

CREER ET ANIMER UN ATELIER D'ARTS PLASTIQUES

Vous apprenez à observer et à maîtriser les techniques graphiques et picturales pour entamer dans de bonnes conditions une recherche personnelle créative et pertinente.

Vous utilisez la technique comme un outil au service de votre sensibilité et de votre créativité, non comme une finalité. Vous constituez un book de travaux personnels et avez en main les compétences nécessaires pour animer un atelier d'arts plastiques.

DESSIN – TECHNIQUES GRAPHIQUES

■ Observer

Découvrir une vision globale.
Aller à l'essentiel.
Dessiner comme on parle.

■ Composer

Choisir en conscience son point de vue.
L'importance du cadrage.
L'équilibre des pleins et des vides.
Respirations et circulations.

■ Valeurs

Tonalités, ombres et lumières.
Définition des contrastes.

■ L'espace

La notion de profondeur.
La perspective en questions.
Comment se positionner dans l'espace pour dessiner juste.

■ Expressions

Visages
Corps
Le personnage est une personne.

■ La couleur

Théorie et vocabulaire de la couleur.
Mélanges et nuanciers personnels.
Le travail des ombres
et des gris colorés.

■ La créativité

Définition et processus.
Faire émerger une pensée différente et latérale.
Le concept de sérendipité.
Explorer de nouveaux territoires sans craindre de se tromper.
Le concept d'erreur positive.





■ **Focus sur (choisir un module au choix)**

- * Techniques mixtes : matières à peindre, peindre sans peinture
- * Carnet de voyage
- * Transparences et éclats colorés : aquarelle et gouache
- * Gestes picturaux : huile et acrylique

PEDAGOGIE DES ARTS PLASTIQUES

■ **Enseigner, une démarche de transmission**

Proposer sans imposer.

Accompagner avec sens et pertinence l'élève dans sa démarche.

Réussir par l'erreur : guider l'élève à travers ses erreurs, l'erreur positive.

Technique et créativité : une relation ambiguë.

■ **Artiste ou pédagogue ?**

Apprendre à dissocier pratique personnelle et enseignement.

Savoir poser les limites.

Enrichir son enseignement grâce à sa démarche d'artiste sans contraindre l'élève.

■ **Arts visuels, l'éducation du regard et du geste**

Expérimentations : FAIRE

Observations : REGARDER

Emotions : RESSENTIR

Forme/Fond, Couleur/Contraste, Matière/Texture.

Etudier les différentes actions de transformation d'une image, d'un objet, d'une matière.

Acquérir les différentes opérations les plus courantes (juxtaposition, imbrication, superposition, déformation, fragmentation, reproduction etc...)

■ **Références : définitions et bibliothèque de sujets « en référence à »**

L'impressionnisme

Le cubisme

Le fauvisme

Le surréalisme

L'expressionnisme abstrait et l'Action Painting

Le Pop Art

L'Art conceptuel

■ **Apprendre comment solliciter chaque public spécifique et accrocher son intérêt**

Savoir reconnaître les attentes de chacun et y répondre avec sensibilité.

Utiliser la technique comme un moyen, non comme un objectif.

Savoir adapter son langage à chaque public.

■ **Elaborer un projet pédagogique en arts plastiques**

Conception du projet : objectifs, moyens, mise en œuvre, liens avec un projet d'établissement ou d'association.

Du concept plastique à la réalisation de l'oeuvre : la problématique du sens, savoir présenter clairement une idée sans imposer son point de vue à l'élève.

Savoir mener une évaluation.

■ **Création d'entreprise et communication**

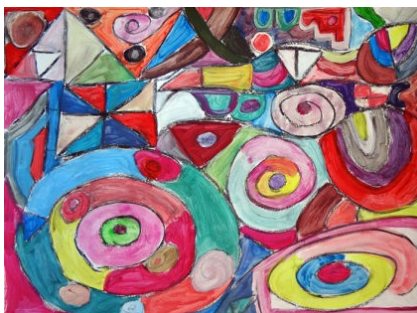
Choisir la structure juridique la plus adaptée.



Communication papier.
Communication internet : site, blog, réseau.
Structurer son réseau.

■ L'Atelier en pratique

Mobilier et matériel.
Documentation.
Organisation de l'espace.
Budget.
Gestion du cours.
Constituer un book d'atelier et montage d'exposition de travaux d'élèves.



L'Atelier de la Salamandre est un lieu ouvert, à dimension humaine, avec une pédagogie active favorisant la liberté créatrice et l'expérimentation plastique et technique.

UN CONCEPT

Une pédagogie qui prend en considération chaque stagiaire par rapport à son projet, ses attentes, sa progression, ses contraintes.

Pas d'enseignement standardisé ni de modèle unique : l'Atelier de la Salamandre défend le « tout à la carte » pour que chacun puisse révéler et explorer son identité créative.

FLEXIBILITE ET LIBERTE

Pas de plannings pré-établis : les formations s'effectuent à la carte en fonction des disponibilités personnelles et professionnelles des stagiaires.

Les programmes de formation sont modulables pour coller au plus près des exigences et des contraintes de chacun.

Un entretien préalable est indispensable pour cibler au mieux les attentes du stagiaire.

- **Formation longue : 350 heures (50 jours), recommandée pour les personnes autodidactes ou débutantes.**
Tarif : 8400 euros (non assujetti à la TVA)
- **Formation courte : 210 heures (30 jours), recommandée pour les personnes déjà diplômées d'une école d'art.**
Tarif : 5250 euros (non assujetti à la TVA)

Tout public.

Aucun pré-requis nécessaire même si un diplôme en arts plastiques, arts appliqués ou graphisme est recommandé.

Planning défini à la carte.

CONTACT / INSCRIPTION

Delphine Priollaud-Stoclet
Tél. 01 60 08 97 88
Mobile : 06 64 28 14 97
delphine@atelier-salamandre.net
www.atelier-salamandre.net

