Design
Arts
Médias

Entretien avec Sarah Bouyssou

Nicole Rougier

2026-06-15

L'entretien qui suit a été réalisé de vive voix le 27 mars 2026. Sarah Bouyssou est set designer en freelance et a accepté de répondre à nos questions dans le cadre d'une enquête concernant l'habitabilité du monde et l'espace public.

1. Formation et situation professionnelle

Nicole Rougier[1]: Bonjour. Je vous remercie de m'accorder de votre temps pour réaliser notre enquête sur le design et ses pratiques. 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 ?

Sarah Bouyssou : Par caractère « touche à tout » j'ai commencé par un DNMADE Mode Image à l'École Duperré, une formation qui croise et couvre une large plage de disciplines allant du vêtement à la photographie en passant par le set design. J'ai poursuivi par une année de FCND (Formation Complémentaire Non Diplômante) que propose également l'école. Année durant laquelle j'ai pu partir étudier durant plusieurs mois à l'Indian Institute Of Crafts & Design de Jaipur, en Inde. Puis, par volonté de continuer le creusage quant à mon travail, je suis retournée à Duperré, en DSAA Image. Je suis diplômée depuis juin 2025 et désormais à mon compte, en auto-entreprise.

2. Habitabilité du monde et finalité du design

N.R : 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?

S.B : Complètement. Petit clin d'oeil au livre *Penser le design avec la philosophie* de Flore Garcin Marrou, qui touche dans le mille cette question et ce qui l'englobe, que j'ai lu pendant mes premières années de licence et qui n'y est sûrement pas pour rien dans la vision que je peux avoir aujourd'hui dans mon travail et dans un monde qui est tel qu'il est.

Mon moteur, bien que le moteur ne soit pas toujours la partie la plus visible du carrosse, fonctionne par convictions sociales et tout simplement par empathie. Je crois qu'un projet ne se résume pas qu'à sa finalité, qu'à son image finale. Il y a en amont d'un projet un temps de préparation en équipe qui est, par ailleurs, souvent plus long que le bouquet final et je suis persuadée que le premier impacte la floraison du second. Cela peut faire très fleur bleue, mais à mon goût c'est ce qui lui donne d'autant plus de saveur. Puis il y a des projets où la finalité elle-même peut laisser directement place à cette valeur sociale, à son échelle évidemment, mais du mieux que l'on puisse la traduire à partir du cahier des charges.

Parmi les projets que j'ai fait et qui pourraient le mieux illustrer cette « double finalité », serait peut-être ceux avec Rohan Mirza Studio. Pour contextualiser, Rohan est, avant d'être un collaborateur de travail, un ami, ce qui explique aussi peut-être la vision commune, communautaire et la volonté de « rassembler » en germe de nos idées. Nous avons fait des défilés et des soirées ensemble, là où la concentration humaine est donc l'un des aspects les plus importants, mais là où il y a clairement des enjeux de « frontière » entre « acteurs » et « spectateurs » paradoxalement. Nous travaillons toujours au gommage de cette ligne, avec l'idée de proposer une « expérience » plutôt qu'un « show ». Lors de son premier défilé, Nuketown, nous voulions que le public puisse avoir

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-02 22:23:54, depuis le 216.73.217.73

une interaction directe avec les silhouettes défilantes, qu'il puisse devenir acteur de quelque chose lors de l'évènement. C'était notre première problématique à résoudre en termes de scénographie, puisque la scénographie donne une ambiance générale, qui influence les êtres, leurs comportements et qui construit donc des situations (*Psychogéographie*, Guy Debord). La narration tournait autour du jeu vidéo *Silent Hill*, où le.a joueur.euse est un personnage qui se balade, toujours équipé d'une lampe torche pour pouvoir voir l'environnement qu'il traverse. Dès l'entrée de Nuketown, des lampes torches étaient distribuées aux individus du public, iels devaient descendre trois étages dans la pénombre, pour prendre place au milieu d'un lieu abandonné, également dans le noir. Mais là aussi, pour pouvoir voir les silhouettes marcher il était nécessaire de les éclairer par soi-même. Quand 300 mains munies de lampes torches éclairent tous azimuts un lieu clos, alors le groupe crée la lumière générale collectivement pour pouvoir là aussi, observer collectivement ce qui les entoure. Ainsi, ce défilé n'a pu être vu que par l'action individuelle, mais qui part multiplication est devenue une action et expérience collective. Un peu comme les étoiles qui, illuminées côte à côte, deviennent plus grandes comme une constellation.

3. Habitabilités

N.R : 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 ?

S.B : Je crois que l'habitabilité résonne avec le sentiment de se « sentir bien » et de l'adaptabilité aussi peut-être, pour y parvenir, encore une fois avec le monde tel qu'il est aujourd'hui. Nous n'avons presque pas le choix que d'essayer de s'adapter quand quelque chose ne nous convient pas et que l'on a un sentiment d'impuissance face à. Autant essayer de chercher et se servir de la lézarde pour trouver un moyen de contourner le mur, à son propre avantage. Lors de mes cours en STD2A (Bac Arts Appliqués) on nous apprenait que la discipline qu'est le Design à toujours avoir avec un cahier des charges, des contraintes nécessaires. Cela m'ennuyait, mais j'ai compris par la suite que c'est aussi ce qui pouvait, d'une certaine manière, relever la sauce. Alors, comme l'Oulipo, j'ai décidé de prendre la contrainte en levier de création, comme un jeu, qui s'est par la suite aligné à une volonté éthique. Quand je fabrique de manière générale je m'adapte à la singularité du lieu. Je ne veux pas arriver avec de gros sabots destructeurs, car il était tout simplement là avant moi. J'estime que c'est à moi de m'adapter à lui et non pas l'inverse. Et c'est par cette éthique là qu'ensuite suivent les idées esthétiques. Quand les deux coïncident, c'est un feu d'artifices qui sort de la lézarde.

Dans *Simple comme bonjour*, qui était mon projet de diplôme, il y avait, dans l'espace qui m'était attribué un lavabo avec un robinet. Je ne voulais pas le cacher, je voulais trouver une idée qui, au contraire le mette en valeur, qui le fasse ressortir pour ce qu'il était. J'ai fabriqué *Robinez*, un nez qui coule quand on ouvre la vanne. La vanne fait sourire tout en se lavant les mains. Le but était atteint.

4. Les lieux et les publics des espaces publics

N.R : 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 2026-11-02 22:23:54, depuis le 216.73.217.73

S.B : Peut-être que le marché et la fête résistent dans les échanges plus que dans les transports en commun, mais je pense qu'il y en a encore partout, surtout autour de situations inhabituelles. Peut-être que le design pourrait rééquilibrer sa créativité et sa fonctionnalité pour créer des choses inhabituelles en partant des habitudes ?

Peut-être un smoothie de L'Infra-ordinaire, l'ordinaire et l'extraordinaire.

5. Les sources

N.R : 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 ?

S.B : Claude Levi Strauss, Gilles Deleuze, Guy Debord (Les Situationnistes), Bernard Stiegler, Marielle Macet, Le Petit Prince, Le Facteur Cheval, Michel Gondry, Claude et François-Xavier Lalanne.

6. Conclusion

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

S.B : *Le Design et La Philosophie*, Flore Garcin Marrou.

N.R : Encore merci pour le temps que vous m'avez accordé.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-02 22:23:54, depuis le 216.73.217.73

1. Nicole Rougier est étudiante en Master 2 « Design, Arts, Médias », promotion 2025-2026, à Paris 1 Panthéon-Sorbonne.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-02 22:23:54, depuis le 216.73.217.73