



Le rôle du numérique et des logiciels de génération de textes dans le développement de la créativité textuelle

Roxana-Anca Trofin

Université Polytechnique de Bucarest, Roumanie

roxanaanca.trofin@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0004-0880-5361>

Reçu le 11-02-2023 / Évalué le 10-04-2023 / Accepté le 28-06-2023

Résumé

La rédaction créative joue un rôle important dans le développement de l'imagination mais également dans l'acquisition des règles logico-discursives qui sous-tendent le texte. Si elle associe en plus la composante informatique, elle devient d'autant plus attrayante pour des étudiants ayant un esprit scientifique. Partant de la prémisse que l'imagination est une fonction mentale supérieure qui nous permet de mieux appréhender la réalité et que celle-ci peut être développée par la mise en œuvre des mécanismes textuels générateurs du récit, mobilisés par les logiciels de génération de textes, la démarche consiste à procéder, avec des étudiants, à une exploitation de ces derniers afin de répondre à deux objectifs principaux. Le premier est la sensibilisation des étudiants en sciences de l'ingénieur à la structure et à la logique des textes. Le deuxième objectif vise la formation des étudiants en TAL (traitement automatique du langage naturel), à la création d'outils capables de proposer différentes représentations de la structure du récit, renfermant des possibles narratifs et des variantes de réalisation en surface.

Mots-clés : séquentialité textuelle, logiciels de génération de textes, imagination

El papel de la digitalización y de los softwares de generación de texto en el desarrollo de la creatividad textual

Resumen

La escritura creativa juega un papel importante en el desarrollo de la imaginación, pero también en la adquisición de las reglas lógico-discursivas que subyacen al texto. Si además combina el componente informático, resulta aún más atractivo para los estudiantes con espíritu científico. Partiendo de la premisa de que la imaginación es una función mental superior que nos permite comprender mejor la realidad y que puede ser desarrollada mediante la implementación de mecanismos textuales que generan el relato, movilizados por software de generación de textos, se trata de proceder con alumnos a una explotación de estos últimos con el fin de cumplir dos objetivos principales. El primero fue sensibilizar a los estudiantes de ingeniería sobre la estructura y la lógica de los textos. El segundo objetivo apuntó a capacitar

a los estudiantes de PLN (Procesamiento del Lenguaje Natural) en la creación de herramientas capaces de proponer diferentes representaciones de la estructura de la historia, encerrando varias posibilidades narrativas textuales.

Palabras clave: secuencias textuales, software de generación de textos, imaginación

The role of digital and text generation software in the development of textual creativity

Abstract

Creative writing plays an important role in the development of the imagination but also in the acquisition of the logical-discursive rules that underlie the text. If it also combines the computer component, it becomes all the more attractive for students with a scientific mind. Starting from the premise that the imagination is a superior mental function that allows us to better understand reality and that it can be developed by the implementation of textual mechanisms that generate the story, mobilized by text generation software, the process consists of proceeding with my students to an exploitation of the latter in order to meet two main objectives. The first was to make engineering students aware of the structure and logic of texts. The second objective aimed to train NLP (Natural Language Processing) students in the creation of tools based on different representations of the structure of the story, containing possible narratives and variants of realization on the surface.

Keywords: textual sequentiality, text generation software, imagination

Introduction

La pandémie nous a obligés à passer du jour au lendemain d'un enseignement traditionnel, déroulé en présentiel à un environnement de travail différent, informatisé, ce qui nous a poussés à trouver de nouvelles modalités de transmission des connaissances, plus dynamiques et aptes à former des savoirs discursifs. Complètement immergés dans le numérique, il a fallu développer une pédagogie du partage et de l'invention, vu que le rapport à l'information, au savoir en général mais aussi à la manière de transmettre les connaissances et de les intérioriser a subi une transformation importante et brutale (Trofin, 2021). Le changement de type de communication et la transformation de l'espace pédagogique nous ont amenés à exploiter davantage les compétences informatiques des étudiants, d'autant plus qu'il s'agissait des étudiants en sciences de l'ingénieur, tout en intégrant simultanément une dimension créative et ludique, par moments, de l'enseignement.

La spécificité du public a elle aussi contribué, au-delà du nouveau contexte pédagogique, à l'intégration des logiciels de génération de phrases et de textes

ainsi qu'à l'intégration des outils informatiques, dans les cours de français. Issus d'un univers scolaire qui accorde (en Roumanie du moins) peu de place aux pratiques artistiques, si ce n'est dans le cadre d'un enseignement vocationnel, les étudiants des filières techniques sont très friands d'innovation au niveau des modalités d'expression. En même temps, ils maîtrisent très bien les instruments informatiques et sont capables de les adapter aux besoins de la communication et de leur donner des fonctionnalités nouvelles.

1. Imaginaire et univers technique

Les prémisses qui ont sous-tendu la démarche pédagogique reposaient sur l'idée que l'enseignement devait non seulement transmettre des connaissances mais former en même temps l'esprit critique des étudiants, développer leur imagination et leur créativité, déclencher leur curiosité, générer chez eux cette mobilité intellectuelle leur permettant de découvrir et de produire la nouveauté. Dans un univers technique, le travail sur l'imagination varie en fonction des moyens mobilisés et des types d'expression mis en œuvre.

Il convient pour commencer d'essayer de circonscrire le concept d'imagination. Depuis l'Antiquité, l'imagination est considérée comme un moyen d'accès à la connaissance. Aristote la distingue de la sensation qui est, elle, immédiate et forte, en affirmant que l'imagination est totalement sous notre contrôle et qu'elle permet une connaissance indirecte, médiatisée du réel grâce aux mécanismes de la mémoire qui nous permettent d'actualiser les caractéristiques de l'objet. Pourtant le rôle de l'imagination, dans le développement intellectuel, est plutôt minimisé au long du temps. Au XX^e siècle, la psychologie cognitive accorde, dans les travaux de Piaget et Vygotsky, un rôle important à l'imagination, en la considérant composante fondamentale de la pensée. Pour Piaget, elle est l'un des deux pôles de la pensée « celui de la combinaison libre et de l'assimilation réciproque des schèmes » (Piaget, 1972).

Pour Piaget, l'imagination permet au très jeune enfant de construire des scénarios à même de lui faire appréhender la réalité en comblant les lacunes cognitives et de se projeter dans le monde réel. Avec le développement cognitif, la capacité de conceptualisation prendra le pas et le réel aura une importance croissante dans la vie de l'individu. Ce même mécanisme compensatoire et révélateur fonctionne dans la fiction littéraire.

Or un travail guidé et orienté sur les mécanismes du récit, tel le travail réalisé à l'aide des logiciels de génération de textes, entraîne et développe non seulement la créativité textuelle mais l'imagination en général dans sa dimension discursive.

Cette dimension est fondamentale dans la mesure où nous appréhendons la réalité et nous nous posons au monde à travers le langage.

Pour Vygotsky (1930, 1931, 1932), l'imagination loin d'être une simple faculté, fait partie intégrante de la pensée. Elle est une fonction mentale supérieure qui contribue au développement de la créativité artistique, scientifique et technique. Elle a un ancrage culturel très fort dans la mesure où elle se sert des expériences précédentes de l'individu pour construire la nouveauté. Il s'ensuit qu'il est très important de former l'enfant, l'individu en général, en lui offrant le maximum d'informations mais aussi des stratégies lui permettant de bâtir de nouvelles réalités. L'apprentissage et le développement sont fortement marqués culturellement et socialement selon Vygotsky.

C'est dans cette démarche que j'ai essayé d'inscrire l'exploitation créative de logiciels de génération de textes, en articulant connaissances informatiques des étudiants, sous-tendues par un esprit scientifique (Bachelard) et transmission-acquisition de nouvelles connaissances d'ordre discursif et textuel.

Recourir à la fiction à travers des outils informatiques a eu comme objectifs pédagogiques la sensibilisation des étudiants à la logique discursive à travers le modèle qui nous est le plus accessible, celui du récit, mais également une sensibilisation réalisée depuis la perspective du créateur, même si à une échelle très limitée, des fonctions de la fiction. La fiction, qui déborde le champ de la littérature, relève selon Jean Marie Schaeffer de nos compétences psychologiques dans la mesure où la « *fonction fabulatrice* » est propre au processus humain de cognition.

Vargas Llosa, créateur d'univers fictifs totaux à l'instar de Martorel, Cervantes, Balzac, affirmait dans *Voyage vers la fiction. Le monde de Juan Carlos Onetti* :

Mais imaginer une autre vie et partager ce rêve, n'est jamais au fond, un divertissement innocent. Parce qu'il attise l'imagination et sollicite les désirs d'une telle façon qu'il élargit le fossé entre ce que nous sommes et ce que nous aimerions être, entre ce qui nous est donné et nos aspirations, toujours plus grandes. De ce déphasage de cet abîme entre la vérité de notre vie vécue et celle que nous sommes capables d'imaginer et de vivre fallacieusement jaillit cet autre trait essentiel de l'humain qui est le non-conformisme, l'insatisfaction, la rébellion, la témérité d'enfreindre la vie telle qu'elle est et la volonté de lutter pour la transformer, pour la rapprocher de celle que nous bâtissons au rythme de nos fantaisies (Vargas Llosa, 2009 : 15).

La grande littérature est plus apte que le réel à nous dévoiler l'essence et la vérité de la vie. En se référant à la poésie comme mode de représentation et à

ses pouvoirs, Aristote écrivait « la poésie est plus philosophique et instructive que l'histoire » car « Celle-ci peint les choses dans le particulier ; la poésie les peint dans le général » (Aristote).

Le développement de l'imaginaire et la création d'une compétence créative sont considérés comme une composante importante de l'enseignement et sont même inscrits comme objectifs dans le programme de formation de l'école comme c'est le cas au Québec (Archambault, Venet, 2007).

Il convient toutefois de distinguer entre l'imagination qui est « une compétence psychologique et la créativité qui est plutôt un mécanisme, un processus de solution des problèmes » (Rieben, 1978). Pour Yves Reuter « l'imaginaire est un matériau culturel structuré ou structurant tandis que la créativité est un mécanisme spécifique de production de contenus » (Reuter, 1996 : 26).

D'une part, les logiciels de génération de texte font appel aux connaissances et images de la mémoire des utilisateurs mais en même temps, ils les obligent à la mise en œuvre de processus producteurs de nouveaux contenus, même si ces processus sont partiellement guidés, car inscrits dans le programme informatique.

2. Cadre théorique - Le pourquoi du récit

Le traitement automatique des langues (désormais TAL) s'intéresse, depuis un certain temps déjà, à la génération des textes et il existe actuellement une profusion de logiciels en ligne permettant de produire automatiquement des contenus. Ces outils sont alléchants, dans la mesure où ils proposent des textes tout faits (autobiographie, lettres d'amour, articles scientifiques) à partir de quelques éléments introduits par l'utilisateur. Ces logiciels peuvent, avec un guidage didactico-linguistique, être exploités aussi pour enseigner des aspects linguistiques et former des compétences discursives.

Leurs utilisation est tentante surtout pour des étudiants ayant des compétences informatiques plus poussées mais elle peut être l'occasion de sensibiliser les étudiants à la structure du discours. La démarche est certes inhabituelle car elle a pour but de se servir des règles de fonctionnement de la langue, intégrées dans les logiciels non pas pour inciter les étudiants à recourir à une utilisation massive de ces logiciels de génération de texte mais au contraire pour leur apprendre à construire eux-mêmes des discours corrects et variés.

Afin de transformer les données linguistiques en information et de les intégrer aux logiciels, le TAL doit recourir à la modélisation linguistique, suivant différents modèles d'appréhension et d'analyse de la langue.

Énoncée au début par Chomsky, la modélisation de la langue qui permet entre autres de générer des contenus, repose aussi sur la théorie Sens-Texte de Igor Mel'čuk, élaborée à partir des années '60 et peaufinée pendant une trentaine d'années. Dans sa leçon inaugurale au Collège de France en 1997, Mel'čuk explique que « La langue est considérée comme un mécanisme, ou un système de règles, qui permet au locuteur de faire deux choses : parler et comprendre la parole ». Le Modèle sens Texte (désormais MST) dresse donc un système de règles pour toute langue λ qui, à l'instar des modèles informatiques, permet d'exprimer la pensée dans un texte donné et correct. Mel'čuk explique que le MST n'est ni transformationnel ni génératif, il ne fait que communiquer le sens comme le fait le locuteur « un locuteur parle, c'est-à-dire qu'il exprime, au moyen de textes, les sens qu'il veut communiquer. Un MST doit faire la même chose : « traduire » un sens donné en un texte qui l'exprime » (Mel'čuk, 1997).

Le modèle Sens - Texte permet de combiner l'ensemble fini des règles avec l'ensemble infini des sens et des textes, qui peuvent toutefois être dénombrés en partie, dans un corpus, donnant naissance ensemble à un tout qui est à la fois infini et dénombrable, « discret » au sens mathématique et informatique du terme dans la définition de Mel'čuk. Basé sur la paraphrasage, le MST permet de « choisir le ou les textes les mieux adaptés à une situation ou à un contexte donnés » et il est en même temps global et intégral car « il tend à présenter la langue comme un tout indivisible plutôt qu'à décrire juste un fragment isolé de celle-ci (comme, par exemple, sa sémantique ou sa morphologie). » (Mel'čuk, 1997). Utilisé surtout dans la traduction automatique le modèle peut être exploité avec succès dans l'apprentissage des langues aussi.

La théorie MST nous aide à imaginer des formes plus simples de représentation de la langue selon des modèles informatiques et de les intégrer dans un enseignement qui associe le numérique à la didactique des langues. Par leur côté créatif, capable d'éveiller la curiosité et l'intérêt des apprenants enclins vers les sciences en général, l'informatique en particulier, les logiciels de génération des phrases et des textes permettent de transmettre des connaissances théoriques d'une manière dynamique, interactive et d'aider à l'assimilation par les étudiants des règles grammaticales, lexicales et discursives.

En matière de génération de textes, on part de la représentation de la structure actualisée par le texte et on propose différentes variantes de réalisation en surface. Pour les récits, c'est la structure type du conte qui est prise en considération.

3. Pourquoi le récit ?

Si le langage nous permet d'appréhender le réel, car nous approchons la réalité extérieure et nous exprimons nos pensées et nos sentiments à travers des opérations langagières, ainsi que le montrait Benveniste, nous nous posons au monde à travers la narration. Bien que tensif, le discours narratif est aussi rassurant et apaisant car il instaure un ordre temporel, répond à une causalité et imite le déroulement de la vie.

La littérature, en tant qu'expression supérieure de la fiction, est ainsi une « feintise ludique » (Schaeffer) car son énonciation se base sur le pacte passé entre le narrateur et le lecteur, qui rejette d'emblée la vériconditionnalité et elle invite en même temps au jeu de l'imagination. Elle provoque une « immersion mimétique » car elle nous amène à traiter la représentation des faits et des personnages comme s'ils étaient réels, tout en créant un modèle de réalité. Elle réalise une sorte de « modélisation analogique » en nous obligeant à confronter l'univers fictionnel avec nos représentations du monde réel.

La mimêsis se met en place de la manière la plus heureuse à travers le récit qui, étant fondé sur les mêmes catégories que l'existence humaine, est le plus adapté à la représenter.

Certes, les récits générés à l'aide de logiciels ne font pas partie de la littérature mais le principe reste le même. La découverte du texte nous emmène vers la découverte des règles qui régissent l'enchaînement de ses séquences. L'utilisation des logiciels de génération de texte permet de sensibiliser les étudiants aux principes de la linguistique textuelle car ainsi que l'ont montré Benveniste et Barthes dans les années 60 déjà, « Le discours a ses unités, ses règles, sa « grammaire », au-delà de la phrase et quoique composé uniquement de phrases, le discours doit être naturellement l'objet d'une seconde linguistique » (Barthes, 1966 : 831-832). Tout texte déclenche chez son lecteur des sentiments quelque peu contradictoires car nous sommes d'un côté, en présence d'un objet familier dans la mesure où la lecture le rend intelligible et donc accessible mais de l'autre, le texte, de par son contenu, sa structure, les sensations et sentiments qu'il déclenche en nous est un objet mystérieux et incitant. Il nous invite à le découvrir provoquant en nous la rencontre de ce que Barthes appelait l'étrange / étranger.

La lecture d'un nouveau texte reconstruit en nous, à des degrés différents, notre sémiologie, réorganise nos connaissances et modifie notre horizon d'attente. Benveniste écrivait à ce propos :

On <Le poète> recrée donc une sémiologie nouvelle, par les assemblages nouveaux et libres de mots. À son tour le lecteur-auditeur se trouve en présence d'un langage qui échappe à la convention essentielle du discours. Il doit s'y ajuster, en recréer pour son compte les normes et le sens ! (Benveniste, 2011 : 640 [notes manuscrites 1967]).

Objet accessible à première vue mais mystérieux et troublant dans son essence, le texte est l'étrange étranger qu'il faut apprendre à découvrir et à apprivoiser. Barthes a bien montré que « Le texte fonctionne pour nous comme une sorte de langue étrangère superlative ; [...] une langue contrastante superlative » (Barthes, 1966).

Les textes littéraires réordonnent au plus haut degré nos savoirs poétiques, métaphysiques, modifiant nos repères existentiels et nos parcours. Parmi les divers types textuels, le récit par sa structure en construction ordonnée tendue vers une fin moralisante, est le plus sécurisant pour le lecteur car il nous ramène aux origines ressemblant à la parole fondatrice de Jésus ; il suit les lois de la narrativité immanente de l'être. La narration tisse des liens intertextuels qui correspondent à la représentation du monde, de la vie. Nous vivons entourés par des récits : les contes à l'époque de l'enfance ensuite la littérature, les récits de vie, plus récemment les récits des médias.

Le pouvoir fondateur et transformateur du langage se manifeste le mieux à travers la narration qui permet de créer des histoires semblables à notre vie, lesquelles s'inscrivent au monde selon les coordonnées spatio-temporelles et les principes de l'action qui sous-tendent aussi notre vie.

Le récit est le type textuel le plus apte à être analysé par les logiciels, compte tenu des catégories convoquées : acteurs, prédicats, circonstances de l'action, lieux. Des découpages en séquences sont possibles : état initial, crise, passage à l'acte, transformation, dénouement, morale (Bremond, Ricoeur, Petitjean, Adam). Le récit est à la fois le plus ouvert car sous-tendu par la logique de l'action et offrant pour chaque nouvel enchaînement des potentialités multiples (Bremond, Eco). Le narratif peut entraîner mieux que d'autres types de textes l'imagination et la créativité du locuteur.

« La narration est le mode spécifiquement humain qui nous permet de nous poser au monde en tant qu'êtres réflexifs et agissants, elle est en même temps simple et accessible, capable de conduire l'homme à la compréhension de l'essence et à la communion avec le transcendant » (Trofin, 2022 : 67). En même temps, par ses fonctions didactiques et pédagogiques, le récit peut être exploité dans différents domaines ; Yves Reuter montrait que le récit était présent dans la totalité des disciplines scolaires.

Par ailleurs, dans le milieu professionnel entrepreneurial, les formations visant à développer la créativité intègrent la créativité narrative parmi les mécanismes capables d'accroître les performances au sein de l'entreprise.

Exploitant nos connaissances préexistantes en matière de textes littéraires et autres, les logiciels de génération de textes nous entraînent, ne serait-ce que partiellement, dans l'aventure créative. L'utilisateur doit respecter la trame imposée par le logiciel mais il peut décider du contenu des séquences et de la valeur qu'il veut donner à celles-ci : actions bonnes ou mauvaises, cadre favorable ou hostile, personnages bons ou méchants.

La majorité des textes générés par les logiciels textuels sont construits sur le modèle du conte, respectant la structure mise en évidence par Propp et les formalistes Russes et consacrée par la narratologie classique (Bremond, Greimas, Genette, Todorov).

Le résumé ou préface - l'ouverture qui pose les prémisses de ce qui va suivre / Situation initiale / Action / Évaluation / Situation finale /

La liberté dans la construction des récits se situe au niveau des actants (Greimas) adjuvant /opposant, action bénéfique / obstacle ; dénouement heureux / drame.

La présentation de certains de ces logiciels comme c'est le cas de *Story Write 32*, logiciel éducatif gratuit, explicite la structure de base, qui est celle du conte et décrit les opérations possibles :

Assistant d'écriture de récit de fiction basé sur la structure du conte. Il tire au sort 10 cartes illustrées. Ainsi, l'élève peut écrire les différentes étapes parcourues par le héros : phase initiale, phase initiale modifiée, deux épreuves, résolution, phase finale. Une aide fournit des exemples de phrases. L'élève a accès à un lexique classé par thèmes. Ce lexique est ouvert et modifiable'...

Entraîner le lecteur dans la découverte de la création d'un texte, l'emporter bien qu'à une échelle très réduite, dans l'aventure créative à l'aide de logiciels de génération de texte sont des activités qui, au-delà du côté ludique, nous aident à prendre conscience du pouvoir fondateur du langage et de la dimension configurationnelle -pragmatique du récit.

4. Les logiciels de génération de textes à l'œuvre

La démarche adoptée a été heuristique, bien que déclinée de manière différente selon qu'on a travaillé avec des étudiants en licence (sciences de l'ingénieur) ou avec des étudiants en master de Technologies de la langue ayant des connaissances

linguistiques. Avec les premiers, l'objectif était la conscientisation de la structure de la phrase à un premier niveau et l'acquisition des règles de construction d'un texte selon des critères sémantico-discursifs et pragmatiques afin de communiquer le mieux un contenu et de toucher le lecteur. L'étape de découverte et d'innovation a donc été intégrée à des moments différents de l'activité.

Pour le premier point : découvrir la logique des phrases, j'ai utilisé le logiciel *Générateur de phrases*² en explicitant la contrainte linguistique qui sous-tend le programme, à savoir l'une des structures les plus fréquentes de la phrase française :

Sujet - Verbe transitif - Objet de l'action - complément de lieu

Nous avons généré des phrases et nous avons analysé le corpus ainsi constitué pour vérifier si les phrases générées, correctes du point de vue grammatical, étaient logiques et acceptables pour la communication.

Les étudiants ont dû détecter les phrases illogiques et les corriger si possible en modifiant des éléments du même paradigme syntaxique. Ils se sont servis, pour cette tâche, du Dictionnaire en ligne, élaboré par le *Centre National de Ressources textuelles et lexicales*³. J'ai pu les sensibiliser à travers cet exercice aux rapports entre l'enchaînement syntagmatique et les choix paradigmatiques et ils ont construit, par la suite, en respectant la même structure, des phrases allant des plus banales aux plus expressives avec une forte valeur métaphorique.

L'autre logiciel utilisé auprès de notre premier public, *Story Write 32*, a permis de travailler le vocabulaire mais également la logique du récit.

Le travail sur le vocabulaire a été mené de deux manières : la modalité traditionnelle de recherche des mots inconnus dans le dictionnaire ou l'explication du mot par les collègues ou l'enseignant mais aussi à partir des contraintes lexicales intégrées par le logiciel, qui associe par exemple à la condition du personnage « riche » les mots désignant sa demeure « château » « immeuble » et « maison », en éliminant automatiquement de la liste « hutte » et « cabane ». L'utilisation du logiciel a également entraîné une réflexion sur la concordance entre le contexte du texte et les séquences lexicales du texte ; exemple : prendre le train dans le contexte d'un conte avec une dimension magique. Cela a permis d'introduire aussi de nouveaux concepts tels l'horizon d'attente du lecteur, exploitable aussi pour les écrits professionnels.

5. Quel type de créativité convoquée par les logiciels de génération textuelle ?

Un travail différent a été mené avec des étudiants en master Technologies de la langue qui avaient déjà des savoirs linguistiques et des connaissances

de modélisation. Avec eux, j'ai utilisé le logiciel *GenRécit*⁴ les invitant dans un premier temps à construire plusieurs récits proposés par la machine et à mettre des étiquettes pour les séquences enchaînées. Il faut préciser que les contraintes du logiciel les ont aidés à étiqueter les séquences :

Titre / moment initial - circonstances/Complication - Élément déclenchant la crise /Action / Dénouement /Nouvelle action / Caractéristiques du personnage / Fin = Chute

À la lumière des connaissances déjà acquises ils ont pu constater que l'élément essentiel manquant était la finalité de l'action et donc la morale du récit. En dehors d'une finalité et donc d'une logique de l'action il n'y a pas de récit mais une simple succession d'épisodes narratifs. À ce stade de l'activité, j'ai pu introduire les notions théoriques sur la construction du texte narratif et nous avons imaginé des dénouements capables de transformer la succession d'épisodes proposés par *GenRécit* en un véritable récit.

Un autre axe suivi a été d'imaginer des réalisations superficielles (séquences narratives) de la trame pour un logiciel de génération de textes.

En même temps, en partant de ce modèle, on a pu imaginer d'autres trames narratives et des suites possibles. On a également réfléchi sur l'étendue des écarts entre une séquence et la suite logique à laquelle on peut s'attendre et la variante proposée. Jusqu'où peut-on s'éloigner de l'horizon d'attente créé par le texte sans briser le fil logique du récit ? On a aussi essayé de déterminer l'effet produit sur le lecteur (surprise ou désabusement) si l'écart était trop grand ainsi que la distance impossible ou non acceptable entre les séquences, en travaillant par groupes - groupe actif et groupe témoin. Cette étape a entraîné une réflexion et un débat sur les différentes variantes.

Les logiciels de génération de textes ont permis d'étudier les textes considérés comme enchaînements logiques de séquence, pris de plus dans un réseau inter-textuel, du point de vue des mécanismes qui les produisent et à partir de là de créer des textes originaux.

L'exercice avec *GenRécit* a permis aussi de sensibiliser les étudiants en TAL aux principes qui doivent être pris en compte par les logiciels en sachant que la machine appréhende le texte dans sa linéarité, considérant la succession des phrases. Or cette modalité informatique d'analyse du texte ne tient compte d'aucun élément extra linguistique tel l'intention de l'auteur, situé en amont du texte, la structure du texte en tant qu'unité transphrastique, la visée de communication du texte ou l'orientation illocutoire.

L'exercice a prouvé que le recours au numérique pouvait par son côté ludique et stimulant permettre de développer tant l'imaginaire de la représentation de monde que l'imaginaire narratif (en créant par le jeu des séquences narratives des points forts du récit). Il a été l'occasion aussi pour actualiser et mobiliser les connaissances culturelles et textuelle pré-existantes, le réservoir d'images et de scénarios (Bachelard, Elaïde, Yung, Reuter).

6. Le *Jamboard* pour favoriser la capacité d'expression écrite

À part les logiciels de génération de phrases et de textes, un autre outil numérique utilisé a été le *Jamboard*⁵. Le tableau blanc numérique créé par Google présente l'avantage de reposer sur des compétences informatiques tout en ayant une composante interactive et ludique.

À l'époque actuelle où l'écriture devient de plus en plus un instrument pragmatique permettant d'acquérir des savoirs et de s'intégrer dans le monde professionnel, il est utile de réfléchir à son rôle créatif même dans un milieu professionnel.

L'utilisation d'un outil numérique comme *Jamboard* a permis de faire un arrêt méta-réflexif sur l'écriture en tant qu'expression de la pensée et des sentiments, car nous avons pu ainsi coucher par écrit ce qui existait au plus profond de nous et que nous n'osions pas avouer. L'écriture numérique est ainsi devenue, selon les témoignages des étudiants, la manifestation de l'indicible.

Intégrée à un exercice d'expression orale à partir de l'écrit, sur une thématique sortant de la sphère académique ou professionnelle, l'utilisation du *Jamboard* a dépassé les objectifs didactiques établis initialement car il s'est avéré un outil désinhibiteur, capable de favoriser la créativité. L'exercice qui avait pour objectif de permettre aux étudiants de s'exprimer sur des thématiques plus amples liées à leur quotidien mais également d'affirmer leurs ressentis profonds et leurs inquiétudes n'a pas fonctionné dans le cadre d'une communication orale normale. Invités à exprimer leurs peurs en commençant par un syntagme simple « peur de », les étudiants ont été au début complètement bloqués. Mais l'utilisation du *Jamboard* a totalement modifié leur réaction : ils se sont exprimés librement et de manière très diverses. Cela a permis de lancer par la suite un débat et de travailler tant le discours de présentation que le discours argumentatif en mobilisant le vocabulaire et les structures logiques correspondant au thème. Ils ont avoué que l'anonymat du *Jamboard* les a aidés à s'exprimer sur des thèmes sensibles et qu'ils avaient été capables, à travers ce type d'exercices, de verbaliser des pensées et des émotions qu'ils n'osaient pas communiquer publiquement.

J'ai pu retenir plusieurs avantages de l'utilisation d'un outil informatiques relativement simple tel le tableau interactif :

- il instaure une atmosphère détendue de travail quelque peu ludique qui est à même de désinhiber les participants et de les aider à exprimer même les idées censurées dans un autre contexte ;
- il modifie tant la modalité d'expression écrite vs orale que l'espace de travail à différence du tableau traditionnel, assurant ainsi une totale confidentialité ;
- il permet l'expression en simultané pour plusieurs participants, ce qui représente un gain de temps et d'efficacité ayant une forte dimension collaborative par la mise en commun d'idées ;
- conçu pour « libérer la créativité et améliorer la collaboration » au sein des équipes (selon ses créateurs) le Jamboard, utilisé dans le cadre d'un travail en ligne a permis de dépasser la simple collaboration et d'aller vers le partage des émotions et des idées ;
- exploité dans un exercice d'écriture, il a aidé aussi, selon l'évaluation finale de l'activité à exorciser les angoisses et à rechercher la vérité dans une démarche propre tant au monde scientifique qu'à celui artistique dans la mesure où les sciences recherchent la vérité objective, mesurable, capable d'être démontrée et les arts la vérité de soi et des rapports aux autres et au monde ;
- De plus, le jeu des formes, des couleurs, des graphies est lui aussi stimulant et libérateur.

Conclusion

Paradoxalement, le numérique, en raison de sa nature informatique-objective, permet de ramener à la surface, d'exploiter et de développer un imaginaire refoulé, parfois banni, considéré comme l'expression d'une sensibilité déplacée dans le monde actuel et surtout dans les milieux professionnels.

Les logiciels évoqués, utilisés comme instruments intégrés à une démarche pédagogique de l'enseignant, sous-tendue par la transmission de savoirs théoriques, ont permis aux étudiants de réfléchir à la structure et à la fonction des textes et d'acquérir des connaissances de linguistique textuelle, dans un contexte ludique. Ce n'est que dans le cadre d'un travail assisté que les utilisateurs ont trouvé cette dose de liberté, évoquée par Vygotsky, si nécessaire au développement de la créativité.

De manière générale, l'utilisation du numérique a permis une prise en compte des relations sémantico-pragmatiques établies par le texte ainsi que la

conscientisation de la structure de l'information qui varie d'un type textuel à un autre. Les étudiants ont découvert que les textes n'acquerraient leur plein pouvoir signifiant et symbolique, qu'ils ne pouvaient avoir une fonction ontologique que s'ils respectaient les règles discursives de structuration. Au niveau de l'analyse textuelle il est ressorti l'importance de la construction du texte tendu vers une finalité narrative et morale. L'intégration du numérique dans le cours de langue a formé aussi une pensée critique des étudiants car ils ont pris une certaine distance par rapport à l'objet d'étude qui a été ainsi mieux éclairé, ils ont pu « relativiser » la vérité du savoir ce qui leur a permis de découvrir leur propre vérité intérieure et de s'affirmer comme possibles créateurs de « mondes ».

Bibliographie

- Aristote. 1874. *La poétique*, traduit par Ch Batteux, Imprimerie et Librairie classiques de Jules Delalain et fils, [En ligne] : <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148> [consulté le 06 février 2023].
- Archambault, A., Venet, M. 2007. « Le développement de l'imagination selon Piaget et Vygotsky : d'un acte spontané à une activité consciente ». *Revue des sciences de l'éducation*, 33(1), p. 5-24. [En ligne] : <https://doi.org/10.7202/016186ar> [consulté le 06 février 2023].
- Barthes, R. 1966. « Introduction à l'analyse structurale des récits ». In : Barthes, R., *Œuvres complètes II*. Paris : Seuil, p. 828-865.
- Benveniste É, 2011. [Notes manuscrites 1967]) *Baudelaire*, édition, introduction et notes par C. Laplantine, Limoges, Lambert-Lucas.
- Mel'cuk. I. 1997. « Vers une linguistique Sens-Texte ». Leçon inaugurale au Collège de France. [En ligne] : <https://olst.ling.umontreal.ca/pdf/MelcukColldeFr.pdf> [consulté le 06 février 2023].
- Piaget, J. 1972. *La formation du symbole chez l'enfant. Imitation, jeu et rêve, image et représentation*, Delachaux et Niestlé.
- Rieben, L. 1978. *Intelligence et pensée créative*. Delachaux et Niestlé.
- Reuter, Y. 1996. « Imaginaire, créativité et didactique de l'écriture ». *Pratiques : linguistique, littérature, didactique*, n° 89, p. 25-44. [En ligne] : <https://doi.org/10.3406/prati.1996.1766> [consulté le 06 février 2023].
- Schaeffer, J. M. 1999. *Pourquoi la fiction*. Paris : Éditions du Seuil.
- Trofin R.A. 2021. The challenge of working online in higher education in times of covid 19 - A psycho-didactic approach. In: *Education & Technology in (Post)pandemic times*, Vol. 1, [En ligne]: <https://DOI:10.12753/2066-026X-21-040>, ADL Romania [consulté le 06 février 2023].
- Trofin, R.A. 2022. The narrative to tell the human and tell the divine. In: *Culture in globalization: identities and nations*
- Connected. Literature*. Iulian Boldea (éd.), Tîrgu Mureş : The Alpha Institute for Multicultural Studies, p. 65-71.
- Vargas Llosa M, 2009. *Voyage vers la fiction. Le monde de Juan Carlos Onetti*. Paris: Gallimard.
- Vygotsky, L.S. 1930. « Imagination and creativity in childhood ». *Soviet Psychology*, 28(1), p. 84-96.
- Vygotsky, L.S. 1931. *Imagination and creativity in the adolescent*. In : R.W. Rieber (dir.), *The Collected Works of L.S.*

Notes

1. *Story Write 32* : <http://www.lectramini.com/storywrite.htm> [consulté le 06 février 2023].
2. *Générateur de phrases* : <http://romainvaleri.online.fr/> [consulté le 06 février 2023].
3. <https://www.cnrtl.fr/> [consulté le 06 février 2023].
4. *GenRécit* : <http://jm.campaner.pagesperso-orange.fr/genrecit.htm> [consulté le 06 février 2023].
5. *Google, Tableau blanc numérique collaboratif* : https://edu.google.com/intl/fr_fr/jamboard/ [consulté le 06 février 2023].