Design
*Arts*
Médias

# Entretien avec Manuel Perret

Lyne-May Va

2026-06-15

L’entretien qui suit a été réalisé par mail le 30 avril 2026. Manuel Perret est designer graphique, âgé de 38 ans, installé à Paris et originaire de Basse-Normandie. Il développe une pratique nourrie par un intérêt marqué pour les formes narratives et les dispositifs de communication visuelle. Issu du design graphique, qu’il exerce depuis près de 18 ans, il a progressivement orienté son travail vers des projets centrés sur la construction de récits de marque et d’expériences de communication cohérentes. Son champ d’intervention couvre aussi bien la création d’identités visuelles que des dispositifs digitaux tels que des sites et films de marque. En parallèle de sa pratique professionnelle, il entretient un fort rapport personnel à la photographie, et à la musique, qui participent à nourrir son approche sensible des projets et des usages[1].

# 1. Formation et situation professionnelle

**Lyne-May VA**[2] **:** Bonjour. Je vous remercie de m'accorder de votre temps pour réaliser notre enquête sur l'habitabilité du monde et l'esapce public. 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 ?

**Manuel Perret** : Actuellement en pause professionnelle d'un an, suite à la naissance de ma deuxième fille. Auparavant, j'ai travaillé comme Directeur artistique principal chez Jobteaser, une startup dédiée à l'orientation et l'accompagnement des 18-25 ans, en charge de l'identité visuelle globale, de la scénographie événementielle, de l'identité sur les réseaux sociaux etc. Avant cela, j'ai exercé mon métier de Directeur Artistique en freelance pour le compte de nombreuses agences parisiennes (plutôt orienté Luxe, mode et joaillerie, marques premium), travaillé un an en agence à Berlin, et encore avant cela chez Mazarine ou j'ai commencé ma vie pro. en alternance et où je suis resté 7 ans.

Côté formation, après une scolarité en horaires aménagés musique, j'ai fait un bac technologique assez mal orienté et qui n'a pas grand-chose à voir avec mon métier actuel, en Génie Électrotechnique. Puis j'ai raccroché au multimédia avec un DUT Services et Réseaux de Communication, ensuite une licence pro. infographie et webdesign, et enfin un master en design graphique option publicité.

# 2. Habitabilité du monde et finalité du design

**L-M.V :** 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 ?

**M.P :** Je crois que quel que soit le champ exercé dans le design, on a à coeur de rendre les choses plus claires, plus utilisables et accessibles, plus esthétiques aussi, en tout cas bien pensées pour celleux qui en auront usage. C'est une sorte de colonne vertébrale dans notre travail, mais qu’il faut cependant sans cesse questionner et réfléchir, car il ne faut pas oublier nos biais personnels, culturels et professionnels. La clarté et l’accessibilité sont donc des questions primordiales. Pour parler plus précisément de design graphique, nous vivons dans un monde physique et numérique saturé d’images et d’informations, de fonctions, de temporalités de plus en plus restreintes. Donc c’est notre rôle en tant que designers de rendre tout cela plus habitable et attrayant à la fois, d’y veiller dans chacune de nos productions.

Me concernant, j’évolue plutôt dans l’identité de marque, de produits numériques ou pour les réseaux sociaux, mais aussi occasionnellement dans de la scénographie d’événements.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-02 22:56:41, depuis le 216.73.217.73

Pour donner un exemple concret, j'ai eu l'opportunité de travailler 3 années de suite sur la scénographie d'un événement organisé par Jobteaser, mon ancien employeur, réunissant 300 personnes sur deux jours autour de thématiques liées au futur du travail. À chaque édition, nous avons eu à cœur de choisir des lieux avec une identité forte, d'abord la Caserne dans le 10ème à Paris, puis l'Orangerie d'Auteuil du stade Roland-Garros, puis la Cinémathèque. Avec un budget donné, il fallait imaginer les éléments de décors, anticiper la manière dont ces 300 invités allaient déplacer lors des différentes sessions organisées, avec des temps forts de plénières ou au contraire des ateliers plus propices à l'échange, des moments de concentration aussi. Il fallait définir ou utiliser des espaces, dans un lieu à chaque fois différent et avec des contraintes propres, parfois très fortes. Habiller le lieu pour créer quelque chose de désirable, pour marquer les esprits, tout en le rendant le plus possible fonctionnel, vivable — donc par-là habitable — pour ne pas créer de frustration. C'était un exercice passionnant !

# 3. Habitabilités

**L-M.V :** 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 ?

**M.P :** Je la comprends effectivement comme la création ou l'évolution d'un espace commun le plus démocratique possible, ou tous les horizons peuvent s'épanouir. Ce qui ne veut pas forcément dire mettre tout le monde d'accord ou plaire à tout le monde, mais favoriser le plus grand nombre. Cependant, avant une lecture poétique et écologique, y a avant tout une lecture pratique, évidente et primordiale. Un simple palier difficile d'accès pour une personne à mobilité réduite, un carrefour mal conçu — même temporairement — pour les différents usagers peuvent générer de grandes frustrations, à juste titre. C'est ce que j'appelle des frictions ou des accrocs, des choses qui cassent le flux naturel des mouvement, par mauvaise conception ou par omission. C'est la même chose dans l'espace numérique, quoi de plus énervant qu'une fenêtre qui se ferme mal, un visuel mal dimensionné par rapport à l'écran, un bouton d'action mal placé, etc.

Pour en revenir à l'espace public et sa compréhension poétique et écologique, l'évolution de la ville de Paris ces dernières années est un exemple tout à fait parlant pour cela. Non seulement pour s'adapter aux nouvelles mobilités et répondre à des enjeux écologiques, mais surtout pour rendre certains espaces aux gens qui les peuplent et les utilisent au quotidien. Les « rues aux enfants » en sont un parfait exemple, on ferme la circulation d'une rue et on et la réorganise autour, on redonne à cet espace une fonction de sécurité, de découverte, de plaisirs et d'échanges, donc de poétique.

# 4. Les lieux et les publics des espaces publics

**L-M.V :** 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 XVIIIe siècle ! De votre point de vue, quels sont aujourd'hui ces lieux et quel rôle le design peut-il jouer ?

**M.P :** Ils sont multiples, tant dans le monde physique que dans le monde numérique. Pour rester sur Paris, et dans le monde physique, la place de la République me vient en tête, qui est l'inverse d'un salon mais qui justement permet de mêler des publics très différents. C'est un incroyable lieu d'échanges, c'est un centre de ralliement pour les manifestations et l'expression populaire, c'est un lieu de vie avec de nombreuses animations, un café, un lieu de pratique du skate reconnu, un lieu

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-02 22:56:41, depuis le 216.73.217.73

d'errance ou de flânerie, un centre névralgique de circulation au quotidien. Il y a tous les jours des échanges de milles natures qui ses créent, parfois dans une certaine routine du quotidien, et tout cela dans un espace de 3,4 hectares.

Concernant le monde numérique, et par exemple les réseaux sociaux, je pense qu'il faut par contre garder en tête qu'une bonne partie de ces espaces sont — ou ont été —créés par des Gafam. On les utilise tous, ils font partie de notre quotidien mais ce sont des produits, fabriqués par des entreprises ultralibérales, avec des logiques financières agressives, la notion de commun et d'espace d'échange est bien loin de la promesse initiale. Ce sont à mes yeux des lieux qui sont toujours de plus en plus divisés, fragmentés pour des catégories ciblées, d'âges, de provenances, de classes sociales différentes, et il peut y avoir un danger à cela, un enfermement que l'on constate au quotidien dans l'actualité. C'est aussi vrai dans l'espace public, il peut être modelé à des fins politiques et la place de la République en est un parfait exemple, mais c'est beaucoup plus régulé.

Le design a bien entendu un rôle majeur là-dedans, il sert à façonner des parcours, à favoriser tel ou tel comportement selon les politiques commerciales ou sociétales.

# 5. Les sources

**L-M.V :** 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?

**M.P :** En architecture et en urbanisme, bien que de prime abord cela n'ait pas grand lien avec mon travail quotidien, je suis assez fasciné par l'ère soviétique, les grands ensembles, le modèle de vie que l'on y appliquait. Chez Le Corbusier aussi, pourtant très critiquable, je suis toujours intrigué par ces conceptions totales, comme on peut le découvrir en visitant la Cité Radieuse. J'ai également un souvenir très fort du parc Ibirapuera à Sao Paulo, conçu par Niemeyer et Burle Marx, de ce sentiment d'espace et de douceur en me promenant. En design ils sont légion, mais Dieter Rams est une très grande inspiration.

Concernant enfin le cinéma, en tant que directeur artistique il y a évidemment de multiples références visuelles qui nourrissent mon quotidien et peut-être un peu plus concrètement mon travail. Cela n'à pas forcément de lien avec le sujet de l'espace publique, en tout cas en premier lieu, mais sont des sources d'inspirations dans les plans et cadrages, les rythmes, dans la manière d'amener un récit, de transcrire des sensations. Il y a le cinéma de Wim Wenders, même si cela reste très personnel. Celui de Chantal Akerman également, ou le rapport à l'espace est très important. Souvent en huis clos, mais aussi dans les grands plans larges et monumentaux des rues de New York de News from Home par exemple, en réaction directe à son récit intime. Je me souviens également avoir été très marqué, plus jeune, par *The Tree of Life* de Terrence Malick, qui filme la mémoire, les sensations, les souvenirs. Et comme le personnage principal est architecte, je terminerai sur cette référence !

# 6. Conclusion

**L-M.V**: Y a-t-il un point sur lequel vous souhaitez revenir ? Un autre que vous souhaitez aborder ?
**M.P**: Non.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-02 22:56:41, depuis le 216.73.217.73

1. Les travaux et contacts de Manuel Perret sont disponibles sur son site personnel : https://manuelperret.com/
2. Lyne-May Va est étudiante en Master 2 « Design, Arts, Médias », à Paris 1 Panthéon-Sorbonne, promotion 2025-2026.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-02 22:56:41, depuis le 216.73.217.73