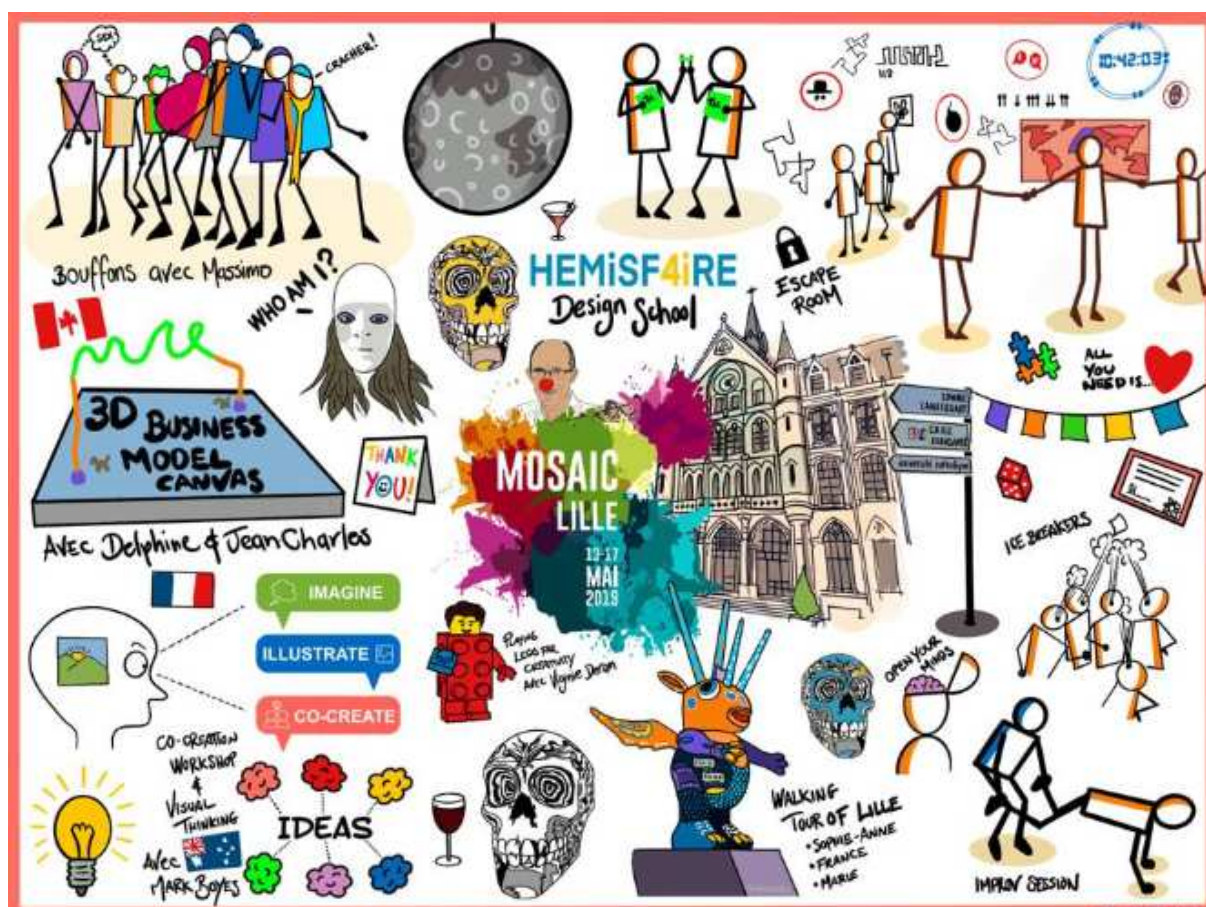


MOSAIC Lille 2019... Eldorado créatif !

MOSAIC Lille 2019, 5^{ème} édition de l'Ecole de Printemps en Management de la Créativité

La 5^{ème} édition de l'Ecole de Printemps en Management de la Créativité (MOSAIC Lille 2019) a été organisée à l'Université Catholique de Lille du 13 au 17 mai 2019. Une semaine intense qui a permis à 60 participants (entreprises, institutions privées et publiques, écoles, universités...) et une dizaine d'animateurs de venir expérimenter créativité et intelligence collective au service de l'innovation. L'événement qui a commencé cette année par un Escape Game s'est terminé par un atelier de codesign consacré aux aidants familiaux en entreprise. Comme cela en est maintenant l'habitude, il est passé par la pratique de différentes méthodes de stimulation de la créativité (facilitation graphique *made in Australia*, Business Model Canvas en 3D, bouffons en mode Cirque du Soleil, Lego Serious Play, osez l'improvisation, prise de conscience de son potentiel créatif, pratique de l'écoute empathique...).



L'événement a été organisé dans les espaces collaboratifs de la Design School HEMiSF4iRE de l'Institut Catholique de Lille et des ADICODE (Ateliers de l'Innovation et du Codesign) du groupe YNCREA Nord de France (Ecoles d'Ingénieurs HEI, ISA et ISEN). La thématique de cette nouvelle édition, commanditée par AG2R (Pénates et Cités), a été centrée sur une problématique d'entreprise en lien avec les ressources humaines et qui concerne les collaborateurs qui sont impliqués dans une charge familiale auprès d'une personne nécessitant que l'on s'occupe particulièrement d'elle, ce qui entraîne des répercussions sur sa disponibilité et son efficacité au travail. Une autre façon de poser le problème a été de se demander tout simplement : « **Comment aider les aidants familiaux en entreprise ? Comment instaurer un climat de confiance entre l'entreprise et ses salariés aidants ?** ». Une problématique sociétale vraiment intéressante car dépassant largement le cadre de l'entreprise.



Comme lors des 4 éditions précédentes, le programme de MOSAIC Lille 2019 a permis aux participants d'**expérimenter les processus de créativité qui conduisent à l'innovation par l'expérimentation**. Les activités étaient organisées en équipes pour transformer collectivement chaque idée produite en innovation. Cette méthodologie est celle de **la pratique de l'intelligence collective** qui conduit par des étapes successives de divergence et de convergence, de construction et de déconstruction, à la co-élaboration d'idées créatives. Les trois premiers jours de la semaine, essentiellement méthodologiques, ont été pensés pour préparer la journée de codesign consacrée à la thématique des aidants familiaux en entreprise : *Comment mieux prendre en compte le temps qu'ils investissent auprès des personnes qu'ils aident au quotidien tout en leur permettant de garder toute leur efficacité au travail ? Comment profiter de collaborateurs et collaboratrices aussi engagés (engagées) pour que leur motivation d'aider soit contagieuse au sein de l'entreprise ?* La vidéo reprenant les meilleurs moments de la semaine est accessible sur le site web d'HEMISF4IRE (<https://hemisf4ire.com>) et sur nos réseaux sociaux. N'hésitez pas à la diffuser, qu'elle donne envie à de nouveaux participants de nous rejoindre l'année prochaine pour MOSAIC Lille 2020, année de Lille Capitale Mondiale du Design, pour une sixième saison qui s'annonce déjà exceptionnelle !

Votre mission, si vous l'acceptez ! L'originalité majeure de cette saison 2019 aura été sans conteste de commencer la semaine par **un Escape Game** plutôt exceptionnel, concocté spécifiquement par Benoît HUBERT et Thomas DEBAST, nos collègues du LockLab de la Faculté de Gestion, d'Economie et de Sciences (FGES), qui ont réussi à « enfermer » tous les participants dans une salle truffée d'énigmes plus complexes les unes que les autres (codes à déchiffrer, minirobot à reconstruire et à programmer, fresque à peindre, empreintes digitales à reconstituer, cartographie à décrypter, puzzle à construire...) de manière à ce qu'elles puissent les résoudre pour trouver le code secret libérateur... et tout cela en moins de 60 minutes ! Cette « **Mission Impossible** » à partir du moment où elle a été acceptée a permis à chacun de se rendre compte de l'importance du travail collaboratif, nécessitant réactivité et créativité, écoute et empathie, habileté et dextérité, inventivité et ingéniosité... bref l'ensemble des ingrédients qui font qu'une équipe est réellement efficace avant de se lancer dans un processus d'innovation.





Who are you ? Cette première journée s'est conclue par un cocktail convivial et participatif qui a été introduit par **une série de petits jeux et exercices destinés à mieux se connaître**. Il s'agissait de créer un véritable esprit d'équipe dans la suite de l'escape game. Alors quoi de mieux pour commencer que d'essayer de se présenter à l'autre... mais en étant masqué, en mode « *Anonymous* » et d'avoir comme consigne de ne jamais prononcer les 5 mots que l'on utilise toujours pour dire qui on est et ce que l'on fait ? Il a donc fallu faire preuve d'imagination, ce qui est rarement le cas dans ce genre d'exercice où les personnes savent généralement ce qu'elles vont dire quand on leur demande de se présenter.



L'exercice suivant a constitué à former des équipes de 5 joueurs pour participer à un tournoi de PQ à élimination directe. Pour cela, il a été demandé à la cinquantaine de participants de se disposer en une seule ligne, en partant de la personne la plus jeune à celle la plus âgée : un exercice assez simple, sauf qu'il a dû se réaliser dans le silence le plus complet, toujours avec les masques dissimulant les visages et en n'utilisant que ses dix doigts pour indiquer son âge ! Une fois les 8 équipes constituées, on a considéré qu'elles étaient toutes qualifiées d'office pour les ¼ de finale d'un tournoi de PQ qui allait commencer et dont la règle de base était assez simple. Une feuille de papier hygiénique est lâchée d'environ 2 mètres de hauteur par deux juges montés chacun sur une chaise. L'équipe qui gagne est celle qui retarde au maximum la chute de ce petit bout de papier en soufflant dessous... et uniquement en soufflant. Interdiction absolue de toucher la feuille. Au fur et à mesure de l'avancée tournoi et jusqu'à la finale, les équipes éliminées ont pris fait et cause pour celles qui restaient en lice. La

compétition ludique a progressivement laissé la place à un partage commun de sourires, de rires et d'émotions, **l'esprit MOSAIC tout simplement !**

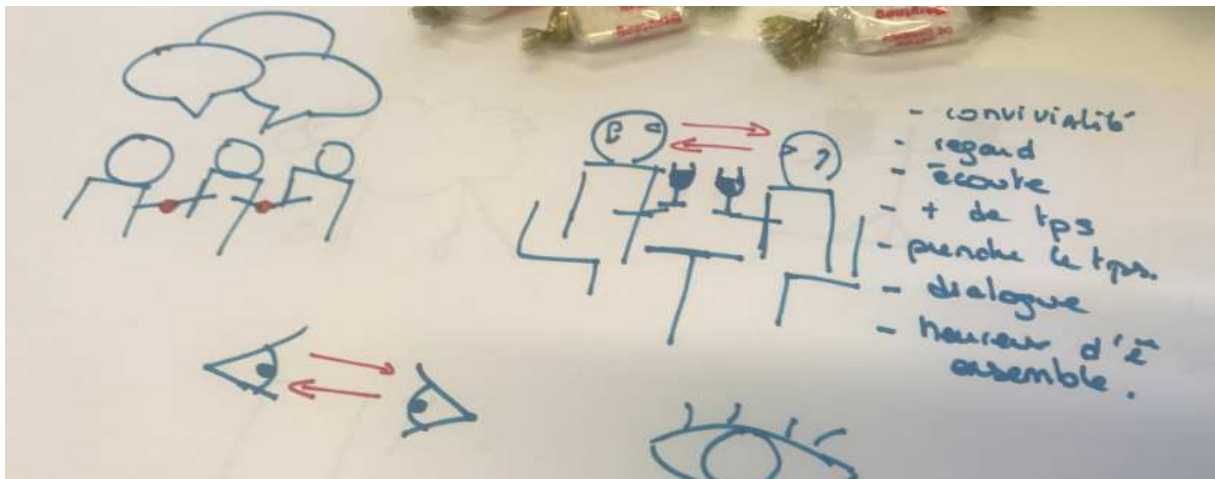


Ricanez... Crachez ! Pour la troisième année consécutive, MOSAIC Lille a accueilli le « Grand Maître Bouffon » Massimo AGOSTINELLI du Cirque du Soleil, et intervenant régulier dans les écoles de management de la créativité (Montréal, Bangkok, Melbourne) pour son **exceptionnel atelier de « Bouffonnerie »** (à ne pas surtout pas confondre avec « Clownerie », car bien plus sérieux !). Cet atelier qui nous invite à sortir de la boîte, en toute bienveillance, est suivi depuis des années par tous les collaborateurs de cet incroyable cirque québécois sans animaux, aux numéros d'athlètes de niveau international qui nous offrent des spectacles féériques en costumes originaux et en musiques jouées en *direct live*. Un atelier dont peut dire sans exagéré qu'il est unique au monde et tellement attendu qu'il a battu cette année son record de participation à Lille avec 50 Bouffons !





Aussie tôt dit, Aussie tôt fait ! Un autre accent international, cette fois-ci provenant de l'hémisphère sud, a été amené cette semaine par Mark BOYES, facilitateur graphique et codesigner, tout droit débarqué de « Creative Melbourne », la cousine australienne des écoles de créativité du réseau MOSAIC. « *Knowledge Ink to stimulate creativity* », un atelier en langue anglaise... à l'accent d'Aussie qui a plongé les participants dans **l'univers de la visualisation dessinée facilitée par l'usage d'un Abécédaire illustré permettant l'émergence d'idées créative** et ceci en 3 étapes : « *Imagine, Illustrate, Co-create !* ». Quand l'idéation passe par la réalisation de dessins collaboratifs, sorte de « *brain-drawing* » ou de « *co-drawing* » pour résoudre des problématiques généralement insolubles par les approches conventionnelles. Que vous pensiez savoir dessiner ou pas, qu'importe... la méthode de Mark vous donne envie de prendre un crayon ou un marqueur et d'essayer, avant de vous surprendre par le résultat !



Une boîte pour « sortir de la boîte » ! D'autres ateliers collaboratifs, menés en parallèle, ont constitué le plat de résistance de la deuxième et troisième journée de MOSAIC avec des méthodologies plus ou moins habituelles de l'École de Printemps lilloise, celles de sa boîte à outils qui nous présente, une fois ouverte : la prise de conscience de son **potentiel créatif** avec France LEFEBVRE du PREY, l'entraînement à **l'écoute empathique** avec Annie GIRAU-GENEAUX, le **Lego Serious Play** au service de la créativité avec Virginie DERAM, le **Business Model Canvas** en version 3D avec Delphine CARISSIMO, voire même **oser l'improvisation** avec Yasmine LIGEROT et Anne-Sophie LOISON jusque dans l'animation d'une réunion !



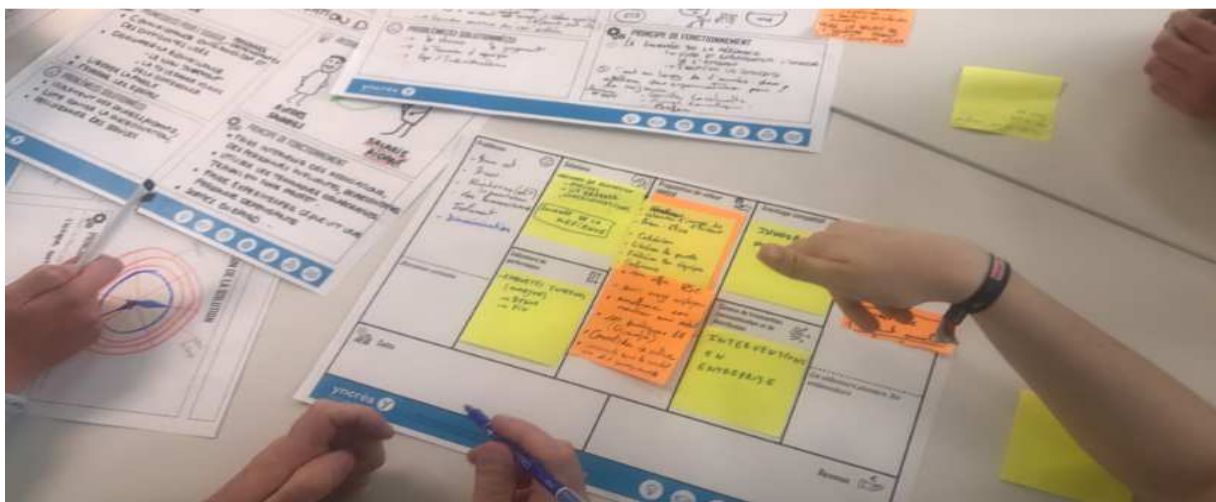
Tout un programme pour qui désire s'outiller efficacement pour devenir plus créatif. Les participants de MOSAIC ont ainsi eu la possibilité de suivre 3 ateliers de 3 heures chacun en groupe de 15 à 20 et cela au choix. Il leur a simplement suffi de tirer au hasard une « carte d'embarquement », puis de la troquer éventuellement contre une autre, négociation à l'appui, s'ils désiraient changer avec un autre. Au final, tout le monde a pu suivre ce qu'il a voulu en fonction de son envie du moment !

Eldorado ! La demi-journée de MOSAIC habituellement consacrée à **l'inspiration par immersion dans un univers différent** de celui de la problématique de la semaine a été organisée dans les rues du Vieux Lille et du centre de la ville illustrée de manière hyper-colorée l'événement « Eldorado ». Une visite d'expositions d'art à l'Hospice Comtesse qui accueillait pour la première fois des œuvres mexicaines dont une petite merveille de Frida KAHLO, la Maison Folie de Wazemmes et le Musée d'Histoire Naturelle de Lille ont amené progressivement tous les participants de MOSAIC à prendre une boisson rafraîchissante, la chaleur de cette journée ensoleillée le suggérant fortement, à Saint-Sauveur. Cette petite escapade lilloise a joué le rôle de **trait d'union inspirant** entre la fin des trois demies-journées d'ateliers méthodologiques et le début de la séance de codesign consacrée à la problématique proposée par AG2R qui allait occuper tout le monde pour le dernier atelier.



Un parcours créatif en intelligence collective. Les deux dernières journées de MOSAIC ont été vécues en 8 équipes de 6 à 7 participants qui se sont vu proposer une méthodologie de codesign animée par Vincent DARGENNE et son équipe de facilitateurs et facilitatrices pour les amener à **proposer des solutions créatives à la problématique amenée par l'entreprise** commanditaire. Il a fallu alors mettre en application les méthodes découvertes pendant la semaine, mais aussi en pratiquer quelques autres. Les équipes ont ainsi redécouvert la question posée brièvement lors de la première journée de la semaine, puis s'engager activement dans une série de jeux et d'exercices qui les ont amenées à devenir de plus en plus créatives, à **produire des idées**, à **se les échanger**, puis **les challenger**... très souvent de manière ludique.





Alea jacta est ! C'est un tout nouveau « jeu de société », créé par Virginie DERAM (YNCREA) et intitulé « **RICOCHET** », sorte de rencontre improbable entre le Monopoly et le Jeu de l'Oie, qui a permis aux équipes d'utiliser toute une **palette d'exercices de créativité** pour coélaborer de manière vraiment

efficace dans la production d'idées. Les participants qui découvraient ce jeu ont alors enchaîné une succession d'étapes, au fur et à mesure du lancement des dés, qui les ont guidés progressivement dans **la construction de leur solution à la problématique** du commanditaire. La *gamification* (ludification, en *French language*) au service de l'*idéation* (créativité, en *French language*) et dans la bonne humeur, une recette qui a fait déjà ses preuves ! Cette journée entière de travail collaboratif à 60 personnes a conduit à la production de 8 solutions à expérimenter en entreprise pour mieux comprendre la situation des aidants familiaux et les aider à concilier leur engagement personnel avec leur charge de travail professionnel. Des solutions qui ont été présentées (pitchées !) devant le commanditaire et débattues en plénière lors de la dernière demi-journée de MOSAIC.





Organisation et animation de MOSAIC Lille 2019 : Une vingtaine de personnes, pour 60 participants, ont participé à l'organisation de la semaine, l'animation des ateliers et l'organisation logistique, soit Massimo AGOSTINELLI, Adélaïde AUBERT, Carole BLARINGHEM, Laurent BODIN, Mark BOYES, Jean-Charles CAILLIEZ, Delphine CARISSIMO, Patrick COHENDET, Vincent DARGENNE, Thomas DEBAST, Timothée DEGLAVE, Christophe DENOYELLE, Virginie DERAM, Céline DUBOIS-DUPLAN, Benjamin DUFOSSÉ, Annie GIREAU-GENEAUX, Benoit HUBERT, Olivier IRRMANN, Emilie LEBRUN, France LEFEBVRE du PREY, Marie LEFRANCO, Guillaume LEROY, Yasmine LIGEROT, Anne-Sophie LOISON, Nadine LURANT, Emilie MORVILLERS, Laurent SIMON et les équipes techniques de l'Institut Catholique de Lille, d'YNCREA Nord-de-France, d'HEMISF4iRE Design School et de l'AEU.

Notes de Jean-Charles Cailliez, 10 juin 2019