun·e
- Ranger les supports et feutres en trop
(matériel : supports, feutres etc)

ÉTAPE 3 : ÉCHAUFFEMENT

24 min

- 3 km

- Footing - 2 km
- Exercices d'échauffement - 1 km

11h25

ÉTAPE 5 : REFROIDISSEMENT

5 min

- 1 km

- Footing de récupération

Protocole de course et dessin, 2026. Consignes écrites par mes soins et inspirées des exercices de dessin d'Andrew Causey²⁰.

Nous avons mené l'expérience, notre session de course et dessin a pris place sur le plateau de Saclay le 8 mai 2026, comme une expérimentation dans l'enquête sur les imaginaires véhiculés par le campus urbain de Saclay.

²⁰ A. Causey, *Drawn to See: Drawing as an Ethnographic Method*.



Photographie de la session de course et dessin organisée le 8 mai 2026, outillée des supports de dessin conçus et réalisés par mes soins, accessoires pensés pour être faciles à porter en courant.

Ce mode de design dépasse la médiation en ce qu'il n'impose pas un point de vue normalisant sur les abords mais il invite chacun·e à prêter son attention, et y porter sa propre lecture. Cet aspect est complémentaire avec la médiation, qui en éclaircisse, invite à trouver de l'intérêt dans ces espaces à priori inintéressants.

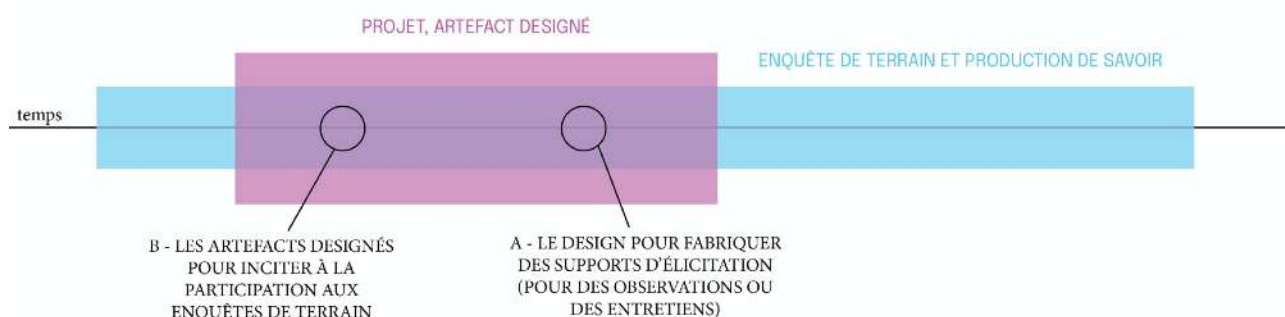
Le design ici a permis de questionner la manière dont s'adaptent les artefacts à l'environnement et aux êtres vivants autres qu'humains. Cela a pu passer par des formats de description des abords de voies ferrées, un format de description de pistes de musée scientifique idéal en lien avec son territoire, et une description d'un projet de cohabitation apaisée entre infrastructure de transport et êtres vivants des abords de voies ferrées. Enfin le design a permis d'inciter des participant·es volontaires à prêter attention aux abords des voies qu'ils et elles empruntent régulièrement pour leurs mobilités.

II - LE DESIGN PENDANT LA PRODUCTION DE CONNAISSANCES

Le design peut également s'appeler recherche à travers le design en ce qu'il participe directement à la production de connaissances, et à son tour aide à la pratique de l'enquête de terrain. Nous allons chercher à comprendre comment le design outille la recherche, et à quel moment de la production de savoir s'insère l'artefact designé. Le design intervient ici pour la mise en forme des méthodes d'enquête. En effet, comme pour n'importe quel projet en design, une bonne méthode d'enquête est centrée sur l'utilisateur·rice, sur le public auquel elle s'adresse, et elle est conçue pour remplir une fonction, en l'occurrence vérifier une hypothèse et produire des descriptions.

Ici je mobiliserai les mêmes projets de recherche qu'en première partie, mais je développerai davantage comment ces projets de design deviennent des méthodes d'enquête et s'ouvrent à des formes participatives.

Je vois cette fois-ci deux moments où pourrait s'insérer le projet au cours de la production de savoir, d'une part pour fabriquer des dispositifs qui puissent inciter de potentiels participant·es à prendre part à l'enquête, et d'autre part pour fabriquer des supports d'élicitation, c'est-à-dire des objets qui, telles les questions d'un entretien semi-directif, invitent à l'expression tout en évitant autant que possible d'orienter les réponses des participant·es.



A DESIGN COMME ÉLICITATION (EN OBSERVATION OU EN ENTRETIEN)

L'artefact designé peut constituer la base d'une méthode de production de connaissances, ou de production de descriptions, c'est l'élicitation²¹. Pour ma part j'ai conçu des dispositifs permettant l'élicitation dans le cadre de deux projets, passant par deux formats : susciter l'expression à partir de la pratique de dessin de l'existant puis à partir de l'écriture du fictif.

²¹ R. Hamus-Vallée, 2026, « De l'image à la parole, de la parole à l'image », *Revue française des méthodes visuelles*, janvier 2026, n° HS2.

C. Papinot, 2007, « Le « malentendu productif »: Réflexion sur la photographie comme support d'entretien », *Ethnologie française*, 1 mars 2007, vol. 37.

- **COURSE-DESSIN : FAIRE DESSINER PUIS FAIRE PARLER DES DESSINS**



À la fin de la session de course et dessin, nous avons disposé les dessins de chacun•e pour le focus groupe et le retour sur nos observations respectives, 8 mai 2026.



Photographie des dessins produits en réponse à la consigne : « Dessiner l'invisible des abords de voies », 8 mai 2026.

Comme je l'ai introduit en première partie, un temps a été dédié, à la fin de la séance, pour faire échanger les participant•es au sujet des dessins produits et des observations effectuées. Les dessins en eux-mêmes peuvent difficilement servir de base à analyser dans le but de produire des descriptions collectives des abords de voies, d'autant plus que certain•es participant•es étaient

peu familier•es de la pratique du dessin. En revanche les dessins constituent une très bonne base pour générer des conversations, pour l'élicitation. Concentrer notre intérêt sur l'échange plus que sur le dessin permet par ailleurs d'éviter de prêter trop d'intentions à des dessins réalisés rapidement.

L'analyse ensemble et à voix haute permet de susciter l'échange en limitant l'influence du point de vue de l'enquêtrice parce qu'on se focalise autour de l'image. Plusieurs éléments graphiques peuvent être évoqués²². Toutes ces analyses constituent une base pour des échanges sur ce qu'ont observé les participant•es dans les abords de voies.

Les dessins sont également un excellent moyen mnémotechnique. Les participant•es peuvent se rappeler des éléments observés dans le but de réaliser certaines parties de leur dessin. Le papier porte aussi des traces de la manière dont ont été faits les dessins et l'ordre chronologique de l'ajout d'éléments. À l'image des entretiens d'auto-confrontation²³, les dessins permettent aux participant•es de verbaliser des aspects de leur pratique, de leur regard, qui leur sont habituellement invisibles ou implicites.

Les conversations ainsi générées permettent de comprendre les représentations et les imaginaires véhiculés par les abords de voies. Ainsi j'ai souvent remarqué l'utilisation de deux couleurs différentes pour distinguer les éléments qui relèvent plutôt du naturel et ceux qui relèvent davantage de l'artificiel. Le passage au format carte est aussi revenu à des moments ponctuels, notamment pour la consigne « dessiner un endroit joli mais caché pour mettre une balise de course d'orientation ». Les participant•es ne se sont quasiment jamais inclus dans leurs dessins des abords de voies, et ont également tous•tes supprimé les voitures garées en abords. Enfin la végétation est l'élément qui a le plus été détaillé dans les dessins de tous•tes les participant•es.

- RÉCIT LÉZARD-BOURREUSE : FAIRE ENVISAGER UN PROJET FICTIF TECHNIQUE POUR PACIFIER LES RELATIONS ENTRE LÉZARDS ET MAINTENANCE, FAIRE ÉCRIRE SUR LES IMAGINAIRES DES PARTICIPANT•ES RELATIVEMENT AUX ABORDS DE VOIES FERRÉES

Ce second projet-élicitation invite également à l'expression à partir de la pratique des enquêté•es. Dans les courses-dessin les imaginaires étaient lus à partir des dessins réalisés par les participant•es et cela avait lieu après coup, en revanche pour ce projet, c'est à partir de l'écriture collective d'un récit de projet fictif, et le récit constitue une représentation en lui-même.

En effet, au-delà du simple récit qui prête mon regard sur la vie des abords de voies, j'envisage également l'ouverture du récit à la participation comme un moyen d'accéder aux imaginaires des participant•es vis-à-vis des abords de voies, et de les étudier. Au delà de proposer le récit fictif d'une cohabitation apaisée entre lézards et bourreuses, issu de ma propre imagination, j'aimerais inciter les participant•es à l'étude pour fabriquer collectivement un récit fictif également à partir de l'interaction des lézards et des bourreuses.

Je souhaite tester mon hypothèse des imaginaires restreints et mettre au défi les participant•es de s'autoriser à rêver pour proposer des utopies et elleux-mêmes envisager des cohabitations apaisées. Les auteur•rices seront incité•es à décrire un futur sans concurrence entre les voyageur•ses quotidien•nes - et leurs besoins de transports efficaces et sûrs - et les êtres vivant

²² Des exemples d'éléments graphiques à analyser : les choix des couleurs, qu'est-ce que distinguent les différentes couleurs employées ? Quel a été le parti pris par le ou la participant•e pour répondre à la consigne de dessin ? Quels éléments du dessin ont davantage été détaillés, et pourquoi ? La représentation passe-t-elle davantage par le dessin des contours ou le coloriage de textures, et pourquoi ? Des éléments de la réalité ont-ils été déformés, des éléments ont-ils été inventés, et qu'est-ce que cela dit ? Enfin le mode de représentation et l'échelle, est-ce une vue du dessus, est-ce un point de vue d'humain, est-ce zoomé ou est-ce qu'une grande échelle est représentée, et qu'est-ce que tout cela dit ? Le ou la dessinateur•rice s'intègre-t-il ou elle dans son dessin ?

²³ B. Cahour, C. Licoppe et L. Créno, 2018, « Articulation fine des données vidéo et des entretiens d'auto-confrontation explicite : étude de cas d'interactions en covoiturage », *Le travail humain*, 2018, vol. 81, n° 4, p. 269-305.

autres qu'humains qui habitent les voies ferrées. Pour cela, j'ai pensé à faire participer un·e d'ingénieur·e, un·e herpétologue²⁴, ou encore des juristes et économistes pour participer à cette fabrication collective.

Le récit que j'ai moi-même écrit a d'abord été une base pour m'aider à imaginer des grilles d'entretien semi-directif, sur la base desquelles interroger des enquêté·es. Dans un second temps, j'aimerais expérimenter, dans un cadre encore plus souple, ce que le récit fictif collaboratif permet d'étudier, dans les imaginaires de ces participant·es.

Ces deux projets-élicitation, en plus de générer l'expression des participant·es, mobilisent également déjà la dernière manière de faire du design, que je présenterai juste après, en effet ils mobilisent tous les deux des côtés ludiques ou artistiques qui peuvent rendre la participation à l'étude attractive.

B DESIGN POUR INCITER À LA PARTICIPATION : PROPOSER UNE EXPÉRIENCE LUDIQUE OU ARTISTIQUE

Dans un second temps, le design d'un protocole d'enquête, notamment en passant par sa ludification, peut rendre la participation à une étude attrayante. Les sciences participatives nécessitent un recrutement qui peut être compliqué et le design du protocole pourrait constituer une solution à ces problèmes. Pour ma part, je pense l'avoir mis en œuvre dans trois projets cette année.

ATELIER DE CARTOGRAPHIE SENSIBLE

Vous habitez
étudiez
travaillez
sur le territoire de Saclay ?

PROJET RETIMus'X

QUAND : Le mardi 19 mai de 10h à 12h
OÙ : à Télécom Paris 19 PL Marguerite Perey, 91120 Palaiseau
AVEC QUI : Isabelle GARRON (Professeure Télécom Paris),
Marie-Alix MOLINIÉ-ANDLAUER (chercheuse associée, Sorbonne Université),
Marie BOISHUS (étudiante en recherche en design, ENS Paris-Saclay)
Atelier co-conçu et animé par Quentin LEFÈVRE
(urbaniste et designer, spécialisé en cartographie sensible du territoire)

INSCRIVEZ-VOUS À CE LIEN :
<https://recherchecreation.wplint.fr/atelier-participatif-de-cartographie-sensible/>

Image réalisée par mes soins pour diffuser l'annonce de notre recherche de participant·es pour un atelier de cartographie sensible dans le cadre du projet RETIMus'X.

- COURSE-DESSIN : UN NOUVEAU PANACHAGE DE SPORTS ET PASSIONS

Le mélange de course et dessin constitue un exemple de ludification de la pratique de l'enquête. Certes, on l'a dit, les coureur·ses sont un public pertinent, la pratique du dessin est un médium intéressant pour faire regarder et les dessins produits sont également intéressants pour susciter la verbalisation de ce que les participant·es à l'étude ont pu regarder dans les abords de voies. Mais

²⁴ Les herpéthologues sont les scientifiques spécialistes des reptiles.

au-delà de ces aspects pratiques, le nouveau panachage de sports et de passions proposé constitue un facteur d'amusement propice à susciter l'envie de participer à l'étude. L'un des participant·es a d'ailleurs sondé les autres participant·es de la session du 8 mai 2026 pour savoir lequel·les venaient plutôt pour la course ou plutôt pour le dessin et a statué qu'il « y en a pour tous les goûts » puisque c'est le même nombre de personnes.

- RETIMUS'X : UN JEU X BOX



La X box mise en place auprès des lycéen·nes en stage à Polytechnique dans le cadre d'un science camp, bois médium, papier, stylos, laine. Cinq paquets de bulletins sont dédiés à cinq jours de la semaine des lycéen·nes de dimanche à jeudi, chaque jour une nouvelle question nous permet de suivre l'état d'esprit des élèves au cours de leur découverte du campus urbain.

Dans ce second projet-incitation, l'aspect ludique est encore accentué. La « X box » a pris place au sein de l'étude RETIMus'X. Nous avons effectué une partie de notre étude auprès d'un groupe de quarante élèves de fin d'année de première, au lycée, et en semaine de stage à l'école Polytechnique. Ce qui nous intéressait avec ces enquêté·es était leur point de vue de nouveaux·elles arrivant·es au campus urbain de Saclay.

Nous avons donc souhaité suivre la perception de ces quarante lycéen·nes tout au long de leur semaine de stage. Pour ce faire, nous avons organisé deux temps forts, nous leur avons distribué un questionnaire dès leur arrivée, et nous avons effectué un atelier de cartographie participative avec elles et eux à la fin de leur semaine de stage. Entre les deux, nous avons mis en place la X box, avec des questions auxquelles les lycéen·nes pouvaient répondre chaque jour de la semaine.

La « X box » avait donc pour objectif de favoriser la participation des lycée·nes à l'étude, même en dehors des temps forts et encadrés. Principalement volontaire et encadrée par six d'entre elles et eux, l'amusement était un facteur nécessaire pour notre « follow up »²⁵.

Le jeu est affirmé dans ce projet, d'une part nous lui avons donné un nom amusant « X box », le jeu de mot fait appel à l'imaginaire du jeu vidéo, tout en disant ce qu'il est : une boîte dans

²⁵ S. Schmidt, 2009, « Shall We Really Do It Again? The Powerful Concept of Replication Is Neglected in the Social Sciences », *Review of General Psychology*, 1 juin 2009, vol. 13, p. 90-100.

laquelle les stagiaires de Polytechnique, de l'X, postent leurs réponses. D'autre par le format des cartes s'approchait du jeu de société.



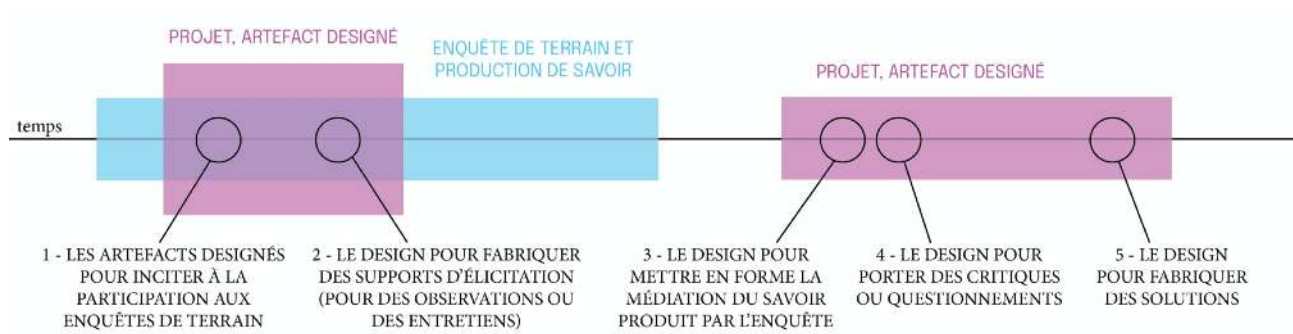
Dans la salle commune du lycée international de Palaiseau, situé à proximité de l'École Polytechnique et au sein duquel les lycéen•nes ont séjourné, la X box a été placée par leurs soins à côté des jeux de société qu'elles et ils ont utilisés au cours de la semaine.

Suite à la mise en place de la X box en juillet 2026, plusieurs résultats positifs sont ressortis concernant la méthode de la « X box ». D'une part l'aspect ludique nous semble avoir été confirmé par les lycéen•nes puisqu'ils et elles avaient placé la X box juste à côté des jeux de société qu'elles et ils ont utilisé au cours de leur semaine de stage. D'autres part, les lycéen•nes ont participé activement, malgré notre absence. On pouvait d'ailleurs voir l'ordre dans lequel les bulletins avaient été mis dans la boîte et certaines couleurs mélangées nous ont laissé penser que quelques lycéen•nes consciencieux•ses avaient cherché, à différentes reprises, à rattraper leur retard dans le suivi des questions quotidiennes, en répondant le lendemain à la question de la veille.

- RÉCIT LÉZARD BOURREUSE : EXERCICE D'ÉCRITURE COLLECTIVE D'UN MONDE FICTIF DÉSIRABLE

Ce troisième et dernier projet-incitation s'appuie, lui, moins sur un aspect ludique que sur une pratique artistique pour favoriser la participation. Les pratiques de l'écriture et du rêve s'approchent, elles, de la pratique artistique, et à l'image d'un centre d'art qui attire des visiteur•ses pour l'expérience même, l'enquête artistique pourrait susciter un intérêt de la part des enquêté•es également.

Dans cette partie, on a pu voir que le design a apporté de la participation et des nouvelles manières de décrire les mobilités et le territoire.



CONCLUSION, CE QUE L'ON COMPREND DE LA RECHERCHE EN DESIGN

Au-delà de la manière dont s'insère la conception et le projet dans la production de connaissances, c'est finalement un savoir-faire et une posture particulière qui semblent inhérents à la pratique de recherche en design.

- SAVOIR DIVERSIFIER LES PISTES DE PROJET ET LES FORMATS

Les différentes expérimentations de projets présentées ici témoignent d'une créativité propre au design, d'une capacité à diversifier les pistes de projets à partir d'un même point de départ.

Plusieurs formats ont pu être mobilisés en fonction de différents contextes de projets, publics et objectifs recherchés. J'ai mis en œuvre le graphisme pour rendre perceptible en une image une synthèse d'entretiens pour le projet RETIMus'X. J'ai employé le dessin pour proposer une piste de projet à partir du tweet de voyageur·se, et pour faire regarder les abords de voies aux coureur·ses. J'ai adopté le récit pour proposer un imaginaire et étudier les imaginaires des auteur·rices. J'ai utilisé le format d'atelier pour les sessions de course et dessin, et le format objet pour outiller les coureur·ses-dessinateur·rices ou pour faire participer les lycéen·nes.

- SAVOIR ANTICIPER LES EFFETS D'UN PROJET SUR LE LONG TERME

Dans une ère Anthropocène, où l'on subit en direct les impacts des activités humaines, il est important de développer des savoir-faire qui permettent d'anticiper les effets des projets mis en place, effets climatiques, effets sociaux, positifs et surtout négatifs. C'est ce que j'ai tenté de mettre en place dans le récit de projet, qui s'amuse justement à anticiper les ajustements et les évolutions sociales autour du projet d'inclusion des lézards.



Carte postale réalisée pour diffuser notre enquête sur les voies ferrées en six points de vue, 2025.

- L'ENGAGEMENT DE LA CHERCHEUSE EN DESIGN

Au cours de cet article transparait également l'engagement inhérent de la recherche en design. D'abord, en recherche comme en design, il s'agit de s'arrêter, de prendre le temps, de faire un pas de côté pour repenser nos pratiques. Il s'agit de proposer un arrêt sur image du défilé incessant de paysages qui jouxtent nos voies de transport. Il s'agit de prendre soin, même de ce qui peut paraître futile, par exemple des feuilles mortes, déconsidérées, et qui pourtant agissent sur l'environnement direct des voyageur·ses quotidien·nes.

- Designer des solutions

Au-delà de théoriser les problèmes, les chercheur·ses en design ont la possibilité de faire une recherche appliquée et de s'engager pour éliminer ces problèmes théorisés. Dans mon cas, cela passe par la conception et la réalisation de projets concrets, physiques.

Cependant des solutions ne sont pas toujours souhaitables. Le pédagogue Hans Schildermans propose une critique du solutionnisme²⁶. Si l'on anticipait davantage les effets des solutions qu'on met en place, nous nous rendrions compte que la solution d'un problème ne fait souvent que

²⁶ H. Schildermans, 2022, « On Problematic Situations and Problematizations: Study Practices and the Pragmatics of a World to-Be-Made », *Educational Theory*, 2022, vol. 72, n° 4.

déplacer le problème, parce qu'il n'est finalement qu'un symptôme d'une problématique plus globale. Ainsi le pédagogue propose plutôt de mettre en place de pratiques d'enquêtes participatives qui, plutôt que de tenter de résoudre des problèmes, invitent à problématiser collectivement.

- Designer des médiations

La médiation constitue, en elle-même déjà, une forme de solution. On le mentionnait plus tôt, il est difficile de voir les abords de voies et de percevoir leur habitants non-humain autrement que comme des sources d'incidents. Dans l'imaginaire collectif, on ne prête pas d'existence propre aux abords, leur nom même les rattache à l'activité anthropique qu'ils bordent : les voies ferrées et le transport. On en fait des non-lieux²⁷.

La médiation constitue un engagement politique, elle participe à « making things public »²⁸, du titre de l'ouvrage collectif dirigé par Latour et Weibel et, ainsi que le suggère Schildermans, cela donne la possibilité au public de s'emparer du sujet. En lanceuse d'alerte, je traduis les histoires des abords de voies pour faire de ces non-lieux un sujet. Mon engagement de designer consiste à rendre compte de la vie au sein des abords de voies, afin de faire infuser l'existence propre des abords de voies dans l'imaginaire collectif. Parce que j'ai jugé qu'il est important de prêter attention à ces marges des activités humaines.

Grâce aux études menées en Anthropologie de la nature, un lien est fait entre le mode de vie que mènent les humains occidentaux, souvent qualifié de problématique, avec leur mode de relation particulier avec les êtres autres qu'humains. Un enjeu devient alors de rendre les humains occidentaux sensibles, attentifs au « more than human » au point où, à travers les institutions, les humains soient amenés à considérer à nouveau les autres êtres vivants comme des partenaires sociaux.

C'est dans ce contexte théorique que naît cette étude. L'attention aux abords de voies constitue autant un enjeu pour prendre soin des vies autres qu'humaines des abords, que pour la valorisation des pratiques de maintenance qui entretiennent ces infrastructures. Mais c'est également important pour aider des voyageur·ses, qui peuvent avoir la sensation quotidienne de se téléporter, à atterrir dans leur milieu, à développer des racines et des relations malgré le mouvement de déplacement.

- Designer l'incitation à participer aux enquêtes

Designer des formes de participation relève également de la solution, et de l'engagement à rendre les choses publiques. Dans le cadre de ma pratique, grâce à la participation, je permets au public de s'approprier son espace de mobilités. Par ailleurs, la manière avec laquelle j'ai rendue ludique la participation à l'enquête, constitue un engagement pour le plaisir et la vie bonne. Cette réflexion sur le contre-don des chercheur·ses envers les participant·es constitue en elle-même également un engagement contre les pratiques extractivistes de sciences participantes. Proposer des expériences ludiques ou artistiques peut constituer une activité intéressante, au-delà de l'utilité première des sciences.

- Designer la production de savoir autrement

Le design de formats d'enquête de terrain contribue à un engagement pour faire de la recherche autrement. Il peut aider à entrer sur le terrain et à présenter son sujet de recherche, à surmonter la barrière de la langue. Le fait d'échanger autour de formats ludiques ou artistiques polysémiques peut apporter une capacité à « ouvrir la parole » sur des sujets compliqués. En s'apparentant davantage à des activités habituelles pour les enquêté·es le format peut éviter la sensation étrange, jugeante et la violence symbolique d'un entretien classique. Des formats, comme on l'a vu avec le dessin, peuvent aider à réactiver la mémoire, peuvent structurer un entretien tout en tendant vers une non-directivité. Ces modes d'enquête génèrent également d'autres relations

²⁷ M. Augé, 1992, *Non-lieux: Introduction à une anthropologie de la modernité*, Paris, France, Le Seuil.

²⁸ B. Latour et P. Weibel (eds.), 2005, *Making things public: atmospheres of democracy*, Zentrum für Kunst und Medientechnologie., Cambridge, Mass., Etats-Unis d'Amérique.

entre enquêteur·rices et enquêté·es, les enquêté·es peuvent alors aussi être experts des formats qui supportent l'échange et co-produisent avec l'enquêteur·rice le savoir.²⁹

En soulevant la question de l'engagement à travers les sciences, cet article s'inscrit au sein des travaux de sociologie des sciences et d'épistémologie des sciences, et participe aux débats sur l'engagement politique des scientifiques à travers leur recherche.

Suite à l'écriture de cet article, il semble évident que mon engagement me poussera à ramener à nouveau ma pratique du design pour outiller des recherches de sciences sociales. De préférence, sur des sujets inattendus qu'il s'agit de valoriser, en éclairceuse. J'ai envie de continuer à développer des formes de recherches, continuer de concevoir et fabriquer pour la recherche.

²⁹ R. Hamus-Vallée, 2026, « De l'image à la parole, de la parole à l'image », *Revue française des méthodes visuelles*, janvier 2026, n° HS2, P. 1-2.

C. Papinot, 2007, « Le « malentendu productif »: Réflexion sur la photographie comme support d'entretien », *Ethnologie française*, 1 mars 2007, vol. 37.

BIBLIOGRAPHIE ET SITOGRAPHIE

Aït-Touati Frédérique, Frodon Jean-Michel, Latour Bruno et Ricci Donato, 2022, *Puissances de l'enquête: l'Ecole des Arts politiques*, Paris, France, Éditions Les Liens qui Libèrent.

Antolinos-Basso Diego, Baneyx Audrey, Thero Héloïse, Ooghe Benjamin et Girard Paul, 2022, « L'atelier de méthodes de Sciences Po : apprendre, aider, rassembler », 1 juin 2022.

Augé Marc, 1992, *Non-lieux: Introduction à une anthropologie de la modernité*, Paris, France, Le Seuil.

Beaud Stéphane et Weber Florence, 1997, *Guide de l'enquête de terrain: produire et analyser des données ethnographiques*, Paris, France, Éditions la Découverte.

Boishus Marie et Mourat Robin de, 2024, *Voix des abords: Enquêter sur la vie dans les abords de voies du RER francilien*, <https://medialab.github.io/voix-des-abords>, 31 juillet 2024, consulté le 21 novembre 2025.

Boishus Marie, 2021, *Le lampadaire qui se penche, Exploration au jardin de la falaise*, <https://www.marieboishus.fr/lampadairequisepenche.html>, 2021, consulté le 1 janvier 2021.

Cahour Béatrice, Licoppe Christian et Créno Lisa, 2018, « Articulation fine des données vidéo et des entretiens d'auto-confrontation explicite : étude de cas d'interactions en covoiturage », *Le travail humain*, 2018, vol. 81, n° 4, p. 269-305.

Causey Andrew, 2016, *Drawn to See: Drawing as an Ethnographic Method*, Illustrated edition., Toronto, University of Toronto Press.

Chomarat-Ruiz Catherine, 2022, *Esquisses théoriques. Traduire, exposer et critiquer le design*, s.l., DAMPress.

Debaise Didier et Stengers Isabelle, 2021, « Résister à l'amincissement du monde », *Multitudes*, 24 décembre 2021, vol. 85, n° 4, p. 129-137.

Dunne Anthony et Raby Fiona, 2013, *Speculative everything: design, fiction, and social dreaming*, Cambridge, (Mass.), Etats-Unis d'Amérique, Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord.

Estalella Adolfo et Criado Tomás Sánchez (eds.), 2018, *Experimental collaborations: ethnography through fieldwork devices*, New York N.Y., Etats-Unis d'Amérique, Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord.

Gourlet, 2020, *Data Design and Diplomacy: What is at stake?*, <https://blogterrain.hypotheses.org/16420>, 17 septembre 2020, consulté le 4 avril 2024.

Hamus-Vallée Réjane, 2026, « De l'image à la parole, de la parole à l'image », *Revue française des méthodes visuelles*, janvier 2026, n° HS2.

Haraway Donna, 1988, « Savoirs situés : la question de la science dans le féminisme et le privilège de la perspective partielle » dans *Des singes, des cyborgs et des femmes. La réinvention de la nature*, traduit par Oristelle Bonis, traduit par M.-H. préface Bourcier et traduit par Jacqueline Chambon, s.l.

Heinich Nathalie, 2025, *Penser contre son camp: itinéraire politique d'une intellectuelle de gauche*, Paris, France, Gallimard.

Heinich Nathalie, 2023, *Le wokisme serait-il un totalitarisme ?*, Paris, France, Albin Michel.

- Heinich Nathalie, 2021a, *Ce que le militantisme fait à la recherche*, Paris, France, Gallimard.
- Heinich Nathalie, 2021b, *Défendre l'autonomie du savoir*, Paris, France, Fondapol, Fondation pour l'innovation politique.
- Hoffmann Antoine, 2024, *Création artistique et révolte : des praxis populaires aux esthétiques radicales : tensions entre art et action militante, depuis une pratique engagée*, thesis, Amiens, s.l.
- Huyghe Pierre-Damien, 2023, « Où en sommes-nous avec l'idée de design ? », conférence, École des arts de la Sorbonne.
- Latour Bruno, Weibel Peter, et Zentrum für Kunst und Medientechnologie (eds.), 2005, *Making things public: atmospheres of democracy*, Cambridge, Mass., Etats-Unis d'Amérique, Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord, Allemagne.
- Laurel Brenda (ed.), 2003, *Design Research: Methods and Perspectives*, Cambridge, MA, USA, MIT Press.
- Lury Celia et Wakeford Nina, 2012, *Inventive methods: the happening of the social*, London etc., Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord, Etats-Unis d'Amérique, Routledge, Taylor & Francis Group.
- Molinié-Andlauer Marie-Alix, Garron Isabelle, Boishus Marie et Follea Charlotte, 2026, *RETIMus'X*, <https://recherchecreation.wp.imt.fr/retimusx/>, 2026, consulté le 1 janvier 2026.
- Mourat Robin de, Ricci Donato et Severo Marta, 2025, « Trajectories of engagement / Trajectoires d'implication » dans *Trajectories of Engagement*, s.l., Editions annexes / médialab, p. 7-27.
- Nova Nicolas, 2014, *Beyond design ethnography*, s.l., SHS Publishing.
- Papinot Christian, 2007, « Le « malentendu productif »: Réflexion sur la photographie comme support d'entretien », *Ethnologie française*, 1 mars 2007, vol. 37.
- Scientifiques en rébellion, 2024, *Sortir des labos pour défendre le vivant*, Paris, France, Seuil.
- Schildermans Hans, 2022, « On Problematic Situations and Problematizations: Study Practices and the Pragmatics of a World to-Be-Made », *Educational Theory*, 2022, vol. 72, n° 4, p. 455-471.
- Schmidt Stefan, 2009, « Shall We Really Do It Again? The Powerful Concept of Replication Is Neglected in the Social Sciences », *Review of General Psychology*, 1 juin 2009, vol. 13, p. 90-100.
- Schneidewind Uwe, Singer-Brodowski Mandy, Augenstein Karoline et Stelzer Franziska, 2016, « Pledge for a transformative science : a conceptual framework », *Wuppertal Institute for Climate, Environment and Energy*, 26 juillet 2016, vol. 191, (coll. « Wuppertal papers »).
- Sterling Bruce, 2005, *Shaping Things*, Cambridge, MA, USA, MIT Press (coll. « Mediaworks Pamphlets »).
- Zhong Mengual Estelle, 2021, *Apprendre à voir : le point de vue du vivant*, Arles, France, Actes Sud.