



DIGITAL ARTS ARTS² MONS

ARTS NUMÉRIQUES - ÉPREUVE D'ADMISSION 2017 - Série 1

L'épreuve d'admission se déroulera du mardi 29 août au vendredi 1^{er} septembre 2017 :

- Mardi 29 août de 9h à 12h > Test de compréhension et de culture générale
 - Mardi 29 août de 13h à 16h > Test de dessin / modèle vivant
 - Mercredi 30 de 9h à 16h > Travail artistique d'atelier (1^{ère} partie)
 - Mercredi 30 août de 16h à 18h > Test de recherches tridimensionnelles
 - Jeudi 31 août de 9h à 16h > Travail artistique d'atelier (2^{ème} partie)
 - Vendredi 1^{er} septembre de 9h à 16h > Entretien avec l'équipe d'Arts Numériques.
- Un horaire vous sera communiqué.

Cette épreuve comprend deux parties :

La première partie est un travail comportant trois volets à réaliser durant les vacances.
La deuxième partie aura lieu à l'école du mardi 29 août au vendredi 1^{er} septembre 2017.

PREMIÈRE PARTIE : à réaliser chez vous durant vos vacances

1. Recherches graphiques - à apporter à l'école le mercredi 30 août 2017

Choisissez une des pistes suivantes de travail :

a. **Représentez un univers fictif sous la forme de cartographies originales** : pays, planète, monde intérieur, univers virtuel, environnement poétique, société imaginaire, réseau (routier, ferroviaire, social, électronique, urbain...).

Pour vous inspirer graphiquement, tapez "map as art" dans un moteur de recherche : DuckDuckGo, QWant, Google... (format libre et toutes techniques admises).

b. **Rédigez en quelques lignes (maximum 5) la définition d'une des notions suivantes** :

Algorithme / Big Data, Clonage / Cloud computing / Deep Learning / Humanité augmentée / Intelligence artificielle / Quantified Self / Transhumanisme.

Attention : pas de copié / collé depuis Wikipedia !

Illustrez cette notion en une image (format libre et toutes techniques admises).

La définition doit être précise et exacte. L'illustration peut témoigner de votre opinion personnelle et être humoristique ou fantaisiste.

c. **Définissez une règle (ou une série de contraintes) en fonction de laquelle vous concevrez un ensemble d'images** (format libre et toutes techniques admises).

Par exemple :

- Asseyez-vous sur un banc et notez les dix premiers êtres vivants passant devant vous (humains ou animaux). Créez une courte histoire les réunissant sous forme d'une bande dessinée.
- Choisissez au hasard un mot et cherchez dans un moteur de recherches (DuckDuckGo, QWant, Google...) 50 images le représentant. Créez une composition en classant ces images selon différents critères : taille, couleurs, complexité...
- Sortez dans la rue, tournez à droite et dessinez (ou photographiez) un élément présent dans votre champ visuel. Continuez votre chemin jusqu'au croisement suivant, tournez à droite et dessinez (ou photographiez) un élément présent dans votre champ visuel. Poursuivez jusqu'à revenir à son point de départ.

Ce sont des exemples. Vous devez définir vos propres contraintes. Vous pouvez m'envoyer un e-mail pour me faire des propositions.

2. Travail de recherches - à apporter à l'école le mercredi 30 août 2017.

Choisissez un artiste dans la liste suivante :

- Rafael Lozano-Hemmer > <http://www.lozano-hemmer.com> + https://fr.wikipedia.org/wiki/Rafael_Lozano-Hemmer
- Adrien M & Claire B > <http://www.am-cb.net>
- Olafur Eliasson > <http://www.olafureliasson.net> + https://fr.wikipedia.org/wiki/Olafur_Eliasson
- David O'Reilly > <http://www.davidoreilly.com> (mountain, everything...)

- Tale of Tales > <http://tale-of-tales.com>
- Jenova Chen > <http://jenovachen.info>
- Ryoichi Kurokawa > <http://www.ryoichikurokawa.com>
- Paolo Cirio > <https://paolocirio.net> + http://www.liberation.fr/ecrans/2012/09/21/street-ghosts-les-fantomes-de-google-street-view_952622
- Sol Lewitt > https://fr.wikipedia.org/wiki/Sol_LeWitt
- François Morellet > https://fr.wikipedia.org/wiki/Fran%C3%A7ois_Morellet
- Dan Graham > https://fr.wikipedia.org/wiki/Dan_Graham
- James Turrell > <http://jamesturrell.com> + https://fr.wikipedia.org/wiki/James_Turrell
- Bill Viola > <http://www.billviola.com> + https://fr.wikipedia.org/wiki/Bill_Viola
- Tony Oursler > <http://tonyoursler.com> + https://fr.wikipedia.org/wiki/Tony_Oursler
- David Claerbout > www.davidclaerbout.com + https://fr.wikipedia.org/wiki/David_Claerbout
- Claude Closky > <http://www.closky.info> + https://fr.wikipedia.org/wiki/Claude_Closky
- LAB[au] > <http://www.lab-au.com/home-fr>
- JODI > <http://www.jodi.org> + <https://fr.wikipedia.org/wiki/Jodi>
- Patrick Tresset > <http://patricktresset.com> + https://www.youtube.com/watch?v=bbdQbyff_Sk
- Julien Maire > http://next.liberation.fr/arts/2014/11/14/julien-maire-retour-dans-le-futur-du-cinema-en-relief_1143083
- Antoine Schmitt > <http://www.antoineschmitt.com/bienvenue/> + https://fr.wikipedia.org/wiki/Antoine_Schmitt
- Dries Depoorter > <https://driesdepoorter.be>
- Lawrence Malstaf > <http://lawrencemalstaf.com/home.html> + <https://vimeo.com/user32692756>
- Casey Reas > <http://reas.com> + http://www.nonfiction.fr/article-4551-processing_ou_le_nouveau_langage_du_design.htm
- John Maeda > <https://maedastudio.com> + https://fr.wikipedia.org/wiki/John_Maeda
- Manfred Mohr > <http://www.emohr.com> + https://fr.wikipedia.org/wiki/Manfred_Mohr
- Mathieu Zurstrassen > <http://mathieuzurstrassen.com/>

Réalisez un dossier de 2 pages à son sujet :

- Sur une page, rédigez une courte biographie de l'artiste et définissez sa démarche artistique : intention créative, techniques utilisées, travaux importants...
- Sur une autre page, présentez une œuvre de l'artiste et analysez-la : intention, technique, votre ressenti par rapport à celle-ci...

Attention à l'expression écrite et à l'orthographe.

Nous préférons votre expression personnelle à des "copiés-collés".

3. Motivations - À apporter à l'école le mercredi 30 août 2017.

Décrivez votre pratique créative personnelle et vos motivations à venir la développer dans l'option d'Arts Numériques d'ARTS² (1 page maximum).

DEUXIÈME PARTIE : cette épreuve se déroule à l'école du 30 août au 1^{er} septembre 2017

1. Création en atelier - mercredi 30 et jeudi 31 août 2017

Durant ces deux journées, vous réaliserez des travaux en relation avec les arts numériques en utilisant différents outils logiciels avec des enseignants de l'option.

La thématique et les techniques utilisées vous seront communiquées le mercredi 30 août 2017. Aucune connaissance technique préalable n'est demandée.

Le but n'est pas de juger de vos compétences techniques mais de découvrir votre motivation, votre créativité, votre curiosité, votre énergie, votre goût d'apprendre...

2. Entretien - vendredi 1^{er} septembre 2017

Apportez vos créations artistiques personnelles, réalisées dans le cadre scolaire ou autres (familial, académie, atelier créatif...).

Tous les domaines et techniques nous intéressent : dessin, peinture, sculpture, photographie, infographie, collage, animation 2D ou 3D, vidéo, littérature, musique...

Vous exposerez l'ensemble de vos réalisations personnelles, recherches graphiques et travail en atelier lors d'un entretien avec des enseignants d'ARTS².

CONTACT

Pour toute information complémentaire, contactez :

Michel Cleempoel, professeur responsable d'Arts Numériques

e-mail : michel.cleempoel@artsaucarre.be

Téléphone : 0476 930 767