Papier publié dans : Sabine Chardonnet, Georges Amar et Mirelille Apel-Muller (dir.), *Le génie de la marche. Poétique, savoirs et politique des corps mobiles*. Paris, Hermann éditions, 2016.

La fabrique de la marche : un workshop pour interroger la marche par le design

ENSCI[1] – les Ateliers
Francesca Cozzolino, Olivier Hirt

Un workshop de « design de la marche » à Cerisy

Un workshop de design à Cerisy ? Un design de la marche ? (Mais la marche existe ! Elle n'a pas besoin d'être « designée » !) On voit bien, d'emblée, la gageure que représentait cette invitation à organiser, au sein d'un colloque de Cerisy sur la marche, un workshop de design.

Cette invitation faite à l'ENSCI s'inscrivait dans une conversation déjà ouverte, à travers plusieurs activités à l'école, avec Georges Amar.

La marche est, pour reprendre une formule d'Yves Winkin, une « performance ordinaire[2] » : elle « existe », sans qu'il soit nécessaire qu'un acteur en particulier se charge de l'inventer. Pour autant, dès lors que les travaux sur la mobilité ont conduit à reconsidérer et développer la marche comme mode de mobilité à part entière, alors une question qui se pose est : comment faire exister la marche comme objet des politiques de la mobilité ou de la ville ? Comment faire exister la marche comme *objet à concevoir*, pour les acteurs de ces politiques (pouvoirs publics, sociétés de transport, associations d'usagers, etc.) ? Et, qu'est-ce que peut être « concevoir la marche » ?

C'est à cet endroit, dans cet espace ouvert, que s'est initiée l'idée d'un « design de la marche » : le design peut-il être un moyen, parmi d'autres - et en relation avec d'autres -, pour faire exister la marche comme *objet à concevoir* ?

Il ne s'agissait pas de décrire ou proposer des cadres d'interprétation de la marche[3], ni d'en faire une méthode d'analyse de l'espace[4], ni un espace de création (comme dans la pratique des artistes-marcheurs, des situationnistes jusqu'aux expériences plus contemporaines de Francis Alis et Richard Long[5]), mais d'expérimenter une situation de conception en design.

---

[1] Ecole Nationale Supérieure de Création Industrielle.

[2] Winkin Y., « Quand les piétons saisissent les villes. Eléments pour une anthropologie de la marche appliquée à l'aménagement urbain », revue Médiation et information, no.22, 2005, pp.33-41.

[3] Ingold T., *Une brève histoire des lignes, Paris,* Zones sensibles, 2011 (première édition 2007), voir pp. 57-155 ; Le Breton D., *Eloge de la marche*, Paris, Métailié, 2000, et *Eloge des chemins de la lenteur*, Paris, Métailié, 2012.

[4] C'est le cas par exemple du parcours commenté, une méthodologie de recherche formulée par le Centre de recherche sur l'espace sonore et l'environnement urbain (CRESSON) de l'école d'architecture de Grenoble pour étudier la perception de l'espace urbain. Voir Augoyard J.-F., Pas à pas. Essai sur le cheminement quotidien en milieu urbain, Paris, Seuil, 1979 ; Thibaud J. –P. (dir.), *L'espace urbain en méthodes,* Paris, Parenthèses, 2001 ; Tixier N., « Parcours de lecture de la place Sainte Catherine » in Lucci V. et al. (dir.), *Des écrits dans la ville. Sociolinguistique des écrits urbains : le cas de Grenoble*, Paris, L'Harmattan, 1998, pp. 267 – 301.

[5] Voir Davila T. (dir.), *Les figures de la marche, un siècle d'arpenteurs de Rodin à Neuman*, catalogue de l'exposition du Musé Picasso, Antibes, 1er juillet - 14 janvier 2001, éd. Réunion des Musées Nationaux ; Davila T., *Marcher, Créer. Déplacements, flâneries, dérives dans l'art de la fin du xxème siècle,* Paris, Ed. du regard, 2007 ; Debord G., « Théorie de la dérive », bulletin de l'International Situationniste, n°1, juin 1958, réed. in International Situationniste, Librairie Arthème Fayard, Paris, 1997, pp. 19-23 ; Lugon O., « Le marcheur. Piétons et photographes au sein des avant-gardes », in Etudes photographiques, n°8, novembre 2000 ; Solnit R., *L'art de marcher, Paris,* Actes Sud, 2002 ; Soichet H., « Marches et ralentissements. Étude à partir de quelques déambulations », in revue Geste n° 6, "Ralentir / Présent de l'esclavage", octobre 2009 ; Soichet H., *Photographie & mobilité. Pratiques artistiques contemporaines en déplacement,* Paris, L'Harmattan, 2013 ; Stalker, *Attraverso i territori atuali/ à travers les territoires actuels, Paris,* Jean-Michel Place, coll. "On visu / in situ", Paris, 2000 ; Paquot T., « L'art de marcher dans les villes », *Esprits* n° 308, pp 201-221.

Un workshop de design, dans un colloque de Cerisy, avec les participants du colloque ?
Cette idée se reliait, pour nous, et selon notre lecture de la commande, à la recherche actuelle de formes nouvelles de l'invention collective et de la production de connaissance, sur des « objets » que nous avons à penser et à inventer ensemble. Il s'agissait, dans ce temps de workshop, à ce moment du colloque et avec les participants, d'aborder cet objet multi- ou « a-disciplinaire » qu'est la marche dans un mode différent de la façon dont il existe pour chacun des participants, au sein de sa discipline propre - se tenir dans le « a-disciplinaire du design » -, et de l'aborder non pas comme objet à comprendre ou à connaître mais, à travers l'expérience d'une démarche de design, comme objet à inventer. Un workshop de design peut-il trouver place, être l'un des modes, d'un colloque, moment collectif d'étude et de production de connaissance autour d'un objet, d'une question, d'un champ ?

Concevoir le workshop

L'une des premières questions que s'est posée l'équipe d'élèves et d'enseignants constituée à l'ENSCI pour le workshop, est celle de la forme de la démarche de design, dont les participants allaient faire l'expérience. La démarche de design est propre à chaque designer (ou agence, ou service de design dans une organisation). Elle n'est pas normalisée. Et faire l'expérience d'une démarche de design, c'est d'abord faire l'expérience de l'invention de la démarche elle-même, à mettre en place, pour explorer ou répondre à une question. Dans le temps court du workshop, il était difficile de faire place à cette expérience là. Nous avons assez tôt défini une démarche en trois temps – génériques, arbitraires : un temps d'acquisition de connaissances et exploration, un temps de conceptualisation, puis un dernier temps de formalisation – *décrire dans le langage et faire apparaître dans le sensible des choses ou des mondes qui n'existent pas : une façon de dire ce que le design fait*.

Une autre question était : quel point de départ pour les groupes de participants-designers ? Quelle question qui « fasse question » pour une démarche de design ? Comment formuler, à partir de « la marche », une question qui désigne un inexistant à explorer et à concevoir ? Plutôt que la formuler nous-mêmes, nous avons choisi de demander aux participants un premier travail d'exploration, préparatoire, leur permettant de prendre une posture de production dès le début du workshop, à travers le dispositif des « bâtons » : il a été demandé à chacun des participants de réfléchir à ce que la marche pouvait signifier, évoquer pour lui ; rassembler un « matériau » évocateur de significations de la marche (ou d'une marche) pour lui ; et le formaliser au moyen d'un bâton de marche.

Avant le début du workshop, à partir de la collecte des bâtons, nous avons par regroupements repéré et nommé, six « marches possibles », qui formeraient les questions à explorer, les marches à concevoir, par les groupes de participants-designers.

Un enjeu du workshop était aussi qu'il s'inscrive dans une continuité des échanges de la semaine de colloque, qu'il mette en jeu les connaissances et les conceptions de la marche déjà travaillées, discutées par les participants, lors des séances de la première partie du colloque. Que ces conceptions et savoirs sur la marche constituent, pour les participants-designers, les connaissances que le designer mobilise au début d'une démarche de design. Pour cela, les élèves designers de l'ENSCI ont, au fil des premières séances du colloque, constitué une « collection » de mots, citations – conceptions de la marche ou connaissances – relevés dans les interventions et les

discussions, pour former une « bibliothèque de savoirs », mise à disposition des participants au début du workshop.

Le temps du workshop : une expérience collective de design

Après le brief présenté dans la grande salle, les conférenciers sont invités à entrer dans l'ancienne étable du château où le workshop doit se tenir. L'ancienne étable est une grande pièce rectangulaire que nous avons subdivisée en sept espaces, à savoir : un espace avec le matériel à disposition des participants pour mener et formaliser leur réflexion (papiers, feutres, ciseaux, colle, scotch, bombes de peinture, cartes topographiques, imprimante) et un espace pour chacun des six groupes de travail.

Ces groupes sont associés à six thématiques que nous avons identifiées à partir des bâtons collectés au début du colloque. Les bâtons que nous ont remis les participants dans les jours précédant le workshop sont anonymes et ne portent aucune légende ni mention explicative. Les documents ou objets que les participants ont choisi d'attacher aux bâtons sont très variés, tant dans leur nature que dans les aspects de la marche qu'ils évoquent (nous avons trouvé aussi bien des bâtons habillés d'éléments organiques tels que des feuillages, des plumes, des fruits, etc. que de bâtons où étaient accrochés des textes, des photos, des dessins, des cartes topographiques, voire même des couteaux-suisse ou des chaussures).

Nous avons donc choisi de répartir ces bâtons en de six thématiques qui nous semblaient recouper d'une part les univers de la marche racontés par cette collecte, et d'autre part des approches différentes du design que nous avions évoquées avant le colloque :

- **trajet / trajectoires** : la marche comme moyen de déplacement ;
- **converser en chemin** : la marche comme un moment à habiter ;
- **fabrique d'histoires** : la marche comme amorce narrative ;
- **marcher - collecter** : la marche comme un espace à s'approprier ;
- **corps équipé / inéquipé** : la marche dans son rapport avec le corps ;
- **marche universelle** : le dénominateur commun de toutes les marches.

Fig. 1. La collecte des bâtons

Les participants sont libres de choisir leur groupe, et notamment de rejoindre ou non le groupe auquel leur bâton a été rattaché. Cette phase de constitution des groupes est un moment délicat car les participants, bien qu'informés du déroulé du workshop, peinent à projeter leurs attentes au-delà de la formulation d'un thème ou d'un autre. Le dispositif tranchant avec celui des séances habituelles du colloque, certains participants demeurent dans une posture trop passive et attendent de nous un cahier des charges détaillé, qui serait en contradiction avec l'objectif affiché du workshop de faire émerger du nouveau.

Dans la première phase de ce workshop, nous circulons individuellement à travers les différents groupes pour les encourager à ouvrir au maximum leur réflexion par associations d'idées. Il est intéressant de noter à ce titre que l'espace de réflexion reste essentiellement oral : l'espace de l'écrit reste, dans la majorité des groupes, associé à la feuille de papier que le participant garde près de lui pour noter ses réflexions personnelles ou recueillir les avis du groupe. Nous intervenons souvent auprès des participants pour leur apporter des outils ou des méthodologies propres au design (nuages de mots, cartes mentales, brainstorming, etc.) qui bousculent parfois les chercheurs dont la réflexion s'inscrit plutôt dans la temporalité et la profondeur. La distance que nous devons tenir vis-à-vis des participants est difficile à trouver, car nous devons canaliser leur réflexion – souvent en encourageant la reformulation au sein du groupe – sans pour autant interférer dans leur choix et leur manière d'appréhender la marche.

Fig. 2. Le groupe *« Corps équipé/inéquipé »* à l'œuvre

La deuxième phase du workshop consiste, pour chaque groupe, à rassembler les idées et à formuler une intention de projet. Cette étape est critique dans un projet de design, car elle doit d'une part condenser les observations, les idées et les partis-pris qui émergent à l'issue de la phase de réflexion, et d'autre part ouvrir sur un projet de design à formaliser et à porter. Cette phase est inégalement abordée par les différents groupes et conduit à des formulations contrastées, allant de l'intention de projet très générale (avec un angle d'approche qui s'affirme peu en regard de la thématique abordée), jusqu'à l'intention de projet très détaillée (parfois amalgamée avec des solutions formelles). Notre rôle n'est pas ici de porter un jugement sur le choix et le positionnement des groupes, mais de voir dans quelle mesure des personnes non familières avec le design peuvent se l'approprier et d'imaginer des développements innovants sur un thème donné.

Fig. 3. *L'espace de travail du groupe « Corps équipé/inéquipé »*

En l'occurrence, ce spectre très large d'intentions de projet débouche, dans la troisième phase du workshop, sur des propositions très variées, tant sur le fond que sur la forme. Au cours de cette phase de formalisation, nous restons en retrait et n'intervenons que pour aider les participants à choisir ou à utiliser les outils de mise en forme (dessins et schémas, posters, maquettes papier, présentations vidéo). Cette phase de réalisation semble plus abordable pour les participants, car ceux-ci peuvent projeter leur intention de projet dans une narration ou une forme aboutie qu'ils peuvent s'approprier avec leur propre ressenti.

Fig. 4. *Le groupe « Converser en chemin »*
choisit de résumer son projet sous forme de poster

Dans une dernière phase, les participants sont invités à restituer leurs travaux en public. Cette phase de communication ne pose pas de problème pour des chercheurs rompus à l'expression en public, et ce d'autant plus que le contexte est propice à la surprise et à l'échange. Sur le fond, les thématiques que nous avons proposées comme amorces de réflexion pour les différents groupes ont été bien respectées. Sur la forme, les propositions sont très variées tant sur les champs de design abordés (objets communicants, design d'espace, design objet, design de service, scénographie) que sur les formalisations mises en œuvre.

Six formalisations, six espaces ouverts pour interroger ou réinventer la marche

Le design dont il a été fait l'expérience ici n'était pas celui d'un objet déjà là, dont il se serait agit de concevoir la forme, mais le design comme démarche d'invention, d'exploration d'une question, de génération de nouveau. Il s'apparente à ce que nous pouvons évoquer comme « design de situations[6] », où la forme des réponses (objet, espace, dispositif, service, …) s'invente dans le processus même, et en relation avec le contexte (historique, social, économique, géographique, politique) dans lequel le projet prend corps. Les réponses proposées par les groupes[7] témoignent bien de cela. Elles ont ouvert des espaces, des « conceptions de la marche » qui ne se superposent pas complètement avec les typologies de la marche usuelles, ou évoquées plus tôt dans le colloque (comme la marche-déplacement, se rattachant à l'idée de mobilité (Véronique Michaud) ; la marche-urbaine, souvent utilisée pour saisir les transformations urbaines et appréhender la ville (ex : transect, parcours commenté) ; la marche-artistique, lorsque cette pratique fait oeuvre (Hendric Sturm) ; ou la marche-héritage, comprise comme expérience anthropologique de connaissance (Ariane Wilson).

La configuration, ici, n'était pas celle d'une démarche confiée à des élèves designers dans le lieu de l'école, mais celle d'une école se transportant au sein d'un colloque pour y conduire une démarche de design impliquant les participants du colloque ; et le workshop était bien situé ici dans le temps d'une séance classique, temps réservé à la parole savante et la construction de connaissances. Cet essai d'une démarche de design a-t-il permis de faire travailler, de déplacer, de réouvrir, des connaissances et des conceptions de la marche déjà évoquées dans les autres temps du colloque ? Ce sont ces fils, qu'il faudrait pouvoir repérer. Au-délà de l'expérience de ce workshop, c'est l'idée même de l'insertion d'une démarche de design dans un colloque - comme dispositif de production de connaissances et d'invention autour d'une question, d'un objet - qu'il faudrait réinterroger, dans son articulation avec les autres modes, et dans ses modalités propres. Le design, mode avec d'autres, partie prenante, des formes collectives contemporaines de production de connaissance et d'invention du monde.

[6] cf. Francesca Cozzolino, « Penser un objet de design dans la ville. Premiers éléments d'une enquête en cours sur le projet nAutreVille », in Le Philotope, no.9, 2012, pp.85-91 (GERPHAU – LAVUE. Numéro intitulé « L'objet milieu », dirigé par Antonella Tufano).
[7] cf. encadré.