



DIGITAL ARTS ARTS² MONS

ARTS NUMÉRIQUES - ÉPREUVE D'ADMISSION 2016 - SÉRIE 1

L'épreuve d'admission se déroulera du mardi 30 août au vendredi 2 septembre 2016 selon l'horaire suivant :

Mardi 30 août de 9h à 12h > Test de Compréhension et de culture générale

Mardi 30 août de 13h à 16h > Test de Dessin / Modèle vivant

Mercredi 31 août de 16h à 18h > Test de recherches tridimensionnelles

Mercredi 31 août et jeudi 1^{er} septembre de 9h à 16h > Travail artistique d'atelier

Vendredi 2 septembre de 9h à 16h > Entretien / Jury / Exposition

TRAVAIL ARTISTIQUE D'ATELIER

1. RECHERCHES GRAPHIQUES

à préparer préalablement et à apporter le mardi 30 août 2016

Choisissez **une** des pistes suivantes :

1. Cartographies : Représentez différents univers fictifs sous la forme de cartes 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.com ou Google.com) dans la rubrique "Images".

2. Éthique de la robotique : Lisez l'article "Droit et éthique des robots : 3 propositions futuristes" à l'adresse <http://www.numerama.com/sciences/177737-droit-et-ethique-des-robots-3-propositions-futuristes-a-lire-ce-week-end.html> Plutôt d'accord avec ces propositions ou pas du tout ? Quelle est votre opinion sur ces sujets ? Exprimez-la graphiquement et non avec des mots.

3. Jeux de mots / jeux d'images : Représentez graphiquement des expressions, jeux de mots, calembours de la langue française. Pour vous inspirer, consultez http://www.expressio.fr/toutes_les_expressions.php

Illustrez la piste choisie en images (minimum 6) de format minimum 30cm x 30cm. Toutes les techniques sont acceptées : traditionnelles, numériques, mixtes... La qualité visuelle, l'originalité, l'humour, l'expression personnelle... seront appréciées.

2. TRAVAIL DE RECHERCHES

à préparer préalablement et à apporter le mardi 30 août 2016

Choisissez un artiste, un mouvement artistique ou une œuvre d'art (ancien ou contemporain) qui vous semble avoir une relation avec les arts numériques au sens large. Vous pouvez choisir un artiste ne travaillant pas dans le champ des arts numériques mais qui vous semble avoir un lien avec ce domaine. Faites différentes recherches de textes et d'images : Internet, livres, magazines... Expliquez avec précision la démarche de l'artiste, du groupe ou de l'œuvre, et la relation qu'il vous semble entretenir avec les arts numériques.

Présentez ce travail sous forme d'un dossier imprimé comprenant textes et images. Minimum 12 pages. Soignez la mise en page. Attention à l'expression écrite et à l'orthographe. Nous préférons votre expression personnelle à des "copiés-collés".



DIGITAL ARTS ARTS² MONS

ARTS NUMÉRIQUES - ÉPREUVE D'ADMISSION 2016 - SÉRIE 1

3. MOTIVATION

Décrivez en une page maximum votre pratique créative personnelle et votre motivation à venir la développer dans l'option d'Arts Numériques d'ARTS².

4. CRÉATION EN ATELIER

réalisée les mercredi 31 août et jeudi 1^{er} septembre

Durant ces deux journées vous réaliserez en atelier avec des enseignants un travail en relation avec les arts numériques en utilisant différents outils logiciels.

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

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

5. ENTRETIEN / JURY / EXPOSITION

vendredi 2 septembre

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.

6. CONTACT

Pour toute information complémentaire, contactez :

Michel Cleempoel, professeur responsable d'Arts Numériques

Téléphone : 0476 930 767

e-mail : michel.cleempoel@artsaucarre.be



DIGITAL ARTS ARTS² MONS

ARTS NUMÉRIQUES - ÉPREUVE D'ADMISSION 2016 - SÉRIE 2

L'épreuve d'admission se déroulera du lundi 5 au jeudi 8 septembre 2016 selon l'horaire suivant :

Lundi 5 septembre de 9h à 12h > Test de Compréhension et de culture générale

Lundi 5 septembre de 13h à 16h > Test de Dessin / Modèle vivant

Mardi 6 et mercredi 7 septembre de 9h à 16h > Travail artistique d'atelier

Mercredi 7 septembre de 16h à 18h > Test de recherches tridimensionnelles

Jeudi 8 septembre de 9h à 16h > Entretien / Jury / Exposition

TRAVAIL ARTISTIQUE D'ATELIER

1. RECHERCHES GRAPHIQUES

à préparer préalablement et à apporter le lundi 5 septembre 2016

Choisissez **une** des pistes suivantes :

1. Cartographies : Représentez différents univers fictifs sous la forme de cartes 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.com ou Google.com) dans la rubrique "Images".

2. Éthique de la robotique : Lisez l'article "Droit et éthique des robots : 3 propositions futuristes" à l'adresse <http://www.numerama.com/sciences/177737-droit-et-ethique-des-robots-3-propositions-futuristes-a-lire-ce-week-end.html> Plutôt d'accord avec ces propositions ou pas du tout ? Quelle est votre opinion sur ces sujets ? Exprimez-la graphiquement et non avec des mots.

3. Jeux de mots / jeux d'images : Représentez graphiquement des expressions, jeux de mots, calembours de la langue française. Pour vous inspirer, consultez http://www.expressio.fr/toutes_les_expressions.php

Illustrez la piste choisie en images (minimum 6) de format minimum 30cm x 30cm. Toutes les techniques sont acceptées : traditionnelles, numériques, mixtes... La qualité visuelle, l'originalité, l'humour, l'expression personnelle... seront appréciées.

2. TRAVAIL DE RECHERCHES

à préparer préalablement et à apporter le lundi 5 septembre 2016

Choisissez un artiste, un mouvement artistique ou une œuvre d'art (ancien ou contemporain) qui vous semble avoir une relation avec les arts numériques au sens large. Vous pouvez choisir un artiste ne travaillant pas dans le champ des arts numériques mais qui vous semble avoir un lien avec ce domaine. Faites différentes recherches de textes et d'images : Internet, livres, magazines... Expliquez avec précision la démarche de l'artiste, du groupe ou de l'œuvre, et la relation qu'il vous semble entretenir avec les arts numériques.

Présentez ce travail sous forme d'un dossier imprimé comprenant textes et images. Minimum 12 pages. Soignez la mise en page. Attention à l'expression écrite et à l'orthographe. Nous préférons votre expression personnelle à des "copiés-collés".



DIGITAL ARTS ARTS² MONS

ARTS NUMÉRIQUES - ÉPREUVE D'ADMISSION 2016 - SÉRIE 2

3. MOTIVATION

Décrivez en une page maximum votre pratique créative personnelle et votre motivation à venir la développer dans l'option d'Arts Numériques d'ARTS².

4. CRÉATION EN ATELIER

réalisée les mardi 6 et mercredi 7 septembre

Durant ces deux journées vous réaliserez en atelier avec des enseignants un travail en relation avec les arts numériques en utilisant différents outils logiciels.

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

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

5. ENTRETIEN / JURY / EXPOSITION

jeudi 8 septembre

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.

6. CONTACT

Pour toute information complémentaire, contactez :
Michel Cleempoel, professeur responsable d'Arts Numériques
Téléphone : 0476 930 767
e-mail : michel.cleempoel@artsaucarre.be