

Illuminer les conversations

*Où je raconte comment nous en sommes venus
à construire une table qui s'allume
quand on parle.*

Pierre souhaitait avant tout que notre table reste une table. Il fallait que son plateau soit parfaitement plat, que l'on ait de la place pour les jambes en dessous. Il fallait que l'on puisse s'y asseoir et commencer tout simplement à parler. Pas question de faire porter des microphones aux participants, pas question de leur demander d'appuyer sur des boutons. Ils devaient pouvoir sans difficulté et sans contrainte, comme sur une table normale, organiser leurs documents, placer leurs ordinateurs portables et déposer leur tasse de café sur la surface du meuble.

De plus, il était important que la table n'absorbe pas toute leur attention, ne les détourne pas de leur travail, ne les distraie pas dans leur conversation. Pas question d'y insérer un écran qu'ils ne pourraient s'empêcher de regarder. La table ne pouvait offrir que des informations simples à interpréter, assimilables en un simple coup d'œil de biais. Malgré cela, pour avoir un effet sur le comportement des participants, les informations que la table montrait devaient être bel et bien vues. Une visualisation trop discrète serait tout simplement ignorée et sans effet. Tous les participants, quelle que soit leur position, devaient pouvoir accéder sans difficulté à la configuration de ce nouveau plateau de jeu. Trouver le juste équilibre entre ces deux contraintes n'était pas forcément aisé.

Comme d'habitude, nous avons procédé par itération, construisant un prototype puis le testant de manière exten-

