

La créativité ? Chapeau !

Quelques méthodes de créativité à utiliser sans modération

Sommaire :

- ✓ Et si vous utilisiez la pensée latérale ? p. 1
- ✓ D'autres méthodes de créativité -----p. 2
- ✓ Conclusion-----p. 5
- ✓ À vous, la créativité !-----p. 5

En bref...

Les méthodes de créativité permettent d'explorer une idée, un problème sous tous les angles et de trouver une solution adéquate et innovante. Utilisées en groupe ou seul, elles aident à s'extraire du banal pour aller vers l'original, l'inattendu. Elles supposent de sortir de son cadre habituel de pensée, de surmonter ses blocages pour oser un autre regard. Dans le contexte professionnel, favoriser l'utilisation de ces méthodes profite à l'amélioration continue des activités et des productions.

Et si vous utilisiez la pensée latérale ?

Vous n'arrivez pas à résoudre un problème, vous voulez innover ?

Préférez une approche plurielle, sous divers angles, à une approche unique et linéaire. Une idée irréaliste ou farfelue peut servir de marche-pied à une idée innovante. C'est le principe de la « pensée latérale » développé par Edward de Bono¹. Plusieurs outils de créativité s'y réfèrent, dont le plus connu et facile d'utilisation est celui dit « Les chapeaux de Bono ».

(cf. [Des chapeaux pour la créativité](#)).

En résumé : Selon le problème à traiter, l'objectif visé, etc. : soit tous les participants à la réflexion coiffent un chapeau de la même couleur et changent en même temps, soit chaque participant coiffe un chapeau de couleur différente et le change en fonction de ce qu'il souhaite exprimer.

Le **chapeau blanc** est celui de la neutralité. Les faits sont énoncés, les chiffres et les informations donnés, sans aucun commentaire. C'est le chapeau de l'objectivité.

À l'opposé du blanc, le **chapeau rouge** (le rouge du feu, de la passion) réagit avec ses sentiments, ses émotions, ses perceptions. Il n'a pas à se justifier. La subjectivité parle.

La critique revient au chapeau noir et au chapeau jaune.

Au **chapeau noir**, la critique négative. Quels sont les risques et dangers possibles, les limites, les inconvénients des idées émises ? Le chapeau noir va relever les contraintes, les impossibilités...

Au contraire, le **chapeau jaune** critique de façon constructive. Au pessimisme du chapeau noir, il oppose l'optimisme. Les obstacles sont-ils réels, comment les contourner, comment les utiliser comme autant d'opportunités, quels avantages apportent les idées, le projet ?

Le **chapeau vert**, représente la créativité, fait appel à la pensée latérale pour appréhender un problème par d'autres approches.

Le **chapeau bleu**, quant à lui, organise, anime, facilite les échanges et rappelle les règles si nécessaire. Il est animateur, modérateur, gardien du temps...

¹ **Edward de Bono – auteur de plusieurs ouvrages sur la créativité.**

D'autres méthodes de créativité ?

Certaines sont décrites dans le livre « Le plaisir des idées », de Luc de Brabandère et Anne Mikolajczak. Ces auteurs les classent en méthodes antithétiques, associatives / combinatoires, analogiques, aléatoires, par exemple. Généralement, ces méthodes comportent deux phases :

- une phase de divergence pour énoncer des idées « en vrac », parfois déraisonnables, stimuler leur combinaison et leur association ;
- une phase de tri, où les idées les plus adaptées au problème à résoudre sont sélectionnées pour être examinées plus en détail.

Les méthodes antithétiques

Elles s'apparentent à des techniques de destruction-construction.

- **La méthode de concassage** consiste à **S**ubstituer, **C**ombiner, **A**dapter, **M**agnifier, **M**odifier, **P**roduire, **É**liminer, **R**éorganiser, **R**everser. Elle est connue sous l'acronyme **SCAMPERR** (*l'acronyme peut varier selon les verbes d'activité choisis. On peut ajouter, en fonction du contexte et des besoins : diminuer / augmenter, élargir / rétrécir, multiplier / diviser, compliquer / simplifier, éclaircir / assombrir...*).

Laissez parler votre créativité !

Il s'agit de produire des idées en modifiant l'ordre des choses jusqu'à l'extrême, en provoquant, en contredisant, en allant à l'encontre de, en déformant...

Exemple, pour améliorer le journal interne :

Substituer des vidéos au journal ? Combiner lecture et vidéos ? Adapter le journal aux mal voyants ? Magnifier par davantage de couleurs, d'illustrations ? Modifier la taille des caractères, le format, la périodicité, les thèmes traités ? Produire plus collectivement en impliquant tous les services ? Éliminer les anglicismes, les sigles, les acronymes ? Réorganiser les rubriques ? Renverser en passant la dernière page à la Une, en ne diffusant le journal qu'à ceux qui le souhaitent, en changeant l'équipe de communication, en partageant la parole entre agents et direction ? ...

- **Imaginer des scénarios : et si...**

Et si on supprimait le journal interne ? On pourrait faire des réunions mensuelles de l'ensemble du personnel, on ferait des économies, l'équipe de communication pourrait se recentrer sur des activités à forte valeur ajoutée, les informations pourraient être diffusées sur des écrans...

Les méthodes associatives / combinatoires

- **Le remue-méninges ou brainstorming²**

Le remue-méninges est un outil de base en matière de créativité, facile à apprendre, non chronophage (4 H maximum selon les spécialistes), utilisé individuellement ou en groupe.

Toutefois, contrairement aux idées reçues, il nécessite un bon entraînement des participants (une dizaine au plus) et une animation adaptée.

L'objectif est de faire jaillir un grand nombre d'idées originales dans une ambiance détendue. Souvent utilisée au commencement d'une séance, cette technique peut également être adoptée en cas de blocage, quand la rationalité se trouve dans une impasse. Elle fournit plutôt des idées d'amélioration que des idées de rupture.

De façon schématique, cette méthode comprend deux phases (**divergence et convergence**) qui, pour être efficaces, doivent être menées par des groupes différents.

² Alex Osborn – 1888-1966 - publicitaire américain

La phase de divergence consiste à accueillir un maximum d'idées.

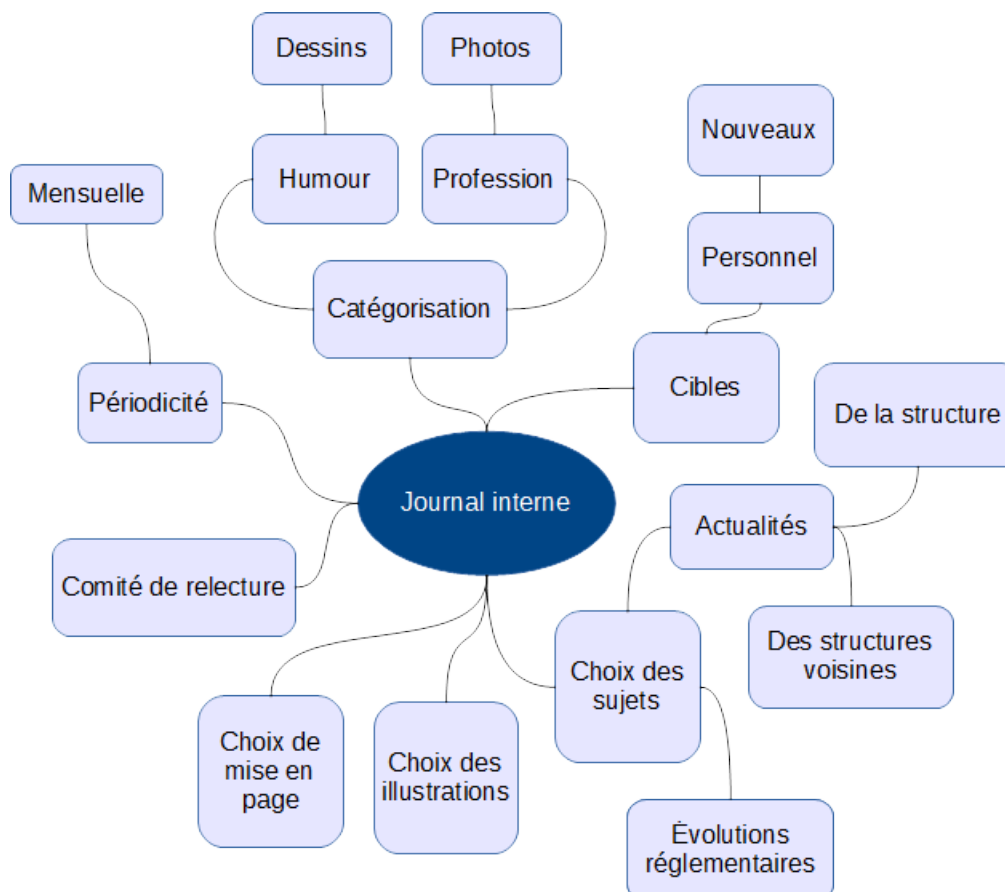
Elle est basée sur 4 principes :

- 1 - Accueil de l'imagination libre, de la spontanéité, de la non retenue. Les participants énoncent les idées qui leur viennent de façon aléatoire, illogique souvent, irrationnelle, subjective. L'imagination prend le pas sur l'intelligence et la logique.
- 2 - Exclusion de tout jugement critique et atmosphère de confiance.
« *Ainsi notre intelligence n'a pas le pouvoir de juger toutes ces idées avant qu'elle n'ait voulu les admettre toutes afin de les examiner en corrélation avec nos autres idées.* » (Schiller).
- 3 - Recherche d'améliorations et de combinaisons à partir des idées émises pour en créer d'autres.
Ces trois principes sont des constantes en créativité.
- 4 - Par probabilité, plus il y a d'idées, plus il y a de chances de trouver la bonne. La création par interconnexions et la « vivacité » d'esprit sont accrues après un temps d'ébullition.

La phase de convergence. Les idées émises sont alors regroupées et jugées, évaluées en fonction de leur « faisabilité ». Un point de vigilance : veiller à ce que les freins ne conduisent pas à rejeter des idées innovantes.

- **L'arbre à idées** de Tony Buzan³ (appelé aussi topogramme, mind map, carte heuristique ou mentale...)

C'est une représentation des relations hiérarchiques entre idées ou sujets, exemple :



Dans une prise de notes individuelles ou collectives, notamment, il permet la visualisation des thèmes imaginés ou exprimés, avec leurs niveaux d'importance et leurs liens.

³ Tony Buzan, auteur d'ouvrages sur la mémoire, l'apprentissage, l'organisation de ses idées

Les méthodes analogiques

Les analogies permettent de penser par images, par comparaisons entre des réalités souvent éloignées, de faire des rapprochements entre disciplines.

« *Il s'agit, par ce mécanisme, non pas d'attaquer le problème de front, mais de le comparer à autre chose, de le mettre en parallèle et de l'associer à des faits, des connaissances ou des disciplines différentes* » (George M. Prince et William J.J. Gordon, créateurs de la synectique⁴).

- L'**analogie directe** est facilement comprise : « La terre est [comme] une orange »
- L'**analogie personnelle** consiste à se mettre à la place de... « Si j'étais un ..., je serais... »
- L'**analogie symbolique ou métaphore** est personnelle mais facilement « traduisible ». La métaphore permet de déformer le réel sans mettre en cause la logique.
- L'**analogie fantastique** : le problème à résoudre, l'idée à trouver emprunte le chemin des rêves, des fantasmes, un monde magique sans contraintes.

Un classique de méthode analogique :

Le portrait chinois qui permet à chacun de se présenter de façon ludique et imaginative. Chaque participant à une réunion dresse son « portrait chinois » en répondant à des questions posées par l'animateur : « *Si vous étiez...* ».

Cette technique permet également de confronter une entreprise, une marque, un produit, voire une personnalité à sa perception par des tiers ou d'obtenir une représentation élargie d'un problème ou d'un thème.

Si le journal interne était un animal, une musique, une couleur, etc. ce serait...

Les méthodes aléatoires

Ces méthodes utilisent des lettres ou des mots inducteurs, par exemple deux ou trois termes pris au hasard dans un dictionnaire.

Technique utilisée ci-dessous autour du mot « **créativité** ».

	C	R	É	A	T	I	V	I	T	É
<i>Chercher</i>	Ronronner	Évoquer	Adapter	Tendresse	Imaginer	Vision	Illusion	Trouvaille	Éclairer	
<i>Curieux</i>	Réveiller	Élire	Adopter	Titiller	Illuminer	Vérité	Inventer	Traduire	Éclair	
<i>Contourner</i>	Répartir	Écouter	Anticiper	Tordre	Intriguer	Vacances	Ignorer	Tarabiscoter	Éveiller	
<i>Calembour</i>	Réviser	Éveiller	Aller	Tester	Infini	Vivacité	illustration	Tonsure	Éveil	
<i>Catachrèse</i>	Révolution	Enrichir	Audace	Tuer	Illustre	Visualiser	Intime	Tournage	Estimer	
<i>Construire</i>	Risquer	Émission	Aspiration	Terminer	Interpeller	Valeur	Inverser	Télévision	Écrire	
...

En situation professionnelle, des termes liés aux activités exercées peuvent, par induction, faire émerger des termes porteurs d'idées nouvelles à mettre en pratique directement dans le travail, dans la communication écrite ou orale sur le travail, dans les échanges en interne ou avec des partenaires externes, etc.

⁴ **Synectique** = « *Méthode de travail intuitive par simulation ou élaboration de modèles, mettant en jeu la créativité d'un groupe de personnes sensibilisées ou formées pour résoudre ou étudier un problème particulier comme la prévision technologique, le lancement de nouveaux produits.* »

Conclusion

La créativité ne se résume pas à une question de méthode. Elle requiert des conditions favorisantes sans lesquelles elle ne saurait donner le meilleur d'elle-même.

- Un contexte professionnel facilitant encourage la créativité par la liberté qu'il laisse, l'absence de jugement, l'essai-erreur possible, mais aussi la reconnaît à sa juste valeur.
« Il faut essayer pourquoi pas ? » est plus engageant que « c'est impossible ! ». Cette idée, jugée inconcevable, utopique, l'est-elle vraiment ? Et si...
- Mais le contexte professionnel n'est rien si chacun de nous ne s'autorise pas à sortir de ses schémas habituels de pensée, à mettre de côté ses « a priori », à sortir « de la boîte », à « penser à côté », à ne pas chercher la bonne réponse mais les réponses possibles.

*« L'indispensable éthique du changement commence par le respect de l'idée nouvelle. À la fois indispensable et insupportable, l'idée qui vient d'ailleurs doit être accueillie, dorlotée, elle doit recevoir un a priori favorable ; une idée nouvelle est toujours fragile, elle doit bénéficier d'une plaidoirie qui la défende et ne peut pas immédiatement être mise sous le feu d'un réquisitoire implacable. L'éthique du changement passe par une nouvelle éthique du débat. »**

En situation professionnelle, développer la créativité individuelle ou collective conduit à produire des idées, à faire émerger des idées nouvelles, mais toujours dans un but précis, avec le souci d'utiliser le produit des réflexions, de tester des solutions, d'approfondir une piste.

À vous, la créativité !

Il s'agit de compléter la phrase à trous : « Le chien a...pattes et l'oiseau en a ... » *

Vous répondriez 4 et 2 ?

Convergence qui vise la meilleure réponse, le bien faire.

Pourquoi pas « Le chien a mal aux pattes et l'oiseau en a de la peine » ?

Divergence qui conduit à une variété de réponse et donc créativité.

* « Le plaisir des idées »

Cathy Bousquet

Pour aller plus loin

- « Travail et créativité » – Éducation permanente – mars 2015
- Sciences Humaines - n°38 de mars-avril-mai 2015 et n°221 de décembre 2010
- « Le plaisir des idées » – Luc de Brabandère et Anne Mikolajczak – Dunod, 1994
- « La créatique - psycho-pédagogie de l'invention » – Desmarest et Druel – Le courrier du Livre, 1975
- « Site consacré à l'émergence de la pensée créative des individus et au développement du potentiel créatif des équipes pour innover en entreprise ou au sein des organisations » <http://www.creativite.net/>