

## Élaboration et Expérimentation d'un Espace de Conception Innovante pour les Industries de la Filière Bois

BLANCHARD Philippe<sup>1</sup>

<sup>1</sup>École Supérieure du Bois, LIMBHA, Nantes, France  
[philippe.blanchard@esb-campus.fr](mailto:philippe.blanchard@esb-campus.fr)

**Mots clefs :** espace créatif ; conception innovante ; processus de conception ; filière bois

### Contexte et objectifs

L'un des rôles de l'École Supérieure du Bois est de faciliter l'innovation dans les entreprises de la filière bois. Elle s'y emploie en engageant des démarches créatives tant auprès des étudiants que des industriels.

L'innovation se situe au-delà du banal et du traditionnel pour rejoindre les territoires de l'inconcevable et du renouveau (Blanchard, 2017). La salle de classe traditionnelle, son cadre, sa disposition et ses possibilités d'activités sont mal adaptés à ce besoin créatif. Pour favoriser un travail de groupe et un état d'esprit propices aux émergences ou aux fulgurances, irrationnelles et fugaces, il faut disposer d'une "bulle de création" qui soit une "anti-salle de classe".

Les objectifs attendus sont d'imaginer puis de tester l'efficacité de ce nouvel espace créatif.

### Modélisation

La première action entreprise a été de rechercher les facteurs favorisant la pensée créative. Hillen (2016) consacre tout un ouvrage au déploiement du *design thinking* comme support de créativité. Elle l'intitule *People, Place, Process* pour insister sur la conjonction des 3 items comme substrat à la démarche créative. *Place* y représente la nécessité de disposer d'un lieu spécifique. Elle a ensuite identifié les différentes zones utiles à cet espace (Hillen, 2017). D'autres auteurs ont également alimenté cette segmentation (Kelley, 2001), (Brown, 2008).

Nous avons choisi de simplifier les 9 espaces initiaux pour nous concentrer sur ceux repérés dans le schéma ci-après (fig. 1).

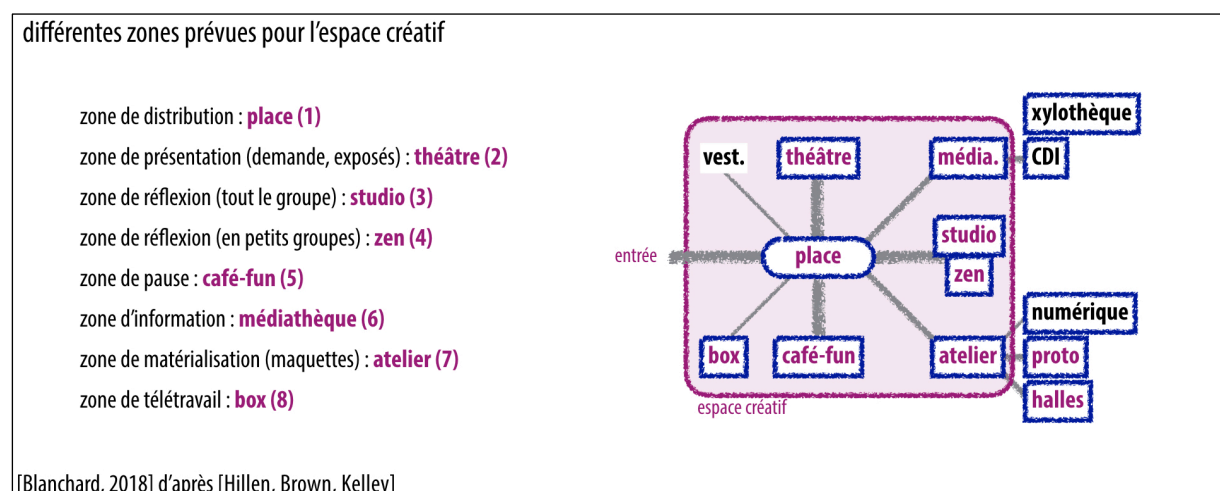


Fig. 1 : Identification des différentes zones prévues pour l'espace créatif (Blanchard, 2018).

Ces 7 zones (*place, théâtre, studio, zen, café-fun, médiathèque et atelier*) sont complétées par une autre (*box*) qui est spécifique aux actions faisant intervenir un industriel. Ce dernier manifeste souvent le besoin de se réunir, par visio-conférence, avec son site industriel.

### Matériel et Méthode

Les designers Barreau-Charbonnet et l'architecte Alter Smith ont imaginé une répartition de ces zones comme illustré ci-dessous (fig. 2).

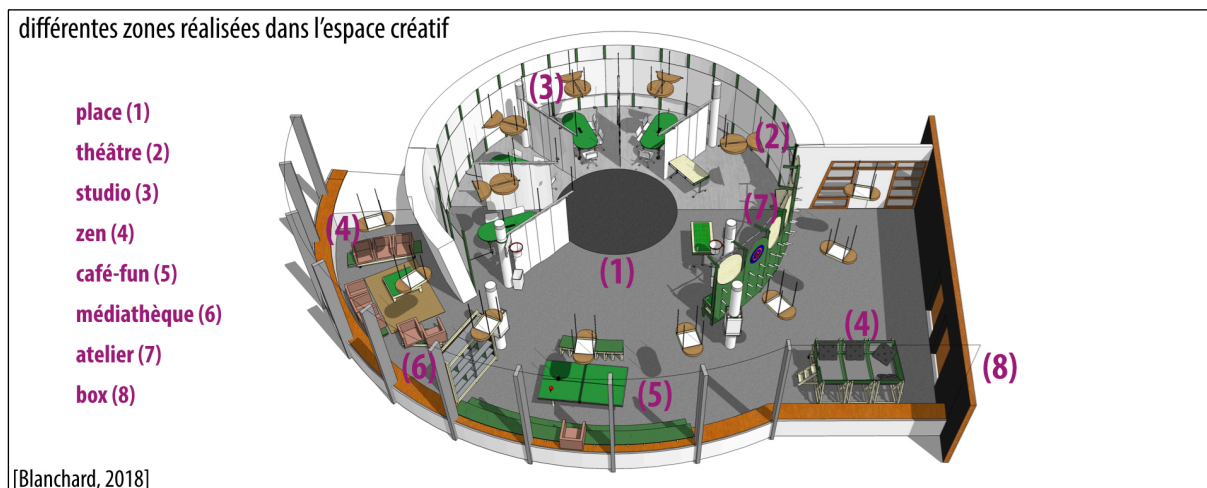


Fig. 2 : Définition des différentes zones prévues pour l'espace créatif (Blanchard, 2018).

L'aménagement s'est réalisé selon le projet et l'espace a été inauguré en mai 2019. Pour mesurer l'impact de cet espace dédié sur la facilitation à la créativité, la comparaison entre 2 opérations similaires (avant et après la livraison de l'espace créatif) a été conduite.

Le WIT (Wood It Together) est un programme d'innovation de 4 jours réalisé à l'initiative d'un industriel (Blanchard, Cheour-Eon, 2018). Nous choisissons le WIT 1 (réalisé avec le Groupe ISB du 19 au 22 février 2018) et le WIT 3 (réalisé avec Simpson Strong-Tie du 4 au 7 juin 2019). Les chiffres caractéristiques sont regroupés dans le tableau ci-dessous (Tab. 1).

Tab. 1 : Comparatif entre l'objectif initial et les résultats obtenus

WIT	personnes	équipes	phares	pistes envisagées	prototypes
objectif	20	4	12	36	4
WIT 1	20	4 regroupées en 1	16	56	12
WIT 3	16	3	19	57	12

### Résultats et Discussion

Le nombre de participants au WIT 3 est sensiblement inférieur à celui du modèle initial. Ce qui n'impacte pas du tout le nombre de "phares" (définition d'objectifs à atteindre). Le nombre de concepts associés (pistes envisagées) est, lui aussi, très satisfaisant. Quant à la réalisation de prototypes, le WIT 3 demandait l'usage d'un autre matériau que le bois ce qui n'a, malgré tout, pas dégradé leur nombre final.

L'outil "espace créatif" s'est avéré très convivial et a parfaitement rempli son rôle de facilitateur de créativité auprès d'un public industriel.

## Conclusion et Perspectives

L'importance d'un espace dédié à l'innovation et permettant les différentes activités traduites dans les 7 zones identifiées (Fig. 1) est démontré. Cependant, un pointage régulier des dysfonctionnements constatés à chaque usage de cet espace créatif est effectué pour le maintenir une démarche d'amélioration continue.

D'autre part, la définition des items à comparer devrait être mieux cernée. Que représentent-ils vraiment ? Comment pondérer les aspects quantitatifs et qualitatifs ? Quelle méthode d'analyse utiliser pour préserver la confidentialité des innovations attendues par l'industriel ?

Cet espace est aussi un remarquable outil d'expérimentation de nouvelles pratiques pour chercher à approfondir la connaissance des mécanismes créatifs et la pratique de l'innovation.

## Références

Blanchard, Ph. et al. (2017) Modelling Industrial Design Contribution to Innovative Product or Service Design Process in a Highly Constrained Environment, in TRIZ – The Theory of Inventive Problem Solving, Springer, 63-83.

Blanchard, Ph. (2018) Cahier des Charges Aménagement de l'espace créatif, ESB, Nantes.

Blanchard, Ph., Cheour-Eon, M, (2018) Conception et Expérimentation d'un Programme d'Innovation Collaborative pour les Industries de la Filière Bois, GDR Sciences du Bois, Cluny.

Brown, T. (2008) Design Thinking, Harvard Business Review, June 2008, 84-92.

Hillen, V. (2017) 101 repères pour innover, d.school Paris, CC

Hillen, V. (2016) People Place Process, a self reflection tool to become a professional in design thinking, based on Pedagogical Action Research, Eindhoven University of Technology Library

Kelley, T., Litmann, J. (2001) The Art of Innovation: Lessons in Creativity from IDEO, America's leading Design Firm, New York, Currency Books.