

Arts Numériques

Épreuve d'admission 2022-2023

Cher.e candidat.e,

Le but de l'épreuve est d'évaluer votre potentiel et vos motivations, même si la qualité (technique, orthographe, ...) des documents rendus est considérée, elle n'est pas discriminatoire.

Aucun prérequis n'est nécessaire.

L'épreuve d'admission comprend **3 parties** :

- **La première** est à réaliser chez vous et à renvoyer sous format pdf et/ou de courtes vidéos (fournir un lien de téléchargement ou de visionnage) à l'adresse mentionnée en fin de document.
- **La seconde** est un exercice d'apprentissage et de création autour d'un logiciel qui vous sera présenté et enseigné avec un projet/création à présenter lors de la 3ème partie.
- **La troisième** partie consiste en un entretien avec les enseignants de l'option. Un rendez-vous en distanciel ou en présentiel vous sera proposé.

I. Première partie

Il y a 3 documents à remettre :

- 1. le portfolio+ lettre de motivation,**
- 2. la recherche artistique**
- 3. la recherche thématique.**

1. Portfolio + Lettre de motivation

Mettez en page un portfolio de vos travaux ou expérimentations plastiques (dessin, objets...) ainsi qu'un texte de maximum 1 page (2500 signes), présentant vos centres d'intérêts, culturels (Littérature, Musique, Théâtre, Cinéma ...) et autres (hobby, passions ...). Vous pouvez aussi mentionner les motivations qui vous font considérer une inscription en Arts Numériques. Il vous faudra parler de vous, de vos attentes, de vos ambitions, des expériences qui ont marqués votre parcours, de rencontres avec des personnes, des œuvres, des lieux...

2. Recherche artistique

Choisissez une de ces deux approches (a ou b) :

A. « Objet trouvé, transformation, fil de pensée »

OU

B. « Curiosité, analyse et narration

A. Objet trouvé, transformation, fil de pensée

Cet exercice vise à évaluer votre manière de penser et concevoir une intervention artistique. À partir d'un objet trouvé, qui peut faire partie de votre quotidien ou que vous croisez simplement par hasard, concevez une installation artistique. Si cette méthode s'approche de celle du « readymade », vous pouvez aussi transformer l'objet. Le travail doit comprendre des croquis ou photos annotées dans une succession de 5 images/croquis/slides qui présentent une évolution vers l'installation/intervention finale, illustrant des étapes, votre fil de pensée, en d'autres termes ce que vous imaginez à partir de cet objet. Vous pouvez aussi soumettre une courte vidéo de maximum 3 minutes, en lieu et place du document pdf, si vous préférez l'expression orale à écrite.



Exemple :

*1. Je trouve dans la rue une vieille roue de vélo.
2. Cette roue me rappelle une œuvre de Marcel Duchamp.*

3. En partant de cette référence, je voudrais reproduire l'œuvre mais en lui redonnant sa fonction primaire à savoir celle de tourner, et d'évoquer le déplacement.

4. J'y attache un moteur électrique à vitesse variable.

5. Je rajoute des images imprimées fixées sur les rayons, 24 en tout, extrait d'une durée d'une seconde, d'une vidéo qui montre un enfant sur une draisienne sur le recto, du maillot jaune qui passe la ligne d'arrivée sur les Champs Élysées au verso. La roue, en tournant, « anime » ces images.

(ceci n'est pas l'exemple « parfait » et c'est intentionnel, il est destiné à vous lancer sur des pistes).

Si vous créez un objet, vous pourrez l'apporter lors de la 2ème partie.

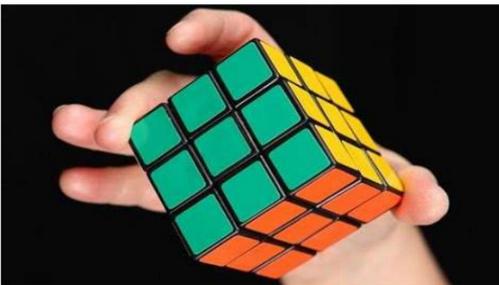
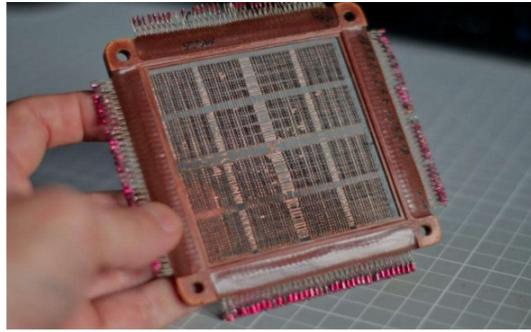
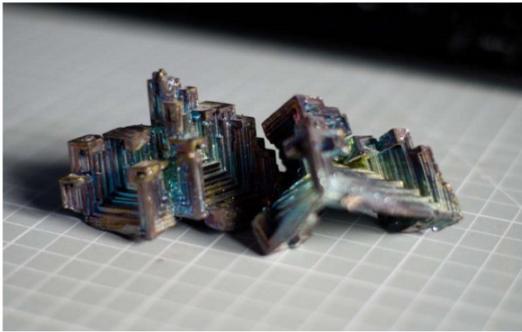
B. Curiosité, analyse et narration

Cet exercice évalue vos capacités analytiques et votre expression, à la différence de l'approche précédente, il ne vous est pas demandé de transformer l'objet mais par contre bel et bien de raconter son histoire. Nous avons tous dans notre vie des objets qui ont une valeur, soit parce qu'ils sont rares, soit parce qu'ils se réfèrent à une petite partie de l'histoire (personnelle ou universelle) ou de la culture. Ils font partie de notre « Cabinet de Curiosités » et nous sommes capables de raconter et expliquer pourquoi nous les conservons sur nos étagères.

Décrivez d'abord l'objet de manière objective. Puis présentez en quoi il est unique. Ensuite, racontez son histoire comme si vous deviez l'expliquer à une personne que vous venez juste de rencontrer. Le travail doit comprendre des croquis ou photos annotées dans une succession de 5 images/croquis/slides qui présentent cette histoire telle que vous la racontez en passant du très objectif (matière, dimensions, technique de fabrication, ...) vers le plus subjectif. Vous pouvez aussi soumettre une courte vidéo de

maximum 3 minutes, en lieu et place du document pdf, si vous préférez l'expression orale à écrite.

Exemples de « curiosités ».



3. Recherche Thématique

Pour cette recherche, choisissez un artiste dans la liste suivante :

- 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
- Nam Jun Paik > https://fr.wikipedia.org/wiki/Nam_June_Paik
- Banksy > <https://www.banksy.co.uk/>
- 1024 architectures > <https://www.1024architecture.net/>
- Simon Weckert > <http://www.simonweckert.com/index.html>
- Claude Closky > <http://ww.closky.info> + https://fr.wikipedia.org/wiki/Claude_Closky
- JODI > <http://www.jodi.org> + <https://fr.wikipedia.org/wiki/Jodi>
- Zimoun > <http://www.zimoun.net>
- Cory Arcangel > <http://www.coryarcangel.com>
- Dries Depoorter > <https://driesdepoorter.be>

- Lawrence Malstaf > <http://lawrencemalstaf.com/home.html> + <https://vimeo.com/user32692756>
- David O'Reilly > <http://www.davidoreilly.com>
- Jenova Chen > <http://jenovachen.info>
- Ryoichi Kurokawa > <http://www.ryoichikurokawa.com>
- Paolo Cirio > <https://paolocirio.net>
- Anne Blanchet > <http://www.anneblanchet.com>
- Sol Lewitt > https://fr.wikipedia.org/wiki/Sol_LeWitt
- François Morellet > https://fr.wikipedia.org/wiki/Fran%C3%A7ois_Morellet
- 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
- Marina Abramovic > https://fr.wikipedia.org/wiki/Marina_Abramovi%C4%87
- Bertrand Planes > <http://www.bertrandplanes.com>
- David Claerbout > www.davidclaerbout.com + https://fr.wikipedia.org/wiki/David_Claerbout
- Olafur Eliasson > <http://www.olafureliasson.net> + https://fr.wikipedia.org/wiki/Olafur_Eliasson
- Adrien M & Claire B > <http://www.am-cb.net>

Réalisez un dossier de 3 à 6 pages (textes + images) à son sujet :

- Rédigez une courte biographie/présentation de l'artiste et définissez sa démarche artistique : intention créative, sujets de prédilection, travaux importants, techniques utilisées, caractéristiques singulières, anecdotes...
- Présentez une ou une série d'œuvres de l'artiste et analysez-la/les : intention, technique, votre ressenti par rapport à celle-ci...

Attention à l'expression écrite et à l'orthographe. Nous préférons votre expression personnelle, même maladroite, à des copiés-collés. Vous pouvez aussi soumettre une courte vidéo de maximum 3 minutes, en lieu et place du document pdf, si vous préférez l'expression orale à écrite.

II. Seconde partie

La seconde partie est un exercice d'apprentissage et de création autour d'un logiciel simple autour de la logique de programmation et de l'animation qui vous sera présenté et enseigné avec un projet/création à présenter lors de la 3ème partie. Aucun pré-requis n'est nécessaire, pas d'inquiétudes.

Le but de cette seconde partie est d'évaluer votre aptitude à apprendre une nouvelle matière/logiciel et de l'exploiter pour créer quelque chose de personnel.

Elle sera organisée autour d'une journée à l'école, où la matinée, vous découvrirez le logiciel et l'après-midi vous commencerez à créer votre projet personnel. Vous aurez ensuite une ou deux journées pour continuer à travailler dessus. Vous présenterez le résultat lors de la 3ème partie.

Le logiciel qui sera utilisé est volontairement gardé « secret » pour mettre l'ensemble des participants sur le même pied d'égalité.

Après votre inscription, une date vous sera communiquée sur les modalités d'organisation de la seconde et de la troisième partie.

III. Troisième partie

Entretien par présentiel (ou en visioconférence suivant disponibilités) avec des enseignants de l'atelier Arts Numériques. Il s'agit de discuter de vive voix de vos motivations et de votre profil. Un retour oral sur les documents envoyés vous est fourni.

C'est aussi l'occasion de présenter vos créations (éventuellement autres que numériques dessin, peinture, photo,...), vos passions, vos envies,...

Les modalités d'organisation de la troisième partie vous seront communiquées ultérieurement.

Bon travail, amusez-vous...

CONTACT ET QUESTIONS

Pour toute information complémentaire, questions sur l'option ou sur l'épreuve d'admission, contactez l'option:

artsnumeriques@artsaucarre.be