

Philip CARTER & Ken RUSSELL

La gym du cerveau (1)

Traduit de l'anglais et adapté par
Jean-Louis KLISNICK

© Éditions d'Organisation, 2003
ISBN : 2-7081-2936-8

Éditions

d'Organisation

La créativité

Le terme créativité fait référence à des processus mentaux qui conduisent à des solutions, des idées, des conceptualisations, des formes artistiques, des théories ou des produits à la fois uniques et nouveaux.

Pour beaucoup d'entre nous, l'essentiel de notre talent créatif demeure inexploité toute notre vie. Tant que nous n'avons pas essayé, nous ne savons jamais ce que nous sommes réellement capables de réaliser. Notre cerveau possède un côté créatif, nous avons donc le potentiel d'être créatifs. Bien entendu, certaines personnes sont « nées pour » composer de la musique, peindre ou exercer des talents sportifs. Le jeune Mozart, par exemple, composait depuis l'âge de quatre ans. Anna Mary Robertson (1860-1961), mieux connue sous le nom de Grandma Moses, était, elle, une artiste autodidacte qui avait mené pendant la plus grande partie de sa vie une existence de fermière. Ce ne fut qu'après avoir largement dépassé l'âge de soixante-dix ans qu'elle commença à peindre des scènes rurales pour son plaisir personnel, et elle avait quatre-vingts ans quand la galerie new-yorkaise Saint Etienne présenta sa première exposition en solo, lui ouvrant une nouvelle carrière en tant qu'artiste. Jamais le vieil adage « On ne sait jamais ce que l'on peut faire tant que l'on n'a pas essayé » ne s'était aussi bien appliqué que dans ce cas.

Les éducateurs ont le devoir d'encourager les talents créatifs des jeunes. Ce n'est pourtant pas toujours ce qui se pratique. Dans notre monde actuel de spécialisation, beaucoup de qualités précoces sont étouffées et les énergies sont canalisées vers une carrière spécifique, d'où il résulte que de nombreux talents demeurent latents. En cultivant de nouvelles activités de loisirs et en s'adonnant à de nouveaux passe-temps, il est possible à chacun d'entre nous d'exploiter les potentialités d'ordinaire largement sous-utilisées de notre cerveau.

Nous sommes, pour la plupart, suffisamment armés pour réaliser ce potentiel grâce à des données que nous avons acquises, collationnées et

La créativité

traitées dans notre cerveau au fil des années. En musique, par exemple, l'improvisation est l'art de créer tout ou partie d'un morceau au moment de son exécution. Pour improviser efficacement, le musicien doit avoir compris les conventions d'un style musical donné. Ces conventions procurent une bibliothèque mentale de séquences efficaces d'accords et de mélodies, lesquelles servent de point de départ pour l'improvisation. Ces ressources donnent à la musique sa cohérence tout en laissant place à la création spontanée.

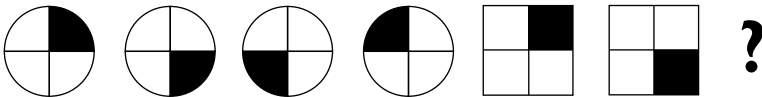
Les exercices qui suivent, bien que de natures différentes, ont été conçus pour améliorer ou vous faire reconnaître vos propres capacités de productivité intellectuelle, de génération d'idées et d'habileté artistique.

Tests de créativité

- ① Dans chacun des exercices suivants, étudiez la séquence proposée et déterminez quel en est la disposition ou le mouvement, puis dessinez ce que vous pensez en être l'élément suivant.

Vous disposez de trente minutes pour répondre aux 10 questions.

Mais prenons d'abord un exemple :



Réponse :

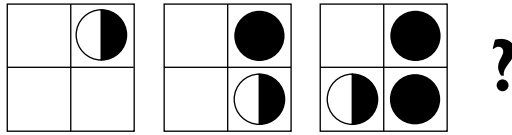


Explication : une série de cercles, suivie d'une série de carrés, où le quadrant noir se déplace d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre à chaque étape.

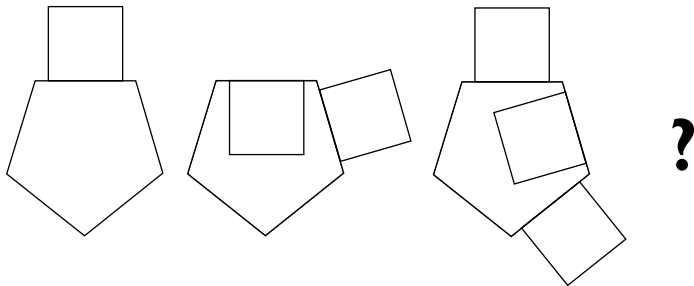
- (i)

Tests de créativité

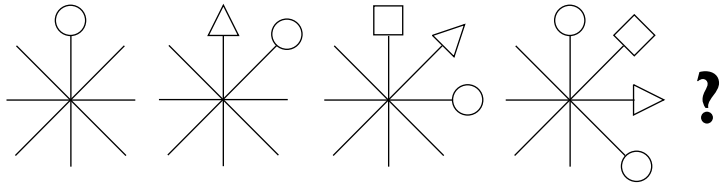
(ii)



(iii)



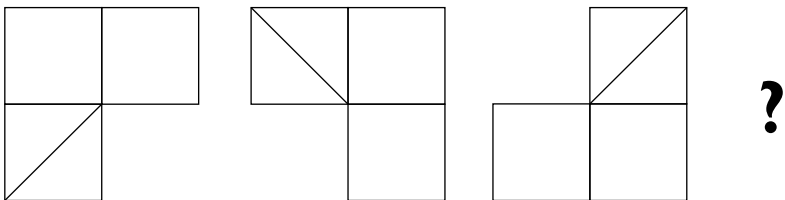
(iv)



(v)

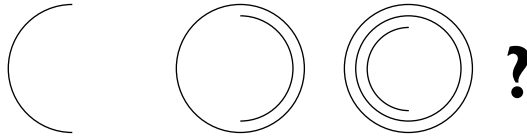


(vi)

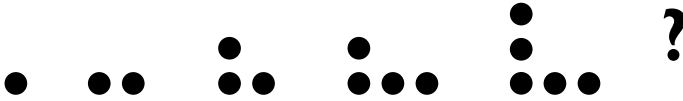


La créativité

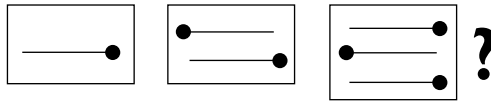
(vii)



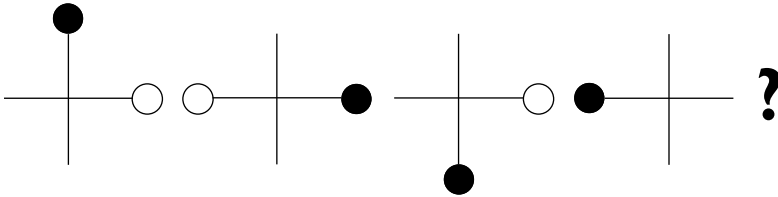
(viii)



(ix)



(x)



- 2 Ce casse-tête a pour but de tester votre imagination et vos capacités de pensée latérale.

En utilisant des allumettes ou des cure-dents pour délimiter les enclos et des pièces de monnaie pour représenter les cochons, répartissez neuf cochons dans quatre enclos de telle manière que chaque enclos comporte un nombre impair de cochons.

- 3 Cet exercice vise lui aussi à tester votre imagination. Il est fondé sur un jeu dans lequel une situation mystérieuse est présentée à un groupe de joueurs qui, en posant des questions, doivent tenter de deviner de quoi il s'agit. La personne qui a présenté la situation ne peut répondre que par « oui », par « non » ou, éventuellement, par « sans rapport ».

Dans chacune des propositions suivantes vous est présentée une situation mystérieuse. À vous de faire fonctionner votre imagination pour trouver une explication à ce qui s'est passé.

Tests de créativité

Une explication possible vous est donnée dans la section « Réponses ». Mais plus vous apporterez vous-même d'explications plausibles, mieux ce sera.

- (i) Un homme est assis dans un restaurant parisien, son quotidien du matin ouvert devant lui. Il lit dans les dernières nouvelles : « Caraïbes : elle disparaît par-dessus bord au cours d'une croisière ». Il comprend alors immédiatement qu'un meurtre a été commis.
 - (ii) Le cadavre d'un homme gît au pied d'un cactus sur lequel est fiché un morceau de papier.
 - (iii) Un homme, seul au volant de sa voiture, suit une route quand soudain son véhicule fait une embardée et s'écrase sur un réverbère. Des gens se précipitent sur la scène de l'accident et trouvent le conducteur mort, affalé sur le volant. Un carreau d'arbalète est planté dans son dos.
 - (iv) Dans sa chambre d'hôtel, un homme se retourne dans son lit sans parvenir à fermer l'œil. Enfin, il compose un numéro de téléphone, ne prononce pas un mot mais raccroche le téléphone et s'endort aussitôt.
 - (v) Un homme marche sur la route quand, soudain, un gravier s'insinue entre son pied et sa sandale. Il s'appuie sur un poteau, baisse la tête et secoue son pied pour déloger le caillou. Un autre homme surgit alors et lui brise le bras.
- 4 Un rébus est une représentation visuelle énigmatique des sons qui composent un nom ou un mot. « Rebus » est un mot latin qui signifie « par les choses », indiquant un texte codé qui peut être déchiffré en étudiant son aspect visuel.

Voici quatre exemples qui illustrent le type de pensée créative qu'il faut avoir pour résoudre ces devinettes.

L & D DDDDDD		DISCOU	CUITENDO
-----------------	---	--------	----------

1 - Elle est décidée (L et D six D).


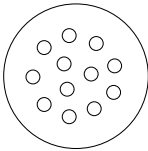
2 - Juste à point (seulement un A contenant un point).

La créativité

- 3 - Un discours sans fin (il manque la fin du mot discours).
 4 - Conduite désordonnée (CUITENDO étant une anagramme de CONDUITE, ces lettres sont présentées de manière désordonnée).

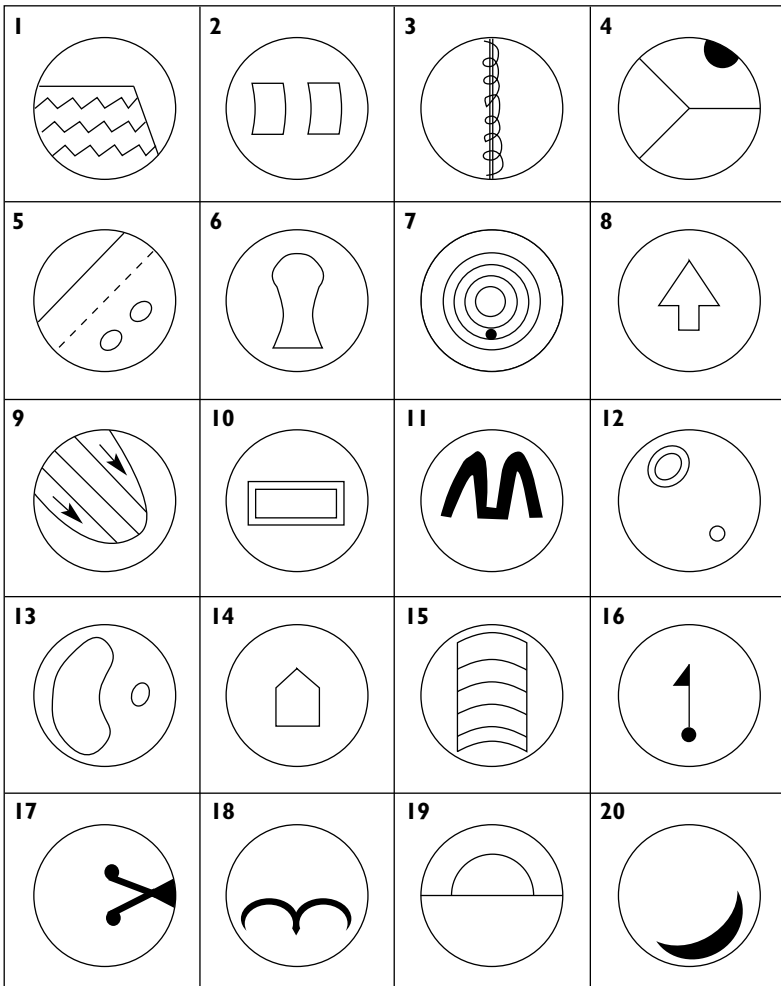
Maintenant, essayez les rébus suivants. Chacun d'eux correspond à une expression familière.

Il n'y a pas de limite de temps. Le but est simplement de mettre vos capacités de pensée créative à l'épreuve. S'il y a des rébus que vous ne parvenez pas à résoudre, nous vous suggérons d'y revenir plus tard avec un regard nouveau. Il est tout à fait possible que la réponse vous saute brusquement aux yeux, votre inconscient ayant continué d'analyser le problème.

1 PER RF ORMANCE	2 M A G I S T R A T U R E	3 A S S A
4 J A M A I S	5 ● —	6 
7 T R P I S E	8 PILOTIQUE	9 P A S S I O N
10 U N É T A T D E	11 	12 T A T R U F F E

Tests de créativité

- 5 Le principe, ici, est d'interpréter chacun de ces 20 dessins de la manière la plus délirante et la plus imaginative possible. Vous pouvez jouer à ce jeu avec d'autres personnes. Plus délirante vous paraîtra la proposition de quelqu'un, meilleure elle sera et plus cette personne se sera montrée créative. Par exemple, vous pouvez voir dans le dessin n° 1 le côté d'un toit de tuiles. Mais qu'est-ce que cela peut être d'autre ? Laissez s'envoler votre imagination, et voyez ce que vous pourrez trouver.



La créativité

- ⑥ Ce test se fonde sur la théorie de la Gestalt et le test de Jackson sur le raisonnement divergent, dans lequel le sujet doit donner le plus grand nombre d'utilisations possible pour des objets du quotidien, par exemple une brique ou un bout de ficelle.

Ici, il vous est demandé de trouver jusqu'à douze nouvelles utilisations pour un peigne. Vous avez dix minutes.

Vous devez respecter strictement cette limite de temps, faute de quoi votre résultat ne serait pas valable.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

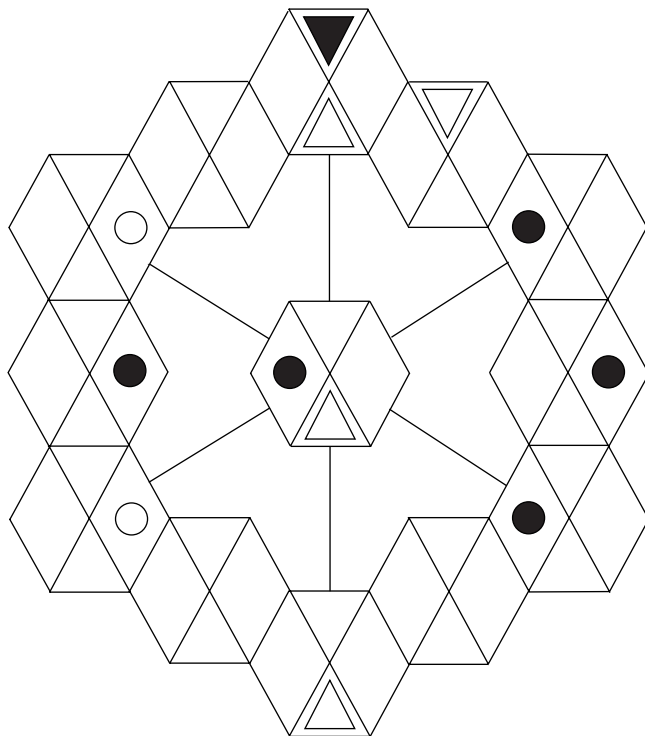
11

12

Tests de créativité

- 7 Chaque jour de notre vie, nous observons des motifs symétriques dans la nature ou dans des créations comme le papier peint ou le carrelage.

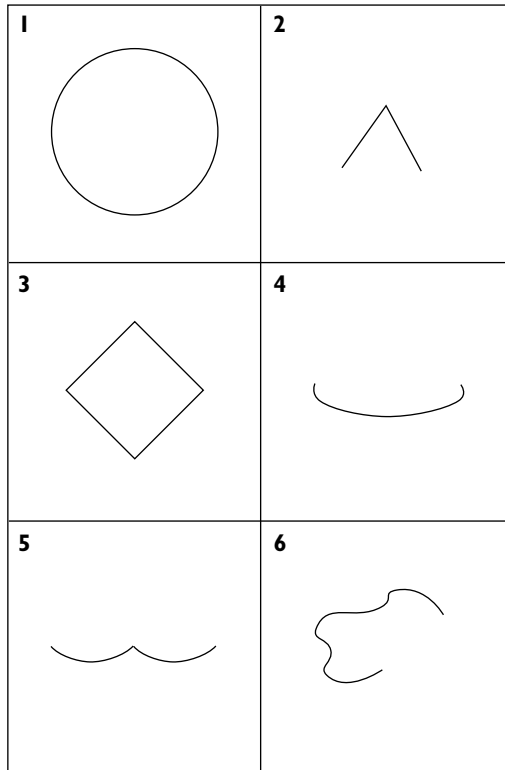
Dans le cas présent, nous avons créé un motif symétrique dans un assemblage d'hexagones. À partir des règles de base déjà posées, pouvez-vous remplir les cellules vides avec les éléments corrects pour recréer ce motif symétrique ?



La créativité

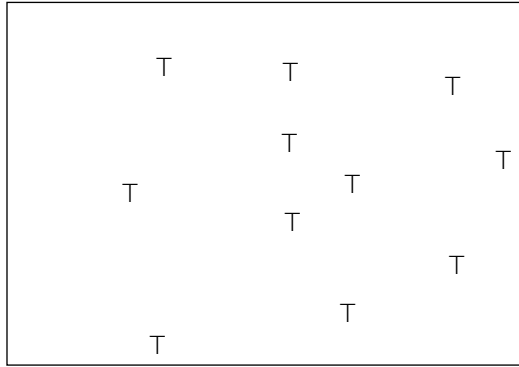
- 8 Pour chacune de ces cases, faites appel à votre imagination pour créer un dessin original de quelque chose de reconnaissable qui intègre l'esquisse proposée.

Vous avez dix minutes pour compléter vos six dessins.



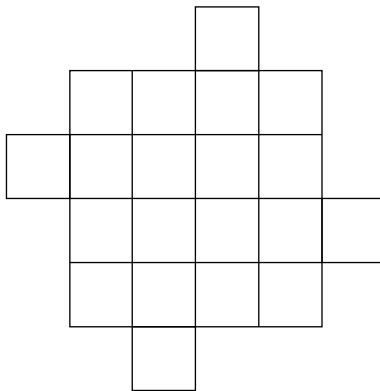
Tests de créativité

- 9 Un homme possède un lopin de terre où poussent 11 arbres (T). Il a aussi 22 vaches et souhaite partager son pré en 11 enclos, de telle sorte qu'il puisse enfermer dans chacun de ces enclos deux vaches. Celles-ci disposeront ainsi d'un arbre et un seul pour abri. Comment peut-il partager son terrain en utilisant le moins de barrières possible tout en n'intégrant qu'un arbre par enclos ?



- 10 À l'aide de quatre traits d'égale longueur, pouvez-vous découper la figure ci-dessous en neuf morceaux qui pourront être assemblés pour former quatre carrés parfaits égaux ?

Ce test est difficile. C'est pourquoi vous trouverez un indice page 97.



La créativité

- 11 Cette présentation d'un paradoxe fameux a été conçue pour stimuler la pensée créative et la discussion philosophique.

Admettons que, la semaine prochaine, le temps soit arrivé de prendre ma retraite. Un cadeau va m'être offert. Mais le jour choisi pour ce cadeau doit demeurer une surprise. Autrement dit, bien que je sache qu'un cadeau m'attend, j'ignore s'il me sera donné le lundi, le mardi, le mercredi, le jeudi ou le vendredi.

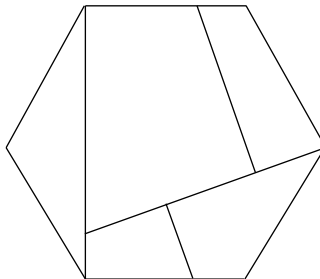
La question est : est-il tout simplement possible d'offrir un tel cadeau surprise ? Je sais qu'on ne peut pas le donner le vendredi, c'est-à-dire le dernier jour : si l'on attendait jusqu'à ce qu'il ne reste plus que ce jour-là, alors ce ne pourrait plus être une surprise. Mais alors, pourrait-on choisir le jeudi ? Le jeudi étant dans les faits devenu le dernier jour restant, il n'y aurait pas de surprise non plus. La logique remonte ainsi jusqu'au lundi, de sorte qu'une remise de cadeau inattendue devient impossible.

Existe-t-il d'autres moyens de résoudre ce paradoxe ?

De prime abord, lorsqu'on lit ce paradoxe l'esprit clair, on peut trouver l'argument proposé ridicule. Mais, comme tout bon paradoxe, il a été conçu pour semer la confusion, et plus on y réfléchit moins on garde l'esprit clair.

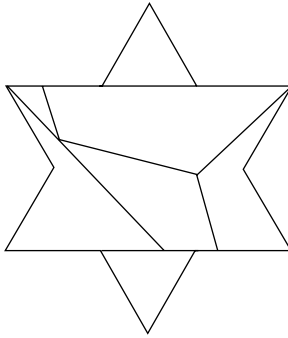
- 12 Nous avons sélectionné cette série de casse-têtes pour tester vos qualités créatives en matière de découpe d'objets et de réassemblage sous différentes formes. La difficulté va croissant.

- (i) Tracez un hexagone sur une feuille de carton et découpez-le selon les lignes indiquées. Maintenant, réorganisez ces cinq morceaux en un carré parfait.

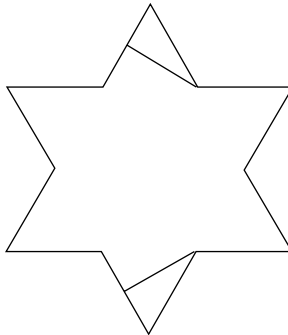


Tests de créativité

- (ii) À partir des sept morceaux de cette étoile, constituez un hexagone.

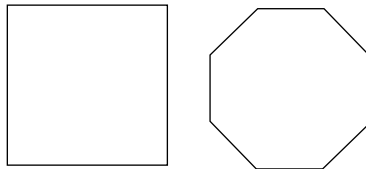


- (iii) Tracez deux traits de coupe supplémentaires d'égale longueur de façon à diviser cette étoile en cinq morceaux. Vous devez former un triangle équilatéral.



- (iv) Coupez ce carré en cinq morceaux qui composeront un octogone.

Vous trouverez un indice page 97.



La créativité

- (v) Coupez cette croix latine en cinq morceaux et assemblez-les pour former un carré.

