



Arts Numériques

Épreuve d'admission 2026-2027

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

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.

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 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 l'outil, la pratique 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.

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, comme du dessin, de la peinture, de la 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