Design
Arts
Médias

Traduire les correspondances entre le design et l'anthropologie par la métaphore architecturale

Camille Mançon

2026-06-15

Camille Mançon est designer et doctorante en Arts et sciences de l'art, spécialité Design, à l'École doctorale APESA de l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Elle est également membre de l'Institut ACTE.

Résumé

En prenant appui sur la métaphore de la maison de Claude Lévi-Strauss qui organise l'anthropologie en trois niveaux, nous nous demanderons comment les modes de représentation architecturaux permettent la traduction des correspondances entre le design et l'anthropologie. Le concept étendu de correspondance est emprunté à Caroline Gatt et Tim Ingold qui entendent un échange entre l'art et l'anthropologie, au sens où ils s'enrichissent et apprennent l'un de l'autre. Nous définirons dans un premier temps la structure du design par un schéma du processus de projet à entonnoirs successifs (analyse, recherches expérimentales, développement, recherche) représentant les phases divergentes et convergentes de la démarche de conception. Nous étudierons ensuite le schéma de maison à trois étages de l'anthropologie (ethnographie, ethnologie, anthropologie), avant de finalement détailler chacune des strates de correspondance aux moyens d'une coupe et d'une maquette de la double maison du design et de l'anthropologie. Cet ensemble permettra la traduction sensible de leurs différents points d'échanges, ainsi que les projets dans lesquels ils se manifestent, soulignant la matière que peut apporter l'anthropologie au design d'un point de vue territorial.

Abstract

Drawing on Claude Lévi-Strauss's metaphor of the house, which organizes anthropology into three levels, we will examine how architectural modes of representation enable the translation of correspondences between design and anthropology. The extended concept of correspondence is borrowed from Caroline Gatt and Tim Ingold, who understand an exchange between art and anthropology, in the sense that they enrich and learn from each other. We will first define the structure of design through a diagram of the project process with successive funnels (analysis, experimental research, development, research) representing the divergent and convergent phases of the design process. We will then study the three-story house diagram of anthropology (ethnography, ethnology, anthropology), before finally detailing each of the layers of correspondence using a section and a model of the double house of design and anthropology. This collection will allow for the sensitive translation of their different points of exchange, as well as the projects in which they are manifested, highlighting the material that anthropology can bring to design from a territorial point of view.

Introduction

Parfois définie comme un bricolage inter-pratiques[1], ou même dépeinte comme une provocation[2], la relation existante entre le design et l'anthropologie est le sujet de positionnements actuels très hétérogènes. Parmi cet éventail définitionnel, l'orientation de Tim Ingold et Caroline Gatt[3] soutenant une relation de correspondance entre l'art et les sciences sociales semble représenter justement la dynamique présente entre le champ pratique du design et la discipline anthropologique. Cet échange sous-entend selon Tim Ingold de « parler d'anthropologie *avec* » le design, de « commencer à avoir une conversation avec, à apprendre de lui[4] », induisant un enrichissement et une mutation de la pratique et théorie du design. Le processus du projet puis de recherche en design étant constitué de différentes strates dans sa démarche (analyse, recherches expérimentales, développement, recherche), il apparaît comparable aux étages de la maison de l'anthropologie décrite par Claude Lévi-Strauss où l'ethnographie et l'ethnologie se succèdent avant l'anthropologie. En prenant appui sur cette métaphore structurelle en matière de disciplines scientifiques, nous traiterons la question suivante : comment les modes de représentation architecturaux permettent-ils la traduction des correspondances entre le design et l'anthropologie ? Nous définirons dans un premier temps les structures du design par un schéma du processus de

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:18, depuis le 216.73.216.201

projet à entonnoirs successifs, et de l'anthropologie par un schéma de maison à étages. Aux moyens d'une coupe interactive et d'une maquette sensible de la double maison du design et de l'anthropologie, nous traduirons tout d'abord les échanges s'opérant entre l'ethnographie et les phases d'analyse de la demande et d'expérimentation du projet, puis entre l'ethnologie et les étapes d'intention et de développement, et enfin de l'anthropologie et de la recherche en design.

1. Définir les structures et méthodes du design et de l'anthropologie par le schéma métaphorique

1.1 La démarche de projet de design sous la forme d'un triple entonnoir



Figure 1. *Schéma du processus de projet en design*, Camille Mançon.

Afin de détailler la structure et les méthodes du projet de design, nous nous appuierons sur la définition opératoire du champ établie par la philosophe et théoricienne du design Catherine Chomarat-Ruiz dans son ouvrage *À l'écoute du design, une théorie critique*[5]. Inspirée de la notion d'habitabilité de Alain Findeli[6], elle se présente comme suit : « Le design est une pratique de projet dont la finalité est l'amélioration de l'habitabilité du monde dans le respect des humains et des non-humains[7]. » Le design est donc ici compris comme une pratique mettant au centre de ses considération l'inclusion sociale mais également environnementale, sans distinction.

Cette vision du projet soulève alors l'importance capitale de la sensibilité au territoire et à ses usagers, qui contribue à modeler la démarche du designer. Par ailleurs, même s'il ancre les fondations du projet sur son environnement humain et non-humain, le processus est ici abordé comme chronologique et ayant pour finalité la « réception et l'usage[8] » de l'artefact conçu. Nous le segmenterons en quatre étapes successives en nous inspirant du modèle du « double diamant[9] » proposé par le *Design Council* en 2005 qui fait se succéder les phases de découverte, de définition, de développement et de livraison du projet. Ce modèle est ici adapté et détaillé ne comprenant non plus deux, mais trois étapes successives de divergence puis convergence, donnant plus d'espace à la phase exploratoire de conception. Il débute dans un premier temps par les analyses sensibles et théoriques de la demande et du site, puis l'élaboration de l'intention de projet, et les recherches conceptuelles, qui correspondent à la large « phase de conception[10] » dont traite Stéphane Vial dans son ouvrage *Le Design*[11]. C'est au cours de ces étapes que se situe d'après lui « le geste de design[12] », soit l'action réflexive et créative menée par le designer visant à identifier un problème et élaborer une solution. Ensuite vient le développement du concept élaboré et la production du projet, ce que Stéphane Vial associe à la « phase de réalisation[13] » qui consiste à matérialiser l'artefact conçu afin de le préparer à sa réception par les usagers.

L'analyse, que l'on observe comme le premier bloc du schéma est le premier stade du projet, celui par lequel le designer y entre. On peut l'associer à la phase de découverte du *Design Council* qui vise à « l'analyse et l'exploration, incluant par exemple des études de marché, des enquêtes utilisateur, des sondages, des études quantitatives et qualitatives, etc., en vue de définir le

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:18, depuis le 216.73.216.201

problème et d'identifier les besoins des utilisateurs[14]. » Dans le schéma proposé, l'analyse présente une séparation entre une partie sensible et une partie théorique, qui permet une complémentarité dans les approches subjectives du rapport au site, et la part objective de la collecte de données théoriques. Dans le cadre d'un projet de design d'espace, le designer peut ainsi dans un premier temps ressentir le site par lui-même, tout autant qu'à travers les sens et les avis de ses usagers, mais cela lui permet aussi d'observer le site, de l'expérimenter, le décortiquer, l'analyser sous tous les aspects visibles et sensibles sur place. C'est l'expérience du terrain, et c'est par celle-ci que le designer opère un premier contact avec le site et ses usagers. La partie théorique complète ce percept par tout ce qui n'a pas pu être vu, entendu ou expérimenté sur place. Pour un projet de design d'espace, il s'agit par exemple de l'histoire du lieu, des conditions et raisons pour lesquelles il a été conçu, des contextes sociaux, politiques ou encore environnementaux dans lesquels il a évolué, de ses flux et ses usages (choisis ou détournés). Avec ces deux dimensions de l'analyse du site, le designer connaît à la fois les données utilitaires liées au lieu du projet ainsi que les données singulières et sensibles recueillies sur place. L'ouverture de ce premier bloc du schéma démontre la divergence avec laquelle le designer va procéder pour collecter toutes ces données primaires, sans aucune pré-sélection, lui permettant de comprendre l'intégralité des enjeux de son projet, mais également de relever toute donnée qui se révèlera potentiellement essentielle dans la suite du processus. Intercalée entre le prisme d'analyse et celui des recherches, le moment de l'intention correspond à ce que le *Design Council* nomme la « phase de définition[15] », matérialisée par la convergence du premier « diamant. » Selon Stéphane Vial, c'est une étape où « la perspective se concentre sur la sélection et la synthèse des idées, pour aboutir à une définition claire du problème ou du défi de design à relever, ce qui peut inclure une reformulation de la commande ou de l'énoncé d'un brief[16]. » Dans le schéma ci-dessus, l'intention fait la synthèse de l'analyse et représente la phase où, au regard de toutes les données collectées précédemment, le designer va trouver la direction qui lui semble la plus pertinente. Il n'est pas question ici de savoir à quoi ressemblera exactement le projet dans sa finalité, mais plutôt de mettre en lien les conclusions des analyses sensibles et théoriques et de constater quels éléments saillants, remarques, problèmes, constats ou points forts ressortent le plus. Ainsi, dans cette étape convergente, des liens seront opérés, permettant une organisation et une hiérarchie des données et des problèmes qu'elles soulèvent. Certaines seront écartées car elles paraîtront anecdotiques, tandis que d'autres concentreront l'attention du designer pour la suite du projet et lui permettront de donner à ce dernier une première teinte. L'objectif de la démarche à ce moment-ci est de trouver une direction, et de définir des axes de recherches et d'expérimentations à venir. C'est le recentrement du projet sur une piste exploratoire réduite car davantage définie et ordonnancée.

Le rythme de convergence puis de divergence d'un double entonnoir va être répété une nouvelle fois avec la phase de recherches et d'expérimentations que l'on retrouve sur le schéma. Celle-ci diffère du modèle proposé par le *Design Council* qui poursuit directement avec la phase de développement du projet. Dans notre cas, nous insérons un « diamant » supplémentaire permettant d'ouvrir à nouveau le champ exploratoire des recherches liées à la direction de projet prise durant l'étape d'intention. En effet, si les usagers et le territoire de projet ont pris part à la phase d'analyse au travers du designer, il semble essentiel qu'il puisse également contribuer à sa phase d'expérimentation ou encore de prototypage. Cela permet au designer d'ancrer davantage les éventuelles propositions dans leur futur contexte d'usage, et de pouvoir affiner ses recherches au contact des futurs usagers, jaugeant ainsi l'efficacité de ses pistes. On retrouve notamment cette étape dans les projets de design social, avec la pratique de co-conception, également nommée conception collaborative ou participative[17]. L'une des clés de voûte de ce sous-champ du design consiste en effet à intégrer d'emblée les futurs utilisateurs à la conception du projet qui leur est destiné, comme ont pu l'initier des concepteurs comme Patrick Bouchain dès les années 1980 en France. Afin de faire participer les usagers à la conception, plusieurs moyens peuvent être mis en place tels que l'organisation d'ateliers communs ponctuels[18], ou encore la proposition de tests de prototypes à différents stades d'évolution du projet, permettant au futur usager de juger sa fonctionnalité et d'influencer son développement. La phase de recherches conceptuelles et matérielles permet d'ouvrir à nouveau le prisme et d'expérimenter largement, et les recherches menées à ce stade illustrent l'interprétation de l'intention que le designer a définie plus tôt. Par le même procédé sélectif et convergent, il émet ensuite des préférences et fait des choix afin de

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:18, depuis le 216.73.216.201

concentrer le projet sur une idée plus précise. Ce n'est qu'à ce niveau de progression dans la démarche qu'une proposition peut plus nettement se dessiner, tenant compte de toutes les informations nécessaires à une projection pertinente, comprenant tous les aspects du site, de ses usagers, et de la réalité technique, artistique, architecturale, culturelle qui gravite autour du concept retenu. Cette idée reste maintenant à développer, affiner, et préparer en vue de sa production et insertion dans son contexte d'usage.

Il s'agit de l'étape de développement et de fabrication que l'on retrouve dans le second et dernier « diamant » du *Design Council*, avec la « phase de livraison[19]. » Selon Stéphane Vial, il s'agit de la phase « qui consiste à affiner et finaliser le livrable, faire les derniers tests, et préparer la mise en service auprès des utilisateurs[20]. » Il s'agit donc de donner corps au projet en tenant compte de toutes les conclusions retenues durant la phase de recherches et d'expérimentations auprès du territoire et de ses usagers, et d'en adapter le plus fidèlement sa production. Cette dernière peut parfois être également partagée avec les usagers dans les projets de co-conception, ou bien réalisée de manière entièrement opaque si elle a recourt à des besoins techniques spécifiques tels qu'industriels. Intégrée, prenant appui sur, ou bien parallèle au projet, il est également intéressant de noter le rapport de la recherche en design avec sa pratique. Dans le schéma ci-dessus, elle est positionnée en aval, caractérisant son recul avec l'ensemble de la démarche pratique de projet. Elle peut agir de manière surplombante comme présentée ici, parfois comparatiste des différents champs de pratique du design, mais elle peut également se saisir du design pour alimenter sa recherche.

1.2 La structure anthropologique sous forme de maison à trois étages

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:18, depuis le 216.73.216.201



Figure 2. *Schéma de la maison anthropologique de Claude Lévi-Strauss*, Camille Mançon.

L'anthropologie a connu une révolution dans les années 1980 avec un retour de l'empirisme du terrain et donc de l'ethnographie[21], exclusivement présente de son origine à la première moitié du 20e siècle[22], puis ouverte aux travaux anthropologiques plus généraux notamment à la suite des publications de Claude Lévi-Strauss[23] en 1958 et de Mary Douglas[24] en 1966. L'attention s'était donc élargie au processus complet de l'anthropologie, ne se concentrant plus exclusivement aux techniques ethnographiques. Or, le renouveau des années 1980 a permis d'associer à cette nouvelle structure un espace d'expérimentation de nouvelles méthodes de captation, d'analyse, ou encore de restitution ethnographiques[25]. L'anthropologie, présente sous sa forme de triade où se succèdent sur trois niveaux — l'ethnographie, l'ethnologie et l'anthropologie telle que décrite par Claude Lévi-Strauss dans sa *métaphore de la maison*[26]—, est désormais tangible comportant autant la dimension locale de l'ethnographie que l'aspect comparatiste et généraliste de l'anthropologie. Dans sa participation à la conférence « Qu'est-ce que l'anthropologie, l'ethnologie et plus largement les sciences humaines et sociales apportent au design[27] ? », l'anthropologue Emmanuelle Lallement reprend à ce sujet les propos de Claude Lévi-Strauss en détaillant tout d'abord le « rez-de-chaussée » de la bâtisse anthropologique, autrement dit l'ethnographie. Elle explique : « En ethnographie, on fait l'écriture d'un peuple, l'écriture d'un groupe humain, on observe, on fait du terrain, de la collecte, on fait de la récolte de matériaux que l'on appelle des matériaux ethnographiques. […] C'est un travail de description, c'est le moment du terrain, du

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:18, depuis le 216.73.216.201

recueil des matériaux d'enquêtes, de la collecte de données, et ce moment ethnographique représente le premier moment quand on fait de l'anthropologie[28]. » On comprend donc que durant ce moment consacré à la collecte du matériau ethnographique, l'ethnographe s'immerge dans le terrain observé et procède à une collecte d'informations. Historiquement et étymologiquement[29], cette dernière s'opère par le biais de l'écriture des faits sociaux relevés. L'observation et le recueil d'informations dans le temps présent sont donc des finalités en elles-mêmes, comme l'explique Tim Ingold dans sa conférence *Art and anthropology for a living world*[30] : « L'ethnographie ce n'est pas apprendre des gens, mais apprendre sur eux, décrire, comprendre et interpréter. L'objectif n'est pas de voir comment pourrait être un type de vie à l'avenir mais plutôt de le décrire comme il est[31]. » On comprend alors que la différence majeure entre l'emploi de pratiques ethnographiques par le designer et l'ethnographe, c'est la prospection ou non vers une modification de l'usage des espaces par les usagers enquêtés. En effet, si l'intention de l'ethnographe est de se saisir des éléments récoltés afin de décrire un territoire et sa population en l'état, le designer les fait converger afin d'organiser un projet tangible, modifiant le site et par extension le rapport des usagers à celui-ci.

En dépassant ce « premier étage » ethnographique de l'analogie de la maison, on trouve, toujours selon l'image de Claude Lévi-Strauss employée par Emmanuelle Lallement, l'ethnologie[32] située au « deuxième étage ». C'est certainement ici que la rupture se fait avec l'emploi des outils ethnographiques dans le design, puisque si pour le designer les matériaux relevés vont orienter le concept du projet, ici ils vont être livrés à un travail théorique d'interprétation. Au sein du projet de design, l'interprétation va davantage mener à des prises de décision pratiques et orientations tangibles. En effet, Emmanuelle Lallement explique que l'idée de l'ethnologie est « de donner du sens à ce que l'on voit, aux choses que l'on observe, aux comportements, aux manières de faire, aux pratiques corporelles, aux techniques, aux rituels. […] On va essayer de les comprendre, on quitte les rivages de la description pour aller vers l'interprétation, et là on est dans l'explication de phénomènes, dans une opération intellectuelle[33]. » L'ethnologie reprend donc tous les éléments recueillis dans un premier temps sans restriction ni filtre sur le terrain, pour ensuite les mettre en regard et les interpréter selon des connaissances déjà acquises. Intervient donc implicitement le biais de comparaison et d'assimilation avec des données déjà connues, mais aussi l'application de théories généralistes afin de déduire la signification des comportements, traditions ou encore manipulations d'objets observés. C'est ce qu'explique notamment Philippe Descola dans son ouvrage *Une écologie des relations*[34] en montrant que l'ethnologue s'éloigne géographiquement du terrain pour se concentrer davantage sur l'extraction de thèmes d'étude : « En lisant beaucoup sur ses domaines d'élection, il finit par acquérir une expertise qui dépasse l'expérience directe qu'il a acquise comme ethnographe d'un collectif particulier[35]. » C'est donc à ce stade que l'apport théorique vient compléter l'expérience du terrain afin d'affiner sa spécialisation mais aussi de préparer la phase suivante de l'anthropologie. Cette phase ethnologique fait transition entre l'action de la collecte du matériau ethnographique et le « dernier étage » de la métaphore de la maison anthropologique, l'anthropologie qui compare les interprétations thématiques ethnologiques pour en faire émerger des principes généraux.

Philippe Descola explique dans *Une écologie des relations*[36] qu'elle peut également approfondir des théories existantes « de façon à apporter une lumière sur les traits caractéristiques de la vie en société et leurs variations dans la diversité des formes où elles se présentent autour du monde. » L'anthropologie représente donc à la fois le sommet de la maison, mais aussi les murs qui englobent tout ce processus. Il est important de comprendre que chaque étage – et donc chaque action anthropologique – peut être dissocié, mais qu'ils font tout de même partie d'un même ensemble qui peut fonctionner intégralement et de manière successive. Emmanuelle Lallement explique que « l'anthropologie ne s'apparente ni à la description ni à l'interprétation, mais plutôt au comparatisme. C'est une science de l'humain où, dans ce niveau anthropologique, on ne vient chercher ni le particulier, ni la singularité ou la caractéristique ethnologique d'un peuple, mais on vient dire les principes universels d'organisation des sociétés humaines, c'est-à-dire une approche du général[37]. » Il semblerait alors que l'anthropologie soit le « méta » niveau de sa propre construction disciplinaire, celle qui opère le plus grand recul entre toutes les données récoltées par l'ethnographie et toutes les interprétations qui en ont été faites par l'ethnologie. Elle

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:18, depuis le 216.73.216.201

diffère des deux étages précédents car elle ne cherche plus à déceler de particularités ou de points de divergences singuliers à un peuple, c'est d'ailleurs ce qui explique que le préfixe « ethno- » présent sur les deux premières phases disparaisse ici au profit d'« anthropo- » qui signifie « humain ». L'anthropologie représente littéralement la science de l'humain généralisée comme l'explique Tim Ingold dans sa conférence *Art and anthropology for a living World* [38] : « Lorsque l'on étudie une chose et qu'on ne la caractérise qu'en fonction de son contexte, on la restreint, on l'enferme dans ce contexte, alors que l'objectif est de l'apporter à la présence des autres personnes, ne pas la renfermer, la diffuser. Voilà la différence entre ethnographie et anthropologie[39]. » L'objectif est de pouvoir créer de la connaissance à partir de comparaisons interprétatives. Il est toujours important de reconnaître que cette science de l'homme est réalisée par l'homme, et donc que chaque donnée collectée, chaque interprétation donnée et chaque connaissance induite est faite à travers l'œil subjectif de l'anthropologue, c'est ce qui contribue à la récente humilité de la profession. Cette mise en perspective du processus anthropologique permet ainsi de comprendre son fonctionnement, mais aussi la manière dont est produite la connaissance de façon plus transparente.

2. Traduire les correspondances entre un champ pratique et une discipline scientifique par les modes de représentation architecturaux

2.1 L'ethnographie et les phases d'analyse : des fondations hétérogènes opaques

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:18, depuis le 216.73.216.201



Figure 3. *Maquette sensible de la maison du design et de l'anthropologie*, Camille Mançon.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:18, depuis le 216.73.216.201

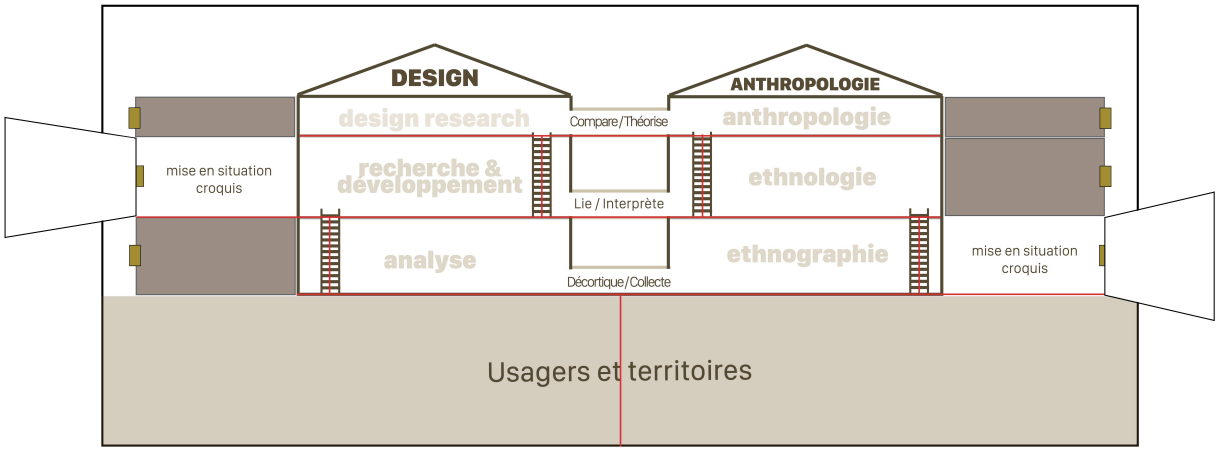


Figure 4. *Coupe interactive de la maison du design et de l'anthropologie*, Camille Mançon.

En mettant en regard la structure de l'anthropologie avec la démarche de projet de design, on peut établir différents points de correspondance, matérialisés par les étages de la maison anthropologique étendue à la pratique du projet. Cette double maison à trois étages est traduite par une maquette sensible ainsi que par une coupe interactive, reprenant la métaphore architecturale de Claude Lévi-Strauss et le séquençage du projet de design. Ces deux modes de représentations complémentaires propres au design d'espace permettront d'identifier la matérialité des points de correspondance entre le design et l'anthropologie, ainsi que leurs modalités de dialogue. Le premier niveau que nous abordons se situe au rez-de-chaussée de cette double maison entre l'ethnographie d'une part, et les phases d'analyse inhérentes à la démarche de projet de l'autre. Par le caractère foisonnant, volontairement innordoné et dense de l'enquête ethnographique et de l'analyse de la demande, du site et des usagers du projet, ce niveau de fondation est le plus hétérogène et opaque, constitué de matériaux organiques tels que la terre, le sable, ou encore la mousse. Cette sélection de matériaux entre également en cohérence avec la proximité de l'action ethnographique et de l'analyse de site avec le terrain qui leur est commune et où les données sont collectées. La coupe interactive appuie sur la capacité d'échange et d'emprunt d'outils et de méthodes entre les phases d'analyse spatiale (sensible et théorique) et l'ethnographie de manière itérative, augmentant et faisant muter leurs pratiques respectives. Dans le sous-champ du design social, on retrouve par exemple souvent la présence et l'utilisation de méthodes ethnographiques combinées aux outils du design comme l'observation du terrain de projet avec des captations graphiques, sensibles, ou encore numériques, ou bien l'organisation d'échanges formels ou informels avec les usagers du territoire. Afin de mieux comprendre le contexte dans lequel il se situe, le designer adopte parfois les outils d'entretiens, de collecte d'éléments sensibles[40], ou encore d'observation[41].

La différence initiale notable entre l'enquête ethnographique et l'analyse de site réside à la fois dans la non-exhaustivité et le non-systématisme des outils utilisés pour le design, et dans l'objectif pour lequel ce travail de collecte est effectué. Par exemple, pour la designer programmiste Agathe Chiron[42], il est essentiel de pouvoir s'intégrer au sein de l'environnement pour lequel elle conçoit un espace et de passer du temps à discuter avec les usagers tout comme les assister dans leurs tâches, ou encore expérimenter directement des prototypes spatiaux échelle 1. Cependant, elle ne reconnaît aucune pertinence en l'emploi de techniques conventionnelles tels que les entretiens dirigés qui seraient trop rigides pour les environnements scolaires dans lesquels elle exerce, ou encore des réunions participatives dans une salle commune qui seraient trop décontextualisées du sujet du projet qui sont les sanitaires et où personne n'oserait s'exprimer devant les autres[43]. Elle énonce en effet : « Je viens et je vais juste observer, je vais juste être là et je veux juste regarder. Et je ne veux pas faire d'ateliers post-its ou autres. Je vais aller nettoyer les sanitaires avec la femme de ménage et ça sera dix fois mieux. Je veux que l'on me laisse une journée à nettoyer les sanitaires et à discuter avec tout le monde, et là je saurai comment il faut réorganiser ce bâtiment[44]. » On comprend par la mise en situation relatée par Agathe Chiron que la nature des

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:18, depuis le 216.73.216.201

informations que le designer souhaite recevoir va influencer les techniques qu'il met en place pour mener sa phase d'analyse, qui est la première qui intervient dans le projet. En effet, ces éléments prélevés vont être utilisés pour trouver un axe de création, pour déceler les besoins trouvés sur le lieu de la production future, mais également pour mieux comprendre l'identité du site, et ce qui ferait sens d'y être intégré. Dans le cadre du projet *Faire salon aux WC*, Agathe Chiron explique que sans la volonté d'une immersion authentique et sans cadre au sein des sanitaires et des espaces communs de l'établissement scolaire, elle n'aurait pu y percevoir ni les problèmes techniques de la structure des sanitaires, ni la raison sociale pour laquelle les élèves s'y regroupent. Selon elle, « on ne permet pas aux enfants de faire salon ailleurs que dans les sanitaires. […] J'ai fait des expérimentations à échelle 1, et quand on met des bancs pour que tout le monde puisse s'asseoir, qu'on fait des espaces partout dans la cours de récréation pour que les élèves jouent, mais aussi de quoi jouer dedans quand il pleut (donc leur permettre de rentrer à l'intérieur, que le CDI, le foyer et les salles de permanence soient ouverts le midi, aux récrés et surveillables) et bien ça y est, ils ne s'installent plus et ne détériorent plus les sanitaires[45]. » On attend alors de cette phase d'analyse une compréhension du site d'une part, mais surtout par celle-ci une déduction créative qui va donner la direction du projet.

Cependant, lorsque le commanditaire du projet accorde un temps d'analyse sur site au designer, il est très souvent restreint, et ce dernier se retrouve contraint de rechercher des éléments particuliers en lien avec la demande du projet par manque de temps, limitant son regard pour ne pas en perdre s'il n'est pas sûr de recueillir le matériau envisagé. La temporalité est différente pour l'ethnographe qui bénéficie de temps plus longs afin d'examiner le territoire et ses habitants dans leur totalité. L'objectif est de rendre compte de la manière la plus complète et fidèle des données recueillies sur le terrain, et non d'amorcer un projet de conception. Dans le cadre de la Chaire Mutation des vies étudiantes[46], les designers bénéficient justement de ce temps, et un séjour d'observation a été mené auprès d'Agathe Chiron et Chloé Perreau au CROUS de Poitiers afin de découvrir les méthodes mises en place par le binôme[47]. L'objectif des terrains en logements CROUS est de les requestionner dans leur intégralité, des espaces communs à la composition des différents formats d'appartements, en prenant en compte les avis, questions et besoins des étudiants, du personnel technique ou encore de la direction. Sur les trois jours passés sur place, des visites en groupes ont été menées la première journée afin que chaque personne puisse présenter les espaces au sein desquels elle travaille en soulevant elle-même leurs enjeux[48], et des entretiens informels sous formes de discussions se sont également déroulés durant ces visites. Il y a eu aussi des temps de restitution communs intergroupes dans une salle annexe lors de la deuxième journée afin de partager et parfois confronter les avis. Le contact et recensement d'informations auprès des étudiants a été seulement ponctuel et informel, profitant d'une soirée organisée pour entrer en contact avec eux.

2.2 L'ethnologie et les phases d'intention et de développement : un rez-de-chaussée homogène et ordonné

L'ethnographie étant la phase la plus pratique et proche du terrain au sein de la triade anthropologique, il est évident qu'elle est celle qui manifeste le plus de points de correspondance avec le design, notamment avec sa phase d'analyse. Cependant, nous pouvons également observer des similarités et emprunts dans le second niveau, entre l'ethnologie et les phases d'intention, de recherche et développement. Nous les remarquons notamment dans la capacité de l'ethnographe et du designer à hiérarchiser les données recueillies afin de les interpréter et de leur donner une direction, un regard critique. La table interactive, permet de naviguer dans la coupe de cette double maison autant de manière ascendante et descendante au sein du processus de design et de la triade anthropologique, que de manière latérale. Elle permet ainsi une compréhension visuelle des correspondances internes aux domaines entre les différentes étapes de leur évolution (ici ethnographie/ethnologie et analyse/intention), mais également au regard l'un de l'autre (ethnographie/analyse et ethnologie/intention). Parallèlement, la maquette sensible mute sur son second niveau et s'homogénéise. Elle devient lisse, organisée, lisible, mais toujours opaque. Au sein de la pratique de design notamment, la démarche précédant la phase de production et diffusion du projet reste souvent obscure, souvent qualifiée de « boîte noire[49]. » Cependant, les phases convergentes successives d'intention, ou encore de resserrement des

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:18, depuis le 216.73.216.201

recherches en faveur d'un développement de projet témoignent de cette organisation et hiérarchie des données afin de proposer une direction claire et plus fine au projet que l'on retrouve avec l'interprétation des données ethnographiques propre à l'ethnologie. Cette interprétation est parfois également faite dans le champ du design avec les données que le designer collecte durant la phase d'analyse, cependant elle n'est souvent pas conscientisée et reste subjective dans le sens où elle n'existe que pour donner forme au processus de conception qui va suivre. Le designer oriente la compréhension qu'il a d'elles en fonction de ce qu'il veut en faire.

En reprenant la pratique de la designer Agathe Chiron, on comprend que cette phase se définit plutôt dans le design comme une synthèse et hiérarchie des données recueillies, et que ce n'est parfois pas la même personne qui s'occupe de la collecte et qui les interprète. Elle travaille notamment pour la Chaire Mutation des vies étudiantes[50] pour laquelle elle visite des établissements du CROUS afin de les analyser et recueillir les besoins des usagers, et c'est ensuite Marion Serre, membre de l'équipe et docteure en architecture et urbanisme qui prolonge ce travail ethnographique vers la synthèse. Elle déclare : « C'est elle qui va structurer notre pensée tout comme mon collègue philosophe. Moi j'ai tendance à être vraiment sur le terrain, à essayer et tester des choses dans différentes configurations. Quand il s'agit ensuite de structurer la recherche de projet ou d'écrire des articles scientifiques, elle ordonne tout en entonnoir et donne du sens à une recherche initialement très foisonnante et désordonnée. » Il semble donc que la rencontre entre anthropologie et design ait pour le moment lieu davantage autour de la relation ethnographie/analyse qu'au niveau de l'ethnologie dans le sens où le designer ne cherche pas à théoriser l'interprétation du matériau qu'il a observé, mais à ordonner ces informations afin d'en fabriquer une intention de projet. Cependant, on comprend aussi grâce à la coupe interactive que les emprunts entre démarche de projet de design et triade anthropologique ne sont pas restreints aux étapes de même niveau, mais peuvent aussi se croiser. La phase de recherche et de développement du design manifeste également quelque fois des emprunts au sein des méthodes ethnographiques. Par exemple, lors de l'observation menée au CROUS de Poitiers, trois groupes hétérogènes ont été formés afin de faire émerger des perspectives d'évolution pour les espaces repérés. Plusieurs méthodes ont été employées, allant de la réflexion par l'expérimentation échelle 1 au sein d'un des espaces à retravailler, jusqu'au travail dans un espace annexe, mais sur plan avec une participation via le dessin des usagers permettant une réflexion collective. L'ensemble des propositions a ensuite été restitué et mis en regard avec l'ensemble du groupe, concluant l'expérience globale du séjour.

2.3 L'anthropologie et la recherche en design : un étage surplombant et translucide

Le dernier étage de la double maison du design et de l'anthropologie aboutissent sur les correspondances existantes et éventuelles entre la recherche en design et l'anthropologie. Ce niveau est le plus hypothétique et le moins représenté actuellement au sein du champ du design et de la discipline anthropologique, cependant il s'agit de celui qui permettrait de dépasser le « design ethnographiquement informé[51] » qui représente la part majeure des correspondances entre le design et l'anthropologie. Il contribuerait également et de manière pionnière à ne servir non pas seulement la pratique du design, mais aussi sa théorisation. Sur la coupe interactive de la double maison, on n'atteint ce dernier niveau qu'après avoir obligatoirement franchi les deux précédents. Autrement dit, on ne peut prétendre à faire correspondre la recherche en design avec l'anthropologie sans avoir auparavant expérimenté la part pratique du projet de design ainsi que l'ethnographie et ethnologie en regard. Ce dernier niveau comporte en effet un recul nécessaire sur les étapes précédentes afin d'atteindre une capacité de comparaison, de conception de discours et de questionnements plus généraux. C'est la raison pour laquelle le dernier étage de la maquette sensible surplombe les autres, mais revêt également une transparence nouvelle qui était absente des deux étages précédents. Qu'il s'agisse de l'anthropologie ou de la recherche en design, l'effort de théorisation est destiné à éclairer la discipline anthropologique d'une part, et le champ du design d'une autre par des hypothèses et discours plus généraux. On remarque en partie ce degré de dépassement du cas particulier pour atteindre un questionnement plus général dans la méthode globale du projet de la Chaire Mutation des vies étudiantes[52], ou bien des multiples projets *Faire salon aux WC*[53] pilotés tout deux par Agathe Chiron. Dans le cas du projet

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:18, depuis le 216.73.216.201

Faire salon aux WC, la designer a notamment produit des livrets *Guide d'accompagnement sur le volet espaces de vie* et *Guide d'accompagnement sur le volet sanitaire* visant à « modifier le référentiel pour la rénovation des sanitaires et des espaces de vie des élèves dans les collèges[54]. » On comprend que ces livrets sont le fruit des multiples terrains d'étude et projets accumulés dans des collèges différents dont elle a extrait et confronté les analyses, propositions et qualités de réceptions pour composer un référentiel général qui ne comporte que les axes fonctionnels, pertinents et adaptables à tout site scolaire. Bien que ce degré de réflexion ne soit au service que du projet et donc de la pratique, on y retrouve tout de même la méthode comparatiste employée par l'anthropologie qui élabore des théories générales à partir de lignes communes thématiques ou sociétales. Cette méthode est également observable dans les projets menés par les designers au sein des CROUS par la multiplication des terrains (130 résidences universitaires visitées) qui pallient le temps court passé sur chaque site, mais qui, cumulés, forment un véritable terrain ethnographique au service du projet de design. Par extension et de la même manière que le travail réflexif mené en collèges, les données accumulées et les multiples conclusions établies et mises en regard ont permis à l'équipe de prendre du recul sur les cas particuliers rencontrés et de proposer des livrets généraux et adaptables tels que *Vers de nouvelles cuisines collectives* et *Vers de nouveaux espaces intimes*[55].

Si l'on va plus loin que la production de ces objets finaux éditoriaux, on découvre une démarche complète de projet construite et pensée via l'accumulation des projets et la réflexion a posteriori qui en a découlé. Plus particulièrement, le terrain effectué auprès des deux designer au CROUS de Poitiers a permis de comprendre qu'en dehors de la conception des livrets, le dépassement du cas particulier vers un questionnement plus général a également mené de manière plus implicite à la consolidation de la pratique du designer. En effet, ce terrain étant l'un des derniers de la série, le processus complet de projet présenté ici est le résultat de plus d'une centaine d'expérimentations sur les terrains précédents, reflétant une prise de recul constante sur la pratique qui finit par mener à une cristallisation de la démarche. Par exemple, Agathe Chiron expliquait que durant les visites des différents CROUS, elles ont développé la formation des étudiants à devenir des « couteaux suisses[56] » capables de mener des tests à échelle 1 des expérimentations mises en place, favorisant leur autonomie par la prise en main de l'espace. Les outils du projet ont également évolué pour finalement composer un répertoire solide à convoquer en fonction du contexte. La designer parle par exemple de l'élaboration d'un « carnet de santé de l'espace[57] » qui est un objet commun de recherches et de collectes d'expérimentations quant à un espace donné, mais également un support de communication entre les étudiants et le personnel de ménage. Par cette posture réflexive du designer sur sa propre démarche globale, on décèle une ouverture théorique du design qui favorise la création de concepts réemployables dans les projets à venir. Cela engage également une dynamique itérative entre la conceptualisation et sa mise en situation.

Conclusion

Grâce aux définitions du fonctionnement de la triade anthropologique par le schéma de la maison à étages ainsi que du processus de projet de design par le schéma du triple entonnoir, les structures et dynamiques du design et de l'anthropologie sont clarifiées. Par la maquette sensible et la coupe interactive de la double maison à étages, on décèle maintenant plus aisément que la pratique du design entre en contact avec le niveau ethnographique par l'emploi de techniques d'enquête durant sa phase d'analyse, présente quelques similarités avec la méthode ethnologique par la mise en regard et la synthèse des matériaux d'analyse récoltés, mais il semble actuellement plus éloigné de la phase théorique de l'anthropologie du fait de son recentrement pratique inhérent à la nature du champ. Cela l'amène le plus souvent à se questionner sur la pratique en tant que telle dans les exemples cités, même lorsque le cas particulier d'un projet est dépassé, plutôt que d'engager un effort de théorisation sur le champ. Cette évolution est tout à fait souhaitable et à développer par la recherche d'une méthode établie du design anthropologique, comprenant le design territorial comme une pratique réflexive augmentée par l'anthropologie. Nous comprenons ici la limite des correspondances existantes entre le design et l'anthropologie dues à la différence de leurs natures, permettant de cerner par ailleurs les points fonctionnels qui peuvent être développés. Un autre inconvénient réside également en le fait que le designer n'est généralement

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:18, depuis le 216.73.216.201

pas formé à la totalité des connaissances et outils associés à la pratique de l'ethnographie, et l'emploie par conséquent de manière utilitariste et incomplète, voire maladroite[58]. Il en est de même pour l'ethnologie qui n'est que très peu pratiquée, et lorsqu'elle l'est ce n'est jamais sous la bannière de ce domaine, il ne s'agit que de déductions personnelles par le designer. Cette méconnaissance de sa part montre la difficulté persistante qui existe entre deux domaines qui peinent à se rencontrer. C'est ce qui justifie et légitimise également le besoin de règlementation mais aussi d'épistémologie quant au rapprochement du processus de design et de la triade anthropologique. Si la complémentarité des modes de représentation architecturaux de la maquette et de la coupe ont permis une facilitation de la médiation de cette théorie de correspondance épineuse entre un champ pratique et une discipline scientifique, ils l'ont par conséquent aussi simplifiée en opacifiant le détail des relations. Cela soulève la question de la fidélité de la traduction lorsque l'intégralité des questionnements ne sont pas rendus visibles, et surtout des limites de la synthèse opérée par la traduction. On s'aperçoit alors que ces métaphores volumiques ont peut-être un effet paradoxal, où leur opacité rend difficile la perception sensible souhaitée. Il serait par exemple intéressant de rendre davantage visible le caractère incomplet et en travail de la dernière strate mêlant la recherche en design à l'anthropologie. Pour cela, la métaphore architecturale devrait contrer cette opacité pour entrer davantage en correspondance, en conversation avec son public. Ainsi, le stade d'intention pourrait être dépassé, et le caractère « aride[59] » de ce langage encore conceptuel, effacé au profit d'un objet provoquant une réaction sensible et appropriable.

Bibliographie

BALL Jonathan, « The Double Diamond : A universally accepted depiction of the design process », *Design Council*, 2019, Accessible sur : \< https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/archive/articles/double-diamond-universally-accepted-depiction-design-process>

CHIRON Agathe, *Faire salon aux WC*, 2020, disponible sur : https://agathechiron.dphoto.com/album/c1ae1l

CHOMARAT-RUIZ Catherine, *À l'écoute du design, une théorie critique*, Paris, L'échappée belle, coll. Portes, 2025.

CLIFFORD James, MARCUS George, *Writing Culture: The poetics and Politics of Ethnography*, Oakland, Ed. University of California Press, 1986.

CROUS et École des Arts Décoratifs, *Chaire Mutation des vies étudiantes*, 2019-2024, disponible sur : https://www.ensad.fr/fr/chaire-mutation-des-vies-etudiantes

DESCOLA Philippe, *Une écologie des relations*, Paris, Ed. CNRS Éditions, 2019.

DOUGLAS Mary, *Purity and Danger: An Analysis of Concepts of Pollution and Taboo*, London, Ed. Routledge, 1966.

ÉCOLE THÉMATIQUE MOB'HUMA'NIP, *Arts et sciences sociales en mouvement, Narrations, iconographies, parcours pour revisiter l'in situ.* Rezé, du 1/09/2014 au 5/09/2014.

FINDELI Alain, « La recherche-projet et la question de recherche : essai de clarification conceptuelle », dans *Sciences du design*, Paris, Ed. PUF, 2015.

FINDELI Alain, BOUSBACI Rabah, « L'éclipse de l'objet dans les théories du projet en design » dans *The Design Journal*, 2005.

GRAY Paola, « Business Anthropology and the Culture of Product Managers » dans *AIPMM Product Management Library of Knowledge,* Août 2010. Disponible sur :

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:18, depuis le 216.73.216.201

www.aipmm.com/html/newsletter/archives/000437.php.

HALSE Joachim, « Design Anthropology: Borderland Experiments with Participation, Performance and Situated Intervention » (Thèse de Doctorat), IT University, Copenhagen, 2008.

INGOLD Tim, *Art and anthropology for a living World* [conférence en ligne]. Ensad Lab, 29/03/2018, 1h45min. Disponible sur : \<https:// www.ensadlab.fr/fr/francais-conference-de-tim-ingold-art-and- anthropology-for-a-living-world-le-29-mars-2018-a-lensad/>

INGOLD Tim, GATT Caroline, « From Description to Correspondence: Anthropology in Real Time » dans *Design Anthropology: Theory and Practice*, London, Ed. Bloomsbury Academic, 2013.

LALLEMENT Emmanuelle, « Qu'est-ce que l'anthropologie, l'ethnologie et, plus largement, les Sciences humaines et sociales apportent au design ? », dans CHOMARAT-RUIZ Catherine (dir.), *Cycles de conférences/rencontres avec des chercheurs, Revue Design Arts et Médias*, 06/2021, Disponible sur : https://journal.dampress.org/words/cycle-de-conf/qu%27est-ce-que-l%27anthropologie-l%27ethnologie-et-plus-largement-les-sciences-humaines-et-sociales-apportent-au-design

LÉVI-STRAUSS Claude, *Anthropologie structurale* (1958), Paris, Ed. Plon, 1998.

REES Tobias, *After Ethnos*, Durham, Ed. Duke University Press, 2018.

SOMMER Robert, *Milieux et modes de vie,* Paris, Ed. InFolio, 2003.

SPERSCHNIEDER Werner, KJAERSGAARD Mette Gislev, PETERSEN Glenn, « Design Anthropology – When opposites Attract », First Danish HCI Research Symposium, PB-555, University of Aarhus, SIGCHI Denmark and Human Machine Interaction. Disponible sur : www.daimi.au.dk/PB/555/PB-555.pdf

VIAL Stéphane, *Le Design*, Paris, Ed. Humensis, 2021.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:18, depuis le 216.73.216.201

1. SPERSCHNIEDER Werner, KJAERSGAARD Mette Gislev, PETERSEN Glenn, « Design Anthropology – When opposites Attract », First Danish HCI Research Symposium, PB-555, University of Aarhus, SIGCHI Denmark and Human Machine Interaction. Disponible sur : www.daimi.au.dk/PB/555/PB-555.pdf, consulté le 14 mai 2025.
2. HALSE Joachim, *Design Anthropology: Borderland Experiments with Participation, Performance and Situated Intervention* (Thèse de Doctorat), IT University, Copenhagen, 2008.
3. INGOLD Tim, GATT Caroline, « From Description to Correspondence: Anthropology in Real Time » dans *Design Anthropology: Theory and Practice,* London, Ed. Bloomsbury Academic, 2013.
4. Entretien avec Tim Ingold, anthropologue, réalisé le 28 janvier 2022.
5. CHOMARAT-RUIZ Catherine, *À l'écoute du design, une théorie critique*, Paris, L'échappée belle, coll. Portes, 2025.
6. FINDELI Alain, « La recherche-projet et la question de recherche : essai de clarification conceptuelle », *Sciences du design*, Paris, PUF, 2015, p. 51.
7. CHOMARAT-RUIZ Catherine, *À l'écoute du design, une théorie critique, op. cit.*, p. 19.
8. FINDELI Alain, BOUSBACI Rabah, « L'éclipse de l'objet dans les théories du projet en design » dans *The Design Journal*, 2005, p. 43.
9. BALL Jonathan, « The Double Diamond : A universally accepted depiction of the design process », *Design Council*, Accessible sur : \< https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/archive/articles/double-diamond-universally-accepted-depiction-design-process>, Consulté le 05/07/2025.
10. VIAL Stéphane, *Le Design*, Paris, Ed. Humensis, 2021, p. 52.
11. VIAL Stéphane, *Le Design*, *op. cit.*
12. *Ibidem.*
13. *Ibid.*
14. *Id.,* p. 54.
15. *Id.*
16. *Id.*
17. Voir VIAL Stéphane, *Le Design*, *op. cit.,* p. 115-118.
18. SOMMER Robert, *Milieux et modes de vie,* Paris, Ed. InFolio, 2003.
19. SOMMER Robert, *Milieux et modes de vie, op. cit.*
20. *Ibidem.*
21. Voir CLIFFORD James, MARCUS George, *Writing Culture: The poetics and Politics of Ethnography,* Oakland, Ed. University of California Press, 1986.
22. Voir REES Tobias, *After Ethnos*, Durham, Ed. Duke University Press, 2018 qui traite spécifiquement de la période majoritairement ethnographique de l'anthropologie durant le 20^{e} siècle.
23. Voir LÉVI-STRAUSS Claude, *Anthropologie structurale* (1958), Paris, Ed. Plon, 1998. On y comprend le courant structuraliste établi par l'ethnologue où il s'éloigne de l'empirisme du terrain de Bronislaw Malinowski et se rapproche de la volonté de découvertes fondamentales à échelle mondiale de James Frazer selon Robert Deliège (*Une histoire de l'anthropologie*, 2006).
24. DOUGLAS Mary, *Purity and Danger: An Analysis of Concepts of Pollution and Taboo*,

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:18, depuis le 216.73.216.201

London, Ed. Routledge, 1966.

25. On pense aux techniques de captations visuelles comme la photographie ou de restitution d'observations par le cinéma introduites notamment par Margaret Mead dans les années 1930, et utilisées de manière contemporaine par l'anthropologue Mette Gislev Kjaersgaard sous le concept de visual anthropology.
26. LÉVI-STRAUSS Claude, *Anthropologie structurale*, *op. cit*.
27. LALLEMENT Emmanuelle, « Qu'est-ce que l'anthropologie, l'ethnologie et, plus largement, les Sciences humaines et sociales apportent au design ? », dans CHOMARAT-RUIZ Catherine (dir.), *Cycles de conférences/rencontres avec des chercheurs, Revue Design Arts et Médias*, 06/2021, (consulté le 21/06/2023), URL : https://journal.dampress.org/words/cycle-de-conf/qu%27est-ce-que-l%27anthropologie-l%27ethnologie-et-plus-largement-les-sciences-humaines-et-sociales-apportent-au-design
28. LALLEMENT Emmanuelle, « Qu'est-ce que l'anthropologie, l'ethnologie et, plus largement, les Sciences humaines et sociales apportent au design ? », *op. cit.*
29. Le préfixe « ethno- » se traduit par les termes de « peuple » ou encore « ethnie » en grec, et le suffixe « -graphie » signifie « écrire ».
30. INGOLD Tim, *Art and anthropology for a living World* [conférence en ligne], Ensad Lab, 29/03/2018, 1h45min. Disponible sur : \<https:// www.ensadlab.fr/fr/francais-conference-de-tim-ingold-art-and- anthropology-for-a-living-world-le-29-mars-2018-a-lensad/> (consulté le 27/02/2025)
31. INGOLD Tim, *Art and anthropology for a living World* [conférence en ligne], *op. cit.*
32. Étymologiquement, le préfixe « ethno- » réfère toujours au peuple, tandis que le suffixe « -logie » signifique « parole » ou encore « discours ».
33. LALLEMENT Emmanuelle, « Qu'est-ce que l'anthropologie, l'ethnologie et, plus largement, les Sciences humaines et sociales apportent au design ? », *op. cit.*
34. DESCOLA Philippe, *Une écologie des relations*, Paris, Ed. CNRS Éditions, 2019.
35. DESCOLA Philippe, *Une écologie des relations*, *op. cit.*, p. 6.
36. *Ibidem*, p. 6.
37. *Ibid.*
38. INGOLD Tim, *Art and anthropology for a living World* [conférence en ligne]*, op. cit.*
39. *Ibidem.*
40. Voir par exemple ÉCOLE THÉMATIQUE MOB'HUMA'NIP. *Arts et sciences sociales en mouvement, Narrations, iconographies, parcours pour revisiter l'in situ.* Rezé, du 1/09/2014 au 5/09/2014. Organisation d'une déambulation guidée avec pour objectif de recenser les expériences sensibles des usagers et de co-créer une carte des parcours.
41. Entretien mené avec la designer Agathe CHIRON le 25/06/2024 où elle revient sur ses expériences de permanence architecturale au sein de l'équipe de l'architecte Patrick Bouchain.
42. Entretien avec Agathe Chiron, designer, réalisé le 25 juin 2024.
43. Voir le projet *Faire salon aux WC*, disponible sur : https://agathechiron.dphoto.com/album/c1ae1l
44. Entretien avec Agathe Chiron, *op. cit.*
45. *Ibidem.*
46. Voir le site Internet de la Chaire, un partenariat entre le CROUS et l'École des Arts Décoratifs : https://www.ensad.fr/fr/chaire-mutation-des-vies-etudiantes
47. Terrain mené au CROUS de Poitiers du 1 au 3 octobre 2024 auprès des designers Agathe

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:18, depuis le 216.73.216.201

Chiron et Chloé Perreau, responsables de la Chaire d'enseignement et de recherche « Chaire mutation des vies étudiantes ». À noter que ce terrain était l'un de leurs derniers CROUS, après en avoir visité plus de 120 durant les cinq dernières années. Les méthodes et outils convoqués sont donc observés ici à un stade abouti, testés et améliorés à plusieurs reprises.

48. Le personnel de direction a été séparé des employés afin que chaque corps de métier puisse s'exprimer durant cette double visite quant aux enjeux spécifiques tant spatiaux que relationnels.
49. Publiée dasn le présent Dossier thémtique, voir la communication de Margot LAUDOUX, *Design et enquête de terrain auprès d'un public empêché : vers la traduction de savoirs scientifiques et sensibles,* lors de la journée d'étude *Traductions sensibles de théories du design* les 15-16 mai 2025 à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne.
50. Voir le site Internet de la Chaire, un partenariat entre le CROUS et l'École des Arts Décoratifs : https://www.ensad.fr/fr/chaire-mutation-des-vies-etudiantes
51. GRAY Paola, « Business Anthropology and the Culture of Product Managers » dans *AIPMM Product Management Library of Knowledge,* Août 2010. Disponible sur : www.aipmm.com/html/newsletter/archives/000437.php. Consulté le 6 mai 2022.
52. Voir le site Internet de la Chaire, un partenariat entre le CROUS et l'École des Arts Décoratifs : \< https://www.ensad.fr/fr/chaire-mutation-des-vies-etudiantes >
53. Voir le projet *Faire salon aux WC*, disponible sur : https://agathechiron.dphoto.com/album/c1ae1l
54. Sous-titre du livret, présent sur le site d'Agathe Chiron disponible sur : https://agathechiron.dphoto.com/album/c1ae1l
55. Livrets disponibles sur le site de la Chaire : \<https://chaire-mutation.ensad.fr>
56. Présentation de Agathe Chiron au CROUS de Poitiers, extrait recueilli le 1er octobre 2024.
57. Présentation de Agathe Chiron au CROUS de Poitiers, *op. cit.*
58. On constate par exemple dans l'observation menée au CROUS de Poitiers que malgré le fait que les destinataires du projet soient en premier lieu les étudiants, ils n'ont eu que très peu de temps accordé dans les trois jours passés sur place.
59. CHOMARAT-RUIZ Catherine, *À l'écoute du design, une théorie critique*, *op. cit.*, p. 305.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:18, depuis le 216.73.216.201