

Le choix des mots, le choc des pictos

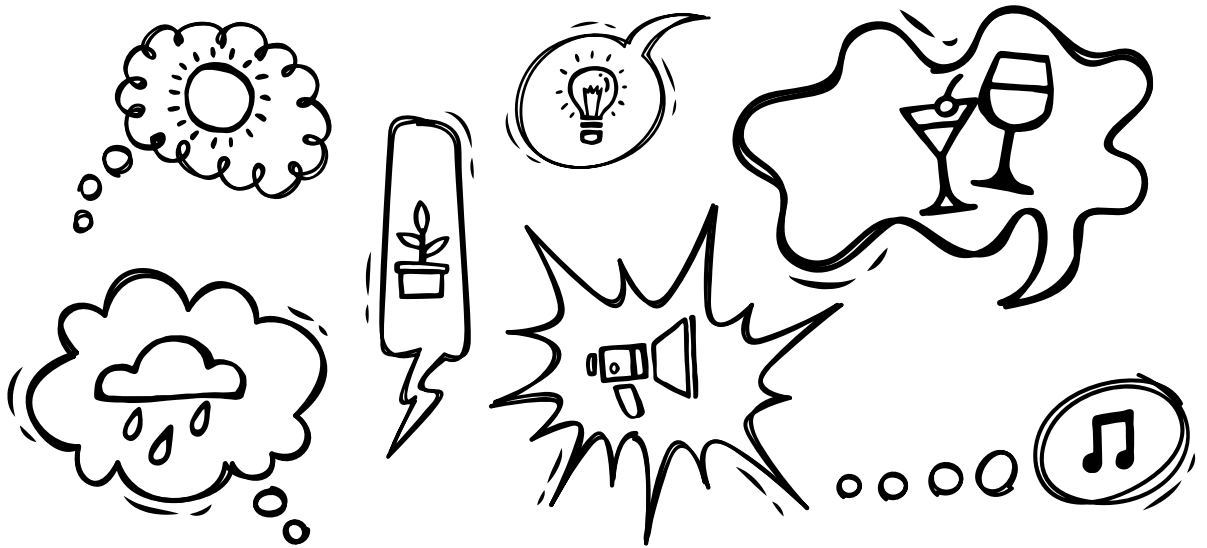
La pensée visuelle est pieuvre. Voilà. L'image est créée, et c'est sans doute par là qu'il fallait commencer. Corps invertébré aux contours flous, aux bras mouvants presque insaisissables et à l'anatomie complexe, mal connue sous bien des aspects, elle suscite tant curiosité que craintes et réticences. Car l'on commence seulement à en dévoiler et en exploiter l'intelligence fine, la subtilité, le potentiel. Elle pourrait, dit-on, se glisser dans les moindres méandres de nos pratiques professionnelles pour les sublimer.

Pas facile, ni forcément adéquat, de parler de pensée visuelle... sans visuel. Si nous n'avons pu véritablement l'exercer pour rédiger cet article, nous avons pris soin de mettre des illustrations et exemples variés sur le tableau Fréquence 4 du Pinterest de RÉSONANCE. N'hésitez pas à les consulter et à vous en inspirer !

Mais qu'a-t-elle à nous apprendre ? De quelles profondeurs abyssales naît-elle ? Comment l'apprivoiser sans la faire fuir ? Par où et comment la saisir pour ne pas qu'elle nous échappe ? Immersion en eaux troubles pour enfin la cerner, la comprendre, l'apprécier et, pourquoi pas, finir par l'adopter !

Plonger

Avant de penser « mot », l'enfant pense « image ». Naturellement, beaucoup, et sans complexe, il gribouille et trace les contours de sa vie. Il dessine ! À l'inverse, rares sont les adultes qui se le permettent encore, contrariés, en partie tout au moins, par un monde scolaire frileux qui dénigre encore trop souvent les arts, et qui les oppose aux domaines logico-mathématiques ou même littéraires jugés plus sérieux, plus convenables, plus fréquentables sans doute.



Dans les sphères professionnelles aussi **le tangible a disparu**. Le travail, au fil des ans, s'est déplacé dans l'espace virtuel, tous occupés que nous sommes à manipuler l'abstrait à l'aide de nos outils informatiques. « *On ne peut plus voir ni toucher les modèles de processus, les outils d'évaluation et les portefeuilles de rendement comme c'était le cas avec une armoire ou un bleu de travail* », écrit Martin Hausmann (2019, p. 53), comparant le monde dans lequel évoluaient son grand-père menuisier et le nôtre.

Dans ce contexte de virtualisation généralisée, **un constat** naît en réponse aux insatisfactions qu'elle a pu générer : **l'homme a besoin, plus que jamais, de visible, de fait-main et de participatif**. Ainsi émerge la pensée visuelle, il y a un peu plus de vingt ans.

Voilà donc pourquoi la pratiquer en **Organisation** de Jeunesse prendrait tout son sens, là où, sur les conseils des neurosciences, sont fièrement prônées les manipulations, l'intelligence collective ainsi que les techniques actives et participatives. Mais très

concrètement, qu'entend-on lorsqu'on parle de pensée visuelle ?

Tenter de l'approcher

Si l'on cherche à la vulgariser pour mieux la saisir, l'on peut définir la pensée visuelle soit comme mode de pensée, soit comme pratique, selon qu'on l'observe dans son concept ou sa réalité concrète.

En tant que **mode de pensée** particulier, on peut la présenter comme **un processus spécifique de traitement de l'information par le cerveau, non linéaire mais plutôt associatif**, par opposition à une pensée qui serait verbale, linguistique ou langagière. La définir de cette manière revient donc à considérer que la pensée visuelle associe **mots et images** par des chemins détournés que la langue, seule, ne permet pas. Qu'il la nomme tant « facilitation visuelle » qu'« accompagnement par le dessin », celui qui la **pratique** se concentre donc à **rendre visible des mots ou**

Avant de penser « mot », l'enfant pense « image ».

des concepts, à les sélectionner minutieusement, à leur donner forme et contours, à les structurer et à les accompagner, si nécessaire, de mots rigoureusement choisis. De cette manière, « *Vous rendez visible l'invisible, l'incompréhensible compréhensible et donnez une forme à ce qui n'en a pas.* » (Hausmann, 2019, p. 56)

Voilà donc le seul art auquel devrait s'atteler sans relâche celui qu'on nommera « visualisateur » : celui de mettre en forme, de structurer, d'associer mots et images justes pour parler peu et montrer bien, sans que la recherche esthétisante de la forme ne relève d'un objectif prioritaire en soi. « **Des idées, pas de l'art !** » comme l'écrit Mike Rohde. Que cela serve donc pour décomplexer ceux qui estimaient jusqu'à n'avoir pas suffisamment de talent en dessin pour oser se lancer !

La voir se déployer

La pensée visuelle est tentaculaire. C'est d'ailleurs ce que constate Etienne Appert lui-même dans son ouvrage « *Penser, dessiner, révéler !* » (2018) quand il aborde l'abondance sémantique des méthodes d'accompagnement par le dessin.

Selon lui, la **multitude de termes** pour nommer les techniques liées la pensée visuelle est avant tout symptomatique d'une activité en phase d'émergence, en pleine ébullition créative, et dont les contours restent encore flous et le vocabulaire loin d'être figé. Il faut donc croire que, dans un domaine neuf comme celui-ci, toutes les innovations sont encore permises et que le champ de tous les possibles reste encore ouvert.

Pour rajouter encore un peu de nébulosité dans ce paysage sémantique éclaté de la pensée vi-

suelle, force est de constater qu'il revêt souvent des **consonances anglo-saxonnes** auxquelles les francophones que nous sommes sont encore peu, ou pas, familiers. Le sketchnoting, le graphic recording, le graphic jam, le mindmapping, le webbing sont d'ailleurs autant d'exemples de termes que l'on entend ou que l'on emploie, qui s'invitent presque dans notre vocabulaire courant sans même, la plupart du temps, qu'on en saisisse ni le sens ni les nuances.

Alors, bien sûr, ils se ressemblent, en partie tout au moins. D'abord, et faut-il le rappeler, par l'utilisation du « dessin », schématique ou artistique, au service de l'idée. Ensuite et c'est probablement plus subtil, parce qu'ils permettent tous de soutenir les projets individuels ou collectifs : la pensée visuelle, quelle que soit la forme qu'on lui donne, permet de clarifier sa pensée, de la proposer aux autres, mais aussi de faciliter le dialogue, de favoriser l'émergence d'une vision commune, de susciter la décision, de donner envie, de capitaliser, d'innover et parfois même, pour les plus audacieux, de faire rire !

Dans le cadre d'apprentissages, fort appréciée par l'ensemble des publics pour son caractère ludique, elle suscite **créativité et curiosité** en incitant à sortir des sentiers battus, à pratiquer de nouveaux chemins de pensée, à agrandir ou sortir de sa zone de confort. Elle favorise également la **mémorisation** par le **double codage verbal et visuel** (voir schéma ci-contre) et maintient la **concentration** en impliquant les participants dans la tâche et le processus, que ce soit par la curiosité suscitée ou par la prise en main réelle de la pratique. Seul(e) ou en groupe, à usage personnel ou collectif, en équipe ou en formation, **la pensée visuelle offre donc des plus-values qu'il serait vraiment dommage de ne pas exploiter, particulièrement en formation.**

Refaire surface

Bien qu'il soit quelque peu réducteur pour les initiés de classer les différentes méthodes d'accompagnement par le dessin, l'on peut néanmoins essayer d'en appréhender les principes fondateurs en les regroupant en **quatre catégories** distinctes et largement simplifiées. Reste à chacun de se sentir libre de les décloisonner, de les réinventer, d'oser se les approprier et d'en jouer !

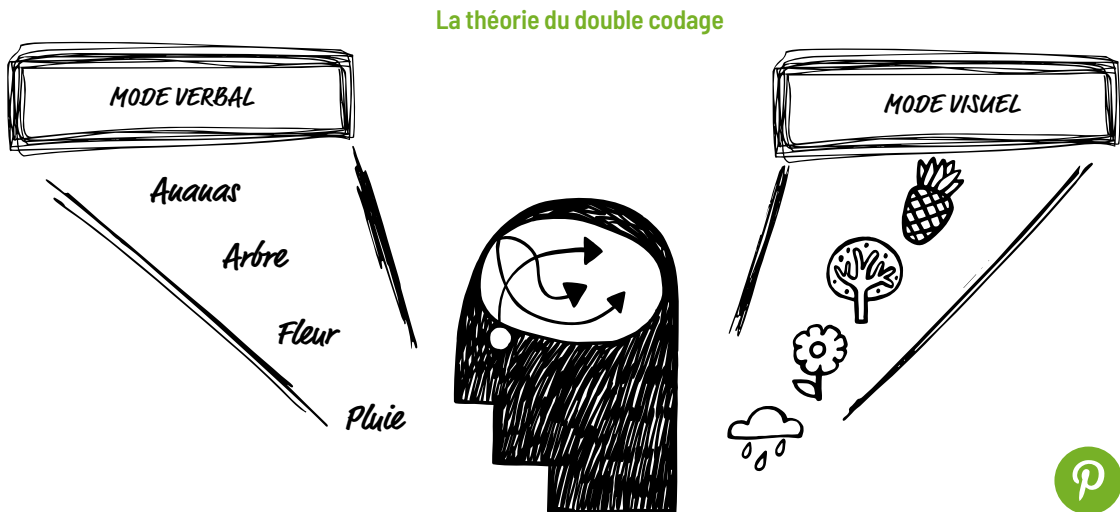
1/ Les outils de « mapping »

Ces outils, qu'on appelle également « cartes heuristiques », se basent sur un principe simple : **partir d'une idée principale et l'affiner par thématique en utilisant des connexions, des bulles, des images et quelques mots**. En pensée visuelle, le mindmapping est sans conteste l'illustration phare des techniques de mapping car son apparition date des années 70 et que, par conséquent, sa pratique est plus ancrée que les autres formes de pensée visuelle, nettement plus récentes.

En formation, la double carte à bulles est un outil intéressant, permettant de comparer deux sujets disposés côte à côte sur le support papier. Le cerveau fonctionnant par effet de contraste, on place au centre les éléments partagés par les deux sujets et sur l'extérieur les éléments spécifiques à chacun d'eux et qui les distinguent. Ainsi abordés, on peut imaginer mettre en perspective deux choix, deux solutions à explorer, analyser : par exemple, des pratiques qui se faisaient et ne se font plus ou encore celles qui existent et celles que nous souhaiterions mettre en place dans le futur.

2/ Les prises de notes visuelles

Les prises de notes visuelles consistent, elles aussi, à traduire une information de manière non linéaire à l'aide de mots-clés. Leurs principes reposent sur l'écriture et/ou le lettrage, une structure, des cadres, des conteneurs et des connecteurs (flèches, puces, lignes), des personnages et/ou des pictogrammes. **Elles se distinguent des mapping par une plus**



La théorie du double codage proposée dans les années 1970 par Allan Paivio suggère que le cerveau traite les informations à travers deux canaux principaux : le verbal (concepts sous forme de mots) et le visuel (concepts sous forme d'images).

grande flexibilité, une structure moins contraignante et beaucoup plus libre. Elles se construisent aussi par l'utilisation d'images plus nombreuses. Le sketchnoting et la facilitation graphique, aux contours encore flous, en sont **deux techniques phares**.

Outil dont l'usage est, à la base, plutôt individuel, le **sketchnoting**, habituellement réalisé en A4, a cet intérêt que « quand votre corps et votre esprit collaborent, vous vous remémorez plus facilement ce que vous entendez et dessinez » (Mike Rohde et référence).

Dans le même esprit, la **facilitation graphique**, quant à elle, est davantage réalisée sur grand format et au service du collectif. Vanina Gallo, facilitatrice graphique et auteure de « Penser en images » (2017) la définit comme une technique qui permet de « dynamiser et approfondir une réflexion collective en schématisant par le dessin les idées émergentes pour mieux les ancrer ».

En formation, la prise de notes visuelles permet d'accompagner les discussions, de garder une trace et de faciliter les échanges. Les éléments de base de cette prise de notes particulière offrent rapidement un rendu agréable et gonflent l'enthousiasme autant que la curiosité. Ces traces visuelles augmentent grandement la mémorisation des informations.

3/ Les outils d'illustration

Les outils d'illustration sont probablement les plus faciles d'accès quand on se lance en pensée visuelle. Ils ne nécessitent pas, contrairement aux deux premières catégories, de prendre part activement à la création visuelle de dessins, de pictogrammes ou de schémas. Ici, la pensée visuelle est facilitée par des **choix réalisés dans des illustrations, des photolangages ou des schémas existants** sur le net, dans des livres/magazines, dans des jeux dont on peut détourner les supports images, dans des créations graphiques de professionnels et qui permettent d'**illustrer un propos, une pensée, un mot**.

En formation, les images de jeux comme « Dixit », « Imagine » ou « Speech » peuvent, par exemple, servir très adéquatement l'illustration de concepts ou d'idées.

4/ Les techniques d'émergence de représentations

Ces techniques ont cette spécificité de pouvoir se réaliser **soit avec des images que l'on sélectionne**, comme pour les outils d'illustration, **soit avec des images que l'on crée soi-même**. Largement utilisées **en formation**, elles suscitent l'émergence des représentations d'un sujet cible et les synthétisent. L'on peut citer ici pour illustrer cette catégorie le **graphic jam** ou la **carte d'empathie**.

Le **graphic jam**, technique de visualisation, peut par exemple servir en début de formation. Les participants sont invités, individuellement, à dessiner sur des post-its des pictos illustrant des concepts liés à la formation. Un post-it = un picto. Pour chaque concept, parmi tous les pictos proposés par les participants, un vote est réalisé afin de sélectionner celui qui représentera le concept tout au long de la formation.

La **carte d'empathie** est une technique permettant de décentrer son point de vue, de se mettre « à la place de... ». Illustrée par un visage au centre de la feuille et 4 zones de réflexion, elle permet d'imaginer ce que voit, ce qu'entend, ce que dit, ce que ressent, ce que pense une autre personne.

Le **débat guidé par le dessin**, proposé par Denis des Guides, est une autre technique créative pour faire émerger les représentations. Elle s'utilise notamment pour alimenter un débat. Le visualisateur, qui reste muet, dessine face aux participants des images qui peuvent susciter la réflexion, les échanges. Il les modifie, les fait évoluer, les renouvelle autant qu'il l'estime nécessaire jusqu'à ce que le débat s'essouffle et s'épuise.

Enfin les images que l'on trouve sur les faces des dés du « story cube » peuvent venir soutenir la narration d'une expérience vécue. Elles sont facilitatrices d'histoires dans ce cas.

Accoster

Oui, indéniablement, la pensée visuelle est pieuvre. Complexe, mobile, légère, polyvalente, son exercice se prête mal à la logorrhée écrite d'un article ainsi qu'à une taxonomie rigoureuse. Elle apparaît soudain difficile à décrire dans son exhaustivité avec des mots. Le faire c'est déjà, quelque part, la trahir et on a presque la sensation de lui faire offense en le tentant.

Et s'il est vrai que plonger en pensée visuelle demande patience, technique, sens de l'effort et lâcher-prise sur ses compétences artistiques, l'expérience de la toucher du doigt méritait bien que la pieuvre nous prête un peu de son encre au final...

Mais surtout qu'on ne se méprenne pas : quoi qu'on fasse, davantage que la maîtrise, c'est d'abord l'inconnu qui fait peur. **Se lancer, oser, faire le premier pas hors du bateau est sans conteste le secret de ceux qui réussissent !**

Alors ? Et vous maintenant ? Prêts à vous jeter à l'eau ?

Catherine MAYON & Coline GOURDIN ■

Sources

- Akoun, A., Boukobza, P., Pailleau I. (2017). Apprendre avec le sketchnoting. Comment ré-enchanter les manières d'apprendre grâce à la pensée visuelle. Paris : Eyrolles.
- Appert E. (2018). Penser, dessiner, révéler !. Paris : Eyrolles.
- Arnheim, R. (1976). La pensée visuelle (éd.fr.). Paris : Flammarion.
- Boukobza, Ph. (n.d.). Website : <http://www.heuristiquement.com>
- Gallo, V. (n.d). Website : <https://thejoyfulway.lu/facilitation-graphique/>
- Hausmann, M. (2019). UZMO, Penser avec son stylo (éd.fr.). Paris : Eyrolles.
- Idecys. (2019). *Pensée visuelle méthode et outils*. Extrait de : <https://www.mind-mapping-decision.com/blog/pensee-visuelle-mind-mapping-methode-et-outils/>
- Rohde M. (2016). Initiation au sketchnote. Le guide illustré de la prise de notes visuelles. (éd.fr.). Paris : Eyrolles.