

## LES LIENS ENTRE L'HUMOUR ET LA CREATIVITE

**Avner ZIV**

Professeur de Psychologie – Université de Tel Aviv

Auteur du livre « Humour et Créativité en éducation » éditions Créaxion

L'imagination est l'un des éléments essentiels de la créativité. On peut la définir comme étant la capacité à former des concepts ou des images mentales de quelque chose qui n'existe pas, ou qui existe en dehors de notre expérience immédiate. L'imagination, qui a aussi un rôle primordial dans les jeux d'enfants et dans le rêve (aussi bien le rêve éveillé que celui du sommeil), est fondamentale dans l'humour. L'humour part, comme la créativité, d'une situation « comme si ». L'hypothèse de départ dans l'humour, comme dans tout acte créatif, est semblable à celle du jeu. « On ne peut être créatif si on n'est pas prêt à jouer avec les idées » disait le philosophe WEISS. Pour FREUD comme nous l'avons vu, les techniques de l'humour ressemblent à celles du rêve. Une pensée qui ne peut être exprimée car elle est socialement interdite (en général il s'agit des éléments agressifs et sexuels de la pensée) est transformée à l'aide d'éléments symboliques. De cette manière, ces pensées « camouflées » peuvent apparaître dans le rêve sans la crainte de la censure. Le processus, selon FREUD, est sensiblement identique pour l'humour. Tout comme le rêve, l'humour permet l'expression des pulsions interdites.

Mais la différence entre l'humour et le rêve réside dans l'aspect social du premier. L'humour est exprimé d'une manière qui est compréhensible pour l'autre personne. Celui qui écoute, « déchiffre » le message et l'allusion sexuelle ou agressive est appréciée. Dans un certain sens si un psychanalyste est nécessaire pour dévoiler le sens caché du rêve, il suffit d'avoir quelqu'un qui apprécie notre humour pour qu'il perce nos désirs et problèmes. D'ailleurs, il est étonnant que les psychanalystes n'essayent pas de demander à leurs patients de leur raconter leurs blagues favorites. Ceci pourrait leur permettre d'arriver à la compréhension de l'inconscient tout comme l'analyse des rêves.

Même si cette approche ne saurait être aussi efficace que l'analyse des rêves, elle pourrait apporter des éléments supplémentaires. Et il se pourrait par ailleurs que la situation thérapeutique puisse bénéficier d'un peu d'humour.

Pour FREUD, l'humour, le rêve et la créativité sont des moyens différents qui permettent l'expression de notre psychisme. Freud parlait de l'analyse du rêve comme étant "la voie royale" vers l'inconscient. Dans cette optique nous pouvons voir l'humour comme "la voie joyeuse" vers la compréhension de l'inconscient. D'autres théoriciens ont aussi fait un rapprochement entre l'humour et la créativité. Ceci parce que l'élément de surprise, l'incongruité et l'imagination sont des éléments typiques de ces deux formes de comportement. MASLOW, l'un des plus brillants représentants de la psychologie humaniste américaine, s'est penché sur l'étude des caractéristiques de l'individu « actualisé ». Il s'agit de celui qui s'approche le plus de la réalisation de son potentiel. L'individu actualisé (self actualized) est original et créatif dans un domaine choisi. En même temps, il est capable de percevoir l'humour dans son propre comportement aussi bien que dans son environnement. La spontanéité et

l'imagination sont aussi source de créativité et d'humour chez la personne actualisée.

Mais ce n'est que dans les années soixante que ces points de vue théoriques ont pu être vérifiés d'une manière systématique. Lorsque GUILFORD (1959) a présenté son modèle de l'intelligence dans lequel il faisait la distinction entre la pensée convergente et la pensée divergente, un très grand intérêt des chercheurs en psychologie pour ce deuxième type d'activité intellectuelle a commencé. Des méthodes de mesures ont été proposées et des tests mesurant cette activité ont été construits. Ces tests, connus sous le nom de « tests de créativité », ont permis l'étude systématique du potentiel créatif aussi bien chez les enfants que chez les adultes. Comme nous avons aussi utilisé ces tests pour mieux comprendre les relations entre l'humour et la créativité, nous allons décrire brièvement le plus connu d'entre eux. Il s'agit des tests de créativité de TORRANCE (1962). Tout comme les tests d'intelligence, le test de créativité comporte une partie verbale et une partie non-verbale. Voici deux exemples de sous-test de la partie verbale :

a) Dans le premier, on propose à l'enfant d'exprimer sa curiosité, de développer des hypothèses et de penser en termes de possibilités, sous l'appellation : « demandez ou devinez ». Le dessin d'un petit nain qui regarde son reflet dans l'eau est présenté et plusieurs questions sont posées à partir de ce dessin :

On demande au sujet d'écrire toutes les questions nécessaires pour savoir exactement ce qui se passe dans le dessin. On lui demande de ne pas poser de questions auxquelles on peut répondre en regardant le dessin. Ensuite il doit deviner les causes possibles de l'action suggérée par le dessin. On l'encourage à écrire le plus grand nombre de causes possibles. Enfin, il doit deviner les conséquences probables de l'action qui est présentée et on l'encourage à en écrire le plus grand nombre. Les réponses révèlent la fluidité des idées du sujet ; le nombre des différentes catégories de questions et conséquences, à l'aide de l'étude statistique des idées données par un grand nombre d'individus, permet d'apprécier l'originalité du sujet. Ensuite les détails indiqués dans les causes et conséquences donnent une mesure de sa capacité d'élaborer. Finalement, la flexibilité de la pensée est mesurée par le nombre d'approches différentes concernant les causes et les effets. Ces quatre éléments : fluidité, originalité, élaboration et flexibilité sont les facteurs composant la pensée divergente selon GUILFORD.

b) Le sous-test appelé « questions inhabituelles » consiste à demander au sujet de poser le plus grand nombre possible de questions concernant un objet (par exemple, des boîtes en carton). Les questions doivent mener à la plus grande variété de réponses possibles et devraient éveiller la curiosité des gens concernant les objets en question. On l'encourage à poser des questions que les gens ne se posent pas en général, à propos de ces objets.

Dans la partie non verbale du test de TORRANCE, on demande de construire un dessin à partir d'un morceau de carton que le sujet doit y intégrer, de compléter des images à partir de lignes irrégulières et ensuite, à partir d'un grand nombre de cercles, sous des lignes parallèles.

A l'aide d'un manuel préparé par TORRANCE, qui a étudié la validité et la fidélité de son test, quatre notes sont données à la fin. L'addition de ces notes, qui mesurent la fluidité, l'originalité, l'élaboration et la flexibilité de la pensée, donne la note générale de créativité.

Ce test a servi comme instrument de mesure dans plusieurs projets de recherche aussi bien avec des enfants qu'avec des adultes. La plus connue de ces recherches a été faite par GETZELS et JACKSON qui ont publié leurs résultats dans un livre intitulé « intelligence et créativité » (1962). Dans cette recherche, des adolescents ayant un niveau de créativité élevé (tel qu'il est mesuré par le test) aussi bien que des Q.I. élevés ont été comparés avec ceux ayant un niveau d'intelligence élevé mais une note de créativité faible. Parmi les résultats de cette recherche, nous voulons mentionner le fait que les élèves ayant des notes élevées en créativité ont un meilleur sens de l'humour que ceux de l'autre groupe. Ceci était surtout évident dans les scores d'originalité, car l'humour est une forme certainement inhabituelle de voir les choses. Ils donnent des exemples d'autobiographies écrites par les adolescents. Comparez ces deux commencements :

- « *Lorsque mon père m'a vu, il s'est enfui en hurlant vers les collines. Nous l'avons suivi...* »
- « *Je suis né à Chicago le 10 novembre et je suis l'aîné des trois.* »

D'autres nombreuses recherches ont aussi trouvé des relations entre l'humour et la créativité. La plupart indiquent des corrélations positives et significatives entre les scores des tests de créativité et l'humour.

Ces résultats ont été expliqués par la capacité de lier des concepts disparates, capacité nécessaire dans les deux activités. Pour notre part, nous avons voulu aussi mesurer les liens entre l'humour et la créativité chez les adolescents, en employant cette fois des instruments objectifs qui donnent des indices valables du sens de l'humour. Les deux instruments que nous avons utilisés sont la sociométrie de l'humour et le questionnaire du sens de l'humour. Nous avons administré ces deux tests dans une classe de 34 lycéens âgés de 16 ans. En plus, nous leur avons demandé aussi de répondre au test de créativité de TORRANCE. Pour chaque élève, nous avons calculé les scores pour ces trois tests. Ensuite nous avons calculé les corrélations (voir résultats en annexe 11); nous avons trouvé que les élèves ayant des notes élevées dans le test de créativité ont aussi des notes élevées dans les deux tests de l'humour. En plus, nous avons donné les tests de créativité à 5 juges en leur demandant de noter chaque réponse humoristique. Une réponse étant considérée par au moins trois juges comme humoristique recevait un point. Notons que ces juges ne savaient pas les notes des élèves dans les deux tests de l'humour.

Nous avons donc calculé pour chaque élève les réponses humoristiques données dans le test de créativité et nous avons aussi calculé les notes de chacun dans les quatre dimensions du test : fluidité des réponses, originalité, flexibilité et élaboration. En calculant les corrélations entre chacune des dimensions et le nombre de réponses humoristiques données, nous avons trouvé les liens les plus forts entre ce type de réponses et l'originalité (voir annexe 12). On peut donc conclure qu'il y

a des liens significatifs entre l'humour et la créativité, ces liens étant les plus forts dans la dimension de l'originalité.

Les liens entre l'humour et la créativité peuvent s'expliquer par le phénomène de «bissociation» de KOESTLER. Pour créer quelque chose, que ce soit une formule mathématique, un roman, ou tout simplement une blague il faut « penser de côté ». Ne pas suivre la démarche habituelle, ni rester dans un cadre ou un plan bien défini. Passer d'un plan à l'autre, relier des choses qui ne semblent pas se prêter à une telle relation est la tâche de celui qui crée.

Ainsi :

- *Qu'est le capitalisme ?*
- *C'est l'exploitation de l'homme par l'homme.*
- *Et le socialisme ?*
- *C'est l'inverse.*

Les deux mots à la fin de cette petite histoire permettent d'exprimer toute une philosophie concernant les systèmes politiques. On aurait pu certainement l'exprimer d'une autre manière, peut-être plus précise et bien entendu plus détaillée. Mais la manière concise que l'humour prend en général lui permet d'avoir un impact plus fort. La tension provoquée en nous lorsque l'on entend les deux mots de la fin de l'anecdote, est relâchée par un éclat de rire après les quelques dixièmes de secondes nécessaires pour comprendre « la pointe ». Plus le rire est fort, plus la tension accumulée par l'effort intellectuel a été importante. FREUD d'ailleurs mentionnait aussi l'importance de l'économie dans le mot d'esprit, qui doit être court et nous prendre au dépourvu.

Cet aspect de brièveté est l'un des éléments qui distingue l'humour des autres activités créatrices. En général, inventer un instrument, écrire un roman ou développer une nouvelle théorie est un travail de très longue haleine. Le fameux dicton sur la créativité selon laquelle elle est composée de 99 % de transpiration et 1% d'inspiration, exprime bien cette idée. Dans son autobiographie, STRAVINSKY écrivait « tout comme l'appétit vient en mangeant, le travail apporte l'inspiration ». Pour l'humour, tout au moins l'humour spontané, la créativité peut apparaître d'une manière soudaine, en étonnant quelquefois même celui qui la crée. Quelquefois, la remarque humoristique semble « jaillir » de l'inconscient. Et il n'y a pas de doute que dans tout acte créatif, il y a un élément inconscient.

Donc, outre les ressemblances entre la créativité et l'humour, il y a des différences importantes. Les différences essentielles sont les suivantes :

1. **Brièveté** : La brièveté de l'humour apparaît aussi bien dans sa formulation que dans sa composition. L'impacte de l'humour est de courte durée. L'acte créatif, par contre, nécessite une longue préparation et sa compréhension aussi sollicite des connaissances, une analyse approfondie. Son impacte est de longue durée.
2. **Valeur sociale** : En général, l'objectif de l'humour est tout simplement de nous amuser et de créer une réponse physiologique (rire ou sourire). Quelque fois l'humour a comme but de nous faire réfléchir sur un certain point. La créativité, pour sa part, apporte quelque chose de nouveau, et la valeur de ses produits est jugée par la société, par des

experts. Elle sera intégrée dans de nouvelles connaissances et elle ouvrira de nouvelles voies vers des progrès dans un certain domaine. Ceci est vrai aussi bien pour la créativité théorique (physique, mathématique, etc.), que pour des actes créatifs pratiques (un nouvel ouvre-boîte, téléphone, etc.) ou bien dans les arts (l'impressionnisme et la musique pop).

3. **Connaissances** : L'humour ne nécessite pas forcément des connaissances approfondies, ni pour le créer, ni pour le comprendre. Il suffit d'être familier avec la culture dans laquelle le récit humoristique est présenté. Par contre, la créativité demande une connaissance approfondie dans un domaine. On ne peut pas écrire une symphonie sans connaître les bases de la musique. De la même manière, on ne peut pas créer une théorie en physique, sans maîtriser les connaissances existant de la matière. La compréhension du produit de la créativité, exige lui aussi des connaissances plus ou moins approfondies.
4. **Logique** : Comme nous l'avons mentionné plus haut, la compréhension de l'humour nécessite une logique locale. La créativité et la compréhension de son produit demandent l'utilisation de la logique aristotélicienne. Cette logique, la « vraie logique », est utilisée pour juger de la valeur du produit de la créativité, et pour vérifier sa validité. Par exemple, l'acte créatif de Copernic qui a abouti à sa conclusion que la terre est ronde, a été d'abord accueilli par le rire. Par la suite, un cheminement logique et de vérification scientifique ont fait que l'acte créatif de Copernic a été accepté et intégré dans nos connaissances.

Pour clarifier la démarche de la logique locale, qui est l'essence dans la compréhension de l'humour, nous allons présenter un schéma explicatif. Prenons l'exemple d'une blague :

*Un monsieur et une dame se rencontrent dans un bar et assez rapidement ils décident d'aller chez lui. On parle, on s'embrasse, et on décide de faire l'amour. Le monsieur va se laver les mains et il retourne au lit. La dame lui dit :*

- *Vous êtes dentiste, n'est ce pas ?*
- *Oui, répond-il, comment le savez-vous ?*
- *Les dentistes se lavent toujours les mains avant l'opération.*

*Après l'amour, la dame dit :*

- *Non seulement vous êtes dentiste, mais vous êtes un bon dentiste.*
- *Pourquoi ? Dit-il.*
- *Je n'ai rien senti, répond la dame.*

En général, il y a une phase introductive. Dans notre exemple, la première phrase sert comme introduction. Cette phrase « pose le décor », qui est l'**arrière plan** de l'histoire. Ainsi, les connaissances que l'on possède sur le domaine en question, dans le cas présent des rencontres entre hommes et femmes, doit être identifié. Ensuite arrive le **contenu**, qui est la suite de l'histoire jusqu'au moment où elle déclare que le monsieur est un bon dentiste. On suit le déroulement de l'histoire, selon les normes connues de ce type de récit. C'est ici que se déclenche la **pointe**, la phrase finale dans l'exemple, qui crée une **surprise** et une **tension**. La surprise et

la tension sont provoquées par l'incongruité apparente de la phrase finale avec ce qui la précède.

La compréhension de l'humour nécessite d'abord une **réflexion**. On essaie de résoudre le problème du lien entre le contenu de la blague et la pointe. Si l'on utilise la vraie logique, on se dit : comment peut-elle conclure que le monsieur est un bon dentiste ? Ceci est illogique, on ne comprend pas l'histoire, en conséquence on ne rit pas. Par contre, si à partir de la réflexion on passe à l'utilisation de la **logique locale** ou bien, lorsqu'on arrive à l'illogique on se dit qu'il faut passer à un autre mode de logique (c'est à dire à la logique locale), on comprend l'histoire. On comprend que dans le contexte restreint de la blague, la pointe a un sens, une signification spécifique dans le cadre de la blague, et on en rit. Ce rire exprime aussi bien le plaisir de compréhension que le plaisir émotionnel touché par le contexte sexuel de l'histoire. Cette capacité de « changer de vitesse », de passer d'une logique à l'autre, est le moteur de la compréhension humoristique.

Le schéma suivant montre ce cheminement.

