

## Préciser le sens du mot « créativité »<sup>1</sup>

**Guy Aznar**

Auteur et animateur en créativité

Fondateur de l'association française pour le développement de la créativité

www.crea-france.com / guyaznar@creativite-conseils.com



Synergies Europe n° 4 - 2009 pp. 23-37

**Résumé :** *En quoi il est utile de distinguer les différents concepts cachés sous le terme « créativité » : « l'expression imaginative », « 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. Dans une langue vivante et métaphorique, cet article présente une réflexion sur ce qui caractérise chacun de ces concepts tout en clarifiant les processus et les techniques qui les accompagnent et les favorisent pour conclure avec des considérations sur la « normalité » de la créativité ainsi que sur la nécessité de son développement.*

**Mots-clés :** *expression imaginative, création artistique, créativité d'idées, innovation*

**Abstract :** *To what extent is it relevant to discriminate the different concepts which are hidden behind the term of "creativity"? Such concepts as "imaginative expression", "artistic creation", "creation of ideas", "innovation" which, in one sense, are close to each other and, in another sense, have no relationship with each other. In a lively and metaphorical language, this article presents a reflection on what characterizes each of these concepts and at the same time it explains both processes and techniques able to support and foster them. It ends with considerations on the "normality" of creativity and the need to develop it.*

**Keywords :** *imaginative expression, artistic creation, creation of ideas, innovation*

Le mot « créativité » est une expression floue et ambiguë qui recouvre des contenus différents. Issu du « creativity » américain utilisé par Guilford (1950) 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.

Guilford 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 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 ailleurs un paysage d'allées rectilignes où 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 l'ordinateur 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.

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 de Vinci 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. 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 : ce n'est pas 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.

## 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 (1970) ; 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, 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 est celle 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. 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, 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 (2003), à l'intérieur du cerveau se trouve un cerveau « émotionnel » *sur lequel le langage et la connaissance rationnelle n'ont pas d'effets*. 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 (1997). 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.

### 1.1 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, libératoire, 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 motivation.

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. 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, 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. Sans détailler ici la démarche, précisons que ces études sont dites « projectives » dans la mesure où les participants au terme d'une formation 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.

## 1.2 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

### 1.3 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. 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.

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. La production d'idées que nous décrivons 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.

## 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 fantasmagorique et le réel.

Le fantasme de Rodin n'est devenu une œuvre créatrice qu'à partir du moment où son fantasme 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 fantasme mais pas encore œuvre figée qui donne l'impression que la création est en train de se faire sous nos yeux... Ehrenzweg (1974) souligne la capacité de l'artiste à combiner rêve et conscience éveillée, à mettre ensemble l'amBIGUITÉ de l'un avec les tensions de l'autre, 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 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, « la folie c'est l'absence d'œuvre » (1961 :162). 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.

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.

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 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, 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).

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. 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.

### 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 » (Lubart, 2003 : 10). « 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 désadapter 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>2</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 Köhler, dont l'étude célèbre sur les chimpanzés (1957) a été longuement commentée par Arthur Koestler (1964).

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).

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 ?

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 contact électrique. 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 « préconçues », des idées « toutes faites », prêtes à consommer. Le cerveau garde la trace « d'idées » préenregistrées. 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 une double difficulté : d'une part, le phénomène de « mémoire des traces » inscrites dans les circuits neuroniques 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 : d'un côté ce sont des outils pour brouiller les pistes, pour dérégler les circuits imprimés, de l'autre 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

L'imprégnation est une spécificité de la créativité d'idées. 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 ? 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) La divergence

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

**La divergence dynamique** (style brainstorming) ne mobilise pas vraiment 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 (1988) : « 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, multifformes. 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.

**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.** C'est ce que nous faisons, quand nous considérons 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 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 très efficace.

**Les techniques de bissociation**, sont directement issues des recommandations de Koestler (1976 :113), 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 mots choisis au hasard ou des rencontres hasardeuses produites au moyen de cartes ou des supports divers tirés au hasard. C'est la principale méthode de

divergence qui est recommandée par De Bono (2004), dans son refus général de l'imaginaire, pour faciliter une « pensée latérale ».

## B. L'éloignement plus marqué faisant appel à l'imaginaire

Un éloignement plus marqué nécessite une volonté de mise en jeu de l'inconscient, une plus grande implication personnelle, pas seulement un jeu intellectuel. Pour inventer il est nécessaire que la conscience soit en retrait, il faut faire dériver l'attention vers un inconscient non focalisé. Essayer de visualiser nettement le chemin à parcourir ne peut qu'égarer, la décision doit être plutôt laissée à l'inconscient (Mijolla-Mellor, 2000, se référant au mathématicien Hadamard). Pour favoriser la production inconsciente on utilise des techniques qui nécessitent une formation beaucoup plus grande du groupe, telles que :

**Les techniques projectives.** dont Léonard de Vinci nous donne une exemplification parfaite dans son *Traité sur la peinture* quand il nous invite à regarder des murs tachés d'humidité pour y trouver toute sorte de ressemblances les plus diverses et inattendues qui éveilleraient notre esprit en le poussant à la découverte et à l'invention. La liste des supports projectifs est infinie : (photos abstraites, collections d'arbres, collection de portes, jeu de cartes symboliques, collection photographiques, etc...)

**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. Gordon, l'inventeur de la synectique, en a décrit de nombreux exemples, source d'une idée ou d'une invention.

**Les rêveries imaginaires.** De très nombreuses inventions sont nées dans des rêves ou du moins dans des moments de relâchement de la tension éveillée. 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. Aussi bien Albert Einstein que Arthur Koestler soulignent comment la pensée soit indépendante du langage, comment ceci puisse même être un obstacle à la création qui souvent passe par des images plus ou moins claires. 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 ? 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).

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. 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. L'erreur serait de croire que l'on saute brutalement de la divergence imaginaire 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>3</sup>, d'accouchement de l'idée. Quel que soit le nom, voilà typiquement le moment de la création. Le terme « illumination » a été proposé par de nombreux auteurs pour décrire le climat de ce moment.

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 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 (1979) 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>4</sup>, pour décrire notre métier d'animateurs, qui me paraît particulièrement juste.

#### 4. 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 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>5</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.

#### 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 retours 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.

## Bibliographie

- Atlan, H. 1979. *Entre le cristal et la fumée*. Paris : Seuil.
- Bachelard, G. 1970. *Le Droit de rêver*. Paris : 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 ».
- De Bono, E. 2004, *La boîte à outils de la créativité*, Paris : Editions d'organisation.
- Ehrenzweig, A. 1974. *L'Ordre caché de l'art. Essai sur la psychologie de l'imagination artistique*. Paris : Gallimard. (Préface de J.-P. Lyotard).
- Foucault, M. 1994. « Préface », in *Dits et écrits*, I. Paris : Gallimard. (Il s'agit de la préface à *Folie et Dérison. Histoire de la folie à l'âge classique* (1961) qui ne figure dans son intégralité que dans l'édition originale).
- Gelb, M. J. 2001. *Pensez comme Léonard de Vinci*. Montréal : Les Editions de l'Homme.
- Golemann, D. 1997. *L'intelligence émotionnelle*. Paris : Robert Laffont.
- Gordon W.J.. 1965. *La synectique*. Paris : Hommes et techniques.
- Guilford, J.P. 1950. Creativity. *American Psychologist*, vol. 5, pp. 444-454.
- Hadamard, J. 1975. *Essai sur la psychologie de l'invention dans le domaine mathématiques*. Paris : Gauthier Villars.
- Koestler, A. 1964. *Le cri d'Archimède*. Paris : Calmann Lévy.
- Köhler, W. 1957. *The Mentality of Apes*. London : Pelican Books.
- Lubart, T. 2003. *Psychologie de la créativité*. Paris : Armand Colin.
- Mijolla-Mellor, S.d. 2000. Artistic Representation and the Psychoanalytical Process. *International Forum of Psychoanalysis*, 9, pp. 63-68.
- Osborn, A. 1988. *Créativité, l'imagination constructive*. Paris : Dunod.
- Servan-Schreiber, D. 2003. *Guérir*, Paris : Robert Laffont, coll.Pocket Evolution.

## Notes

<sup>1</sup> Cet article est une adaptation du texte que Guy Aznar a présenté au colloque Créa-Université de 2006 et publié sur son site <http://www.creativite-conseils.com> (articles et dossiers).

<sup>2</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.

<sup>3</sup> Emergence, distinguée de divergence et de convergence : cette proposition sémantique m'a été faite par mon collègue Giorgio Milesi.

<sup>4</sup> Mark Reason. Animateur de créativité. [Mark.reason@skynet.be](mailto:Mark.reason@skynet.be)

<sup>5</sup> [www.creativeeducationfoundation.org](http://www.creativeeducationfoundation.org)