Design
Arts
Médias

Entretien avec Clara Lanthiez pour le Collectif Co

Clément Loizeleux

2026-06-15

L’entretien qui suit a été réalisé en visioconférence le 30 mars 2026. Clara Lanthiez est une designer UX/UI, spécialisée dans la conception d’expériences numériques sur le web, les applications et les interfaces tangibles.

1. Formation et situation professionnelle

Clément Loizeleux[1] **:** 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 ?

Clara Lanthiez pour le Collectif Co : Je vais parler en mon nom, on a démarré le collectif à trois, mais aujourd'hui mes deux autres co-designers sont partis vers d'autres orientations professionnelles. Aujourd'hui je le maintiens un peu seule, avec l'idée qu’il y aura du monde à un moment. J'ai commencé mes études avec un DUT métiers du multimédia et de l’Internet, donc un diplôme en deux ans qui aborde un peu tous les métiers du digital de façon assez large et assez technique, mais aussi qui abordait des premières notions de design. Moi, c’est le design qui m'a plu là-dedans, donc après je suis partie à l'école Estienne pour y faire un DSAA en design et création numérique. Et j'ai fini mes études à l'université des sciences appliquées d'Amsterdam avec un Master digital design.

C.L : Et le collectif, vous l'avez créé comment ? C’était quoi l'idée à la base ?

C.Lanthiez : Bernadette et Marjorie qui étaient mes associées (enfin mes collègues à l’époque). On s'est rencontrées, en fait c'est marrant, parce qu'on a fait toutes les trois Estienne, pas dans la même promo, mais on est toutes les trois passées par le même diplôme et on s'est retrouvées dans une expérience pro dans une grosse boîte à Paris, un grand groupe de presse. On a toutes les trois là-bas pas eu une bonne expérience et on s'est dit que ce n’était pas pour ça qu'on avait étudié le design, que ce n’était pas pour faire ça. On s'est toutes les trois retrouvées au chômage en quittant cette boîte-là et en se disant qu'on aspirait à autre chose avec ce qu'on avait fait de nos études. Donc avec l'envie de créer un collectif ensemble. On a donc démarré pendant notre chômage, on a tenté.

2. Habitabilité du monde et finalité du design

C.L : 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 ?

C.Lanthiez : Oui complètement, l’habitabilité, c'est vraiment un terme qu'on utilise beaucoup. On a essayé d'écrire un manifeste quand on a créé le collectif pour se situer et on a même utilisé ce terme-là parce qu’il est assez fondateur dans la vision du collectif. On a fait un projet à Roubaix avec la condition publique qui portait sur l'espace public et comment essayer en partant des citoyens eux-mêmes, donc essayer de les faire réfléchir sur ce que serait une version souhaitable et habitable de leur espace public à Roubaix, qui aujourd'hui est un espace pas très inclusif, très fréquenté par les hommes, où il y a certains endroits qui évoquent un peu certaines situations un peu dangereuses, etc. L’idée, c'était de faire de la marche exploratoire d'arpenter un peu Roubaix et de leur demander « là, vous aimeriez voir quoi ? » et aussi de créer. Dans ces moments-là, ce qui ressort, c'est qu’elles avaient énormément envie de créer des espaces de réunion, de partage de discussions et de cohabitation de l’espace. C'était assez intéressant à voir.

Ça, c'est pour la partie design d’espace, mais on fait également beaucoup de design numérique,

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-07 11:25:11, depuis le 18.97.9.170

de design d'interface et donc du produit. Et même dans l'UX/UI design, je trouve qu'il faut poser ce débat lorsqu'on connaît toutes les interfaces des GAFAM, de toutes les entreprises de la Silicon Valley qui essayent de lisser vraiment les interfaces pour que l'utilisateur se pose le moins de questions possible. Je pense que ce n'est pas toujours une bonne chose, surtout suivant la finalité de l'usage. Nous, on essaye de responsabiliser l'utilisateur, en tout cas de faire en sorte qu'il comprenne ce qu'il est en train de faire et ce qui se joue devant lui, quels sont les enjeux dans les interactions, etc. On essaye de créer de la friction à des moments où c'est important qu'il y en ait et que l'utilisateur prenne le temps dans nos interfaces. C'est complètement lié à cette double finalité. À l'intérieur de nos pratiques, il y a cette volonté de créer une forme de friction, de ne pas lisser les projets de design pour créer aussi du lien. Par exemple, dans les projets, que ce soit du lien entre plusieurs personnes, mais aussi entre la finalité, entre l'objet et l'utilisateur qui comprend ce qui est en train de se passer et que ce ne soit pas juste un tunnel d'achat qui doit aller le plus vite possible, mais créer de la réflexion, créer du débat, créer du lien.

3 . Habitabilités

C.L : 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.Lanthiez : Oui, complètement sur l'aspect écologique, nous, c'est aussi un des grands points sur lequel le collectif s'est énormément renseigné. On avait fait en sorte de devenir un peu expertes sur des sujets de sobriété numérique et d'accessibilité. Donc c'est encore une fois parce qu'on parle beaucoup de UX en numérique et d'interface. C'est le fait de pouvoir faire en sorte que ce qu'on crée pour les usages de demain soit soutenable, étant donné la situation écologique et les limites qu'on est en train d'atteindre vis-à-vis de l'environnement. On a collaboré avec beaucoup d'institutions culturelles que ce soit le palais de Tokyo, la Villa Médicis, la villa Kujoyyama plus récemment, pour faire en sorte que leur site Web qui sont des sortes d'espaces publics, puisque ce sont des interfaces qui permettent l'échange entre visiteurs et institutions. Il faut que les interfaces puissent être le plus sobres possible compte tenu des enjeux que les institutions doivent atteindre, étant donné que ce sont de grosses institutions avec beaucoup de contenu et des objectifs assez exigeants. La question est donc : comment faire en sorte que ces sites-là soient le plus sobre possible ? Comment on peut trouver des alternatives, des trucs un peu malins pour changer les usages et faire en sorte que le Web de demain soit soutenable à l'heure de l'IA et de toutes ces choses qu'on voit émerger, de toutes ces technologies qui consomment énormément. Est-ce qu'il ne faut pas réfléchir autrement pour essayer de toujours bénéficier d'une façon ou d'une autre de ces technologies, mais de façon plus frugale et qui puisse être soutenable pour notre planète. L'accessibilité aussi, c'est comment faire en sorte que les usages qu'on crée soient utilisables par tous et toutes. Donc pour moi, cela rentre aussi dans l'habitabilité du monde évidemment. Il y a toujours une sphère sensible où on aime bien que tout ce qu'on propose s'insère dans la vie des gens de façon un peu sensible et aussi poétique. En ce moment, je travaille sur un projet avec le ministère de l'Intérieur pour créer un outil pour gérer le parc d'hébergement des demandeurs d'asile en France. C'est-à-dire que ces personnes arrivent en France et entament une démarche de demande d'asile, elles doivent être logées par le gouvernement français. On est donc en train de créer un outil à destination des agents publics pour qu'ils puissent gérer ce parc. Ce projet pose aussi des questions : de piloter le parc, ça veut dire quoi ? Ça veut dire mettre en avant quel chiffre ? Bien mettre en avant un chiffre ou un autre, ça va donner une vision particulière d'une structure d'accueil et ce sont souvent des associations avec peu de moyens. Donc, en tant que designer, je passe mon temps à me demander comment je fais en sorte que l'interface aille dans le sens des structures. Parce que la finalité, c'est de loger des gens, de les loger bien et d'en loger un maximum, donc même si c'est une politique publique de base, il y a des choses dans l'interface et dans la façon dont je mets en valeur la donnée qui vont ensuite permettre de prendre des décisions. Ça joue aussi, et quand on sait que derrière c'est

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-07 11:25:11, depuis le 18.97.9.170

un hébergement de personnes, c'est important d'y penser.

4. Les lieux et les publics des espaces publics

C.L : 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 ?

C.Lanthiez : Intéressant. Mais j'aimerais ne pas te donner que des exemples numériques parce que je trouve que c'est réducteur et j'aspire à un monde où tout ne devient pas numérique, mais c'est vrai que nous en ce moment on fait plutôt ça. Cela me refait penser forcément au projet qu'on a mené avec la condition publique de réapproprier les espaces, de les penser différemment. Intuitivement, l'idée de place aujourd'hui me fait penser aux réseaux sociaux, parce que c'est là que se fait le débat, on le voit avec tous les réseaux, notamment X qui est hyper politisé. On voit aussi les dérives de ces outils-là qui se polarisent beaucoup. Mais c'est hyper intéressant, on essaye aussi d'utiliser le design de fiction, pour toujours créer le débat, essayer de stimuler les imaginaires même et créer de la discussion, que ce soit entre plusieurs personnes ou juste intérieurement ; se questionner soi-même. Venir poser des mots sur des interrogations qu'on a, sur des visions qu'on a, c'est aussi ça la question du design. En tant que designer, quand on va venir créer un espace et penser à répondre à un besoin, il y a aussi le biais-là de l'angle par lequel on s'attaque au projet et de cette relation de savoir pour qui et à qui s'adresse le design et comment on pense le design dans cette notion-là de viabilité du monde. Quand aujourd'hui ce sont des questions qui reviennent de plus en plus, c'est que l'habitabilité peut-être plurielle au sens où les publics n'ont pas les mêmes prérogatives. Mais de penser cet espace commun, des fois peut-être un peu compliqué dans le sens où ce n'est pas un même problème, la réponse ne peut pas être forcément la même pour un type de public et un autre type de public par exemple.

5. Les sources

C.L : 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.Lanthiez : Oui complètement déjà quand on parle d'habitabilité et de design, c'est Victor Papanek et *Design pour un monde réel* qui est vraiment un peu la Bible dans les écoles du design et quand on avance sur cette notion-là, c'est vraiment là que ça devient assez effrayant comment ce qu'il a écrit dans les années 70, a autant de réalités 50 ans plus tard, c'est même un peu déprimant. On s'est intéressé aussi au travail de Hartmut Rosa, le sociologue qui aborde la notion de résonance, pour essayer d'imaginer des choses qui font sens dans un tout et dans une façon d'être au monde responsable. Ce sont des penseurs qui dirigent toujours notre vision. En ce moment j'essaye de regarder des colloques ou des conférences sur ce que sera l'avenir du design et du monde avec l'IA.

C.L : Cette question-là de l'IA, est-ce que ça impacte selon vous l'habitabilité du monde, le travail du designer pour penser nos espaces communs, nos biens publics, etc. ?

C. Lanthiez : Oui, complètement cette semaine, on avait une discussion avec mon équipe sur l'avenir avec l'IA. On se rend compte que BETA GOUV, l'incubateur numérique de l'État, ça va faire six ans qu'on travaille ensemble. C'est basé sur la notion de start-up d'État avec des petites équipes qui créent autour d'un besoin un petit outil numérique comme une petite brique qui va pouvoir, après, nourrir un tout. Et typiquement, le fonctionnement qu'ils ont développé jusqu'à

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-07 11:25:11, depuis le 18.97.9.170

maintenant va être vraiment remis en question avec l'arrivée de l'IA. En tant que développeur ou en tant que designer, nos compétences d'exécution (très exécutif) vont vite être remplacées et je pense que ça a déjà vraiment changé. On va vraiment changer de paradigme, de façon de travailler, de réfléchir et ça va révolutionner, je ne sais pas si c'est dans le bon sens, mais tous ces fonctionnements de travail et toutes ces méthodologies de réflexion vont être entièrement métamorphosées. Je pense que ce seront plus les mêmes métiers. Mais ça pose aussi la question de ce que va être le service public de demain si on commence à automatiser beaucoup de choses et à mettre de l'IA à des postes et des agents IA qui vont nous répondre. Alors qu'on est dans un monde où aujourd'hui les gens ont du mal à passer au tout numérique et le tout numérique n'est pas forcément souhaitable. On s'en rencontre très rapidement, ça pose plein de questions et c'est assez vertigineux. On a tous les réponses et j'ai l'impression que les changements arrivent plus vite que notre compréhension de ce qui est en train de se passer, donc c'est un peu angoissant.

6.Conclusion

C.L : Je voulais également revenir sur la question de savoir s'il existe une approche, des « prérequis » ou une vision spécifique que les designers devraient adopter pour répondre efficacement aux attentes dans les espaces publics. S'agit-il de se concentrer sur sa propre vision du design pour répondre aux besoins d'un segment spécifique de la population, ou plutôt de chercher à établir un lien entre les différentes communautés autour d'un projet ?

C.Lanthiez : Quand on démarre un projet déjà, on va très vite se rapprocher des utilisateurs finaux, donc des publics à qui sont destinés ce qu'on va produire. Parallèlement, on fait également une cartographie de l'écosystème assez rapidement parce qu'il faut prendre conscience que même si on design pour un utilisateur, forcément il va y avoir des conséquences sur des parties qui ne sont pas concernées directement, il va y avoir des conséquences de l'usage sur eux et nous essayons donc toujours de les cartographier pour aussi les solliciter parfois, pour avoir conscience et essayer de les prendre en compte. Par exemple, on a travaillé avec le gouvernement pour une plateforme qui s'appelle l'annuaire des collectivités. C'est une plateforme qui génère, pour chaque commune de France, une page Web avec les informations minimales à destination des citoyens parce qu'il y a plein de petites villes qui n'ont pas les moyens d'avoir et de maintenir un site. L'objectif était donc de leur mettre à disposition cette ressource et aussi de faire barrage à beaucoup de sites type mairie.net qui récupèrent de la donnée en se faisant passer pour des mairies, mais qui en fait derrière font payer des démarches administratives, etc. Et là-dedans, nous savions qu'on allait parfois prendre le dessus en termes de référencement naturel sur des petits sites que certaines mairies ont fait l'effort de développer. L'enjeu c'était aussi de ne pas tuer leur écosystème, tuer leurs autres moyens de communication parce que le numérique ce n'est pas le seul moyen de communication puisqu'ils ont aussi plein d'autres moyens de communication dans l'espace public, l'affichage, etc. Comment nous pouvons insérer cette solution-là de façon cohérente avec ce qui existe déjà sans tuer des choses qui sont un peu fragiles ? Voilà. C'est un exemple, mais évidemment, on essaye de toujours avoir en tête l'entièreté de la situation.

C.L : Une dernière question justement dans cette question-là, comme de ces changements qui vont même être sociétaux avec l'IA, etc. Cette question d'habitabilité du monde dans le champ du design, est-ce qu'elle est plus d'un ordre social selon vous ou bien plus personnel, plus poétique ou plus sensible ? Ou est-ce que cette notion d'habitabilité elle comprend surtout une valeur liée à l'écologie par exemple ou aussi des questions économiques ? Comment se situe-t'on en tant que designer avec cette notion d'habitabilité dans le champ du design ?

C.Lanthiez : Je pense qu'on ne peut pas trop dissocier les aspects et qu'il faut vraiment les considérer de façon holistique et systémique parce que ce sont des choses qui se répondent de l'aspect social, de l'aspect écologique, de l'aspect économique. Je pense qu'ils sont viables que s'ils trouvent un équilibre. Je crois que celui qu'on délaisse le plus, c'est l'aspect écologique et aussi l'aspect social qui n'est pas toujours correctement mis en avant. Celui qu'on a tendance à oublier le plus, je crois que c'est l'aspect écologique. On a tendance à surtout essayer de mettre l'accent sur cet aspect parce que aussi souvent les designers (je ne sais pas si ça a changé

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-07 11:25:11, depuis le 18.97.9.170

aujourd'hui, le collectif donne des cours d'éco-conception dans les écoles de design. Mais je sais que ça restera rare et que typiquement on ne sait pas si c'est un enjeu abordé au travers des études, s'il y a toujours ce questionnement là sur l'écologie etc.).

Beaucoup voient l'enjeu écologique comme un plus auquel, un espèce de truc qu'on peut saupoudrer à la fin, alors qu'en réalité l'éco-conception, c'est par définition un objet qu'il faut intégrer par essence. On doit faire en ayant conscience de l'environnement, des enjeux sociaux etc, donc ce n'est pas du tout un truc, une option. C'est vraiment quelque chose à intégrer à sa pratique. Ce n'est pas encore pris suffisamment au sérieux et pas intégré à nos pratiques, et surtout dans le numérique, c'est encore moins tangible. On a longtemps fait croire que le numérique, c'était justement se défaire des contraintes du physique et qu'il n'y avait pas de limite, etc. En réalité, il y en a même plus, il y en a de plus en plus avec les technologies qui grandissent aujourd'hui. Je trouve que c'est vraiment primordial que les designers d'interface soient plus au courant du poids de ce que c'est qu'une page Web, il faut se demander si l'usage d'un site, avec la fréquentation du site et le poids de la page, ne va pas faire exploser un serveur. Dans nos pratiques, on essaye de faire ressortir ça peut-être plus que les autres aspects parce qu'on considère que c'est l'aspect qui est un peu mis de côté aujourd'hui. Mais sinon, d'un point de vue théorique, je pense que tout doit être pris en compte de façon…

C.L : Est-ce qu'il y avait un point sur lequel tu voulais peut-être revenir qu'on a abordé trop succinctement ?

C.Lanthez : Non, écoute, c'était intéressant et ça faisait longtemps que je n'avais pas parlé de tout ça, donc ça me fait plaisir. Mais si tu as d'autres questions, n'hésite pas.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-07 11:25:11, depuis le 18.97.9.170

1. Clément Loizeleux est étudiant en Master 2 « Design, Arts, Médias », à Paris 1 Panthéon-Sorbonne, en 2025-2026.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-07 11:25:11, depuis le 18.97.9.170