# Design *Arts* Médias

## Entretien avec Candice Dupré

Nina Baehr-Rey

2026-06-15

L'entretien qui suit a été réalisé de vive voix les 9 et 27 mars 2026. Designer et conceptrice, Candice Dupré est la fondatrice de La Réponse D.[1], une structure spécialisée dans la création de décors et de scénographies éco-conçus. Dans le cadre de notre enquête sur l'habitabilité du monde et l'espace public, elle a accepté de répondre à nos questions.

# 1. Formation et situation professionnelle

**Nina Baehr-Rey**[2] : Bonjour Candice Dupré. Je vous remercie de m'accorder de votre temps pour notre enquête. Notre entretien porte sur l'habitabilité du monde et l'espace public, et va se dérouler en six temps. Pourriez-vous tout d'abord nous indiquer quelle a été votre formation et nous décrire la structure dans laquelle vous évoluez actuellement ?

**Candice Dupré** : J'ai été formée aux Arts Appliqués il y a un petit moment maintenant. J'ai d'abord étudié à l'Ensaama Olivier de Serres, puis j'ai obtenu un DSAA à l'ESAAT de Roubaix. C'est un diplôme de concepteurs-créateurs en direction artistique, abordés de manière assez large. Ma spécialité était le textile, mais c'est une formation très conceptuelle qui ouvre à pas mal de champs. J'en ai surtout gardé un intérêt très fort pour la couleur et la matière.

Après avoir été directrice artistique indépendante dans différents secteurs —principalement la communication, mais aussi le décor de cinéma — j'ai créé « La Réponse D**. »** il y a six ans. C'est la structure que je dirige aujourd'hui : nous concevons des décors et des scénographies en éco-conception, principalement pour l'événementiel et les marques, avec la volonté de réconcilier le beau et le responsable. Aujourd'hui, nous travaillons de plus en plus pour des lieux de vie au sens large : des restaurants ou des espaces de convivialité.

# 2. Habitabilité du monde et finalité du design

**N.B** : Notre enquête porte sur l'habitabilité du monde et l'espace public. Elle se fonde sur l'idée que le design aurait à améliorer le caractère habitable du monde et que, pour y parvenir, il devrait favoriser la rencontre, l'échange, les débats visant le bien commun en aménageant ou en investissant des lieux.

Votre pratique du design et de la scénographie est-elle orientée vers cette double finalité ? Pouvez-vous donner des exemples de projets pour montrer en quoi c'est le cas ? Ou expliquer en quoi cette double finalité vous est étrangère ?

**C.D** : Cela me parle, car dans ce métier, on finit inévitablement par se demander pourquoi on fait les choses. Mon travail consiste à créer des contextes esthétiques, mais ce qui fait sens pour moi, c'est la dimension émotionnelle : comment créer un cadre propice à la naissance de souvenirs, de rencontres ou d'échanges.

C'est particulièrement vrai dans l'événementiel, mais aussi dans les lieux d'hospitalité où l'on s'inscrit dans la durée. Je suis persuadée que selon l'environnement qui nous entoure, nos conversations ou nos souvenirs ne seront pas les mêmes. Avant de lancer La Réponse D., j'ai travaillé sur un événement international au Carrousel du Louvre : « Sustainable Brands Paris ». Je m'occupais de l'univers mobiliers et matériaux sur 7000 m². Je trouvais essentiel que le décor véhicule des valeurs, que l'ambiance mette les gens dans de bonnes dispositions pour débattre et échanger.

C'est le point de départ de La Réponse D. : proposer une direction artistique forte tout en expliquant que les matériaux sont réemployés, upcyclés et fabriqués localement. On cherche un « effet waouh » qui ne vient pas seulement de l'esthétique, mais du sens donné au lieu. Ce storytelling crée une seconde lecture poétique qui, à mon sens, ancre davantage l'expérience chez

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-11 14:26:58, depuis le 216.73.216.42

les visiteurs.

# 3. Habitabilités

**N.B** : Sur l'habitabilité justement, dans notre réflexion, l'espace public est avant tout compris comme « sphère politique » et « lieu concret » où des discussions peuvent s'engager entre les personnes. Mais ce primat social et politique de l'habitabilité ne recouvre pas tous les sens possibles de cette notion. Notre réflexion se situe entre une compréhension poétique du concept et une saisie plus écologique.

Comment comprenez-vous l'habitabilité ? Pourriez-vous illustrer votre compréhension de l'habitabilité en donnant des exemples de projets ?

**C.D** : Je nuancerais le mot « habitabilité » car je travaille souvent dans l'éphémère, ce qui crée un rapport différent à l'espace. Cette temporalité restreinte génère d'elle-même une forme de poésie. Pour nous, l'habitabilité commence par la question de « l'après ». Avant même de dessiner, nous anticipons la trajectoire des matériaux : d'où ils viennent et où ils iront. Le problème actuel est que l'on puise systématiquement dans les ressources en produisant du neuf pour ensuite jeter ce dont on ne sait plus quoi faire.

Cette logique d'anticipation, c'est ce qu'on appelle le « design inversé ». C'est lié à la matière, mais aussi à une forme d'habitabilité ancrée dans la débrouillardise, l'innovation d'usage : trouver de nouvelles solutions, créer des boucles de réutilisation avec nos partenaires. Ce n'est pas la solution de facilité, mais c'est ce qui fait notre singularité.

Par exemple, pour une scénographie, nous avons récupéré le bois d'un événement qui s'achevait. Nous l'avons travaillé sans l'altérer, sans vernis ni peinture, pour qu'il puisse être facilement réutilisé. Ce bois a vécu deux événements avant de devenir du mobilier chez un partenaire, tandis que les chutes ont servi à notre signalétique. Un autre exemple récent concernait une soirée en résidence avec un univers immersif autour de bonbons colorés. Généralement, ce genre de thématique fantastique et extravagante est synonyme de surproduction et de plastique jetable. À l'inverse, je suis allée en entrepôt chez un de nos gisements partenaires faire du repérage, et j'ai trouvé des boudins de mousse isolante destinés au rebut. En les entortillant, nous en avons créé des sucettes géantes. C'est souvent la matière qui nous dicte ce qu'elle va devenir ; il faut garder un champ d'exploration large pour s'adapter à ce que l'on trouve.

# 4. Les lieux et les publics des espaces publics

**N.B** : Poursuivons sur les lieux et les espaces publics. Tout au long de l'histoire, ces espaces d'échange ont évolué avec leurs publics. Les « communs » ou les espaces numériques d'aujourd'hui semblent assez éloignés des salons de discussion du XVIII$^{e}$ siècle. Selon votre expérience de la conception spatiale, quels sont aujourd'hui les lieux propices à l'échange et quel est le rôle du design ?

**C.D** : Ce qui est intéressant dans ces lieux, c'est que l'on étudie d'abord le type d'événements et de temporalités qui vont s'y croiser. Parfois, c'est imposé : dans un même espace, il va y avoir un cocktail, une conférence, un atelier DIY, puis une fête. Il faut que l'espace soit adapté à chacun de ces temps et à l'expérience vécue. Nous parlons beaucoup d'expérientiel, car nous devons créer une modularité qui accueille différents sujets.

Sur des projets plus pérennes, cette question de l'usage est tout aussi cruciale. Je pense au travail que nous avons mené sur les espaces de repos des équipes au Théâtre de l'Odéon. Dans les étages, à l'arrière de la scène, il y a toute une vie invisible : les techniciens, les ateliers costumes, les bureaux. Nous avons réaménagé trois cafétérias qui étaient, jusqu'ici, investies un peu à

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-11 14:26:58, depuis le 216.73.216.42

l’aveugle. On y trouvait une chaise par-ci, une multiprise par-là... Un côté « squat » fonctionnel mais esthétiquement assez triste.

Le résultat, c’est que les gens n’y passaient plus de temps, surtout après le Covid où beaucoup avaient pris l'habitude de manger seuls à leur bureau. Notre rôle a été de ramener du soin et une identité visuelle forte. Fidèle à notre marque de fabrique, nous avons beaucoup travaillé l’espace par la couleur pour délimiter les zones sans avoir à tout casser. C’est une forme de « home staging » professionnel, basé sur l’upcycling.

À l'Odéon, nous avons transformé un ancien débarras et une cuisine grisâtre en un véritable lieu de vie. Si bien que deux ans après, ces espaces ne désemplissent pas et l’équipe prend toujours autant plaisir à s’y installer. On y a même intégré une petite ludothèque qui peut servir de salle de projection. On est loin des salons du XVIII$^{e}$ siècle, mais au fond, on cherche la même chose : un lieu où l'on peut aussi bien faire une visio au calme, déjeuner ou simplement décompresser. Le design doit apporter cette solution modulaire et évoluer avec les usages de son temps.

# 5. Les sources

**N.B** : Pour finir, une question sur « les sources » de l’habitabilité et de l’espace public. Nous, nous nous sommes fondés sur une lecture critique de Jürgen Habermas. Y a-t-il des références - designers et/ou architectes théoriciens, poètes, romanciers, cinéastes, etc. - qui accompagnent votre pratique du design ?

**C.D** : Je me définis plus dans le « faire ». Ma réflexion est instinctive, nourrie d'un travail de collecte de visuels permanent. Je m'inspire énormément du cinéma et des artistes plasticiens. Récemment, l’exposition d’Eva Jospin au Grand Palais m’a beaucoup parlé : car le carton était une matière que je travaillais beaucoup quand j’étais étudiante. Ce qui m’intéresse dans une exposition, c’est cette double lecture : le travail de l’artiste et la scénographie qui le porte.

Côté cinéma, je suis très sensible aux décors bien sûr, j’aime la profusion de détails, l'accessoirisation et la confrontation des matières. Même au quotidien, pour moi un bureau idéal, c'est un espace rempli de panneaux et d'échantillons, pas un ordinateur sur une table vide.

Parmi mes références clefs, je peux évidemment citer Wes Anderson pour la précision du décor ou encore Michel Gondry pour son inventivité. C’est devenu une déformation professionnelle : devant un film, je regarde toujours ce qui se passe à l’arrière-plan, le détail de la couleur ou de l'objet.

Les théoriciens ou les essais nourrissent certainement mon inconscient, mais c'est moins direct. Je reste beaucoup plus imprégnée par le travail plastique et la culture visuelle.

On pourrait aussi ajouter les frères Coen. Dans leur cinéma, il se passe énormément de choses dans les seconds plans, les détails et les petits accès. C'est cette richesse de l'arrière-plan, cette manière de construire un univers par la profusion de détails, qui m'intéresse particulièrement.

# 6. Conclusion

**N.B** : Je souhaiterais revenir sur la notion d'habitabilité : lors de notre échange, vous marquiez une petite hésitation sur ce terme à cause du caractère éphémère de vos projets. Pourtant, en vous écoutant parler du « soin », de la « modularité » inhérente à vos projets ou encore de l'économie circulaire des matériaux, je trouve que votre pratique définit bien une forme d'habitabilité : non plus celle de la « durée » du bâti, mais celle de la « justesse » du moment et du respect du cycle de vie des objets. Considérez-vous que l'éphémère peut être, justement, un laboratoire plus libre pour tester des manières plus responsables d'habiter le monde ?

**C.D :** C’est peut-être ma façon de l'appréhender ; je pense tout de suite à l'habitat et ça m'emmène ailleurs. Si je devais le dire avec mes mots, je parlerais plus de « contextualisation ».

**© La revue DAM**
**téléchargé le 2026-11-11 14:26:58, depuis le 216.73.216.42**

Mais c’est vrai : travailler sur des sujets éphémères permet de tenter des choses un peu différentes.

Après, il y a la réalité des contraintes. En termes de budget, l'éphémère est forcément plus restreint que ce sur quoi on investit dans la durée. Parfois, on a des idées géniales qui ne sont pas applicables par manque de moyens. Dans l'économie circulaire, il y a plein de leviers : on peut aller chercher un matériau pour en faire autre chose, comme je vous le racontais, mais il y a aussi des processus artisanaux plus poussés. Chiner un meuble, le faire retapisser ou créer un habillage mural avec les déchets d'une entreprise... ce sont des choses que j'adore, mais ça demande un temps de fabrication important. Si je fais ça pour des bureaux, je vais peut-être investir, mais pour un événement de quelques jours, c’est plus compliqué.

On a aussi des partenaires qui fabriquent des matériaux éco-conçus incroyables à partir de déchets plastiques ou organiques. Ce sont des objets neufs avec une vraie durabilité, mais c’est souvent inabordable pour de l’éphémère. C’est d'ailleurs un des points de départ de *La Réponse D.* : on s'est rendu compte qu'on allait fermer pas mal de portes à cause de ces contraintes-là. Alors, on essaie de mettre en place des logiques de location ou d'achat-reprise. On crée des petits rouages pour mettre en lumière ce travail de la matière, même dans l’instant.

Et puis, il y a le côté artistique, presque l’installation, qu’on ne pourrait pas se permettre dans un lieu qui doit durer. Pour le projet *Glowee* sur la bioluminescence, l’idée était de créer une grotte organique un peu onirique, pour brouiller les repères. On a travaillé avec un artisan qui froisse du papier sulfurisé déclassé. C’est superbe pour une expo de dix jours, mais impensable pour un restaurant sur quatre ans : ça prendrait trop la poussière. C'est cette liberté-là que permet l'éphémère, à condition de toujours anticiper le cycle de vie : d’où ça vient et où ça va.

**N.B :** Nous arrivons à la fin de notre entretien, y a-t-il un dernier sujet ou un projet sur lequel vous souhaiteriez revenir ?

**C.D :** Justement, je voudrais revenir sur un aspect dont nous avions parlé : le sens que l'on donne aux choses. Au fond, le point central de *La Réponse D.*, c’est de réconcilier le beau et le responsable. Le désirable et le durable. Je me rends compte que c'était déjà présent dans mes projets précédents, mais là, c'est devenu une mission. Est-ce que je me serais lancée dans la création d'une entreprise si j'avais vu d'autres gens faire la même chose ? Honnêtement, je ne pense pas. J’avais un message à délivrer, une démarche qui avait sa propre raison d’être. Au quotidien, c'est un équilibre à trouver entre deux mondes.

D’un côté, on a des interlocuteurs sensibles aux questions de RSE [Responsabilité sociétale des entreprises], mais qui voient ça sous l’angle des chiffres ou des déchets : les créatifs, eux, peuvent se sentir bridés par ces contraintes. De l’autre, on a des directeurs d'image pour qui la RSE est perçue comme quelque chose de « punitif » qui mettrait des bâtons dans les roues de la création.

Notre mission est de prouver que cette dualité est possible. On a conçu notre site et notre image avec beaucoup de soin pour montrer que l'engagement n'est pas synonyme d'une esthétique punitive. C’est ce qui rassure nos interlocuteurs : nous luttons contre ces clichés pour faire évoluer les habitudes.

Le paysage a longtemps été très scindé : il y avait des marques prestigieuses où l'esthétique prime avant tout, et un réseau d’artisans et de créateurs de matériaux innovants qui travaillent localement mais qui manquent parfois de visibilité auprès des grands donneurs d'ordres. Mon but, c’est d’être le « chaînon manquant » entre ces deux mondes, d'agir comme un chef d’orchestre pour faire converger ces expertises. C’est là que se situe l’essentiel.

**N.B** : Merci beaucoup pour votre participation, Candice Dupré. À bientôt !

**© La revue DAM**
**téléchargé le 2026-11-11 14:26:58, depuis le 216.73.216.42**

1. https://www.lareponse-d.fr/
2. Nina Baehr-Rey est étudiante en Master 2 « Design, Arts, Médias », promotion 2025-2026.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-11 14:26:58, depuis le 216.73.216.42