Design
*Arts*
Médias

# Entretien avec Olivier Peyricot

Eva Narcissot

2026-06-15

L’entretien qui suit a été réalisé par échange écrit en mars 2026. Designer et commissaire d’exposition, Olivier Peyricot développe une pratique à la croisée du design, de la recherche et des enjeux politiques liés à l’espace public. Il a accepté de répondre à nos questions dans le cadre d’une enquête portant sur l’habitabilité du monde et l’espace public.

# 1. Formation et situation professionnelle

**Eva Narcissot**[1]: Bonjour, tout d’abord je souhaitais vous remercier pour le temps que vous m’accordez. Pour commencer, pourriez-vous tout d’abord indiquer quelle a été votre formation et nous décrire la structure (université, école, entreprise...) dans laquelle vous travaillez à présent ?

**Olivier Peyricot** : J'ai été diplômé en 1993 en design industriel à l'ESDI à Paris. Je me suis ensuite formé sur le tas en créant une agence de design basée à Paris et Toulouse (15 salariés), opérant dans les domaines de l'industrie (automobile, aviation, cosmétique…) et dans le retail et l'hôtellerie, mais aussi dans des institutions muséales pour mes approches les plus expérimentales, sur la notion d'habitat : durée 15 ans. J'ai ensuite monté un studio de design prospectif entre recherche, urbanisme et pièces expérimentales en galerie et en musée, sur une dimension plus politique de l'espace public.

À partir de 2014 je suis devenu directeur du pôle recherche de la Cité du design à Saint-Etienne et j'ai dirigé plusieurs des biennales. Les thèmes de recherche que j'ai mis en place s'orientaient sur une description d'objets problématiques, mais aussi des questions politiques et sociales rencontrées par le design (consumérisme, écologie, technologie).

Depuis 2023, je suis à nouveau indépendant et j'assure l'orientation de deux projets de résidences en territoire, l'un à Cognac pour la Fondation Martel et l'autre à Saint-Etienne avec DROP!.

Depuis 30 ans j'ai enseigné dans différentes institutions, dont 6 ans à l'ENSAD. Actuellement j'interviens dans deux masters d'universités et ponctuellement en école d'art.

# 2. Habitabilité du monde et finalité du design

**E.N** : Notre enquête porte sur l’habitabilité du monde et l’espace public. Elle se fonde sur l’idée que le design (ici le design d’espace, l’architecture ou la scénographie) 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 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?

**O.P** : Il faut partir de ce qu'on pouvait faire il y a trente ans à ce sujet : la question était de sortir d'un débat autour de la forme et de la fonction capté par une filiation très forte avec l'art décoratif, pour accéder à l'expérimentation et induire une réflexion plus profonde, pour se relier à la dimension politique du design : le design industriel collaborait alors avec toutes les industries dont celle de la chimie, pour produire le spectacle de l'apparition de l'objet (cela dure encore aujourd'hui). La littérature d'avant-garde produisait alors une anthropologie du langage et du témoignage. L'art présentait une forme de « design relationnel » que Bourriaud a présenté sous l'idée d'esthétique relationnelle.

À cette période, mon premier projet d'exposition chez Néotu s'intitulait « Stratégies individuelles par les meubles » et mettait en perspective le fait d'habiter était un acte politique / et où le rôle du design était d'élaborer des stratégies en concevant des objets dont la destination pouvait muter

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-11 14:26:59, depuis le 216.73.216.42

par des fonctions apparaissant à l'usage. S'élaboraient alors des conversations multi-acteurs, la sphère privée étant poreuse aux injonctions comportementales venant de l'extérieur, l'utilisateur pouvant rentrer en conversation par la manipulation d'objets.

J'ai repris cette idée en 1999 avec Matali Crasset et Lisa White en fondant le collectif Glassex, qui nous a permis de présenter au public une expérimentation échelle 1 d'un habitat à tester. Chaque objet n'avait pas fonction à être plus qu'un prototype mais manifestait la possibilité d'une conversation sur la façon d'habiter.

J'ai poursuivi ce raisonnement avec Ground 01, une pièce réalisée pour le Centre Pompidou en 2005 (expo D-Day) : l'habitabilité était remise en question dans un équilibre précaire autour de la consommation des ressources qui servaient en l'occurrence de base de confort mise à mal par le fait de manger pour vivre. Je me suis intéressé à la même période pour le MoMA à la paranoïa comme technique de production de l'habitat.

Enfin, dans le projet de la biennale 2017 sur les mutations du travail, ces questions étaient abordées de toutes parts à travers plusieurs expositions, où le foyer comme terminal industriel, le travail dissimulé, invisibilisé étaient questionnés, et remis en débat dans l'espace public de l'exposition, sous forme d'expériences multiples pour le public : assemblées, zones d'écoute, jeux de libération, communautés expérimentales, cartes blanches…

Du temps de ma direction de la recherche à la Cité du design, j'ai travaillé cette notion de rapport à la production du cadre de vie habitable via mon opposition au design des politiques publiques, en proposant une controverse sous la forme d'un labo intitulé Design des instances.

# 3. Habitabilités

**E.N** : 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 ?

**O.P** : Sur ce point, les approches sont multiples et complémentaires. Chez moi il n'y a pas un dogme méthodologique qui ne ferait état que d'une seule approche politique : je préfère parler de conversations qui me permettent de confronter la production littéraire d'un concept à sa construction politique : comment je construis un regard sur le bloc moderne, alors qu'en sortir demande un effort colossal ? Comment je critique le décorum bourgeois tout en le découpant ? Comment l'extraction de matière produit une émotion et un rejet en même temps ? etc. Par exemple, j'ai travaillé avec Anne Chaniolleau à F=F, un fanzine étrange qui a donné lieu à une expo manifeste chez Mercier & Associés : nous explorions l'idée d'habiter une rivière, et nous faisions cohabiter plusieurs types de récits pour décrire notre rapport au désir, à la vie.

# 4. Les lieux et les publics des espaces publics

**E.N** : Tout au long de l'histoire de nos sociétés occidentales, les « lieux » de ces échanges ont changé en fonction « des publics », des personnes engagées dans l'échange. Les communs ou les espaces numériques de discussions d'aujourd'hui, pour nous en tenir à deux exemples, semblent bien loin des Salons du XVIII$^{e}$ siècle !

De votre point de vue, quels sont aujourd'hui ces lieux et quel rôle le design peut-il jouer ?

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-11 14:26:59, depuis le 216.73.216.42

**O.P** : Je pense comme vous à tout ce qui constitue un tiers-lieux, un lieu outsider. Le design peut décrire et multiplier les récits, aux côtés de ceux qui pratiquent de tels lieux.

# 5. Les sources

**E.N** : 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?

**O.P** : Beaucoup de références dans l'art la littérature. Je ne citerais qu'un roman, pas le plus important, mais pour une scène qui peut dire la réalité anthropologique de cette notion d'habitabilité : dans le récit *Rabbit Boss* de Thomas Sanchez, la tribu indienne — qui rencontre pour la première fois des colons blancs au milieu du XVIII$^{e}$ siècle — pratique la chasse au lapin : cela donne lieu à une assemblée qui discute tous les aspects qualitatifs, quantitatifs et spirituels de cette chasse. Ce rapport au monde parle de design, profondément. C'est ce moment-là qui est « projet ». C'est ce que j'ai enseigné dans mon séminaire à l'ENSAD Limoges ces deux dernières années.

# 6. Conclusion

**E.N** : Y a-t-il un point sur lequel vous souhaitez revenir ? Un autre que vous souhaiteriez aborder ?

**O.P** : J'ajoute à votre connaissance la revue expérimentale *Revue Mobile* publiée entre 1998 et 2001 qui avait pour objectif de multiplier les récits sur ce qu'on appelle cadre de vie, entre autres des récits de designers, d'écrivains, d'artistes. Des exemplaires sont disponibles à la bibliothèque de la Cité du design ou du CCI.

**E.N** : Merci je me ferais un plaisir de la consulter ! Encore merci pour le temps que vous m'avez accordé.

**© La revue DAM**
**téléchargé le 2026-11-11 14:26:59, depuis le 216.73.216.42**

1. Eva Narcissot est étudiante en Master 2 « Design, Arts, Médias », promotion 2025-2026.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-11 14:26:59, depuis le 216.73.216.42