

# Action de penser convergent et divergent au cours du phénomène créative de metteur en scène

Л.А. Виноградова, В.Г. Григорьева

Самарский государственный институт культуры, Самара, Россия

**Le contexte.** Le phénomène de la créativité devient l'une des compétences les plus importantes d'un spécialiste moderne dans différents domaines de l'activité professionnelle. Depuis 2021 le programme International pour suivre les succès des élèves a définie évaluer la pensée créative comme une compétence importante qui peuvent aboutir aux avancées dans les connaissances et aux expressions percutantes d'imagination [2] Alain Findeli, professeur à l'Université de Montréal affirme que la pratique créative constitue le cœur de tout projet de doctorat [1].

Dans les arts, la créativité est associée à la capacité de l'artiste à créer des œuvres originales. Il 'y a un «mais» énorme : la créativité doit être utile aux gens. Comme le disait Jacques Fresco, ingénieur: «Si l'architecte va construire la maison avec les murs tortu et craqué, il deviendra l'architecte d'origine, bien sûr, mais la maison ne sera pas fonctionnel».

J.P. Guilford (le psychologue américain) a révélé deux types d'opérations de pensée: convergent et divergent. Le modèle de pensée convergent cherche la réponse unique et correcte, elle faire quelque chose dans les règles. Le modèle de pensée divergent — faire tout malgré les règles, malgré la logique, les opinions des autres. Ce modèle offre plusieurs réponses à une question. Et plus chacun sera correcte [4]. Les chercheurs ont conclu que le système éducatif est axé sur le développement de la pensée convergente, la pensée divergente reçoit moins d'attention [3].

C'est particulièrement tragique pour les étudiants des professions créatives. Metteur en scène travaille avec les gens et doit être socialement fonctionnel. Voilà pourquoi il faut retenir la possibilité pour les deux types de pensée.

**L'objectif.** Identifier le niveau de développement de la pensée divergente et convergente des étudiants.

**Les méthodes.** Déduction, induction, analyse, expérience, observation.

**Les résultats.** Pour identifier le niveau de pensée convergente et divergente chez les étudiants en cinéma, les travaux expérimentaux et analytiques suivants ont été effectués. Nous avons développé un certain nombre des tâches linéaires et non linéaires pour les étudiants-réalisateurs.

Les tâches non linéaires:

- Suggérez autant de façons originales d'utiliser le coupe-papier que possible (durée de la tâche 5 minutes)..
- Proposez le concept d'une salle de concert d'une valeur de 538000 tengué et justifiez son coût (durée de la tâche 10 minutes).

Les tâches linéaires:

- Faites une analyse du travail effectué sur le projet de scénario et de mise en scène selon un plan donné.
- Préparer un résumé sur un sujet donné.

La tâche «Coupe-papier»:

- 60 % des personnes interrogées ont proposé de 6 à 8 options;
- 30 % des personnes interrogées ont proposé de 12 à 17 options;
- 10 % des personnes interrogées ont proposé moins de 5 options.

La tâche «538000 tengué»:

- 40 % des personnes interrogées ont proposé une réponse linéaire (dépenser de l'argent sur les honoraires des artistes);
- 30 % des personnes interrogées n'ont pas compris le travail;
- 30 % des personnes interrogées ont détaillé le concept de salle de concert et ont proposé un calcul différencié des coûts.

Les tâches «Analyse d'un projet scénarisé par catégorie donnée» et «Résumé sur un sujet théorique». Les étudiants ont commencé à effectuer ces tâches seulement après que l'un des étudiants a fait un exemple (modèle).

**La conclusion.** L'expérience a permis de conclure que les étudiants étaient habitués à résoudre des problèmes linéaires, à faire le travail selon un exemple donné, à suivre le chemin proposé et à ne pas en inventer un nouveau. Cela signifie que les étudiants en cinéma ont davantage développé une pensée convergente, ce qui les empêche d'effectuer des tâches non linéaires. L'expérience a prouvé que l'état actuel de la profession a besoin de la création d'emplois visant à développer la pensée divergente des étudiants-réalisateurs.

**Les mots clés:** créativité; pensée convergente; pensée divergente; pédagogie; réalisation; projet créatif.

### Liste bibliographique

1. Flusser V. Arts, sciences, technologies. Avant-après la recherche-crédation, Dijon, Presses du Réel, collection ArTec, recueil de textes édités par Yves Citton, avec textes d'Yves Citton, Anderson Pedrosa et Marc Lenot.
2. [www.oecd.org](https://www.oecd.org/pisa/innovation/creative-thinking/) [Электронный ресурс]. Framework for the assessment of creative thinking in PISA 2021: Third draft. Доступ по: <https://www.oecd.org/pisa/innovation/creative-thinking/>
3. Land G., Jarman B., Breakpoint and beyond: Mastering the future today download. Harper Business, 1992. 265 p.
4. Guilford J.P. Three faces of intellect // American Psychologist. 1959. Vol. 14, No. 8. P. 469–479. DOI: 10.1037/h0046827

### *Сведения об авторах:*

**Лилия Анатольевна Виноградова** — аспирант первого года обучения по направлению 5.8.7 методология и технология профессионального образования, отдел аспирантуры; Самарский государственный институт культуры, Самара, Россия. E-mail: [vinogradlili@yandex.ru](mailto:vinogradlili@yandex.ru)

**Виктория Гавриловна Григорьева** — доцент кафедры культурологии, музеологии и искусствоведения; Самарский государственный институт культуры, Самара, Россия. E-mail: [vggrigorieva@mail.ru](mailto:vggrigorieva@mail.ru)