Design
Arts
Médias

Entretien avec Geoffroy Pithon

Sophie Montet

2025-06-30

Cet entretien a été réalisé à l'écrit le 3 avril 2025. Geoffroy Pithon est designer, graphiste indépendant et enseignant-chercheur. Il développe une pratique engagée, à la croisée du design graphique, de la pédagogie critique et des dynamiques collectives. Son travail interroge les formes de transmission, la création collaborative et les outils de réappropriation sociale. Dans le cadre d'une enquête relative au séminaire *Vers une théorie critique du design*, il a accepté de répondre à nos questions.

1. Formation et situation professionnelle

Sophie Montet[1] **:** Bonjour Geoffroy, je te remercie de m'accorder de ton temps pour répondre à notre enquête portant sur le design et ses pratiques. L'entretien se structure autour de quatre grands volets : tout d'abord, nous aborderons ta formation ainsi que ta situation professionnelle actuelle. Ensuite, nous reviendrons sur ta rencontre avec la notion de commun, avant d'explorer l'origine des communs dans ton parcours ou ton travail. Enfin, nous terminerons par une discussion autour des liens entre les communs et les tiers-lieux de recherche. Pourrais-tu tout d'abord nous dire quelques mots sur ta formation et le type de structure (université, école, entreprise...) dans laquelle tu travailles actuellement ?

Geoffroy Pithon : Je suis diplômé de l'ENSAD Paris en section design-graphique en 2012, je suis indépendant et à mon compte, j'ai une structure de type Entreprise Indépendant en tant qu'artiste-auteur.

2. Rencontre avec les communs

S.M : Notre présente enquête porte sur les communs et le design. Pour le design, les communs semblent surtout impliquer le partage de connaissances informatiques ou numériques — dans le cas de l'open design — et le partage de connaissances pratiques — dans le cas du design écosocial, par exemple. À quelle occasion t'es-tu intéressé à cette question des communs ? De quel type de commun s'agissait-il ?

G.P : Principalement dans le cadre de workshops mené en école d'art où il s'agissait plutôt d'un partage de connaissances pratiques mais aussi dans le cadre du collectif « Formes Vives » ; collectif de graphistes dans lequel le partage de connaissances numériques et pratiques était constant.

3. Origine des communs

S.M : L'élaboration d'un commun implique toujours un collectif et un partage de compétences et de savoir-faire, d'où notre idée que, à l'origine des communs, il y a un besoin insatisfait, voire une souffrance. Qu'est-ce qui, à ton avis, préside à l'avènement de communs en design ?

G.P : Je crois que la notion de commun renvoie fondamentalement à une notion politique, une certaine vision de voir le monde, dans cette vision la mise en partage des connaissances me semble être une nécessité vitale au bon fonctionnement d'une société, ni plus ni moins.

4. Commun et tiers-lieu de recherche

S.M : Les précédentes décennies ont vu fleurir des hackerspaces, puis des makerspaces — sous forme de FabLabs, par exemple. Dans le cadre de notre enquête, imaginons un commun qui réunirait designers, chercheurs et usagers au sein d'un tiers-lieu dédié à la recherche pratique et théorique en design. S'il existait, participerais-tu à ce type de commun ?

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-11 14:49:06, depuis le 216.73.216.42

G.P : Pourquoi pas, tout dépend de la demande.

5. Conclusion

S.M : Y a-t-il un point sur lequel tu souhaites revenir ? Un autre que tu souhaites aborder ?

G.P : Pas spécialement

S.M : Encore merci pour le temps que tu m’as accordé.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-11 14:49:06, depuis le 216.73.216.42

1. Sophie Montet est étudiante en Master 2 « Design, Arts, Médias », Paris 1 Panthéon-Sorbonne, 2024-2025.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-11 14:49:06, depuis le 216.73.216.42