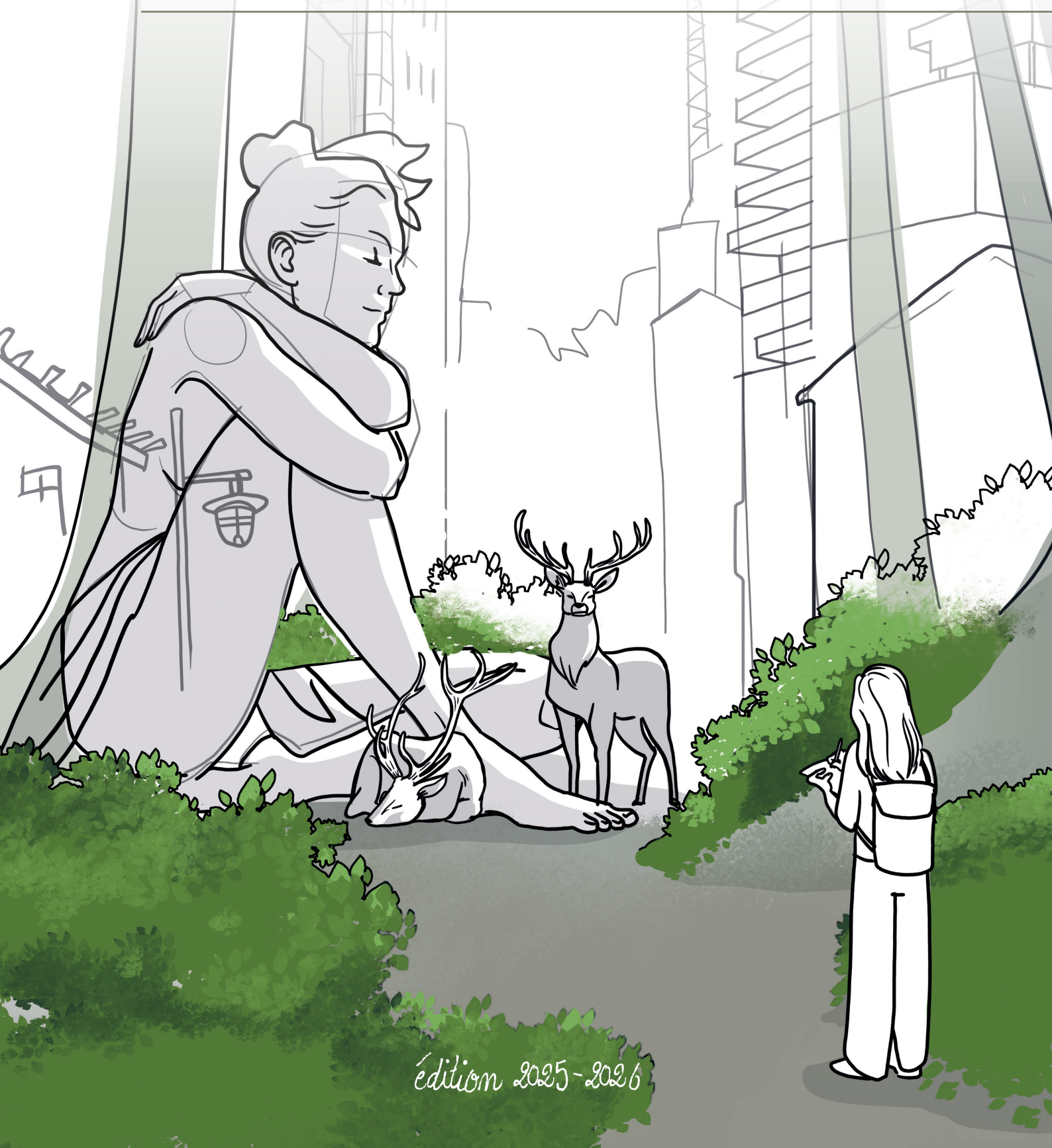


ANTHROPO- GRAPHIQUE(S)

Sciences sociales & expressions dessinées



édition 2025-2026

ANTHROPO- GRAPHIQUE(S)

Sciences sociales & expressions dessinées

Collectif Anthro-po-graphique

édition 2025-2026

Avant-propos

Malgré un intérêt croissant, l'articulation des sciences sociales et des écritures graphiques – comme outils d'enquête et comme leviers de médiation – reste encore dévalorisée vis-à-vis d'autres formes d'écriture de la recherche, tels que le texte et l'audiovisuel. C'est la raison qui nous a poussé à lancer le projet Anthropo-graphique(s), avec l'idée d'expérimenter d'autres manières d'enquêter et de raconter, en s'inspirant des démarches anthropo-graphiques préfigurées par d'autres (Tondeur, 2019 ; Joulain ; Massard-Vincent, Camelin & Jungen, etc.)¹. Des formes d'écriture qui ouvrent des potentialités pour une meilleure prise en compte des imaginaires et des expériences sensibles, au sein desquelles l'image ne serait pas au service du texte mais constitutive du savoir produit lors de l'enquête et partagé avec le public

Opérant des allers-retours du figuratif au discursif, nous avons cherché à explorer la capacité de ces écritures graphiques à représenter les paysages de l'invisible : imaginaires, mémoires, projections, perceptions et sensorialités.

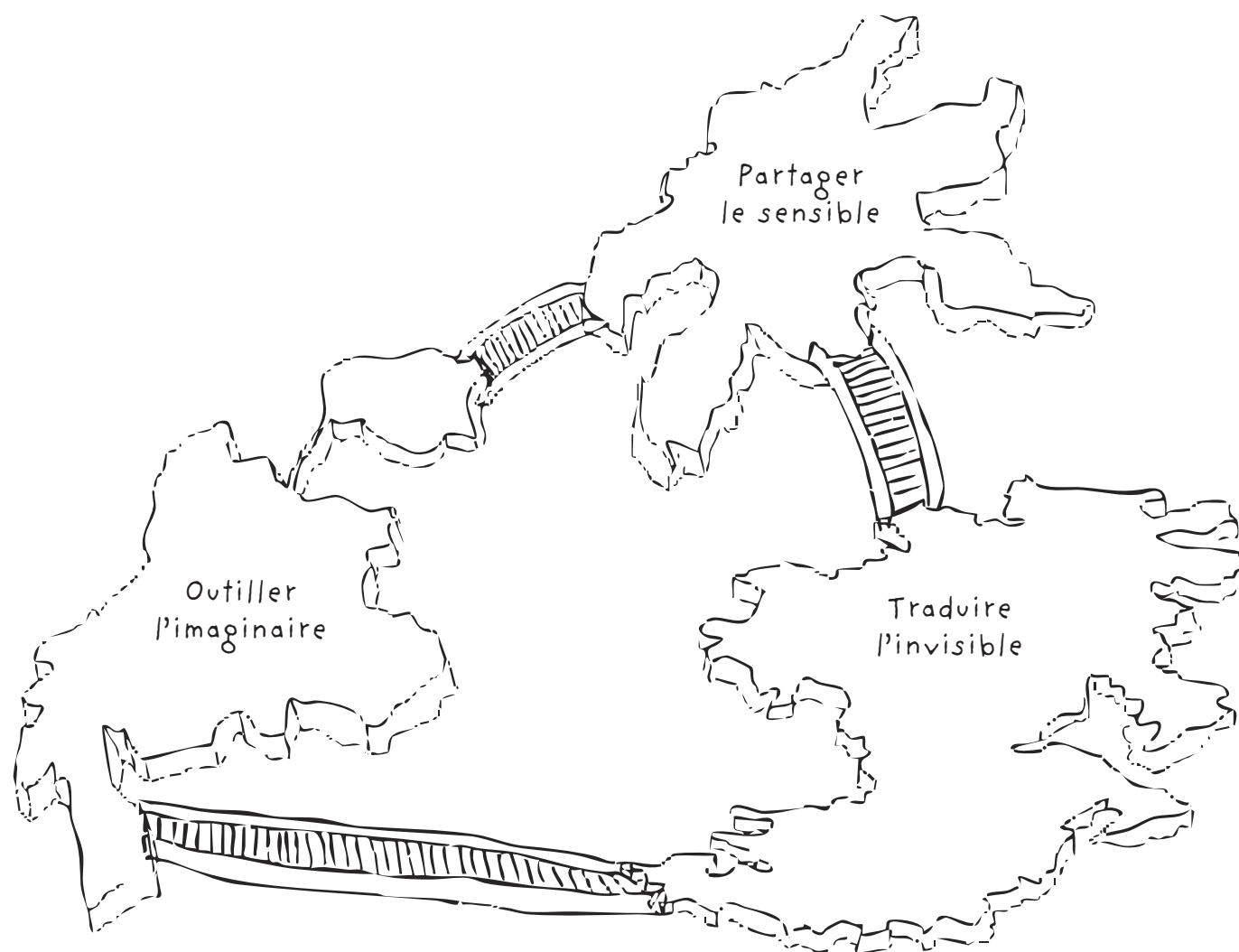
Le projet Anthropo-graphique(s) s'est structuré autour de trois ateliers d'expérimentation (février-juin 2025), ouverts aux chercheurs-ses, étudiant-es et jeunes diplômé-es autour de trois actions inhérentes au processus créatif : Outiller (l'imaginaire) ; Traduire (l'invisible) ; Partager (le sensible).

Animés par des équipes d'artistes (Thomas Cadène, Chloé Cruchaudet, Lou Herrmann et Fabien Roule), et des chercheur-ses en sciences sociales (Olivier Givre, Axel Guïoux, Fanny Urien-Lefranc et Olivier Wathelet), ils ont permis d'explorer l'articulation du dessin et des sciences sociales, que ce soit dans les enquêtes de terrain ou dans ses restitutions. S'éloignant ainsi de l'idée du dessin comme simple illustration du texte, c'est de l'outil de recherche et de réflexion dont il a été question. Le dessin comme manière de penser, de ressentir, de transcender les frontières de l'imaginaire.

Ce livret a pour but de restituer le déroulement de ce projet. À la manière des ateliers, il s'agit d'expérimenter des formes de narration à la fois écrites et dessinées pour – nous l'espérons – réussir au mieux à retranscrire les réflexions qui ont émergé au cours de ces derniers mois. Entre restitution de moments de vie captés par Elsa Blaise, stagiaire sur ce projet, propos réflexifs sur les défis de l'anthropo-graphie et échanges avec les artistes, nous avons cherché à montrer différents prismes de la démarche expérimentée. Au lecteur-trice d'en extraire les bribes utiles pour en prolonger le projet.

¹ L'expression « Anthropographique » a déjà fait l'objet d'usages antérieurs dans les travaux de plusieurs auteur-rices (voir : Massard-Vincent Josiane, Camelin Sylvaine et Jungen Christine (dir.), 2011, *Portraits. Esquisses anthropographiques*, Paris, Éditions PETRA, coll. Anthropologiques ; Tondeur Kim, 2018, « Le Boom Graphique en Anthropologie. Histoire, actualités et chantiers futurs du dessin dans la discipline anthropologique », *Omertaa, Journal for applied anthropology*, <http://www.omertaa.org/archive/omertaa0082.pdf>; Joulain Frédéric, *Projet Anthropographiques « Bambou à Mayotte »* (2022) et « Washi : From Mulberry to Manga the art of paper in Japan » (2019-2021).





Ce projet a été coordonné par *le Collectif Anthro-po-graphique* :

Juliette Carrière (Users Matter), Olivier Givre (Université Lumière-Lyon 2, UMR EVS),
Axel Guïoux (Université Lumière-Lyon 2, UMR EVS), Fabien Roule (École Émile Cohl),
Fanny Urien-Lefranc (Université Lumière-Lyon 2, UMR EVS) et Olivier Wathelet (Users Matter).

Texte : Elsa Blaise en première autrice, repris et modelé par l'équipe de coordination.

Mise en page, graphisme : Fabien Roule.

Sauf mention contraire, les dessins ont été réalisés par les participant-es aux ateliers.

La réalisation du projet a été permise grâce au soutien financier
d'EVS (Environnement, Ville, Société, UMR 5600) et de l'agence Users Matter.

ISBN : 9782960431704

Dépôt légal : 2026

Editeur : Users Matter - 10 Rue de la Fontaine-Dieu, 5310 MEHAIGNE, Belgique.

Sommaire

Section 1 - Outiller l'imaginaire p.9

Premier atelier, première arrivée

Reconsidérer notre rapport au dessin

Construire la ville

Entretien avec Thomas Cadène - auteur de bande dessinée, scénariste :

Libertés des personnages et importance de la fiction

Section 2 - Traduire l'invisible p. 25

Deuxième atelier, l'invisible dans le quotidien

Penser une sensibilité citadine

Les outils du dessin

Entretien avec Chloé Cruchaudet - dessinatrice, scénariste de bande dessinée :

Développer une attention au rien

Section 3 - Partager le sensible p. 39

Troisième atelier, les habitudes

Du terrain au trait : dessiner pour voir le monde

Dessiner le vivant

Entretien avec Lou Herrmann - urbaniste & illustratrice :

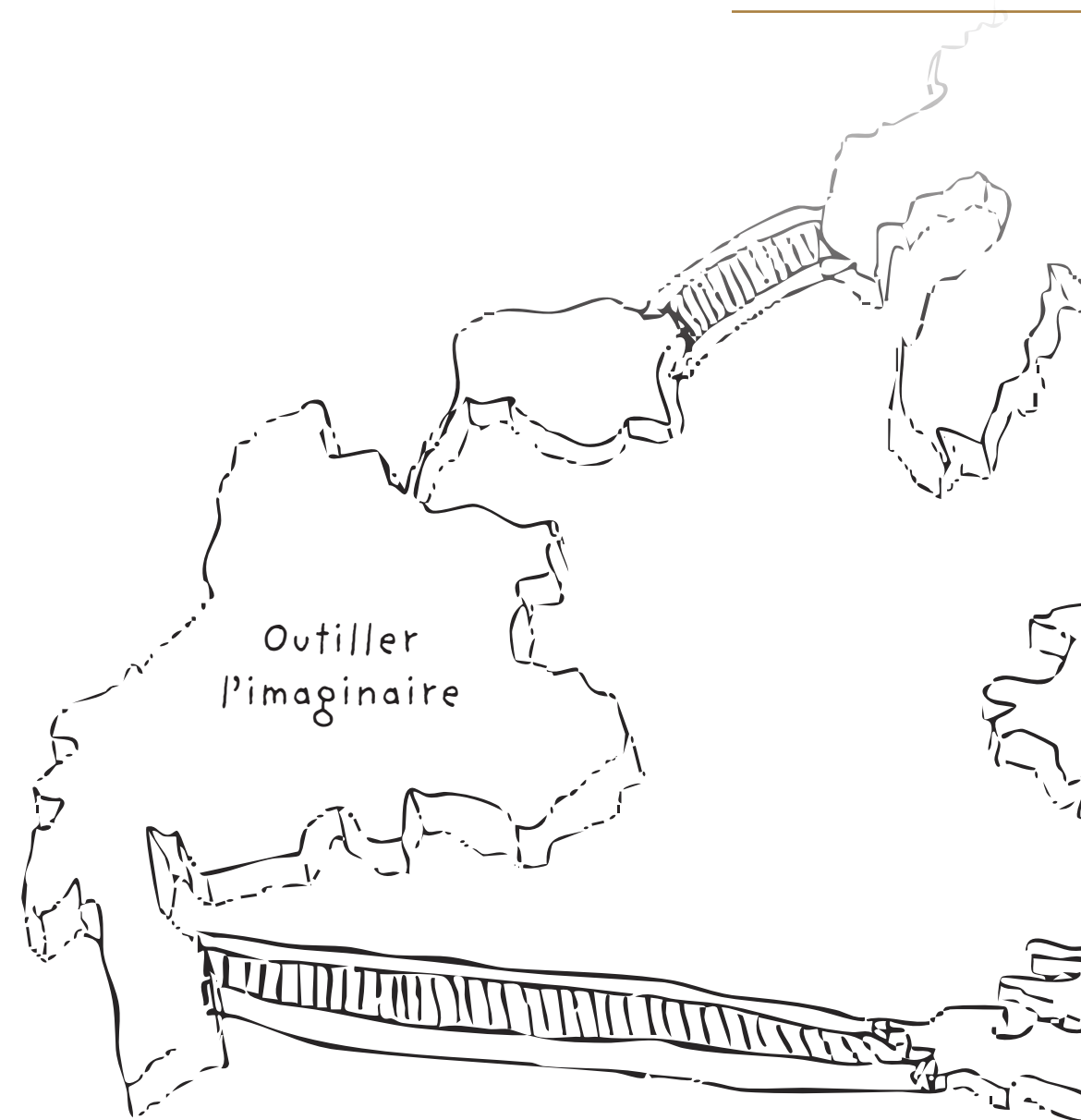
À la croisée des mondes dessinés

Séminaire final - Projets, idées p. 51 et suite des ateliers

Dessin et sciences sociales

Dessin de terrain, terrain de dessin

Etude de cases



Section 1

Outiller
l'imaginaire

PREMIER ATELIER,

PREMIÈRE ARRIVÉE D'ELSA

Le trajet qui mène de l'école Émile Cohl à la gare Lyon Part-Dieu est simple. Il faut tourner à gauche, sur l'avenue Lacassagne et marcher tout droit pendant une trentaine de minutes. En arrivant rue de la Villette, il suffit de tourner à droite et la gare apparaît, presque instantanément.

Avant de venir aux ateliers Anthro-po-graphiques, je n'étais presque jamais allée à Lyon. Si ces ateliers ne m'ont pas fait découvrir la ville, j'ai appris à connaître ce court chemin : l'école Émile Cohl, l'avenue Lacassagne, la rue de la Villette et la gare. Durant ce trajet, et pendant les deux heures de train qui me ramenaient à Paris, j'avais le temps de repenser aux ateliers.

Le premier atelier, intitulé « Outils de l'imaginaire » et animé par le scénariste de bandes dessinées Thomas Cadène, a été marqué par ma rencontre avec l'équipe du projet Anthro-po-graphiques et les différentes participant·es mais aussi par la richesse des échanges et des exercices proposés.



ÉCOLE
ÉMILE COHL

Départs			Partenaires
TER	88114	18:40	St Etienne
			R. St Etienne - St Etienne Canal - St J
TER	664	19:04	Paris Gare de Lyon
TER	88118	19:31	Grenoble
TER	6635	20:06	Montpellier
TER	88617	20:11	Bourg en Bresse
TER	88615	20:33	Roanne
train n°			heure destination

Voie
SNCF

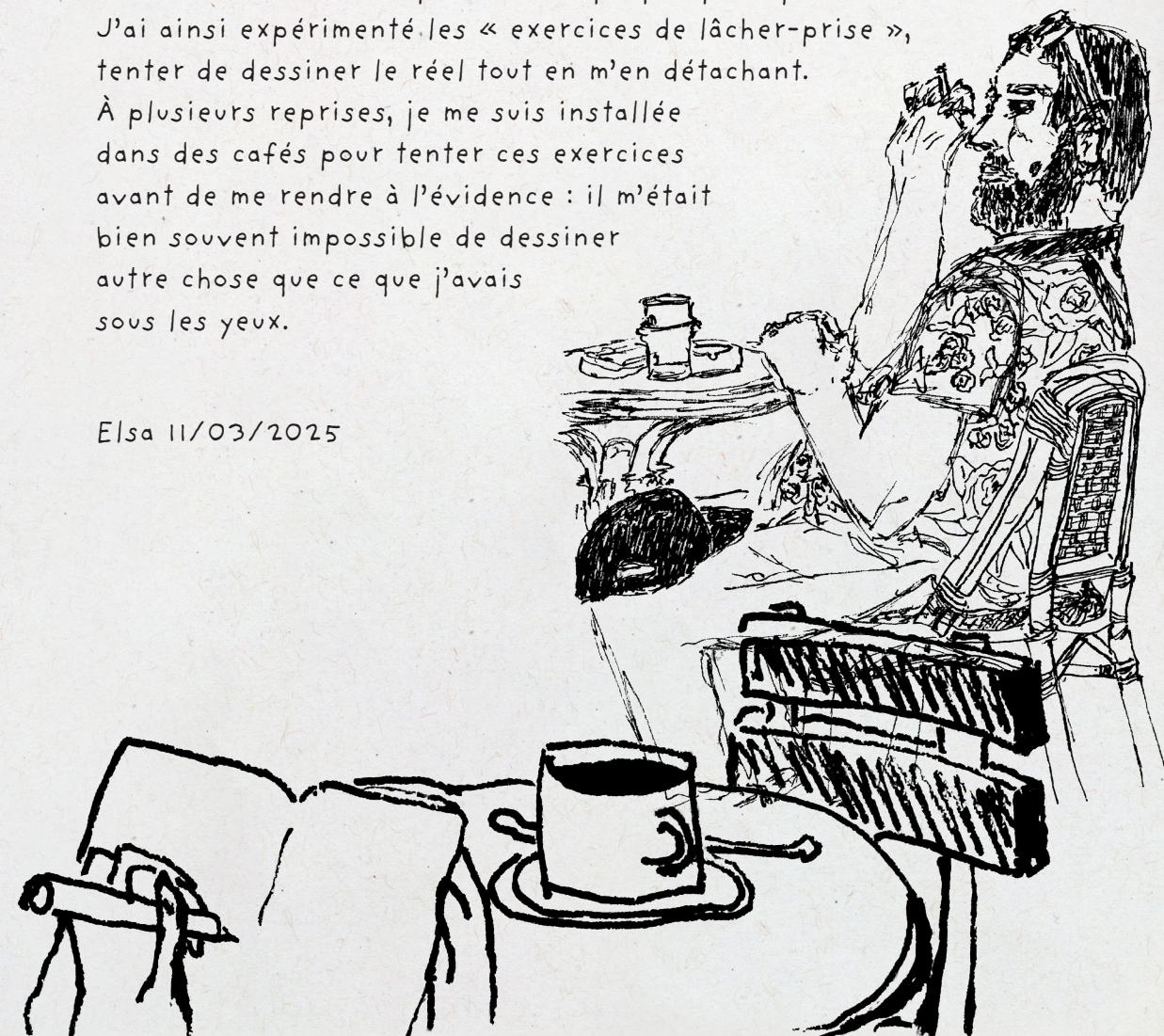
GARE LYON
PART DIEU

GARE
DE LYON

Ce fut une journée au cours de laquelle ont émergé de nombreuses réflexions, notamment autour des questions de lâcher prise, d'esthétisme ou encore de dessin comme outil de projection...

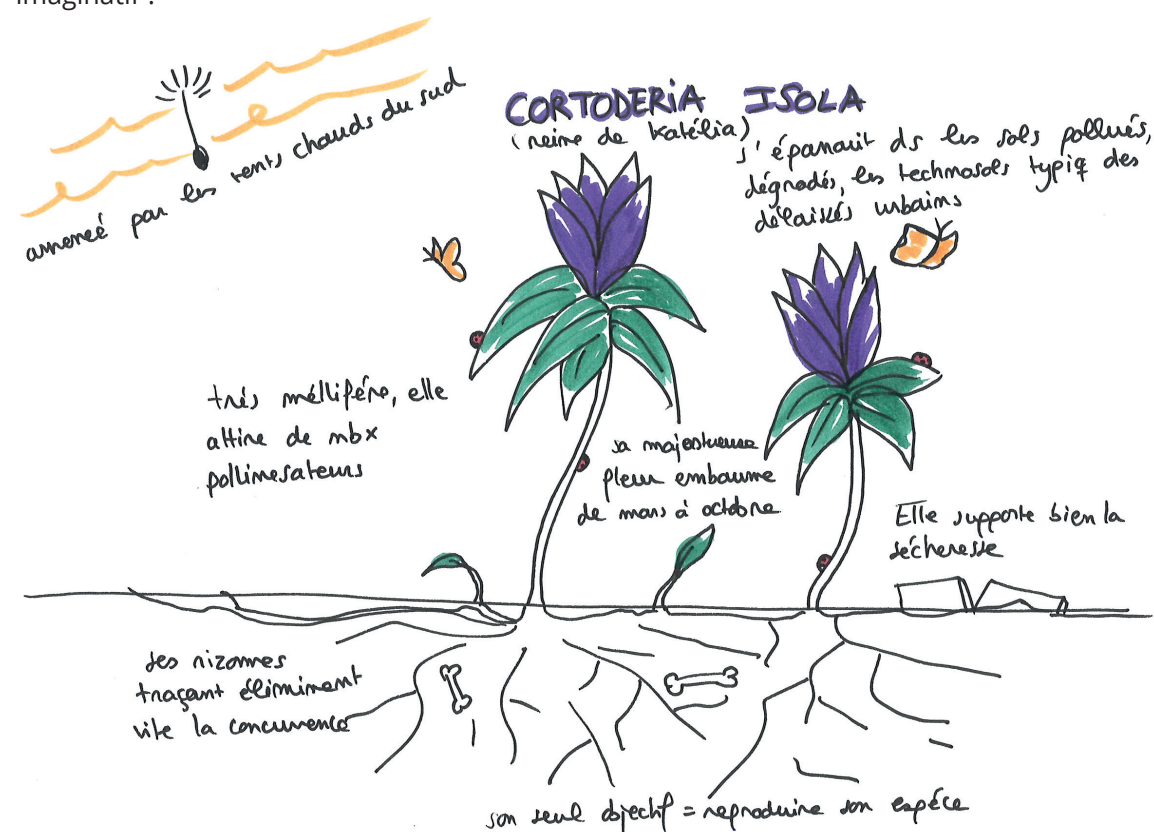
Ces notions me sont restées en tête bien après le premier atelier et ont eu un impact sur ma propre pratique du dessin. J'ai ainsi expérimenté les « exercices de lâcher-prise », tenter de dessiner le réel tout en m'en détachant. À plusieurs reprises, je me suis installée dans des cafés pour tenter ces exercices avant de me rendre à l'évidence : il m'était bien souvent impossible de dessiner autre chose que ce que j'avais sous les yeux.

Elsa 11/03/2025



RECONSIDÉRER NOTRE RAPPORT AU DESSIN

On observe aujourd'hui, au sein des sciences sociales, un regain d'intérêt pour les pratiques graphiques, et en particulier pour le dessin, intérêt qui s'accompagne d'une ouverture accrue à des publics et des usages jusqu'alors peu légitimés. Comme l'a très justement résumé l'anthropologue Kim Tondeur : « longtemps réservé à des groupes cantonnés à des positions marginales dans l'espace social, – tels les enfants et les artistes – le dessin touche désormais des publics et sphères culturelles et sociales différentes et se déplace progressivement depuis les marges jusqu'au centre de la société » (2018). Mais ce changement de statut accordé à l'image dessinée suscite aussi des résistances. Pour beaucoup, le dessin est en effet perçu comme une activité enfantine, et reste peu considéré. Comment dépasser nos manières de voir et de représenter, influencées par nos héritages culturels et notre socialisation. Comment passer outre un certain nombre de dualismes qui régissent nos sociétés : enfant/adulte, imaginaire/réalité... Tout au long des ateliers anthropo-graphiques, nous avons découvert à quel point le dessin nous obligeait à faire un pas de côté vis-à-vis de ces catégories. Ce décentrement est la condition d'une expression en partie libérée. Face à la liberté des consignes – dessiner ce qu'une carte nous inspire, inventer une ville future et un personnage qui y prend vie – jusqu'où aller ? Pouvons-nous dessiner tout ce qui traverse l'esprit quitte à s'extraire du réel ? Et alors, dans ce cas, n'y a-t-il pas un risque de se contraindre en cherchant à tout prix à se montrer imaginaire ?



La première journée d'expérimentation nous a permis d'éprouver ce principe qui nous aura accompagnés tout au long de l'aventure : pour dessiner, il faut lâcher prise. Si écrire repose sur la reconnaissance de formes prédéfinies que sont les lettres, dessiner permet, dans l'expérience même du trait, une plus grande liberté. Entre les lignes, les courbes et les aplats, le dessin offre une infinité de possibilités à celles-eux qui le pratiquent.

Mais sous le terme "dessin" se cache une multitude d'ouvrages et de pratiques, allant des esquisses aux tableaux, des peintures rupestres aux dessins animés, des dessins multicouches aux datavisualisations. D'une certaine manière, dessiner revient à convoquer un riche héritage de figuration, un art ancien de rendre présent l'absent². Les gestes des dessinateur·ices sont ainsi en partie le fruit de ce qu'ils voient, et ont vu. Finalement, « c'est chargé, comme l'on charge une arme, la main pleine de munitions d'une mémoire immémoriale, que le dessinateur produit du visible »³. Dans cet article, Adrien Genoudet affirme encore qu'« il se passe quelque chose d'insolite, comme un lâcher prise, entre ce moment où l'on prend en main l'image, quelle qu'elle soit, et le moment où la main se pose pour dessiner »⁴. Ce lâcher prise, essentiel, serait ainsi situé entre le moment où l'artiste perçoit ce qu'il veut dessiner et le moment où il effectue un geste, forme un trait, voire plus encore. Car, comme nous l'avons expérimenté lors du premier atelier, ce lâcher prise peut également inviter à sortir du cadre et, au besoin, remettre en question un certain nombre de conventions, dont celle de travailler à l'intérieur d'une feuille de papier, réelle ou virtuelle.

² Belting Hans, 2004, *Pour une anthropologie des images*, Paris, Gallimard.

³ Genoudet, Adrien « Politique des mains en vis-à-vis : le dessin comme processus de réflexion ». *Recherches sémiotiques / Semiotic Inquiry* 38, n° 1-2 (2018)

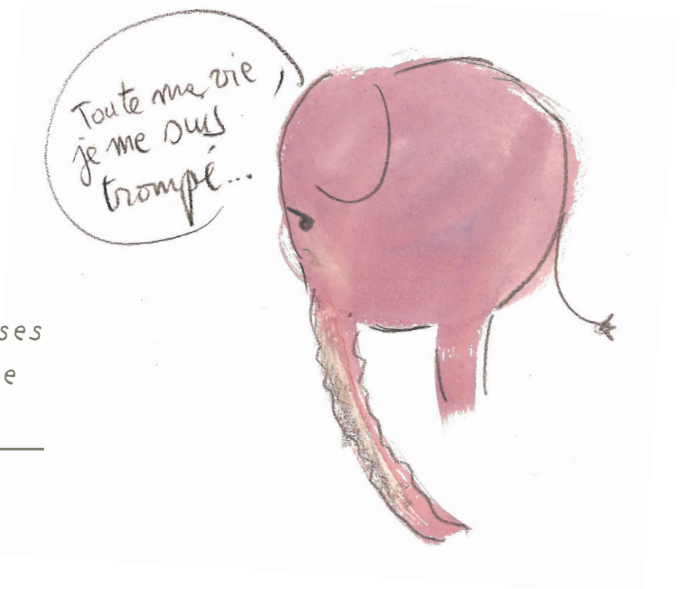
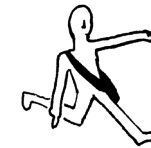
⁴ Ibid

Si ce dernier n'est pas seulement les traces des outils de la·e dessinateur·ice sur une surface mais qu'il peut s'élargir à des gestes plus larges, qu'est-ce dessiner dans ce cas ? C'est notamment ce que tente d'explorer Virginie Peyramayou dans sa thèse en Arts plastiques "Dessiner : le geste, l'outil et le sujet dans le dessin contemporain" (2019). En se basant sur l'analyse de pratiques graphiques, dont la sienne, qui jouent avec les limites du dessin, elle appelle à un élargissement de sa définition et à un élargissement des pratiques dessinées.

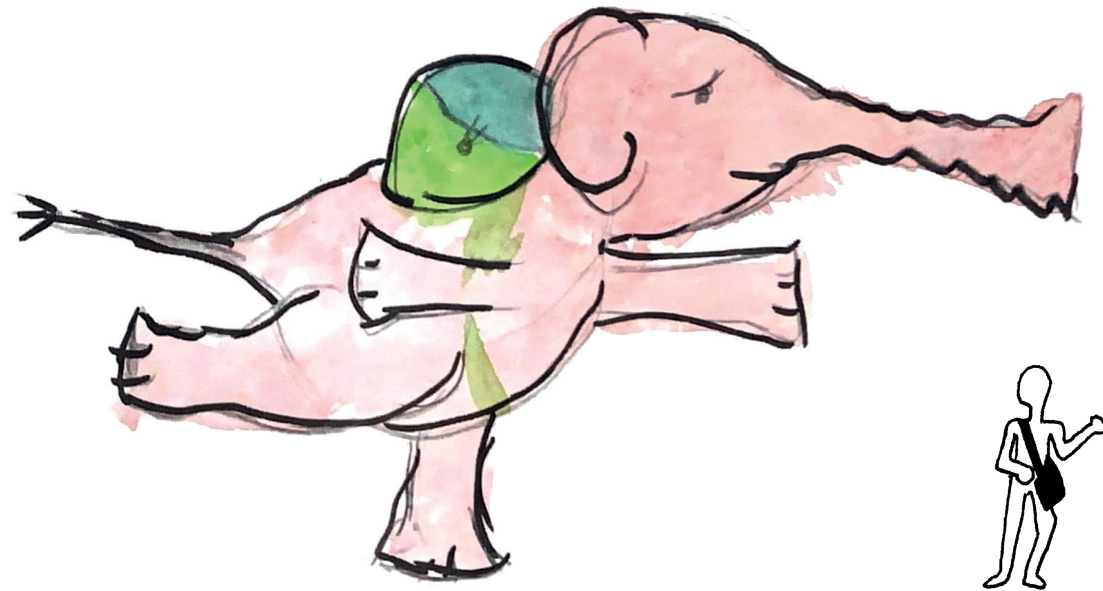
Si cette question de la définition fait sens pour nous, c'est qu'elle met en avant le sujet de l'esthétique, qui, de manière très pratique, constitue un nœud des pratiques expérimentées lors des ateliers. D'un premier abord, nous pouvons croire que nous dessinons ce que nous voulons. Cependant, derrière nos choix de représentation, se cachent en réalité des processus de sélection des traits à des codes esthétiques parfois hérités de longue date. De même, nous choisissons ce que nous dessinons en fonction de ce à quoi nous prêtons attention, mais aussi, en fonction de ce que la société considère comme "beau". Ainsi, nos choix graphiques autant que nos gestes sont perméables à des règles esthétiques puissantes qui régissent l'œil. Il en ressort une forme d'injonction à la beauté qui guide également le rendu et sa réception.



Nombreux·ses sont les chercheur·euses et les artistes à appeler à se défaire de cette injonction à la beauté

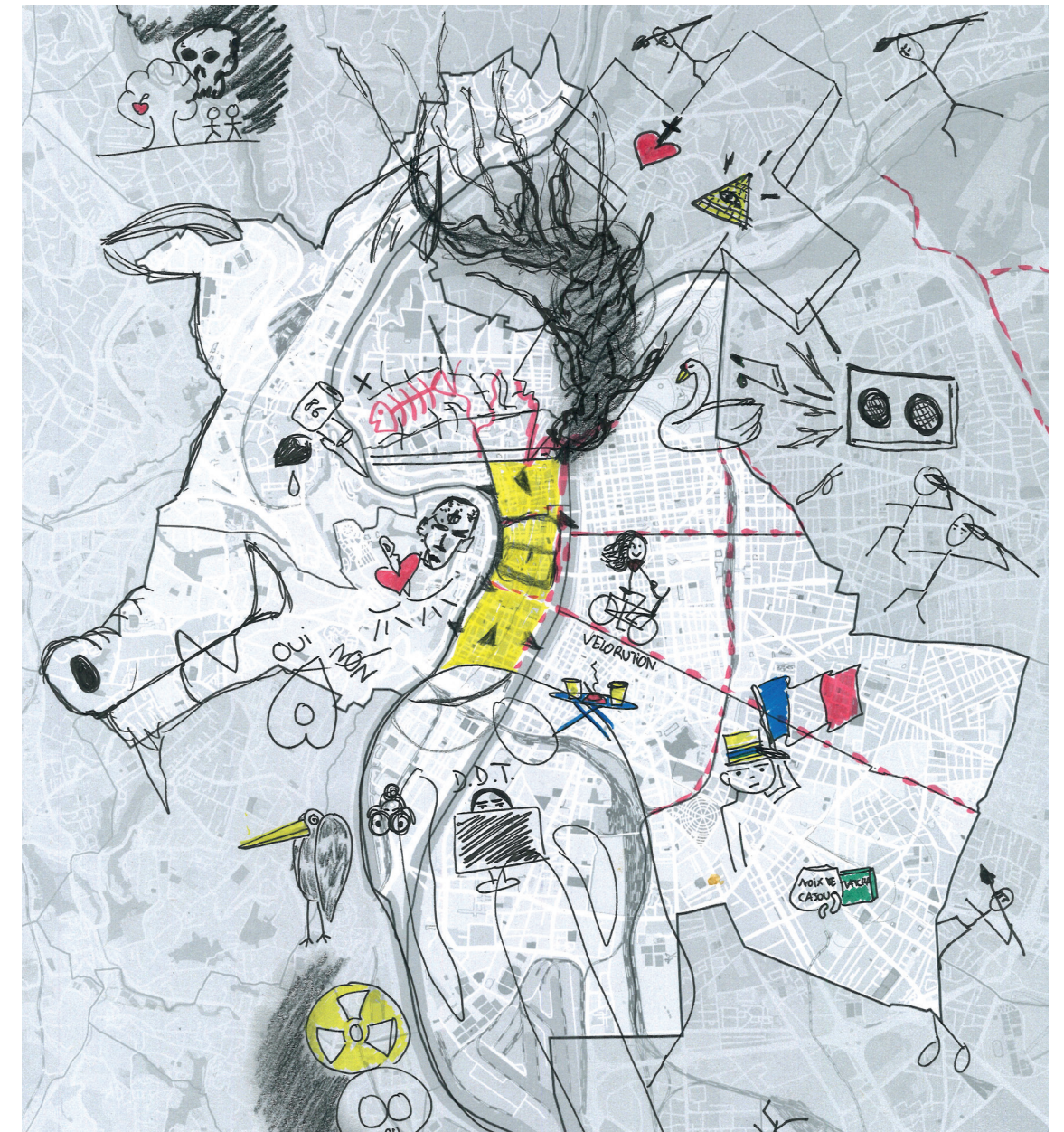


Passer par le biais de l'humour
pour mettre à distance leur dessin



Lors du premier atelier, cette volonté de répondre à une norme esthétique a été ressentie par les membres du groupe, freinant la créativité, voire même le désir de dessiner (que l'on soit dessinateur·rice aguerri·e ou non). Durant les présentations des cartes dessinées, nombreux·ses ont affirmé ne pas savoir dessiner ou bien sont passé·es par le biais de l'humour pour mettre à distance leur dessin.

C'est pour cette raison que des artistes appellent à valoriser le « dessin moche ». C'est le cas de la bande dessinée en ligne « xkcd » créée en 2005 par Randall Munroe. Entièrement réalisée à partir de « en personnages bâtons », ces strips traitent de sujets divers usant d'un ton souvent sarcastique. Le style de Munroe renvoie à celui des enfants, à ceux qui ne sauraient pas (encore) dessiner. Il montre pourtant qu'il est possible de faire avec peu de technique, des images fortes.



CONSTRUIRE LA VILLE

Si le dessin est un outil d'observation du réel, il peut également être un outil d'imagination et de projection de ce qui n'est pas encore là. Ainsi, le dessin a été, depuis longtemps, un outil de construction de la ville pour les architectes et les urbanistes. Que ce soit à travers des cartographies, des plans de construction ou des croquis d'observation, le dessin permet à la fois de s'imprégner du territoire et d'y projeter des idées. Sur cette thématique, le dossier « Le dessin d'architecture : œuvre / outil des architectes ? », publié dans *Livraisons de l'histoire de l'architecture* en 2015, témoigne de la diversité des utilisations du dessin par les architectes. Ce faisant, les auteur·ices de ce dossier tentent d'aller au-delà de la vision du dessin d'architecture comme simple instrument de transcription rigoureuse du réel. Par exemple, dans son article sur le travail de l'architecte Jean-Paul Jungmann, l'historienne de l'art Agnès Callu met en lumière le pouvoir réflexif et subversif du dessin en architecture. Elle évoque notamment la manière dont Jungmann dans les années 60 a utilisé le dessin pour sa capacité à créer « une réflexion hors limites sur les espaces, les formes, les géométries, les matières, les couleurs ».

Lou Herrmann, dans un entretien effectué pour ce livret, a évoqué le travail de l'atelier d'architecture lyonnais "commune"⁵. Pour ces dernier·es, le dessin occuperait une place majeure dans leurs projets en ce qu'il permet de se saisir du territoire.

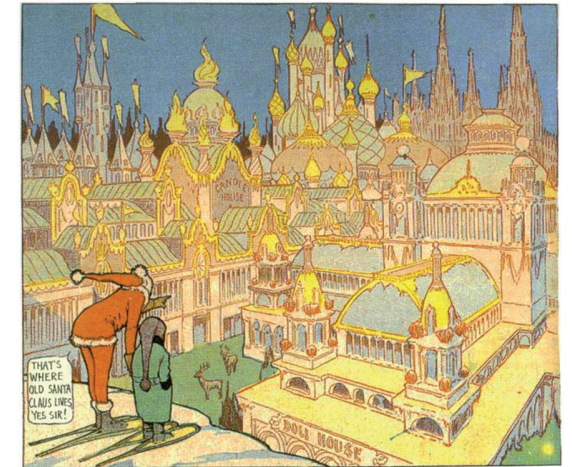


6

⁵ <https://commune.archi/>

⁶ Etude urbaine et patrimoniale, Lantenay. Dessin à la main. © commune

Les bandes dessinées, elles aussi, regorgent d'exemples de villes futuristes. Aussi loin qu'il soit possible de remonter, les dessinateur·ices se sont emparé·es de ce thème pour créer des cités imaginaires où tout était possible. L'auteur américain Winsor McCay a fait de la ville un décor magistral dans *Nemo in Slumberland*. Publiée hebdomadairement dans la presse américaine à partir de 1905 et jusqu'en 1917, cette bande dessinée nous livre le récit des rêves de Nemo. Chaque planche représente une nuit de sommeil du petit garçon pendant laquelle nous sommes plongé·es dans ses rêves. L'aspect fantastique de son histoire permet à McCay d'imaginer divers mondes oniriques. Il dessine la ville en mélangeant les styles architecturaux, des gratte-ciel à l'art nouveau.



7

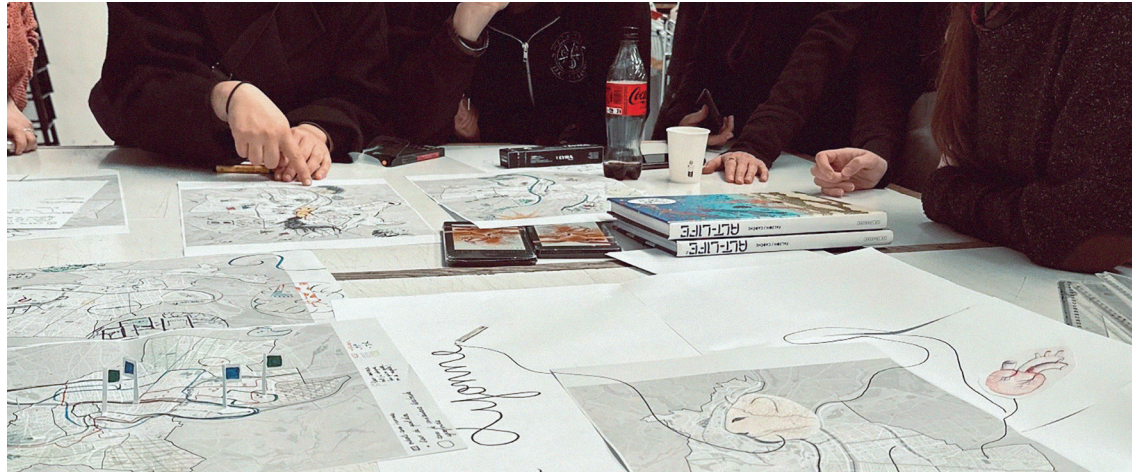


Josephine

- 10 ans
- 1m80
- hamac, boussole
- dans la lune

Cette manière de représenter la ville a influencé de nombreux·ses dessinateur·ices après lui, tel·les que François Schuiten. Accompagné de Benoît Peeters comme scénariste, Schuiten a dessiné une série de bandes dessinées intitulée *Les Cités Obscures*. Il a imaginé des villes aux architectures grandioses telles que Brüssel et Samaris. Pour le géographe Brice Gruet, dans son article « Villes et bande dessinée : un fructueux dialogue » (2021), la ville de Schuiten et Peeters « est ainsi explorée à la fois comme un élément narratif porteur d'imaginaire, et comme un point d'appui à une réflexion nostalgique sur le devenir de la culture urbaine et de l'urbanité européenne à l'âge de l'industrie ».

⁷ Winsor McCay - bande dessinée *Little Nemo in Slumberland* - épisode 1905-12-17, case 8 et 9.



Le dessin fictionnel devient ainsi un moyen de réfléchir à notre rapport à la ville dans le présent mais aussi dans le passé et dans le futur. La ville dessinée, en devenant un lieu d'expérimentations graphiques, se transforme en un espace de projection d'idées, de peurs et d'espoirs pour le futur. On peut citer à ce titre le roman graphique *Astra Nova* (2023) de Lisa Blumen qui décrit la vie de Nova, une jeune astronaute s'apprêtant à prendre un aller simple, dans le cadre d'une mission scientifique, vers une planète à 2,5 millions d'années-lumière de la Terre. Avant de partir, elle doit remplir une dernière formalité : revoir son entourage. Blumen se saisit de ce monde imaginaire pour inviter ses lecteur·ices à questionner les usages actuels des technologies, et l'enjeu de leur rôle dans l'élaboration d'un monde meilleur soumis aux défis des crises environnementales. Au-delà de l'architecture, le dessin permet à l'autrice d'inventer ce qui fait la ville dans son rapport à l'Humain et aux sociétés. La ville d'Astra Nova paraît alors moins grandiose que celles des Cités obscures mais elle propose un futur à échelle plus "habitable". Dans ces bandes dessinées de science-fiction, la ville est ainsi le lieu de projections tant des espoirs d'amélioration du quotidien que des angoisses de l'avenir. Mais ces mondes fictionnels dessinés permettent-ils d'imaginer et de concevoir notre futur ?

A minima, le dessin permet d'imaginer. Et d'après l'historien de l'art Michel Pastoureau, « l'imaginaire fait toujours partie de la réalité » (2012). C'est parce que la limite entre l'imaginaire et la réalité est poreuse qu'il faut, nous semble-t-il, se pencher sur les mondes fictionnels que nous proposent les dessinateur·ices. Il existe en effet une double influence entre ces deux pôles : si la fiction s'inspire de la réalité pour exister, l'inverse est aussi le cas. Les villes imaginaires et utopiques ne sont alors plus seulement des ouvrages de science-fiction, bons au divertissement de ses lecteur·ices mais également de potentielles sources d'inspiration pour des mondes futurs.

À partir de ce constat, la philosophe Alice Carabédian a interrogé les images relayées par des récits futuristes, qu'ils soient écrits, dessinés ou filmés. Après avoir observé que la majorité des récits proposés étaient dystopiques, elle invite à poser cette question : pouvons-nous, au vu de l'état de notre monde actuel et de la crise climatique en cours, nous permettre de concevoir des scénarios catastrophes ?

Pour Carabédian, « si les images que nous projetons ont potentiellement tendance à se réaliser, on comprend pourquoi il est urgent de commencer à réfléchir à des images positives et non plus seulement à des images de destruction et de domination totale » (2022). L'autrice appelle les réalisateur·ices, écrivain·es et dessinateur·ices de science-fiction à réfléchir (aussi) à ce qu'elle nomme une science-fiction positive. Nous comprenons dès lors l'enjeu qui se cache derrière les dessins de villes futuristes. En plus de lieux de projections, elles deviennent des lieux d'expérimentation pour proposer des versions de l'avenir capables de questionner les projections les plus évidentes.

Ce défi, et les débats qu'il génère, rejoignent les explorations de certaines branches du design – tel le design fiction, qui s'empare des imaginaires comme outils pour penser le futur. Dans une moindre mesure, cette réflexion était également présente lors du premier atelier d'Anthropo-graphiques. En réfléchissant, à partir de cartes, à ce que serait un Lyon utopique, les outils graphiques sont devenus des outils de projection et, peut-être aussi, d'expérimentation. Les participant·es ont imaginé non pas le devenir probable d'un Lyon futur, mais ce qu'il devrait être. Le dessin n'est ainsi pas seulement un outil de traduction de ce que nous voyons mais un outil pour penser ce que nous pourrions, ou non, voir, désirer et mettre en œuvre collectivement.



LIBERTÉS DES PERSONNAGES ET IMPORTANCE DE LA FICTION

Entretien avec Thomas Cadène

Thomas Cadène est auteur, illustrateur, scénariste et directeur éditorial de la revue d'actualité dessinée TOPO. Il a accepté de co-animer le premier atelier anthropo-graphique. Cet atelier a été traversé par une série de questionnements portant sur l'usage de la fiction en sciences sociales : comment l'envisager comme outil de projection, de perception et d'incarnation, mais aussi d'anonymisation, et manières de restituer autrement nos expériences du monde ?



Elsa Blaise : Lors du premier atelier, tu as évoqué une prise d'autonomie des personnages au sein de tes bandes dessinées. Tu as affirmé que tu laissais alors « le personnage [t']emmener ailleurs ». Est-ce la même chose pour les mondes que tu construis ? Les paysages et villes deviennent-ils, à leur tour, autonomes ?

Thomas Cadène : Dans *Alt-life*, c'est les personnages qui construisent l'univers, voire qui s'en emparent. L'enjeu dans la construction du monde n'est pas tant de lui donner une autonomie mais de faire accepter aux lecteur·ices qu'il s'agit d'un monde détaché de leur réalité, un monde dans lequel tout peut se dérouler. Dans *Soon*, c'est différent. Les personnages évoluent dans un monde complètement pensé avant avec Benjamin Adam (le dessinateur). Il y a eu un travail de world building (note : littéralement "construction de monde". Ce travail d'élaboration d'un univers constitue une base pour imaginer les détails plus précis des scénarios, sous la

forme de contraintes créatives.) conséquent avec une tentative de rationalité dans la construction du monde. Les personnages viennent ensuite évoluer à l'intérieur de ce monde et se retrouvent confrontés aux limites du cadre posé.

E. B. : Tes bandes dessinées récentes sont toutes de science-fiction. Quel est ton rapport à celle-ci ?

T. C. : La science-fiction donne une liberté assez dingue. C'est un terrain de jeu particulièrement intéressant pour traiter des questions sur lesquelles je travaille. Ça me permet de jouer avec la réalité en la poussant quand je le souhaite. Dans le récit de SF, l'un des enjeux est de permettre au lectorat de se projeter. Pour ce faire, il faut mettre en place des règles, créer un cadre. Comment un lecteur peut-il s'intéresser à une histoire sans règle ? Prends l'exemple de David Lynch, si on peut entrer dans ses films c'est parce qu'il parvient à nous faire entrer dans un univers

construit selon ses propres règles, un univers qui est le sien.

E. B. : Est-ce que quand tu fais des bandes dessinées, tu dirais que tu fais entrer les gens dans ta tête ?

T. C. : Non, je fais entrer les gens dans leur tête. Le livre appartient à son lecteur. On construit une relation intime avec un livre et les émotions ressenties à la lecture appartiennent au lecteur, pas à l'auteur. C'est comme quand on regarde un paysage, chacun ressent quelque chose de différent, pourtant le paysage reste le même. Quand on adore une histoire, ce n'est pas vraiment vis-à-vis de l'histoire de l'auteur mais à cause de l'écho intime qu'on ressent.

E. B. : Pour écrire tes histoires, as-tu besoin qu'elles résonnent avec toi-même ?

T. C. : Bien sûr. Je suis dans mes bouquins, enfin c'est mes questions qui sont dedans. Je vois l'écriture comme un exercice de dissociation, de compréhension et d'analyse. Dessiner c'est un moyen de changer de point de vue, de se mettre de côté.

E. B. : J'aimerais évoquer ton travail d'éditeur. Est-ce que tu fais une grande différence entre ton travail chez Topo, revue d'actualité dessinée, et ton travail de scénariste ?

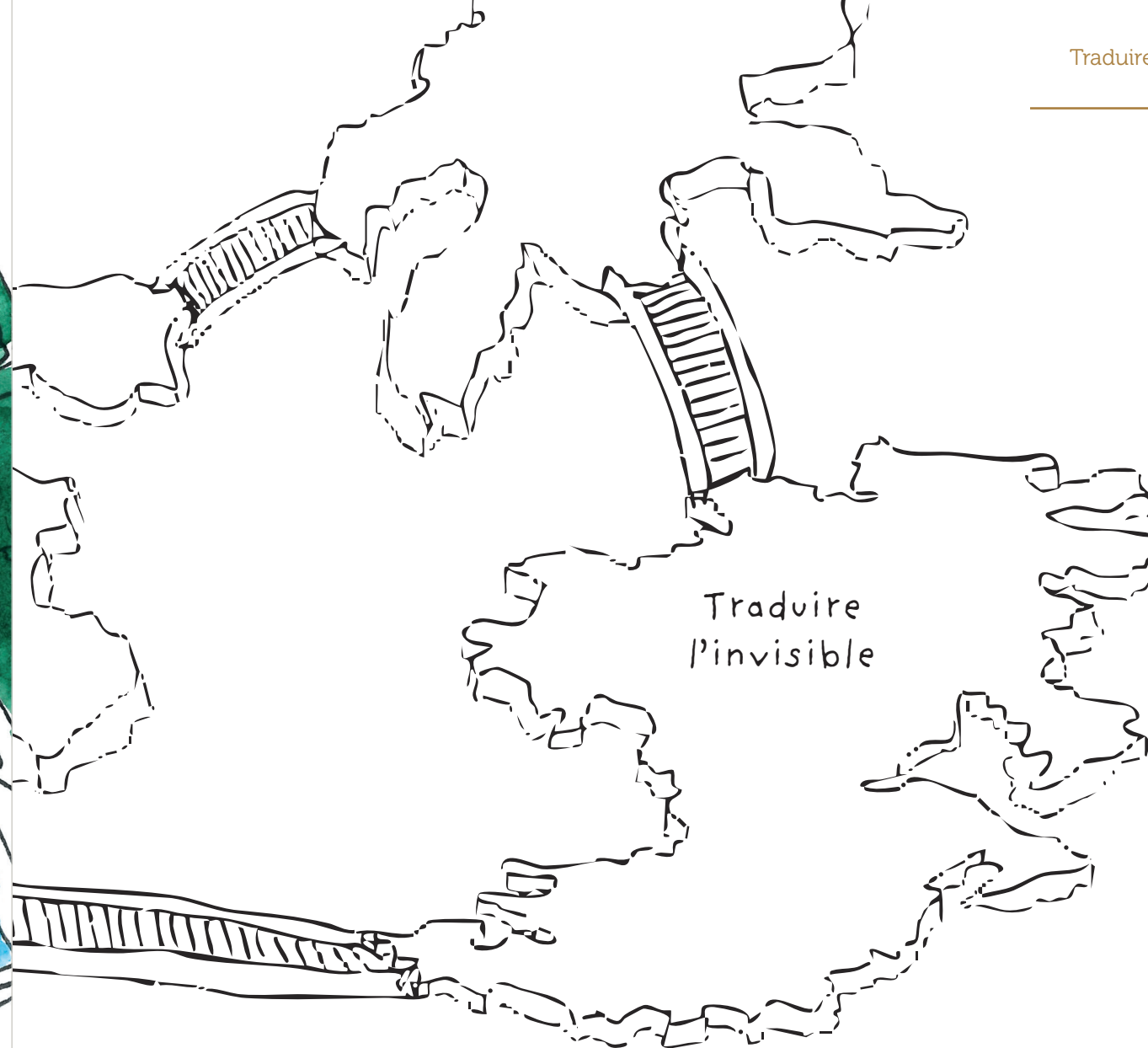


Pour écrire tes histoires, as-tu besoin qu'elles résonnent avec toi-même ?

T. C. : Pour moi c'est deux métiers complètement différents. Topo c'est du journalisme en bande dessinée. Il y a un impératif de réalité. La bande dessinée documentaire, c'est génial, mais j'ai peur de la perte d'intérêt des gens pour les romans. On est dans un monde où la fiction est de plus en plus formatée. Aujourd'hui, l'essentiel de la projection demandée aux lecteurs, est une projection brutale avec des émotions presque réflexes comme la peur. J'ai le sentiment qu'il y a une perte d'intérêt pour l'imaginaire et la fiction. Et pour moi ça dit quelque chose de l'ordre d'une sorte de dépression de la société. On a besoin de fiction pour aller vers les autres, pour sortir de chez soi, pour parler autrement, pour penser autrement, pour expérimenter des choses que l'on n'expérimenterait jamais sinon. Si on est incapable de gérer la catastrophe écologique, c'est parce qu'on n'arrive pas à inventer de futurs positifs. Il y a des récits de peur mais aucun récit d'émancipation.

Je vois l'écriture comme un exercice de dissociation, de compréhension et d'analyse.





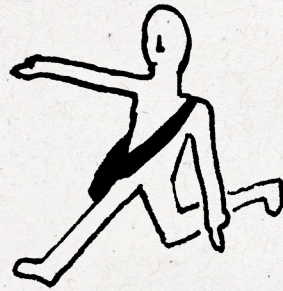
Section 2

Traduire
l'invisible



DEUXIÈME ATELIER, L'INVISIBLE DANS LE QUOTIDIEN

Le trajet qui mène de mon appartement à la gare de Lyon est simple. Il suffit de prendre le métro, la ligne 9 puis la ligne 1. Un seul changement. Le train pour Lyon Part-Dieu part à 6h19. Je dois donc prendre les premiers métros, ceux des gens endormis. Le métro est rempli de leurs silhouettes. Je décide de les dessiner, de prendre le temps d'observer ce que d'habitude je vois à peine.



Pendant le second atelier, l'autrice de bande dessinée Chloé Cruchaudet nous a amenées à « traduire l'invisible ». Le premier exercice consistait à dessiner les objets dans nos poches, les objets du quotidien, les objets que nous ne regardons pas. Un ticket de caisse, des clés, des lunettes, des boîtes de médicaments, ou encore des emballages de chewing-gum. En remettant le quotidien au cœur du dessin, elle nous a proposé de décaler notre regard afin de ne plus seulement voir mais aussi observer. C'est ce que j'ai essayé de faire dans le métro : observer pour mieux traduire, pour espérer capter ce que nous ne voyons pas du premier regard.

Pour Chloé Cruchaudet, dessiner c'est tirer les fils d'une pensée, c'est créer une réflexion du monde intérieur, le nôtre mais aussi celui des autres. Ce second atelier s'est orienté autour de cette question : comment représenter ce que l'on ressent ? Les émotions, les sens ? Pour engager cette réflexion, l'autrice a d'abord proposé plusieurs exercices axés sur la représentation des corps. À travers des dessins de silhouettes et de décomposition de mouvements, un questionnement autour du fonctionnement du corps vivant est ressorti. Nous avons réfléchi aux attitudes des corps, à leurs dispositions dans l'espace et à l'expression des sens.

Rendre un corps vivant, ce n'est pas seulement représenter son extériorité. Il s'agit également de lui procurer des odeurs, des sons, du goût, du toucher... C'est ce que parvient à faire l'autrice dans son roman graphique *Cé/este*, qui raconte la vie d'une femme qui a dédié sa vie au service de Marcel Proust, où elle parvient finement à traiter graphiquement des perceptions sensorielles, notamment la manière dont

les odeurs suscitent des souvenirs. Par quelques traits d'aquarelles, elle retranscrit la douceur d'un mouchoir, le moelleux d'un tapis ou encore les odeurs d'un intérieur.

L'autrice nous a confié qu'elle composait des listes de sensations ressenties en entrant dans un lieu. À partir de celles-ci, elle réfléchit à divers moyens graphiques pour les transmettre à son public. Elle sélectionne ensuite les sensations qui demeureront dans son œuvre, et celles qui seront laissées de côté. Par le dessin, elle fait donc des choix qui induisent aussi des abandons et des mensonges. C'est par ces termes que la bédéiste qualifie sa pratique du dessin : pour elle, dessiner c'est « arnaquer ». Les dessinateur·ices manipulent la réalité, la déforment pour la plier à leurs désirs. Finalement ce que Chloé Cruchaudet nous a poussé à faire pendant cet atelier, c'est trouver notre manière singulière de tricher pour donner à voir notre perception du monde.

Elsa 24/04/2025



Dans cette démarche, « la carte n'est plus seulement un outil de visualisation de l'espace, mais en elle-même, un dispositif d'expérience spatiale ouvrant vers une nouvelle géographie du vécu » (Olmedo, 2021). Le dessin est alors un moyen d'expression de la relation intime qui se crée entre les habitant·es et leurs villes. De nombreux·ses artistes et chercheur·euses se sont ainsi emparé·es de cet outil pour explorer les villes en tant qu'elles « sont le résultat de transformations mues par de multiples objectifs et de multiples acteurs, mais [...] aussi – et avant tout – le produit des perceptions et des représentations de leurs habitants » (Feildel, 2018).

Le projet "Géographie Subjective"⁹ est un autre exemple de cartographie sensible. À partir de résidences de création, dans des endroits aussi divers qu'un collège ou un centre psychothérapique, des cartes sont créées collectivement pour retranscrire l'environnement des résident·es, temporaires ou non, des lieux. Géographie Subjective se donne ainsi pour objectif de visibiliser ce que la cartographie classique ne donne pas à voir : les lieux tels qu'ils sont vus et vécus par ceux et celles qui les habitent. Il est intéressant de souligner que le format utilisé pour diffuser ces cartes sensibles est calqué sur celui des cartes usuelles : une carte pliable, transportable facilement. Par ce format, le projet de Géographie Subjective s'inscrit dans une tradition cartographique en s'en ré-appropriant les codes.



En croisant la géographie, le dessin, l'expérience sensible et critique, c'est tout un rapport à la carte qui change, tant pour les chercheur·euses que pour leurs lecteur·ices. Ce dialogue, qui bénéficie aujourd'hui d'un regain d'intérêt, est exposé par Nephtys Zwer et Philippe Rekacewicz dans leur ouvrage *Cartographie radicale. Explorations* (2021). Ils s'intéressent aux cartes non conventionnelles, à celles qui s'opposent et dénoncent. Loin de remettre en cause l'apport de la carte classique, il s'agit davantage de s'intéresser à ce que celle-ci ne montre pas pour, à l'aide du dessin, dire ce que les mots n'arrivent parfois pas à exprimer.



⁹ <http://www.geographiesubjective.org/>

LES OUTILS DU DESSIN

Si le dessin est un outil, sa pratique requiert l'utilisation d'une multitude d'instruments, parmi lesquels nous pouvons citer l'aquarelle, le crayon, le pastel, le feutre ou encore la peinture à l'huile. À sa manière, chacun révèle un certain rapport des dessinateur·ices au monde.

Le dessin est par exemple utilisé pour retranscrire des sensorialités, des ressentis. C'est notamment ce que fait la dessinatrice Chloé Cruchaudet dans sa bande dessinée *Céleste* (2022). À travers ses traits, c'est une sensibilité au monde qu'elle réussit à retranscrire. Son choix d'utiliser l'aquarelle s'accorde avec l'univers de Marcel Proust qu'elle donne à voir : un univers élégant et délicat, chargé d'intenses émotions et d'anamnèses. Mais pourquoi l'aquarelle renvoie-t-elle cette image de douceur aux lecteur·ices ? Qu'est-ce qui pousse les dessinateur·ices à opter pour une technique plutôt qu'une autre ? Dans quelle mesure sommes-nous, tant les artistes que le public, socialisés à certaines dispositions esthétiques face aux sensorialités proposées par ces diverses formes graphiques ?

Soulignons également l'élargissement considérable des outils graphiques à disposition des dessinateur·ices avec le numérique qui a ouvert de nombreuses possibilités, que ce soit en termes de disponibilité de matériaux mais aussi d'accessibilité à la création. La photographie, les tablettes graphiques, ou plus récemment l'intelligence artificielle et la datavisualisation, continuent de faire évoluer le dessin dans de nouvelles directions. Loin de la substitution d'une technique par une autre, il s'agit plus certainement d'un dialogue. Chloé Cruchaudet, qui a elle-même recours à une tablette graphique, insiste sur l'importance de conserver le geste. Grâce à son stylo numérique, elle contrôle la pression du pinceau et influe ainsi sur la couleur de son aquarelle.



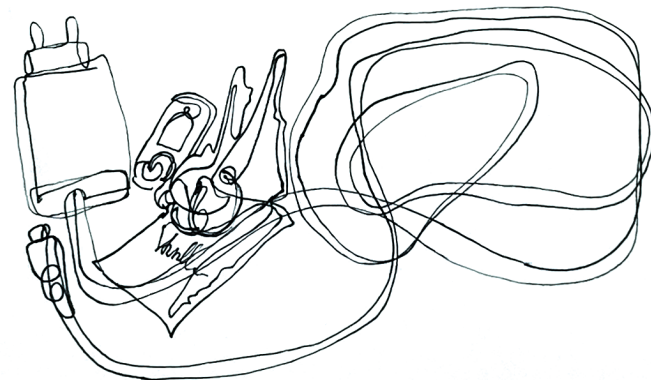
¹⁰ Chloé Cruchaudet, 2022, *Céleste*, Editions Soleil - © Editions Soleil

Lorsqu'elle est intervenue lors du troisième atelier, Lou Herrmann, de son côté, nous a parlé de son usage de la photographie dans sa pratique graphique. La photographie lui sert à la fois de support visuel lorsqu'elle retranscrit des enquêtes, notamment ethnographiques, ainsi que de source d'inspiration. À ce propos, l'écrivain Adrien Genoudet explique : « Tout comme Delacroix n'utilisant la photographie que pour des détails qu'il va reproduire pour s'entraîner – notamment à partir des albums d'Eugène Durieu (Leribault 2008), nombreux sont les auteurs de bandes dessinées qui vont utiliser des images – ici des photographies de magazine – de manière compartimentée, c'est-à-dire comme appui pour relever une courbe, un "pli", un arrondi, etc. Il faut bien comprendre que la part inspirée chez les dessinateurs de bande dessinée est souvent purement utilitaire. » (2018 : 208).

L'utilisation d'une technique particulière ouvre à différentes façons de percevoir et questionner le monde. La technique peut orienter notre regard sur ce qu'il est possible, intéressant d'observer et de représenter. Le changement de techniques, lentes ou rapides, précises ou intuitives... permet de désaxer son regard, faire un pas de côté. D'autre part, lorsque nous dessinons, nous effectuons consciemment ou non une suite de choix de ce que nous souhaitons représenter ou non, de ce qui sera mis en exergue ou non. Cette double articulation fait partie des réflexions menées lors de ces ateliers : le dessin comme outil d'observation ou comme outil de représentation.

Une même réflexion mériterait de s'appliquer à la question du style. Le style est souvent ce qui définit l'artiste. C'est une manière de retranscrire le monde, la traduction de la perception de l'auteur·rice. Par leurs styles, les dessinateur·ices s'inscrivent dans des catégories de représentation : dessin de caricature, de cartoon, de manga, photoréalisme... Elles sont chacune associées à la fois à des codes graphiques et à des trames narratives. Le style est ainsi un outil restrictif d'un côté et libérateur de l'autre, induisant un certain rapport au monde

La technique compte, mais le dessin c'est plus que cela. Les exercices effectués lors des ateliers témoignent également de la joie de dessiner, de se saisir des outils proposés par les organisateur·ices pour explorer et créer. Il y a eu un plaisir d'expérimenter et de faire, de jouer avec les codes stylistiques. Les ateliers ont été des espaces qui invitent à se détacher d'un certain nombre d'a priori dans la manière de dessiner pour explorer de nouvelles directions.



DÉVELOPPER UNE ATTENTION AU RIEN

Entretien avec Chloé Cruchaudet

Chloé Cruchaudet est autrice, coloriste et illustratrice de nombreuses bandes-dessinées. Parmi elles, Céleste (2022 et 2023), Les belles personnes (2020), Mauvais genre (2013), Groenland Manhattan (2008), etc. Avec elle, on est revenus sur le projet partagé de l'art comme des sciences de rendre visible l'invisible, mais aussi de traduire ce qui est parfois bien visible mais qui n'est plus vu. On a mis à l'épreuve notre attention aux détails et on a éprouvé la manière dont le dessin nous permet de décomposer les postures corporelles, les gestes et les mouvements, et notre rapport aux objets et aux machines (parfois comme prolongation de soi-même).



Elsa Blaise : Est-ce que c'était la première fois que tu faisais ce type d'atelier, à la croisée entre plusieurs disciplines ? Est-ce que tu t'intéressais déjà au croisement entre sciences sociales et écritures graphiques avant de participer au projet Anthropo-graphiques ? Si oui, comment en es-tu venue à t'y intéresser ?

Chloé Cruchaudet : J'avais déjà travaillé avec un public non dessinateur professionnel, mais avec ce type de profil, c'était la première fois. J'ai tout de suite accepté, j'ai été attirée justement par le croisement des disciplines. Je crois qu'à travers mes livres, on peut déceler mon intérêt pour les sciences sociales, dans le sens où j'ai beaucoup puisé mes inspirations dans des ouvrages d'anthropologie et de sociologie.

E. B. : Qu'as-tu retenu de l'atelier du 24 avril ? Est-ce que cela a engendré

des réflexions nouvelles chez toi ?

C. C. : J'ai vraiment aimé réfléchir au lien entre observation, pensée et gestes du dessin. J'ai trouvé passionnant d'essayer de trouver des processus, des exercices pour que l'on sente à quel point on peut faire des allers-retours entre cerveau et mains : c'est-à-dire sentir comment la pensée produit du dessin, et le dessin produit de la pensée. J'ai pu expérimenter avec les participants différentes postures, différentes manières de faire, différentes contraintes, je crois que l'on pouvait le sentir assez facilement sur certains exercices, une belle concentration du groupe, et une forme de surprise de voir des choses inattendues apparaître sur le papier.

E. B. : Au cours de l'atelier, tu as évoqué ton utilisation du numérique dans ta pratique

du dessin. Quel est ton rapport au numérique ? À l'IA ?

C. C. : Mon rapport au numérique est assez ambigu. J'ai un appétit pour tous les gadgets, toutes les nouveautés numériques, et j'apprécie les résultats que l'on peut obtenir grâce à certaines applications peu coûteuses comme Procreate. Mais de plus en plus, mon angoisse écologique prend le dessus. J'essaie donc de m'en passer du mieux que je peux, et je trouve justement qu'avec le développement de l'IA dans l'art, il y a un vrai intérêt à valoriser la main et les outils traditionnels. D'autant que l'inattendu arrive plus facilement avec des techniques traditionnelles, que du numérique où le contrôle est plus présent.

E. B. : Penses-tu que l'anthropologie - et notamment le dessin d'observation - peut apporter quelque chose à la pratique des dessinateur·ices, voire peut modifier leurs regards ?



C. C. : J'en suis persuadée. Au-delà du résultat final, le temps que nécessite un croquis est de toute manière un temps de pensée, d'observation qui est précieux et n'est pas le même que celui de la prise de note écrite ou de la capture photo. Cela représente vraiment pour moi l'idée d'une « stratégie oblique » comme celle que proposait Brian Eno avec son jeu de cartes¹¹. Le dessin est une espèce de chemin de traverse de la pensée, qui nous amène vers des sentiers où d'autres processus ne nous auraient pas forcément conviés. Bien sûr, cette frustration face à l'incapacité à rendre compte du réel tel qu'on se le représente nous bloque souvent. Il faut aller au-delà de cette vision du dessin comme juste une représentation fidèle de ce que nous avons sous les yeux, mais davantage comme un outil qui nous permet de synthétiser, de faire comprendre des liens, de mettre en valeur des sensations... Les vertus du croquis sur le vif sont vraiment multiples.

Ce que j'ai essayé de mettre en avant à travers les exercices que j'ai proposés pendant l'atelier, c'est aussi cette attention au « rien ». Dans le sens où dessiner un ticket de caisse, des clefs ou tout autre chose qui a priori ne constitue pas un intérêt particulier, peut devenir un sujet de croquis passionnant, et apporter une pensée, une compréhension à celui qui le regarde, qu'une explication orale ou écrite aurait eu du mal à transmettre.

E. B. : On perçoit aujourd'hui un regain d'intérêt pour le dessin en sciences sociales, autant comme un outil d'enquête sur le terrain que comme un outil de diffusion et de transmission des savoirs a posteriori. Dans cette perspective, est-ce que tu penses que la bande dessinée peut être un instrument adapté aux chercheur·euses ?

¹¹ *Stratégies obliques* est un jeu de cartes conçu par Brian Eno et Peter Schmidt en 1975, dont l'objectif est de «décadenasser l'imaginaire» (source : <https://www.slate.fr/story/112989/strategies-obliques>)

C. C. : Oui bien sûr, mais elle est souvent vue comme un outil de simplification, de vulgarisation alors que le média BD en tant que tel apporte autre chose, et n'est pas le « sous-produit » d'un livre classique. Il me semble que de plus en plus de non-professionnels du dessin sont partis de la bande dessinée et trouvent une écriture graphique pour s'exprimer, sans être dans les codes du dessin classique.

E. B. : Pourrais-tu être toi-même intéressée par la réalisation d'un ouvrage en collaboration avec des anthropologues, sociologues ou autres chercheur·euses ?

C. C. : Oui je pourrais l'être, même si pour l'instant j'ai de nombreux projets personnels qui vont m'occuper pour un bout de temps...

E. B. : Penses-tu que ce regain d'intérêt est lié à une singularité du médium dessiné ? Penses-tu que le dessin crée un rapport au monde particulier, notamment par rapport aux autres outils de traduction du réel ?

C. C. : À titre personnel, la pratique du dessin a pour conséquence sur moi de ne jamais m'ennuyer : dans les moments de pause, soit je dessine, soit je m'imagine en train de dessiner ce que j'ai sous les yeux. Cela engendre un autre rapport au monde, et nous pousse à considérer tout potentiellement comme passionnant. C'est une posture que je trouve agréable à vivre... Ce qui m'intéresse par-dessus tout, c'est la suite, la juxtaposition de différents

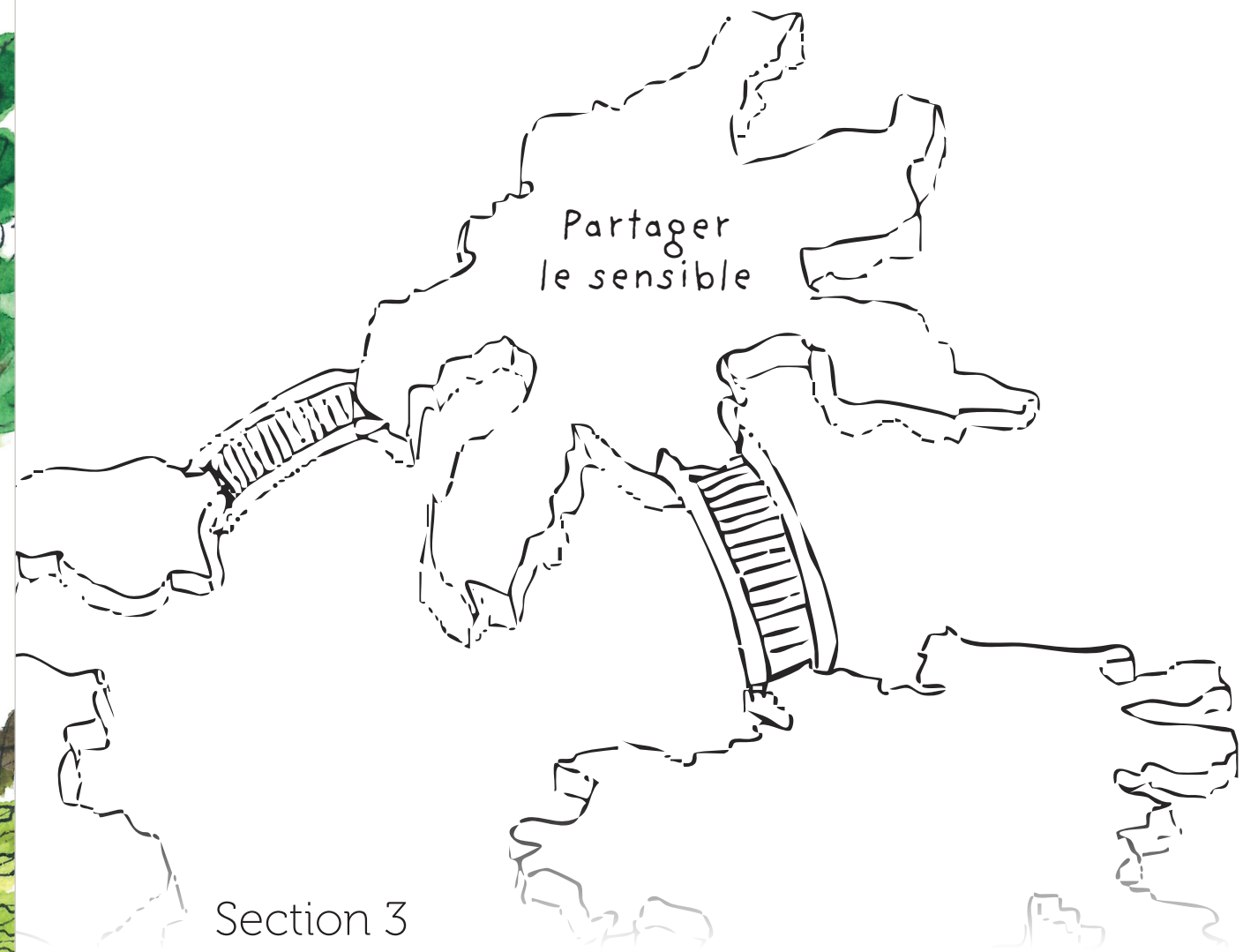
dessins qui crée un montage, une phrase. Le mélange mot/dessin dans une mise en scène représente pour moi un infini de possibilités, que je ne me lasse pas d'explorer.

E. B. : Dans quelle mesure penses-tu que le dessin peut être actuellement un outil de sensibilisation à la crise écologique et la crise de sensibilité aux vivants ?

C. C. : Du point de vue de celui qui le regarde, le dessin, et de manière plus large la fiction, nous permet d'avoir accès à une digestion du réel, qui peut avoir un réel impact sur nos opinions. Spontanément on ressent, on comprend des notions qu'il aurait été laborieux d'expliquer. C'est un outil de rhétorique puissant, qui peut avoir une force d'impact supérieure, à de longs textes d'analyse. Donc oui, bien sûr que c'est un outil de sensibilisation extrêmement utile.

La pratique du dessin engendre un autre rapport au monde, et nous pousse à considérer tout potentiellement comme passionnant





*Partager le
sensible*

TROISIÈME ATELIER, LES HABITUDES

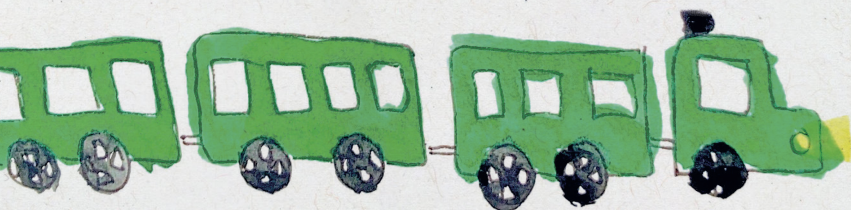
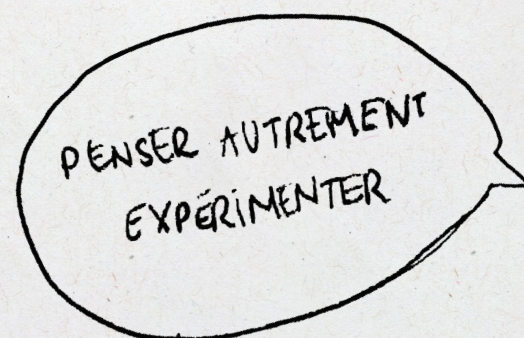
Le trajet qui mène de Paris à Lyon dure environ 2 heures.

Le train de 6h19 est rempli de personnes en costume. La plupart ont des cafés à la main et des ordinateurs devant elles-eux. Il est tôt mais les gens travaillent déjà. Ce sont des habitués.

L'odeur du café et des croissants m'aide à me réveiller. En regardant autour de moi, j'ai l'impression de dénoter : je suis la plus jeune et je suis loin d'être en costume. Mais malgré tout, dans le train de 6h19, je me sens businesswoman.

Au bout du troisième atelier, alors que je ne suis ni anthropologue, ni dessinatrice, je me sens à ma place. J'ai l'impression d'avoir trouvé mes marques, d'avoir pris mes habitudes.

Elsa 23/05/2025



DU TERRAIN AU TRAIT : DESSINER POUR VOIR LE MONDE

Cet dernier atelier a été animé par Lou Herrmann, docteure en urbanisme et illustratrice lyonnaise, qui travaille également dans l'association Cité Anthropocène¹² où elle anime notamment une émission intitulée *Sciences dessinées*.

À partir de cinq hypothèses sur l'intérêt du dessin - le dessin comme instrument de perception, d'attention, de conceptualisation, de synthèse et de traduction - elle a proposé une approche à la fois pratique et théorique du lien entre sciences sociales et expressions graphiques.

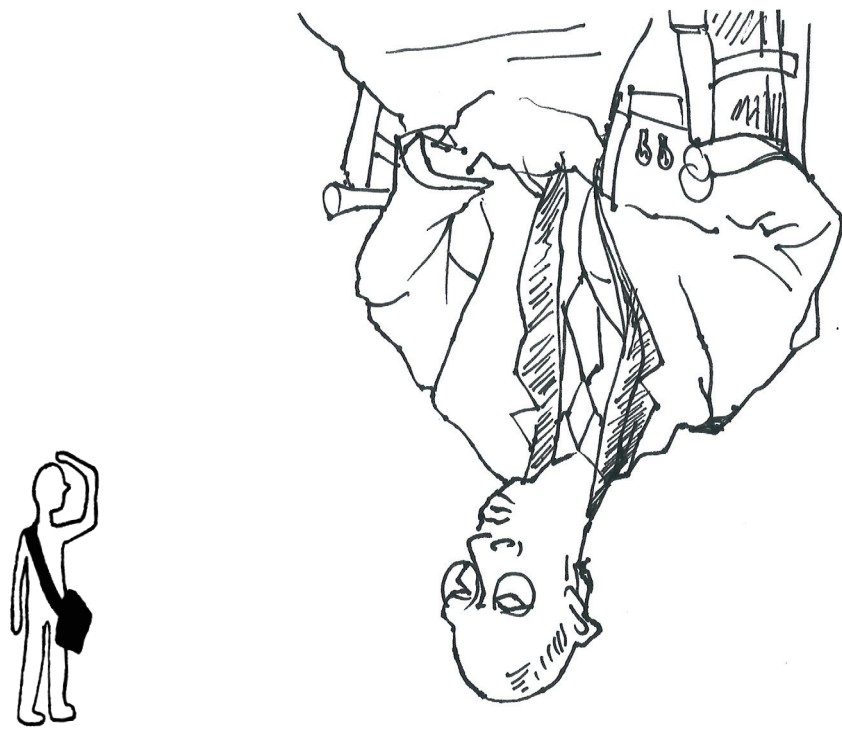
Dans un premier temps, il a donc été question du dessin comme instrument de perception. Dans cette perspective, le dessin n'est plus considéré comme un résultat mais comme une expérience : il n'est pas là pour montrer mais pour voir. Au travers de différents exercices, Lou nous a permis d'expérimenter ce que le dessin fait à l'acte de voir.

Pour mettre en lumière cette idée déjà explorée dans les deux premiers ateliers, Lou Herrmann a proposé un exercice, tiré de "Dessiner grâce au cerveau droit" (2018) de la professeure d'art Betty Edwards. L'ouvrage s'intéresse à ce que la pratique du dessin rend possible lorsqu'elle s'éloigne des modes de pensée analytiques et verbaux valorisés dans nos sociétés (Edwards, 2018). Bien que l'opposition entre hémisphères cérébraux soit aujourd'hui largement discutée, elle permet d'éclairer certaines spécificités du dessin. Edwards propose ainsi de mettre de côté l'analyse verbale pour se concentrer davantage sur l'observation et la perception visuelle.



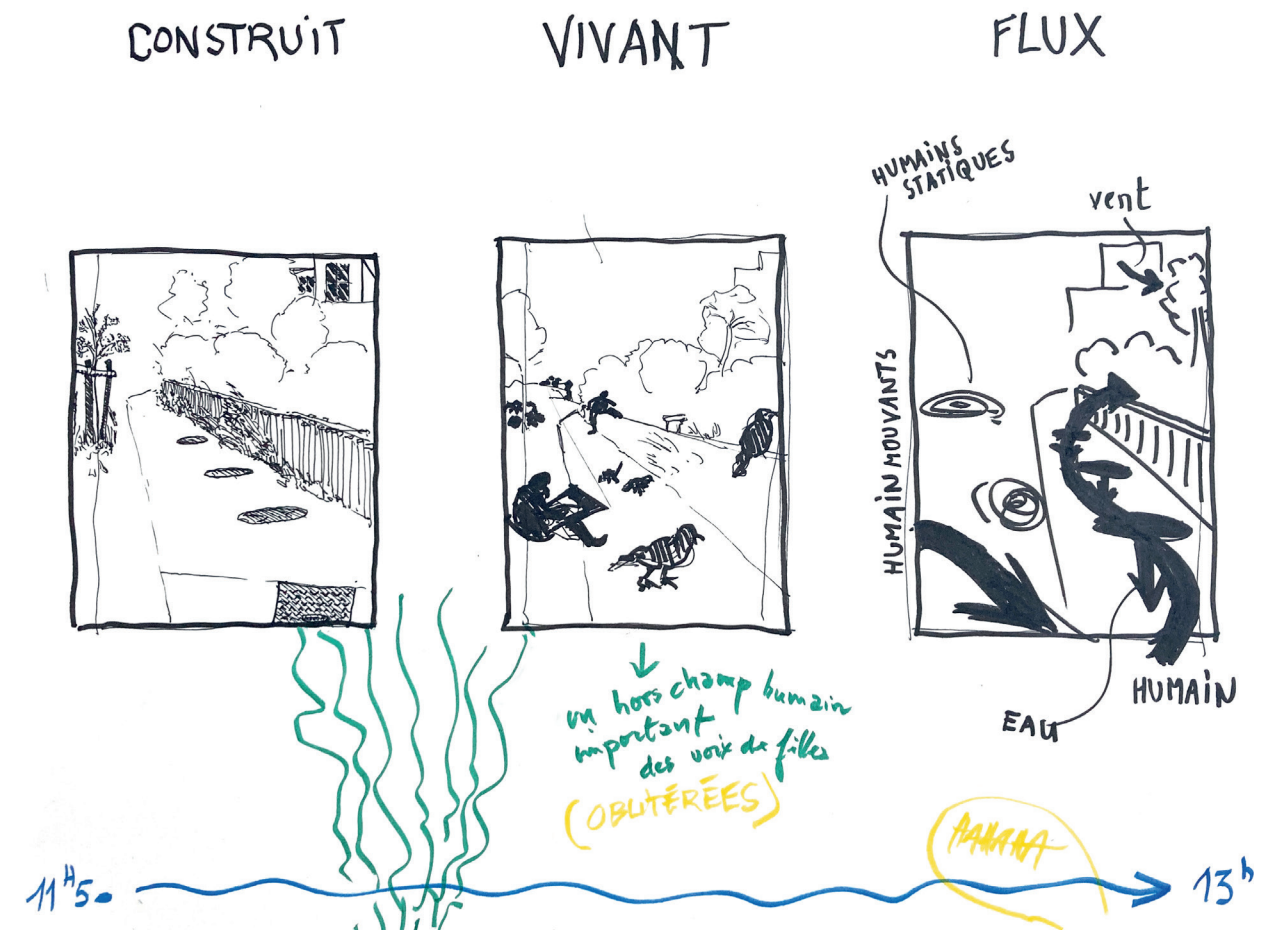
¹² <https://cite-anthropocene.fr/>

Il s'agit de se déprogrammer pour voir différemment, pour s'ouvrir à de nouveaux modes de perception. Pour mettre en pratique ces idées, les participant·es du troisième atelier ont dû commencer par reproduire à l'envers un portrait dessiné par Picasso. L'objectif était de ne plus penser en termes de représentation mais en termes de ligne. Cet exercice a suscité de nombreuses réflexions, tant sur la pratique que sur l'aspect théorique du processus. D'un point de vue pratique, les participant·es ont pointé du doigt la difficulté à s'extraire de certaines normes figuratives dont ils ne soupçonnaient pas l'existence avant de se confronter à ce type de démarche. En effet, si le résultat de l'exercice dépend de notre faculté à mettre de côté nos codes d'interprétation, il est aussi influencé par notre maîtrise des outils du dessin qui permet, plus ou moins, de réaliser une représentation fidèle de ce que nous reproduisons :

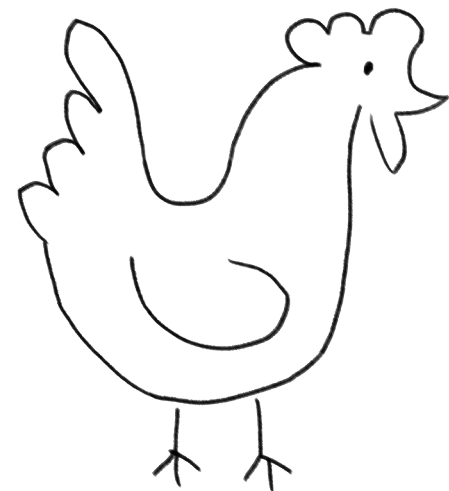


Le dessin est également un instrument d'attention. Lorsque nous dessinons, nous sélectionnons, nous réduisons la complexité de l'environnement qui nous entoure en ne représentant que ce que l'œil, qui détient des codes esthétiques socialisés, considère comme important. Pour tenter de conscientiser ce processus sélectif, Lou Herrmann a proposé un autre exercice aux participant·es : réaliser trois dessins en extérieur, à partir d'un même endroit, mais en se concentrant à chaque fois sur une catégorie d'éléments différents. La dessinatrice a suggéré de se focaliser à tour de rôle sur les flux, le vivant et les usages. L'exercice incita les participant·es à prendre le temps de décortiquer un paysage. Se focaliser alternativement sur trois visions d'une même scène a permis de percevoir certains détails de l'environnement qu'il aurait été difficile de saisir avec un rapide dessin d'observation. Cela a également amené les participant·es à une lecture découpée de la scène et à s'écarter des processus de sélection ancrés dans leurs systèmes perceptifs.

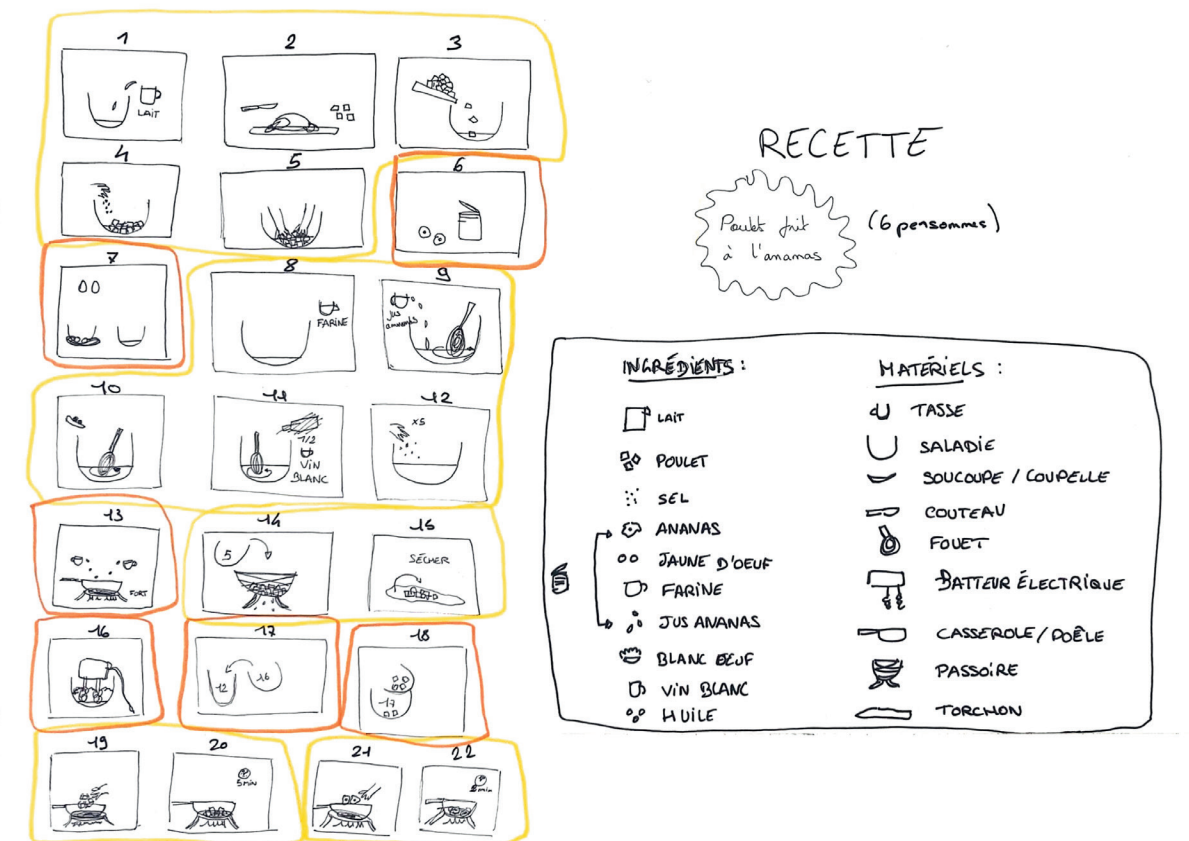
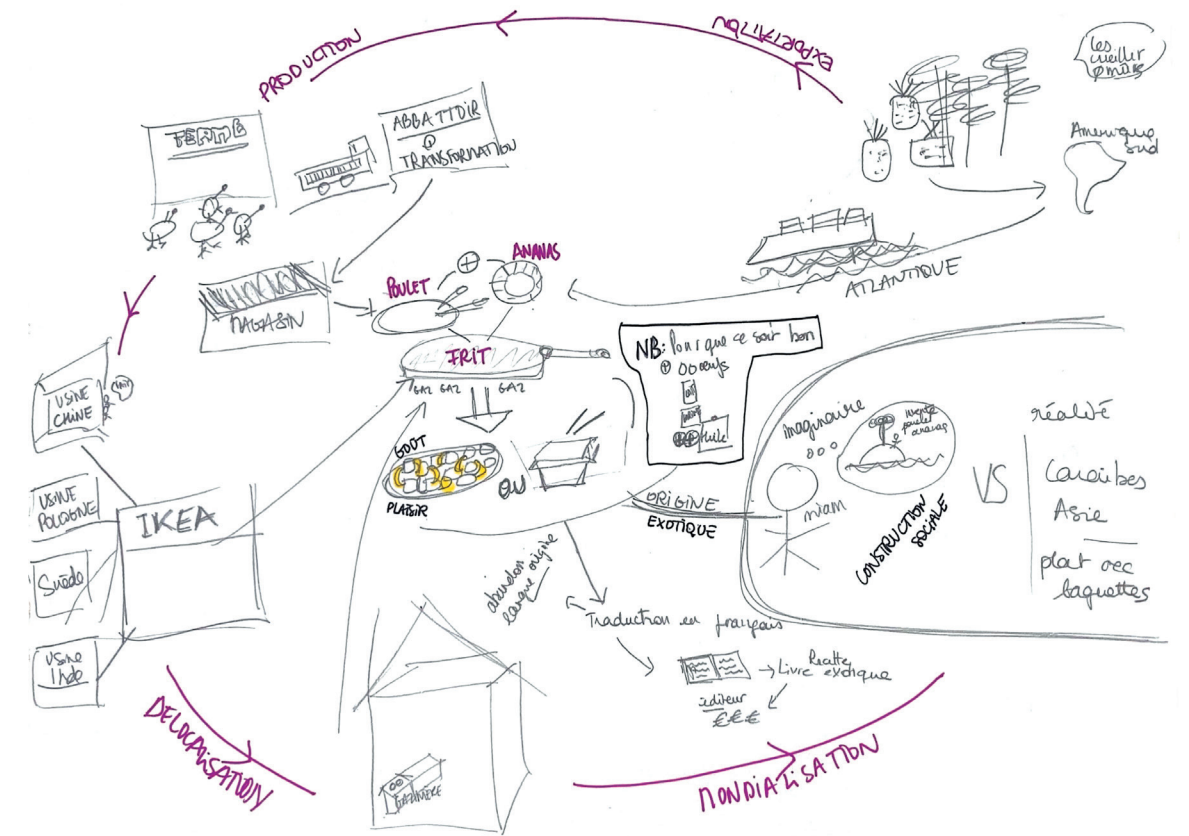
Le dessin est un instrument de conceptualisation. Il serait alors une certaine manière de faire voir, une forme d'écriture du monde qui serait connaissance en soi. Cette caractéristique du médium dessiné nous a invité à revenir sur la démarche cartographique. À partir de l'atlas *Terra Forma* (2019) d'Alexandra Arènes, Axelle Grégoire et Frédérique Aït-Touati, dont l'objectif est de réfléchir à un « nouvel imaginaire géographique, et ce faisant, politique », Lou Herrmann a entraîné les participant·es à réfléchir par quels moyens le dessin permet, non pas seulement de voir, mais aussi de connaître. Pour répondre à ce questionnement, une expérience pratique a été proposée : une dictée dessinée. Celle-ci relatait le moment passé en extérieur lors de l'exercice précédent. L'objectif de cette dictée était pour les participant·es de compléter leurs propres dessins avec les éléments racontés. L'exercice fut un moyen de mettre en perspective les différentes perceptions de chacun·e. L'intérêt de certain·es se portait sur la dimension spatiale du lieu, d'autres se sont focalisé·es sur ses dimensions sonores ou temporelles. Au-delà de cet exercice de prise de recul réflexif, cette dictée fut aussi un exercice de rapidité, obligeant les participant·es à trouver un moyen pour retranscrire en un instant les informations reçues à l'oral. Pour ce faire, certains ont mis en place un système de codage afin de saisir rapidement les notions dictées. La dictée dessinée fut ainsi l'occasion pour les participant·es de réfléchir à des langages graphiques originaux, figuratifs et symboliques à la fois.



Le dernier point abordé fut celui du dessin comme instrument de traduction. Lou Herrmann a tenté de mettre en avant la force évocatrice du dessin, permettant de traduire des formes plus complexes d'expression. Il faut souligner le fait qu'il est nécessaire de savoir lire les images pour les comprendre. Loin d'être une forme simplifiée de l'écriture, le dessin constitue en effet un autre mode d'expression, dont la compréhension est plus ou moins aisée en fonction du type de dessin proposé ainsi que de la familiarité du public avec le médium. Il est ainsi nécessaire, pour garantir une bonne réception d'un travail dessiné, que les dessinateur·ices partagent une grammaire visuelle avec leur audience. Quoiqu'il en soit, le dessin peut être utilisé pour traduire des idées, des ressentis, des expériences... Pour mettre en évidence cette force de traduction, les participant·es ont été invité·es à dessiner des concepts. Les participant·es ont donné à voir de nombreux exemples de traductions visuelles, dont la compréhension a reposé sur la connaissance commune des concepts utilisés par les un·es et les autres.



La force évocatrice du dessin,
permettant de traduire des formes
plus complexes d'expression



DESSINER LE VIVANT

UN EXEMPLE D'APPLICATION

DES DIVERSES MODALITÉS ÉPISTÉMIQUES DU DESSIN

Depuis des siècles, le dessin a été utilisé pour montrer le vivant. Dès le XVIII^e siècle, les naturalistes s'emparent du médium pour représenter ce qui les entoure et surtout pour classer. Le dessin devient alors un outil pour inventorier les espèces. Cette pratique explose au XIX^e siècle, notamment avec la publication de *L'origine des espèces* de Charles Darwin qui vient bouleverser les connaissances biologiques des naturalistes. Si aujourd'hui de nouveaux outils d'enregistrement semblent avoir pris le relai, tels que la photographie et la vidéo, nous constatons que le dessin reste un instrument privilégié de représentation du vivant. L'anthropologue Akira Takada, dans son article « L'imagination anthropologique par le dessin. Croquis des jeux d'enfants San en Afrique australe » (2021), affirme que « l'exécution de croquis précis de ces objets continue de présenter d'excellents avantages pour les chercheurs de différentes disciplines ». Selon lui, le dessin « permet au chercheur (1) de se livrer à une observation rapprochée de l'objet qui passe par ses propres sens, et (2) de délimiter ou de souligner les aspects clés de l'objet de manière à les rendre plus intelligibles pour le lecteur ». Ce que met ici en lumière Takada c'est la temporalité propre du dessin. Si une photo peut être prise en moins d'une seconde, dessiner demande au minima quelques minutes - et peut s'étendre jusqu'à des heures. Durant le troisième atelier d'Anthropo-graphique(s) nous avons pu expérimenter cette temporalité étendue. Les participant·es ont en effet été invité·es à s'installer en extérieur pour dessiner ce qui les entourait. Porté·es par le dessin, ces dernier·ères ont pu, à la manière de Georges Perec, tenter d'épuiser le lieu. Cela induit une observation détaillée de l'espèce étudiée, qu'elle soit végétale ou animale. Les nombreux croquis du biologiste et botaniste Francis Hallé, rassemblés au sein d'ouvrages récents, témoignent de cette utilisation entre art et sciences. Dessinées à la ligne claire, les représentations de Hallé étonnent vis-à-vis de l'idée que l'on se fait des images naturalistes. Loin des croquis environnementaux millimétrés, le biologiste a choisi de publier des profils forestiers volontairement simplifiés, permettant une lecture facilitée des milieux dessinés. Hallé fait ainsi de ses dessins à la fois des outils de recherche mais aussi de transmission des savoirs végétaux.

Bien que les naturalistes aient également esquissé des animaux, la trajectoire de leurs représentations diffère quelque peu de celle des végétaux. Dès la fin du XIX^e siècle, avec l'émergence de la littérature de jeunesse, les animaux sont saisis par divers·es dessinateur·ices pour être transformés en personnages destinés aux enfants. Vidés de toute animalité, les animaux ont souvent été réduits à des représentations cartooniques qui en font souvent des êtres humoristiques. Il s'agit en réalité d'êtres dotés d'une intériorité humaine à l'apparence animale. L'anthropomorphisme - c'est le nom de ce procédé consistant à concéder aux animaux des attributs humains - est omniprésent au

sein de la culture populaire, des livres pour enfants aux dessins animés en passant par les bandes dessinées.

Si les exemples graphiques d'anthropomorphisme dans ces médiums ne manquent pas (tels que les films de Disney, *Babar* ou, dans un autre registre, le fameux roman graphique *Maus* d'Art Spiegelman), ceux d'animaux non anthropomorphisés sont plus rares et appellent à être connus. Nous pouvons citer le travail du bédéiste Jérémie Moreau. Au sein d'ouvrages tels que *Alyte* (2024) et *Le Discours de la panthère* (2020), il propose des récits proches de la science qui tentent de relater des vécus animaliers sans emprunter aux codes du langage humain. Car si les animaux dessinés sont dotés de la parole, il ne s'agit pas de faire parler les humains qui se cachent derrière eux mais, au contraire, de tenter de leur donner une voix. Si cette manière de dessiner l'animal appelle à être connue, c'est justement parce qu'elle retranscrit un rapport au vivant qui est encore marginal. Nous l'avons vu, le dessin traduit là le point de vue des dessinateur·ices sur leur environnement. Il est donc un moyen de partager une vision du monde et, ainsi, d'influencer celle de son lectorat. Dans le contexte actuel, il nous semble important de partager des récits sensibles du monde vivant, qui s'éloignent d'un anthropomorphisme qui invisibilise les animaux et, plus largement, peine à restituer la dynamique du vivant.



URBANISTE ET ILLUSTRATRICE : À LA CROISÉE DES MONDES DESSINÉS

Entretien avec Lou Herrmann

Lou Herrmann est dessinatrice et docteure en urbanisme. Elle anime l'émission « Sciences dessinées », diffusée sur Radio Anthropocène dans laquelle elle se penche, avec ses invité-es, sur la pratique du dessin dans la recherche scientifique et la production de connaissances. Avec elle, on a particulièrement approfondi la pratique du dessin d'observation. Par le biais de différents exercices (en salle et à l'extérieur), Lou nous a permis d'expérimenter ce que le dessin fait à l'acte de voir. On a compris que le dessin n'était pas seulement un outil de restitution ou de médiation, mais surtout un outil d'exploration de nos environnements.



Elsa Blaise : Qu'as-tu retenu des ateliers ? Qu'en as-tu tiré ?

Lou Herrmann : J'ai beaucoup aimé le format. La préparation de l'atelier m'a permis d'ouvrir de nombreuses réflexions. Cela m'a aidée à formaliser des choses que je n'avais pas réalisé avant, notamment la distinction entre voir et regarder et le paradoxe qu'il existe entre ces deux notions. J'ai aussi aimé nuancer l'idée du dessin comme simple outil de traduction. Au niveau de l'atelier en lui-même, les exercices pratiques (formats que j'avais déjà pu explorer lors de cours donnés en master) et les discussions collectives qui ont généralement suivies chacun de ces moments, ont, me semble-t-il, permis de mettre en tension des choses qui pouvaient sembler au premier abord évidentes. Vis-à-vis des autres ateliers - parce que je pense avoir acquis un autre point de vue du fait de ma participation aux ateliers précédents - j'ai beaucoup aimé

l'introduction de Marina Rougeon lors du premier atelier¹³. Elle a amené de nouvelles références et questionnements autour des notions de fiction et vérité. J'ai le sentiment qu'elle a proposé une réflexion davantage autour des écritures alternatives que sur le dessin spécifiquement ce qui a permis de bien introduire le sujet. Le choix de Chloé de tourner son atelier autour d'exercices pratiques m'a beaucoup inspiré. Je trouve que les exercices ont permis de mettre en lumière l'importance, non pas du résultat en dessin, mais de l'expérience même de dessiner. Les exercices ont été un moyen de tester, d'explorer.

E. B. : Est-ce qu'on peut revenir sur ton parcours ? Tu as fait une école d'urbanisme avant de devenir illustratrice c'est ça ? Est-ce que tu te servais du dessin comme outil déjà avant ?

L. H. : J'ai eu un parcours académique classique. J'ai fait un master de recherche,

une thèse puis un post-doctorat. En parallèle, j'avais une pratique plastique, mais les deux - le travail universitaire et celui plastique - ne se sont rejoins qu'après la thèse. Je crois qu'avant je ne me suis pas du tout autorisée à insérer des dessins. En post-doc, j'ai commencé à utiliser le dessin pour faire des affiches. J'étais donc dans une logique d'illustration qui a abouti sur une exposition comprenant mes dessins de recherche.

J'ai ensuite effectué un second post doc au sein de l'École Urbaine de Lyon dirigée à cette époque par le géographe Michel Lussault. Cela a ajouté une dimension exploratoire à ma pratique, notamment en passant par une réflexion sur le rapport entre les sciences et l'art. J'ai eu de l'espace pour tester de nouvelles choses, en particulier les traductions dessinées. Il y avait une forme de place à prendre. Après la thèse, je me suis sentie libérée d'une pression académique, ce qui m'a permis de laisser plus de place au dessin dans ma pratique.

E. B. : Est-ce que tu dirais qu'au sein de l'urbanisme, le dessin est pensé comme un outil avec lequel on peut jouer ? Est-ce que le dessin est utilisé d'une autre manière que dans la cartographie et le dessin d'architecture ?

L. H. : Je considère que les cartes sont certes un outil technique mais qu'elles demeurent du dessin. L'outil technique et le dessin ne s'opposent pas : la carte, c'est du dessin.

E. B. : Tu animes un podcast appelé *Sciences Dessinées*¹⁴. Comment as-tu eu l'idée de le créer ? Et comment choisis-tu tes invité-es ?

L. H. : C'est une proposition qui m'a été faite par Jérémy Cheval à l'École Urbaine. On a commencé sur *les Mercredis de*

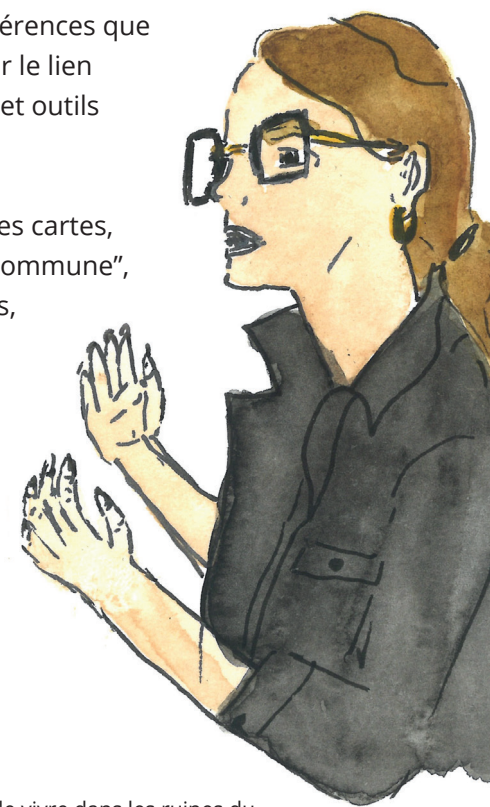
l'Anthropocène. Le premier épisode a été fait pendant le festival de l'École Urbaine avec comme invité Arnaud Déclin, un dessinateur scientifique. Je crois que ce format de podcast m'a permis de me réconcilier avec la recherche. Je crois que cela m'a également permis d'oser dire les choses plus simplement, d'oser prendre la position de l'ingénu. Pour ce qui est du choix des invité-es, cela s'est fait dans une logique disciplinaire. Je voulais avoir des invité-es spécialistes en droit, en anthropologie, en archéologie...

E. B. : Dans quelle mesure penses-tu que le dessin peut être un outil de sensibilisation à la crise écologique et à la crise de sensibilité aux vivants ?

L. H. : Le dessin a un rôle dans la manière de repenser les outils de l'anthropologie. À mes yeux, c'est un instrument au service d'un projet qui est celui d'un renouvellement de l'attention, au sens que lui donne Anna Tsing¹⁵. Le dessin permet de regarder les paysages d'une nouvelle manière.

E. B. : As-tu d'autres références que tu voudrais partager sur le lien entre sciences sociales et outils graphiques ?

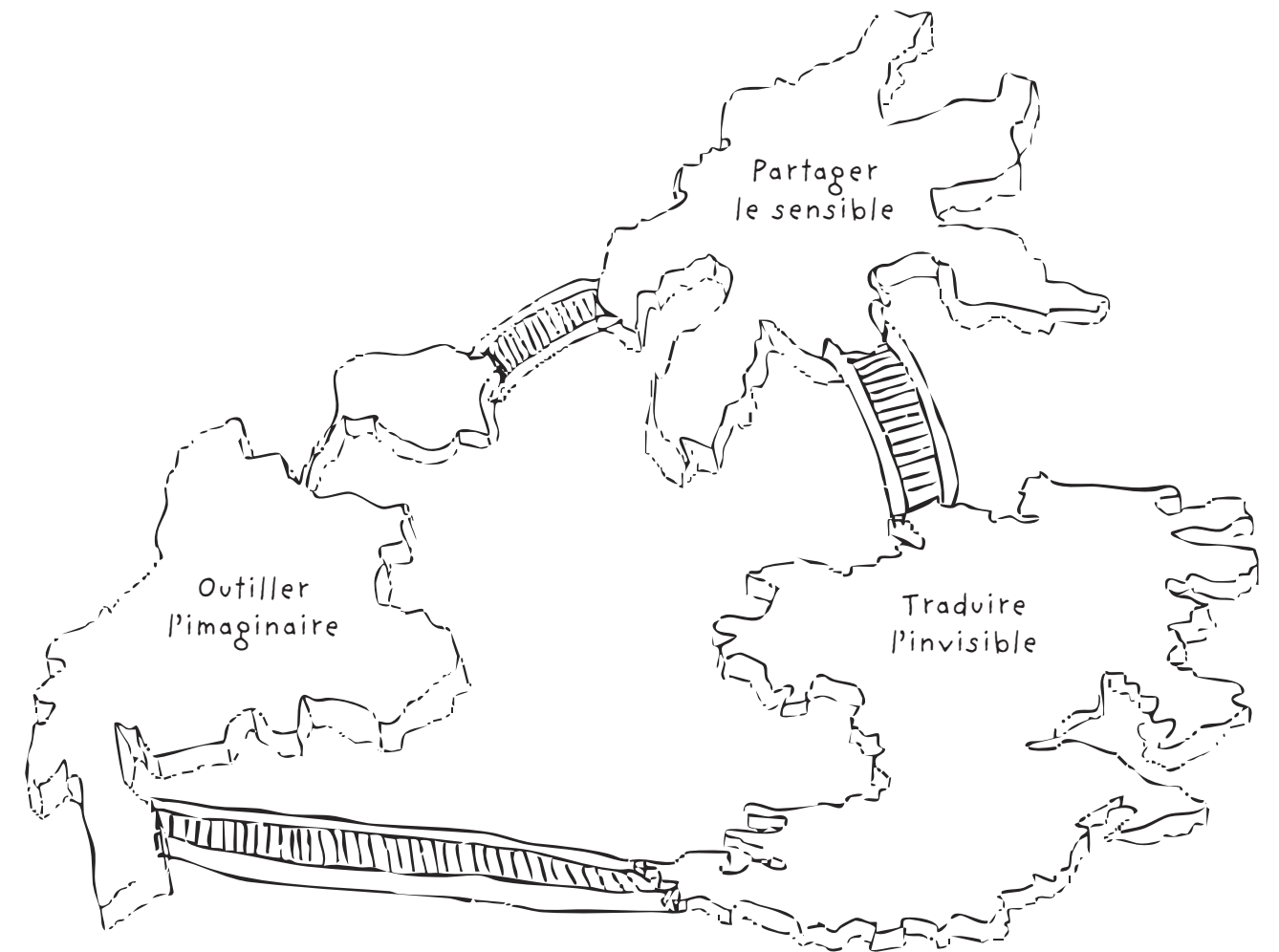
L. H. : Sur la question des cartes, je trouve le travail de "commune", un collectif d'architectes, particulièrement intéressant. Il traite le dessin non pas comme un outil sensible mais comme un outil théorique. Ils arrivent, me semble-t-il, à saisir le territoire par le dessin.



¹³ Cette introduction s'est notamment appuyée sur l'article de Marina Rougeon, publié en 2023, « Anthropologie et dessin(s) », *Parcours anthropologiques* [En ligne], 18. URL : <http://journals.openedition.org/pa/2456>

¹⁴ Voir <https://cite-anthropocene.fr/category/radio-a/emissions/sciences-dessinees/>

¹⁵ Tsing Anna Lowenhaupt, 2017, *Le Champignon de la fin du monde : sur la possibilité de vivre dans les ruines du capitalisme* Paris, La Découverte/Les Empêcheurs de penser en rond.



Section 4

*Projets, idées et
suite des ateliers...*

La journée de clôture de cette première édition d'Anthropo-graphiques a proposé une tonalité différente des ateliers ; à mi-chemin entre une journée d'étude, des temps de restitution des ateliers, et la présentation de projets émergents ou déjà aboutis, toujours situés au croisement des sciences sociales et des expressions dessinées. Les discussions ont porté sur trois axes principaux : les usages pédagogiques de ces croisements, la place du dessin dans les enquêtes de terrain, et les enjeux d'éditorialisation et de diffusion.

DESSIN ET SCIENCES SOCIALES

DÉCENTREMENTS, CO-APPRENTISSAGES, MÉDIATIONS

Une première table ronde a notamment porté sur l'intégration des écritures dessinées dans les formations en sciences sociales, non seulement comme modes de restitution, mais comme dispositifs à part entière de l'enquête, engageant des manières singulières d'observer, de décrire et de raconter le monde social. En miroir, elle a questionné ce que les méthodes d'enquête peuvent apporter aux formations en dessin, en termes de description, de réflexivité et de construction narrative.

Pour initier une réflexion sur ces questions, trois projets ont été présentés : le DU Anthropologie et Images Numériques (Université Lyon 2 / École Émile Cohl), le projet pédagogique *Anthropologie, science et société* (2016-2022), et le roman graphique *L'amour du maillot*, issu d'une collaboration entre le sociologue Frédéric Rasera et l'illustratrice Hélène Georges, publié dans la collection Sociorama (Casterman).



16

¹⁶ Croquis d'une séance de travail réalisé par Dan Vignes - DUAIN - ©Université Lyon 2 / École Émile Cohl

Ils ont mis en lumière les formes de co-apprentissage, de négociation et parfois de rugosité qui émergent des collaborations entre chercheur·euses et illustrateur·rices, mais aussi l'émulation créative de ces rencontres, ouvrant de nouvelles perspectives transdisciplinaires, tant à l'université que dans le champ éditorial.



17

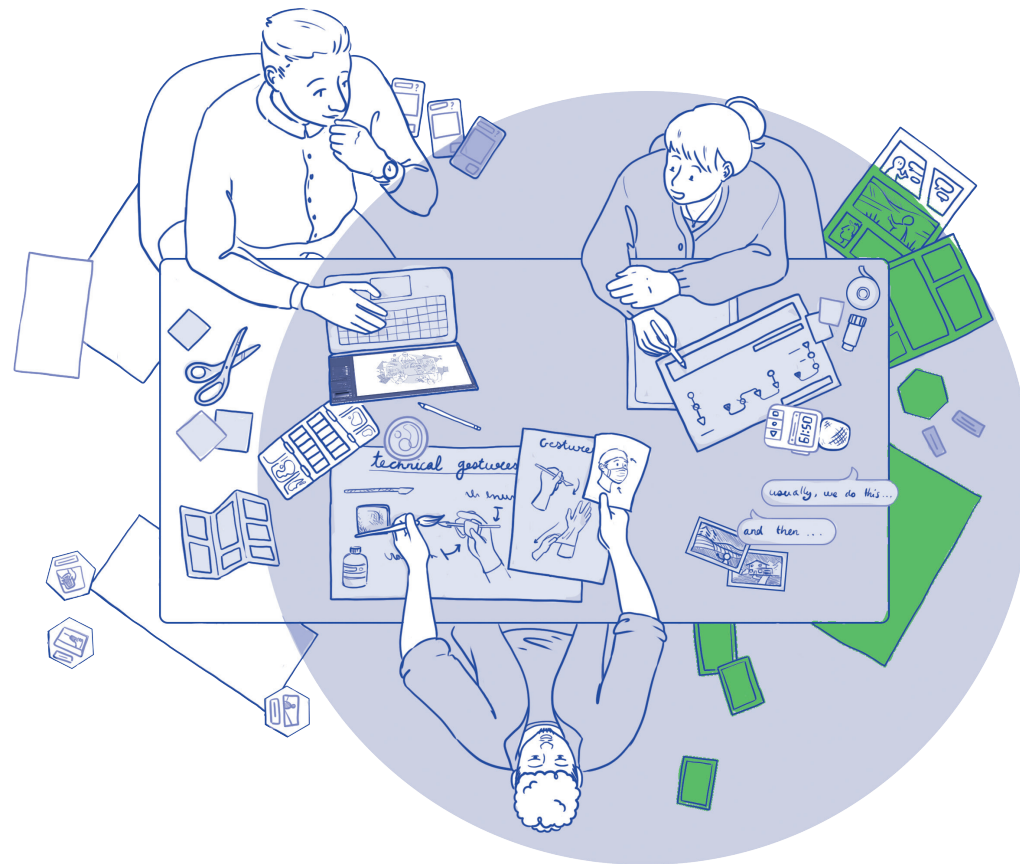
DESSIN DE TERRAIN, TERRAIN DE DESSIN

CIRCULATION ET HYBRIDATION DES PRATIQUES

Une seconde table-ronde a permis de souligner la faculté du dessin à servir une approche participative de l'enquête en sciences sociales, à travers la présentation de deux projets, l'un mené dans le Quilombo Giral Grande (Brésil), et l'autre consacré aux égoutiers·ères de Lyon et leur exposition au sulfure d'hydrogène (H₂S) dans le cadre du projet CHART. Les échanges ont interrogé la manière dont le dessin peut rendre sensibles des dimensions souvent peu prises en compte en SHS, notamment les perceptions olfactives. Comment traduire, par le dessin, des sensorialités comme les odeurs très particulières associées à ce gaz ? Comment faire de la carte un outil de traduction des sens et des ressentis ? Comment allier des codes esthétiques à une clarté de lecture ? Comment faire face aux réticences des enquêté·es vis-à-vis du dessin, qu'ils perçoivent parfois comme infantilisant ?

¹⁷ *L'amour du maillot*. Scénario : Frédéric Rasera. Dessin : Hélène Georges. 2020, Casterman. © Casterman

Le dessin a également été présenté comme un outil de projection, à travers l'expérience de l'agence Users Matter, où celui-ci est mobilisé pour créer un dialogue avec les commanditaires. Au-delà de sa fonction de médiation, le dessin permet d'articuler terrain et potentialités à transformer les pratiques déclinées au futur.



18

ÉTUDE DE CASES

ÉDITORIALISER ET DIFFUSER LES RECHERCHES
PAR LA BD ET LE DESSIN

La dernière table ronde s'est concentrée sur les enjeux d'éditorialisation et de diffusion des recherches dessinées, réunissant des acteurs et actrices du champ culturel, éditorial et de médiation scientifique (*Lyon BD Festival*, *The Ink Link* et *L'Épicerie Séquentielle*). Que cette diffusion se déroule dans le cadre de festivals, de revues ou d'ateliers, l'enjeu est toujours de questionner la compréhension du public visé, l'accessibilité des informations proposées ou encore le déroulement de la collaboration entre les auteur·ices. Il s'agit surtout, et à bien des égards, de trouver un langage commun entre les chercheur·euses, les illustrateur·ices et les publics.

¹⁸ Illustration de Lea Meynet, « une journée de travail au sein de l'agence Users Matter », © Users Matter



19

D'autres questionnements, en résonance avec les ateliers, ont progressivement structuré le projet et en ont dessiné le fil rouge : comment analyser l'esthétique scientifique, et surtout, qu'en faire ? Comment s'extraire d'une représentation du dessin comme simple illustration ? Rappelons qu'étymologiquement illustratio désigne une image placée à côté d'un texte, avec l'ambition de l'« éclairer », définition qui contribue à minorer la légitimité de l'image dessinée, trop longtemps cantonnée à la littérature jeunesse. Comment, dans ces projets d'enquête et de diffusion scientifique, aller plus loin que l'illustration et la volonté vaine d'une transposition exacte, pour des formes plus hybrides au sein desquelles l'image n'est pas uniquement au service du texte, mais productrice de sens et de savoirs ?

Si l'on considère – comme nous l'avons fait tout au long du projet – l'acte de dessiner comme une démarche de recherche et d'observation, un geste d'écriture depuis un point de vue situé, alors il devient possible de déplacer notre regard, de transformer simultanément notre manière de penser le dessin comme les sciences.

Cette journée de clôture ne visait pas à conclure le projet. Bien des questions en ont émergé qu'il faudra s'attacher à détourner, griffonner, laisser mûrir. Cette première édition nous a convaincu·es de l'intérêt de poursuivre la réflexion, de varier les modes d'enquête et les formes graphiques, de nous autoriser à esquisser des méthodes plus artisanales, et peut-être aussi plus indisciplinées.



¹⁹ *Les rues de Lyon* n°130, 10/2025. *Rue des sciences* n°1, 2025. *L'Épicerie séquentielle*. © L'Épicerie séquentielle.



Les dessins des pages 4 - 6 - 8 - 10 - 11 - 23 - 24 - 27 - 35 - 36 - 38 - 49 - 50 et 56 ont été réalisés par Elsa Blaise, stagiaire sur le projet.

Merci au programme Interstices de l'UMR EVS (Environnement, Ville, Société, CNRS 5600) et à la société Users Matter pour avoir rendu possible ce projet grâce à leurs financements.

Merci également à l'école Émile Cohl et au centre culturel Le Rize pour le soutien logistique et le prêt de locaux.

Merci aux personnes qui ont bien voulu partager leurs projets et leurs réflexions au cours de la journée du 25 juin.

Merci à Thomas Cadène, Chloé Cruchaudet et Lou Herrmann pour leurs riches interventions lors des trois ateliers d'Anthropo-graphiques.

Enfin, merci aux participant-es des ateliers d'avoir suivi le projet et de l'avoir nourri avec leurs productions et leurs réflexions.

Merci!

ANTHROPO- GRAPHIQUE(S)

Sciences sociales & expressions dessinées



Ce livret retrace l'itinéraire du projet Anthropo-graphiques (2025), structuré autour de quatre temps d'expérimentation-crédation associant artistes-illustrateur·rices et chercheur·euses en sciences sociales, lors desquels il s'agissait d'explorer les potentialités des écritures dessinées à représenter les aspects invisibles des expériences urbaines : imaginaires, mémoires, projections, perceptions et sensorialités.

Comment repenser et réintroduire le dessin au sein de méthodes d'enquête qualitative, comme cela a pu être le cas en anthropologie ? Que peuvent apporter les méthodes d'enquête aux écoles de dessin, et en retour, que fait le geste de dessiner à la pratique de l'observation en anthropologie ?

Comment mener une enquête conjointe entre chercheur·euses et dessinateur·rices, et que produisent ces collaborations en termes de co-apprentissages et de déplacements des regards ? Comment rendre compte, par le dessin, de nos manières d'organiser le monde, de le ressentir, de l'habiter ? Comment dépasser une conception du dessin comme simple illustration pour penser des formes hybrides, où l'image est productrice de connaissances ?

En considérant le dessin comme un acte de recherche situé, ce livret propose de restituer une réflexion menée collectivement sur l'articulation des écritures graphiques et des sciences sociales, et sur la place des formes narratives et esthétiques dans l'enquête et sa restitution.

Cette réflexion était expérimentale dans sa vocation pédagogique et par la mise en avant de la pratique dessinée tout au long des ateliers. Dit autrement, il n'a pas seulement s'agit de réfléchir à ces questions, mais de les expérimenter. Et à ce titre, cet itinéraire est avant tout une réflexion sur la mise en oeuvre et l'apprentissage de la pratique dessinée en dialogue et au sein de l'anthropologie.

