LIBRIS | We know books

Mihaela Bacali

L'ÉCRITURE CRÉATIVE

vers une réelle autonomie de l'apprenant

Préface
Sonia Berbinski

Editura Atelier didactic
2023

LIBRIS | We know books

TABLE DES MATIÈRES

5 | Préface
8 | Avant-propos

Chapitre I

9 | **La créativité – problématique générale**
9 | 1. Définitions de la créativité
12 | 2. Historique de la notion de créativité
18 | 3. La créativité et les neurosciences
21 | 4. La pensée divergente
23 | 5. Créativité - Imagination créatrice – Intelligence
25 | 6. Créativité et personnalité
28 | 7. Le processus créatif
30 | 8. Les conditions susceptibles d'étouffer la créativité
34 | 9. Les facteurs et les conditions susceptibles de favoriser la créativité

Chapitre II

39 | **La créativité et l'école**
39 | 1. Enseignement traditionnel/Enseignement moderne
42 | 2. Les principes d'un processus d'enseignement/apprentissage créatif
45 | 3. Autonomie – Créativité – Enseignement des langues
47 | 4. De l'autonomie de l'apprenant à l'autonomie de l'enseignant
50 | 5. Pour une didactique de la créativité
53 | 6. Méthodes et stratégie pour un enseignement/apprentissage créatif aujourd'hui
55 | 7. Expériences innovantes dans l'enseignement

Chapitre III

63 | **L'écriture créative**
63 | 1. La créativité linguistique
65 | 2. L'écriture créative – définition et caractéristiques
66 | 3. De la compétence lectorale à la compétence scripturale et de la lecture active à l'écriture créative
71 | 4. L'interaction lecture-écriture
74 | 5. Stratégies d'écriture
76 | 6. Écrire en langue maternelle et écrire en langue étrangère
78 | 7. La pratique des ateliers d'écriture
83 | 8. L'écriture créative et l'évaluation d'un texte écrit
86 | 9. Conclusions de la partie théorique de l'étude

LIBRIS | We know books

Chapitre IV
89 | **Jeux, exercices et techniques d'écriture créative**
99 | 1. Exercices portant sur le graphisme, les lettres, les sonorités
112 | 2. Exercices portant sur le lexique
66 | 3. Exercices portant sur les questions de grammaire
130 | 4. Exercices d'imagination
142 | 5. Exercices d'imitation créative
150 | 6. Exercices d'écriture du soi (autobiographique)
158 | 7. Exercices portant sur les figures de rhétorique
168 | 8. Exercices portant sur les types de textes

Chapitre V
201 | **Présentation, analyse et évaluation d'un corpus de textes créés par des apprenants**
201 | 1. Présentation du corpus
202 | 2. Critères d'analyse
203 | 3. Évaluation des textes
209 | 4. Le corpus de textes

209 | **I. La francophonie (Poésies)**
209 | 1. *La francophonie*
210 | 2. *La francophonie*
210 | 3. *Amitié sans frontières*
211 | 4. *Le bouquet francophone*
211 | 5. *Francophonie*
212 | 6. *La francophonie*
213 | 7. *Franco-phonie*

213 | **II. Si... (Poésies)**
213 | 1. *Si...*
214 | 2. *Si...*
214 | 3. *Si...*
215 | 4. *Si...*

216 | **III. Écris... (Poésies)**
216 | 1. *Écris...*
216 | 2. *L'oiseau en fer*
217 | 3. *Rêve...*
218 | 4. *Je t'écrirai...*

LIBRIS | We know books

218 | **IV. Textes en prose**
219 | 1. *Le chemin des fourmis*
220 | 2. *Deux lunes*
221 | 3. *La vie en 2500*
223 | 4. *Rose...*

225 | **V. Pages de journal**
225 | 1. 22.08.2020
226 | 2. 23 février 2022
228 | 3. Le 9 février 2022
229 | 4. Le 18 avril 2020
230 | 5. Cher journal
231 | 6. Le 5 mars 2022
231 | 7. Le 11 septembre 2021, au matin

233 | **VI. Essais au sujet de la lecture**
233 | 1. Pourquoi lire ?
235 | 2. Le livre-un ami pour la vie
237 | 3. Les bienfaits de la lecture
239 | 4. La lecture comme labyrinthe
242 | 5. Le sens éminent de la culture

247 | **Conclusions finales**

251 | **Bibliographie**

LIBRIS We know books

CHAPITRE I
La créativité – problématique générale

1. Définitions de la créativité

Définir la créativité, ce n'est pas facile parce que le domaine est très complexe ; le concept a soulevé beaucoup de controverses tout au long des années et a suscité de nombreuses recherches depuis la moitié du XX^{e} siècle. Néanmoins, il y a encore des incertitudes et les définitions sont souvent différentes.

D'abord, le mot « créativité » recouvre des acceptions différentes selon qu'il est vu en termes de processus spécifique, de caractéristique personnelle ou de produit nouveau et original dont la valeur est reconnue dans le champ social. « Création » et « créativité » sont deux notions qui ont des points en commun et qui entretiennent des rapports complexes, la première contenant son « achèvement », alors que la deuxième, en tant qu'activité, est toujours en « fonctionnement » ; elle n'inclut pas nécessairement l'idée de matérialisation.

En effet, deux types d'opérations se manifestent à travers la créativité : d'une part la production d'idées nouvelles et d'autre part l'accès au réservoir d'idées, pensées, images qui existent déjà en nous. La recherche d'idées est, en fait, une étape du processus créatif, celui-ci impliquant un jeu continuel entre l'imagination et la logique, le rationnel et l'irrationnel. L'œuvre dans laquelle se manifeste le passage de la créativité à la création est le résultat de ce processus. En outre, le terme de créativité recouvre aussi des sens différents selon qu'il s'agit de la psychologie, de la pédagogie, de la linguistique, de la philosophie et même de la spiritualité.

En psychologie, la créativité s'est substituée petit à petit à l'imagination. Une vision plus techniciste a remplacé l'ancienne conception à propos de l'imagination qui

LIBRIS We know books

était pour les romantiques « le soleil de l'esprit » (V. Hugo). Le concept de créativité est apparu dans les années 1950, dans une période de profonds changements dus au développement de la technologie, changements qui imposaient une adaptation à un monde en pleine évolution. De nos jours, la notion s'est renouvelée et a acquis des modèles plus élaborés grâce aux théories de la cognition et de la personnalité. Les psychologues qui ont fait des recherches sur la créativité l'ont d'abord dissociée de l'intelligence, mesurable par des unités Q. I. (le quotient intellectuel), ensuite ils l'ont conçue comme une aptitude composée de plusieurs facteurs, tels « la fluidité et la flexibilité d'esprit, l'originalité par rapport aux idées reçues et aux discours attendus et la capacité à déstructurer et à restructurer rapidement les données de l'expérience, les images, les concepts, les formes et les systèmes[1] ».

Dans le *Dictionnaire de la psychologie* de Norbert Sillamy, la créativité est définie comme une « disposition à créer qui existe à l'état potentiel chez tout individu et à tout âge[2] », étroitement liée au milieu socio-culturel. Cette tendance naturelle nécessite pourtant des conditions favorables pour s'exprimer : or, « la crainte de la déviation et le conformisme social sont le carcan de la créativité[3] ». La créativité est liée aussi à l'existence de certains facteurs intellectuels et aptitudes spécifiques, parmi lesquels « la capacité d'exploration », « l'esprit d'observation » et « la capacité à formuler des questions »[4] . Pour se connecter à ce pouvoir imaginatif qui existe en chacun de nous, les psychologues ont imaginé des techniques appropriées.

Pour la pédagogie, la créativité est la capacité « à imaginer, à inventer, à découvrir, à s'exprimer, à produire[5] ». Elle peut être stimulée par des méthodes actives, par un climat d'autonomie, par le travail de groupe, par des jeux, ou en revanche étouffée par des activités de répétition ou de pure imitation, « par des tâches collectives indifférenciées, données à l'ensemble du groupe-classe et ne permettant pas d'initiatives, par un style autoritaire[6] ».

Pour les linguistes, la créativité est une propriété des langues naturelles et de leur utilisation. En effet, les possibilités combinatoires du langage et la propriété de celui-ci permettent au locuteur l'exploitation des ressources sémantiques pour

1 Jean Marc Caré, Francis Débyser, *Jeu, langage et créativité*, Paris, Hachette, 1991, p. 117.
2 Norbert Sillamy, *Dictionnaire de la psychologie*, Paris, Larousse, 1995, p. 67.
3 *Idem*.
4 Maria Moldoveanu, *Mentalitatea creativă. Perspectivă psihosociologică*, București, Editura Coresi, 2001, p. 32. (notre traduction)
5 Jean Marc Caré, *op.cit.*, p. 116.
6 *Idem*.

« modaliser, nuancer, infléchir le sens linguistique d'un énoncé[7] ». La parole joue un rôle privilégié dans l'expression de la personnalité et la linguistique a dû en tenir compte. Le langage est plus qu'une activité automatique et mécanique, c'est pourquoi la créativité peut devenir un lieu de rencontre du linguiste et du psychologue. Ainsi, les théories de Chomsky ont eu un grand succès pendant les années 60 ; le linguiste affirme que l'être humain est infiniment créatif : « L'auditeur, comme le sujet parlant possède une créativité infinie au sens où les sujets parlants peuvent produire une infinité de phrases, et les auditeurs peuvent comprendre chacune de ces phrases, pourvu qu'ils appartiennent à la même communauté linguistique[8]. » Pourtant, même s'il soutient que tout le monde possède une créativité intellectuelle, il affirme aussi que « les nouvelles idées, révolutionnaires apparaissent rarement[9] », ce qui nous renvoie à l'idée énoncée auparavant, celle que le phénomène de la créativité est complexe, difficile à définir.

Selon une approche mystique ou théologique la créativité est considérée comme un don divin qui se manifeste par l'inspiration ou par la grâce ; l'homme, ayant une essence divine, refait le geste initial du Créateur : « Vu qu'on est créé à l'image de Dieu, la créativité existe dans chacun d'entre nous, il reste seulement le problème de l'exprimer d'une façon ou d'une autre[10]. » Paul Johnson, l'auteur de ce fragment, qui a réuni dans son livre des portraits d'hommes extrêmement créatifs (des écrivains, des musiciens, des peintres) affirme que n'importe qui peut être créatif et dans n'importe quel domaine ; ce qui différencie les personnes créatives des autres moins ou peu créatives c'est le « degré » de créativité, dont le génie est le niveau le plus haut. Une autre idée qu'il énonce est celle que « personne ne crée *in vacuo* », tout créateur « s'appuie sur les créations de ses antécesseurs[11]. »

La nature multiforme de la créativité lui vaut donc d'être vue sous plusieurs angles, sous différentes perspectives selon le domaine où elle se manifeste.

7 *Ibid*, p. 119.
8 John E. Joseph, « Théories et politiques de Noam Chomsky", in *Langages*, 2011/2, no. 182, p. 58.
9 *Ibid*, p. 60.
10 Paul Johnson, *Creatorii : de la Chaucer și Dürer la Picasso și Disney*, București, Libertas Publishing, 2007, p. 10. (notre traduction)
11 *Ibid*, p. 11.

LIBRIS | We know books

2. Historique de la notion de créativité

Le désir de créer est né en même temps que l'homme et les dessins rupestres le prouvent. Pourtant, l'effort créatif peut être long et laborieux – le talent ne représente que 1% de la réussite, le reste de 99% représente l'effort.

La notion de créativité a été l'invention des chercheurs américains : « C'est l'imagination qui a fait naitre l'Amérique[12] », affirme Alex F. Osborne, le promoteur du concept. Vice-président de BBDO, une agence de publicité new-yorkaise, Alex F. Osborne (1938) a conçu une méthode pour libérer la créativité en se basant sur ses expériences dans les agences de publicité. Il « a développé la technique du *brainstorming* pour encourager les individus à résoudre des problèmes de manière créative[13] ». En effet, la civilisation américaine est le résultat de l'application constante de la créativité, conçue comme un effort, et en même temps comme une énergie mentale utilisée à bon escient et patiemment, plutôt qu'un talent inné. Pourtant, la créativité dont parle Alex. F. Osborn est une créativité « pragmatique » qui sert à résoudre les problèmes quotidiens, dans une entreprise, étant différente de la créativité « gratuite », utilisée par les artistes pour créer des œuvres d'art.

En tant que créateur du « *brainstorming* », la méthode de création en groupe, Alex. F. Osborn, a organisé, en 1938, pour la première fois dans la société qu'il dirigeait, une séance de réflexion en groupe qui a reçu le nom de « Session de *brainstorming* », expression particulièrement juste parce que « *brainstorming* » veut dire utilisation du cerveau pour attaquer un problème. Avec le temps, la méthode a été de plus en plus utilisée et perfectionnée. La séance actuelle de *brainstorming* est une délibération créative dans le but d'aligner une série d'idées qui peuvent servir d'orientation vers la solution d'un problème. Elle permet de produire, dans un temps très court, un maximum d'idées.

Le déroulement d'une séance de *brainstorming* repose sur quatre principes: 1. *« Le jugement critique est exclu* (la critique des idées doit être réservée à un autre moment) ; 2. *L'imagination libre est la bienvenue* (plus l'idée semble absurde, mieux cela vaut) ; 3. *La quantité est demandée* (plus le nombre d'idées est grand, plus la

12 Alex F Osborn., *L'imagination constructive. Principes et processus de la Pensée créative et du Brainstorming*, Paris, Dunod, 1959, p. 3.
13 Kamel Mnisri, Haithem Nagati, « Une étude exploratoire de la créativité dans les organisations », in *Questions de management*, EMS Edition 2011/2, no. 1, p. 37-57.

probabilité d'en avoir de bonnes augmente) ; 4. *Les combinaisons et les améliorations d'idées sont recherchées* (en plus de leurs propres idées, les participants sont invités à présenter des suggestions relatives aux moyens d'améliorer les idées des autres ou à indiquer comment, à leur avis, deux ou plusieurs idées peuvent être combinées en vue d'en fournir une autre[14] . »

L'équipe idéale serait formée d'un meneur de jeu, un adjoint et cinq membres permanents. Le meneur de jeu sélectionne d'abord les participants. Au moins deux jours à l'avance, ceux-ci sont invités et reçoivent un court exposé écrit du problème qui sera traité, dans le but de permettre l'incubation des idées.

La séance commence par une explication supplémentaire du problème. Puis le meneur de jeu présente les quatre règles de base au moyen d'une pancarte accrochée au mur. Les participants commencent ainsi à partager leurs idées qui seront notées par un secrétaire. On n'admet qu'une seule idée à la fois et on encourage les idées qui dérivent directement d'une idée précédente. On aboutit ainsi à une liste qui, à la fin, sera passée au crible pour sélectionner les suggestions les plus fécondes.

En résumant, les étapes d'une séance de *brainstorming* sont celles-ci : « 1. *Orientation* : Cerner le problème. 2. *Préparation* : Rassembler des données. 3. *Analyse* : Mise en rapport des données. 4. *Idéation* : Production d'idées (*Brainstorming*). 5. *Incubation* : Mise de côté du problème. 6. *Synthèse* : Création de la solution. 7. *Vérification* : Évaluation de la solution[15] ». Si les trois premières phases sont préparatoires, celle qui recouvre une importance particulière et à laquelle doivent aboutir les autres est celle de la création d'idées. Après la production d'idées suit une pause, pendant laquelle les participants doivent orienter leurs pensées vers d'autres domaines et se vider en quelque sorte du problème qui a suscité la séance, c'est « un moment de pure gratuité, d'où peut émerger l'illumination, l'idée créative[16]», car le cerveau continue à travailler au problème de façon subconsciente. Les deux derniers moments qui mettent fin au processus créatif sont :

La technique du *brainstorming* est devenue très courante avec le temps. Elle est appliquée avec succès dans les milieux industriels ou dans la publicité ; par ailleurs, on a essayé de l'utiliser même dans l'enseignement comme technique

14 Alex F Osborn., *op. cit.* p. 77.
15 Christian Michelot, « L'invention de la créativité », in *Phronesis* no. 4(2) / 2015, Université de Sherbrooke, p. 5.
16 *Ibid*, p. 6.

de groupe. Il est clair que les énergies intellectuelles des personnes réunies dans un groupe, dirigées toutes vers la recherche de la solution, ont plus de chances à trouver la réponse, qu'une seule. Toutefois, elle peut susciter des critiques. D'abord, elle est utilisée plutôt pour trouver une solution à un problème d'ordre pratique. Puis le problème qui se pose est de savoir si la quantité augmente véritablement la qualité, ou, par contre, en recherchant trop la quantité, on perd de vue la qualité. C'est pourquoi il vaut mieux être, en même temps, soucieux de la qualité. Un autre problème qui se pose d'ailleurs pour toutes les techniques de groupe est que souvent les sujets timides, inhibés, ne répondent pas à la hauteur de leurs possibilités. La timidité et la peur d'être ridicule tendent à empêcher la créativité. La solution serait peut-être d'imaginer la séance de *brainstorming* comme une thérapeutique de la timidité, en essayant d'encourager tout le monde à y participer, même les timides. Pour ce qui est des groupes d'enfants, il est important de maintenir leur spontanéité naturelle, de la rendre créative et de ne pas la laisser étouffer par le conformisme imposé par les adultes.

Une autre observation qu'on peut faire à propos du fonctionnement de tout groupe comme unité de travail c'est que souvent le plus doué est soit « exploité », soit rejeté par les autres. En 1963, E.-P. Torrance a fait une expérience à ce sujet. Il a composé des groupes de cinq apprenants d'écoles primaires : dans chaque groupe, un seul des apprenants était remarquable par ses capacités créatrices, les autres non. On a demandé au groupe le travail de démontrer comment marche un jouet scientifique. « Presque sans exception, l'enfant créatif de chaque groupe a apporté des solutions remarquables[17]. » Pourtant, les autres membres du groupe ont montré une certaine hostilité vis-à-vis de celui-ci : ils ont développé envers lui une sorte de contrôle et de sanction, qui a pris la forme de rejet, d'hostilité ouverte, de critique ou tout simplement de ridiculisation. La solution serait peut-être d'essayer de constituer des groupes homogènes, ce qui serait très difficile surtout dans une classe où le niveau des apprenants est très différent.

En dépit des critiques qu'on peut porter au *brainstorming*, cette technique s'avère extrêmement enrichissante, à condition qu'elle soit appliquée avec discernement et sérieux.

17 E- P. Torrance, « La validité prédictive des tests de pensée créative », in *La créativité. Recherches américaines présentées par Alain Beaudot*, Paris-Bruxelles-Montréal, Dunod, p. 68.

LIBRIS | We know books

Parmi les premiers chercheurs qui ont étudié la créativité, citons aussi William J. J. Gordon qui a travaillé depuis 1943 sur les processus de la découverte. En 1944, il a mis au point à Cambridge (Massachusetts) une méthode appelée la « synectique ». Celle-ci est défini par l'auteur comme : « une théorie fonctionnelle visant à l'utilisation consciente des mécanismes psychologiques subconscients qui président à l'activité créatrice et est élaborée en vue d'accroître les chances pour qu'un problème soit bien posé et bien résolu[18]. » On peut définir la méthode comme relevant des techniques destinées à l'obtention des idées, mais aussi à la prise en considération des problèmes de comportement de l'individu dans un groupe. Les hypothèses de la synectique de Gordon sont les suivantes : l'aptitude à créer pourrait être développée chez n'importe qui, à condition de laisser fonctionner les mécanismes de la création ; dans le processus de la création, les éléments irrationnels sont plus importants que les processus intellectuels ; la connaissance des processus irrationnels et émotionnels augmente les chances de trouver des solutions à un problème. On observe que Gordon privilégie l'analogie, il considère que pendant la séance, le participant utilise l'analogie davantage que les processus intellectuels ; en effet, il établit qu'il y a trois mécanismes principaux sur lesquels se fonde la créativité : *l'analogie, la métaphore* et *l'assimilation*. L'insolite, l'originalité sont recherchées, car « nous sommes les héritiers d'une foule de modes d'expressions et de perceptions figées qui nous enveloppent dans un univers de tout repos[19] ». Il faut donc repousser les stéréotypes et ouvrir la porte aux « intuitions qui jaillissent des réponses authentiquement subjectives à un problème[20]. » Les recherches de Gordon l'ont fait aboutir à la conclusion qu'on peut stimuler le potentiel créatif à l'aide de techniques appropriées, que la création est la même, qu'il s'agisse de création artistique ou scientifique et qu'un groupe peut apprendre à créer au même titre qu'un individu créateur.

En avril 1951, le Laboratoire de Psychologie de l'Université de Californie de Sud publie un rapport sur une analyse factorielle de la pensée créatrice. L'auteur s'appelle Joy Paul Guilford et son nom s'ajoutera ainsi à ceux qui ont effectué des recherches soutenues sur la créativité. La nouveauté vient de la modalité dans

18 W. J. J. Gordon, *Stimulation des facultés créatrices dans les groupes de recherche par la méthode synectique*, Suresnes, Editions Hommes et techniques, 1965, p. 1.
19 *Ibid*, p. 25.
20 *Ibid*, p. 67.

LIBRIS | We know books

laquelle il aborde celle-ci, par l'analyse factorielle, et des tests qu'il conçoit afin d'évaluer la créativité. Tout d'abord, il dissocie la pensée convergente de la pensée divergente : « Dans la pensée convergente, il y a généralement une conclusion et une réponse qui est considérée comme unique et la pensée est canalisée ou contrôlée en direction de cette réponse, (...) dans la pensée divergente il y a une recherche qui va dans différentes directions[21]. »

Les facteurs qui caractérisent, selon lui, la pensée créatrice sont : *la perception du problème* (mis devant une certaine situation, un sujet perçoit un, plusieurs ou aucun problème), *la fluidité idéationnelle, la fluidité de mots* (la facilité d'un sujet de passer d'une catégorie à une autre), *l'originalité, la reconstruction* (à savoir la reconstruction de quelque chose qui existe déjà)[22]. Pour lui, la personnalité créative a souvent une conduite qui inclut des activités telles : « l'invention, l'élaboration, l'organisation, la composition, la planification[23] ». Il considère aussi qu'il y a plusieurs types d'aptitudes responsables de la créativité, comme *la sensibilité aux problèmes*, *l'aptitude à poser des questions*, *la capacité à faire des associations verbales*. Un des facteurs très importants sur lequel se fonde la personnalité créative, mesurable par des tests, est *la fluidité*, qui peut recouvrir plusieurs formes : « la fluidité des mots » qui suppose que le sujet produit le plus grand nombre de mots dans un contexte donné, « la fluidité idéationnelle, le sujet doit produire le plus grand nombre d'idées», *« la fluidité d'association », qui apparaît dans le contexte de la création des figures de style, « la fluidité d'expression », « la flexibilité spontanée » (comme le test d'utilisations inhabituelles), « l'originalité » et « la sensibilité aux problèmes »* [24]. Le modèle de Guilford, plus riche que celui de ses devanciers, intègre des aptitudes qui ne sont pas évaluées par les tests classiques d'intelligence. Il est devenu le cadre théorique des recherches visant à différencier les processus spécifiques de la créativité par rapport à d'autres processus intellectuels.

E. P. Torrance (1966) a repris ces recherches et a élaboré lui aussi une batterie de tests. Il définit la créativité comme : « un processus comprenant la sensibilité aux problèmes, aux manques, aux éléments manquants, aux disharmonies, sensibilisation

21 J.-P. Guilford, « Creativity », Cité par Alain Beaudot, *La créativité à l'école*, Paris, Presses Universitaires de France, 1969, p. 21-22.
22 *Ibid.*, p. 20.
23 J.-P. Guilford, « La Créativité/ traduction de Creativity (1950) », in *La créativité. Recherches américaines presentées par Alain Beaudot*, Dunod, Paris-Bruxelles-Montréal, 1973, p. 10.
24 J. P. Guilford, cité par Alain Béaudot, *op.cit.* (1969), p.66-69.

suivie de l'identification de la ou des difficultés, puis de la recherche des solutions et de la formulation d'hypothèses, ensuite de l'expérimentation de ces hypothèses et de ces solutions, de leur modification si nécessaire et finalement la communication des résultats[25]. »

La batterie est composée de dix épreuves : sept verbales et trois figurales. La plupart des jeux verbaux sont constitués sur les mêmes principes que ceux de Guilford : le premier consiste à montrer au sujet une image à propos de laquelle celui-ci doit poser des questions, pour le deuxième et le troisième, on lui demande de deviner les causes et les conséquences de la situation représentée dans l'image, dans le quatrième on présente au sujet un objet (par exemple un éléphant en peluche) et on lui demande d'énumérer toutes les améliorations et les transformations qu'ils pourraient subir pour devenir plus amusant, le jeu numéro 5 est le même que celui de Guilford concernant les utilisations inhabituelles, le sixième exige du sujet que celui-ci pose des questions sur un objet (boîte en carton ou boîte de conserve), enfin le septième est celui des conséquences de Guilford. À ces épreuves verbales, Torrance ajoute trois épreuves figurales : la première consiste à dessiner ou à coller des traits et des lignes sur une image, de telle manière que celle-ci raconte une histoire, dans la deuxième il faut compléter des figures pour en faire des représentations précises et en donner un titre, la troisième consiste à réaliser une image représentant un objet à partir des cercles. Pour l'évaluation de ces jeux ou épreuves, Torrance utilise à peu près les mêmes facteurs que Guilford, c'est-à-dire : *la fluidité* (ou quantité), *la flexibilité* (ou la variété) et *l'originalité*, ce qui présente une certaine garantie d'objectivité et de validité[26].

Une approche plus récente du domaine ont réalisé les auteurs de l'ouvrage *Jeu, langage et créativité* (1991). Les caractéristiques de la créativité seraient pour ceux-ci : *la capacité à jouer* (oser expérimenter), *la capacité à se mettre en relation avec son inconscient* (laisser libre cours aux images et aux associations de mots), *la capacité à accepter l'incertitude, le risque, la capacité à penser autrement* (la pensée divergente), *la capacité à « lâcher prise »*, c'est-à-dire à abandonner sa « carapace » pour accueillir perceptions, sensations, émotions. Dans le but d'expliquer les processus psychiques responsables de la créativité, ils ont abouti à des paramètres visant à mesurer la pensée créative. Ceux-ci présentent l'avantage d'être objectivables et en une

25 E. P. Torrance, cité par Alain Béaudot, *op.cit.* (1969), p. 70.
26 *Ibid*, p. 70.-74.

LIBRIS | We know books

grande mesure ils sont les mêmes que les caractéristiques de la créativité : *la richesse des productions verbales* (produire plusieurs réponses à une question telle : « qu'est-ce qu'on peut faire d'une feuille de papier ? »), *la flexibilité* (donner des réponses dans plusieurs directions de la pensée), *l'originalité* (donner les réponses les moins prévisibles), *l'aptitude à dissocier et à déstructurer des éléments joints* (par exemple à la question : « Que peut-on faire avec un parapluie », le sujet le plus créatif peut répondre « Avec la coiffe, je fais un berceau, avec la manche, un portemanteau »), *l'aptitude à associer des éléments séparés* (par exemple la création d'un mot-valise comme « bottique », formé de botte et de boutique), *l'aptitude à restructurer et à créer* (c'est-à-dire déjà plus que de la créativité, car c'est de la création, c'est de la création à partir des éléments divers)[27].

La plupart des caractéristiques de la créativité se retrouvent dans les composantes de celle-ci, la différence serait seulement que les premières sont des potentialités qui s'actualisent à travers le langage.

3. La créativité et les neurosciences

Les plus récentes recherches sur la créativité sont celles en neurosciences. On l'y voit surtout en termes de processus ; en effet, elle est définie comme « la capacité de produire quelque chose de nouveau et adapté à un contexte[28] ». Le critère d'adaptation est extrêmement important, car si la « réalisation » n'est pas suffisamment ancrée dans la situation, si elle ne répond pas à un but, à une intention, elle ne doit pas être acceptée. Il s'agit donc, pour ces scientifiques, qui jugent tout en partant des critères très précis, d'une créativité plutôt « fonctionnelle » qui n'accepte pas la créativité « gratuite ». Ainsi ils ont essayé d'établir quelles sont les régions cérébrales impliquées dans le processus créatif. Emmanuelle Volle de l'Institut du Cerveau de Paris a mis en évidence deux réseaux cérébraux responsables de l'activité créative : l'un qui dirige les processus de contrôle (les fonctions de contrôle situées dans « la région frontopariétale latérale gauche ») et l'autre qui gère les associations libres d'idées (situé dans « la région frontale médiale droite »)[29]. En effet, la créativité serait le résultat des combinaisons de ces deux aptitudes qui

27 Jean Marc Caré, Francis Debyser, *op. cit.*, p. 119-120.
28 https://institutducerveau-icm.org/fr/creativite-neuroscience/
29 *Ibid.*