Design
Arts
Médias

Entretien avec Junyi Shao

Yibo Li

2023-02-06

L’entretien a été réalisé le 23 novembre 2022. Shao Junyi est designer d'intérieur et designer d'espace commercial. Elle a accepté de répondre à nos questions sur l'éthique de la conception et l'impact de l'accélération sur les projets de conception, ainsi que sur certaines idées et réflexions dans le contexte de la conception d'espaces commerciaux.

Yibo Li[1] : Bonjour Junyi Shao, nous ne nous sommes pas rencontrés depuis longtemps et je vous remercie pour le temps que vous avez consacré à notre enquête sur le design et sa pratique. Tout d'abord, pouvez-vous nous parler un peu de votre formation (et de votre profession) en matière de design? Y a-t-il un écart entre votre formation et la profession de designer que vous exercez ?

Junyi Shao : Au cours de mes études universitaires, j'ai acquis une première expérience des logiciels de conception, tels que AutoCAD, 3DMax et d'autres logiciels professionnels connexes. En regardant le système universitaire maintenant, ça m'a probablement permis de glisser un pied dans la porte. Il vous permet de frapper à la porte de la profession qui vous intéresse. Il vous permet d'appréhender de manière plus systématique certaines théories artistiques de base, l'histoire du développement de l'art mondial, et se concentre sur la culture de l'intérêt et l'établissement d'une vision correcte de l'art et la construction de votre propre esthétique. La véritable application des connaissances tirées des livres se fait toujours après l'obtention du diplôme, en explorant et en approfondissant lentement l'apprentissage par soi-même. Au début de ma vie professionnelle, du fait que je venais de quitter la tour d'ivoire [soit le campus], il m’était nécessaire de trouver des moyens d’appliquer les théories scolaires à mon travail pratique, et puis, je voulais également trouver un équilibre entre les idéaux et la réalité.

Y. L : Pour quel type d'institution travaillez-vous actuellement (université, école, entreprise, start-up, travail indépendant…) ? Quelle est votre fonction ?

J. S : Je travaille actuellement dans un studio de design qui a été fondé par quatre ou cinq designers. Il s'agit probablement plus d'un groupe de personnes partageant les mêmes idées et travaillant ensemble sur des projets qui nous intéressent, notamment la décoration intérieure, la conception d'espaces commerciaux et la micro et petite architecture. Le travail est réparti en fonction des compétences de chacun. J'espère pouvoir me développer lentement d'un point à l'autre, et apporter ma propre contribution au développement de l'industrie culturelle dans une communauté ou une ville.

Y. L : J'ai suivi vos mises à jour sociales, des études à l'université à l'entrée dans une société de design, puis en tant que designer indépendant. Un tel changement doit être très satisfaisant, en particulier dans l'expérience de collaboration. Comment évaluez-vous votre changement de carrière ?

J. S : Mon intérêt pour la peinture et la couleur dès mon plus jeune âge, et la diffusion de certains programmes nationaux axés sur le design, ont semé une graine dans mon très jeune cœur. C'est mon admiration pour la créativité des designers et leur capacité à créer à partir de rien qui m'a poussée à choisir une filière liée au design lors de mon inscription à l'université. Lorsque j'ai rejoint une société de design au début de mes études, j'ai également pris mon temps pour comprendre, grâce à mon goût et à ma persévérance. Je pense que la persévérance, en toute chose, nécessite d'avoir un noyau très stable, c'est-à-dire un degré d’amour pour cette chose. Depuis le stade initial où j'étais un novice en matière de conception, où je me suis lentement familiarisée avec l'utilisation des logiciels, l'expression des graphiques et la production de ma propre esthétique, et où j'ai insisté pour devenir une conceptrice relativement indépendante lorsque j'aurais un public stable, c'est toujours un chemin difficile à parcourir lorsque je regarde en arrière. Mais ce qui est bien, c'est que j'ai rencontré beaucoup de mentors en cours de route, qui sont prêts à partager avec vous et à vous aider à grandir, et un groupe de personnes partageant les mêmes idées pour produire une certaine collision d'idées, ce qui est aussi une raison très importante pour arriver jusqu’au point où j’en suis maintenant.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-16 01:44:00, depuis le 216.73.216.51

L. Y : Comment se déroule la conception d'un projet dans votre structure de travail, de la commande du client à la livraison du projet ?

J. S : Contrairement à un studio de design normal et très commercial, nous reconnaissons toujours le pouvoir du design. La plupart des commandes sont passées par les canaux publics et les sites web, ainsi que par des références de clients précédents. Lorsque nous recevons une nouvelle commande, nous analysons la faisabilité du projet. La plupart de nos projets actuels sont destinés à des espaces commerciaux. Par exemple, nous avons récemment entrepris un nouveau projet de pavillon privé pour un musée du son, qui est à mon avis l'un des projets les plus intéressants que j'ai suivis cette année. Le propriétaire est un passionné de cassettes qui collectionne des cassettes, des disques vierges et des disques vinyles du monde entier. Au fur et à mesure que sa collection grandissait, la maison devenait complètement envahie, et il changeait sans cesse de maison pour organiser et rassembler ses trésors. Cette année, il a eu l'idée de créer un musée du son pour présenter sa collection de cassettes vierges, de stéréos, de vinyles et d'autres supports sonores en les organisant, en les stockant, en les triant et en les exposant. Lorsque nous nous sommes rendus au domicile du propriétaire, nous avons encore été frappés par la vue de sa collection. D'après la communication du propriétaire, il est devenu un connaisseur dans ce cercle et a fait de son hobby une carrière à vie. Nous avons passé un mois entier à étudier les origines de la bande, le support de la conservation du son et son évolution, un domaine auquel nous n'avions pas été exposés auparavant. L'aspect le plus intéressant de la conception est probablement le fait d'être exposé à de nombreux domaines dans lesquels vous n'avez jamais été impliqué, d'apprendre et d'être exposé. Chaque affaire part de zéro. Chaque propriétaire a des besoins différents, des formes d'entreprises différentes et une logique commerciale différente, et nous nous efforçons de maximiser l'effet et les indicateurs économiques grâce à la conception de l'espace. Le projet est actuellement dans sa phase finale d'affinement grâce à une communication avec le propriétaire concernant la disposition, la présentation et le stockage des matériaux. Nous attendons également avec impatience la construction finale de ce projet.

L. Y : Ce projet a attiré mon attention, le propriétaire a incorporé son hobby et l'histoire de ses souvenirs dans ces cassettes et disques vinyles, et vous allez l'aider à réaliser cette exposition de rêve du point de vue du design. Allez-vous mettre plus d'émotion dans ce projet ?

J. S : Ce projet a vraiment demandé beaucoup de temps et d'efforts à toute l'équipe, de la compréhension du rechargement du support sonore à l'organisation des différentes marques dans la même catégorie pendant près d'un mois. Nous avons redéfini le musée du son du point de vue des propriétaires, des pairs et du grand public, de l'âge d'or du vinyle et des disques du « bon vieux temps » de la conception de produits industriels. L'avant-projet est maintenant presque terminé et il ne reste plus qu'à traduire les dessins en réalité. Voir le dur labeur de chacun aboutir à quelque chose de concret devrait être l'aspect le plus gratifiant et le plus valorisant de ce secteur.

L. Y : Le temps passé sur un projet (toutes catégories et tous secteurs confondus) a-t-il évolué depuis le début de votre carrière ? Comment avez-vous vécu ces changements (si c'est le cas) ?

J. S : L'investissement global de temps et de coût pour un projet a un peu changé : le temps passé à la réflexion s’accroît en fonction du caractère commercial du projet et des ressources des clients. C'est là que je pense personnellement que devoir m'adapter progressivement. Je pense que je dois garder mon intention initiale et penser à chaque projet et à chaque espace avec mon cœur. J'aimerais utiliser mon propre langage de conception pour apporter une meilleure reconnaissance et une valeur commerciale au client.

L. Y : A votre avis, avez-vous un exemple de projet « réussi » et un exemple de projet « raté » en dehors des critères du marché, c'est-à-dire de la question de savoir s'ils ont conduit à la satisfaction (ou à l'insatisfaction) du client ? Selon vous, quels sont les critères de réussite ou d'échec d'un projet ?

J. S : J'ai déjà entendu un dicton : « l'art est pour moi, le design est pour vous ». Les artistes sont

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-16 01:44:00, depuis le 216.73.216.51

toujours en train de s'exprimer, tandis que le design doit s'attacher à résoudre des problèmes. Le design ne consiste pas à donner à un espace ou à un bâtiment un aspect cool. Un bon design doit résoudre certains problèmes des utilisateurs et certaines conditions existantes. Un bon projet doit avoir résolu certains problèmes pour le client et, en même temps, influencé certains groupes et publics. J'ai déjà travaillé sur un projet de conception d'une boulangerie hors site où le propriétaire souhaitait un petit espace de boulangerie accueillant qui deviendrait un magasin communautaire. Le magasin communautaire est un moyen d'explorer davantage de possibilités dans l'espace de vie humain actuel grâce à l'interaction intuitive entre les personnes et l'espace. Il s'agit d'un moyen alternatif de connecter les gens dans une petite communauté. L'espace devient une plaque tournante pour créer des liens entre les personnes de la communauté. Le projet a bien fonctionné jusqu'à présent et je pense que c'est ça la réussite, pas le fait que j'ai rendu l'espace moderne ou différent. Il ne s'agit pas de savoir si j'ai rendu l'espace moderne ou différent, mais plutôt de savoir s'il vous éloigne du client. Les succès et les échecs sont trop généraux pour que l'on puisse dire qu'il faut être prudent avec certaines expressions ou certains matériaux dans le processus de réalisation d'une idée, mais un bon design doit résoudre certains problèmes et apporter une certaine contribution.

L. Y : Qu'est-ce qui doit changer dans la formation (ou pendant les processus d'apprentissage) et/ou la pratique afin d'améliorer le projet du point de vue du concepteur et de l'utilisateur ?

J. S : Je pense que dans le processus de développement des loisirs et de l'enseignement, il ne faut pas trop se déconnecter de la réalité sociale, et il faut ajouter des sessions de recherche sociale et de pratique sociale. Sinon, il est facile de se laisser emporter dans le beau monde onirique de l'art et du design, et lorsque la réalité et le client vous donnent des idées différentes de vos rêves, il est facile de se sentir frustré. Après tout, il existe une différence fondamentale entre un artiste et un designer. Lorsque vous réalisez un projet, vous pouvez exporter vos propres idées et faire en sorte que le projet se déroule autant que possible selon vos propres attentes, mais lorsque ces idées entrent en conflit avec les concepts réels du client, vous devez toujours revenir à la réalité, être en phase avec le client et le projet lui-même, puis examiner le problème.

L. Y : En tant que designer indépendante, avec toutes ces valeurs, techniques qui vous passionnent, comme vous le dites, vous rencontrez souvent des lacunes où les idées du client ne correspondent pas aux vôtres : cela signifie-t-il un compromis pour le designer ? Comment envisagez-vous cette contradiction en tant qu'éthique de conception ?

J. S : On a parfois l'impression que le client et le designer sont deux parties opposées mais, en fait, si on y réfléchit dans l'autre sens, nous sommes là pour aider le client à résoudre ses problèmes. Comme je l'ai déjà dit, l'une des principales différences entre le design et l'art est que l'art met l'accent sur l'expression personnelle, alors que le design s'adresse aux gens et a un public. Nous devons exprimer notre sens artistique tout en tenant compte de la réalité du problème et de la manière dont le design peut être utilisé au profit de nos clients, afin que vos idées puissent atteindre un public plus large. Comme je l'ai dit, la conception consiste à résoudre des problèmes. Le financement est donc également une partie importante de ce que nous devons faire lorsque nous terminons un projet, et les indicateurs économiques sont également importants. Le design ne consiste donc pas seulement à s'exprimer, mais aussi à rechercher des avantages plus importants pour le client que le design lui-même. Lorsque vous aurez résolu tous ces problèmes, votre conception ne sera peut-être pas la plus cool ou la plus étonnante, mais elle sera la plus adaptée au projet lui-même.

L. Y : À votre avis, quelle est la raison de cette contradiction ? (Y a-t-il une contradiction avec la perception du client ? Ou d'autres raisons ?)

J. S : Il est inévitable qu'il y ait un conflit de perception avec le client. Si vous vous spécialisez dans ce domaine, vous devez avoir une longueur d'avance sur vos clients en ce qui concerne les conseils et les matériaux que vous avez l'habitude d'utiliser. C'est pourquoi les clients paieront pour vous engager, et c'est ce qu'ils paient pour le « déficit d'information ». Ce que nous devons faire, c'est guider le client, et pas seulement prendre le parti opposé.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-16 01:44:00, depuis le 216.73.216.51

L. Y : Comment considérez-vous l'accélération du temps de conception ? Est-ce un facteur de qualité du projet ?

J. S : Cette question peut être traduite par « l'impact du temps nécessaire aux designers pour générer de l'inspiration sur la qualité du projet » ! Ah, c'est tout à fait vrai : quand un projet nous est donné, nous devons passer beaucoup de temps pour comprendre, expérimenter et faire du *brainstorming*. Mais chaque projet a une durée raisonnable, n'est-ce pas ? Le reste dépend des « heures de paresse » du concepteur [rires].

L. Y : [rires] Vous semblez avoir beaucoup d'expérience dans les « heures de farniente ». Ressentez-vous un sentiment de détachement de vos rêves et de la réalité pour ces raisons ?

J. S : Alors,non, la réalité est un rêve. Travailler pour tout améliorer est un objectif commun à tous les acteurs du secteur de la beauté, n'est-ce pas ? Tout comme nous ne pouvons jamais posséder un objet de beauté, nous ne pouvons que l'emprunter pour un temps. En ce moment, la culture du design en Chine et la reconnaissance de la valeur du design s'améliorent de plus en plus, c'est le meilleur moment, ce que nous devons faire c'est travailler dur pour rendre la ville un peu meilleure grâce aux personnes de notre industrie.

L. Y : À votre avis, ces problèmes peuvent-ils être résolus ? Avez-vous une façon unique de les gérer ou une expérience à partager ?

J. S : Lisez la suite ! C'est la chose la plus importante que j'ai apprise en travaillant jusqu'à présent : il faut lire plus de livres sur le design, l'architecture, tout ce qui a trait à la beauté. Parmi les questions que nous nous posons si nous les rencontrons, beaucoup de ceux qui nous ont précédés vous ont déjà donné les réponses dans leurs livres. Que doit faire un designer pour gagner le jeu ? Soyez celui qui connaît le mieux votre client !

L. Y : Un conseil très pratique.

J. S : Travaillant dans le secteur du design depuis six ans, j'ai eu mon lot de fantasmes et de réalités, mais il m'arrive encore de regretter le temps où je faisais simplement ce qui me plaisait, sans en juger le bien ou le mal, le bon ou le mauvais, mais où j'aimais simplement la composition, le schéma de couleurs, le style et l'expression. Mais j'espère que tous ceux qui travaillent dans le secteur du design pourront mettre une « touche humaine » dans chaque projet qu'ils réaliseront par la suite. Découvrez les désirs des utilisateurs, exprimez ce que vous voulez exprimer et transmettre, et utilisez votre conception pour influencer certaines personnes.

---

1. Yibo Li est étudiant en Master 2 « Design, Arts, Médias », Paris 1 Panthéon-Sorbonne, 2022-2023. Nous avons inversé l’ordre des prénoms et noms pour l’entretien. En Chine, on livre le patronyme en premier, puis le prénom. Conformément à l’usage français de la revue, nous avons indiqué le prénom puis le nom.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-16 01:44:00, depuis le 216.73.216.51