



ARTS NUMÉRIQUES **ARTS<sup>2</sup>** MONS

*Illustration de couverture:*

Fragments #43-44, Gauthier Keyaerts, 2014

L'option Arts numériques propose une formation à la création et aux outils (logiciels, langages, matériel, périphériques...) utilisés dans les nombreux domaines du numérique: infographie, image, photomontage, dessin vectoriel, design graphique, 3D, animation, vidéo, web/internet, interfaces, interactivité, jeu, installation, application mobile, programmation...

La formation vise à donner à l'étudiant un niveau créatif et technique performant lui permettant de s'insérer dans de nombreux domaines professionnels.



## Elle se déroule en 2 cycles :

### ■ BACHELIERS (3 ANS) :

L'étudiant est initié aux outils numériques dans des cours artistiques et techniques spécialisés. Les travaux créatifs demandés visent à développer la maîtrise technique et l'expression personnelle.

L'atelier et les cours spécifiques travaillent en coordination afin de développer une conception multi-disciplinaire chez l'étudiant. À l'issue du Bachelier, l'étudiant démontre ses compétences artistiques et techniques au moyen de travaux créatifs.

### ■ MASTERS (2 ANS) :

L'étudiant développe une démarche créative artistique personnelle en intégrant les multiples techniques acquises.

L'accent est mis sur la qualité plastique, la recherche, l'expérimentation, l'originalité et la diversité des compétences.

L'apprentissage technique s'approfondit en atelier et dans des cours spécialisés. À l'issue du Master, l'étudiant démontre ses qualités de création personnelle en utilisant les outils artistiques actuels.

Les techniques numériques transforment profondément et rapidement de nombreux domaines et, particulièrement, les champs artistiques et créatifs. Le texte, le dessin, la photographie, l'image imprimée, l'image animée, la vidéo, le son, entre autres, sont actuellement travaillés sur des supports numériques selon des langages propres, ce qui permet de les penser différemment et d'établir entre eux de nouvelles relations. Par ailleurs, des nouveaux média spécifiquement numériques, comme le web/internet, le multimédia, les supports interactifs ou les jeux, constituent des territoires à explorer dans lesquels apparaissent des concepts créatifs novateurs.



Afin d'initier l'étudiant à ces nouveaux domaines, ces nouvelles pratiques et ces nouvelles idées, des visites d'expositions et de festivals ainsi que des conférences et des workshops sont régulièrement organisés. L'étudiant est continuellement informé de l'actualité des arts numériques au sens large, en connexion avec les dimensions artistique, culturelle et sociale, locale et internationale, au moyen d'un blog et des réseaux sociaux. Par tous ces moyens, l'option entend développer chez l'étudiant une attitude active, créative, dynamique et critique lui permettant de réaliser progressivement des applications artistiques contemporaines et diversifiées.



© Jelfa

Contacts au sein de l'option :

**MICHEL CLEEMPOEL**

*professeur responsable*

[michel.cleempoel@artsaucarre.be](mailto:michel.cleempoel@artsaucarre.be)

**FRANÇOIS ZAJÉGA**

*assistant*

[francois.zajega@artsaucarre.be](mailto:francois.zajega@artsaucarre.be)



[blog.artsaucarre.be/artsnumeriques](http://blog.artsaucarre.be/artsnumeriques)



[www.facebook.com/arts.numeriques.mons](http://www.facebook.com/arts.numeriques.mons)



[www.linkedin.com/company/3117179](http://www.linkedin.com/company/3117179)



[twitter.com/artnum](http://twitter.com/artnum)

**ARTS<sup>2</sup>**

[www.artsaucarre.be](http://www.artsaucarre.be)