



**UN MOMENT  
POUR PENSER**

TRAVAIL D'ÉCRITURE INTROSPECTIF

ETIENNE AXELOS

# SOMMAIRE

-INTRODUCTION

-CHAPITRE 1 : CONSTRUCTION

1.1 THE MAN IN THE MIDDLE

RÉCIT : OBSERVER SANS PERTURBER

ANALYSE : COMPRENDRE UNE COMMUNAUTÉ DE L'INTÉRIEUR

1.2 PENSÉE CONVERGENTE / PENSÉE DIVERGENTE

RÉCIT : APPLIQUER UNE MÉTHODE UNIQUE N'EST PAS UN  
GAGE DE RÉUSSITE

ANALYSE : MIXER LES POSITIONNEMENTS POUR SURMONTER  
LES ÉCHECS

1.3 MONOPOLE DE LA PENSÉE

RÉCIT :UNE EXPÉRIENCE DANS LE MONDE DU *DESIGN*  
*THINKING*

ANALYSE : LA DANGEREUSE INFLUENCE DES TENDANCES

-CHAPITRE 1 : CONCLUSION

## -CHAPITRE 2 : TRADUCTION

### 2.1 LE LANGAGE DE LA FRICTION

RÉCIT : COMPRENDRE LE LANGAGE DES AUTRES PAR LE FAIRE

ANALYSE : LE PROTOTYPE COMME VECTEUR DE FRICTION ET  
D'ÉCHANGE

### 2.2 INTERACTION DES PENSÉES

RÉCIT : DÉCOUVRIR LES PENSÉES DES AUTRES AU TRAVERS  
DE LEURS ACTIVITÉS.

ANALYSE : LES EXPÉRIENCES PERSONNELLES ORIENTENT LA  
PENSÉE

## -CHAPITRE 2 : CONCLUSION

## -CHAPITRE 3 : IMAGINATION

3.1 INSPIRATION : UTILISER LA FICTION POUR REPENSER LE TRAVAIL

3.2 FICTION : IMAGINER LES GUILDES MODERNES POUR  
RECONSIDÉRER SA PLACE DANS LE TRAVAIL

## -CONCLUSION





# INTRODUCTION



AVANT PROPOS

C'était à la fin de mes deux années de licence en design interactif. Malgré mon intérêt pour le digital et le numérique et la diversité des sujets abordés pendant les études, je m'ennuyais. Je croisais toujours les mêmes problématiques, les mêmes projets, toujours la même vision de l'interactivité et des services apportés. La perspective de poursuivre en design d'interactivité pendant le master ne m'enchantait guère. J'avais en moi une envie de rupture. Une rupture avec ma pratique de designer d'interactivité comme une rupture avec mon environnement nantais dans lequel j'avais vécu depuis mon plus jeune âge, c'est à dire trop longtemps à mon goût.

Au milieu des options qui se présentaient, une, totalement inenvisageable de prime abord, commença à retenir mon attention. Un master tourné vers l'anthropologie, la transculturalité<sup>1</sup> et le design au *China studio* de l'École de Design Nantes Atlantique à Shanghai.

Pendant la durée de mon master, je me suis immergé dans une culture étrangère pour la comprendre, la comparer avec ma propre culture et développer une pratique du design à la croisée de celles-ci. Le choc culturel auquel j'ai été confronté a été, au début, très fort. Ne connaissant rien à la Chine avant mon départ, je me suis retrouvé totalement inadapté aux informations que mes sens me renvoyaient. Je sentais, voyais, entendais, goûtais Shanghai au travers d'un prisme que j'avais construit en

---

1) La transculturalité est un positionnement entre deux cultures dans le but de créer une culture hybride résultant des connexions que nous avons pu identifier et développer entre elles. Dans mon cas, entre celle de mon pays d'origine et celle du pays où j'allais faire mon master, la Chine.

France. Je ne comprenais pas les coutumes, les réactions quotidiennes du peuple dans lequel je vivais car rien ne faisait écho à mes souvenirs, à mes habitudes...

De par la force et la proximité de cette différence culturelle je me suis senti un peu comme l'homme sortant de la caverne dans le mythe de la grotte de Platon<sup>2</sup>: ébloui, apeuré, mais aussi captivé.

Une nouvelle réalité m'apparaissait et me fit me poser énormément de questions sur la « réalité » dans laquelle je vivais auparavant.

Ce choix de partir en Chine est pour moi un des choix majeurs de ma vie tellement les expériences qui en ont découlé m'ont fait évoluer et m'ont forgé. J'ai dû alors prendre du recul par rapport à qui j'étais, à tout ce que je prenais pour normal et acquis dans mon environnement, mon pays, ma ville et jusque dans la culture du groupe social auquel j'appartiens.

C'est cette capacité, développer par essais-erreurs, à prendre du recul qui m'a permis de comprendre, m'adapter et vivre dans ce pays.

Maintenant que je suis revenu en France avec ce nouveau regard je ne peux m'empêcher de me demander qui aurait été Etienne Axelos si j'étais resté ici ? Tous ces enseignements auraient-ils été aussi puissants ? Serais-je toujours dans la lassitude et l'ignorance dans laquelle je vivais avant ?

Partir m'a fait comprendre qu'il n'y a pas qu'une réalité, que même si je ne m'en rendais pas compte, chaque culture est composée de plein de sous cultures qui sont toutes réelles et différentes.

Sans une confrontation radicale à une autre réalité je

---

2) Platon, le Livre VII de La République, Le mythe de la grotte.

n'aurais pas pu m'en rendre compte ou alors cela aurait pris plus de temps.



# INTRODUCTION

L'expérience de la confrontation avec une culture drastiquement différente m'a poussé à me remettre en question et à percevoir que la réalité est bien plus vaste et complexe que ce que j'avais pu appréhender. Cette expérience m'a notamment permis de comprendre l'importance de la perception dans la création de ma propre identité.

Nous voyons, sentons, touchons, gouttons et écoutons le monde à chaque seconde de notre vie. Tout ce que nos 5 sens nous renvoient du monde extérieur est interprété par notre cerveau et alimente notre pensée. Cette pensée associe ces informations à des réactions de survies, de peur, de défense, de plaisir, d'amour... Tout cet univers qui nous est propre résulte de toutes les choses qui nous ont fait grandir, nos expériences, notre éducation, la société dans laquelle nous vivons et la culture que nous partageons avec nos proches. Dès le moment où notre rapport au monde extérieur devient sensible l'homme émet un jugement sur celui-ci. Ce jugement n'est pas le reflet de la réalité mais bien la perception que nous en avons au travers du prisme de notre pensée. Chaque humain a développé une pensée particulière dû à son environnement, à sa jeunesse... Donc il existe autant de perception du monde que d'êtres humains sur terre.

La pensée est une composante personnelle qui se construit lentement. Chacun l'a construite soi-même en son for intérieur et en interaction avec son environnement. Le flux d'informations, que nous recevons de l'extérieur, laisse en quelques secondes son empreinte dans notre mémoire. L'importance que nous accordons à notre mémoire nous protège, mais aussi influence notre manière de voir le monde.

Dans l'expérience transculturelle que j'ai vécue, mon passé, ma mémoire était un problème et tant que je ne m'en

détachais pas, je ne pouvais pas intégrer les changements et apprentissages nécessaires à une bonne entente avec mon nouvel environnement car je continuais de voir la réalité chinoise avec ma perception française. La perception et la pensée ont une action réciproque l'une sur l'autre : « je comprends ce que je vois et je vois ce que je comprends ».

Avant de me pencher sur l'analyse de mon travail et de ma pratique, expliqué dans ce texte, je considérais la perception, l'illusion du réel et son impact sur ma pensée uniquement comme une entrave au changement et donc une entrave à la capacité d'adaptation à de nombreuses situations. C'est en me penchant sur ma propre méthodologie de travail que ma perception du réel et la pensée qui en découlait prirent une autre importance. J'ai compris que je voyais le monde sous un angle particulier qui m'était propre et que cette vision faisait la singularité de mon travail. Avant je ne m'interrogeais que sur ce qui avait nourri ma pensée et non sur les mécanismes qui ont permis à ma pensée de se développer.

Dans une première partie je retrace l'exploration des mécanismes de ma propre réflexion, comment mes propres expériences ont forgé ma singularité. Dans une seconde partie j'aborde la question de comment traduire, c'est-à-dire faire comprendre et partager ma singularité tout en étant à l'écoute des autres. La troisième partie adresse la question d'une forme d'organisation agile du travail collectif qui permettrait l'épanouissement personnel, la communication et l'émulation entre différents acteurs du monde du travail. Chaque partie est organisée autour de récits et d'analyses.

The background of the page is a dense pattern of small, semi-transparent dots in two colors: blue and orange. The dots are arranged in a way that creates a sense of depth and movement, with some dots appearing larger and more prominent than others, suggesting a perspective effect. The overall effect is a vibrant, textured backdrop.

# CHAPITRE 1 : CONSTRUCTION





1. RECIT:  
THE MAN IN THE  
MIDDLE

SHANGHAI, PREMIÈRE ANNÉE DE MASTER, 2016



# THE MAN IN THE MIDDLE

## OBSERVER SANS PERTURBER

Je me souviens d'un sujet d'étude en particulier qui m'a beaucoup marqué de par l'intérêt que j'avais pour le sujet lui-même mais aussi pour les enseignements que j'ai pu en tirer.

Le projet d'étude portait sur la re-conception d'un lieu de travail de groupe à travers l'utilisation de données enregistrées par des dispositifs électroniques. Nous avons travaillé autour d'un lieu de travail un peu particulier, *Xian Che Jian (XCJ)*, le premier *hackerspace* de Shanghai. Étant moi-même membre de la culture *maker*<sup>3</sup>, *XCJ* était déjà un environnement de travail que j'utilisais pour des projets personnels et non scolaires. Instigateurs de ce mouvement en Chine, les gens qui y travaillaient avaient une organisation particulière. Ils étaient très libres dans leurs fonctionnements, horaires, prise de décisions et conception du travail collectif... mais cela entraînait parfois des difficultés dans la transmission des idées et

---

3) La communauté des *makers*, ou bricoleurs, est issue du mouvement *DIY* ainsi que de l'*open-source*. Les gens composant cette communauté ont comme passion de fabriquer toutes sortes d'objets par leurs propres moyens qu'il s'agisse de bijoux, de mobilier, d'électronique et même de robotique. Leurs pratiques sont donc très larges et diversifiées. De par la pluralité des outils qu'ils peuvent utiliser ainsi que leur prix, les membres de cette communauté se rassemblent autour de lieux où les outils sont achetés par la communauté et partagés : les *hackerspaces*, les *fablabs* et les lieux de création citoyenne.

la communication. Mon groupe de travail avait observé sur place pendant quelques jours les différents types d'interactions humaines. Nous avons constaté que ce lieu d'échange était plutôt silencieux et que seul un petit nombre de personnes, les utilisateurs les plus investis profitaient d'un échange efficace. La fracture entre le noyau dur des personnes très investies (peu nombreux) et les personnes moins présentes créait aussi un décalage entre les actions entreprises et les besoins des plus discrets. Cependant la plateforme de discussion numérique du lieu était un espace d'échange où la discussion était facile et courante. Nous nous sommes rendus compte par nos observations et notre utilisation du lieu que c'était la forme de la transmission, l'emplacement et la temporalité des échanges qui empêchaient une communication efficace entre tous les membres.

Au début de ce projet, ce constat ressemblait à une hypothèse qui nécessitait d'être étayée. Nous ne voulions pas perturber les échanges par des interviews préparées et dirigées qui auraient pu modifier les comportements, nous avons donc opté pour une méthodologie issue du *hacking* : le « *man in the middle* ». Cette technique est à la base une méthode d'espionnage informatique où une personne s'introduit au milieu d'un réseau fermé pour en « écouter » les conversations privées<sup>4</sup>. Normalement utilisée pour nuire à la cible, nous l'avons détournée pour nos besoins et utilisé à des fins de compréhension.

---

4) La Chine est un pays de surveillance constante, bien que les défenseurs des droits de l'homme y voient une pratique abjecte, c'est aussi un moyen de connaître son peuple, ses craintes, ses haines et ses problèmes pour pouvoir en tirer les enseignements et remanier ses plans et sa communication. Nous trouvons intéressant de questionner cette pratique en l'appliquant à petite échelle et ainsi avoir un regard différent sur une partie invisible et cachée de la société dans laquelle nous vivons.



« Open night » au hackerspace de Shanghai Xin Che Jian

À cause d'un manque de moyens, nous avons dû nous concentrer sur l'observation digitale des discussions au travers du groupe de chat de *XCJ*. Nous voulions prouver que l'écoute de conversations pouvaient nous permettre d'identifier des tendances et que ces tendances pourraient être intéressantes à présenter aux responsables des lieux pour qu'ils puissent organiser des *workshops*, des rencontres ou des réaménagements de l'espace. Passer par le digital était pour nous plus facile pour vérifier notre hypothèse. Pour cela nous avons imaginé un dispositif d'écoute sonore implanté dans le lieu de travail à l'insu des utilisateurs. Après avoir copié les textes de plus de 3 mois de discussions nous avons tenté d'en extraire le sens et voir à quel point des thèmes pouvaient ressortir. Je me suis occupé de cette partie du travail, ayant déjà des compétences en data visualisation et la connaissance des outils. Nous avons pu observer une certaine pertinence de nos résultats en identifiant des échanges de bons procédés entre les membres, des sujets sur lesquels des personnes demandaient de l'aide ou des détails, ainsi que des questions et des demandes concernant l'utilisation et l'organisation du lieu. Grâce à cela, nous avons plusieurs types de résultats qui nous paraissaient intéressants du point de vue du management du lieu, mais aussi pour améliorer le partage et l'enseignement entre les membres experts et novices.

De cette analyse très permissive et totalement inconnue des sujets interrogés, nous avons pu en sortir des données utilisables, et même plutôt pertinentes pour ce qui est de la compréhension des interactions dans un groupe ainsi que son management. De tout cela, nous avons pu imaginer un service allant plus loin dans l'utilisation de ces données pour permettre, par exemple une mise en relation entre un expert et un novice. L'accès à ce type

de dialogue numérique est facile, car les discussions ne s'effacent pas, mais il n'en est pas de même dans la vraie vie où une partie des discussions, parfois dénuée de sens au premier abord, s'efface avant d'avoir pu atteindre une personne pour qui elle aurait fait sens.

Bien que la méthode utilisée puisse poser un problème éthique, une fois présentée aux membres du hackerspace elle a rencontré un vif succès. Les personnes présentes dans ce lieu sont plutôt ouvertes à l'information libre, au hacking et tant que le système n'est utilisé et les données protégées par *Xin Che Jian*, les membres n'y ont pas vu d'inconvénient au regard des possibilités apportées. Pour ce projet, l'utilisation d'une observation large et détachée a été un parti pris dans lequel je me suis trouvé très à l'aise pour faire mes recherches. Bien que connaissant le lieu, pouvoir le regarder avec le recul qu'apporte une observation distante collait bien avec les mécanismes de ma pensée. Associé à de la data-visualisation, je pouvais avoir ainsi un ensemble d'informations que d'autres techniques d'investigation ne m'auraient, personnellement, pas permis d'avoir.

Le résultat aurait pu être drastiquement différent grâce à une méthodologie plus invasive. Lors des restitutions de groupes, j'ai pu voir que d'autres méthodes avaient apporté des résultats différents tout aussi pertinents et qui faisaient écho avec les miens. Bien que je me retrouvais dans leurs résultats, leur approches plus rapides et directes ne m'inspiraient pas. Il me semblait que les rouages d'une telle méthodologie n'étaient pas adaptés à mon mécanisme de pensée.

# 1. ANALYSE

## 1.1 THE MAN IN THE MIDDLE

# THE MAN IN THE MIDDLE

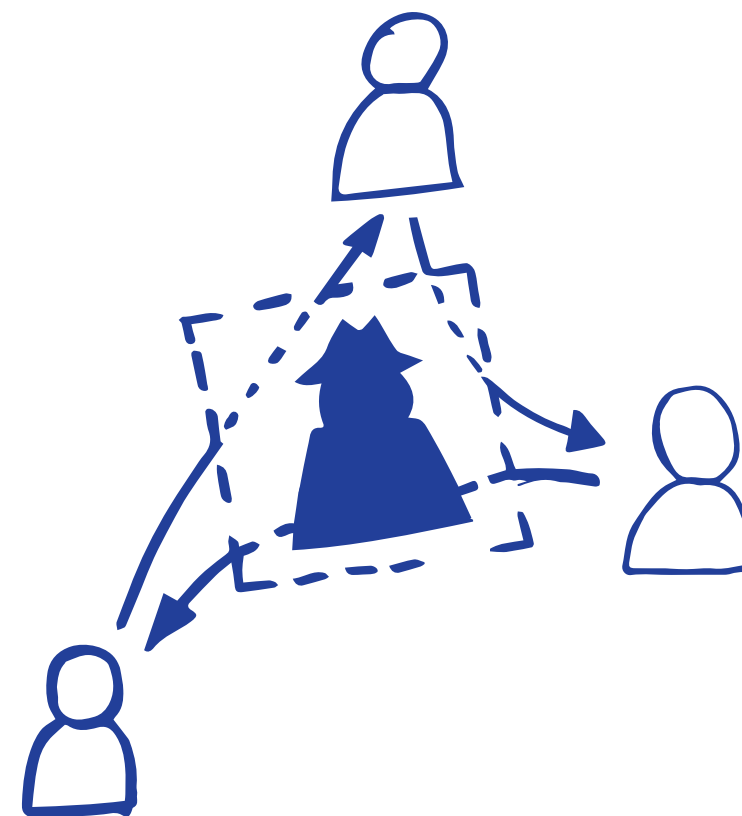
## COMPRENDRE UNE COMMUNAUTÉ DE L'INTÉRIEUR

Au travers de ce récit je fais part d'une expérience de recherche dans un projet de design qui s'est retrouvé en phase avec ma façon de penser.

La technique du « *man in the middle* » offre un regard invisible sur les sujets de recherche, un regard qui n'entraîne pas de réactions ou de changements de comportement. Elle dévoile les interactions exactes dans un écosystème entier, des humains jusqu'au mobilier et même les bruits qui le compose. Des choses parfois tellement ancrées dans les habitudes de l'utilisateur qu'il ne les voit plus. Avec un regard extérieur, il est possible de déceler ce genre de phénomène. Le « *man in the middle* » m'a donc apporté un outil particulièrement pertinent dans ma pratique de designer, celui du recul. Grâce à cette approche, on ne génère pas du nouveau contenu, mais on exploite celui qui existe via différents biais de captation de contenu (sonore et visuel) qui permettent d'avoir aussi une bonne perception de l'ambiance du lieu.

J'ai particulièrement apprécié cette méthode car elle permet d'intégrer l'homme dans un système avec des observations en profondeur sur tous les types d'interactions pris ensemble. Ma perception et ma pensée ont une facilité à se projeter dans un monde d'interactions au sein d'un écosystème. Ce besoin de prendre du recul pour pouvoir comprendre et creuser autour des interactions globales

**Sur la page opposée**  
Illustration de la technique du « *man in the middle* » dissimulé au centre des interactions de son groupe d'étude



d'un lieu sont bien en adéquation avec ma propre forme de pensée.

Comme nous l'avons évoqué plus tôt, il existe autant de pensées différentes que d'êtres humains mais cependant des études scientifiques ont pu identifier deux grandes types de formes de pensée : la pensée convergente et celle de la pensée divergente<sup>5</sup>. Chacune de ces deux formes ayant ses propres mécanismes et affinités et ses propres outils.

La pensée convergente a une vision resserrée du sujet auquel elle se confronte. Elle poussera l'observateur à aller au plus proche de son sujet pour pouvoir creuser et approfondir sa réflexion. Elle apportera des résultats plus détaillés et avec une pertinence plus directe avec le sujet. Il y a une sorte de verticalité dans son processus, devenant très pointu sur une partie restreinte du champ de perception.

La pensée divergente, quant à elle, va avoir une facilité à évoluer autour du sujet. Son champ de perception est plus large et lui permet de faire des corrélations inattendues et pertinentes avec d'autres sujets. La pensée divergente voit le monde à une plus grande échelle que la pensée convergente ou du moins donne plus d'importance à l'environnement. L'horizontalité de son processus permet un champ de perception plus large mais parfois moins approfondi.

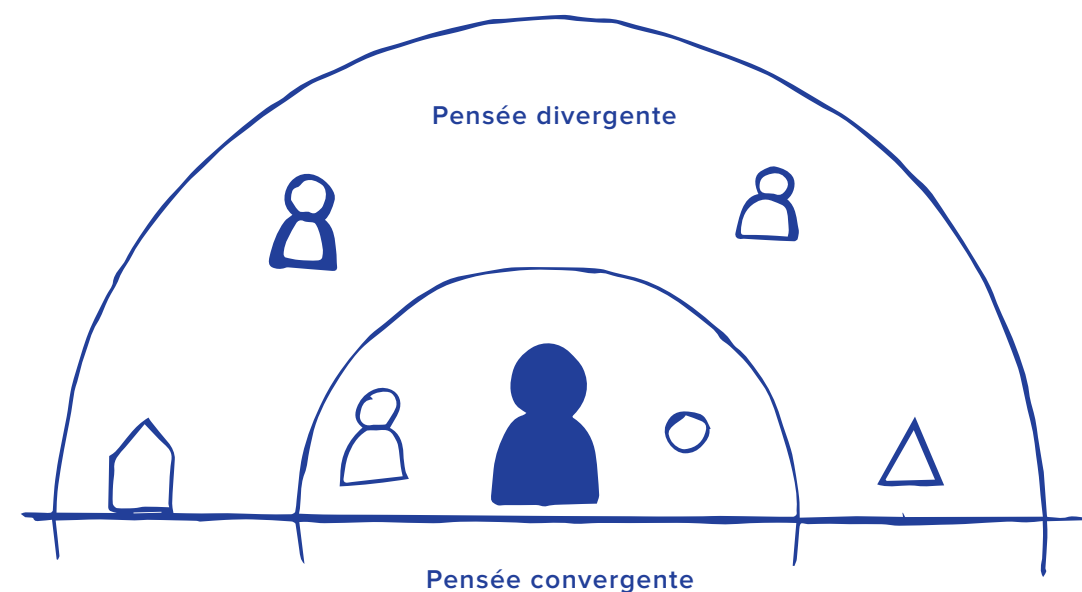
Bien que cette vision soit assez manichéenne, la pensée divergente semble plus en phase avec mes propres mécanismes de pensée. Sur un spectre allant de la pensée convergente à la pensée divergente, je me positionne

---

5) Travaux du Psychologue Joy Paul Guilford, 1950

#### Sur la page opposée

Différence de méthodologie entre pensée divergente et convergente



plus proche de cette dernière. Un tel positionnement de pensée entraîne des conséquences quant aux possibilités d'analyse et de création dont je vais pouvoir faire preuve. Par exemple en restant trop focalisé sur un seul type de pensée et de méthodologies associées je vais réduire mon champ de possibilités. D'un autre côté mes capacités d'adaptation et ma curiosité pour d'autres cultures viendront palier en partie ces lacunes et élargir le champ des possibilités.





1.2 RECIT:

PENSÉE CONVERGENTE  
/ PENSÉE DIVERGENTE

SHANGHAI, PREMIÈRE ANNÉE DE MASTER, 2016



## PENSÉE CONVERGENTE / PENSÉE DIVERGENTE

APPLIQUER UNE MÉTHODE UNIQUE N'EST PAS UN  
GAGE DE RÉUSSITE

Lors de mes études beaucoup de projets m'ont demandé une part importante de recherches. Je pense notamment à un projet qui a été particulièrement compliqué, que ce soit dans la recherche comme dans le développement d'un dispositif. Contacté par la fondation AYA (construction et gestion de maisons de retraite), mes collègues et moi du *China studio* de Shanghai devions nous pencher sur les personnes âgées en Chine. En effet le statut de personne âgée dans la société et la famille chinoise est assez différente de celle que l'on connaît en Europe occidentale.

Les personnes âgées font partie intégrante du noyau familial, généralement trois générations sont présentes dans le même foyer. Les grands-parents s'occupent des enfants quand les parents travaillent. Cette organisation est la résultante de facteurs socio-politiques et économiques. Le principe de la retraite est quasi inexistant et une large partie de la population vit en dessous du seuil de pauvreté. Cette organisation de la famille permet de répartir les tâches entre apport de revenus par le travail et éducation des enfants. Cependant, l'évolution rapide de la situation économique en Chine est en train de modifier cette organisation. La classe moyenne se développe, les jeunes générations sont plus actives, plus urbanisées et donc les liens avec le noyau familial se distendent. Les personnes âgées subissent directement ces changements et se retrouvent en décalage voir en rupture avec la

société actuelle. La volonté d'émancipation des jeunes générations pose donc la question de la prise en charge des personnes âgées, de leur rôle social et de leur qualité de vie ce qui en fait un enjeu social et économique majeur. Pour faciliter leur entrée sur le marché chinois nous devions mener des recherches et proposer des solutions qui pourraient servir de direction pour l'entreprise. Je me suis d'abord penché sur l'isolement des personnes âgées dans les grandes villes, phénomène relativement nouveau dans le noyau familial chinois. Etudier cette piste m'a conduit à me pencher sur les moments et les lieux où les personnes âgées se retrouvent, notamment les parcs. De tels lieux n'ont à la base pas été pensés pour les besoins des personnes âgées ni adaptés à leurs conditions physiques, certaines choses présentes dans le parc se trouvaient totalement inadaptées à leurs besoins. Ce qui m'a vraiment frappé dans mes observations est l'adaptabilité des personnes âgées pour s'approprier certains lieux qui à l'origine sont plutôt hostiles pour elles. Malgré les différences morphologiques et culturelles, j'ai pu mettre en lumière des informations qui ont été jugées pertinentes pour mon client, j'ai pu révéler des pratiques qu'ont les personnes âgées et qu'ils n'avaient pas considéré intégrer dans leurs établissements spécialisés.

Cependant quand il a fallu commencer à imaginer des solutions, mon esprit était encore focalisé sur la découverte et non sur la conception. Durant les recherches je ne m'étais jamais projeté dans une logique de création qui pourrait répondre au problème que j'avais mis en lumière. Dans le temps imparti du projet, le temps qui m'avait été nécessaire pour appréhender la complexité de l'écosystème des personnes âgées a été bien trop long et ne m'a pas laissé assez de temps pour développer un projet pertinent.



Mobilier urbain augmenté par les personnes âgées dans un parc de Shanghai

Lors de ce projet ma pensée tournée vers l'observation distante m'a causé du tort. Cette méthodologie n'était pas adaptée à toutes les phases de ce projet. Assez déçu du résultat que je proposais je me suis rendu compte qu'il fallait que j'évolue pour pouvoir pallier aux manques de ma méthodologie actuelle.

Malgré le fait que Shanghai soit une ville à part et plus occidentalisée que le reste de la Chine continentale, le choc culturel a été au début réellement puissant et j'ai eu besoin d'un certain temps d'adaptation. Lors de mes premiers échanges directs et convergents avec des utilisateurs chinois, n'ayant avant cela jamais appris le mandarin, l'échange verbal était impossible. Très rapidement l'utilisation de traducteurs numériques, de signes, de dessins m'ont permis d'avoir un échange avec la population chinoise. C'est à ce moment, je pense que j'ai privilégié l'observation à la discussion. Je trouvais que par le mimétisme je comprenais de mieux en mieux mon environnement plutôt que par des échanges peu efficaces. Dans une culture entièrement nouvelle il y a tous les jours des choses à découvrir, sur tous les sujets et dans toutes les directions. Parcourir toutes ces pistes apporte une compréhension globale de la culture étudiée, mais c'est un exercice sans fin. Je me suis souvent rendu compte que je restais trop longtemps bloqué dans cette phase d'observation. Je prends la température, m'imprègne de l'ambiance générale, découvre des corrélations et me laisse emporter dans ce flot de données à tel point que je deviens de plus en plus perdu et de moins en moins proche de mon sujet. C'est à cause de cet égarement que je ne me sens pas à l'aise dans l'interview, comment expliciter mon sujet alors que ma pensée nage dans une masse d'informations tentant de faire le tri ?

Pourtant dans des projets tel que celui du *hackerspace Xin Che Jian*, malgré l'utilisation d'une méthodologie de recherche plutôt divergente, la transposition de ces recherches en concept s'est faite de manière très naturelle. Comme le sujet se prêtait bien à ce genre de recherche, je me sentais à l'aise dans ma démarche et les membres de notre groupe ayant une pensée plus convergente pouvaient aisément se raccrocher aux données que nous mettions en valeur pour construire des concepts autour. Les voir opérer ainsi m'entraîna également de ce processus créatif et me permettait à leur contact de projeter mes observations dans les concepts que nous mettions en place. Il y avait entre nos pensées une interaction constructive où chacun bénéficiait des façons de penser différentes des autres, ce qui rendait la sienne plus pertinente.

Me re-questionner après l'échec du projet AYA sur des projets comme celui du *hackerspace* m'ont permis de voir les différences majeures qui ont pu conduire à cet échec. Le manque de point commun avec les personnes âgées et de convergence dans ma pensée sont responsables de ce manque d'aboutissement. Ne pouvant pas changer mon âge, il me fallait adapter ma pensée pour y intégrer de la convergence.

Certains de mes camarades ont eu aussi à développer des techniques diverses pour pouvoir communiquer comme des jeux de cartes pour pouvoir aborder un sujet au travers d'images... La même difficulté les a poussés à développer des outils d'études convergents efficaces.

Je devais donc moi aussi apprendre à développer ces outils d'études convergents pour améliorer ma méthodologie plutôt divergente. J'ai alors développé sans m'en rendre

compte, au travers d'entretiens plus ou moins fructueux, une méthode différente avec un angle d'attaque issu de mon affinité pour la technique du « man in the middle ». Plutôt que devoir me positionner comme un étranger venant s'intéresser à un champ particulier, j'ai essayé de laisser mon utilisateur venir à moi et faire en sorte qu'il partage son point de vue comme si je faisais partie de la culture à laquelle il appartient. Après une phase d'observation de mon sujet, dans son univers, son quotidien, j'étais capable d'identifier des marqueurs culturels, sémiologiques, des *habitus*<sup>6</sup> partagés par une majeure partie de son groupe et ainsi les faire miens pour pouvoir intégrer ce groupe comme si j'en étais moi-même un membre.

Lors de mon premier sujet de master en Chine, j'ai décidé de travailler sur les contre-cultures musicales chinoises. De par leurs rapports conflictuels avec la Culture chinoise, le sentiment d'appartenir à une communauté était pour eux un aspect important de leur quotidien. Ils partagent une vision du monde commune, un idéal, des codes vestimentaires particuliers, des lieux de socialisation bien définis... Mon adhésion avec certaines musiques underground comme le métal, le punk et la techno, m'a donné de plus une base solide sur laquelle j'ai pu me reposer pour aborder la vision chinoise de la musique underground. En les intégrant, je pouvais donc continuer d'observer sans paraître un étranger, et même entrer en contact et commencer à échanger autour d'intérêts communs. Ma proximité prolongée avec une culture différente, mais facilement accessible à travers des codes universels, a opéré sur moi un phénomène

---

6) *Habitus, code et codification*, Pierre Bourdieu, Actes de la Recherche en Sciences Sociales Année 1986 64 pp. 40-44



d'acculturation. Grâce à cette proximité, j'ai pu observer mais aussi échanger, partager et me focaliser sur des aspects précis de leur quotidien. De mon esprit divergent, apte à l'observation et l'analyse, j'ai pu développer une méthodologie plus convergente, mais toujours en adéquation avec ma pensée.

Inspirée du mimétisme et découlant de mon observation de l'écosystème culturel, j'ai nommé cette méthodologie: mimétisme culturel ou « caméléonisme ».

# 1.2 ANALYSE

## PENSÉE CONVERGENTE / PENSÉE DIVERGENTE

# PENSÉE CONVERGENTE / PENSÉE DIVERGENTE

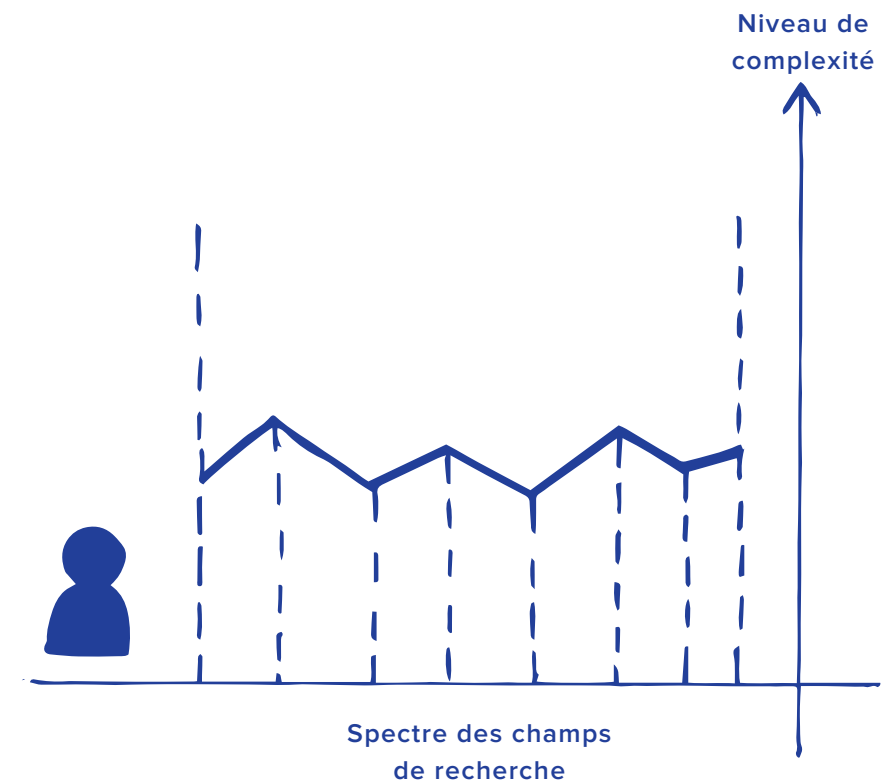
MIXER LES POSITIONNEMENTS POUR SURMONTER  
LES ÉCHECS

Cette expérience montre les limites de mon positionnement trop fermé issu d'une pensée exclusivement divergente. Comme nous l'avons vu précédemment, une pensée trop restreinte n'est pas pertinente pour aborder des sujets sortant de son champ de compétence.

Quand on parle de méthodologie de travail, on positionne sa méthodologie dans la temporalité du projet, avec des attentes, des directions à respecter et des deadlines. Le temps étant généralement limité, l'observateur doit donc s'organiser pour apporter une réponse pertinente dans le temps imparti. Cette pertinence ne peut s'atteindre qu'après une étude poussée, après avoir compris certains rouages et déjouer la complexité des interactions qui se cachent derrière les comportements visibles. Les deux écoles iront donc vers des méthodologies qui leur sont propres, les mieux adaptées à leurs approches, l'une deviendra experte du sujet et l'autre essaiera de le positionner dans son écosystème.

Mais dans les deux cas le facteur décisif est la temporalité de l'étude. Une méthodologie divergente, cherchant à comprendre la complexité du sujet dans son écosystème puis essayant de pousser l'expertise dans tous les domaines à la fois, se trouve souvent noyée par la masse d'informations récoltée. Quand l'étude est particulièrement complexe et multifactorielle (cf. l'étude sur les personnes âgées

**Sur la page opposée**  
Rapport entre la  
pensée divergente et  
la complexité dans le  
travail



ci-dessus) une méthodologie de pensée uniquement divergente ne permet pas d'atteindre, dans le temps imparti, une solution pertinente et efficace. La phase de recherche devient exponentielle et ma curiosité me pousse à chercher toujours plus. Les informations avec du potentiel créatif se retrouvent noyées dans une masse de résultats secondaires. Chaque résultat devient au final plus une intuition, qui mériterait approfondissement ultérieur, qu'un résultat dont le positionnement est clair et autour duquel un concept peut émerger.

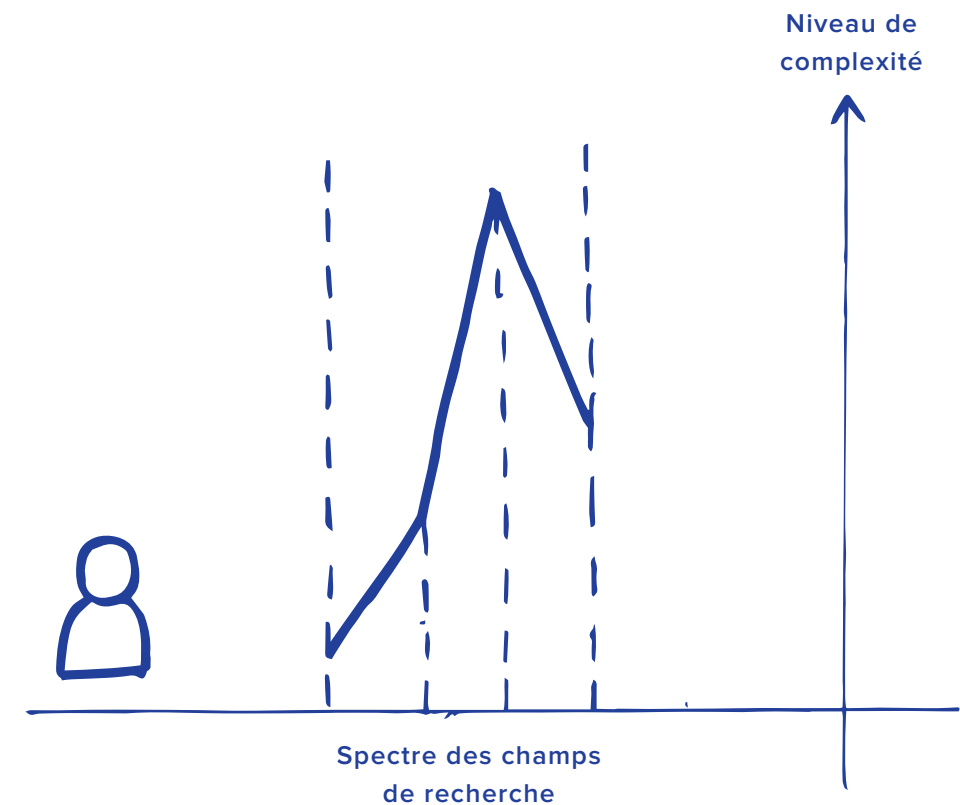
Dans le même temps, un esprit plus convergent aura atteint un résultat utilisable pour développer un projet autour de celui-ci même si certaines composantes du problème dépendant de l'écosystème du sujet ont pu lui échapper.

Nous voyons donc se profiler le problème inhérent à ces deux méthodologies : bien que chacune soit viable, elles sont incomplètes et reposent sur un déséquilibre. Comment comprendre la complexité du sujet quand elle réside à la fois dans sa spécificité, mais aussi dans son interaction avec son écosystème. Le temps et les efforts qui seraient nécessaires pour atteindre ces deux stades sont inconciliables en regard du temps qui est généralement alloué au designer lors d'un projet professionnel.

Bien que toutes deux apportent des réponses partielles et trop restreintes, des hybridations, des interactions d'une pensée par l'autre sont possibles. J'ai pu être en contact et observer des personnes à la pensée convergente travailler et ainsi s'inspirer de leur démarche et outil pour apporter de la convergence à ma méthodologie divergente. Au travers de cette expérience, j'ai pu améliorer son positionnement en intégrant des notions d'une pensée pourtant opposée. On voit donc bien que développer sa propre méthodologie

#### Sur la page opposée

Rapport entre la pensée convergente et la complexité dans le travail



et un processus long qui se forge et s'affine au gré des expériences et au contact d'autres façons de penser.



1.3 RECIT:

# MONOPOLE DE LA PENSÉE

SHANGHAI, STAGE DE FIN D'ÉTUDE, 2017



# MONOPOLE DE LA PENSÉE

UNE EXPÉRIENCE DANS LE MONDE DU *DESIGN THINKING*

Mon master m'a énormément apporté dans mon développement personnel mais à la fin de mes études une expérience autre que scolaire me manquait grandement. Mon stage de fin d'études m'offrait la possibilité de continuer dans le champ du design que j'affectionnais tout en développant des nouveaux outils et en perfectionnant ma technique en situation réelle dans une grande entreprise.

Je suis donc parti faire mon stage au « *UX Research and design department* » de Bosch China. Ce département repose sur une méthodologie très précise pour aborder les projets. Elle se déroule en trois phases, d'abord une phase de recherche se basant sur des observations et des interviews afin de mettre en avant des champs d'action possibles qui serviront de base à la phase d'idéation qui sera complétée par une phase de prototypage. Ce sont ces trois phases sur lesquelles reposent le *design thinking* : Recherche, Idéation, Développement. Avoir travaillé et appris dans un tel environnement m'a été très bénéfique. Grâce à cette organisation du travail j'ai pu structurer mon esprit, avoir des outils pour identifier rapidement les résultats de recherche pertinents et utilisables.

Malheureusement, ce processus est très formaté, tout est déjà défini, que ce soit pour les outils comme pour les attentes. Avoir une telle méthodologie parfaitement



Bureau de Bosch à Shanghai





Scéance de travail dans « l'UX research and desing departement » de Bosch Shanghai

réglée est nécessaire aux entreprises. Leurs manières de travailler doivent être comprises et appliquées par tous les employés et elles n'ont donc pas la possibilité de se reposer sur une méthodologie dont les processus ne seraient pas parfaitement définis. De plus, transmettre les valeurs du design thinking et de la recherche utilisateur dans un pays comme la Chine peut comporter quelques difficultés. Avoir une méthodologie structurée est en effet plus facilement présentable et explicable à d'autres départements pour qui le design sert juste à faire de jolis objets.

Avec cette expérience j'ai certes été formé à avoir un raisonnement plus convergent mais au détriment de ma méthodologie divergente qui ne rentrait pas dans les rouages du processus de travail de Bosch. Avec le recul, du fait de mon attrait pour le domaine d'expertise de cette équipe je ne me suis pas rendu compte que je perdais de ma singularité au profit d'une méthodologie de travail. Cette évolution de ma singularité première s'était donc faite à mes dépens. Je me suis alors demandé s'il y avait eu d'autres expériences similaires qui avaient pu affecter ma perception et ma pensée sans que je m'en rende compte.

Durant les semaines de réflexion qui ont précédé l'écriture de ce texte je vis dans le métro un homme lisant un livre portant sur l'éducation des enfants. J'ai ensuite continué à penser à cette scène et établis des parallèles entre l'éducation que l'on a reçue et la structure de pensée de l'adulte qui en a résulté.

La littérature éducative a pour but d'aider des parents à avoir les connaissances et pratiques nécessaires à la bonne éducation de leur enfant. Imaginer qu'un livre puisse avoir

un impact sur la singularité de l'éducation des parents me poussa à m'intéresser plus en détails au contenu et l'enseignement diffusé au travers de ces livres. N'ayant pas eu l'opportunité d'éduquer un enfant, je ne connaissais rien à ces ouvrages. J'ai donc du re-contextualiser mon questionnement et faire des recherches dans ce domaine. Après une discussion avec Caroline Bougourd, qui m'a accompagné et avec qui j'ai pu échanger lors de l'écriture de ce texte, j'ai appris l'existence d'une école de pensée très répandue : l'éducation Montessori<sup>7</sup>. Imaginer qu'il existait une tendance dominante dans une littérature grand public concernant l'éducation des enfants m'interpella. Pour moi un apprentissage efficace par la littérature doit se faire au travers d'un dialogue, un dialogue non pas entre soi et un livre mais un dialogue entre soi et soi après la lecture de plusieurs ouvrages abordant un même sujet avec des points de vue différents.

Pour en revenir à mes expériences personnelles concernant le design. J'ai découvert IDEO<sup>8</sup> durant mes études, et j'ai pu me pencher sur leurs outils et méthodologies à de nombreuses reprises. Je les ai appris et appréciés, ce qui a fait naître un intérêt pour cette entreprise. À cette époque, j'étais en plein développement de ma singularité, je me cherchais, je créais ma méthodologie. Le fait qu'IDEO se soit immiscé dans mon développement personnel me fait un peu le même effet que les livres éducatifs qui promeuvent une seule pensée. Un modèle tout prêt, largement répandu, bien présenté et efficacement imaginé

---

7) Maria Montessori – Biographie parue dans : Perspectives : revue trimestrielle d'éducation comparée (Paris, UNESCO : Bureau international d'éducation), vol. XXIV, n° 1-2, 1994, p. 173-188.

8) <https://www.ideo.com/>

pour être utilisé par le plus grand nombre, chacun devenant à son tour les meilleurs ambassadeurs de ce modèle.

Bien sûr libre à nous de ne pas suivre leur démarche, mais avec ce procédé ces entreprises se positionnent en tant que leader d'un mouvement ou d'une école de pensée.

# 1.3 ANALYSE MONOPOLE DE LA PENSÉE

# MONOPOLE DE LA PENSÉE

## LA DANGEREUSE INFLUENCE DES TENDANCES

Cette expérience en tant que designer intégré dans une entreprise multinationale, m'a permis d'augmenter ma compréhension de la gestion des attentes dans un projet de recherche et développement. Dans cette méthodologie bien réglée, ma façon de penser a pu s'y faire une place et profiter du confort de cette manière de travailler qui a déjà fait ses preuves. Malheureusement, d'une certaine manière, le confort de cette situation m'a fait oublier mon envie de découvrir et développer ma singularité. En rentrant dans le moule d'une entreprise, j'ai gagné une structuration et de l'efficacité, mais je trouve que j'ai perdu en originalité.

Comme pour les humains, chaque entreprise fonctionne avec sa propre méthodologie et ses propres valeurs, ce qui donnera lieu à des types de créations différents selon les entreprises. Chacun aura une affection particulière pour telle ou telle méthodologie et cherchera donc à s'orienter vers l'entreprise adéquate pour se réaliser au mieux. Certaines entreprises dans le *design thinking*<sup>9</sup> mettent même en avant leur méthodologie comme argument de vente. Plus que le résultat, c'est leur culture d'entreprise qui est surtout valorisée.

En se penchant un peu sur l'univers du *design thinking*

---

9) McKim, Robert H., *Experiences in visual thinking*, Monterey (U.S.A), Brooks/Cole, 1972, 171 p.

dans les grandes entreprises, on se rend compte que la créativité et la pluralité des méthodologies et quelque chose de plutôt relatif... Telles des modes, on voit maintenant apparaître des sortes de « *guide lines* » permettant de coller à l'esprit d'une entreprise. Ainsi la page « *material design* » de Google, vous apprendra à faire des sites web tels que Google les imagine ou bien les outils de *design thinking* d'IDEO nous apprennent que le *design thinking* se fait comme IDEO l'a conçu.

Le design thinking a été majoritairement développé par IDEO, et ce, depuis la création de l'entreprise par David Kelley en 1991. Depuis les louanges du *design thinking* ont contribué à son développement et IDEO a toujours été comme la figure de proue de ce mouvement. Imaginé comme un outil pour résoudre les problèmes complexes et développer la créativité, IDEO se positionne toujours comme le créateur de cet outil et en fait même son argument de vente majeur. Toujours en tant que créateur, IDEO continue de répandre le design thinking dans le monde par des conférences, des livres et des « *toolkit* » digitaux.

Bien que l'action soit plus que louable, elle reste très problématique. La qualité du contenu ainsi que sa pertinence sont particulièrement élevés. Tout est expliqué clairement, amené étapes par étapes, bien ordonné, illustré d'exemples par des mises en situation... Cette ressource peut donc sembler extrêmement utile, mais elle a un énorme inconvénient : elle est rigide et peut devenir stérile. En effet le nombre d'outils qui sont proposés par IDEO sont tels qu'il semble impossible qu'il y en ait d'autres, que s'épuiser à développer des nouvelles choses est une perte de temps puisque tout est là. En plus d'une méthodologie écrasante IDEO détient une très bonne image dans le monde du design

ainsi qu'une communication très efficace. Ils partagent librement leur méthodologie sur leur site comme s'il s'agissait d'une technologie open-source ce qui présente bien sur des avantages. Mais là aussi, on peut voir une stratégie marketing qui, au travers du développement et de l'utilisation du *design thinking*, fait la promotion d'IDEO. L'entreprise devenant ainsi le synonyme de *design thinking* à l'échelle mondiale.

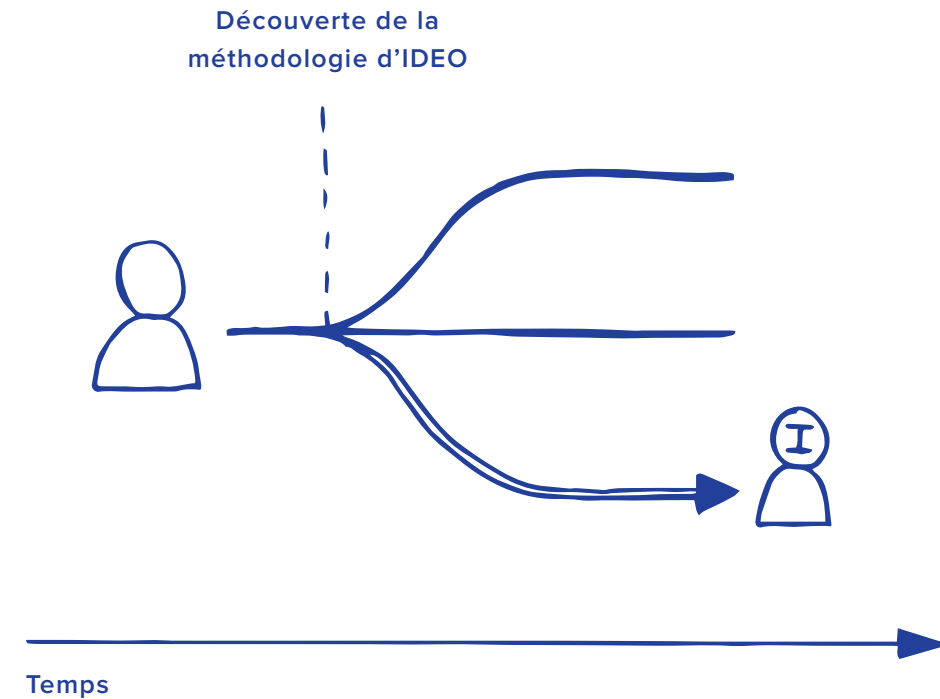
Ce développement reste tout de même une très bonne chose, il ouvre des possibilités pour des personnes étrangères au design de comprendre et d'expérimenter des outils propres au champ de la créativité. Cependant le *design thinking* est maintenant devenu une tendance. L'efficacité de la méthodologie est telle qu'il n'est plus possible de la remanier intégralement, des évolutions sont possibles mais l'innovation de rupture<sup>10</sup> qui conduit à un changement radical d'usage pour l'utilisateur comme celle introduite par i-phone par exemple est devenue difficile à imaginer pour le moment.

La pensée monolithique issue d'une tendance dominante comporte intrinsèquement le risque de l'uniformisation et donc de l'inadaptation ensuite des individus à des contextes changeants. Imaginer que la créativité et le design se conçoivent d'une seule manière et que cette manière vient d'une seule entreprise est pour moi inconcevable. Rester libre de ma méthodologie, de la développer a toujours été quelque chose que je ressens comme une nécessité. Tout travail, tout mode de vie, a un effet rétroactif sur la perception et la pensée, et dépendre de quelque chose que l'on n'a pas conçu soi-même ni

10) The Innovator's Dilemma, Clayton M. Christensen, Ed : Harvard Business Review Press, 1997.

#### Sur la page opposée

Schéma représentant l'impact d'une pensée forte dans le développement personnel





jamais critiqué ou nuancé, c'est perdre sa singularité et un peu de son humanité.

Il est pour moi plus important de prendre son temps, de savoir qui on est, de connaître et développer ses capacités uniques plutôt que d'avancer rapidement si l'on sent que l'on doit faire des compromis et des sacrifices. Chaque différence mérite d'être explorée et le résultat de cette exploration aura toujours une place s'il est associé à des approches différentes qui lui sont complémentaires.

Faire l'effort de développer sa singularité est un travail assez introspectif mais qui doit être fait aussi dans un souci d'échange. Un travail trop tourné vers soi pourrait être plus difficile à communiquer aux autres. Si l'on prend ce principe de singularité trop au sérieux il risque d'entraîner l'isolement.

C'est pour cela qu'il est important de faire, en même temps que le développement de sa singularité, un travail de traduction. Selon l'adage : « ce que l'on conçoit bien s'énonce clairement »<sup>11</sup> pouvoir avec simplicité présenter et rendre sa singularité compréhensible oblige à bien penser notre singularité. Ce travail est nécessaire à la fois pour se connaître et utiliser au mieux nos capacités mais aussi pour transmettre cette singularité dans un esprit d'échange avec d'autres singularités.

---

11) Nicolas Boileau, Art poétique, Chant I, v. 147-207

The background of the page is a dense, repeating pattern of small circles in two colors: blue and orange. The circles are arranged in a grid-like fashion, with some circles appearing slightly larger or more prominent than others, creating a subtle optical illusion or texture. The pattern is consistent across the entire page, framing the central text.

# CHAPITRE 1 : CONCLUSION

Au travers de mes expériences au contact d'une autre culture j'ai développé une perception singulière du monde et pris conscience du caractère plutôt divergent de mon mécanisme de pensée. Comprendre quels sont les mécanismes de ma pensée permet de mieux me connaître et donc de pressentir ce qui sera aisée d'entreprendre et à l'opposé d'anticiper les difficultés que je risque de rencontrer. Autour de ce positionnement j'ai pu commencer à construire une méthodologie d'approche. D'autres expériences m'ont également amené à découvrir les résultats que l'on pouvait obtenir avec des méthodologies associées à d'autres mécanismes de pensée comme celui de la pensée convergente. Souhaitant pouvoir élargir mon champ d'actions, je me suis inspiré des méthodologies de la pensée convergente et je les ai adaptés pour qu'elles aient du sens au regard de ma propre façon de penser. Ainsi, petit à petit mes outils méthodologiques commencent à se mettre en place. J'ai pu les évaluer, les perfectionner mais le perfectionnement de ces outils prendra du temps et ils nécessiteront d'être testés régulièrement dans des milieux divers.

Enfin mon stage en entreprise, tout en m'apportant des outils pour gagner en efficacité, a été aussi pour moi le révélateur du fait que travailler dans un groupe avec des méthodologies standardisées et éprouvées ne laissait que peu de possibilités pour faire évoluer ses propres pratiques.

Cette difficulté à exprimer une méthodologie différente vient de plusieurs choses. Premièrement, les demandes et exigences des entreprises ne permettent pas l'exploration de méthodologies nouvelles et fragiles. Deuxièmement, l'existence de méthodologies déjà très fortes et largement implantées dans les esprits prennent une place parfois trop importante pour laisser la place à l'élaboration

de nouvelles méthodologies ne s'inspirant pas de ces tendances.

Pourtant, chercher de nouvelles méthodologies, penser les choses différemment font partie du travail d'un designer. Pour cela il me semble nécessaire de pouvoir échanger, débattre autour de différentes approches mais des méthodologies trop différentes peuvent s'avérer être aussi des obstacles à ces échanges, notamment s'il s'agit d'une innovation de rupture. Il est donc nécessaire de traduire sa pensée en fonction de son interlocuteur pour instaurer un échange constructif.

Je me pencherai sur cette dimension des échanges humains dans la partie 2 de ce texte.

The background of the page is a dense, abstract pattern of small circles in two colors: blue and orange. The circles are scattered across the white background, with some appearing in larger groups and others more isolated. The overall effect is a textured, polka-dot-like pattern.

# CHAPITRE 2 : TRADUCTION

La langue chinoise a une manière très symbolique de créer des mots et des phrases. Un exemple illustre bien à mes yeux la relation entre langage et conception du monde dans l'écriture chinoise, c'est le mot Chine. Dit *Zhōngguó* (中国 ou 中國), le mot est composé de deux caractères: « *Guo* » 国 ou 國 qui signifie le pays, son symbole n'est pas le même en chinois traditionnel ou simplifié. En simplifié, il représente un territoire au milieu duquel se trouve un morceau de jade brisé, symbole du pouvoir partagé entre le roi et ses vassaux, et en langage traditionnel un territoire défendu par des murs et des armes. Le caractère « *Zhong* » quant à lui veut dire le milieu mais aussi l'équilibre. Son étymologie est très intéressante, il signifie la flèche qui traverse la cible en son centre. Dans le confusionnisme, une des philosophies fondatrices de la pensée chinoise, la notion d'équilibre est presque omniprésente. On comprend mieux ainsi la relation entre le nom donné à la Chine : le pays du milieu et sa signification plus symbolique « le territoire de l'équilibre qu'il faut protéger ». De par son écriture fondée sur des symboles qui peuvent prêter à différentes interprétations, le chinois fait ainsi passer beaucoup d'informations connexes, venant de la perception que l'on peut avoir des choses. Par exemple la France se dit *Faguo*, pays des lois (Constitution française de 1791, Droits de l'Homme...). Leur linguistique est l'expression de leur pensée.

Nous avons vu plus haut l'importance de la pensée dans la singularité ainsi que la difficulté que nous pouvons avoir à l'exprimer. Le développement de sa singularité est, à mon sens, une dimension majeure de la vie d'un créatif. Aussi bien dans les outils que les réalisations, nous avons le choix dans les métiers tel que le design de prendre une

direction artistique qui ne dépend que de nous et qui aura un impact sur notre création. La création devient donc la cristallisation de notre pensée.

Bien que définir sa pensée et son positionnement soit déjà une difficulté en soi, la transmettre, la rendre intelligible pour d'autres personnes l'est encore plus. Les jugements qui seront portés sur les cristallisations de notre pensée prendront des formes très variées. Tous ces choix viennent de notre singularité, il est donc primordial d'être capable de les rendre intelligibles et de les assumer. Il y a donc un équilibre à trouver entre les choix personnels et la capacité de compréhension des personnes qui vont juger nos créations. C'est un travail de discussion où nous nous construisons au travers du regard des autres. Ce genre de construction n'est pas la même que celle dont nous avons parlé plus haut, ce n'est pas une réflexion intérieure où nous sommes seuls avec nous-mêmes. Le travail dont nous parlons ressemble plus ici à un travail de traduction qui vise à rendre compréhensible pour l'autre ses propres mécanismes de pensée.

Cette incompréhension entre des mécanismes de pensée différents peut s'apparenter sur certains points à l'incompréhension entre deux interlocuteurs ne partageant pas la même langue qui sont obligés de passer par des traductions pour échanger. Pour que deux personnes à la pensée différente puissent se comprendre, elles devront décortiquer les sens, rechercher les similitudes et parfois faire des compromis sur les différents concepts induits par leur pensée.

La manière de penser aura un impact sur la création finale mais contrairement à une discussion, une fois cette pensée cristallisée dans une réalisation, un échange direct ne sera plus possible. Pour un projet qui est le reflet de la singularité du concepteur, il faut se poser la question de

sa transposition dans la pensée de l'utilisateur.

Plus le parti-pris d'incorporation de la singularité est grand plus l'exercice de traduction sémantique doit être élevé également. Nous allons voir qu'il y a plusieurs moyens de lutter contre cette incompréhension.





2. RECIT:

LE LANGAGE DE LA  
FRICTION

SHANGHAI, YOMO FESTIVAL, 2017

# LE LANGAGE DE LA FRICTION

COMPRENDRE LE LANGAGE DES AUTRES PAR LE FAIRE

J'avais développé dans le cadre de mon projet de fin d'études, un instrument de musique dont le but était de faciliter l'hybridation entre musique *underground* expérimentale et le mouvement *maker* dans le contexte culturel chinois. J'avais imaginé cet instrument comme un support de travail, entre l'outil et l'instrument, où chacun pourrait fabriquer des instruments de musique à partir de pièces de récupération et profiter des avantages de la musique électronique pour venir amplifier et modifier le son. Le projet avait été pensé à l'origine pour des jeunes adultes, mais à la suite d'une discussion avec un collègue du *hackerspace* où je travaillais, il m'a proposé de présenter mon projet à une convention mêlant science et jeunesse. Cette exposition avait pour but de permettre au jeune enfant de développer sa curiosité au contact de créations exposées par des particuliers et par des start-ups.

La forme qu'avait pris mon instrument était adapté à mon terrain d'observation qui était en premier lieu les punks chinois. J'avais ensuite rassemblé des personnes gravitant autour des valeurs du punk sans forcément en faire partie, notamment la communauté des *makers*. Mes recherches m'avaient aussi guidé sur la voie de la pédagogie musicale, mais à ce moment les lieux que j'avais intégrés et les personnes que je fréquentais étaient plutôt des adultes ou des jeunes adultes. Quand on m'a proposé



Présentation de mon instrument auprès des enfants présents au Yomo festival

de présenter mon projet à cette exposition, j'étais tiraillé entre l'enthousiasme de pouvoir apporter une autre dimension de mon champ de recherche dans l'optique d'un nouveau développement, mais aussi soucieux de présenter un projet qui dans sa forme n'était pas adapté à l'utilisateur. Je n'avais en effet pas conçu cet instrument en prenant en compte les spécificités de l'éducation de la musique chez les enfants qui est très stricte en Chine. J'ai quand même décidé de présenter mon projet autour d'un petit atelier où les enfants pouvaient fabriquer des objets sonores et venir découvrir leur potentiel créatif en utilisant un synthétiseur que j'avais monté pour l'occasion. Avec différents matériaux de récupération, des profilés d'acier comme résonateurs et quelques micros, j'ai pu guider les enfants pour qu'ils fabriquent quelques objets sonores intéressants. L'ambiance du salon m'a aussi été d'une grande aide, il y avait beaucoup d'autres curiosités à découvrir au travers de différents ateliers et les enfants étaient assez excités à l'idée de tout essayer. Le bruit que mon atelier faisait, l'ambiance du lieu, tout cela a joué en ma faveur et attiré beaucoup de monde à mon stand durant les quatre jours d'exposition. Au final beaucoup d'enfants ont fait l'effort d'utiliser un objet inadapté à leurs besoins. Les regarder prendre en main les outils, les modules sonores, se perdre dans le dispositif, le détourner, échanger avec eux, les guider tout en essayant de suivre ce qu'ils voulaient faire, m'a apporté énormément d'inspiration quant à la refonte de ce projet pour les enfants. Ce moment avec un public que je ne connaissais pas et, de la part des enfants, avec un objet curieux, mais peu fonctionnel à manier, a été un moment où beaucoup d'informations ont pu être échangées. De cette situation de tension, pas forcément confortable, plein de petites étincelles ont jailli qui pourront être

des idées de réalisations qui mériteraient d'être creusées et présentées par la suite à un public similaire pour en vérifier la pertinence.

Dans cette expérience, au travers de la médiation de l'instrument, j'ai proposé une sorte de langage qui s'affranchissait de la barrière de la langue, et qui nous permettait d'échanger, de s'enthousiasmer, de s'interroger et qui m'a permis aussi de mieux comprendre les attentes des enfants et leur façon de penser.

## 2.1 ANALYSE LE LANGAGE DE LA FRICTION

# LE LANGAGE DE LA FRICTION

## LE PROTOTYPE COMME VECTEUR DE FRICTION ET D'ÉCHANGE

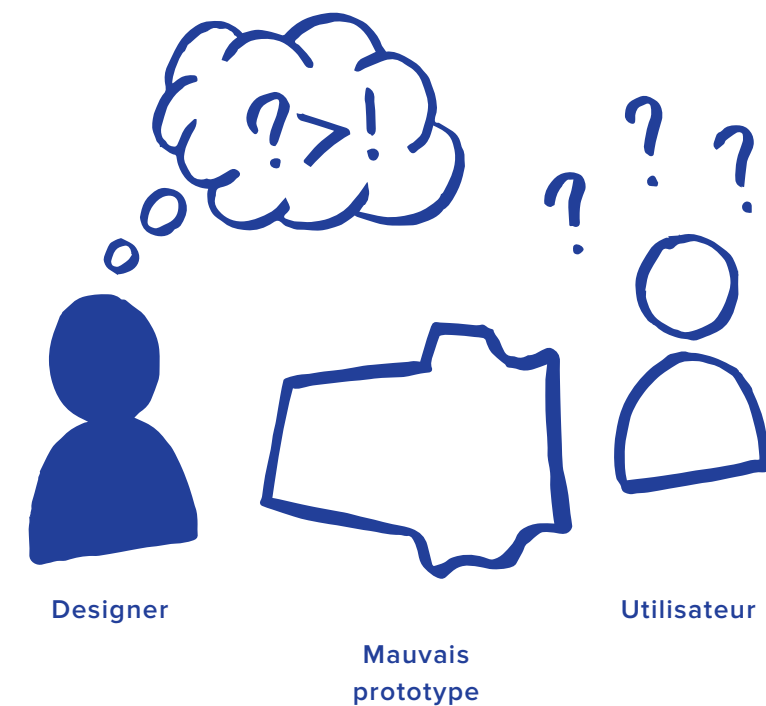
Dans la démarche du designer, la finalité est d'introduire son concept dans les habitudes de l'utilisateur. D'une certaine manière, le designer cherchera à améliorer ou changer le comportement de l'utilisateur mais cela sera possible uniquement de manière rétroactive. L'objet va éduquer l'utilisateur au changement souhaité, mais cette création devra d'abord être acceptée par celui-ci.

Pour cela, la maquette est un outil assez convergent qui permet un échange rapide et efficace avec l'utilisateur. La maquette est traditionnellement utilisée dans le cadre de l'idéation d'un concept. Elle permet de discuter autour d'un objet physique des différentes mises en forme, des principes d'utilisation dans le but d'améliorer l'objet existant. Normalement plus le prototype est ciblé et pertinent plus les retours seront de l'ordre du détail.

Dans l'expérience décrite précédemment, le prototype avait été imaginé pour d'autres usagers puis remanié sur certains aspects pour des raisons de sécurité dans le cadre d'une exposition. Le prototype était dans ce cas en décalage important avec les attentes qu'un usager pouvait avoir vis-à-vis d'un prototype. Il aurait été logique d'imaginer que pour une maquette trop en décalage les retours auraient été très critiques obligeant le designer à revoir son concept en profondeur plutôt que de peaufiner celui existant. Cependant comme nous avons pu le voir dans le récit, ce genre de « mauvaise » maquette m'a

### Sur la page opposée

Illustration d'une discussion autour d'un prototype.





permis efficacement de mieux connaître les attentes de l'utilisateur. Dans ce cas, j'ai volontairement créé une friction<sup>12</sup> entre le testeur et la maquette.

De cette initiative de chercher de la friction peut émerger deux choses :

1. Premièrement, un effort de la part des individus les poussant à sortir de leur zone de confort et donc à changer leur habitude.
2. Deuxièmement, un rapprochement entre les pensées des deux interlocuteurs.

Durant le développement des outils d'observation, nous avons déjà pu voir comment le mimétisme culturel a été une manière d'entrer en friction avec l'environnement et venir ainsi compléter la démarche d'observation. Dans un autre moment telle une phase d'idéation et de développement, venir au plus proche des utilisateurs pour les intégrer dans le travail de création apporte aussi une dynamique particulière aux flux d'idées.

Incorporer de la friction dans sa méthodologie permet au créateur de se trouver au milieu d'un terrain d'études et d'observer les réactions et attitudes des personnes quand il intègre une perturbation dans leur écosystème. Ainsi il peut diriger, contrôler et affiner ses observations en laissant les utilisateurs générer de nouvelles informations et venir tester les concepts qu'il élabore.

La question de l'environnement est également importante pour pouvoir établir une friction avec l'utilisateur. Le

---

12) Le design friction est une tendance nouvelle venant s'opposer à l'idée de créer de l'ergonomie partout et tout le temps. Elle propose à l'utilisateur d'avoir des rituels d'utilisation dans le but d'apporter plus d'expérience utilisateur même si celle-ci n'est pas la plus ergonomique envisageable.

lieu et l'ambiance doivent pouvoir mettre en confiance l'utilisateur pour pouvoir lui faire accepter une perturbation. L'ambiance de l'exposition a ainsi joué en ma faveur mais cela n'avait pas du tout été planifié. J'en conclus que je devrais donner plus d'importance à la présentation de mes expérimentations futures si je souhaite favoriser un rapport frictionnel avec les utilisateurs.

2.2 RECIT:

## INTERACTION DES PENSÉES

DIFFERENTES EXPÉRIENCES DE MON BACHELOR  
JUSQU'À CETTE ANNÉE



INSTITUT PASTEUR

LOUIS PASTEUR  
1822-1895  
par Naoum Aronson

# INTERACTION DES PENSÉES

DÉCOUVRIR LES PENSÉES DES AUTRES AU TRAVERS DE LEURS ACTIVITÉS.

L'École de design de Nantes Atlantique propose différentes options entre design industriel, design d'espace intérieur, scénographie, design graphique et d'interaction. Au début de mes études, pendant mon bachelor dans cette école, j'ai décidé de me spécialiser en design interactif. Durant cette phase d'apprentissage du design interactif beaucoup de mes travaux de groupe se faisaient avec des personnes venant de la même option que moi. Les étudiants des différentes options se côtoyaient très peu.

Un jour, dans un souci de développer cet échange très peu présent, un projet transversal entre design d'espace scénographique et design d'intégration a été mis en place. Ce projet a été un fiasco terrible...

Au niveau d'une licence, nous étions incapables de travailler ensemble, car nous n'arrivions pas à nous comprendre. Le bachelor a pour but de transmettre des outils et des méthodologies de travail, comment pouvions-nous (sans le travail de négociateur et guide qui aurait dû être fait par les encadrants) permettre à des personnes ayant une vision du design différente de rentrer dans notre univers alors que nous étions nous-mêmes en train de nous découvrir et nous positionner dans celui-ci ? Ce n'est que quelques temps plus tard qu'une collaboration de ce genre devint fructueuse.

Lors de mon master en Chine nous étions plus mature

par rapport à notre propre discipline, assez pour pouvoir la présenter à d'autres et l'imaginer dans un cadre pluridisciplinaire. Les objectifs de travail sont devenus différents également, le but n'étant plus d'apprendre, mais d'utiliser et d'adapter les outils que nous avons acquis à des situations nouvelles. Comme lors de mon arrivée en Chine, j'ai dû ouvrir mon esprit au changement, à d'autres pensées, à d'autres langages.

Autour d'un but commun, nous avons pu prendre du recul par rapport à nos méthodologies trop centrées sur nos options et créer des outils de travail communs. Ce qui m'a le plus frappé, ce n'est pas les outils tangibles que nous avons pu créer pour tel ou tel projet mais plutôt l'impact général que cela a laissé sur notre réflexion. Au bout d'un certain moment, je me sentais capable de me projeter dans chaque projet de mes camarades, que ce soit un projet d'espace autour de l'organisation des cimetières ou autour d'un travail graphique sur le folklore chinois et son apprentissage. Même si chaque réalisation dépendait des options de mes camarades, la situation dans laquelle nous avons vécu nous a poussé à développer les mêmes réflexes, positionnement, approche par rapport à notre sujet d'étude : la culture chinoise.

Dans un domaine extérieur au design, je me suis beaucoup intéressé aux interactions qu'il pouvait y avoir entre la science et le design. J'ai eu plusieurs expériences en tant que stagiaire dans des laboratoires tel qu'Aviz à Paris-Saclay (laboratoire de *datavisualisation* de l'INRIA<sup>13</sup>) ou Bidl (*Biomimicry design lab*) à l'université de Tongji à Shanghai. Toutes ces expériences se sont déroulées dans mes années de licence et par conséquent ont rencontré les

---

13) Institut national de recherche en informatique et en automatique



même difficultés et désagréments que le projet transversal que j'ai cité plus haut. Je n'avais pas suffisamment intégré mes propres outils pour pouvoir les adapter à des situations hors de ma zone de confort.

De plus, la recherche repose sur une méthodologie très personnelle, l'esprit de projet collectif regroupant plusieurs acteurs est assez peu mis en avant même si ce genre d'initiative est en général reçu avec enthousiasme. La technicité relative à certains champs de recherche rend la transmission plus difficile et le processus de traduction n'est pas forcément une dimension prise en compte (même si de plus en plus de jeunes chercheurs se penchent sur la vulgarisation de leurs travaux ainsi que sur la portée que peut avoir leurs papiers scientifiques). Bien que notre univers ait été commun, nos différences et notre incompréhension de l'autre n'a pas permis de créer des outils de travail communs. Dû à mon manque d'expérience et de recul sur ma pratique je n'étais pas capable de montrer à mes collègues scientifiques quelle valeur je pouvais ajouter à leur travail. De plus le travail scientifique, souvent conçu comme un projet mono-disciplinaire mené à bien par un spécialiste rend difficile le rapprochement et la création au contact d'autres disciplines.

Malgré ces expériences très frustrantes, j'ai quand même beaucoup appris sur le positionnement que je pouvais avoir en tant que designer. Cette friction au milieu scientifique m'a montré quels pouvaient être les problèmes inhérents à une recherche cloisonnée. J'ai réalisé aussi au travers de discussions que je n'étais pas le seul à vivre cette tension et que dans plusieurs endroits un changement commençait à s'opérer.

Durant mon année à l'ENSCI, en même temps que



Equipe Igem 2018 de l'Institut Pasteur



je suis en train d'écrire ces lignes, je fais partie d'un projet pluridisciplinaire nommé iGEM (*International Genetically Engineered Machine Competition*). Ce projet regroupe des étudiants venant de l'ingénierie chimique, mécanique, du droit ainsi que du design. Ce projet particulièrement transversal est aussi le projet avec le plus grand nombre de participants auquel je prends part. Bien que pour l'instant nous soyons au début du projet, les idées apportées par chacune des disciplines, montrent aux autres les manières différentes de résoudre les mêmes questions. Je vais travailler dans un environnement inconnu dans une situation que je n'ai vécue avant, ni dans mes études ni en entreprise. C'est donc pour cela que je l'appelle expérimentation.

## 2.2 ANALYSE INTERACTION DES PENSÉES

# INTERACTION DES PENSÉES

## LES EXPÉRIENCES PERSONNELLES ORIENTENT LA PENSÉE

Dans notre vie professionnelle nous sommes régulièrement amenés à croiser des personnes venant d'autres métiers, à travailler avec tous les métiers qui ont un impact dans la réalisation d'un projet, des concepteurs aux fabricants. Nous avons vu l'infinie pluralité des pensées, méthodologies, langages présents dans le monde. Nous avons aussi vu que certaines formes de travail en entreprise bridaient notre singularité au profit du développement d'une méthodologie d'entreprise. Puisque notre pensée personnelle impacte nos goûts, nous nous spécialisons et irons vers des entreprises que nous trouvons attirantes et donc en accord avec notre réflexion. Par conséquent même une méthodologie d'entreprise peut être en phase avec notre pensée.

Comme le travail personnel vise à connaître le positionnement de notre pensée, nous devons avoir une réflexion similaire à un coworker au travers du prisme de sa spécialité. Si je discute avec un scientifique, étant moi-même designer, nos connaissances professionnelles sont différentes. Nous découvrons notre interlocuteur autour de ce qui nous a réuni : le projet commun. Cette différence de pensée est évidente entre deux corps de métier éloignés, mais elle est parfois présente au sein d'une même famille de métier tel que dans le design où il existe de nombreuses spécialités.

Chaque métier a développé des méthodologies qui ont pour but de comprendre et d'interagir avec la complexité d'un sujet donné. Chaque personne va donner une importance particulière aux résultats qu'il aura mis en valeur avec sa technique et par conséquent apporter une importance relativement similaire à une expertise issue de la même méthodologie tandis que d'autres méthodologies apportant d'autres résultats lui paraîtront étranges voir inutiles par rapport à la sienne. Du déséquilibre au niveau des résultats ainsi que du labeur nécessaire pour les atteindre naît une incompréhension qu'elles soient de designer à designer ou bien de designer à d'autres corps de métier.

Nous pouvons voir dans ce texte deux catégories d'interactions.

Une première entre deux personnes partageant la même perception mais l'exprimant au travers de spécialités différentes (deux designers ayant chacun leur spécialisation). Dans cette situation la principale contrainte pour pouvoir travailler ensemble est de faire un projet commun, de trouver un but à atteindre et de faire en sorte que les chemins, bien que différents, avancent en parallèle dans la même direction. Sans ce but et cet univers commun, les outils n'auraient pas eu les mêmes bases. On voit donc que pour créer des outils communs, il faut une expérience commune.

Dans cet exemple, la synergie entre les outils s'est créée naturellement. En effet, bien que les designers viennent d'options différentes, leurs pensées sont quand même assez similaires dans leur fonctionnement et il en est de même de leurs attentes par rapport à leur création. Il est donc naturel que dans le même milieu, des pensées proches développent des outils proches. Avec ce même

#### Sur la page opposée

Illustration symbolisant les problèmes de communications entre des personnes n'ayant pas les mêmes méthodes de pensée.



raisonnement nous pouvons nous poser la question suivante : comment des pensées drastiquement différentes pourraient cohabiter dans un environnement commun ? Cette question est abordée au travers du second exemple d'interaction, en l'occurrence entre scientifique et designer. Les deux métiers ont des approches très différentes. La recherche a plutôt une pensée verticale, cherchant à atteindre une expertise très poussée sur un sujet de recherche particulier. Le design, quant à lui ne se spécialise pas autant que la recherche mais possède une vision plus transversale et est plus adaptable à des situations diverses.

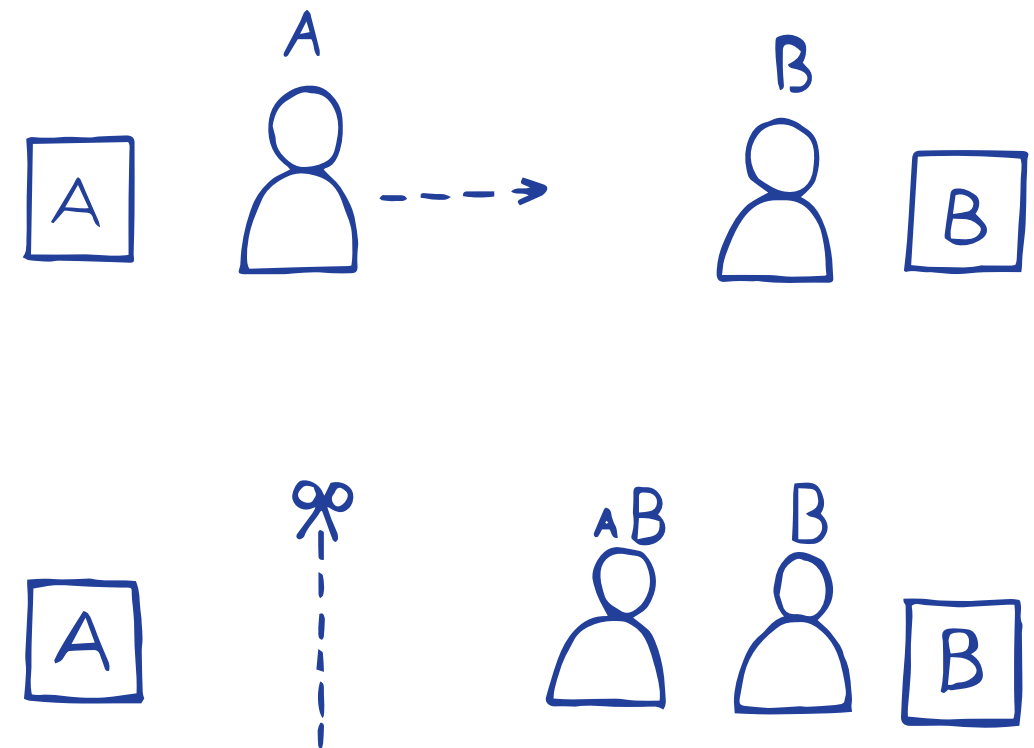
À la différence de la traduction entre des personnes à la pensée similaire, il faut dans ce cas prendre en considération la pensée, perception et méthodologie de son interlocuteur. Une fois ce positionnement pris en compte et compris que devons-nous en faire ? Il existe pour l'auteur trois mécaniques envisageables pour faciliter cet échange.

Premièrement : la transformation.

Imaginons deux personnes A et B qui souhaitent pouvoir travailler efficacement ensemble. Dans le contexte d'une transformation, la pensée de la personne A va faire l'effort de comprendre et d'intégrer la pensée de la personne B en transformant sa pensée et en s'éloignant de la pensée qu'il avait avant en tant qu'entité A. La personne A exprime alors une pensée hybride AB. Puisque dans le cadre d'une transformation A tend à devenir B, si l'on se concentre sur les résultats, au final A n'est pas vraiment devenu B et en plus il a dû sacrifier une part de sa singularité et de ses qualités. La transformation permet un rapprochement mais au détriment de sa singularité.

Sur la page opposée

Illustration de  
la mécanique de  
transformation





La deuxième est la pensée multiple.

Dans cette situation, A et B vont développer des outils de dialogue qui leur permettent de pouvoir échanger et se comprendre. Pourtant, comme dans le concept du salad bowl<sup>14</sup>, même si les deux pensées travaillent ensemble cela ne veut pas dire qu'il y ait un rapprochement entre celles-ci. Les deux pensées vont avoir tendance à « s'auto-ségréger » et ne pas laisser la possibilité à d'autres pensées de s'intégrer et d'apporter une valeur ajoutée due à leur singularité. Les échanges dans cette situation sont possibles mais leur potentiel n'est pas développé à leur maximum. La pensée multiple ne permet pas le rapprochement dû à un trop fort attachement à sa pensée principale.

La troisième possibilité est la pensée transversale.

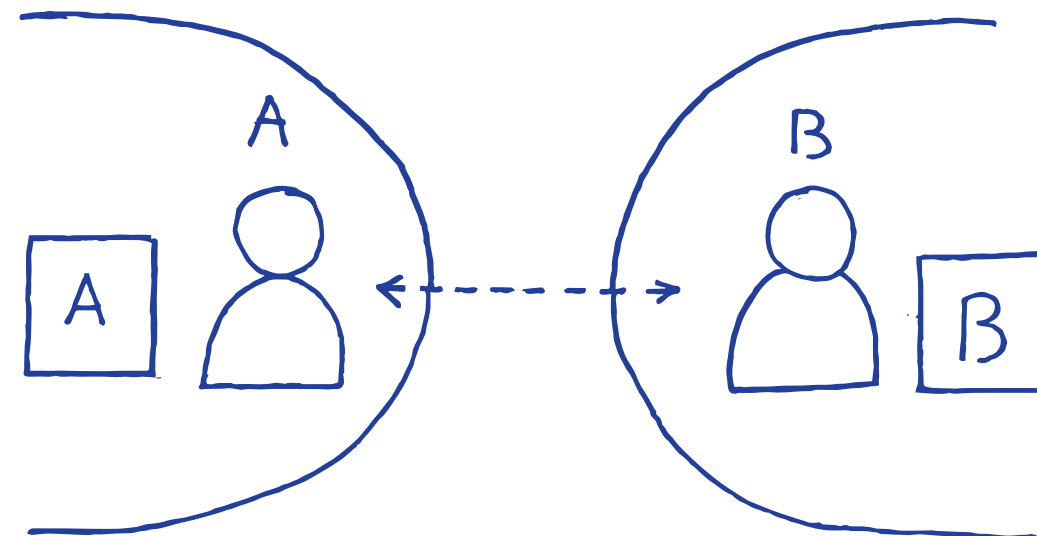
Cette mécanique est une adaptation de la transformation en la combinant à la pensée multiple.

Le but de cette dynamique est de créer une troisième pensée singulière, la pensée C, à partir de la pensée de A et B. Pour cela il faut permettre un rapprochement des pensées sans se séparer de sa singularité première. Ainsi chaque partie pourra apprendre et surtout créer ensemble tout en ayant la possibilité de développer sa pensée d'origine.

Cette troisième voie qui prend corps au cours du partenariat est à mes yeux le plus performant des trois concepts présentés au-dessus. Il permet une discussion efficace, une dynamique d'échange entre les pensées de par leur proximité, une vision plus large d'un problème que s'il était perçu par une seule pensée ainsi qu'une

**Sur la page opposée**

Illustration de la mécanique appelée pensée multiple

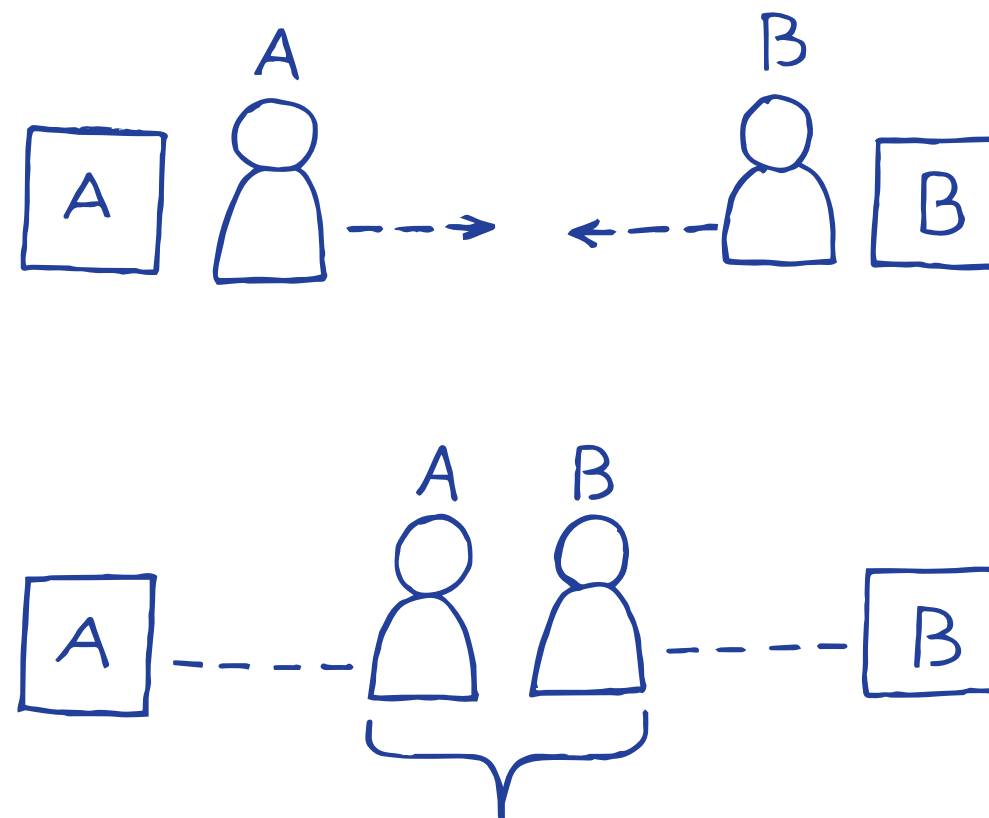


14) Kolb, Eva. The Evolution of New York City's Multiculturalism: Melting Pot or Salad Bowl. 2009

créativité accrue due à une friction entre des points de vue.

Pourtant cette situation de friction n'est pas aisée à atteindre. Elle nécessite une recomposition du monde du travail. Une telle organisation commence à apparaître en adaptant l'organisation actuelle. Cependant, une remise en question profonde et rapide d'un système déjà fortement établi n'est possible, selon moi, que par une confrontation radicale de concepts opposés. Dans l'extrait suivant, j'imaginerai un environnement de travail global et radicalement différent de l'environnement actuel reposant sur le concept de pensée transversale.

**Sur la page opposée**  
Illustration de la  
mécanique appelée  
pensée transversale



Le résultat de ce travail collectif catalyse la pensée C issue de la réunion de A et B.

The background of the page is a dense, repeating pattern of small circles in two colors: blue and orange. The circles are arranged in a grid-like fashion, with some circles appearing slightly larger or more prominent than others, creating a subtle optical illusion or depth. The pattern is consistent across the entire page, framing the central text.

# PARTIE 2 : CONCLUSION

Au travers de ce travail d'introspection à partir de mon vécu relaté au travers de ces différents récits et de leur analyse j'ai pu comprendre mon parcours et approfondir les transformations que je souhaite réaliser.

Chaque étape précédant mon arrivée dans une école de design industriel a eu un impact particulier sur mon parcours professionnel. L'envie de passer une année à l'ENSCI venait de la volonté de voir un changement s'opérer sur moi-même, acquérir une nouvelle sensibilité par rapport au faire, pouvoir développer une singularité plus expressive, physique et moins conceptuelle. Durant ces quelques mois, de nouveaux questionnements sont venus s'ajouter aux questionnements déjà présents. Ce travail d'écriture, malgré le fait qu'il soit encore une création conceptuelle, a pu servir de *milestones* (point de passage...) vers l'évolution qui s'annonce. Faire le point entre le passé et le futur pour se projeter sur la prochaine destination à atteindre.

Comme nous l'avons vu précédemment, la traduction est un compromis entre sa propre singularité et celles des autres. Nous avons aussi pu voir les qualités d'un travail de groupe ou les disciplines se croisent mais là aussi la traduction nécessite quelques efforts qui peuvent conduire à une perte de sa singularité première. Nous avons pu voir également trois schémas d'interactions entre un individu, son groupe d'homologue et le groupe de contact, ainsi que celui qui semble pour l'auteur le plus efficace.

The background of the page is a dense, abstract pattern of small circles in two colors: blue and orange. The circles are scattered across the white background, with some appearing in larger groups and others more isolated. The overall effect is a textured, polka-dot-like pattern that is slightly irregular and organic in its distribution.

# CHAPITRE 3 : IMAGINATION

Nous avons essayé au travers de ces analyses de voir comment le monde réel affectait l'évolution de mes concepts. Maintenant nous allons essayer de faire le contraire: imaginer comment mes façons de penser pourraient affecter un monde hypothétique.

Listons d'abord ce que nous avons pu identifier comme nécessaire d'après les récits précédents :

- 1) Une conservation de sa pensée et de sa singularité malgré le travail en entreprise
- 2) Des expériences développant et entretenant la singularité tout au long de la vie active
- 3) Une émulation et une critique constructive au contact d'autres personnes
- 4) Un dialogue permettant le travail efficace enrichi par des pensées diverses
- 5) La possibilité d'apprendre de la singularité des autres sans devoir perdre sa singularité
- 6) La promotion de sa propre singularité dans sa création

Pour arriver à un tel résultat imaginons maintenant une organisation du travail qui permettrait cela.

Le récit qui va suivre a une organisation un peu différente des textes précédents. En effet, comme je n'ai pas pu vivre de telle expérience dans ma vie, j'ai dû créer le prochain récit, tel une fiction. Cependant avant de me lancer, il me fallait d'abord analyser ma pensée pour m'en inspirer et créer à partir de celle-ci.

Ce dernier chapitre renverse donc la dynamique récit/analyse présente au par avant pour d'abord se concentrer sur le théorique: l'inspiration, et ensuite sa mise en oeuvre: la fiction.





# INSPIRATION

## UTILISER LA FICTION POUR REPENSER LE TRAVAIL

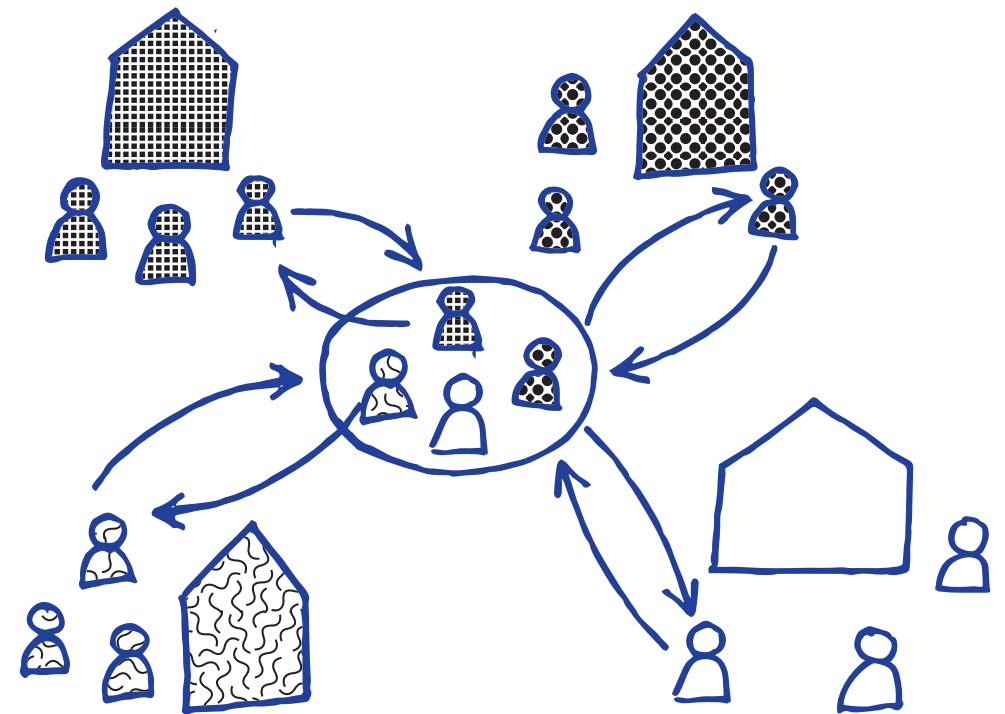
Un individu aurait besoin d'une balance entre un environnement qu'il connaît et qui le pousse à se développer et un environnement de création collective qui lui apporterait des réflexions nouvelles et inspirantes. La singularité doit avoir une visée pédagogique, elle doit pousser l'individu à la critique constructive et lui donner les outils pour l'expérimentation et le développement, en contact avec ses pairs, de concepts qu'il a pu enrichir auprès d'autres formes de pensée. La partie extérieure à son noyau singulier doit être un terrain de création et d'application de concepts originaux grâce à la mise en commun de systèmes de pensées.

Pour assurer apprentissage, critique et expérimentation, une notion semble nécessaire à intégrer dans cette balance, c'est celle du mentor.

Avoir une ou plusieurs figures qui nous inspirent le respect de par leurs actions passées est quelque chose de particulièrement courant. Pouvoir évoluer et apprendre auprès d'eux l'est moins. La pédagogie n'est pas quelque chose d'inné et une fois les études finies les personnes se mettent à leur compte et s'éloignent des cercles de formation pour rentrer dans celui du travail et des entreprises. L'éducation et le travail étant vu comme deux mondes éloignés, l'échange entre les deux n'est pas forcément courant et laisse à la seule éducation le rôle

### Sur la page opposée

Organigramme des dynamiques que je souhaite atteindre, faire projet avec des personnes différentes et pouvoir revenir auprès de personnes qui nous ressemblent.



d'avoir un apport théorique large et varié aux personnes en formation.

Les personnes qui pourraient devenir des mentors ont eux aussi des envies de créer des entreprises, de développer leur propre création, ce qui les éloignent des lieux de formations et diminue les possibilités pour les plus jeunes d'échanger avec eux et d'apprendre à leur contact. Pour l'instant il n'y a pas vraiment de différence avec le modèle actuel. Les débuts dans le monde du travail sont souvent des moments d'apprentissages. Cependant même si se former dans le monde de l'entreprise est possible, cette formation se fait dans un milieu où la pensée singulière est déjà dirigée vers une pensée d'entreprise. Il n'est pas forcément possible de changer régulièrement d'entreprise pour changer de point de vue.

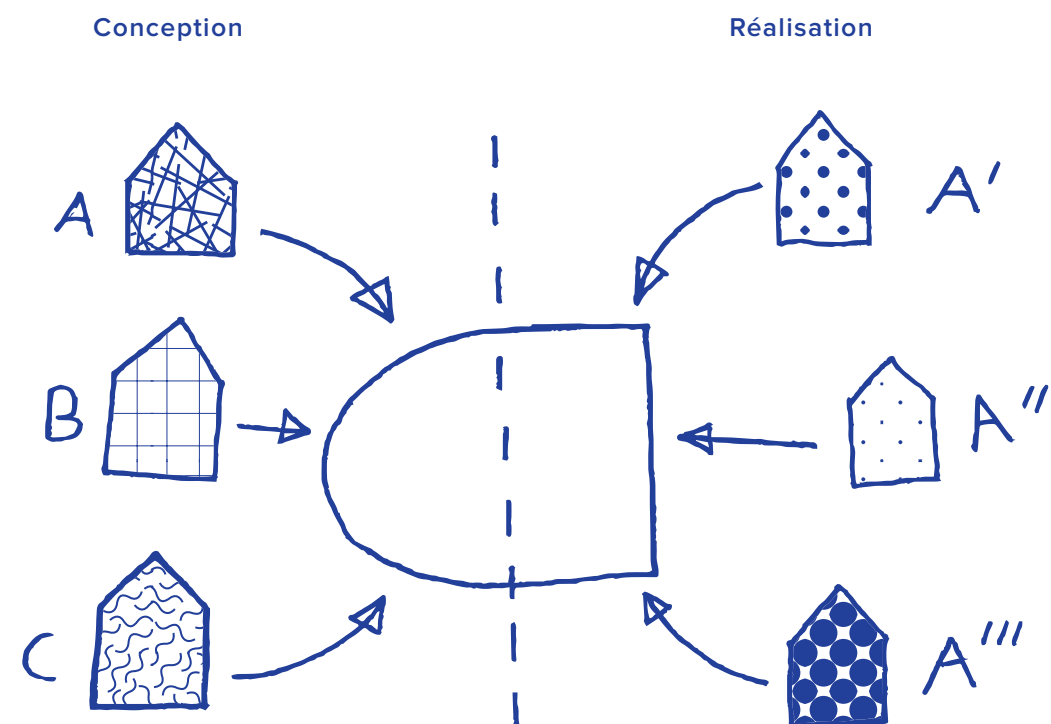
Le point crucial est donc la versatilité de sa formation professionnelle. Les offres et les demandes du marché seront toujours prises par des entreprises comme le monde en connaît actuellement sauf que la force de travail exécutif, qu'elle soit du secteur primaire, secondaire ou tertiaire, n'est pas directement intégré dans l'entreprise.

Un modèle d'organisation du travail collectif qui se rapproche de celui imaginé plus haut, c'est celui des guildes, c'est-à-dire des associations de personnes pratiquant une activité commune, et régies par des règles. Une commande serait faite auprès d'une guilde et la guilde s'arrangerait pour fournir les travailleurs nécessaires, disponibles et volontaires.

Nous pourrions imaginer une organisation où les membres de différentes guildes pourraient travailler avec des guildes plus ou moins similaires en fonction de la temporalité et de l'implication nécessaire pour un travail donné.

**Sur la page opposée**

Schéma représentant la différence entre les compétences nécessaires à la conception du projet et à sa réalisation.



# 3.1 FICTION

FRANCE, GUILDE DES DESIGNERS, 2030



## FICTION

### IMAGINER LES GUILDES MODERNES POUR RECONSIDÉRER SA PLACE DANS LE TRAVAIL

Dans une demi-heure commence la deuxième réunion du mois dans l'atelier de la guilde. Dans ces réunions les doyens présentent les appels à projets, les demandes particulières de différentes entreprises et les collaborations avec les autres guildes nécessaires en fonction des projets. Cela faisait quelques temps que je n'avais pas participé à une réunion de ce genre. La dernière fois c'était il y a six mois. L'entreprise Klap avait besoin de monter une équipe pour générer des concepts autour des résultats que leur équipe de recherche interne avait pu identifier. Le but était de re-dynamiser des friches urbaines pour implanter des nouveaux commerces dans les pays du Proche Orient en reconstruction. Nous étions quelques personnes de la guilde française des designers à être présents à Bruxelles, ville centrale de l'Europe où se sont réunies la plupart des entreprises internationales. Plusieurs autres guildes européennes étaient présentes. Il y avait beaucoup de monde, Klap n'avait pas lésiné sur les moyens. J'avais eu la chance de travailler avec la prestigieuse guilde des ingénieurs allemands, qui avaient fait venir plusieurs de leurs meilleurs éléments, ainsi que la toute nouvelle guilde de science humaine d'Égypte qui avait vraiment apporté un regard expert et engagé pour expliciter les intérêts des pays du Proche Orient.

Après avoir travaillé quelques semaines entre la recherche et l'idéation, Klap a décidé de garder quelques personnes

de l'équipe de recherche et d'idéation pour continuer avec les guildes affiliées au développement pour permettre la bonne transition des idées et concepts sélectionnés.

Chacune des personnes des différentes guildes échangeait et apprenait aux autres des manières de voir le projet, comment ils imaginaient telle ou telle chose et pourquoi. Avec l'expérience de ce genre de travail collectif les mécanismes d'interaction se mettaient assez naturellement en place. Nous nous organisions entre personnes d'une même guilde pour se répartir le travail au mieux, parfois s'aidant les uns les autres parfois apportant notre aide aux autres guildes.

Mes missions personnelles m'avaient conduites à vivre longtemps hors d'Europe et revenir dans ce lieu où j'avais appris et grandi faisait toujours monter en moi une note de bonheur et de nostalgie. Les personnes de retour de missions commençaient à se rassembler et je pouvais voir les plus jeunes, les apprentis fraîchement sortis des écoles de formation, se réunir autour d'un café et discuter de leurs dernières expériences de terrain récemment achevées. On pouvait aussi voir les designers expérimentés et reconnus avec leurs équipes respectives déjà en place entourés de quelques apprentis tendant une oreille attentive.

Les différents doyens présentèrent les offres durant plusieurs heures et déjà sur les téléphones les équipes commençaient à se former, les gens s'échangeaient des regards, la machine était en marche.

Une fois les présentations terminées commençaient les négociations, les embryons d'équipe se formaient et allaient discuter avec les doyens pour définir qui et quelle équipe était la plus appropriée pour ces missions. Les doyens s'assuraient aussi que pour chaque mission un quota d'apprentis était présent autour des designers expérimentés et là aussi il y avait des négociations. Chacun

essayant de faire venir avec lui son ou ses protégés parfois au détriment des autres. Chaque doyen devait donc représenter le projet d'une entreprise mais avait aussi un rôle d'arbitre, de manager et de négociateur. Comme les doyens connaissaient les qualités et les défauts de chacun depuis longtemps ils étaient capables d'associer au mieux les différents éléments de la guilde. D'autres moins intéressés ou déjà occupés à autre chose, retournaient à leurs occupations, dans les ateliers pour expérimenter et apprendre ou bien à leur bureau continuer leur travail déjà en cours.

Dans les ateliers et les espaces de travail de la guilde les gens se croisaient peu importe leur statut au sein de la guilde, les doyens y rencontraient les plus jeunes et leur apprenaient les bases de l'artisanat comme du design, les plus jeunes apportaient les nouveautés que les jeunes générations savaient maîtriser plus facilement et apprenaient à leur tour aux plus anciens. Notre guilde était notre lieu de repos, de création et d'émulation. Il faisait bon y être mais je me surprénais parfois à apprécier la quitter pour une nouvelle mission. À force de rester dans la guilde on finissait souvent par se déconnecter de la réalité. Pouvoir partir en mission permettait de travailler sur des sujets différents avec des objectifs nouveaux, d'échanger avec des personnes ayant d'autres points de vue et de s'enrichir auprès d'eux et des expériences passées ensemble. Je suivais régulièrement sur les réseaux sociaux inter-gilde les projets et les missions des personnes avec qui j'avais eu plaisir à travailler et j'essayais dans la mesure du possible de retourner sur des missions avec eux.

Tandis que j'étais plongé dans mes pensées les choses s'étaient un peu éclaircies dans l'assemblée. Chacun semblait être prêt à recevoir ses fiches de route et à rencontrer

les industriels pour rentrer dans les détails des projets à venir. Quant à moi, je profitais de ce retour en Europe pour retourner à l'expérimentation dans les ateliers. Je revenais de ma mission avec quelques croquis griffonnés à la va vite et avec quelques idées qui avaient germées à la suite d'une discussion très intéressante avec les membres de ma précédente équipe. Je sentais pourtant dans mes croquis que quelque chose manquait. J'espérais pendant ces quelques temps de repos pouvoir construire des prototypes que je pourrais envoyer aux autres membres de l'équipe Klap et peut être pouvoir bâtir un projet à leur vendre.



The background of the page is a dense, repeating pattern of small circles in two colors: blue and orange. The circles are arranged in a grid-like fashion, with some circles appearing slightly larger or more prominent than others, creating a subtle optical illusion or texture. The pattern is consistent across the entire page, with the text 'CONCLUSION' centered horizontally in a white rectangular area.

# CONCLUSION

L'écriture de ce livre a pour moi été un vrai défi. Comme vous avez pu le découvrir au travers des récits, ma pensée divergente m'entraîne à me laisser porter par ma curiosité, à aller explorer des lieux, faire des rencontres. Se focaliser sur moi, faire converger ma pensée sur ma singularité n'était pas dans mes habitudes.

Cependant, le but de cette année était bien de se retrouver, de faire le point, de comprendre d'où je viens, comment j'en suis arrivé là pour mieux définir vers où j'irai et comment.

Cette année à l'ENSCI allait me permettre de poursuivre mon apprentissage technique, mais aussi mon apprentissage de moi-même, me permettre de « me penser » et de mettre des mots sur ma singularité. Même si le but que je m'étais fixé n'est pas encore atteint, cette expérience m'a apporté une nouvelle vision de chose, de nouveaux outils et méthodes pour analyser et tirer au mieux parti des expériences futures.

Au travers de l'analyse des récits nous avons pu voir comment la manière de penser et de voir le monde a forgé ma propre singularité et ma manière de travailler. Nous avons pu voir les difficultés de compréhension que j'ai rencontré quand il s'agissait de travailler à plusieurs et la nécessaire traduction qui en découlait. Pour finir j'ai essayé d'imaginer une autre organisation du travail permettant d'allier partage, créativité, émulation sous la houlette d'un mentor.

Grace à ce travail d'écriture j'ai pu combler mes lacunes sur ma connaissance personnelle et mettre en lumière où je dois concentrer mes efforts pour continuer d'évoluer, de construire ma singularité. C'est en travaillant, en étant acteur de nouvelles expériences avec cette recherche d'épanouissement en tête que je serais capable d'atteindre les objectifs de construction personnelle, de

communication et de partage que je me suis fixé dans cet écrit. Créer son style nécessite beaucoup de travail et nécessite aussi de l'assurance pour le promouvoir.

Ce n'est pas une conclusion, loin de là, plutôt un point d'étape. Le puzzle qui me compose n'est pas abouti mais en devenir ...

The background of the page is a dense, abstract pattern of small circles in two colors: blue and orange. The circles are scattered across the white background, with some appearing in larger groups and others more isolated. The overall effect is a textured, polka-dot-like pattern that is more concentrated in the upper and lower portions of the page.

# BIBLIOGRAPHIE

## Livre:

Platon, le Livre VII de La République, Le mythe de la grotte.

McKim, Robert H., Experiences in visual thinking, Monterey (U.S.A), Brooks/Cole, 1972, 171 p.

The Innovator's Dilemma, Clayton M. Christensen, Ed : Harvard Business Review Press, 1997.

Nicolas Boileau, Art poétique, Chant I, v. 147-207

Maria Montessori – Biographie parue dans : Perspectives : revue trimestrielle d'éducation comparée (Paris, UNESCO : Bureau international d'éducation), vol. XXIV, n° 1-2, 1994, p. 173-188.

Kolb, Eva. The Evolution of New York City's Multiculturalism: Melting Pot or Salad Bowl. 2009

Travaux du Psychologue Joy Paul Guilford 1950

Habitus, code et codification, Pierre Bourdieu, Actes de la Recherche en Sciences Sociales Année 1986 64 pp. 40-44

## Site web:

<https://www.ideo.com/>

<https://www.montessori-france.asso.fr/page/156818-accueil>