

Table des matières

Mot de la présidente du RAAV	7
Introduction	9
Première partie :	
Les compétences. Définitions, champs et fonctions	13
1. Compétences artistiques	15
1.1 Compétences de recherche et de création	15
1.2 Compétences techniques	18
2. Compétences de présentation de son travail	22
2.1 Compétences de promotion	22
2.2 Compétences de diffusion	25
3. Compétences entrepreneuriales	31
3.1 Compétences de gestion	31
3.2 Compétences de réseautage	35
3.2 Compétences d'administration	37
Deuxième partie :	
Le contexte professionnel. Connaître son milieu pour mieux y cheminer	41
1. Le cadre légal	43
2. Le curriculum Vitae	48
3. Le texte de démarche et le texte de présentation de projet	5
4. S'orienter, chercher sa voie, trouver son chemin	58
5. Les centres d'artistes autogérés	63
6. Les galeries d'art	66
7. L'agent d'artiste en arts visuels	72
8. La diffusion dans les musées et les centres d'exposition	74
9. Le Réseau Accès culture	77

Troisième partie :	
Les Allume feu ou l'approche par la réflexion sur soi et la qualité de l'engagement	81
1. Être artiste. Explorer son processus créatif	83
1.1 Le processus créatif	84
1.2 L'art pratique de la créativité	86
1.3 La motivation de poursuivre	88
1.4 Apprendre et s'apprendre	91
1.5 Le cycle organisationnel de la vie	95
1.6 Mode de vie et mode de création	97
2. L'artiste et quelques outils. Réfléchir dans l'action	100
2.1 Le SWOT	101
2.2 Réfléchir au concept de « carrière » comme artiste en arts visuels	103
2.3 La carte heuristique	105
2.4 La liste	108
2.5 Gérer son temps	109
3. L'artiste dans son contexte. Prendre sa place dans le milieu professionnel	110
3.1 Notes sur la personnalité	111
3.2 L'artiste en relation professionnelle	115
Conclusion	119
Annexes	123
Associations d'artistes	125
Associations de diffuseurs	128
Organismes de gestion collective du droit d'auteur	132
Autres organisations et associations pertinentes	134
Bibliographie et webographie	137