

# Le Processus Créatif : de la page blanches aux idées originales

Todd Lubart

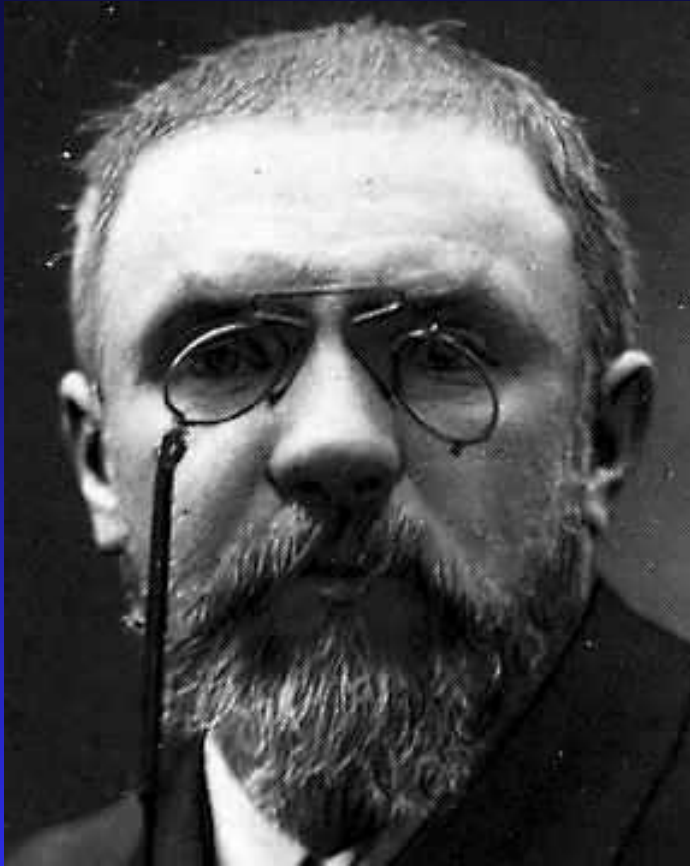
Laboratoire Adaptation Travail—Individu (LATI)



# Plan

- Modélisation du Processus créatif
- Spécificité de la démarche
- Techniques de créativité

# Henri Poincaré (1908)



- Invention mathématique
  - ◆ Travail conscient
  - ◆ Travail inconscient
  - ◆ Illumination subite
  - ◆ Vérification, rédaction

# Guilford (1950)

- Pensée divergente
- Pensée convergente
- Évaluation
- Processus dynamique

# Creative Problem Solving

(G. Puccio, CPS)

**Explorer le défi**

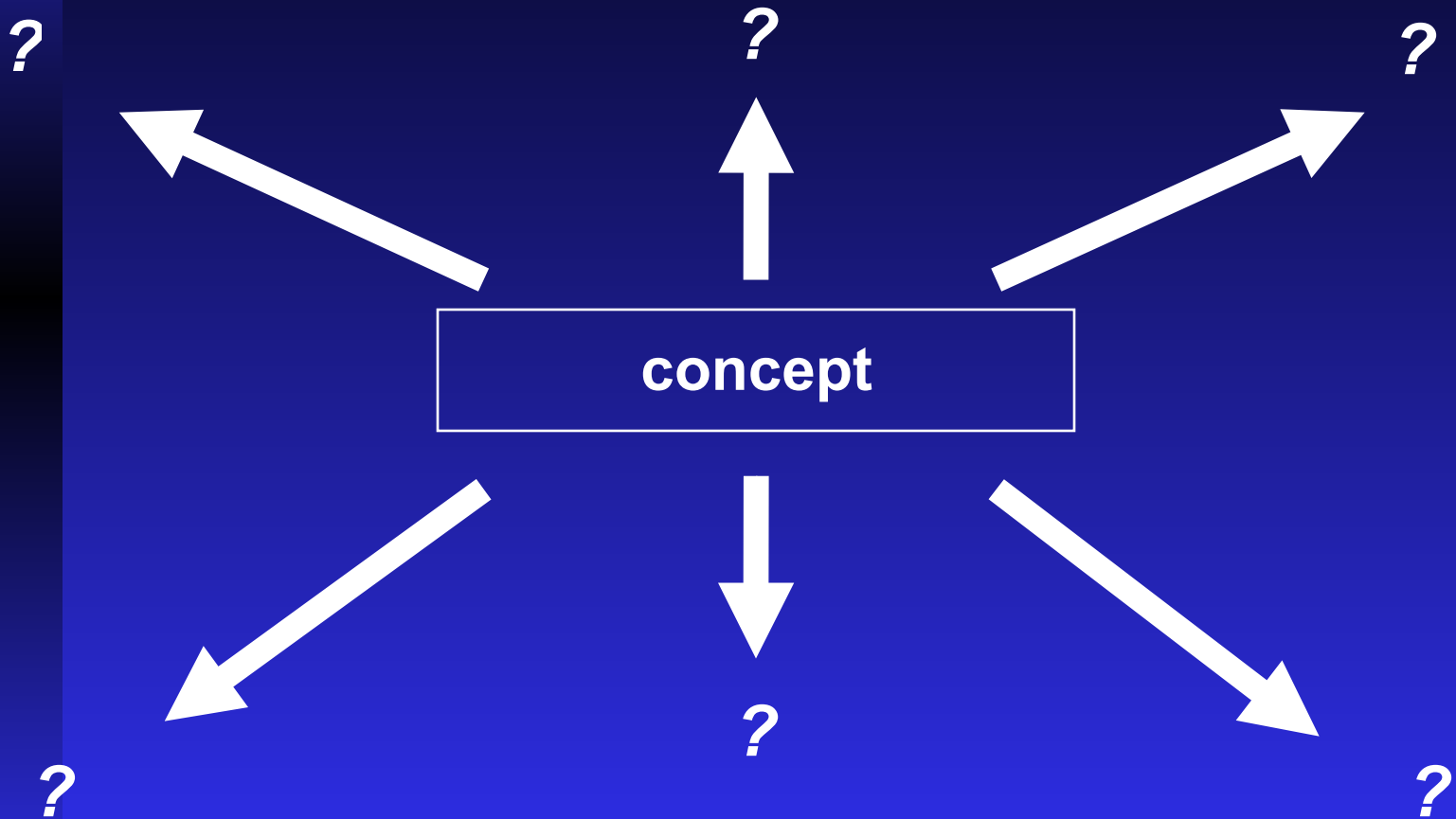
**Générer des idées**

**Préparer  
pour l'action**

## *Étapes*

- Identifier le but, le défi
- Rechercher des données
- Clarifier le problème
  
- Formuler des idées
  
- Sélectionner et améliorer des solutions
- Planifier la mise en application

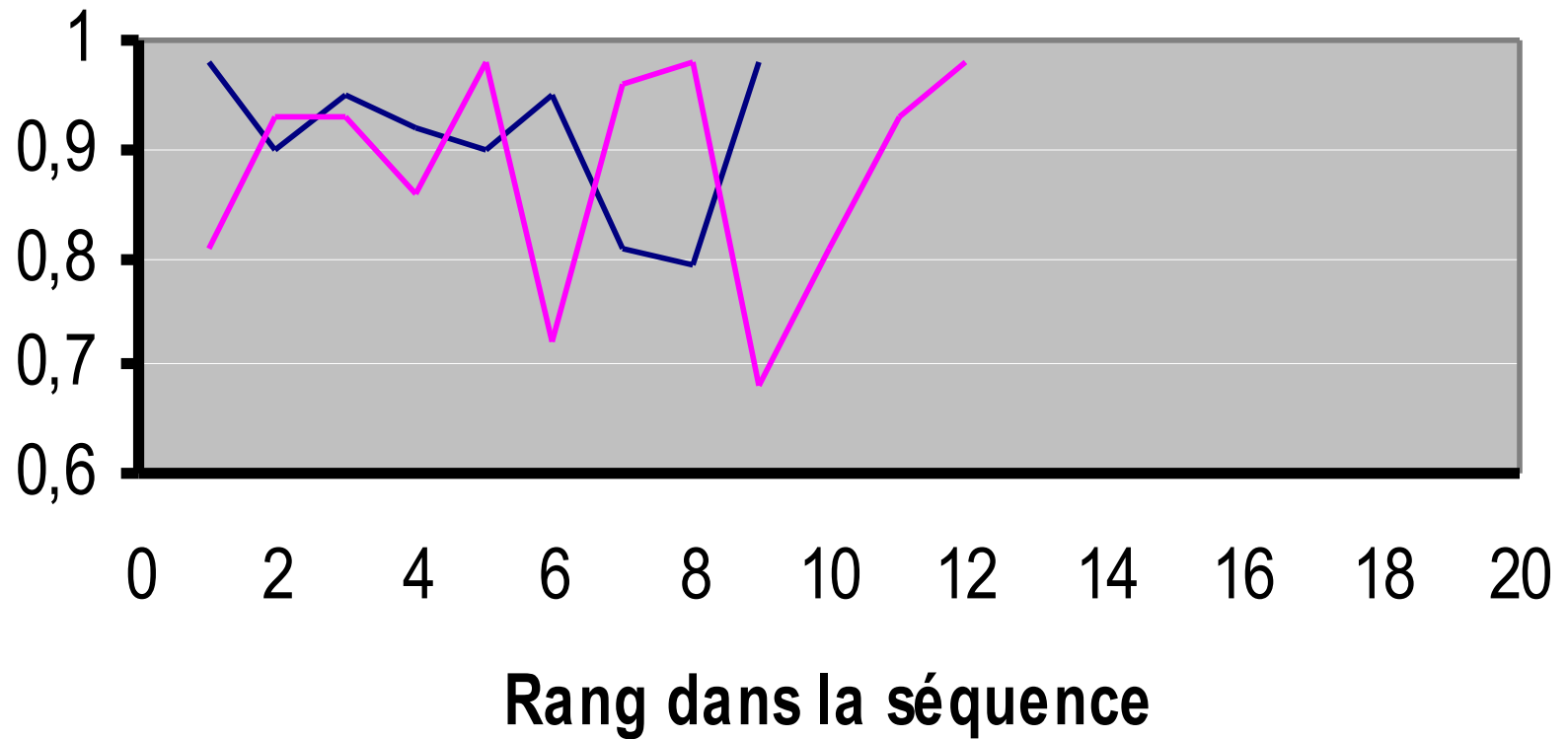
# Pensée divergente



# Exemple des réponses à la tâche d'utilisations nouvelles d'une boîte en carton

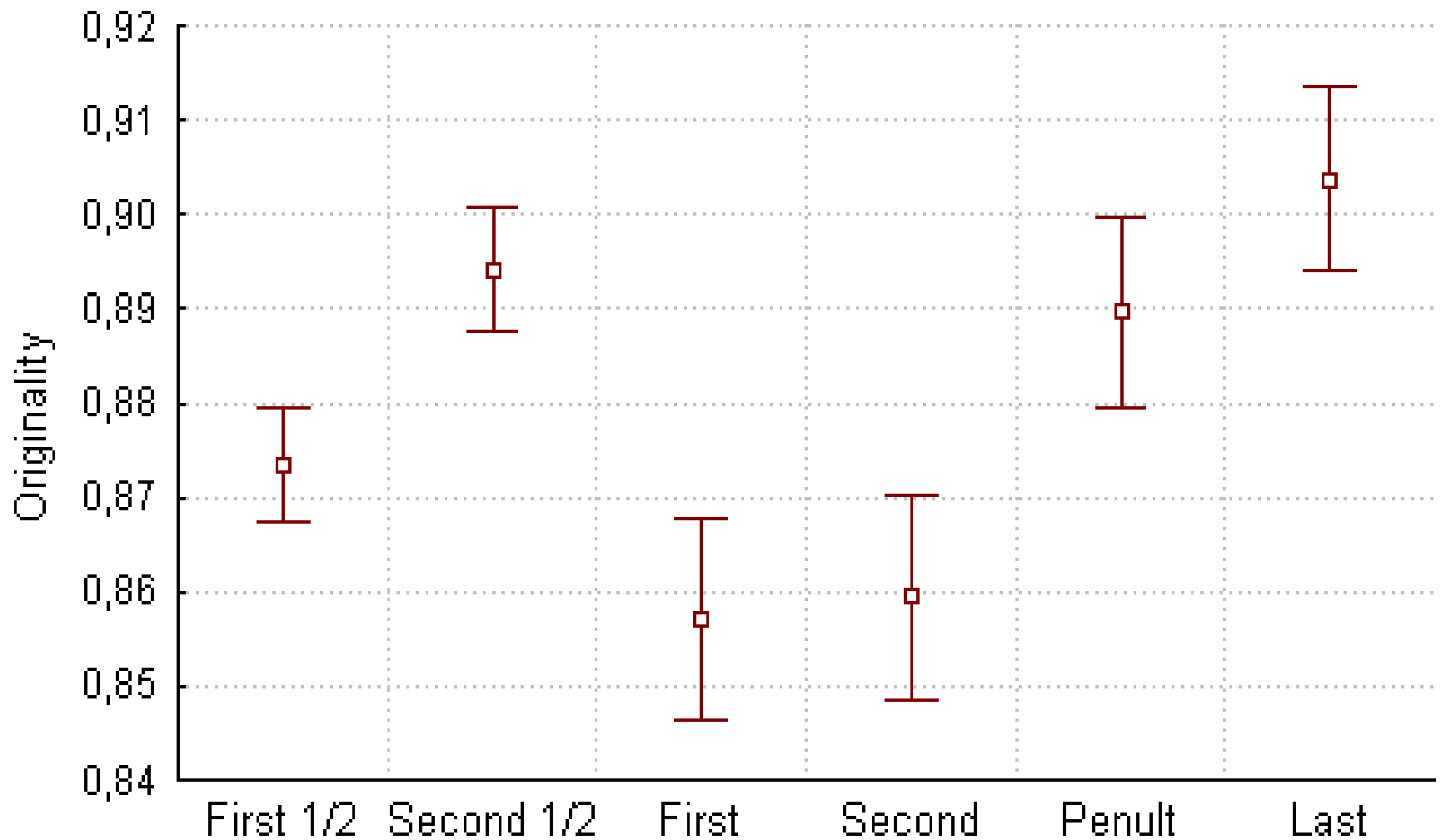
<b>rang</b>	<b>réponses</b>	<b>f</b>	<b>originalité</b>
<b>1</b>	<b>Jeu de boîtes pour bébé</b>	<b>1</b>	<b>.98</b>
<b>2</b>	<b>une maison de poupée</b>	<b>6</b>	<b>.90</b>
<b>3</b>	<b>table</b>	<b>3</b>	<b>.95</b>
<b>4</b>	<b>chaise</b>	<b>5</b>	<b>.92</b>
<b>5</b>	<b>cage d'animal</b>	<b>6</b>	<b>.90</b>
<b>6</b>	<b>découper des formes</b>	<b>3</b>	<b>.95</b>
<b>7</b>	<b>mettre des jeux</b>	<b>12</b>	<b>.81</b>
<b>8</b>	<b>mettre des livres</b>	<b>13</b>	<b>.79</b>
<b>9</b>	<b>plantations</b>	<b>1</b>	<b>.98</b>

## Profil de l'originalité statistique





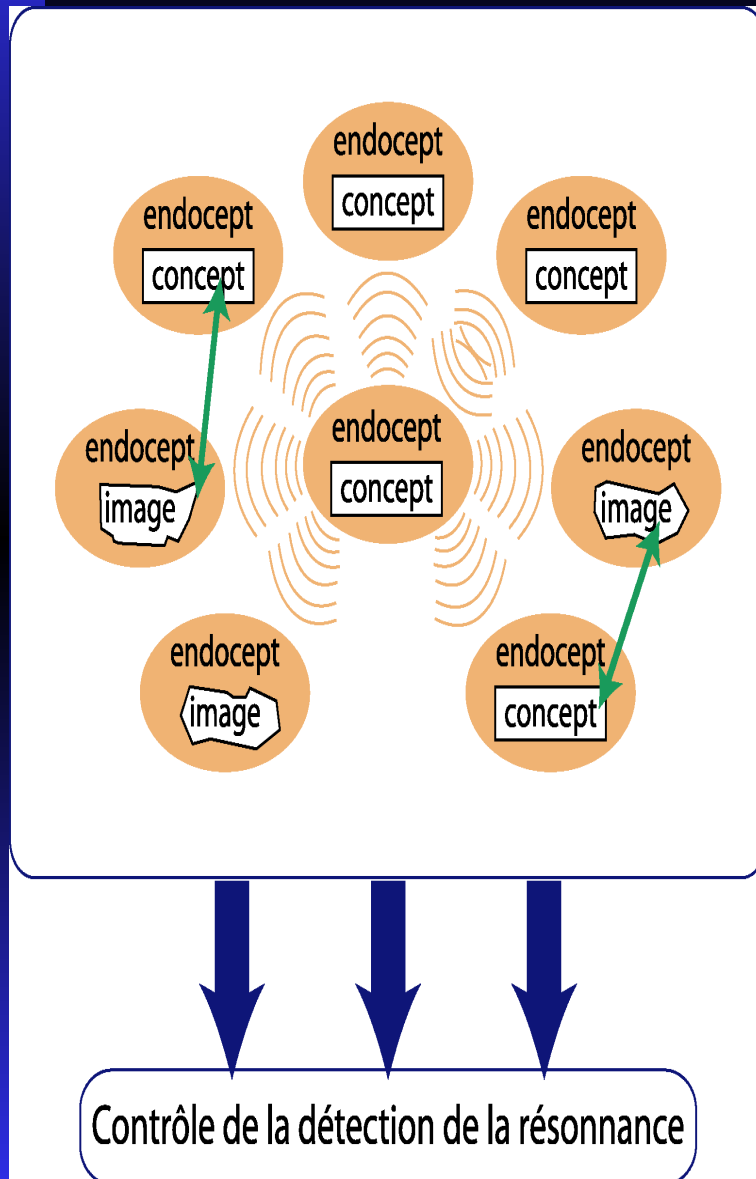
Mean originality as a function of rank in the sequence  
(N = 197)



# Processus créatif

- Cognition
- Emotion
- Complémentarité

# Modèle de Résonance émotionnelle (Lubart & Getz, 1998)

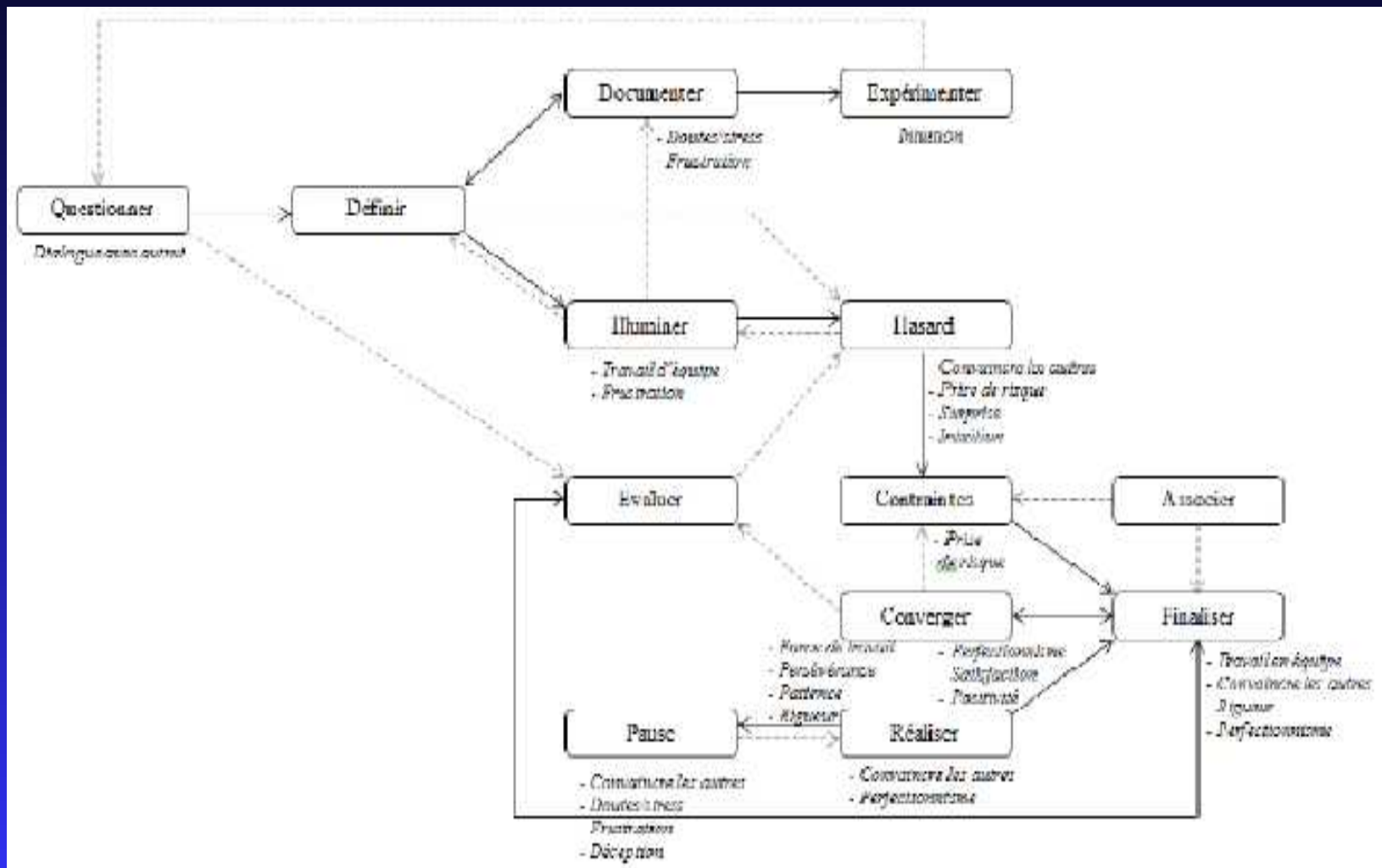


Une vague émotionnelle d'un endocept se propageant automatiquement en mémoire suite à l'activation d'un concept ou d'une image.

Une résonance avec un autre endocept ; une association entre deux concepts ou images liés aux endocepts peut devenir accessible en mémoire de travail si cette résonance dépasse le seuil de détection.

Liens cognitifs existant entre concepts et / ou images à travers lesquels l'activation de traits sémantiques d'un élément peut se propager à d'autres éléments.

# Traçage du processus/ spécificité par domaine/tâche



**Différentes techniques –  
Efficacité de ces techniques ?**

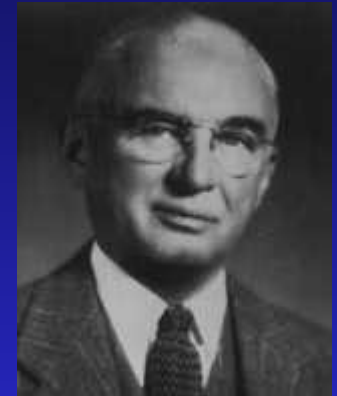
**Exemple: Brainstorming**

# Historique

➤ Utilisé pour la première fois en 1938

➤ Popularisé par Osborn (1953)

**Constat** : au cours des réunions de recherche d'idées, la plus grande partie de l'énergie était dilapidée dans la critique destructrice des idées des autres.

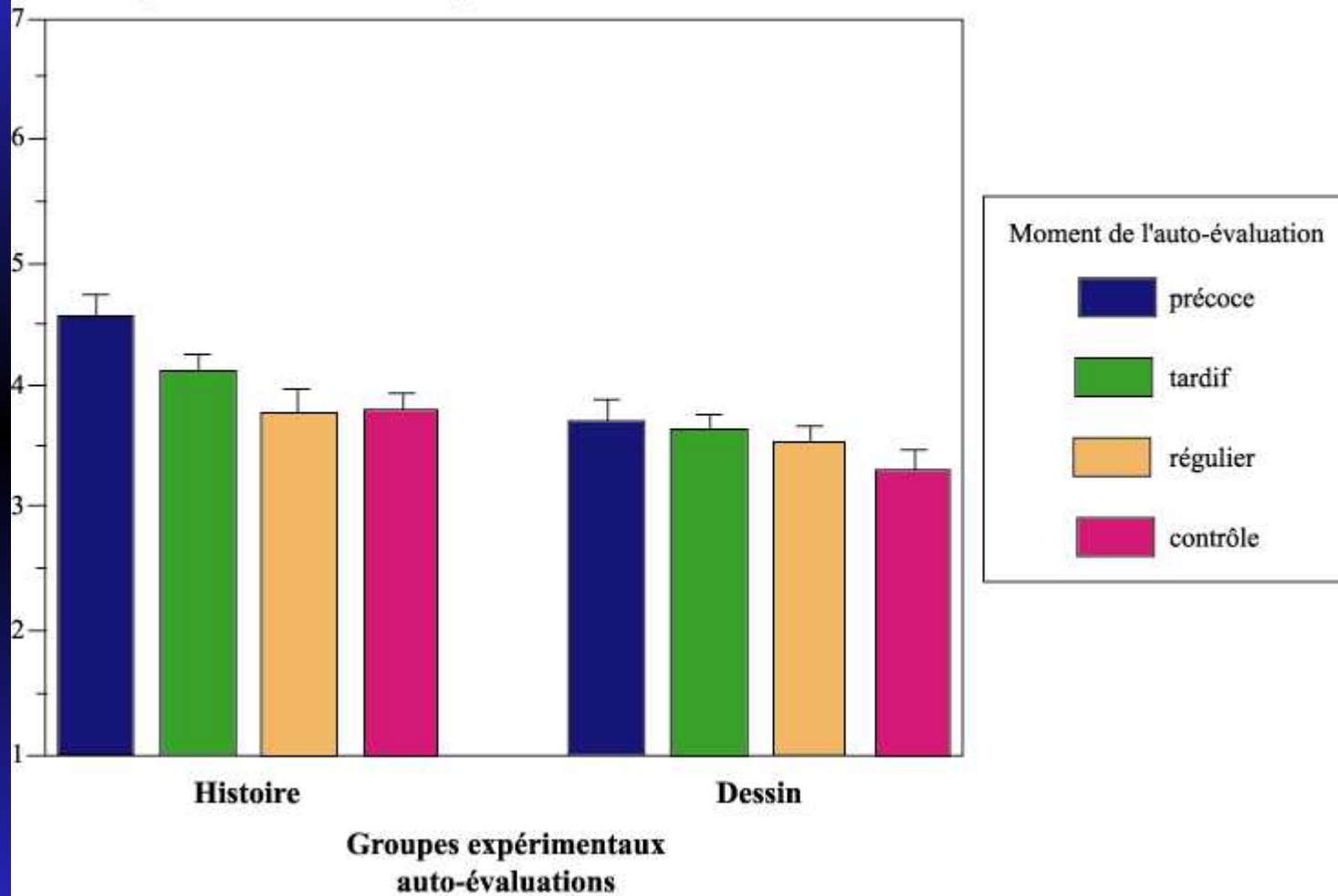


# Règles du brainstorming

**Osborn (1954) : 2 principes**

- **Jugement différé**
- **Recherche extensive**

### Moyennes de créativité par moment d'auto-évaluation





# Conclusions

- **Le processus créatif : multiples modèles théoriques**
- **Une combinaison de sous-processus, en cycles, spécifique à chaque secteur d'activité**
  - ◆ **Les techniques de créativité : conditions d'application à mettre à l'étude**

# Contact

- Todd Lubart
- Laboratoire Adaptations Travail—Individu
- - ◆ Lubart, T., Mouchiroud, C., Tordjman, S. & Zenasni, F. (2003). *Psychologie de la créativité*. Paris: Armand Colin.
  - ◆
  - ◆ [todd.lubart@parisdescartes.fr](mailto:todd.lubart@parisdescartes.fr)