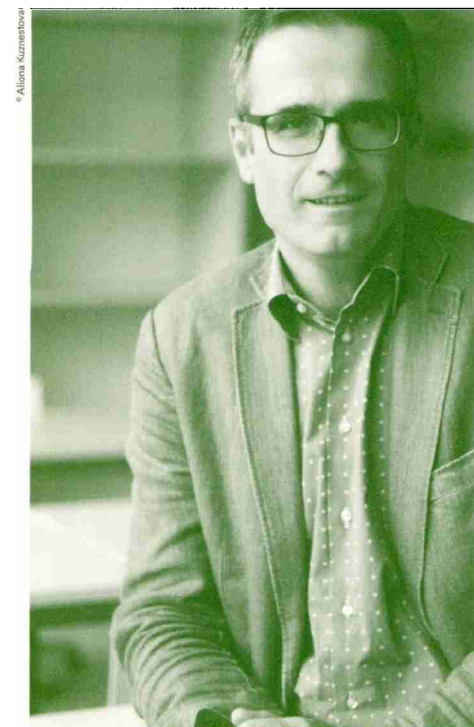


INTERVIEW



L'EPFL+ECAL Lab a dix ans

Le centre de recherche et d'innovation en design de l'EPFL a été fondé en 2007 en collaboration avec l'ECAL. Une décennie d'exploration et de recherche pour faire le pont entre les performances technologiques et le design. Rencontre avec Nicolas Henchoz, initiateur et directeur de ce « laboratoire ».

PROPOS RECUEILLIS PAR MAROUN ZAHAR

Pouvez-vous revenir sur la genèse de l'EPFL+Ecal Lab et sur ses ambitions ?

J'avais le projet en tête depuis fort longtemps, avant même de rejoindre l'Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne. Etant moi-même journaliste scientifique, j'avais pu observer à quel point on investit des moyens importants – et à juste titre – pour créer de la performance technologique, sans pour autant explorer par ailleurs les possibilités afin de décider quoi en faire et comment lui donner du sens.

Le laboratoire a été créé en 2007. Mais le début de l'aventure remonte à la première rencontre que j'avais organisée entre Patrick Aebischer et Pierre Keller* en 2001 au Flon. Suite à cela, on a commencé à faire des enseignements de l'EPFL à l'Ecal et inversement; des workshops, avec notamment Patrick Keller de Fabric.ch. En 2003, a été signé un accord de collaboration entre le Conseil d'Etat et les deux institutions l'Ecal et EPFL.

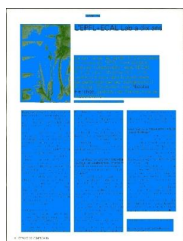
Mais c'est fin 2005 - début 2006 que les choses ont pris de l'importance avec l'opportunité offerte par l'installation de l'Ecal à Renens. Cela a été l'occasion de franchir une étape de plus, de créer une unité de l'EPFL à l'Ecal et de faire un travail de fond avec de vrais enjeux stratégiques.

Quels genres d'enjeux ?

Le design peut dépasser le cadre de la performance technologique pure pour y transcrire les besoins, les perceptions, les valeurs sociétales, et l'adapter pour que les citoyens se l'approprient. En offrant des réponses innovantes intéressantes et porteuses de sens.

Dans l'histoire de l'innovation, on voit comment le design et l'architecture ont pu formuler les évolutions technologiques et sociales pour les transposer en formes, usages et expériences tangibles.

L'EPFL a 350 laboratoires qui génèrent de



nouvelles technologies et des connaissances. La question est: comment imaginer des scénarios d'usages nouveaux pour ces nouvelles technologies? Et par la suite, comment inscrire ces scénarios d'usages nouveaux dans notre quotidien pour que ça fasse sens? Y compris au niveau émotionnel et culturel.

Il y a quelques années, vous avez édité l'ouvrage «les ruptures fertiles» en mettant l'accent sur les innovations disruptives. A quel moment une innovation est-elle disruptive?

Il y a d'un côté l'innovation incrémentale, où l'on améliore à chaque fois un peu ce qu'on a déjà. Et de l'autre, il y a des innovations radicalement nouvelles, qui peuvent être reliées ou pas à de nouvelles technologies, et qui sont en rupture avec ce qui existait déjà, d'où le terme d'innovation disruptive.

Une innovation c'est une invention adoptée par l'utilisateur. Une innovation disruptive pose la question de comment les gens vont se l'approprier. Comment peut-on s'approprier quelque chose qui est en rupture avec ce qu'on connaît?

C'est là qu'intervient le design. D'abord au niveau de l'usage: comment va-t-on utiliser ces inventions? Ensuite au niveau de la forme: comment les gens vont-ils percevoir et comprendre ces innovations? Comment exprimer ces inventions pour qu'elles s'inscrivent natu-

rellement dans le contexte culturel et social qui fait le quotidien de l'utilisateur?

Votre approche s'apparente-t-elle au «design thinking»?

A priori, on serait très en phase avec le «design thinking». Dans la réalité on s'en démarque fortement, on est plutôt dans le «design doing».

Le «design thinking» est une approche qui implique un nombre important de disciplines pour proposer des hypothèses, faire des brainstormings en vue d'établir des réponses et des diagnostics, qui sont souvent très intéressants. Mais cela ne suffit pas.

Le drame pour le design là dedans, c'est qu'on lui enlève toute possibilité de créer du savoir ou de la connaissance. Ce n'est pas en proposant des idées et des concepts qu'on crée du savoir. Il faut déjà savoir ce qui a été fait, éviter de refaire les mêmes erreurs et bénéficier du savoir existant. Il faut comprendre l'utilisateur. Il faut construire des prototypes, les confronter à l'expérience et au temps. Il faut analyser comment ils vont évoluer.

Si le design veut avoir un rôle significatif dans l'innovation, il doit pouvoir générer des connaissances. Quand on a fini un projet, on doit être un peu plus intelligent après qu'avant. ■

*respectivement ancien président de l'EPFL et ancien directeur de l'Ecal.

Des projets de l'EPFL + ECAL LAB à découvrir sur espacescontemporains.ch