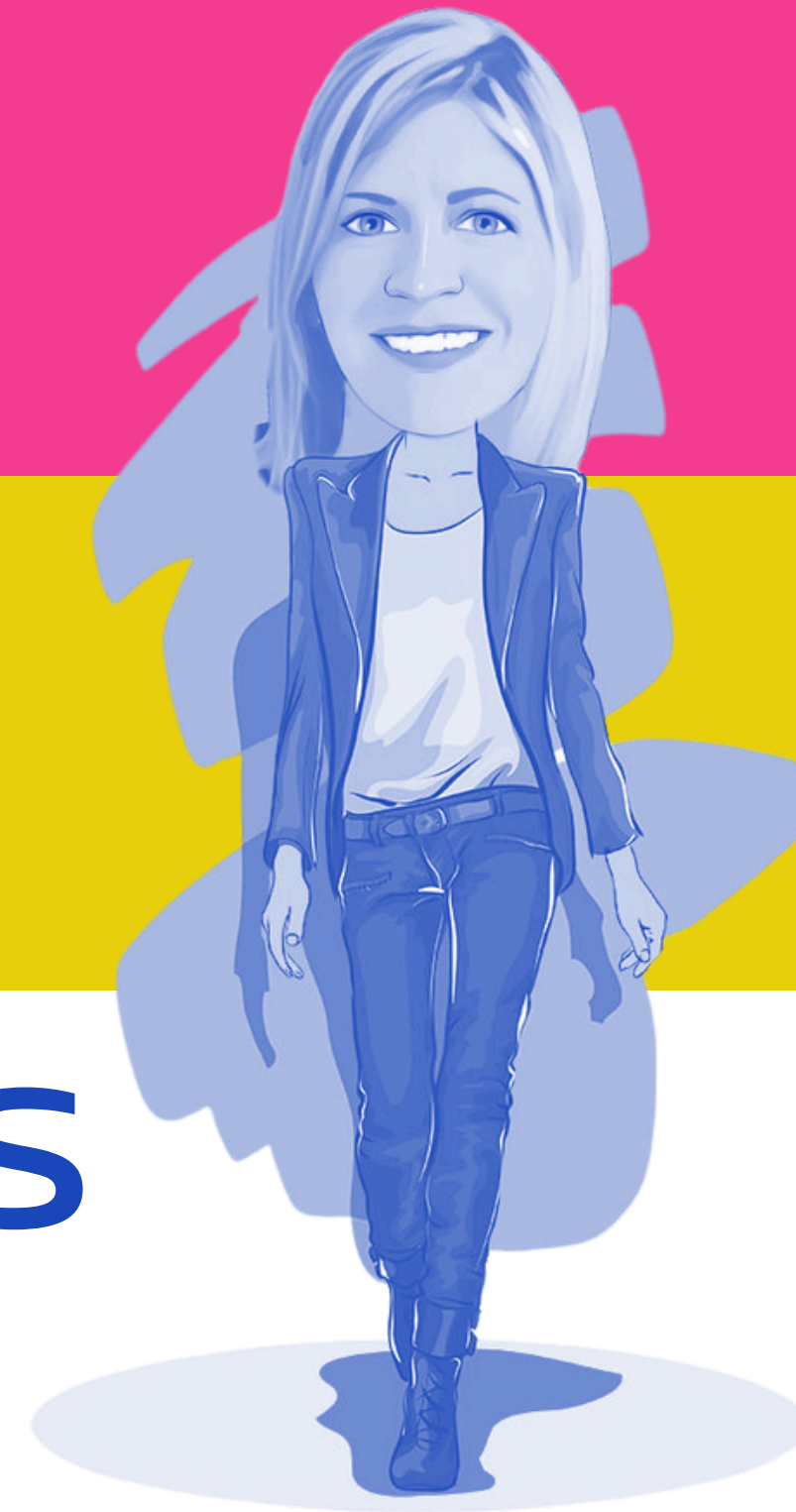


Créativité : boostez vos idées



Présentée par Julie Blais

Julie Blais

CONSULTANTE EN STRATÉGIES D'AFFAIRES ET
FORMATRICE

Avec 25 ans d'expérience en comptabilité et un leadership éprouvé en tant que présidente d'une entreprise prospère dans l'industrie du jouet, je combine une expertise en gestion stratégique avec une passion pour l'anticipation des tendances futures.

Cette expérience variée me permet de connecter innovation, prospective et prise de décision pour aider les organisations à naviguer dans un monde en constante évolution.



Pourquoi ?

Diminuer la peur de ne pas avoir d'idées ou de ne pas livrer le projet dans les délais.



**NOUS
SOMMES
TOUS
CRÉATIFS**

Mes influences

Créateurs canadiens inspirants :

1. Élise Gravel

- Auteure québécoise reconnue pour ses livres jeunesse originaux, drôles et éducatifs, souvent teintés d'un humour absurde et d'un engagement social. Ses œuvres abordent des sujets variés, comme l'acceptation de soi, la diversité, ou encore l'environnement.

2. Michel Rabagliati

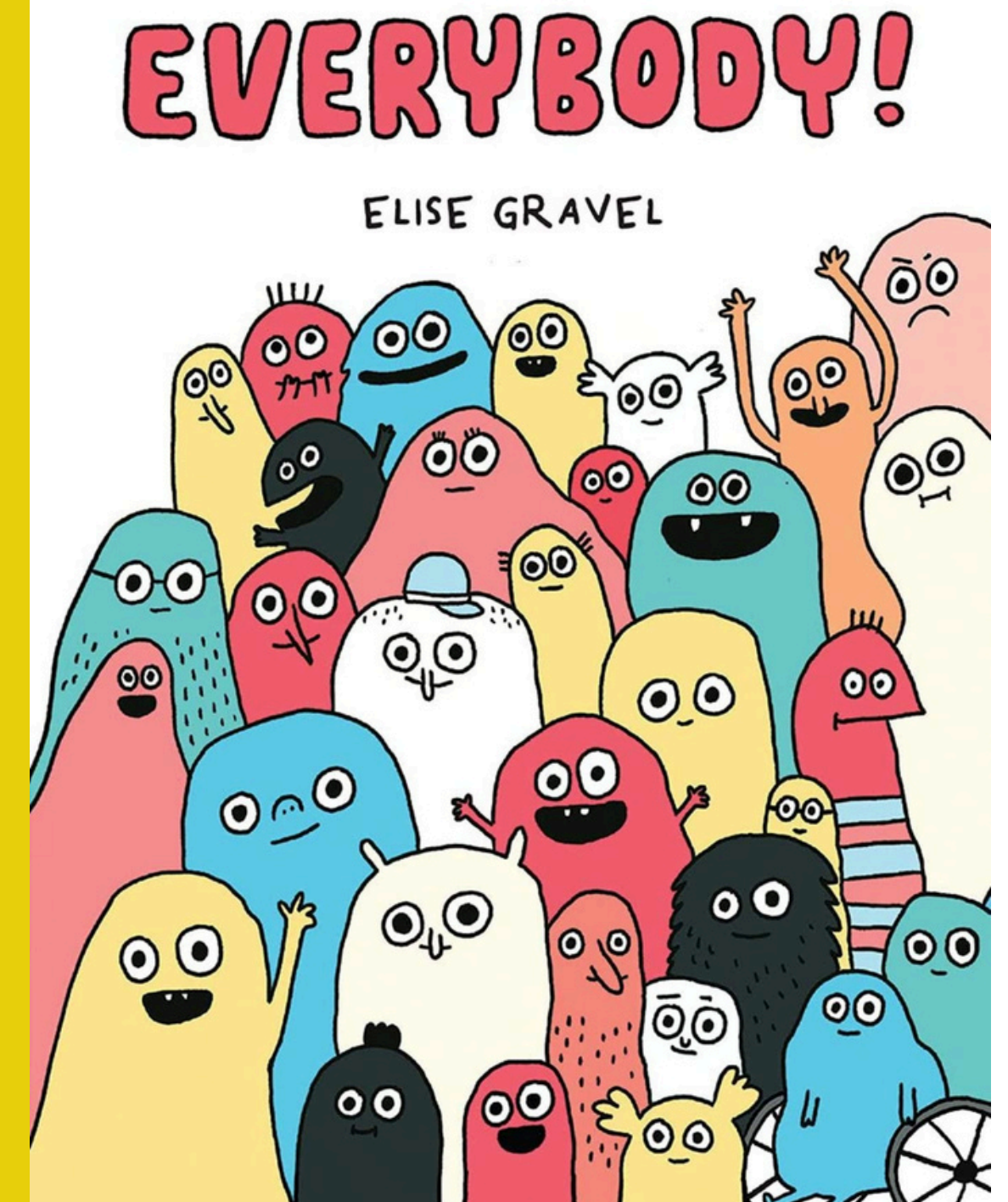
- Créateur québécois de Paul, une série de bandes dessinées semi-autobiographiques, empreintes de poésie et de mélancolie.

3. ARO - Caroline Bergeron

- connue sous le nom d'ARO, est une artiste peintre qui explore des thèmes liés à l'identité, à la nature et à l'humanité dans ses œuvres.

4. Robert Lepage

- Artiste multidisciplinaire québécois, célèbre pour ses créations théâtrales innovantes comme La Face cachée de la Lune, qui mêlent technologie, poésie et narration.



Mes influences

Créateurs internationaux ayant un style visionnaire :

1. **H.R. Giger (Suisse)**

- Connu pour ses designs biomécaniques, notamment dans Alien. Ses œuvres évoquent des univers sombres et futuristes.

2. **Katsuhiro Otomo (Japon)**

- Auteur du légendaire manga Akira, qui a influencé des générations d'artistes en science-fiction et en animation.

3. **Chris Foss (Royaume-Uni)**

- Illustrateur de science-fiction, célèbre pour ses couvertures de livres et ses designs de vaisseaux spatiaux futuristes.

4. **Shaun Tan (Australie)**

- Illustrateur et auteur de récits graphiques comme The Arrival, connu pour ses univers imaginatifs et émouvants.



Qu'est ce que la créativité ?

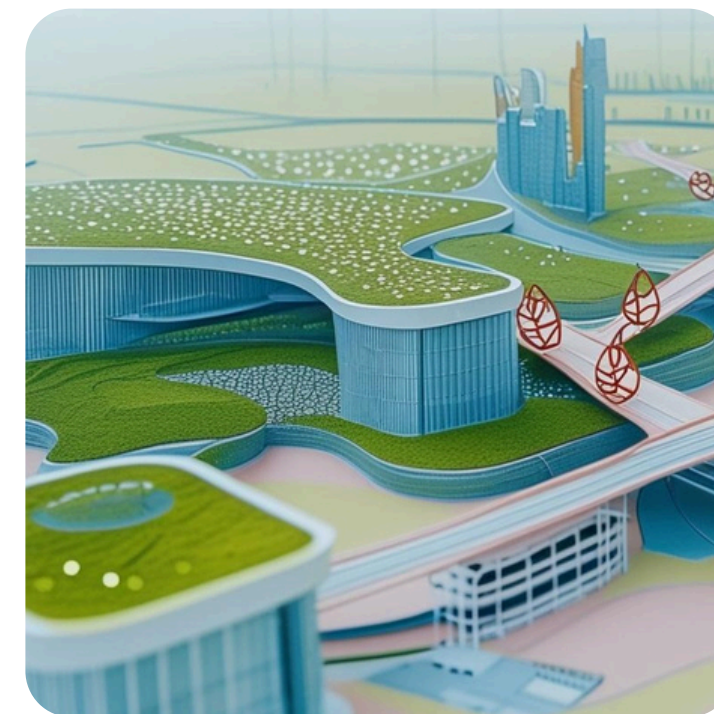
Es-tu créatif ?

Quels biais t'ont amené à penser que tu ne l'es pas ?
ou que tu es créatif ?

La créativité c'est une science de la connexion, de la relation

Un créatif va prendre **2 éléments** qui n'ont pas de lien entre eux et il va les assembler pour créer quelque chose de nouveau.

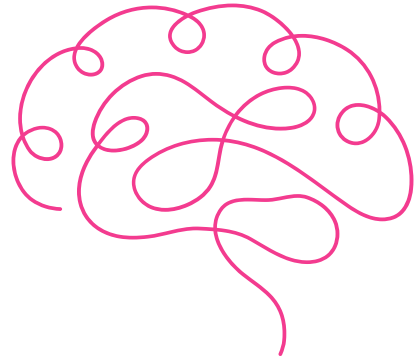
Vous pouvez toujours réinventer en fonction de ce que vous voyez ou vivez.



**Nous sommes donc
tous créatifs, mais pas
tous créateurs.**

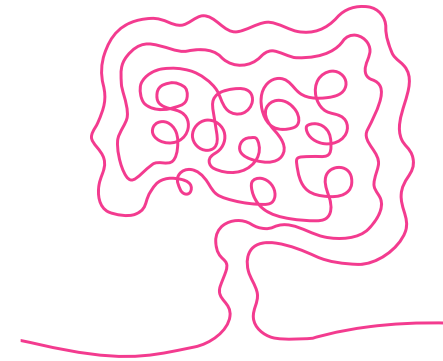
**Un créateur est
capable de gérer sa
peur !**

Nos 3 cerveaux



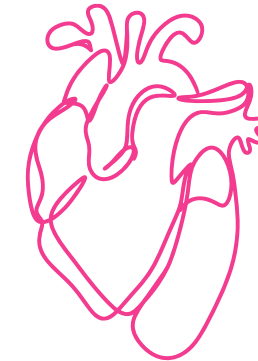
Notre cerveau

Contient le plus de neurones
dans notre corps.
Central, cérébral



Nos intestins

Contient autant de neurones
que dans le cerveau d'un chat
ou d'un chien.

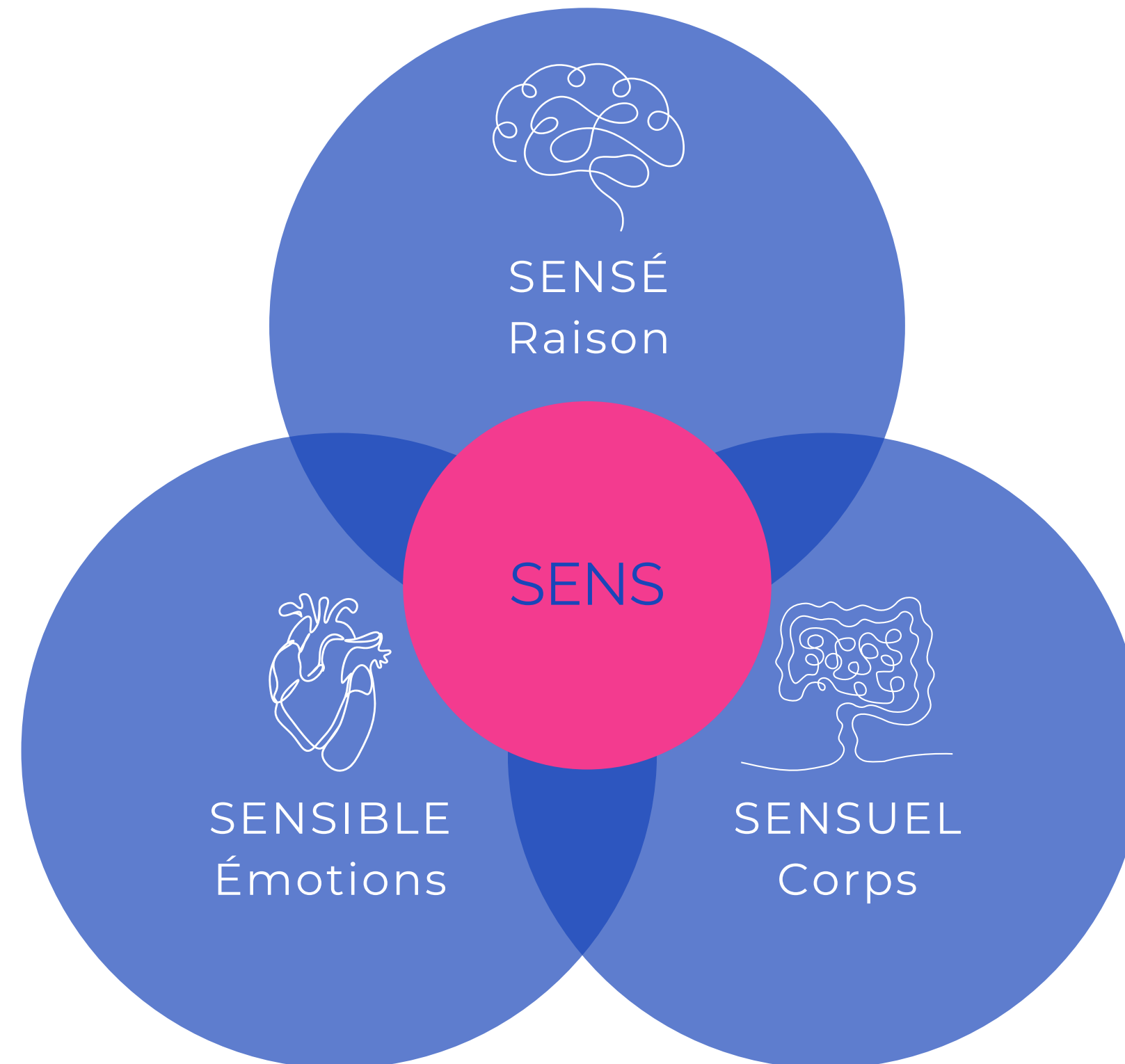


Notre coeur

Contient autant de
neurones que dans le
cerveau d'un rongeur.

Pour qu'une expérience soit mémorable, elle doit faire
résonner notre 3 cerveaux en même temps.

Le sens





Le processus créatif

3 grandes étapes qui constituent le processus créatif.



Exploration

Essayer de tout comprendre et tout savoir sur le sujet qui vous intéresse. Le pourquoi ?

Objective : répertorier les faits, les statistiques, etc.

Subjective : s'imprégner, explorer, etc.



Connexion

Essayer de connecter des objets ou autres ensemble.

Explorer les possibilités. Aller chercher ailleurs de ce qui a déjà été fait.



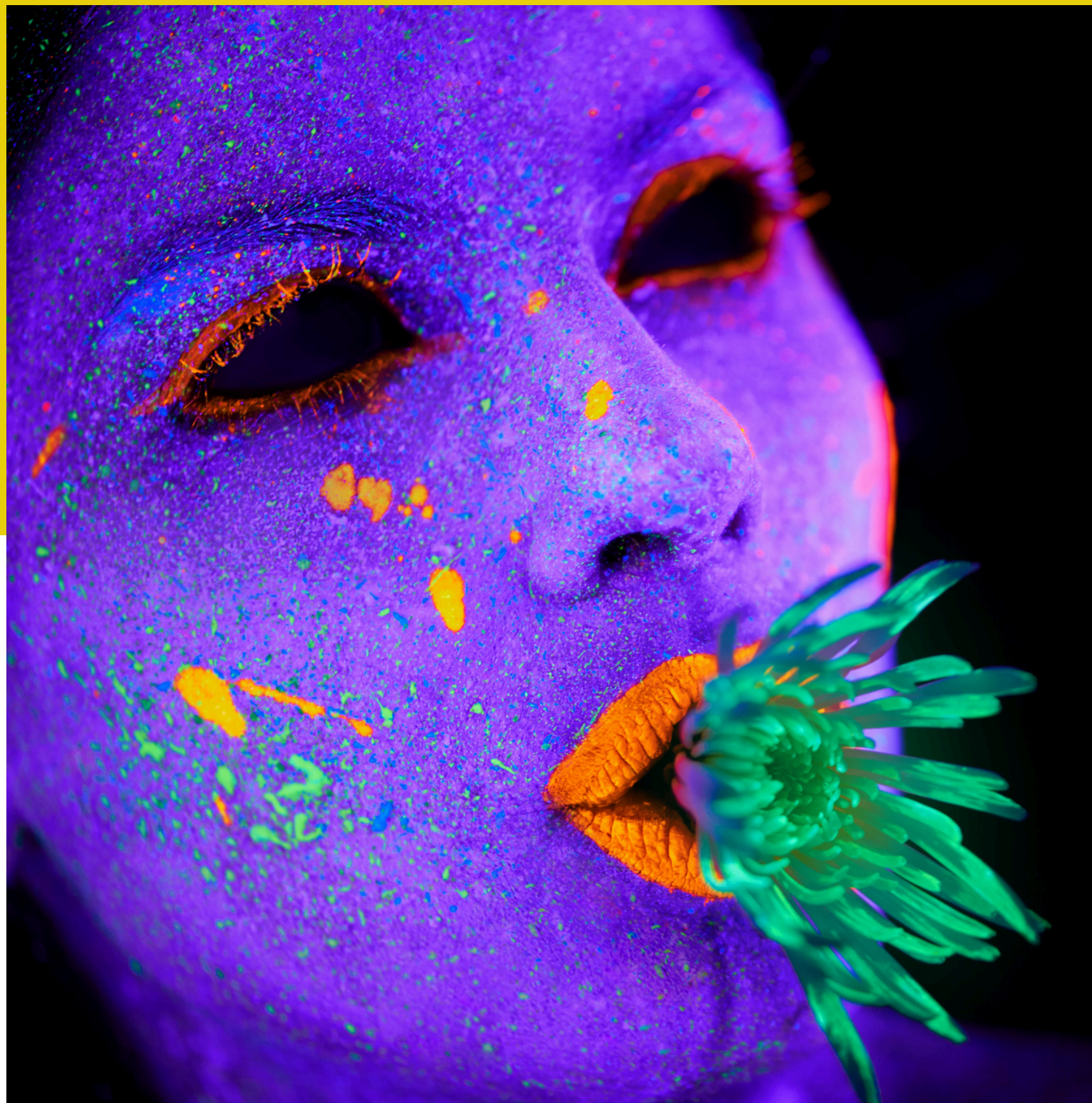
Réalisation

Plus vite vous allez dessiner ou utiliser les matériaux, plus vite de nouvelles idées vont apparaître. Ce n'est pas une fin en soi.

L'ERREUR

Notre capacité à nous tromper, à prendre des chemins perdus qui vont nous amener à autre chose. Créer des connexions qui ne vont pas fonctionner.

La seule certitude de votre projet, c'est votre incertitude.



Les 4 outils du créatif



1

Notre attitude et
disponibilité face
au monde
extérieur



2

Capacité à se
connecter à ses
émotions et celles
des autres



3

Jugement : être
capable de savoir si
c'est une bonne ou
une mauvaise idée



4

Tenacité, être
prêt à aller plus
loin, à ne pas
abandonner

La méthode Allons-y

Exploration

ÉTAPE 1

Ouvrir une boîte, une chemise, un dossier informatique où vous allez pouvoir rassembler toute l'information sur le sujet en question.

Toutes nos recherches peuvent être classées en fiches papiers ou dans une présentation Excel, Asana ou Trello.

ÉTAPE 2

Ouvrir un carnet où vous allez écrire toutes vos idées et prendre toutes vos notes.

Moi j'utilise
Canva

Brief : points importants du projet



4 QUESTIONS ESSENTIELLES

1. Proposition de valeurs (Quoi ? À quoi ça sert ?)
2. Le problème à résoudre (Pourquoi ?)
3. Le public (Pour qui ?)
4. Le message essentiel (Comment ?)

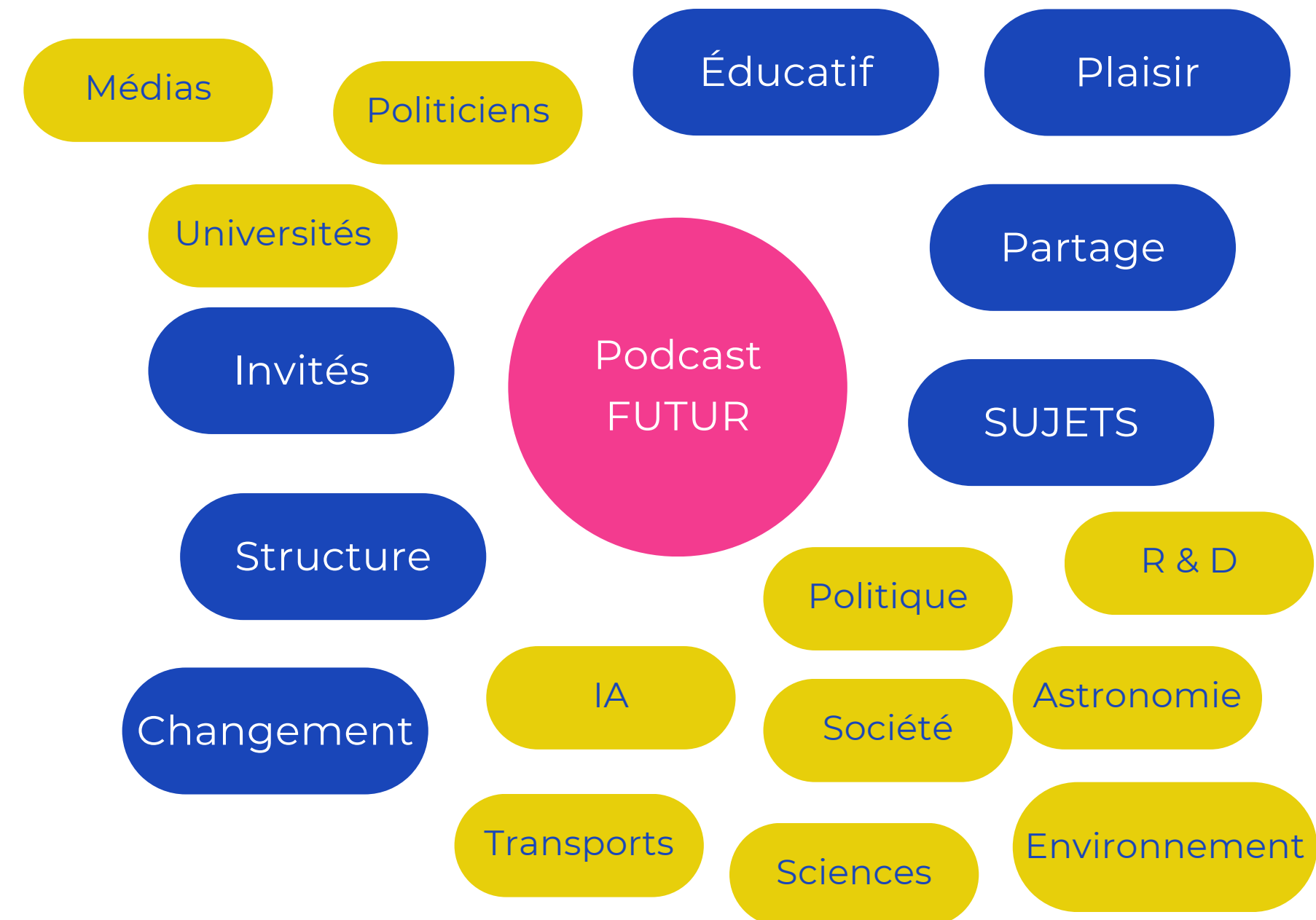
LA PROCRASTINATION

Notre capacité à voir le monde qui nous entoure comme des sources d'inspiration infinies et donc, que même si vous n'êtes pas entrain de travailler concrètement sur votre projet, votre cerveau lui pense, fait des liens et créer.

Organiser

LES CARTES MENTALES (MIND MAPPING)

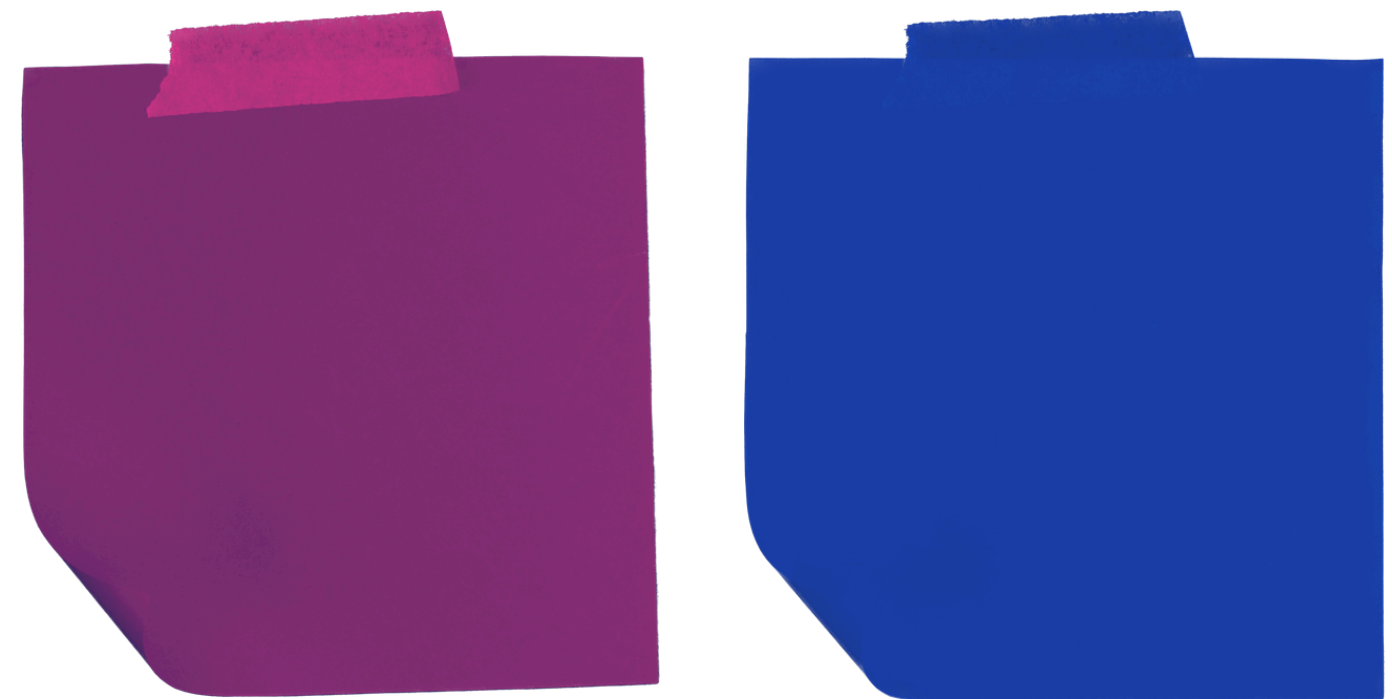
1^{er} outil pour organiser mes pensées et amorcer le processus de génération des idées.



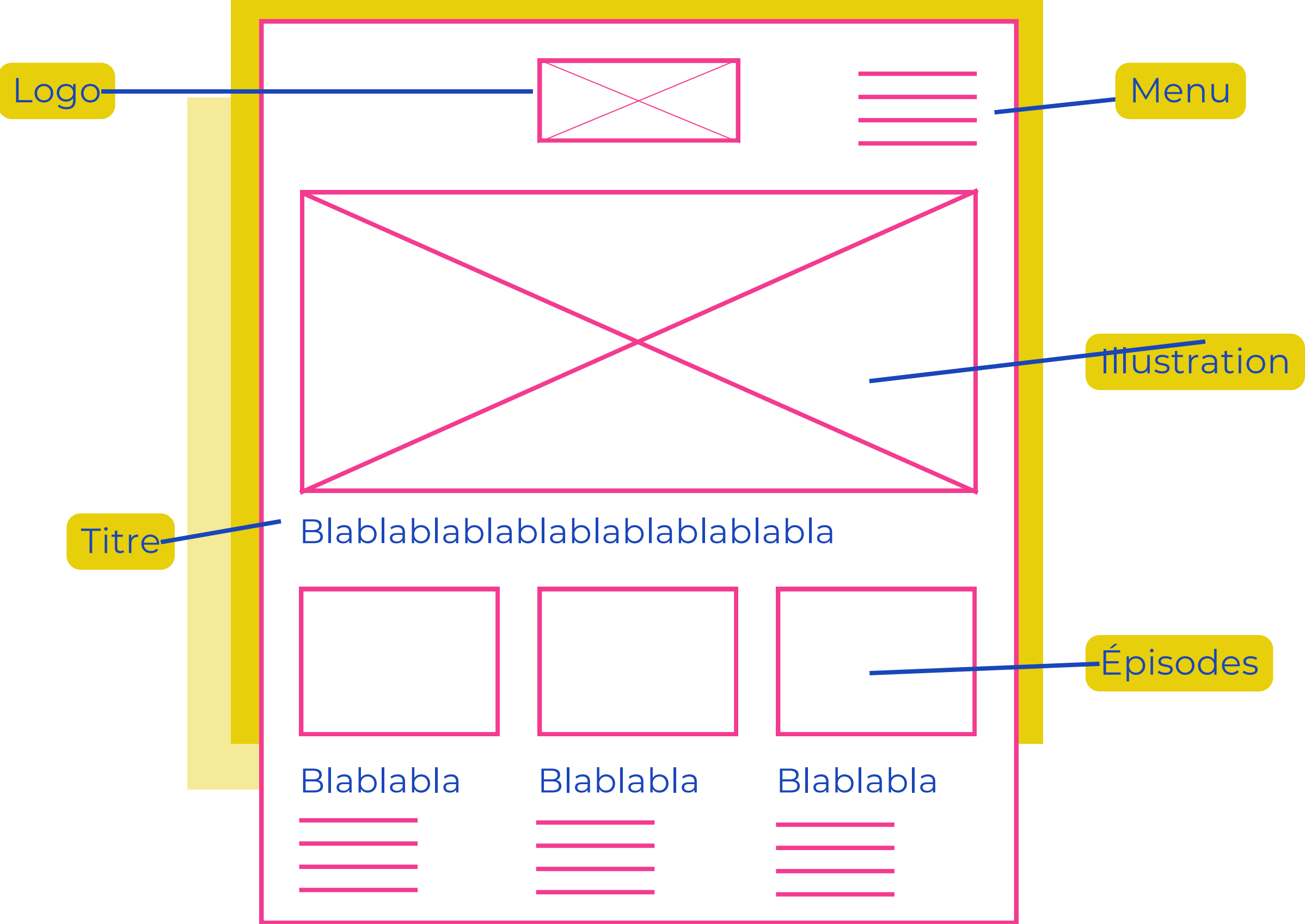
Organiser

POSTS-IT OU CARTES

2^e outil pour organiser mes pensées et amorcer le processus de génération des idées.



Générer la structure



MANQUE D'IDÉE ?

Les meilleures idées ont les as quand on n'y réfléchi plus !
Faites une pause, aller faire du sport, lisez un livre, etc.

Contourner un blocage

LES STRATÉGIES OBLIQUES

- Origine : Créées en 1975 par le musicien Brian Eno et l'artiste Peter Schmidt.
- Concept : Un jeu de cartes conçu pour aider les artistes à surmonter les blocages créatifs. Chaque carte présente une directive ou une suggestion destinée à encourager une nouvelle perspective ou approche.
- Utilisation : Lorsqu'un artiste se sent bloqué ou indécis, il peut tirer une carte au hasard et appliquer la suggestion à son travail en cours, favorisant ainsi l'innovation et la pensée latérale.
- Impact : Les Stratégies Obliques ont été utilisées par de nombreux artistes et musiciens pour stimuler la créativité et ont influencé diverses œuvres, notamment dans la musique.



Contourner un blocage

LES STRATÉGIES OBLIQUES



Exemple

ATELIER : « L'ABÉCÉDAIRE INTÉRIEUR »

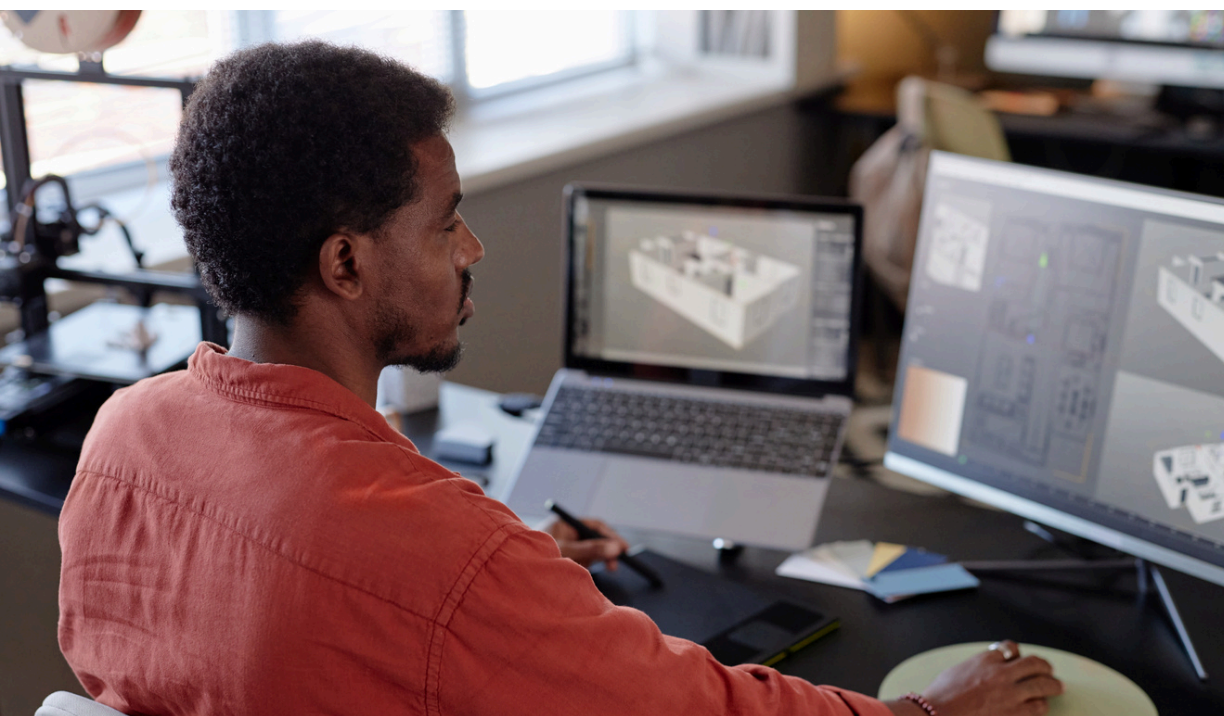
Le Défi : Créer une œuvre (texte, dessin ou concept) en s'isolant du bruit extérieur pour se reconnecter à son propre lexique.



1. Phase ACTION : Alphabetize (La Structure)

Choisissez un thème lié à votre projet actuel (ex: "Mon futur", "L'innovation", "Un podcast").

- Consigne : Listez 15 concepts ou objets liés à ce thème, puis classez-les rigoureusement par ordre alphabétique.
- L'objectif : Utiliser un système de classement froid (l'alphabet) pour organiser des idées souvent désordonnées ou émotionnelles.



Exemple

1. Phase ACTION : Alphabetize (La Structure)

Thème choisi : **Mon futur**



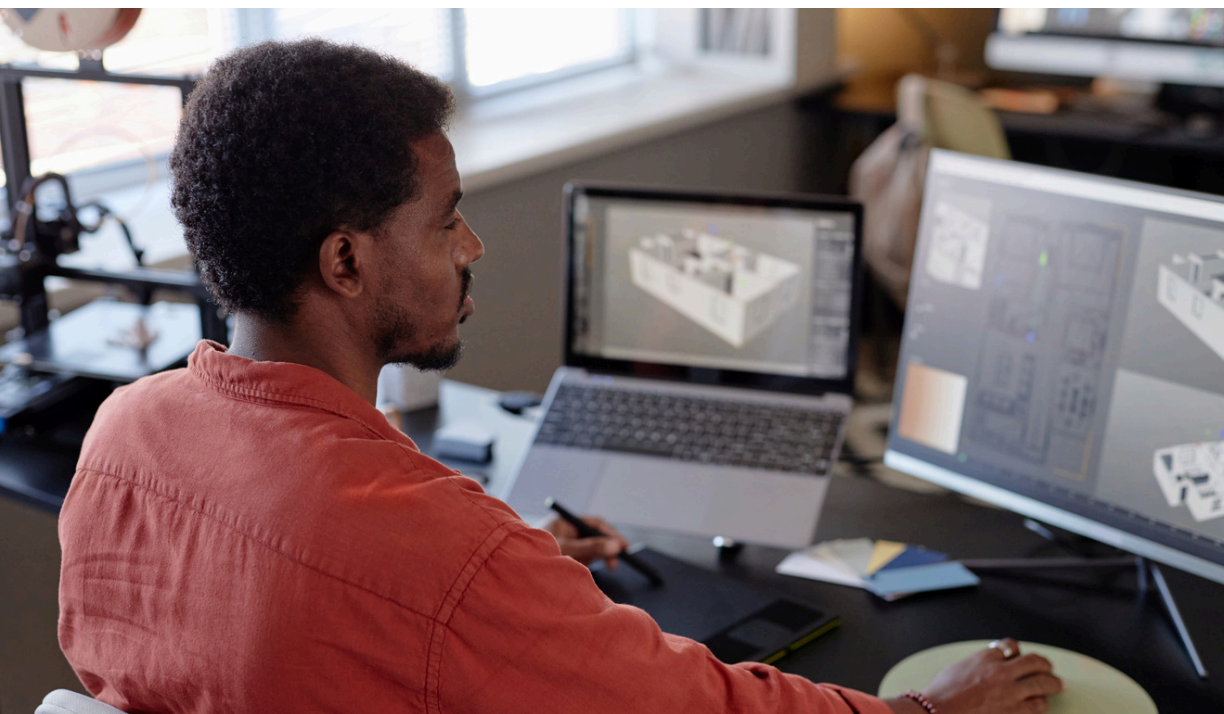
- Argent
- Retraite
- Chalet
- Bois
- Spa
- Forêt
- Bonheur
- Extérieur
- Foyer
- Randonnée
- Voyage
- Repos
- Partage
- Planification
- Couple
- ...

- Argent
- Bois
- Bonheur
- Chalet
- Couple
- Extérieur
- Forêt
- Foyer
- Partage
- Planification
- Randonnée
- Repos
- Retraite
- Spa
- Voyage
- ...

ou

M moi
O objectif
N nature

F foyer
U union
T touristique
U unique
R route



Exemple

ATELIER : « L'ABÉCÉDAIRE INTÉRIEUR »

Le Défi : Créer une œuvre (texte, dessin ou concept) en s'isolant du bruit extérieur pour se reconnecter à son propre lexique.



2. Phase PERSPECTIVE : Solitude (L'Immersion)

Une fois la liste établie, changez l'environnement de travail pour favoriser l'indépendance d'esprit.

- Isolez-vous (s'éloigner des autres, mettre un casque, ou simplement fermer les yeux). Pendant 10 minutes, choisissez 3 mots de leur liste alphabétique et imaginez un lien secret entre eux, sans consulter personne.
- L'objectif : Couper les influences extérieures pour voir si, dans le silence, une idée originale émerge de cette liste imposée.



Exemple

Planification



Lien secret :

Faire du “homeexchange” afin de louer mon magnifique chalet pendant mes absences et voyage dans d’autres pays.

Chalet



Voyage



Exemple

ATELIER : « L'ABÉCÉDAIRE INTÉRIEUR »

Le Défi : Créer une œuvre (texte, dessin ou concept) en s'isolant du bruit extérieur pour se reconnecter à son propre lexique.



3. Phase INTENTION : Mercy (L'Indulgence)

C'est le moment de confronter le résultat à l'exigence de perfection.

- Si les liens trouvés semblent "absurdes", "plats" ou "sans intérêt", ne jugez pas votre travail. L'exercice est réussi simplement parce qu'il a été tenté.
- L'objectif : Pratiquer la "Indulgence" envers son propre processus créatif. Accepter que la solitude puisse produire des idées fragiles ou bizarres, et les accueillir sans critique.



Exemple

QUESTION DE DÉBRIEFING

1. Est-ce que le fait d'être **seul (Solitude)** a rendu l'application d'une règle rigide (**Alphabetize**) plus facile ou plus intimidante ?
2. Qu'est-ce que ce mot évoque quand on est **seul** avec soi-même ?
3. Est-ce un refuge ou un vide ?
4. La carte **Solitude** invite à ne pas chercher de validation extérieure.
5. Comment avez-vous géré le silence face à votre propre **jugement (Mercy)** ?



Quelques conseils

1

Opinion : en tant que personne créatrice et innovante, votre opinion compte.

2

Prenez soin de vous : comme les coureurs, le temps de récupération est aussi important que l'entraînement lui-même.

3

Culturel : faites attention aux livres, films, etc. que vous consultez.

4

Spirituel : donnez du sens à votre projet, entreprise, entourage, etc.

5

Votre attitude plutôt que votre aptitude !





Bravo!

MERCI !

Pour plus d'informations :
Julie Blais
julieblais.strategie@gmail.com