

Copyright © Gheorghe Onuț

Copyright © TRITONIC 2015 pentru ediția prezentă.

Toate drepturile rezervate, inclusiv dreptul de a reproduce fragmente din carte.

TRITONIC

Str. Coacăzilor nr. 5, București

e-mail: editura@tritonice.ro

www.tritonice.ro

Tritonic București apare la poziția 18 în lista cu Edituri de prestigiu recunoscut în domeniul științelor sociale (lista A2) (CNATDCU):

http://www.cnatdcu.ro/wp-content/uploads/2011/11/A2_Panel41.xls

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

ONUȚ, GHEORGHE

Dicționar de tehnici creative / Gheorghe Onuț

Tritonic, 2015

ISBN: 978-606-749-088-6

Coperta: ALEXANDRA BARDAN

Redactor: BOGDAN HRIB

Tehnoredactor: DAN MUȘA

Comanda nr. 48 / octombrie 2015

Bun de tipar: noiembrie 2015

Tipărit în România

Orice reproducere, totală sau parțială, a acestei lucrări, fără acordul scris al editorului, este strict interzisă și se pedepsește conform Legii dreptului de autor.

Gheorghe Onuț

DICȚIONAR DE TEHNICI CREATIVE

t...
TRITONIC

Cuprins

NOTĂ LA EDIȚIA A 2-A	9
NOTĂ INTRODUCȚIVĂ	15
ABSTRAȚII PROGRESIVE	21
ACTIVEAZĂ-TE	25
ACUMULATORUL	28
ALȚI ARTIȘTI ȘI ARTA TA	30
ANALIZA (INGINERIA) VALORII	32
ANALOGAREA FORȚATĂ	35
ANALOGIA DIRECTĂ	38
ANALOGIA FANTASTICĂ	43
ANALOGIA MAGICĂ	44
ANALOGIA PERSONALĂ	48
ANALOGIA SIMBOLICĂ	51
ANALOGIA	55
ANIMALE	69
ASOCIAȚIA DE IDEI	71
ASTA SEAMĂNĂ CU ASTA	76
AȚĂȚĂTORUL DE CONCEPTE	79
BIONICE	81
BRAINSTORMINGUL AD-HOC	84
BRAINSTORMINGUL AVANSAT	88
BRAINSTORMINGUL REGIZAT	93

BRAINSTORMINGUL SOCRATIC	99
BRAINSTORMINGUL 1/1	102
BRAINSTORMINGUL	106
BRAINWRITINGUL	181
CA UN COPIL	184
CARICATURIZAREA	186
CAUTĂ ȘI REUTILIZEAZĂ	188
CE-AR FI DACĂ	190
CINCI R	191
CÂNTĂ	204
CNB	205
COLAJUL	208
COMPARAȚII NESĂBUITE	210
COMUTĂ STILUL	212
CONCASAJUL	214
CORRESPONDENȚELE FORȚATE	216
CUVINTE ALEATOARE	217
DEMAROARE	220
DESENEAZĂ	223
DIN GREȘEALĂ ÎN GREȘEALĂ	225
DISTRUGE PREMISELE	226
DO IT	229
DORMI	234
ECHIPA COMPLEXĂ	236
EVADEAZĂ	238
EXEMPLUL CREATIV	241
EXTRACȚII	243
FĂRĂ CUVINTE	245
FLOAREA DE LOTUS	246
FORȚEAZĂ-ȚI PERSPECTIVA	249
FRISCO	252

GÂNDEȘTE CU MÂINILE	255
FUZZY	256
GREȘELI DE SUCCES	258
IDEALIZAREA	260
IDEATOANELE	263
IMAGINI ALEATOARE	264
INPUTUL ALEATOR	265
IPOTEZELE (CONJECTĂRILE)	268
IZVOARE DE INSPIRAȚIE	274
JOCURI CU CUVINTELE	275
LARC	277
LISTA DE ATRIBUTE (LISTING-ul)	281
LISTA DE ÎNTREBĂRI (CHECKLIST)	284
LOCKHEED (Air Corporation)	288
MAGIE ÎN TREI-PATRU	289
MATRICEA DE REÎNCADRARE	291
MATRICEA RADIALĂ	293
MATRICILE DE DESCOPERIRE	294
METODA AVOCAȚILOR	298
METODA PROFESORULUI (KAPÎȚA)	300
MÂNCAREA PREFERATĂ	302
MIND MAPPING	304
MOLIERE	306
NEGÂNDITUL	309
NLP	310
OBIECTIVE DECI SCOPURI	318
OBIECTIVE ÎNDRĂZNEȚE	320
OBSERVAȚIA CAPITALIZATĂ	321
O.L.T.A.M.	322
PERSONAJE	324
PHILIPS 66	326

Res PRINCIPUL DISCONTINUITĂȚII	329
PROCEDEUL GORDON	331
PROVOCAREA	332
PSEUDOLOGIA	334
RĂSTOARNĂ PREMISELE	337
RĂSTOARNĂ PROBLEMA	338
REGULI FALSE	341
REÎNNOIREA	342
RETEDE (sau RECODE)	344
RITUALURI	346
ROLURI	347
ȘASE PĂLĂRII	349
ȘASE PAȘI	354
SCAMPER	355
SHERLOCK HOLMES	357
SIMPLEX	359
SINECTICA	364
SPEE	387
ȘTAFETA GENERAȚIILOR	388
STORYBOARDINGUL	389
TRADUCEREA	391
TRIZ	392

NOTĂ LA EDIȚIA A 2-A

Dictionarul de tehnici creative este ediția a doua la *Mașina de idei*, titlul sub care a apărut acum zece ani. Motivele reeditării sunt cât se poate de clare: tirajul primei ediții – nu tocmai mititel, mai ales când e vorba de piața de carte din România de astăzi – s-a vândut destul de demult și cât se poate de complet; iar de vreo câțiva ani *Mașina* poate fi văzută circulând, în diverse secvențieri, ca tot mai dese „xeroxuri” și „pedefeuri”. Ceea ce, în afară de, nu-i așa, mirobolanta mea valoare ca autor-bine-vândut, mai arată ceva, de data asta pe bune și cu adevărat important; și anume că pe la noi, oricât i-ar contraria asta pe concetățenii noștri care se preferă realiști, interesul pentru creativitate – în cazul acesta pentru tehnicile de produs idei faine, exact cele de care ai nevoie și exact când ai nevoie de ele – este în pas cu vremea, deci cu ce se petrece în cele mai vestice dintre vesturi.

Este o reeditare practic *ne varietur*. Am schimbat doar titlul, de fapt am pus subtilul drept titlu. Îmi dau seama că nici cu *dictionar* nu e tocmai bine, deoarece nu am produs o listă, mai mult sau mai puțin exhaustivă, de termeni cu definiții, ci o colecție, *raisonnée* și consistentă, de modalități de ideeție voluntară, modalități pe care le-am redactat suficient de *in extenso* și cu suficiente exemplificări ca să poată fi administrate procedural. Am rămas la *dictionar* pentru că n-am găsit o alternativă mai bună; *enciclopedia tehnicilor*

ABSTRAȚII PROGRESIVE

(A. B. VanGundy)

Procedeu de abordare a unui tip foarte special, foarte răspândit și foarte dificil de probleme. Este vorba despre acele probleme care sunt deja soluționate, soluțiile respective nemulțumesc pe toată lumea, dar ne-am obișnuit atât de tare cu ele încât nu mai e nici o speranță de a schimba ceva, de a face altfel, mai bine. Inventatorul **abstracțiilor progresive** dă ca exemplu problema etichetelor cu prețuri din supermarketuri. Etichetele astea sunt mici, inevitabil sumare, conțin tot felul de abrevieri sau coduri ale denumirii produsului sau/ și mărcii, greu de decriptat. Fiind plasate una lângă alta pe marginea rafturilor, de cele mai multe ori ai dificultăți în a-ți da seama care etichetă (care preț) corespunde cărui produs din raft. Multă lume e enervată dar, după cum vedem cu toții, degeaba, soluția este aceeași, peste tot.

Exemplul lui VanGundy poate părea minor și, prin generalizare, poate părea minoră toată gama de probleme cu soluții proaste dar persistente pentru că sunt acceptate unanim. Din păcate nu e deloc minoră. Dacă am sta să ne gândim un pic, am vedea că viața noastră de zi cu zi este literalmente invadată de soluții proaste, pe care le tolerăm însă în mod unanim și cu care ajungem să ne obișnuim ca și când ar fi inevitabile, deci socialmente normale. Ele ne toacă nervii – e adevărat, fiecare câte puțin –, dar efectul total

trebuie să fie suficient de important ca să fim obligați să ne luăm măsuri spontane de protecție. În mod curent ne protejăm prin autoanestezie, ceea ce expediază categoria aceasta de probleme în sfera imposibilităților naturale – nu plouă, ce să fac dacă nu plouă? Pot să mă împotrivesc că nu plouă? Nu aș fi luat de idiot dacă aș încerca să plouă? În ultimă instanță, chiar e treaba mea să plouă?

În general, tipul acesta de probleme este acompaniat sistematic de o combinație de împrejurări, letală pentru inventarea și aplicarea unor soluții mai deștepte: nu ne enervează suficient de tare, nu enervează pe cine trebuie, nu produc cumularea enervărilor, ne ândeamnă să credem că nu e deloc inteligent să ne batem capul cu ele. La care se adaugă faptul că, vorbind în termeni de creativitate, sunt pur și simplu greu de soluționat. Presupunând că am reușit să depășim autoanestezia și vrem să căutăm o soluție mai bună, mintea noastră este atât de familiarizată cu soluția existentă, încât nu reușește să iasă din ea. În materie de tehnici și procedee creative, aceasta este o situație uzuală. Motiv pentru care foarte multe dintre tehnicile și procedeele creative sunt „comutatoare”, în sensul că ne iau mintea de pe direcția, de obicei rutinieră, pe care ea se înfige în mod spontan și irepresibil, și ne-o (co)mută pe altă direcție, din care lucrurile se văd altfel sau din care vedem altceva. Experiența arată că genul de probleme de care vorbim aici nu prea cedează la „comutatoarele” obișnuite. **Abstracțiile progresive** sunt un „comutator” inventat special pentru genul acesta de probleme. Data fiind dificultatea suplimentară a comutării, procedeul e un pic mai apăsător și mai riguros. De fapt, prin **abstracțiile progresive** obținem o altă definiție a problemei de soluționat.

Iată cum se procedează:

1. scrie o declarație/ expunere scurtă și generală despre problemă. Ca și când ar trebui să pui în temă pe cineva avizat în chestiune. Poți începe cu „După cum știm ...”;

2. fără să-ți faci griji cu privire la realism, ingeniozitate, originalitate ori acuratețe, inventează câteva soluții pentru problemă. Întrebându-te subtextual care este esențialul în problema asta;
3. examinează soluțiile pe care le-ai obținut, acordând atenție aspectelor inedite pe care soluțiile respective le luminează la problema de soluționat. Aici stă toată șmecheria: examinând soluțiile inventate, oricât ar fi de zbănghii, vei observa că ele tind să mute problema în alte câmpuri de soluționare;
4. momentul cheie: luând în considerare aceste aspecte inedite, inventează o definiție nouă a problemei (alta decât cea de la 1);
5. repetă mișcările 2, 3, 4 până când soluțiile pe care le obții depășesc resursele disponibile sau ies din zona ta de decizie sau de influență;
6. selectează definiția (problemei) care te satisface (în sensul că te deblochează și te stimulează);
7. lansează o altă producție de idei noi, pe noua definiție a problemei. Eventual punând la lucru o altă tehnică creativă;
8. triază toate ideile obținute, inclusiv pe cele generate la punctul 2. Selectează ideile interesante. Finisează-le, adu-le în forma aplicabilă.

Încerc o exemplificare, pe problema cu etichetele:

- după cum se știe, pentru cumpărători este adeseori dificil să afle cât costă cutare produs alimentar din raft, deoarece nu poate identifica cu ușurință care etichetă de pe marginea raftului corespunde produsului pe care îl dorește
- o soluție ar fi ca fiecare produs din raft să fie cumva legat de eticheta corespunzătoare. Astfel că atunci când îl ridici să vezi la care etichetă duce firul

- observ că de fapt am o altă problemă. Soluția actuală este pentru cei care pun etichetele, nu pentru cei care cumpără produsele. Pentru cei care pun etichetele nu (prea) are importanță unde pun produsele, în sensul că trebuie să le pună „undeva, în zonă”; ei se uită mai întâi la etichetă și apoi pun produsele în raft. Cei care cumpără însă aleg mai întâi produsul și apoi caută eticheta; ei se uită invers, mai întâi la produs și apoi caută eticheta;
- ca să nu vă plictisesc, sar peste 5.
- problema nouă: cum să identific eticheta acestui produs, pe care l-am ales, pe care îl pot lua în mână, la care mă pot uita, pe care vreau să-l cumpăr;
- idei (câteva, tot ca să nu vă plictisesc)
 - dacă tot avem coduri de bare pe fiecare produs, să introducem în loc de etichete niște cititoare de coduri, care să decodifice pe niște ecrane o secvență de coduri destinată exclusiv cumpărătorilor. Dacă nu găsesc repede eticheta, bag produsul cu codul de bare sub cititor și văd pe un ecran (tot) ce mă interesează: prețul, termenul de valabilitate, gramajul etc.
 - fiecare etichetă țintește un spot luminos pe câte un item din gama produsului respectiv
 - etichete pe fiecare produs, nu (numai) pe rafturi
 - vitrine cu câte un item din fiecare produs al raionului respectiv, fiecare cu eticheta lui. Iei produsul, nu reușești să-i găsești eticheta, te duci la vitrină și vezi. Variantă: primul raft de sus al consolei, galantarului să fie rezervat vitrinei.

ACTIVEAZĂ-TE

(T. Bentley)

Inventatorul acestei tehnici zice că e bună atunci când ai de căutat o idee faină, dar nu te simți în formă creativă. Ideea e să redemarezi folosind **analogia personală**.

Pentru aceasta, îți inventezi o identitate *ad-hoc*, cu următoarele rubrici:

Numele meu este (de exemplu, Încăpășănatul)
Sunt (de exemplu, călător în timp)
Arăt ca (de exemplu, ca un vârtej)
Miros ca/ a (de exemplu, ca briza mării)
Mă simt ca (de exemplu, ca un balon de săpun)
Fac un zgomot ca/ de (de exemplu, ca o rășniță de cafea)
Am un gust de (de exemplu, de sirop de ciocolată)
Ultima mea realizare/ aventură a fost (de exemplu, la ultima cursă din Grand Prix-ul de formula 1 am ieșit pe locul secund, după Michael Schumacher)

După ce ți-ai definit identitatea, treci la exploatarea ei:

- sunt un Încăpățânat. Nu cumva problema de soluționat e o problemă pentru că cineva nu e suficient de Încăpățânat/ă? Ce s-ar întâmpla dacă ar fi? Cunosc pe cineva cu adevărat Încăpățânat/ă? Cum ar soluționa el/ ea problema mea? Dar dacă eu aș fi o persoană Încăpățânată, cum aș soluționa această problemă? Etc. Notez ideile;
- sunt călător în timp. Cum ar fi arătat problema mea pe timpul dacilor? Ce soluții ar fi avut dacii pentru ea? Dar dacă m-aș duce în timp peste o sută de ani, cum ar arăta, în ce ar consta problema mea atunci? Ce soluții aș putea aplica dacă aș fi în viitorul de peste o sută de ani? Dar dacă aș lăsa-o nerezolvată trei zile? Azi e poimăine, ce s-a petrecut între timp cu problema asta? Etc. Notez.
- miros ca briza mării. Dar problema mea cum/ a ce miroase? Cât de important, în ce sens e important mirosul în această problemă? Dacă mă iau după cum miroase, ce chestii noi sunt de remarcat în legătură cu problema? Dar dacă ar mirosi ca briza mării, ar ieși vreun avantaj de aici? Etc. Notez.

Ș.a.m.d., până la „am ieșit pe locul secund, după M. Schumacher”.

Urmează trierea, selectarea și finisarea observațiilor și ideilor notate, până la degajarea ideii de aplicat ca soluție.

Activează-te nu e chiar așa de nevinovată precum poate părea la prima vedere. Într-un montaj simpatic și ușor de utilizat, ea pune la lucru un întreg set de motoare creative, între care e de evidențiat **iluminarea cimpului de atribute**. În procesul de ideeție pe care îl generează, vom convoca și vom procesa o mare diversitate de amănunte despre problema de soluționat, atât de natură intelectuală (prin „numele meu este...”, „sunt...”, „ultima mea realizare...”), cât și de natură senzorială (prin văz – „arăt ca...”, mirosul – „miros

ca...”, simț kinestezic general sau/ și pe cel tactil – „mă simt ca...”, auz – „fac un zgomot ca...”, respectiv prin gust – „am un gust de...”). Astfel, vrând-nevrând, vom lua în calcul o mulțime de atribute ale problemei de soluționat, pe care altfel le-am ignora. Pentru rularea cu succes a tehnicii **activează-te**, avem nevoie de această iluminare din diverse unghiuri a problemei, iluminare care se obține din diversitatea stimulilor la care ne expunem mintea.

Ca la orice aplicație a **analogiei personale**, și aici avem o condiție esențială a randamentului: trebuie să te transpui pe bune în identitatea pe care ți-ai inventat-o și să (te) joci pe bune cu ea. În plus, e necesar să-ți inventezi o identitate cât mai haioasă, care:

- să fie excitantă: să-ți placă, să te amuze, să-ți suscite cheful de joacă
- să fie divergentă:
- i.e., suficient de îndepărtată față de arealul problemei de soluționat, astfel încât ambitusul câmpului de analogare să fie cât mai mare
- i.e., cât mai îndepărtată de felul tău obișnuit de a fi
- să fie diversă: să conțină o varietate de stimuli, care să te oblige să sesizezi și să iei în calcul tot felul de „amănunte” ale problemei, de obicei ignorate, care te ajută să o abordezi dintr-o perspectivă inedită.

Activează-te este de folos și ca mișcare de încălzire în procedeele de ideeție voluntară în grup, de pildă în **brainstorming**. Atenție însă, este un exercițiu pentru emisfera dreaptă (a creierului) și multe persoane se simt foarte disconfortabil atunci când le este solicitat „nebulul” (pentru că le e rușine să-l scoată în lume). E nevoie deci de încurajări și de propriul tău exemplu. Dacă ai invitați suficient de țicniți (de fapt, dezinhibați și cu chef de joacă) sau crezi că te țin curelele să-i aduci într-o stare corespunzătoare de țicneală, poți monta întreaga ședință de **brainstorming** pe „personaje” construite

după rețeta **activează-te**, astfel încât fiecare invitat să emită idei după cum îi cântă personajul său.

Într-o versiune un pic mai exigentă, această tehnică poate fi utilizată și pentru inventarea și gestiunea conceptelor creative. Pentru aceasta e nevoie ca, respectând regulile jocului, în primul rând pe cea a diversității stimulilor, predicatelor care definesc identitatea să fie mai strânse în jurul unei idei centrale decât în varianta standard.

ACUMULATORUL

Tehnică de producere și exploatare a efectului cumulativ pe care îl produce orice creștere susținută. Aplicațiile ei sunt ușor limitate la problemele care pot să aștepte un pic sau care sunt suficient de importante pentru a merita o temporizare în speranța unei soluționări incomparabil mai deștepte decât ceea ce se poate obține repede-repede.

Metafora originală a **acumulatorului** traduce una dintre legile fundamentale ale dialecticii, cea care spune că, menținută suficient de mult, orice creștere cantitativă sfârșește prin a produce o transformare calitativă, transformă în altceva obiectul, procesul, situația supuse creșterii. Ideea este să colecționăm cu minuțiozitate idei pe fiecare dintre problemele care ne interesează și care se pretează la o

abordare *a la longue*. Indiferent cât de bune sau nebune sunt ideile respective, indiferent dacă le producem noi sau le împrumutăm. La momentul la care vom avea de soluționat problema, avem și stocul de idei brute necesar și util. În plus, și aici vine șmecheria cu acumulatorul, trecerea în revistă a ideilor colectate este de natură să producă scântei, ca orice acumulator încărcat, adică idei noi, mai interesante decât cele deja stocate.

Ca tehnică creativă propriu-zisă, **acumulatorul** constă în faptul de a-ți rezerva un răstimp – o oră, o zi, două zile, cât îngăduie problema – în care să alergi după idei și să le aduni bucată cu bucată. Notezi orice idee, fără mari preocupări de coerență, adecvare sau acuratețe. Orice sursă este bună, fără să uităm să-i consultăm pe profani – adulți care se pricep la altceva decât la domeniul problemei, ca și copii. După ce am adunat tot ce era de adunat în timpul disponibil, trecem în revistă ideile, dar nu pentru a le tria, ci folosindu-le ca trambuline pentru alte idei. Adăugăm acest supliment și le operăm pe toate ca stoc de idei brute.

Acumulatorul funcționează pentru oricine are un proiect. Exemplific cu jurnalele de idei și de observații, dar i-aș extinde utilitatea la orice proiect personal, indiferent dacă este o carte de filosofie, o idee de business, un scop politic, o țintă de carieră sau o problemă mică și enervantă de acasă sau de la servicii. Secretul e cât se poate de evident – să deschizi dosare și să acumulezi orice material care are vreo legătură, fie și foarte vagă, cu proiectul. Și să nu descarci prematur acumulatorul uitându-te înainte de vreme la ce ai adunat. Să lași să crească până când intuiești că ai trecut de pragul măsurii și că a sosit momentul să treci la materializarea proiectului.

Principiul **acumulatorului** poate fi utilizat ca rețetă de realizare a alternării individual/ grupal, alternare inventată de Osborn pentru exploatarea complexă a **brainstormingului**.

ALȚI ARTIȘTI ȘI ARTA TA

(R. A. Black)

Tehnică de punere la lucru a *asociației de idei* și *analogiei*.

Pasul 1.

Iei un album de artă (pictură sau grafică). Ai grijă să fie unul cu reproduceri cât mai multe și cât mai bune, cu multe detalii.

Răsfoiește-l, fără nici o preocupare specială, doar așa, ca să te uiți la poze.

Mai răsfoiește-l o dată, ca să vezi care dintre reproduceri îți plac cel mai mult. Pune niște semne la paginile respective.

Fă o pauză de câteva minute (poate fi și de o oră), în care te ocupi cu altceva.

Pasul 2.

Ia din nou albumul, uită-te însă numai la reproducerile care ți-au plăcut, care ți-au atras atenția. Fără nici o preocupare specială. Bucură-te pur și simplu de ceea ce vezi, savurează.

Mai fă apoi o pauză, tot activă.

Pasul 3.

Te duci la reproducerile care ți-au plăcut. Te uiți, pe rând, la fiecare.

De fiecare dată aplici următoarea șmecherie: prin lucrarea respectivă autorul încearcă să-ți transmită niște idei despre problema ta. Uită-te cu atenție la forme, culori, personaje, fii atent/ă la detalii.

Notează toate ideile care îți vin.

Triază ideile, selectează-le pe cele interesante ca soluții pentru problema ta. Finisează-le, adu-le în forma de care ai nevoie.

Am o experiență neplăcută, deci instructivă, cu această tehnică. Niște cetățeni de 18-19 ani, studenți în anul I, au avut-o de aplicat ca exercițiu pe tema „idei pentru revelionul (meu) de anul acesta”. Și au aplicat-o cam așa: arată pictorul în tabloul său un bal mascat? Arată. Ce idei ne dă deci pictorul pentru revelion? Să facem un revelion bal mascat. Punct.

Poate că ideea de a face un revelion bal mascat nu este atât de plăută și poate că tehnica **alți artiști și arta ta** e utilizabilă și *au ralenti*. Dar e păcat. Lasă-te deci purtat/ă de ideile pe care ceilalți artiști ți le sugerează, folosește-te de aceste idei ca de niște amorse sau trambuline. Ca la orice tehnică inventată ca să joace **asociația de idei**, și aici e important să pui preț pe ce agață și scoate din mintea ta fiecare dintre „cârligele” furnizate de artiștii convocați.