

## **Préciser le sens du mot « créativité »**

*En quoi il est utile de distinguer les différents concepts cachés sous ce mot : « l'expression imaginaire », « la création artistique », « la création d'idées », « l'innovation » qui, d'une certaine manière, sont proches et, à certains égards, n'ont aucun rapport entre eux.*

Guy Aznar. Mai 2006.

## Préciser le sens du mot « créativité »

*En quoi il est utile de distinguer les différents concepts cachés sous le mot créativité : « l'expression imaginaire », « la création artistique », « la création d'idées », « l'innovation » qui, d'une certaine manière, sont proches et, à certains égards, n'ont aucun rapport entre eux.*

Le mot « créativité » est une expression floue et ambiguë qui recouvre des contenus différents.

Issu du « creativity » américain utilisé par Guildford<sup>1</sup> pour désigner cette étrange composante de l'intelligence qui permet de résoudre des problèmes en sortant des rails, le mot créativité s'est répandu comme une trainée de poudre, recouvrant d'un large manteau les territoires sémantiques voisins, tandis que la racine *créa* qui évoquait la création artistique lui donnait une aura prestigieuse.

Guildford aurait-il parlé « d'inventivité » ou « d'intelligence divergente » que l'horizon de la « créativité » aurait été différent.

De fait, le territoire de la créativité est immensément étendu, avec au Nord, des frontières communes aux terres de l'imaginaire, irrigué par les sources des mythes et des archétypes, parcouru par les brumes de l'inconscient individuel et collectif, et au Sud, un paysage d'allées rectilignes avec des labyrinthes mathématiques où des savants un peu fous jouent aux dés tandis que des managers s'agitent pour déposer des brevets d'invention. Au passage le territoire est traversé par le fleuve de la création artistique aux innombrables affluents qui fascine les populations ébahies.

Parfois la créativité est planante, presque hallucinogène, parfois elle utilise le computer pour explorer cent mille brevets ; parfois elle repose sur un individu unique et exceptionnel, parfois elle fait la collecte des idées auprès des cent mille salariés d'une organisation. A certains moments, la créativité fait penser à des groupes de développement personnel qui font des choses étranges ; parfois à des chercheurs scientifiques qui passent la nuit le nez sur l'éprouvette ; parfois elle évoque le développement de son potentiel créatif que l'on recherche pour se faire du bien ; parfois à du « problem solving » pour un client exigeant qui attend sa solution pour demain matin. Parfois la créativité est associée à une campagne publicitaire, parfois à un enfant surdoué, à un savant fou, à un objet design, à un tableau surréaliste,

---

<sup>1</sup> Guildford. 1950. « creativity » American Psychologist.

à un brevet, à une présentation de mode, à une méthode pédagogique, à une méthode. Et quoi d'autres ?

Nous ne sommes pas contre le flou et l'ambiguïté. C'est au contraire le lieu où naissent les idées ; cette zone intermédiaire de la création que Léonard<sup>2</sup> appelait « le sfumato » ; ce terrain vague entre la fumée et le cristal, ce moment tendre entre rêve et jour où l'imagination se durcit à la lumière.

Mais rechercher le flou comme stratégie est une chose. Mélanger tous les concepts en est une autre. Se disputer pendant des heures pour un vocabulaire mal défini, mesurer une aptitude avec un outil fait pour autre chose, faire naître des fausses attentes à cause de mots imprécis, perturbe la communication, gêne la recherche et devient parfois de la tromperie. Nous indiquerons plus précisément, en conclusion, à quoi pourrait bien servir ce travail d'éclaircissement.

Pour distinguer le sens des différents concepts cachés sous le mot créativité il faut partir du processus créatif qui est essentiellement un processus de confrontation entre deux sphères mentales, celle qui a pour fonction de s'adapter le mieux possible à la réalité et à ses contraintes en utilisant des mécanismes déductifs et celle qui a pour fonction de s'éloigner de cette réalité en oubliant les mécanismes déductifs, renforcés par l'habitude, pour produire des constructions insensées, à la limite du délire.

La création du nouveau naît à mi chemin de ces deux territoires : c'est ni ce qui existe déjà ; ce n'est pas non plus un délire incommunicable, mais un imaginaire qui a trouvé un mode d'expression.

Il faut donc distinguer les mécanismes d'exploration de ces différents territoires :

Celui de l'imaginaire,

Celui de la confrontation avec le réel, qui prendra des formes tout à fait différentes et suivra un itinéraire différent selon que l'on est dans le cas de la création artistique ou dans celui de la production d'idées.

### **1) L'expression imaginaire.**

L'Imagination, c'est la faculté de produire des images en l'absence du modèle et même sans lien avec le réel ; c'est la faculté de puiser dans la mémoire, dans celle des jours et dans celle des nuits et de combiner à l'infini ces images comme un reflet sur l'eau d'un fleuve ; c'est la faculté de voyager sur des images éphémères permettant ainsi de « s'absenter et de s'élancer vers une vie nouvelle » comme le dit Bachelard<sup>3</sup> ; c'est la faculté de produire des fantômes d'objets ou de personnages, qui se déforment indéfiniment comme une fumée, à volonté ou à contre volonté,

<sup>2</sup> Michael J Gelb. *Pensez comme Léonard de Vinci*. Les Editions de l'Homme. 2001.

<sup>3</sup> Gaston Bachelard. *Le Droit de rêver*. PUF ; En livre de poche : « L'eau et les rêves », « L'air et les songes », « La psychanalyse du feu », « La terre et les rêveries de la volonté ».

faisant ainsi de l'imagination cette « maitresse de fausseté » dont parle Pascal, cette « folle du logis » dont parle Malebranche. L'imagination, c'est l'incommunicable, l'éphémère, l'insaisissable, comme l'ombre d'un rayon de lumière, l'imagination c'est la malle au trésor de l'enfance dans laquelle nous allons puiser indéfiniment pour combiner les images, les éclats d'idées, mélangées avec celles des autres, tournant en myriades comme des fleurs de kaléidoscope. La production imaginaire est privée et à la limite incommunicable, comme le sont nos rêves que l'on peut ressentir mais non complètement traduire. Un langage formel exprimé dans une syntaxe grammaticale pure, cherchant à se traduire dans « une belle écriture » traduit mal le flou du rêve, la richesse diversifiée et chaotique de l'imaginaire.

C'est pourquoi on traduit mieux l'imaginaire avec un langage déstructuré, fait d'associations « libres », à la limite par l'écriture automatique, ou par un langage métaphorique qui se retrouvera dans la poésie. Ou bien sous forme de dessins, de graphismes abstraits. Ou bien sous une forme sonore excluant tout solfège et toutes règles harmoniques ou sous forme de gestes, de danses, improvisées librement.

La fonction de l'éducation au sens large a pour fonction d'apprendre à distinguer l'imaginaire et la réalité et, souvent, pour bien s'adapter à la réalité, d'apprendre à fuir les mirages de l'imaginaire. Ne pas rester « dans les nuages » comme l'enfant de Prévert mais être bien adapté à la réalité est un objectif compréhensible et louable de la part des éducateurs : les parents, l'école, l'environnement social. Aider l'enfant à sortir de son syncrétisme primordial et l'aider à distinguer mythes et réalités, songes et projets accessibles, l'entraîner à faire l'aller et le retour entre les phases d'assimilation et d'accommodation décrite par Piaget, celle où on veut que le monde s'adapte à mes désirs et celle où je dois plier mes désirs à la courbure du monde, renouveler inlassablement le « ich and da » de l'enfant jouant avec sa bobine, décrit par Freud, tel est l'objectif légitime de tous les éducateurs du monde.

Il se trouve que suivant les cultures familiales, suivant le style du professeur, suivant les milieux sociaux et suivant le degré d'adaptabilité de chaque enfant, cette tendance légitime à distinguer le jeu avec l'imaginaire, l'évasion et l'adaptation à la réalité, s'est traduite par une condamnation excessive de l'imaginaire et par une survalorisation du registre privilégié d'exploration du réel : les mécanismes logiques, la pensée rationnelle, basée sur des enchaînements déductifs.

Globalement, on a souvent tué l'imaginaire dans l'oeuf pour mieux adapter les enfants à la réalité de leur environnement social. Au lieu d'organiser la séparation méthodique des deux phases, (ce que nous essaierons de faire plus tard dans les séminaires de production d'idées), on a purement et simplement condamné l'imaginaire, ou bien on l'a réservé à des déviants.

En parallèle on a repoussé ou sérieusement encadré l'expression des émotions qui est étroitement liée avec l'expression imaginaire pour plusieurs raisons. D'une part parce que l'imaginaire s'est en partie constitué dans l'enfance, dans des moments chargés affectivement, et que faire ressortir ce stock d'images s'est faire couler à nouveau le torrent affectif qui a présidé à son origine. De même que l'imaginaire, l'émotion est canalisée par une série de conventions sociales. Ouvrir les vannes à l'imaginaire c'est ouvrir les vannes à l'émotion. D'autre part, la mise en œuvre de l'émotion est un outil indispensable pour accéder à l'imaginaire qui est stocké dans des zones profondes du cerveau. Comme le note David Servan Schreiber<sup>4</sup>, à l'intérieur du cerveau se trouve un cerveau « émotionnel, *« un véritable cerveau dans le cerveau » sur lequel « le langage et la connaissance rationnelle n'ont pas d'effets »*. De ce fait, *« si nous voulons rechercher un potentiel d'associations imaginaires plus large que celui est stocké dans le néo cortex, nous devons aller explorer le cerveau limbique, c'est-à-dire à organiser des liaisons entre le néo cortex et le cerveau limbique »*.

C'est à ce propos que les chercheurs de Harvard et du New Hampshire ont utilisé l'expression « d'intelligence émotionnelle » vulgarisée par Daniel Goleman<sup>5</sup>. L'expression « d'intelligence émotionnelle », en elle-même, mérite d'être critiquée mais ce qu'elle recouvre est exact : il existe un territoire émotionnel du cerveau directement connecté à l'imaginaire.

En résumé, deux facteurs expliquent les freins à l'expression naturelle de l'imaginaire : le conditionnement méthodique à censurer son imaginaire pour mieux s'adapter à la société ; le refus d'exprimer ses émotions habituellement liées au territoire de l'imaginaire.

### Pourquoi favoriser l'expression imaginaire ?

Il existe cinq raisons (au moins) qui militent en faveur d'un développement de l'expression imaginaire :

- C'est révéler une richesse intérieure dont est porteur chaque individu, c'est donc « un trésor du monde » ;
- C'est un processus ludique, libérateur, un facteur de développement personnel, qui a un effet psychothérapeutique ;
- C'est une manière d'entraîner les groupes à « diverger », formation qui constitue un préalable indispensable à la production d'idées,
- C'est une manière de produire un « matériau » imaginaire qui déforme les données du problème, qui constitue une base dont on se servira plus tard en phase de production d'idées ;
- C'est une manière de produire un « matériau » projectif dont on se servira éventuellement, après analyse, dans les études de motivations.

---

<sup>4</sup> David Servan Schreiber. Guérir. Livre de Poche

<sup>5</sup> Daniel Goleman. L'intelligence émotionnelle. Livre de poche.

Nous n'insisterons pas ici sur la richesse de l'imaginaire individuel, qui se traduit au niveau collectif dans les mythes, contes et légendes. Il faut simplement souligner la facilité avec laquelle cet imaginaire apparaît, comme s'il était stocké juste sous la surface : on autorise, on donne le coup d'envoi, et les rêves coulent à flots, comme s'ils n'attendaient qu'un signal. Cette facilité d'expression est particulièrement frappante dans études de motivation auxquelles participent des personnes choisies au hasard, en fonction de critères de consommation, des « ménagères de base », comme on dit, et qui au bout de quelques heures expriment avec une grande facilité une production imaginaire d'une richesse étonnante

Quelle que soit la motivation à participer à une phase d'expression imaginaire, il est clair que l'on en retire un bénéfice sur le plan de son développement personnel. On se laisse aller sans retenue, on s'évade de la prison des convenances et du conditionnement rationnel. On est souvent surpris soi-même de voir à quel point on avait des ressources pour dessiner, pour participer à des « poèmes » collectifs, pour danser, pour improviser des petits spectacles. Il n'est pas rare qu'après avoir participé à des sessions d'expression imaginaire, (un peu comme c'est le cas également au terme d'une analyse), les gens se mettent à développer un potentiel créatif qu'ils ignoraient, qu'ils se mettent à peindre ou à écrire des romans. Cette libération de l'expression en groupe, qui s'accompagne souvent d'une expression de fantasmes inconscients dans un contexte protégé « qui n'analyse pas » et dans un climat de confiance, apporte souvent un bénéfice psychothérapeutique.

La production imaginaire en groupe sert également de matériau dans les études de motivation. Cette pratique est née en France, dans les années 70 à une époque où nous entraînions les gens, à exprimer leur imaginaire en utilisant les techniques de créativité les plus fécondes, notamment les associations fantastiques, les identifications, le rêve éveillé. Nous avions à l'époque une règle déontologique très stricte : « on n'analyse pas ». Notre ambition était, dans un contexte de formation, d'aider les participants à exercer leur imaginaire, mais nous nous interdisions d'en analyser le contenu comme aurait pu le faire un psychothérapeute. Nous en faisons une question de principe : analyser, c'était tabou. Et puis un jour, nous nous sommes interrogés sur le fondement de cette règle.

*« Toute cette production imaginaire, quelle merveille ! ... quel dommage qu'on n'analyse pas !... »* et nous avons remis en cause la démarche : *« Voyons, en formation nous recevons des gens qui payent, et on n'analyse pas ce qu'ils disent ; cela donnerait quoi si on faisait l'inverse, si on recevait des gens qui seraient payés par nous, et nous aurions pour projet essentiel d'analyser ce qu'ils disent ? »*. La méthode des études de motivations projectives était née<sup>6</sup>.

---

<sup>6</sup> Ces méthodes ont été appelées EPSY, résumé de « Etudes Projectives Synapse » . (1970). Synapse était le nom de la première société française de créativité.

Sans détailler ici la démarche, précisons que ces études sont dites « projectives » dans la mesure où les participants au terme d'une formation qui, pour être efficace, prend au moins une journée, sont amenés à « projeter » leur vision inconsciente du problème posé : la maison du futur, l'alimentation du futur, etc... Ils produisent du « matériau » imaginaire, (dessins, rêves, histoires, sketches, etc...), sont rémunérés, et puis s'en vont. Ce matériau est ensuite analysé par une équipe pluridisciplinaire de spécialistes, (sémiologues, psychologues, etc...) qui en tirent les leçons.

Dernière utilisation de l'expression imaginaire, (last but not least), c'est constituer un matériau de base qui déforme les données du problème, nécessaire pour la production d'idées et la création en général. Nous y reviendrons plus loin.

### Comment favoriser l'expression imaginaire ?

Les techniques utilisées pour favoriser l'expression imaginaire, peuvent se classer en trois catégories : des techniques de levée de la censure ou de déconditionnement ; des techniques de mobilisation de l'énergie, des techniques d'expression.

*Lever la censure* c'est avant tout être permissif, supprimer tout jugement de valeur, autoriser la libre expression, ce qui est simple à énoncer mais qui suppose souvent de nombreux exercices et du temps. C'est s'habituer à utiliser les mécanismes de la libre association qui s'inscrivent en rupture par rapport aux traces neuroniques profondément inscrites par la répétition et le jugement.

*Mobiliser l'énergie*, c'est faciliter la prise de risque dans le contexte d'un petit groupe permissif, où la notion de confiance est primordiale (confiance en soi, confiance devant les autres, confiance dans les autres). Il s'agit de mobiliser la dynamique du groupe par une mise en jeu de l'affectivité, par l'implication de chacun des membres, notamment à travers le processus des « régulations » psychologiques.

*Les techniques d'expression*, enfin, sont des règles toutes simples, qui permettent à n'importe qui de dessiner collectivement, de raconter une histoire collective, de voyager dans le territoire d'un rêve individuel ou collectif

### Les limites de l' « expression imaginaire ».

Si l'action de développement de l'imaginaire revêt une importance considérable à titre individuel et collectif, il convient d'en préciser les limites pour mieux la définir.

*La créativité au sens d'expression imaginaire n'a pas de rapport avec la création artistique* et ce n'est pas son objet. La production n'a pas vocation à être conservée ou à être montrée. En fin de groupe, on brûle la production imaginaire du jour (je me souviens d'un chalet où nous nous réunissions et

où le sol gardait les traces noires du groupe précédent). Car ce n'est pas la trace produite (dessins, rêves éveillés enregistrés, etc...) qui compte mais le chemin parcouru pour la produire. Si l'on garde un dessin, un poème, c'est par souvenir sentimental, mais ce n'est pas pour le mettre dans une galerie. C'est précisément parce que la forme ne compte pas, parce qu'on n'agit pas « en professionnel », parce que l'on n'a pas de prétention artistique, que le mécanisme de libération de l'expression peut fonctionner. De même qu'en psychanalyse ce qui compte c'est le transfert et non le contenu de ce qui est dit, ici ce qui compte c'est la libération de son potentiel, son développement personnel, et non le contenu de la production.

*La créativité au sens d'expression imaginaire ne doit pas être confondue avec le mécanisme de production d'idées. Au mieux, c'est une étape du mécanisme de production d'idées et d'ailleurs, cette étape n'est pas toujours nécessaire (on peut la remplacer par des mots choisis au hasard). La production d'idées que nous décrirons plus loin, mériterait peut-être d'être appelée plutôt « inventivité » que créativité. C'est un processus circulaire qui comprend plusieurs étapes ; c'est un processus dialectique, c'est une résolution de conflits ; ce n'est pas un processus de détente ludique mais un processus de tension, comme un match d'échecs; c'est un effort, c'est un travail, au sens de rencontre de l'énergie avec la matière, (il faut se reposer régulièrement), et s'il y a souvent une explosion de joie au moment du surgissement des idées, c'est parce qu'elle traduit une décharge de la tension et la jouissance d'avoir trouvé qui ressemble sur ce point avec la jouissance de l'artiste. Les participants des groupes comme certains animateurs préfèrent bien entendu faire de l'expression imaginaire plutôt que de la production d'idées, ce qui conduit à bien séparer les séquences et bien définir les objectifs*

## **2) La création artistique**

La création artistique, d'une manière générale, n'est pas une démarche collective mais un processus individuel.

La création artistique ne part pas du réel, elle part directement de l'imaginaire de l'artiste et pour l'exprimer il engage un dialogue avec le support de son expression : la feuille blanche, l'argile à modeler, la pierre à sculpter, la toile où son fusain s'effrite, l'organisation d'un clavier, le code harmonique de sa culture, le corps d'une femme à habiller, le Pont Neuf à recouvrir d'une toile éphémère. Mais, mis à part la « résistance » du support de son expression, il n'a de comptes à rendre à personne, il est furieusement libre et seul juge de son effet.



Ce qui nous intéresse c'est le moment de rencontre entre l'imaginaire fantasmatique et le réel, ce que Jean François Lyotard<sup>7</sup> décrit, dans un langage un peu précieux comme « *l'investissement de l'énergie libidinale sur les surfaces du dicible* ». Qu'on nous permette de commenter cette phrase un peu obscure en usant de la métaphore (une technique créative que nous utilisons souvent). Donc, imaginez un grand lac en hiver, à la surface duquel se sont constituées des plaques de glace. Sous la glace, il y a des remous et des torrents de lave brûlante, forces cycloniques puissantes comme *l'énergie libidinale*, qui ne parviennent pas à franchir la surface par suite d'un tabou géologique ou de je ne sais quel phénomène. Et voilà qu'en rencontrant la glace de surface qui devient tendre sous la chaleur, en rencontrant la surface du « réel », cette énergie trace des signes, elle veut devenir « *dicible* » elle « dit » des choses, qui se voient et qui peuvent se lire à l'extérieur. L'énergie souterraine grave des dessins (comme un patineur à la surface), trace des poèmes, décrit des projets, propose des idées, et finalement fait une œuvre. La création est bien là, dans cette rencontre entre les énergies souterraines de l'imaginaire et la surface immaculée du réel prêt à être transformé, comme une page blanche où s'écrit ce qui peut se dire à haute voix.

Le fantasma de Rodin n'est devenu une œuvre créatrice qu'à partir du moment où son fantasma éphémère s'est confronté à la dureté de la pierre, et ce qui nous émeut dans sa création c'est qu'il a illustré le moment magique, le moment « intermédiaire », le moment flou, où la mutation était en train de s'accomplir, plus tout à fait fantasma mais pas encore œuvre figée qui donne l'impression que la création est en train de se faire sous nos yeux...« *C'est le privilège de l'artiste* », écrit Ehrenzweig<sup>8</sup>, « *de combiner l'ambiguïté du rêve avec les tensions d'une conscience pleinement éveillée* » comme ces moments étranges où l'on est encore à moitié dans la nuit, à moitié dans le jour, essayant de retenir nos rêves qui s'enfuient comme du sable entre les doigts.

L'originalité de la situation créatrice tient précisément à cette rencontre utilisant pour ce travail la dynamique de l'inconscient, non pas ramené simplement à un collecteur d'images mais considéré plutôt comme un système énergétique.

*La différence entre la création artistique et l'expression imaginaire* c'est que l'artiste n'a pas besoin de faire des stages pour développer son imaginaire. A l'inverse, son imaginaire est déjà là qui déborde, en trop plein, comme la lave souterraine qui cherche une faille et qu'il ne peut retenir.

*Mais la différence entre la création artistique et l'expression imaginaire* c'est surtout *l'importance de la forme*. Un artisan est maître d'une technique d'expression mais il n'innove pas (dans certaines corporations

---

<sup>7</sup> Jean François Lyotard. Cité dans Ehrenzweig : « L'ordre caché de l'art » (op cité).

<sup>8</sup> Anton Ehrenzweig. *L'ordre caché de l'art. Essai sur la psychologie de la création artistique*. Gallimard. 1974.

cela lui est même interdit) et il n'a pas vocation à exprimer son émotion personnelle d'une manière différente dans chaque objet. A l'inverse, un fou est enfermé dans son délire parce qu'il n'a pas trouvé de moyen d'expression pour le canaliser et l'exprimer, il ne maîtrise pas une technique formelle. Comme le dit Michel Foucault<sup>9</sup>, « *la folie c'est l'absence d'œuvre* ». L'artiste se situe précisément entre l'artisan et le fou : c'est un genre de fou qui maîtrise une technique d'expression lui permettant de véhiculer un contenu chargé fortement d'émotion, c'est un fou qui maîtrise une forme.

*La création artistique n'est pas un jeu*, un moment de détente, comme peuvent l'être les séances d'expression imaginaire, c'est un besoin vital. L'imagination, c'est plutôt quand on est étendu sur le divan, les yeux mi-clos, détendu, laissant venir des images qui tournent dans la tête oubliant le temps et le lieu, au point que quand quelqu'un ouvre la porte sans frapper vous sursautez et dites : « *Ah ! c'est vous ? Je ne savais plus où j'étais !* ». C'est tout à fait normal de ne plus savoir où l'on est puisque l'imagination est la fuite du réel et vous fait voyager avec les nuages.

A l'opposé, avez-vous déjà vu quelqu'un en situation de création, tournant en rond dans sa chambre comme un ours en cage, taillant la pierre comme une bête, déchirant ses pages et recommençant, acharné sur une feuille pour y dessiner une idée, parlant tout haut, bataillant, battant des bras comme des moulins à vent ? Il y a une grande différence entre un mouvement qui est fuite du réel et un autre qui est rencontre du réel ; entre l'un, qui est jouissance planante glissant sur le temps et l'autre, angoisse à gonfler le ventre, acharnement, obsession qui vous empêche de dormir. La création est un effort, comme un accouchement, c'est un travail, au sens où l'on parle d'une femme en travail.

*Pourquoi une personne se met tout à coup à éprouver le besoin d'écrire ou de peindre, de composer ?* Pour satisfaire un besoin existentiel, le besoin de lancer un signal aux autres pour sortir de la prison de sa solitude en se délivrant de ses fantasmes imaginaires privés et à la limite incommunicables. Une création est un signe, comme un mouchoir blanc agité sur le quai d'une gare, c'est-à-dire un mouvement vers les autres, éventuellement une rébellion contre les autres, mais toujours un discours aux autres, un discours au monde sur une estrade, avec souvent la peur qu'on vous lance des tomates, parce que votre musique n'est pas bonne.

Comme le dit le peintre-psychologue Jean Luc Auber<sup>10</sup>, « *la création exprime une demande affective, une demande d'amour... une demande à l'autre pour qu'il la perçoive, qu'il l'accepte, et s'il l'accepte c'est la preuve qu'il vous aime* ».

*La différence entre la création artistique et la recherche d'idées* tient au fait que la création artistique répond à une demande interne (celle de mon

---

<sup>9</sup> Michel Foucault. *Eloge de la folie à l'âge classique*. Livre de poche.

<sup>10</sup> Jean Luc Auber. *Séminaire sur la création*. Mars 1970. Compte rendu hors commerce.

inconscient), tandis que la recherche d'idées répond à une demande externe, celle de mon client : l'ardente obligation de résoudre un problème imposé de l'extérieur par quelqu'un qui va me juger campé dans sa réalité objective. Alors que la recherche d'idées a une utilité évidente : comment résoudre telle ou telle difficulté, répondre à telle question, la création artistique ne répond à aucune fonctionnalité, (sinon ce serait du design), elle n'a pas d'utilité, c'est « l'art pour l'art ». Pour l'artiste, elle résout principalement une demande subjective et du côté du récepteur, son « utilité », si je puis dire, ne se mesure qu'en terme d'émotion : est-ce que son œuvre agit de quelque manière que ce soit sur mon cerveau reptilien et m'apporte de l'émotion, point final, (la notion d'esthétique est une autre histoire). La différence entre la création artistique et la production d'idées s'observe bien chez des personnes qui sont à la fois peintres et architectes (la construction d'une maison est comparable à une production d'idées, c'est une création appliquée, fonctionnelle, qui répond à une demande) et qui ont souvent du mal à gérer ce double statut. Comme le dit l'architecte Christian de Portzampac<sup>11</sup> qui sait de quoi il parle : «*La grande différence, c'est que l'artiste n'a pas de comptes à rendre, l'architecte, si* ». Voilà une belle distinction entre celui qui n'a pas à se soucier du réel et celui qui se bat avec les plombiers.

*Une autre distinction entre la fonction de l'artiste et celle du producteur d'idées* tient au niveau d'adaptation à la réalité, ou si l'on veut à la place occupée entre adaptation et rupture. La caractéristique du créateur est d'être généralement en rupture, sinon il serait décorateur. Sa mission n'est pas de faire des choses « belles » (nous savons bien que le mot "beau" ne veut pas dire grand chose) : ceci est le moyen, le véhicule de son discours. Mais suivant le cas, de « changer le monde », en apportant « à la surface du dicible » des gros poissons de nouveauté, que nous trouverons un jour sur notre corps ou sur nos murs. Ou bien même, dans certains cas, de dire l'avenir, l'avenir des formes, l'avenir des villes, l'avenir des sons. Ne sursautons pas, je n'ai pas dit que c'était un devin ! Mais il faut bien se demander pourquoi Mondrian a pressenti l'architecture de New York et Schoenberg avec sa musique sérielle les mathématiques complexes, et Seurat avant Louis de Broglie la théorie corpusculaire de la lumière. Pour dire les choses très vite, je pense que grâce à ce "laxisme" dont parle Ehrenzweg, qui l'amène "à suspendre les barrières qui séparent normalement la réalité intérieure et extérieure", grâce à cette propension à naviguer à côté de la réalité, l'artiste peut développer une intuition à déchiffrer les signes du futur déjà inscrit dans notre présent et une facilité à les réunir dans une nouvelle structure, largement supérieure à la moyenne. Qualité type d'inadapté, comme un mauvais nageur serait plus porté à repérer les bouées de sauvetage flottant au loin sur l'eau qu'un champion de crawl plongé dans les vagues.

---

<sup>11</sup> Le Monde, 4 Février 2006

Parce qu'elle résout un problème posé, la production d'idées est généralement plus adaptée à la réalité, ce qui ne veut pas dire qu'elle n'est pas originale, surprenante, « géniale », mais elle est par définition moins anticipatrice (sauf si on programme la recherche d'idées en terme de prospective, ce qui est malheureusement plus rare).

### 3) La créativité d'idées

Le mot « créativité » dans l'expression créativité d'idées désigne à la fois l'aptitude à inventer des solutions nouvelles, appelées « idées », en réponse à un problème posé (d'où ma proposition de parler plutôt d'inventivité) et également l'ensemble des techniques et méthodes pédagogiques dites « de créativité », qui facilitent cette démarche.

Par idées on entend « *la capacité à réaliser une production qui soit la fois nouvelle et adaptée au contexte dans lequel elle se manifeste* » (Todd Lubart<sup>12</sup>).

« *Nouvelle* » et « *adaptée* » : nous voici d'emblée plongés dans la contradiction structurelle de la créativité d'idées : comment l'idée peut-elle être en même temps nouvelle et adaptée, comment vouloir à la fois se *dés-adapter* de l'agencement qui s'est formé au fil des générations pour proposer un nouveau système *d'adaptation*, à une réalité que va transformer mon idée et ne sera donc plus la même réalité ? Circuit en boucle qui évoque les processus d'auto organisation.

La définition suggère en elle-même la description de la démarche créative, mouvement ternaire dont les trois phases sont :

- s'imprégner de la réalité actuelle (intégrer les données du problème et ses contraintes) ;
- déstructurer cette réalité « mécaniquement » ou par une projection dans l'imaginaire ce que l'on appelle diverger, en s'éloignant plus ou moins loin ;
- converger, pour faire émerger un nouvel agencement, en « croisant » plus ou moins les constructions imaginaires avec les contraintes pour proposer une nouvelle « forme »<sup>13</sup> qui sera proposée aux gardiens de la réalité, à charge pour eux de l'évaluer et de la réaliser.

En psychologie c'est ce que l'on appelle un « processus de détour » qui a été particulièrement observé par le psychologue allemand Wolfgang

<sup>12</sup> Todd Lubart. Psychologie de la créativité. Armand Colin. 2003.

<sup>13</sup> L'expression « Forme » provient du livre de Paul Guillaume « Psychologie de la forme » (Flammarion. 1937), et constitue une mauvaise traduction de l'allemand « gestalt ». Il aurait mieux fallu parler de « structure » et de « psychologie structurelle ». On continue souvent à utiliser en français le mot allemand gestalt, (« groupe de gestalt », etc...). Le mot « forme » est donc souvent utilisé alternativement à « structure » ou « gestalt », ou « pattern » en anglais.

Köhler<sup>14</sup>, dont l'étude célèbre sur les chimpanzés a été longuement commentée par Arthur Koestler<sup>15</sup>

D'une manière générale, les animaux suivent la ligne droite de leur instinct. La question qui se pose est : l'animal est-il capable de faire un « détour » pour inventer une solution lui permettant d'atteindre un but (c'est-à-dire reculer, partir à l'envers) quand on met un obstacle entre lui et le but ? Dans le cas le plus simple, (un appât placé derrière un grillage), on s'aperçoit que le chimpanzé, le chien, l'enfant d'un an, savent faire un détour pour l'attraper, et donc « inventer » une solution, tandis que la poule, par exemple, ne le peut pas (vous pouvez mettre un grillage entre elles et de la nourriture, elles se briseront la tête sur le grillage mais elles n'auront pas « l'idée » de tourner le dos et de faire un crochet). Citons l'expérience caractéristique d'un animal découvrant l'usage des outils, décrite par Kohler :

*« Nueva, une jeune femelle, a été testée trois jours après son arrivée. Elle n'avait pas encore fait connaissance avec les autres animaux et restait isolée dans sa cage. On introduit un petit bâton dans sa cage ; elle gratte le sol, pousse en tas les peaux de banane, puis avec insouciance jette le bâton à environ 75 cm des barreaux. Dix minutes plus tard, on place des fruits hors de la cage, hors de sa portée. Elle étend le bras, vainement, et commence les plaintes caractéristiques des chimpanzés ; elle retrousse les lèvres, jette des regards implorants sur l'observateur, pousse des gémissements et finalement tombe sur le dos, geste de désespoir fort éloquent que l'on peut observer aussi en d'autres occasions.*

*« Ainsi, de lamentations en cajoleries, quelque temps passe, jusqu'au moment où - à peu près sept minutes après le dépôt des fruits - elle aperçoit soudain le bâton, cesse de gémir, saisit le bâton, le fait passer entre les barreaux et réussit, assez maladroitement d'ailleurs, à ramener les bananes à portée de sa main.*

D'autres inventions, d'autres « détours », sont encore plus complexes.

La découverte de Nueva est celle de l'usage des outils, voici celle de la fabrication des outils. Cette fois, le héros est Sultan, le génie des chimpanzés de Köhler :

*« Au-delà des barreaux, hors d'atteinte, se trouve un objectif, une banane. De ce côté-ci, au fond de la salle d'expérience, on place un buisson déraciné et dont les branches se cassent très facilement. Il est impossible de faire passer à travers les barreaux l'arbuste lui-même, qui est d'ailleurs très lourd. On introduit Sultan ; il ne remarque pas immédiatement l'objectif et se met à sucer une branche de l'arbuste. Mais son attention est attirée sur l'objectif ; il s'approche des barreaux, regarde, puis soudain se retourne, va droit à l'arbuste, saisit une des branches les plus fines, la*

---

<sup>14</sup> Wolfgang Köhler. *The Mentality of Apes*. Londres, Pelican Books. 1957

<sup>15</sup> Arthur Koestler. *Le cri d'Archimède*. Calmann Lévy. 1964

*casse net, retourne aux barreaux et atteint l'objectif. Du retour à l'arbuste jusqu'à la saisie du fruit à l'aide de la branche cassée, c'est une série d'actions, unique et rapide, sans le moindre hiatus et sans le moindre mouvement qui, objectivement considéré, ne s'applique à la solution décrite ».*

Comme l'écrit Arthur Koestler qui commente ces expériences : « *Sultan, s'il avait parlé grec, aurait assurément crié Eurêka* ».

Le fait de devoir suivre un processus *ternaire*, un processus de détour est une spécificité de la créativité d'idées. Dans l'expression imaginaire on suit un processus *binaire* : de mes fonctionnements habituels vers mon imaginaire ; de même, dans la création artistique, le processus est *binaire* : de mon imaginaire vers le support matériel de mon expression.

Dans la créativité d'idées on n'est pas dans les formes malléables à volonté comme celle de l'imaginaire, on travaille sur des systèmes d'informations parfaitement intégrés et on doit se battre sur la force de leur imprégnation : si on les suivait à la lettre, dans certains cas on se heurterait sur des grillages. Il faut nécessairement commencer par casser, par lutter, par un effort.

Pourquoi faut-il se battre ?

Ceci mérite que l'on consacre quelques lignes aux freins, à la résistance, c'est-à-dire aux mécanismes de l'imprégnation neuronique qui obligent à faire un détour.

Comme on le sait, les informations circulent à l'intérieur du circuit de notre système nerveux, en suivant certaines lois, que nous devons de temps en temps transgresser. Un « nerf » n'est pas un fil électrique uniforme c'est, mis bout à bout, une myriade de petites cellules (les neurones) qui se transmettent les messages les unes aux autres par une sorte de contact électrique. La paroi de chaque cellule est porteuse d'un potentiel électrique, elle est polarisée. La transmission du message consiste à dépolariser la membrane d'un neurone, celui-ci dépolarise le neurone suivant, et ainsi de suite. Il se trouve que neurone répond par tout ou rien : oui ou non, pas de réponse graduée, une seule excitation peut donc être insuffisante pour passer mais un choc même insuffisant réduit le potentiel de la membrane, il l'affaiblit. Lorsque le chemin est fréquenté souvent, la paroi du neurone « s'en souvient » et facilite le passage de l'influx suivant. Comme dans l'herbe d'une prairie, à l'endroit où nous passons souvent pour aller de la maison jusqu'à la porte, nos pensées tracent des chemins. Apprendre, développer la mémoire, c'est répéter le même chemin plusieurs fois ; s'habituer également. Perdre la mémoire, c'est détruire la trace du chemin. Inventer, c'est tracer des chemins nouveaux.

Compliquons un peu le scénario. Sur les dix milliards de neurones qui constituent le cerveau, un quart d'entre eux seulement sont affectés aux fonctions de transport ; les trois quarts de nos cellules nerveuses ont une

fonction essentielle d'interconnexion. Situées en avant du cerveau, et source de nos concepts les plus abstraits, elles relient entre elles les zones d'association de chacun de nos sens. Ainsi, le cerveau ne peut pas être assimilé à une grande machinerie inerte composée de circuits placés côte à côte. Entre ces circuits de « transport » se trouvent des milliards de neurones d'interconnexion qui, suivant tels ou tels phénomènes de facilitation, permettent de « relier les informations » entre elles, fabriquent des ensembles, des structures que nous appellerons ici « idées ». Le réseau des « stop and go » a tendance à pré - fabriquer des réponses qui se coulent facilement dans des moules anciens, des idées « pré conçues », des idées « toutes faites », prêtes à consommer. Le cerveau garde la trace « d'idées » pré enregistrées. Ainsi, il n'est jamais totalement réceptif à n'importe quelle forme, à n'importe quelle idée nouvelle.

La pensée créative qui veut fabriquer de nouveaux itinéraires rencontre donc une double difficulté : d'une part, le phénomène de « mémoire des traces », qui incite par facilité à suivre le sens de la pente (c'est comme pour faire du vélo, en descente on se fatigue moins) ; d'autre part la tendance des informations à s'organiser spontanément suivant certaines structures, certaines formes, (certaines idées pré concues), ce qui freine la production de structures nouvelles.

Qu'est-ce que produire des idées nouvelles ? C'est à la fois oublier la mémoire des traces et refuser l'appel des structures toutes faites, qui sont celles des « idées recues ».

Dans la mesure où l'on parle de facilité et de freins cela sous entend que la production de structures nouvelles va demander un effort, va consommer de l'énergie. Pour faire de la créativité il faut un moteur qui produise de l'énergie. Si l'on fait souvent de la créativité en groupe, c'est parce que le groupe facilite la mobilisation de l'énergie de nature affective. Il faut aussi des techniques qui ont une double fonction : 1) ce sont des outils pour brouiller les pistes, pour dérégler les circuits imprimés; 2) ce sont des outils pour construire de nouvelles structures.

Le mouvement ternaire peut être décrit ainsi : l'imprégnation ; la divergence plus ou moins lointaine ; la convergence vers le croisement

1) L'imprégnation est une spécificité de la créativité d'idées. En effet, il n'y a pas lieu de s'imprégner lorsque l'on fait de l'expression imaginaire : on se contente de se laisser aller ; dans la création artistique, il n'y a pas lieu de s'imprégner d'un problème externe, l'imprégnation est faite « du dedans ». Dans la créativité d'idées elle est indispensable : dans la mesure où l'on va diverger, rêver, s'éloigner vers des terres lointaines, comment voudriez vous que cet éloignement se rapporte à notre problème si on ne l'a pas dans un premier temps intégré dans ses pensées, si l'on n'est pas devenu « obsédé » par le sujet à traiter. Pourquoi chercherait-on à attraper la banane si l'on n'a pas faim ? Il faut déclencher un appétit pour la recherche de la solution. Il y a différentes manières de procéder à cette

imprégnation : une manière objective, qui consiste à écouter la formulation, à la discuter, à se renseigner sur son contexte, à la reformuler ; et une imprégnation subjective, qui consiste à s'appropriier le problème par différents exercices tels que l'identification, les jeux de rôles, le regard naïf, consistant à considérer le problème avec un œil neuf, un œil d'enfant, un regard d'extraterrestre, etc...

## 2) Diverger

Diverger c'est quitter l'autoroute pour prendre des chemins de traverse. Ce « détour », cet éloignement peut être plus ou moins grand.

A) Le petit éloignement ne mobilise pas la fonction imaginaire, n'oblige pas à une implication profonde, n'est pas véritablement projectif. Sa fonction consiste globalement à déstructurer, à casser les enchaînements automatiques, à déboussoler les itinéraires neuroniques. Le préalable c'est la règle d'or énoncée autrefois par Alex Osborn<sup>16</sup> : « *différer le jugement* », facile à comprendre, plus difficile à appliquer et surtout à intégrer pour ne pas se juger soi-même en permanence, pour prendre avec légèreté le risque de partir vers la déraison, vers la folie. La technique est celle de la théorie associationniste qui consiste à se laisser entraîner par le flot des associations libres, rapides, multiformes. Alors que les chaînes d'associations rationnelles sont reliées par des liens de causalité, sont justifiées, compréhensibles, les associations libres sautent du coq au chien, s'évadent des traces et des pas qui s'enchaînent. C'est aussi apprendre à parler par images, des images ressenties.

- Le brainstorming d'Osborn, se situe directement dans le prolongement de la mécanique associationniste : après avoir associé des mots, on associe des images, puis des idées. Les règles du brainstorming (l'imagination la plus folle est la bienvenue, la quantité prime la qualité, etc...) correspondent bien à cette phase du processus créatif.

- Casser le problème, comme nous le disons, est également une technique qui correspond bien à cette phase. Quand nous abordons un sujet, les éléments physiques du problème, les fonctions de l'objet, son contexte, les circonstances d'utilisation, le mot qui le désigne, la manière dont nous en avons eu connaissance sont « coagulés », et il nous faut dépenser une énergie folle pour en « casser les branches » . « *Quand deux ensembles d'informations sont mêlés, on ne peut plus les séparer* », écrit Koestler. « *Sultan avait une façon habituelle de regarder un arbuste comme un tout cohérent : il dû la mettre en pièces* ». C'est ce que nous faisons, quand nous disons que nous allons « casser le problème » avec une série d'angles d'attaque et de distorsion : agrandir, réduire, mélanger, etc.. ou de jeux divers pour considérer le problème autrement, vu d'ailleurs. Le fait de désarticuler

---

<sup>16</sup> Alex Osborn. Créativité, l'imagination constructive. Dunod 1988



le problème, de jouer avec, comme font les enfants avec leurs jouets qu'ils démontent « pour voir ce qu'il y a dedans », qui cassent la poupée « pour voir ce qu'elle a dans le ventre », constitue une technique d'éloignement très efficace.

- Les techniques de bissociation, sont directement issues des recommandations de Koestler, consistant à mettre en relation méthodiquement deux univers de référence tout à fait hétérogènes (un stylo et une voiture, par exemple) pour faire jaillir de ce choc des surprises créatives (que serait un stylo avec un coffre à bagages ?).

- Les techniques analogiques, font parties de cette même stratégie, à ceci près, qu'elles sont à priori logiques bien que ana-logiques. Entre le système d'ouverture d'une bouteille et tous les systèmes d'ouverture existant dans la Nature, il y a un rapport logique.

- Le hasard, enfin, est une technique de divergence qui est pratiquée couramment à ce stade pour produire des chocs tout à fait aléatoires. On utilise des répertoires de mot choisis au hasard ou des rencontres hasardeuses produit par des cartes ou des supports divers tirés au hasard. C'est la principale méthode de divergence qui est recommandée par De Bono<sup>17</sup>, dans son refus général de l'imaginaire, pour faciliter une « pensée latérale ».

#### B) La divergence plus éloignée, faisant appel à l'imaginaire

Elles partent d'une volonté de mise en jeu de l'inconscient, elles ne constituent pas seulement un jeu intellectuel mais nécessitent une plus grande implication personnelle. Poincaré<sup>18</sup> explique que pour inventer « *il est nécessaire de voiler la conscience* » : il faut faire dériver l'attention, « *vers la vision souterraine non focalisée de l'inconscient* ». Le mathématicien Hadamard<sup>19</sup>, précise avec insistance que « *toute tentative pour visualiser nettement le chemin à parcourir ne peut qu'égarer, il faut laisser la décision à l'inconscient* ».

Veut-on dire par là que la production d'idées est un mécanisme inconscient ? Non, c'est plutôt l'expression d'un conflit entre une production inconsciente et la présence forte à la conscience d'un problème à résoudre car, dans notre cas, rappelons le, l'idée répond à la résolution d'un problème posé par un « client ». Il y a un contrat avec le réel, il faut répondre à un challenge. La naissance d'une idée résulte en fait d'un écartèlement entre la tendance subjective à réorganiser les informations suivant un ordre interne et le besoin de résoudre un problème externe à la personne.

Pour favoriser la production inconsciente on utilise des techniques qui nécessitent une formation beaucoup plus grande du groupe, telles que :

- Les techniques projectives dont cette citation de Léonard de Vinci

<sup>17</sup> Edward de Bono. *La boîte à outils de la créativité*. Editions d'Organisation. 2004.

<sup>18</sup> Cité par A koestler dans « *Le cri d'Archimède* ». op cité

<sup>19</sup> J Hadamard. *Essai sur l'invention dans le domaine mathématiques*. Gauthier Villars. 1975

illustre très précisément le principe: *«Tu dois regarder certains murs tachés d'humidité. Tu pourras y voir la ressemblance de divins paysages, de grandes plaines, de collines et de vallées d'une grande variété. Tu y verras aussi des batailles et des figures étranges, et une infinité d'autres choses, parce que l'esprit s'excite parmi cette confusion, et qu'il y découvre plusieurs inventions. »*

La liste des supports projectifs est infinie : (photos abstraites, collections d'arbres, collection de portes, jeu de cartes symboliques, collection photographiques, etc...

La réalisation de cette étape suppose une bonne formation du groupe ou une prédisposition de l'individu.

- L'identification. *« Emma Bovary, c'est moi »* disait Flaubert. C'est un peu le principe de l'identification. C'est ce mécanisme que l'on utilise en recherche d'idées quand les participants sont tellement imprégnés du problème qu'ils se projettent dedans, et « souffrent avec cet engrenage », s'étirent comme ce fil de nylon, se brisent comme ce disque de glace. W J.J. Gordon<sup>20</sup> en a décrit de nombreux exemples, source d'une idée ou d'une invention : *« Le technicien inventif s'imagine être une molécule dansante, il se laisse attirer et repousser par les forces moléculaires il se laisse emporter dans le tourbillon il échappe momentanément à la condition humaine pour assumer l'aventure d'une molécule ».*

- Les rêveries imaginaires. De très nombreuses inventions sont nées dans des rêves ou du moins dans des moments de relâchement de la tension éveillée. En voici quelques exemples : Henri Poincaré, mathématicien : *« Un soir je pris du café noir, contrairement à mes habitudes ; je ne pus m'endormir : les idées surgissaient en foule ; je les sentais comme se heurter, jusqu'à ce que deux d'entre elles « s'accrochent » pour former ainsi une combinaison stable. Le matin j'avais établi l'existence d'une classe de fonction fuchsiennes »*

Kekule<sup>21</sup>, s'étant endormi l'après midi fit le rêve qui lui fournit la clé d'une découverte dont on a dit qu'elle était « la plus brillante production de toute la chimie organique » : *« Je tournais ma chaise vers le feu et je m'assoupis. Les atomes continuaient de gambader devant mes yeux...Mais soudain que se passe-t-il ? L'un des serpents a saisi sa queue, et la forme s'est mise à tourbillonner de façon moqueuse sous mes yeux. Comme en un éclair, je m'éveillai... »*

Jacques Hadamard<sup>22</sup>, mathématicien, : *« Etant réveillé en sursaut par un bruit extérieur, une solution cherchée depuis longtemps m'est apparue d'un seul coup sans le moindre moment de réflexion de ma part et dans une direction toute différent »*

---

<sup>20</sup> W.J.J. Gordon. *La synectique*. Hommes et techniques. 1965.

<sup>21</sup> Friedrich von Kekule. Cité par A Koestler in "Le cri d'Archimède" op cite.

<sup>22</sup> Jacques Hadamard. Op cité

Concrètement, dans les groupes de créativité, après un entraînement approfondi, on essaie d'utiliser la technique du rêve éveillé individuel ou collectif pour reproduire cet état favorable à la génération d'idées.

- L'expression graphique . Le langage est la plus noble conquête de l'homo sapiens mais en même temps qu'ils nous servent, les mots nous enchaînent à un réseau de significations anciennes, connues, enregistrées. Ils transportent à eux seuls des réponses à des questions mille fois posées. Or pour inventer, pour créer, il faut régresser, il faut retrouver une pensée pré logique, pré logos, pré langage. Comme le note le spécialiste de linguistique Roman Jakobson<sup>23</sup>, « *les signes et le langage sont les appuis nécessaires de la pensée... mais la pensée intérieure, surtout lorsqu'elle est créatrice, use volontiers d'autres systèmes, plus souples, moins standardisés, qui laissent plus de liberté, plus de dynamisme* ». Et Albert Einstein : « *Je ne crois pas que les mots d'un langage écrit ou parlé jouent le moindre rôle dans le mécanisme de ma pensée* », « *les entités physiques qui paraissent servir dans ma pensée sont des images plus ou moins claires qui peuvent se combiner* »...

Koestler résume bien ces idées en écrivant : « *le langage peut faire écran entre le penseur et le réel, et c'est pourquoi, bien souvent, la véritable création commence où finit le langage* ».

Pour court-circuiter le langage, on utilise dans les groupes de créativité des techniques non verbales, gestuelles par exemple, et tous les modes d'expression graphique (dessins, sculptures, modelage, collages, etc...).

### 3) Converger vers le croisement créatif, favoriser l'émergence de l'idée.

C'est l'acte clé de la création d'idées, les phases précédente n'étant que des étapes préparatoires. Après avoir mobilisé l'inconscient nous allons lui faire rencontrer la conscience éveillée.

Nous avons « cassé la forme », (la structure, la gestalt, le pattern, selon le langage), nous allons reconstruire, mais autrement. Après avoir fabriqué du désordre on va essayer de recréer un nouvel ordre, une nouvelle forme.

Utilisons une métaphore : pensons à une image composée de points, à une photographie composée de pixels : le mécanisme associatif a eu pour fonction de décomposer la structure en points, en pixels, qui flottent en l'air dans un nuage indifférencié.

Le principe de la deuxième étape c'est une mécanique de construction : avec tous ces pixels comment inventer une nouvelle image, une nouvelle forme ?

Comme l'écrit Henri Laborit<sup>24</sup> : « *Ce qui caractérise l'espèce humaine, c'est le fait de posséder, dans son cortex, des zones associatives*

---

<sup>23</sup> Roman Jakobson. Essai de linguistique générale. Livre de poche.

<sup>24</sup> Henri Laborit. Eloge de la Fuite. Livre de Poche.

*particulièrement développées sur le fonctionnement desquelles repose l'imagination créatrice...structure associative lui permettant de réaliser des formes nouvelles à partir du stock mémorisé dans son paléo encéphale de ses expériences personnelles et raciales. Structure responsable de l'imagination, de la découverte de solutions neuves à apporter aux problèmes variés posés par l'environnement.*

Démarche qui n'est pas sans rappeler celle qu'effectue le bricoleur dont parle Lévy Strauss<sup>25</sup> et qui symbolise selon lui la pensée mythique (ou créative) par opposition à la pensée scientifique :

*« La pensée mythique (ou créative), écrit-il, apparaît comme une sorte de bricolage intellectuel... le bricoleur doit toujours s'arranger « avec les moyens du bord » c'est-à-dire avec un ensemble fini de matériaux hétéroclites...résidus de construction antérieures... conservés en vertu du principe que « ça peut toujours servir ».... Regardons le bricoleur à l'œuvre : ...il se tourne vers cet ensemble... afin d'engager avec lui une sorte de dialogue... il parle avec les choses...à l'affut de messages...Travaillant à coup d'analogies et de rapprochement, ses créations se ramènent toujours à un arrangement nouveau... »...« La pensée mythique (ou créative) élabore des nouvelles structures avec des débris d'évènements alors que la pensée scientifique fabrique d'abord ses structures (ses hypothèses et ses théories) ».*

*« Mais ne nous y trompons pas, il ne s'agit pas de stades du savoir mais de deux approches différentes de la connaissance qui sont toutes les deux valides ».*

Pour repérer le contour de la forme nouvelle, le cerveau utilise un processus que l'on appelle le scanning créateur (scanning est un mot anglais que l'on peut traduire par « balayage ») et qui pourrait se comparer à ces écrans radar où un rayon lumineux balaie le champ exploré à la recherche d'une « forme » (un banc de poissons par exemple quand on va à « la pêche aux idées », ou une forme de sous marin, qui est une belle analogie avec les idées souterraines).

*« L'artiste comme le savant, écrit Ehrenzweig<sup>26</sup>, doit pouvoir affronter le chaos dans son œuvre avant d'effectuer le scanning créateur».*

Dans le domaine de la recherche d'idées, le scanning créatif balaye en même temps deux ensembles :

- d'une part, le stock divergent produit en éloignement, la constellation de « morceaux d'idées », de dessins, de stimuli qui noircissent les murs ainsi que toutes ces associations incohérentes qui flottent dans la tête,
- et d'autre part les questions du problème de départ avec leurs contraintes lancinantes.

---

<sup>25</sup> Claude Lévi-Strauss. La pensée sauvage. Plon. 1962

<sup>26</sup> Ehrenzweig. Op cit.

Entre les deux il cherche à établir une rencontre, un rapprochement jusqu'à l'émergence de l'idée « nouvelle et adaptée ».

Dans notre cas, le créateur d'idées doit faire couler la forme vague qui s'ébauche dans *le moule du problème posé devant lui*.

C'est en cela, que la création d'idées, comme toute création, est un conflit et c'est ce qui justifie que j'utilise personnellement l'expression de « **croisement** » (comme on croise les épées dans un duel) pour illustrer cette rencontre dialectique entre le flou des idées vagues qui s'ébauchent dans l'imaginaire et la dureté de la réalité. En anglais, Marcus Geers<sup>27</sup> parle de « *force fit* »<sup>28</sup> ; Olwen Wolfe<sup>29</sup> suggère le mot « *grounding* » pour signifier l'enracinement dans le réel. Köhler utilise le terme anglais « *insight* » (qui traduit le terme allemand *Einsicht*, *compréhension*, *discernement*) pour nommer « *la découverte soudaine d'une solution qui ne devient apparente que par une réorganisation des éléments du problème* ».

J'ai eu souvent du mal dans les séminaires que j'animais où je cherchais à opposer la fonction de divergence avec celle de convergence, dans la mesure où pour beaucoup de personnes, notamment de culture américaine, la divergence est assimilée à une phase de choix. Dans ce cas on saute brutalement de la divergence à l'évaluation et à la sélection. Alors que la création de l'idée se situe bien entendu avant la sélection, elle se situe au moment de la naissance. C'est plutôt une étape « d'émergence »<sup>30</sup>, ce qui m'a conduit à proposer un processus en trois phases :

- divergence, vers l'imaginaire,
- émergence (ou création, par croisement imaginaire/réel)
- et convergence ou évaluation pour action.

Quelque soit le nom, voilà typiquement la description de l'invention d'idée, le moment de la création. *L'insight* est le moment spécifique où l'on assiste à une configuration perceptive en train de basculer : on avait une vue ancienne du problème, le kaléidoscope bascule et voilà que surgit un nouveau paysage. Le terme « *illumination* » a été proposé par de nombreux auteurs pour décrire le climat de ce moment. Le psychologue Wertheimer<sup>31</sup> appelle cette étape « *la fermeture de la gestalt* », expression un peu hermétique pour le profane mais techniquement excellente : après avoir « ouvert » le champ des possibles mais créé un déséquilibre, trouver une idée consiste à « refermer », permet de retomber sur ses pieds. « On ferme » : applaudissez ! La découverte de la bonne forme s'accompagne souvent d'un sursaut de joie qui s'explique par la décharge de la tension

---

<sup>27</sup> Marcus Geers. Animateur de créativité. [marcus@unicall.be](mailto:marcus@unicall.be)

<sup>28</sup> Force fit, inspiré de l'expression anglaise « to fit two things together » qui veut dire assembler ou ajuster deux objets ». Force fit voudrait donc dire assembler de force, ce qui correspond assez bien à l'idée du croisement

<sup>29</sup> Olwen Wolfe. Animatrice de créativité. [Olwen@worlding.com](mailto:Olwen@worlding.com)

<sup>30</sup> Emergence, distinguée de divergence et de convergence : cette proposition sémantique m'a été faite par mon collègue Giorgio Milesi

<sup>31</sup> Wertheimer. *Productive Thinking*. New York. Harper & Collins 1945

accumulée, par le plaisir de retrouver un équilibre après une phase d'insatisfaction, d'incertitude, de malaise, de manque de confiance, qui a créé un déséquilibre psychologique.

L'idée naît dans un espace intermédiaire, fruit d'une rencontre inattendue entre le désordre et l'ordre, « *entre la fumée et le cristal* » pour reprendre l'expression de Henri Atlan<sup>32</sup> quand il décrit les mécanismes d'auto organisation faisant suite au chaos de la complexité.

Quand nous produisons des idées peut-être ne faisons-nous, tout simplement, qu'accélérer les processus d'auto organisation. D'où l'expression « d'accélérateur d'idées » qu'utilise mon ami Mark Raison<sup>33</sup>, pour décrire notre métier d'animateurs, qui me paraît particulièrement juste.

On croit que chercher des idées c'est supprimer totalement les critiques : rien n'est plus faux. Il faut supprimer les critiques dans la première phase d'éloignement, bien entendu, pour laisser l'imaginaire aller vers sa folie spécifique. Mais ensuite il faut ré introduire les critiques en les transformant : l'idée constitue souvent la version positive d'une critique. J'ai tendance à dire qu'une critique c'est une idée avortée et qu'une idée c'est une critique qui a réussi sa mutation. Au point que chercher systématiquement les critiques pour les transformer en positif est devenu l'une des techniques fréquemment utilisée dans les groupes de créativité.

La créativité c'est un convertisseur de critiques en positif.

De ce fait, par contre coup, prendre l'habitude de positiver, est devenu un bénéfice important du passage par une formation à la créativité d'idées. Si la formation à l'expression imaginaire contribue d'une manière extraordinaire au développement personnel, l'entraînement à la production d'idées contribue d'une manière puissante au développement d'une attitude positive par rapport à l'environnement économique et social. A une époque de nostalgie pessimiste et de culture critique généralisée, on peut penser que ce devrait être une formation imposée, une fois l'an, à tous les citoyens...

## 2) L'innovation

Il faut bien distinguer la créativité de l'innovation. La créativité est un instant à l'intérieur d'un processus complexe qui débouche sur du nouveau. L'innovation est un processus global et continu qui comprend de très nombreuses étapes, notamment, en amont, la définition stratégique de l'objectif, la formulation de la recherche, une série de reformulation

<sup>32</sup> Henri Atlan. *Entre le cristal et la fumée*. Le Seuil. 1979.

<sup>33</sup> Mark Raison. Animateur de créativité. [Mark.raison@skynet.be](mailto:Mark.raison@skynet.be)

successives ; en aval, l'évaluation des idées, le processus de mise en œuvre. Selon le cas, on décompose le processus en 4, 5, 6, ou 10 étapes. Mais plutôt qu'une démarche linéaire on observe généralement des processus plus complexes qui font plutôt penser à une spirale ou à des tourbillons. Disons, pour prendre un langage moderne, que la démarche globale du processus d'innovation est « systémique », où tous les éléments du système s'entrecroisent, s'enchevêtrent et se superposent. L'un des apports essentiels du processus de la Creative Education Foundation<sup>34</sup>, développé par Alex Osborn et Sid Parnes, qui comprend 6 étapes, est d'avoir montré que la « divergence » n'est pas seulement une étape parmi d'autres mais qu'elle intervient à tous les stades si bien que l'attitude créative irrigue en fait tout le processus. Un processus d'innovation, commerciale ou scientifique, constitue une stratégie qui peut s'échelonner sur plusieurs années. Le rôle de la créativité est de féconder cette démarche par une présence intermittente mais décisive.

La créativité c'est une phase parmi d'autres, comme une série de points lumineux sur la ligne continue de l'innovation.

<p><b><u>Quelle est l'utilité de cette réflexion qui tend à dissiper le flou du mot créativité ?</u></b></p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Trois bénéfices peuvent être attendus de cette réflexion :

- a) Préciser la recherche psychologique

Le célèbre professeur américain, Torrance<sup>35</sup>, l'un des chercheurs les plus remarquables dans le domaine de la créativité et qui a travaillé dans la mise au point de nombreux tests s'est efforcé, de son côté, à éclairer le sens du mot créativité, en précisant qu'il désigne : « *either a process, or a product, or a kind of personality* ». *Process* pour procédure, ou si l'on veut techniques de créativité, *product* pour résultat, production, contenant plus ou moins de créativité, *personality* pour aptitude individuelle à la créativité, jugée plus ou moins grande.

On nous permettra d'observer, à la lumière de notre réflexion, que ces distinctions sont elles mêmes insuffisantes. De quelle aptitude s'agit-il et que veut-on mesurer avec les tests, que veut-on déceler ?

- L'aptitude à imaginer, à construire des scénarios, à bâtir des histoires imaginaires, la facilité à exprimer son potentiel imaginaire ?

- Ou bien la prédisposition à convertir cet imaginaire en une forme d'expression de type artistique ?

<sup>34</sup> [www.creativeeducationfoundation.org](http://www.creativeeducationfoundation.org)

<sup>35</sup> Paul Torrance dans *Source book for creative problem solving*. Edité par Sidney J Parnes. Creative Education Foundation Press. 1992.

- Ou bien la propension à déstructurer/restructurer un problème dans n'importe quel domaine, à résoudre des énigmes, en apportant une solution « nouvelle et adaptée » ?

Quand on parle de la qualité de créativité d'un objet, ou d'un concept,

- veut-on évaluer sa qualité formelle, au sens où l'on parle en mathématique « d'une belle solution » ?

- ou bien parle-t-on d'une idée « mal foutue », mal racontée, mais drôlement bien adaptée à la demande du client ?

Quelle forme de créativité mesure le test de Rorschach<sup>36</sup> : l'imagination ou l'inventivité ?

La recherche fondamentale en psychologie gagnerait certainement en n'utilisant pas le mot « créativité » tel quel mais en précisant à chaque fois à quel univers de référence on se rattache.

#### b) Affiner les méthodes pédagogiques.

Les enseignants qui cherchent à déceler et à développer le potentiel de « créativité » de leurs élèves auraient également intérêt à être plus précis dans leurs critères d'évaluation tout comme dans leurs méthodes pédagogiques. Elle sont en effet tout à fait différentes selon qu'il s'agit de développer l'aptitude des élèves à rêver, à s'évader des contraintes, à associer librement des mots et des formes, à raconter des histoires, à improviser, à faire des dessins fous, pour leur permettre de ne pas quitter trop tôt et trop vite le territoire de leur imaginaire d'enfance ; ou selon qu'il s'agit de dépister un talent artistique précoce ; ou selon qu'il s'agit de les entraîner à la créativité d'idées, pour mieux s'adapter à la réalité en leur apprenant à chercher des idées concernant leur vie quotidienne, en les entraînant à transformer leurs critiques en solutions positives, en développant leur facilité à résoudre des énigmes, en les entraînant à des jeux créatifs multiples ou à d'innombrables jeux mathématiques qui constituent une bonne gymnastique de créativité d'idées.

#### c) Mieux répondre aux attentes des gens qui viennent assister à des séminaires de « créativité ».

J'ai été souvent frappé en animant des séminaires de « créativité » de la diversité des demandes et, partant, de l'insatisfaction qui naît parfois de leur caractère flou.

Certains viennent pour du plaisir créatif, pour jouer avec leur imaginaire, pour rêver en groupe, pour apprendre des techniques d'expression imaginaire, dessin, danse, écriture, expression corporelle, souvent associé à une attente de développement personnel.

D'autres, viennent très précisément pour apprendre à mieux résoudre dans leur environnement professionnel des problèmes qui appellent des solutions innovantes. Ils viennent chercher des techniques, des modes

---

<sup>36</sup> Rorschach. Psychodiagnostic. PUF 1962



d'emploi. Ils veulent bien passer par l'imaginaire s'il le faut, mais ce qui les intéresse, ce sont les techniques de convergence, ce qui les passionne c'est comment on s'y prend pour faire se rencontrer la stimulation divergente avec les contraintes, c'est comment on redescend pas à pas avec la réalité, finalement comment on fait pour produire des idées.

Plutôt que de parler de « créativité » dans les deux cas, peut-être vaudrait-il mieux parler de « séminaire de développement imaginaire » dans un cas et de « séminaire d'apprentissage de la production d'idées nouvelles et adaptées » dans l'autre.

### **Tout le monde est créateur ?**

C'est le slogan avec lequel nous sommes nés à une époque où les murs de la Sorbonne revendiquaient encore de mettre l'imagination au pouvoir. Sur le fond, nous n'avons pas changé d'opinion. Mais deux remarques :

- 1) Bien entendu, le programme de la créativité ne remplace pas le programme de la logique, il ne lui est pas concurrent, il est complémentaire. Passer d'un moment rationnel à un moment créatif c'est comme passer de Word à Photoshop, on change temporairement de programme. Les grands créateurs sont généralement ceux qui savent alterner facilement entre les deux, en faisant des allers et retour flexibles d'un programme à l'autre. Le problème, c'est l'espace ou le temps que l'on accorde à la « déraison » : si on ne laisse pas à la « déraison » le temps de naître, si on ne lui laisse pas le temps de respirer, la créativité n'a pas d'espace vital pour apparaître. Mais si on ne lui fait pas rencontrer la raison, elle se perd dans les sables.

2) Tout le monde est créateur mais pas de la même manière. La pratique de la créativité n'est pas exceptionnelle : tous les jours, nous produisons du nouveau (nouvel itinéraire, nouvelle recette de cuisine, nouveau comportement), tous les jours nous faisons de la créativité, mais plus ou moins, suivant les circonstances, plus ou moins suivant les personnes. Les systèmes de collecte d'idées que toutes les grandes entreprises ont mis en place sur leur intranet montrent qu'il existe un potentiel incroyable de milliers d'idées, venant de tous les horizons, de tous les niveaux, qui ne demandent qu'à s'exprimer. Chacun a son registre : verbal pour les uns, graphique, sonore, gestuel, vestimentaire, pour les autres ; chacun son style : discret, ostentatoire, minutieux, brouillon ; dans le domaine des idées certains sont plus adaptateurs, réformateurs, améliorant l'existant ; d'autres préfèrent les idées en rupture, d'avant-garde, un peu folles mais audacieuses. Certains se sentent plus à l'aise dans l'expression imaginaire, aimant donner libre cours à leur imagination sans retenue et sans censure,

avec un pinceau, avec leur corps, avec des sons. D'autres ont plus de plaisir et plus de talent pour « résoudre l'énigme » d'une recherche d'idée, réunissant des indices comme un policier, suivant des pistes comme un animal, croisant le fer avec les contraintes du réel.

Le slogan de la créativité, « *tout le monde est créateur* », est un pari optimiste : il part de l'hypothèse suivant laquelle tout le monde possède une aptitude à la créativité, un potentiel créatif, plus ou moins grand, plus ou moins développé. Tout le monde n'a pas forcément vocation à devenir un immense champion mais, comme aux Jeux Olympiques, « l'important c'est de participer ». Et plus on généralise le développement de la créativité, plus on a de chances de voir émerger de grands talents.

C'est un pari démocratique : tout le monde a le droit de participer à l'évolution de la société, à l'évolution de sa culture, sans déléguer totalement la création à des professionnels des idées.

C'est un pari volontariste : il part de l'hypothèse suivant laquelle la créativité n'est pas un acquis génétique mais un potentiel qui peut se développer. C'est pour cette raison qu'il a fallu mettre au point des méthodes pédagogiques afin de développer l'aptitude naturelle à produire du nouveau, pour entraîner à lever les freins et mobiliser facilement son énergie. Comme la gymnastique a pour fonction de développer certains muscles, la créativité se développe par la pratique.

C'est sur cette base que nous avons fondé le mouvement de la créativité, c'est sur cette base que nous nous battons, autour du slogan : la créativité ça se développe !

Mais sans doute devrions nous plutôt dire : « *les créativités* » ça se développe !...

***Dissiper le flou du mot créativité et préciser ses différents sens peut, selon nous, faciliter la réalisation de cet objectif.***