



La pensée visuelle

Magalie Le Gall

► **To cite this version:**

Magalie Le Gall. La pensée visuelle. I2D – Information, données & documents, A.D.B.S., 2017, Le design thinking : l'utilisateur au cœur de l'innovation, 54 (1), pp.44-45. .

HAL Id: sic_01501395

https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_01501395

Submitted on 4 Apr 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

La pensée visuelle

Par **Magalie Le Gall**

Nous ne pensons pas de manière linéaire et séquentielle, cependant toute information nous est communiquée sous cette forme. Nous sommes donc contraints de communiquer d'une manière qui restreint nos capacités à penser. » [1]. Richard Saul Wurman – co-créateur des conférences TED en 1984 – exprime là ce que bon nombre de designers, entrepreneurs ou chercheurs tels que Dave Gray, Edward de Bono, Tony Buzan, David Sibbet, Joseph Novak, Sunni Brown ou Garr Reynolds ont exposé dans leurs travaux et conférences.

Cet article ne vise pas à présenter une histoire de la pensée visuelle mais à montrer à quel point elle est méconnue, voire dépréciée, alors qu'elle représente un élément clef de nos modes d'apprentissage, d'échange, de compréhension et de création du monde qui nous entoure. Selon S. Brown, plus de 60 % de la population serait sensible à la pensée visuelle [2], elle percevrait et mémoriserait principalement ses expériences au travers des formes, des couleurs et des émotions qu'elles lui renvoient alors que nos boîtes mails regorgent de rapports, de comptes rendus, de synthèses, de documents offrant une succession de blocs de texte compact sur plusieurs dizaines de pages. Cherchez l'erreur...

La force des images

« *Si vous voulez que plusieurs personnes aient le même modèle mental d'un problème, le moyen le plus rapide d'y parvenir est d'utiliser des images.* » [3] Pourquoi ? La force de la pensée visuelle vient de l'association qu'elle met en place entre les systèmes verbal et visuel, dont le traitement fait appel à des zones

Bibliothécaire à l'Université Paris Descartes, **Magalie LE GALL** s'intéresse aux méthodes d'*active learning*, à la créativité professionnelle et à la pensée visuelle. Elle est titulaire d'une certification en *visual mapping* obtenue auprès de Philippe Boukobza Elle pratique le *sketchnoting* et partage ses visuels sur son compte Twitter @magalielegall.

magalie.le-gall.at.parisdescartes.fr ;
blog pro :
<https://sacamainetsacados.wordpress.com>

différentes du cerveau. Outre qu'elle nous aide à franchir le cordon de sécurité de cette fameuse zone de confort (parfois totalement inconfortable, soyons honnêtes) dans laquelle la créativité et les idées nouvelles peinent à s'exprimer, elle nous permet également d'accéder à notre mémoire à long terme et d'y ancrer les informations.

Plusieurs méthodes de visualisation présentent un intérêt particulier lorsque l'on pratique le design : les *storyboards* illustrent l'utilisation d'un service sous une forme narrative ; les cartes d'empathie décrivent sous une forme synthétique ce que disent, pensent et ressentent des usagers ; les cartographies d'expériences matérialisent les différents points de contact dans un parcours utilisateur, etc.

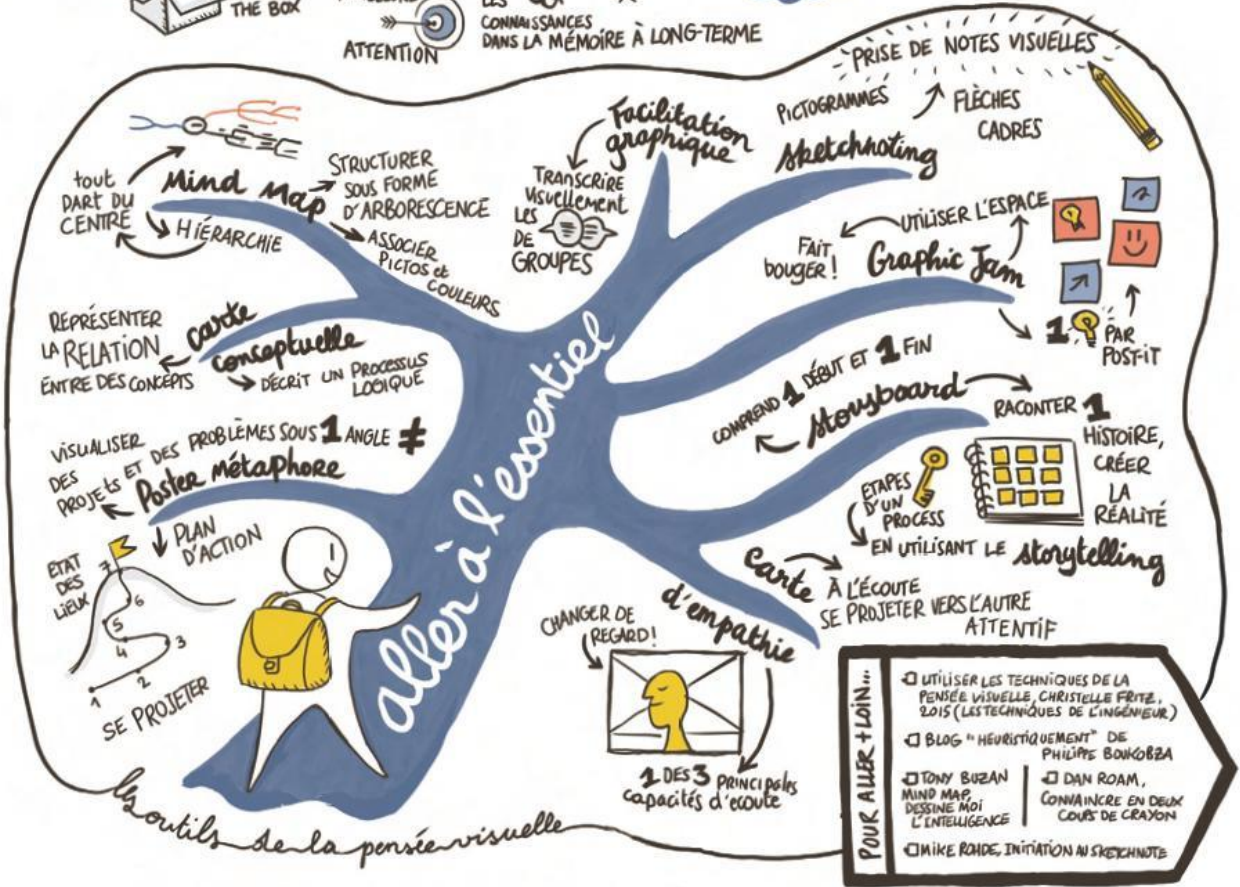
Soyons clairs, cela ne revient pas à réaliser une œuvre d'art ! L'œil ne se concentre pas sur le dessin mais sur l'idée qu'il véhicule. Les formes utilisées sont les plus simples possibles (rond, carré, triangle, point, ligne) et l'UX designer Eva-Lotta Lamm [\[4\]](#) rappelle à bon escient qu'il faut y voir l'occasion d'expérimenter et de jouer plutôt que d'avoir peur de ne pas « *faire comme il faut*. »

Liberté et créativité

Dans le bestseller *Convaincre en deux coups de crayons* [\[5\]](#), Dan Roam décrit le processus de la pensée visuelle. La première étape consiste à « regarder », à observer autour de vous afin d'avoir la vision la plus globale possible de votre environnement. La deuxième étape est celle où vous allez « voir » ou, plus précisément, commencer à organiser, sélectionner, classer les éléments tout en essayant de repérer les schémas préexistants. La troisième étape est celle où vous « imaginez », où vous sortez des sentiers battus pour créer de nouvelles connexions entre les informations recueillies. Enfin, vous allez « montrer » vos idées, leur donner sens et, surtout, les faire comprendre aux autres afin de co-construire à partir d'elles. Les outils de la pensée visuelle présentés dans le *sketchnote* ci-contre peuvent intervenir selon vos besoins au cours de ces différentes étapes.

Utiliser les outils de la pensée visuelle, c'est retrouver indéniablement une forme de liberté et de créativité dans un cadre professionnel parfois strict et très certainement se surprendre soi-même au passage. D'ailleurs, tout ceci ne serait-il pas plus clair sous une forme visuelle ?

LA PENSÉE VISUELLE POUR...



- POUR ALLER + LOIN :**
- UTILISER LES TECHNIQUES DE LA PENSÉE VISUELLE, CHRISTELLE FRITZ, 2015 (LES TECHNIQUES DE L'INGÉNIEUR)
 - BLOG "HEURISTIQUEMENT" DE PHILIPPE BOUKOUBZA
 - TONY BUZAN MIND MAP, Dessine moi l'intelligence
 - DAN ROAM, CONVAINCRE EN DEUX COURS DE CRAYON
 - MIKE RODE, INITIATION AU SKETCHNOTE

DÉVELOPPER SA CONFIANCE CRÉATIVE
~ David Kelley

SE COMPRENDRE MUTUELLEMENT

PROTOTYPER

INFORMER, DÉCRIRE

CONVAINCRE

Notes

[1]

Richard Saul Wurman. *Information Anxiety*. Doubleday, 1989. Cité par Pierre Mongin, Xavier Delengaigne, Luis Garcia. In : *Organisez vos idées avec le Mind Mapping : dessinez vos idées !* Dunod, 2011

[2]

Sunni Brown. *The Doodle Revolution: Unlock the power to think differently*. Portfolio Penguin, 2015

[3]

David Sibbet, expert en visualisation, inventeur de l'expression « facilitation graphique ».

[4]

www.sketchnotesbook.com

[5]

Dan Roam. *Convaincre en deux coups de crayons*. Traduit par Anne Rémond, 3^e édition. ESF Éditeur, 2014