

# Le processus créatif : quand les artistes nous inspirent

**2 jours / 15 heures**

14 heures collectives

1 heure de mentorat distanciel

**1 600 € HT** | Réf. : G06

Analyser et s'approprier « in situ » (au Louvre / dans des galeries d'art) les clés de génie des artistes pour affûter sa créativité au quotidien

## Compétences visées

Revisiter les fondements culturels de la civilisation occidentale, renouveler sa culture visuelle et s'imprégner des processus créatifs inventés par les plus grands artistes pour interroger et développer sa propre créativité.

## Objectifs

- ✓ (Re)définir la notion de processus créatif
- ✓ Développer une méthodologie pour évaluer les processus créatifs à l'œuvre dans la création artistique
- ✓ Transposer un processus créatif
- ✓ Créer un objet ou un projet qui intègre un ou plusieurs processus créatifs

## Programme

### (Re)définir la notion de processus créatif

- Aiguiser son sens de l'observation, être à l'écoute de ce que l'on ressent
  - Toucher, appréhender, ressentir, lire une œuvre : matière, taille, couleurs...
  - Expliquer le processus créatif grâce à l'étude d'une sélection d'œuvres
  - Décrypter les clés de génie
- *Étude de cas : analyse d'œuvres « in situ » au Musée du Louvre et transcription dans une grille de lecture*

### Développer une méthodologie pour évaluer les processus créatifs à l'œuvre dans la création artistique

- Distinguer dans une œuvre d'art ce qui relève de la formation de l'artiste, de son expérience, de sa démarche créative
  - Repérer les œuvres qui ont bénéficié d'un processus créatif innovant
  - Comparer les différents processus créatifs d'un artiste à l'autre
- *Quiz et analyse via la grille de lecture*

### Transposer un processus créatif

- Repérer différentes sortes de processus créatifs (conceptuels, expérimentaux...)
  - Analyser les processus créatifs indissociables de la modernité : transgression, détournement, hasard objectif...
  - Dresser un inventaire de ces processus créatifs
  - S'interroger sur les similitudes et différences entre artiste / artisan / designer
  - Imaginer et concevoir des transpositions possibles dans un autre domaine créatif (architecture / design / musique / graphisme / multimédia...)
- *Étude de cas : analyse d'œuvres « in situ » dans des galeries d'art et transcription dans la grille de lecture*

## Public concerné

Cette formation est accessible à tous.

## Pré-requis

Aucun mais, pour une meilleure transposition, chaque apprenant devra idéalement avoir un « projet de création » graphique, artistique... réel ou fictif / perso ou pro / physique ou numérique.

## Profil de l'intervenant

Historienne de l'art / conférencière avec plus de 10 ans d'expérience en animation de formation.

## Créer un objet ou un projet qui intègre un ou plusieurs processus créatifs

- Choisir un projet « cohérent » : moyens à mobiliser, ressources à disposition, temps disponible...
  - Exploiter les clés de génie dans un contexte contemporain
  - Développer sa propre créativité en s'inspirant des différents processus créatifs relevés lors de la formation
  - Inventer et défendre son propre processus créatif
- *Workshop d'application sur un projet réel ou fictif / perso ou pro / physique ou numérique*

## LE PROCESSUS CRÉATIF : QUAND LES ARTISTES NOUS INSPIRENT

### Sessions programmées

Consultez notre site pour connaître les dates des sessions programmées en présentiel

#### Modalités en présentiel

##### Parcours pédagogique

Questionnaire de positionnement > 2 jours présentiel continus > Mentorat distanciel (1 heure en tête à tête avec l'intervenant)

##### Méthode pédagogique :

Expositive + interrogative + active : exposés théoriques, visites muséales, analyses collectives, workshop créatif, feedbacks personnalisés, mentorat

##### Moyens techniques :

- 1 poste par participant (Mac ou PC, selon votre choix)
- Poste de l'intervenant relié à un grand écran ou vidéoprojecteur
- Papeterie, matériel de dessin, de collage...

##### Pour le mentorat

- Classes virtuelles créées par nos soins
- Chaque apprenant participe à la session avec son ordinateur connecté à Internet et équipé d'un micro et d'une caméra

#### Modalités en distanciel

Pour des raisons pédagogiques, cette formation est proposée exclusivement en présentiel.

#### Ressources

- Supports de cours dématérialisés
- Abonnement de 3 mois à tuto.com
- Abonnement de 6 mois (3 numéros) à étapes :
- Inscription au forum des swashers

#### Évaluation

- Validation des acquis pendant la formation grâce à des mises en situations et la réalisation d'exercices pratiques
- Suivi d'acquisition des objectifs pédagogiques par l'intervenant
- Évaluation à chaud (remplie en fin de formation) et à froid (à 60 jours)