

Astuce de MD

Synectique: réfléchir par analogie



La «synectique visuelle» consiste à proposer à l'équipe créative des supports visuels aléatoires, permettant de changer de point de vue et d'éveiller un processus créatif. Cette démarche trouve son origine dans la «synectique», une technique analogique développée par l'Américain William Gordon en 1944 sur la base de recherches intensives sur les processus de pensée et de résolution de problèmes. Les deux méthodes conviennent bien à la recherche d'idées pour des produits, des campagnes ou des emballages.

Idéalement, composez des groupes de 3 à 8 personnes pour chaque méthode. Comme pour toutes les autres techniques de créativité, suivez les [principes du travail créatif en équipe \(PDF, 257 ko\)](#). Un animateur connaissant bien la technique initiera les participants, car la synectique exige une certaine souplesse d'esprit de leur part.

La synectique visuelle

Voici comment procéder:

1^{re} étape: formuler l'objectif par écrit.

Noter l'objectif de sorte que toute l'équipe puisse le voir.

2^e étape: proposer des images à l'équipe et en choisir trois.

Les images n'ont pas besoin d'avoir un rapport entre elles ou avec le sujet de la réunion. Choisissez des images qui feront appel à l'émotion des participants, qui éveilleront leur imagination, qui les choqueront, les provoqueront ou les feront rire.

3^e étape: élaborer une liste comprenant 30 à 40 termes.

Présentez les images choisies aux participants les unes après les autres. Chaque personne décrit ce qui l'interpelle ou la touche dans l'image. Il faut laisser libre cours aux associations, aux sentiments et à l'imagination. L'animateur note tous les termes et affirmations sans dire un mot. La liste peut ressembler à ceci: accélération, intégration rapide, véritable chaos, cacher, chaleur, etc.

4^e étape: mettre les termes en relation avec votre objectif.

Choisissez maintenant un terme dans la liste. Quelles idées ce terme suscite-t-il chez les participants? Qu'est-ce qui leur vient spontanément à l'esprit? Il est important qu'ils ne restent pas collés aux mots, mais qu'ils laissent libre cours aux associations d'idées. Ce n'est qu'ainsi que l'on trouvera de bonnes bases pour atteindre l'objectif fixé. Quand le flux d'idées se tarira, vous pourrez prendre le terme suivant sur la liste et l'utiliser pour trouver de nouvelles idées.

La synectique

La synectique, elle aussi, consiste à s'éloigner consciemment du problème. Elle vise à mettre en rapport les savoirs issus d'autres domaines avec le problème initial (parachute – aigrette de pissenlit) pour en dériver des solutions créatives. Le tableau suivant montre les différentes étapes de l'approche synectique. Chaque phase est conçue pour donner un cadre à un processus créatif.

Déroulement de la démarche synectique

Phase 1: analyser le problème

Etudier en détail le problème, répondre aux questions du groupe.

Exemple: pendant un trajet en voiture, les phares se salissent.

Phase 2: trouver des solutions spontanées

Noter toutes les solutions afin que les participants les voient.

Exemple: essuie-glaces pour les phares

Phase 3: reformuler le problème

Faire reformuler le problème à tout le groupe.

Exemple: comment éviter que les phares ne se salissent?

La phase d'identification du problème est maintenant terminée. Il est temps de s'en éloigner et de passer à une réflexion abstraite.

Phase 4: trouver des analogies directes

Développer en groupe les premières analogies directes tirées d'un domaine donné. Souvent, les problèmes techniques trouveront de bonnes analogies dans les questions sociales ou dans la nature. Tous les membres du groupe doivent maîtriser le domaine utilisé.

Exemple: qu'est-ce qui, dans la nature, cause une érosion des sols? Réponses: la pluie, le vent, les rivières.

Phase 5: laisser libre cours à des analogies personnelles

Faire choisir au groupe une comparaison directe, dans laquelle chacun puisse s'impliquer et développer une analogie personnelle.

Exemple: tu es le vent, que fais-tu? Tu es libre, tu tourbillonnes et arraches des branches, tu ensermes les brins d'herbe, te heurtes à des montagnes, tu siffles sur les maisons, tu mugis et t'apaises.

Phase 6: trouver des analogies symboliques

Faire choisir une analogie au groupe, et la traiter de manière inhabituelle, paradoxale ou symbolique. On pourra par exemple faire imaginer un titre de livre.

Exemple: enserrer – liberté limitée, résistance intangible (paradoxe), joug (symbole), contrainte faible

Phase 7: trouver une seconde analogie directe

Rechercher à nouveau des analogies directes tirées du même domaine thématique, ici du domaine technique.

Exemple: qu'est-ce qui, dans la technique, produit une contrainte? planeur, lame de rasoir, frein

Après vous être totalement éloigné(e) du problème grâce à ces étapes, développez maintenant de nouvelles associations d'idées et de nouveaux schémas de pensée.

Phase 8: analyser l'analogie directe

Lister et analyser les traits caractéristiques et les principes de fonctionnement de l'une des analogies de l'étape 7.

Exemple: le planeur utilise le vent. Sa voilure et sa gouverne fonctionnent grâce au vent et permettent de maintenir l'avion en l'air.

Phase 9: appliquer au problème

Maintenant, il faut mettre en rapport les analogies et le problème. C'est la phase la plus importante.

Exemple: qu'est-ce que les planeurs et les phares ont en commun? La forme des phares pourrait tirer parti de la force du vent pour nettoyer la surface ou l'empêcher de se salir.

Phase 10: formuler des solutions

Formuler et retravailler des propositions de solution à partir des idées identifiées.

Exemple: un phare à surface conique, qui ne permet pas à la saleté d'accrocher, ou bien un phare dont la forme permet de créer un coussin d'air par l'action du vent sur la surface, empêchant ainsi les particules de poussière de se déposer.

Source: www.study4success.de

Chances et dangers de cette méthode

La synectique est, pour l'équipe, une méthode plus exigeante que les autres, car le déroulement est compliqué par le grand nombre d'étapes. De plus, il faut s'exercer au principe heuristique de l'application et de la combinaison des structures pour la maîtriser. Enfin, il faut surmonter les blocages, surtout dans la phase d'analogies personnelles. La synectique demande certes beaucoup d'entraînement, mais c'est une méthode très efficace pour qui la maîtrise.

Important: pour ces deux méthodes comme pour toutes les techniques de créativité, suivez les [principes du travail créatif en équipe \(PDF, 257 ko\)](#).

Autres techniques de créativité en bref

[Techniques de créativité: matrice morphologique \(PDF, 217 ko\)](#)

[Techniques de créativité: le mind mapping \(PDF, 243 ko\)](#)

[Techniques de créativité: des six chapeaux d'Edward de Bono \(PDF, 273 ko\)](#)

[Techniques de créativité: la provocation \(PDF, 225 ko\)](#)

[Techniques de créativité: le brainstorming \(PDF, 228 ko\)](#)

[Techniques de créativité: la check-list d'Osborn \(PDF, 315 ko\)](#)

[Techniques de créativité: la méthode Disney \(PDF, 211 ko\)](#)

[Techniques de créativité: les questions qui font tilt \(PDF, 232 ko\)](#)

Pour plus d'informations: www.poste.ch/directpoint.

La Poste Suisse
PostMail
Marketing direct
Viktoriastrasse 21
3030 Berne

Téléphone 0848 888 888
E-Mail directpoint@post.ch
Internet www.poste.ch/directpoint