

DOUBLE CURSUS - DNA/Licence

CRÉATION ARTISTIQUE ET TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES



ÉCOLE
SUPÉRIEURE
D'ART ET
DE DESIGN
ANGERS



POLYTECH
ANGERS



UFR ESTHUA
TOURISME
ET CULTURE
UNIVERSITÉ D'ANGERS

La formation *Création artistique et technologies numériques* est un double diplôme, délivrant à la fois :

- > une licence mention *Sciences sociales*, parcours *Culture, patrimoine et tourisme* de l'université d'Angers ;
- > et un DNA (Diplôme national d'art valant grade de licence) option *Art* de l'École supérieure d'art et de design TALM-Angers.

Née d'une collaboration entre Polytech-Angers et TALM-Angers qui n'a cessé depuis 2015 de s'intensifier à travers *Not a Number*, atelier d'expérimentation artistique qui interroge et teste la technologie, cette formation s'appuie sur cette solide première expérience pour offrir un contenu complet porté par deux établissements publics d'enseignement : TALM-Angers et l'Université d'Angers (par l'intermédiaire de ses composantes Polytech-Angers et UFR ESTHUA, Tourisme et Culture).

Ce double cursus a reçu en 2020 le soutien du RFI OIC, programme de la région Pays de la Loire, en tant que lauréat de l'appel à projet Formation initiale.



Site web :
<https://technologienumerique.esad-talm.fr/>

Contact :
École supérieure d'art et de design TALM-Angers
72 rue Bressigny 49100 Angers
angers-catn@talm.fr
+ 33(0)2 72 79 86 90

SOMMAIRE

La présentation de <i>Création artistique et technologies numériques</i> _____	p.4
Les débouchés _____	p.8
Candidater _____	p.9
L'environnement _____	p.10
L'enseignement _____	p.12
La maquette pédagogique _____	p.14
L'équipe pédagogique _____	p.17
L'entrée en premier cycle (DNA et licence) _____	p.18

« We are programmed just to do anything you want to. »

Kraftwerk, *The Robots*, 1978

LA PRÉSENTATION DE *CRÉATION ARTISTIQUE ET TECHNOLOGIES NUMERIQUES*

Quelques-unes des nouvelles contrées de la création passent aujourd'hui par une interrogation des rapports entre art et technologie. Un phénomène de convergence, de captation entre les deux modèles semble être en mesure de s'actualiser durablement, où chacun puise chez l'autre des systèmes d'organisation, des méthodes de conception, parfois même les finalités. Deux territoires donc – l'art et la technologie – se rapprochent, s'inspirent l'un l'autre, se recourent jusqu'à construire des plates-formes communes. Le schéma booléen qui renvoie dos à dos, l'artiste, gardien exclusif de l'épaisseur symbolique et spirituelle du monde et l'ingénieur, matérialiste soumis au trivial de la technique, est impropre à décrire le grand brassage des normes, des hiérarchies et des valeurs qu'affronte le monde contemporain : les lignes bougent, les rôles sociaux et symboliques, dans un jeu complexe fait de déplacement, d'ouverture, de rupture ; opèrent un brouillage du sens commun.

Les technologies construisent de nouvelles conditions pour l'expérience esthétique. L'utilisation de ces outils au sein de la formation *Création artistique et technologies numériques* offre ainsi à chaque étudiant-e le choix de mener un projet personnel qui le-la conduira jusqu'aux deux diplômes.

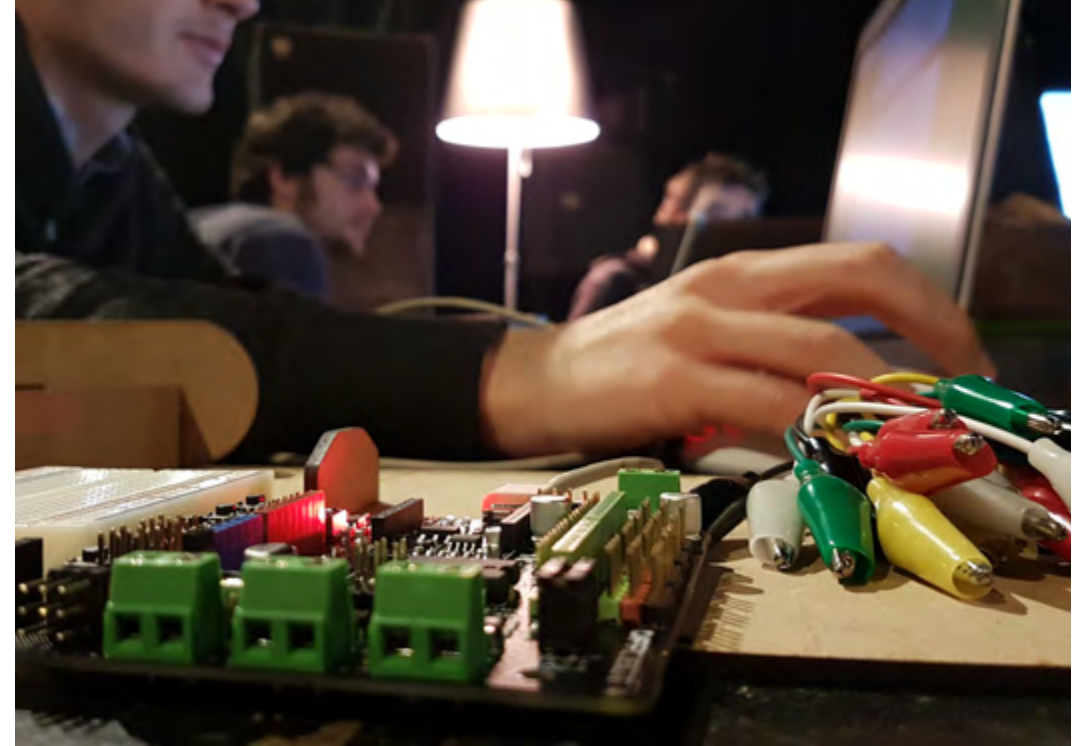
Les contenus pédagogiques sont élaborés avec l'objectif que les étudiant-es, individuellement et collectivement, soient accompagné-es lors des nombreux ateliers pratiques et théoriques, afin de consolider leurs compétences techniques tout en ouvrant leur capacité de compréhension du processus créatif. Grâce à une équipe pédagogique pluridisciplinaire, l'étudiant-e apprend à tirer avantage de ses expériences et à s'émanciper des frontières culturelles et disciplinaires. L'enseignement approfondi du numérique couvre l'ensemble du processus de création : de la conception à la production jusqu'à sa documentation. Les pratiques collectives et partagées sont un ciment du cursus qui ouvrent de nombreuses perspectives pendant et après la formation.

Ce double dispositif est autant une méthode de travail qu'un état d'esprit qui engage l'étudiant-e dans une observation et un questionnement pour aboutir à une appropriation singulière, une relecture active, une projection dynamique du monde qui nous entoure. Il ne s'agit pas de refaire ou redire mais bien de comprendre les moyens et les contextes contemporains pour les redistribuer, les retravailler, les retraiter et arbitrer à nouveau, en adoptant une position critique.

L'étude et l'emploi des technologies dans un processus créatif engageant à déployer des méthodes d'applications interactives axées sur la production artistique mais qui sauront s'adapter à d'autres domaines tels que le design, la scénographie, la médiation culturelle, la santé, l'éducation, les loisirs, etc. L'enseignement technique et théorique des nouveaux médias, des technologies de l'information et de la communication, permet d'en mesurer les impacts et d'en user pour les combiner de manière à ouvrir sur de nouvelles intentions artistiques.

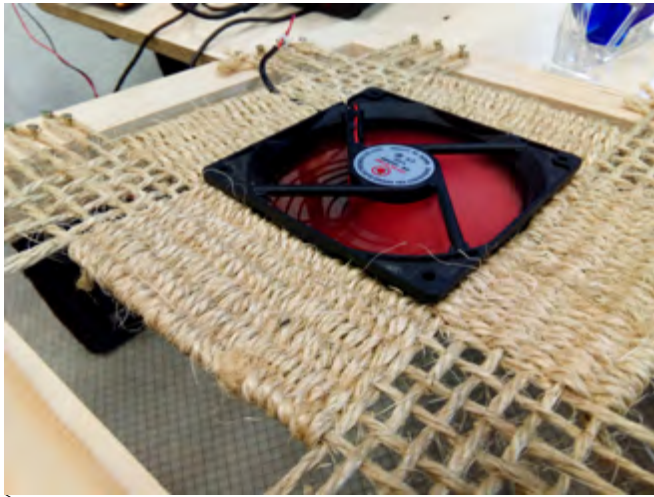


Vue des espaces de travail et production graphique dans le cadre de Atelier NaN (*Not a Number*), Polytech-Angers et TALM-Angers



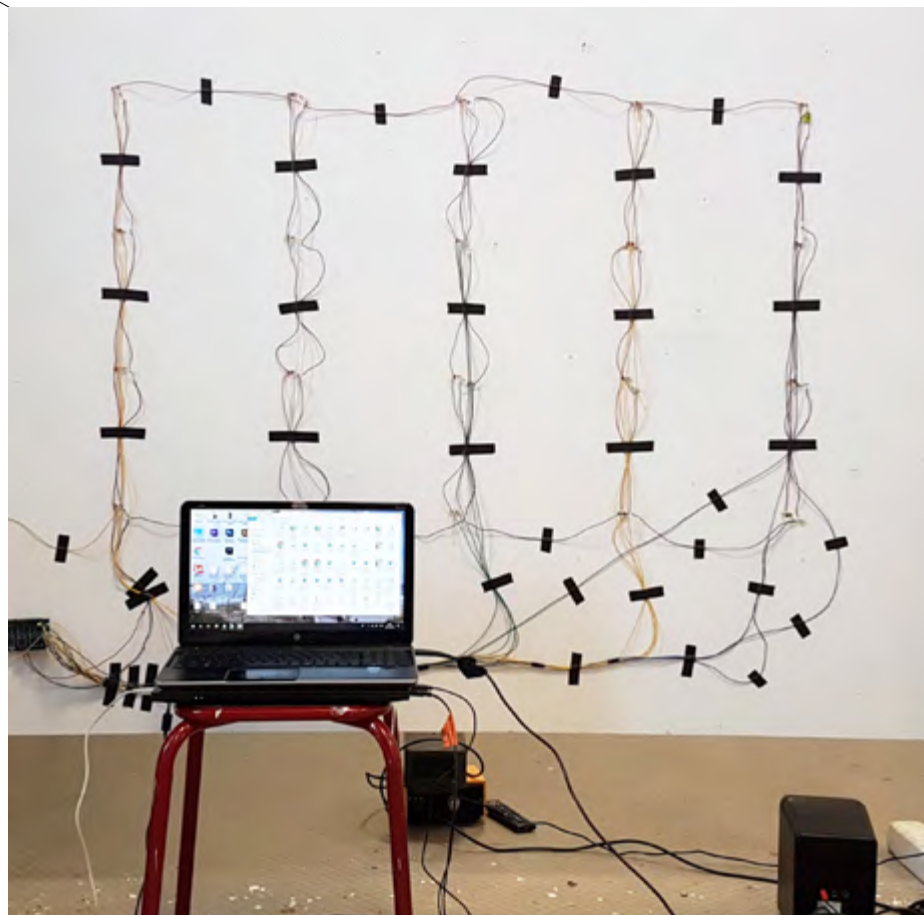
« Il est utile, sans doute, de comprendre les technologies qui permettent l'expression numérique, mais cette connaissance à elle seule ne suffit pas pour exceller dans ce medium ou pour innover. S'il y a une condition préalable à remplir pour entrer dans une création numérique, c'est la passion de la découverte, une passion bien antérieure à l'existence de l'ordinateur. »

John Maeda, *Code de création*, 2004



« La technologie est la réponse, mais quelle était la question ? »

Cédric Price, 1966



Installation plastique (1), montage électronique (2) et performance de livecoding aux studios Tostaky du Chabada (3) dans le cadre de l'Atelier NaN (Not a Number), Polytech-Angers et TALM-Angers, 2015-2020

Situer le croisement des disciplines scientifiques et artistiques au centre de la formation propose aux étudiant-es – au-delà d'une connaissance technique – une approche sensible des outils numériques qui permet d'examiner et d'interroger les usages. L'enjeu prioritaire de la formation consiste donc à envisager des stratégies permettant d'élargir les intérêts intellectuels et culturels des étudiant-es. Placer le code informatique et les interactions numériques dans une perspective stimulant la curiosité et l'imaginaire encourage la multiplicité des expériences et leurs formes d'expression. L'histoire témoigne que les projets interdisciplinaires ont permis aux artistes de participer au développement des technologies de communication, de traitement des données, d'interfaces, de logiciels qui créent de nouvelles générations d'outils pour les artistes.

L'artiste ou l'ingénieur.e s'insère dans un contexte contemporain qu'il-elle doit connaître pour pouvoir agir, qu'il-elle doit interroger pour le transformer. Cette position fonde les objectifs pédagogiques où l'enjeu n'est pas de former un-e étudiant-e spécialisé-e et usager.e d'un monde dans lequel il-elle va travailler, mais de susciter chez chacun-e le désir d'y jouer un rôle actif en y trouvant une place singulière, grâce à sa capacité d'analyse, d'attention, de veille, d'adaptation et d'initiative. Le partage de connaissances – savoirs qui ne sont la propriété de personne – fonde l'enseignement qui ne peut être qu'évolutif, continu et mouvant. La formation s'appuie ainsi sur un dialogue entre les étudiant-es, professeur-es, personnels administratifs et techniques, intervenant-es extérieur-es qui encouragent, au sein des projets proposés, l'invention, la création, l'innovation.

Polytech-Angers, école d'ingénieurs de l'Université d'Angers, a une offre complète de formations initiales et continues afin de répondre aux différents besoins du marché de l'emploi et de la formation tout au long de la vie. En plus de sa mission principale de formations d'ingénieurs, Polytech-Angers propose aussi une offre de formations à vocation internationale et en lien avec la recherche. Ouverte et citoyenne, Polytech-Angers est une école mobilisée pour répondre aux enjeux actuels et futurs.

L'École supérieure d'art et de design TALM-Angers délivre les diplômes de DNA (Diplôme national d'art valant grade de licence) et de DNSEP (Diplôme national supérieur d'expression plastique valant grade de master). L'objectif de l'enseignement de TALM est de faire entrer l'étudiant-e dans un espace dialogique de production, de réflexion et d'échange, jusqu'à l'impliquer dans un laboratoire de recherche pour le préparer à un engagement professionnel de haut niveau avec des partenaires institutionnels locaux ou internationaux. Lieu d'expérimentations et de transmission des savoirs, TALM développe une politique d'ouverture sur la création contemporaine, questionnant l'histoire et l'actualité d'un monde en devenir.

L'UFR ESTHUA Tourisme et Culture est une composante de l'Université d'Angers. Elle propose des formations diplômantes de bac + 2 à bac + 5 aux métiers du tourisme et de la culture, en associant les dimensions professionnelles aux dimensions universitaires tout en intégrant une très large ouverture à l'international.



LES DÉBOUCHÉS

Le double cursus *Création artistique et technologies numériques* vise à former des professionnel·les alliant :

- > un fort potentiel créatif ;
- > une robuste polyvalence dans l'usage des outils technologiques (compétences en culture visuelle et sonore, compréhension des nouveaux usages du digital, etc.) ;
- > une culture des projets collaboratifs.

La pluridisciplinarité et la complémentarité des différents enseignements permettent d'envisager une large palette de professions dans les multiples secteurs émergents ou moins émergents.

Les métiers du multimédia et du multimédia éducatif

- > Concepteur·rice multimédia,
- > Infographiste multimédia
- > Rédacteur·rice-scénariste multimédia
- > Artiste multimédia
- > Plasticien·ne consultant multimédia
- > Concepteur·rice et développeur·euse de produits pour le *e-learning*
- > Concepteur·rice et développeur·euse de jeux vidéo

Les métiers des médias numériques

- > Designer d'interactivité : navigation, ergonomie de l'interface
- > Graphiste d'interfaces
- > Webdesigner

Les métiers de la médiation artistique et culturelle

- > Chargé·e de promotion/valorisation numérique du patrimoine
- > Développeur·euse culturel
- > Concepteur·rice de produits touristiques multimédia
- > Assistant·e au numérique de gestionnaires de patrimoine culturel
- > Chargé·e de mission en développement culturel

Les métiers de la production musicale, visuelle

- > Assistant·e technique du spectacle
- > Assistant·e de régie
- > Assistant·e /attaché·e de production ou de diffusion

CANDIDATER

« Grâce à l'ordinateur, je peux systématiser mes recherches, mettre dix sur dix carrés sur une surface et glisser de la fantaisie dans leur emplacement comme s'il y avait eu un petit courant d'air. Après je mets plus et encore plus d'agitation... Grâce à l'ordinateur j'arrive à suivre mes idées, à combiner des variations infinies. Je peux aller non pas jusqu'au bout du développement, mais dix fois plus ou cent fois plus loin. Je n'oserais pas dire cent fois mieux, mais c'est ce que je pense au plus profond de moi. »

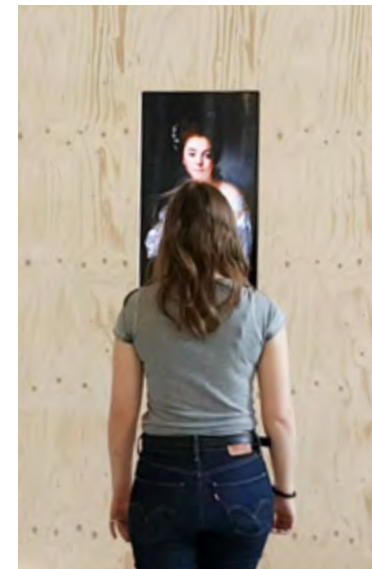
Jean-Pierre Arnaud,
entretien avec Vera Molnar,
Écrits sur l'artiste, 2002

Vous cherchez à apprendre à produire des images, du son ou des environnements multimédias à partir des flux de données ? Comment interagir en direct avec ces flux ? Comment en faire des outils créatifs ? Si vous avez les yeux ouverts sur le monde, que vous voulez en explorer les contours et les milieux, que vous souhaitez en tirer l'expérience nécessaire pour mener un projet professionnel dans les domaines des arts et de la technologie, alors la formation *Création artistique et technologies numériques* est pour vous.

Pour une entrée en première année, deux types de profil sont recherchés parmi les titulaires du baccalauréat (ou d'un diplôme équivalent pour les candidat·es étranger·ères) :

- > des candidat·es ayant suivi les spécialités « arts plastiques », « numérique et sciences informatiques » et « sciences de l'ingénieur » du nouveau baccalauréat ;
- > des candidat·es ayant un parcours, des expériences et/ou des travaux personnels en phase avec le contenu de la formation.

Quelques admissions par commission d'équivalence peuvent être ouvertes au second semestre de l'année 1 ou au premier semestre de l'année 2. Le·la candidat·e doit avoir acquis 30 ECTS pour une admission au semestre 2 ou 60 ECTS pour une admission au semestre 3.



Exposition composée d'installations interactives menées par les étudiant·e.s dans le cadre de l'Atelier *NaN (Not a Number)*, invité au Musée de beaux arts d'Angers, 2018

L'ENVIRONNEMENT

Le suivi individualisé, l'autonomie, l'initiative, sont au cœur de la philosophie de la formation *Création artistique et technologies numériques* qui accueille une quinzaine d'étudiant-es par année. Chaque étudiant-e acquiert des compétences techniques et une appréciation aiguisée des processus créatifs jusqu'au prototypage des projets. Dès l'année 1, ce qui aura été appréhendé grâce à la pédagogie d'une équipe pluridisciplinaire sera mis en pratique dans les ateliers des différents établissements partenaires.

- > Polytech est équipé de salles et d'infrastructures informatiques performantes, d'un laboratoire d'électronique et mécatronique, des machines comme des CNC ou encore des imprimantes 3D.
- > TALM-Angers possède des ateliers et des espaces techniques qui permettent d'aborder les médiums suivants de la création : volume, photographie, vidéo/son, gravure, peinture, sérigraphie, fonderie, bois, métal, édition /impression. Le Lab, atelier de prototypage, associé au cursus *Design* accompagne les étudiant-es dans l'utilisation d'imprimantes 3D, d'une découpe laser, d'une CNC, d'un scanner 3D, d'une brodeuse numérique ou encore d'une presse à chaud.
- > L'UFR ESTHUA est composé d'une équipe de plus de soixante enseignant-es-chercheur.euses et de quatre cents intervenant-es professionnel-le-s. Plongé-e dans les différentes spécialisations (*Danse, Théâtre* ou encore *Design et Direction artistique*), l'étudiant-e se crée au sein de cet environnement universitaire un socle théorique en langue et en économie-gestion dans une UFR innovante et professionnalisante.

Ce travail en atelier dialogue en permanence avec un socle théorique dans les domaines des sciences humaines, des technologies et de la création assuré par Polytech, TALM-Angers et l'ESTHUA.

Chacun des établissements partenaires bénéficie d'un ancrage local et international favorable aux pratiques émergentes et innovantes dans les sphères économiques, technologiques, culturelles et de la création :

- > Polytech-Angers est une école d'ingénieurs dont les formations sont reconnues en particulier par le secteur du numérique ;
- > TALM-Angers est bien identifié dans les domaines de la création artistique, des arts visuels, de la communication, du design et des arts décoratifs ;
- > L'UFR ESTHUA est un établissement renommé auprès des acteurs du tourisme, de la culture et de la valorisation du patrimoine.

La formation revendique l'interdisciplinarité et les pratiques collaboratives aussi bien entre les étudiant-es qu'entre les professeur-es afin de favoriser les échanges entre des milieux et des savoirs différents en mesure de créer des opportunités de compagnonnage amical, de collaborations professionnelles ou associatives. L'objectif est de bâtir un premier cercle dans un réseau qui se déploie du local au global. Des partenaires culturels historiques à fort rayonnement accompagnent les établissements depuis plusieurs années : le musée des Beaux-arts d'Angers, le Quai CDN, Le Chabada, La Paperie CNAR, le Festival Premiers Plans, etc. De multiples partenaires associatifs ou économiques (Ping, PlateformeC, Terre des Sciences, etc.) complètent le réseau de partenaires. Le maillage pédagogique à l'international offre également de multiples opportunités de collaborations et de mobilités.

« L'art numérique est bien, en effet, un art du multimédia, il traite de données relevant aussi bien des domaines des sons, des textes, que des images fixes ou en mouvement. Pour autant, ce qui le caractérise, ce n'est pas le «mélange des genres», quelque chose comme une osmose des différentes approches, mais bien plutôt la constitution d'un langage propre empruntant même parfois certains de ses modes productifs à d'autres arts non numériques. »

Jean-Pierre Balpe, *Contextes de l'art numérique*, 2000



Espace de travail à TALM-Angers (1) et Atelier technique de Polytech (2)

L'ENSEIGNEMENT

Durant la formation *Création artistique et technologies numériques*, les étudiant-es développent leur capacité créative, accroissent leurs compétences techniques et acquièrent l'esprit d'entreprise avec l'objectif d'être en mesure de travailler dans les nombreux domaines émergents où la création se combine aux nouvelles technologies : les médias numériques, l'art des nouveaux médias, l'animation numérique, l'internet des objets, etc. Aussi le programme se décline en unités d'enseignement visant à développer des compétences en art et en sciences du numérique, tout en intégrant les sciences humaines et sociales.

L'ensemble de ces unités vise une compréhension approfondie du numérique, à la fois comme outil des différents champs de création et comme lien encourageant l'interdisciplinarité et les pratiques collaboratives. Les unités d'enseignements techniques et théoriques se déploient dans les trois établissements, en comptant sur la mobilité des étudiant-es facilitée par le réseau angevin de transport en commun qui relie directement les sites.

La formation comporte une part importante de *workshops*, de pratiques expérimentales, d'engagement dans des projets permettant de susciter et nourrir le projet individuel de l'étudiant-e, tout en favorisant l'ouverture vers de multiples disciplines et les échanges avec des artistes, des chercheur-es, des professionnel-les.

Les activités extrascolaires qui aiguisent le parcours personnel sont encouragées. Ces activités sont essentielles et irriguent jusqu'à influencer les expérimentations et les projets.



« À travers ce fantastique carrousel de l'énergie et de la matière où tout se mêle et se confond, où les absurdes lois de l'humanité sont bafouées par la logique même de la vie, je me déploie, je gagne en puissance, je me nourris du cosmos. Je mûris. Tout est possible. »

Philippe Curval, *L'Homme à rebours*, 1974

Installation de l'exposition *Live au musée*, au Musée de beaux arts d'Angers (1) ; Vue du *Festival D* (2) au CDN Le Quai organisé par l'atelier NaN, Ping, CDN Le Quai, Le Chabada et Terre des sciences, et Performance des étudiant-es du CRR d'Angers relative à la machine-outil (3), 2017

LA MAQUETTE PÉDAGOGIQUE

Année 1				
Semestre 1 30 ECTS	UE1 Compétences transversales en langues étrangères et en Français 32 h - 6 ECTS	UE2 Compétences disciplinaires économie sciences gestion 64 h - 9 ECTS	UE3 Compétences disciplinaires : arts et technologies 142 h - 9 ECTS	UE4 Compétences pré-professionnelles 180 h - 6 ECTS
Semestre 2 30 ECTS	UE1 Compétences transversales en langues étrangères et en Français 32 h - 6 ECTS	UE2 Compétences disciplinaires économie sciences gestion 48 h - 9 ECTS	UE3 Compétences disciplinaires : arts et technologies 142 h - 9 ECTS	UE4 Compétences pré-professionnelles 196 h - 6 ECTS
Année 2				
Semestre 3 30 ECTS	UE3 Compétences disciplinaires : arts incidence & technologie 162 h - 16 ECTS		UE4 Compétences pré-professionnelles 180 h - 14 ECTS	
Semestre 4 30 ECTS	UE1 Compétences transversales en langues étrangères et en Français 32 h - 6 ECTS	UE2 Compétences disciplinaires économie sciences gestion 64 h - 9 ECTS	UE3 Compétences disciplinaires : arts et technologies 142 h - 9 ECTS	UE4 Compétences pré-professionnelles 180 h - 6 ECTS
Année 3				
Semestre 5 30 ECTS	UE1 Compétences transversales en langues étrangères et en Français 32 h - 6 ECTS	UE2 Compétences disciplinaires économie sciences gestion 32 h - 6 ECTS	UE3 Compétences disciplinaires : arts et technologies 128 h - 9 ECTS	UE4 Compétences pré-professionnelles 180 h - 9 ECTS
Semestre 6 30 ECTS	UE5 Stage 4 mois 24 ECTS			UE4 Compétences pré-professionnelles 66 h - 6 ECTS

À titre d'exemple, détail des enseignements du semestre 1

UE1 Compétences transversales en langue étrangère et français (32 heures par semestre)

- > Techniques d'expression écrite
- > Anglais

UE2 Compétences disciplinaires en économie et sciences de gestion (32 heures par semestre)

- > Connaissance des entreprises et des organisations
- > Concepts fondamentaux de l'économie
- > Politiques publiques et équipement culturel
- > Méthodologies du travail universitaire

UE3 Compétences disciplinaires en arts et technologies (118 heures par semestre)

- > Histoire de l'art
- > Cours de méthodologie et pratiques artistiques
- > Fabrication numérique
- > Culture numérique
- > Technologies de l'interaction

UE4 Compétences pré-professionnelles (180 heures par semestre)

- > Atelier de recherche et d'expérimentation
- > Atelier de projet individuel
- > Workshop intensif de méthodologie et pratiques
- > Conférences professionnelles



Bibliothèque de TALM-Angers, dotée d'un fond spécialisé en Art et Design, ainsi qu'en sciences sociales

L'ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE

Création artistique et technologies numériques s'appuie sur les différents services des deux établissements participant à la formation.

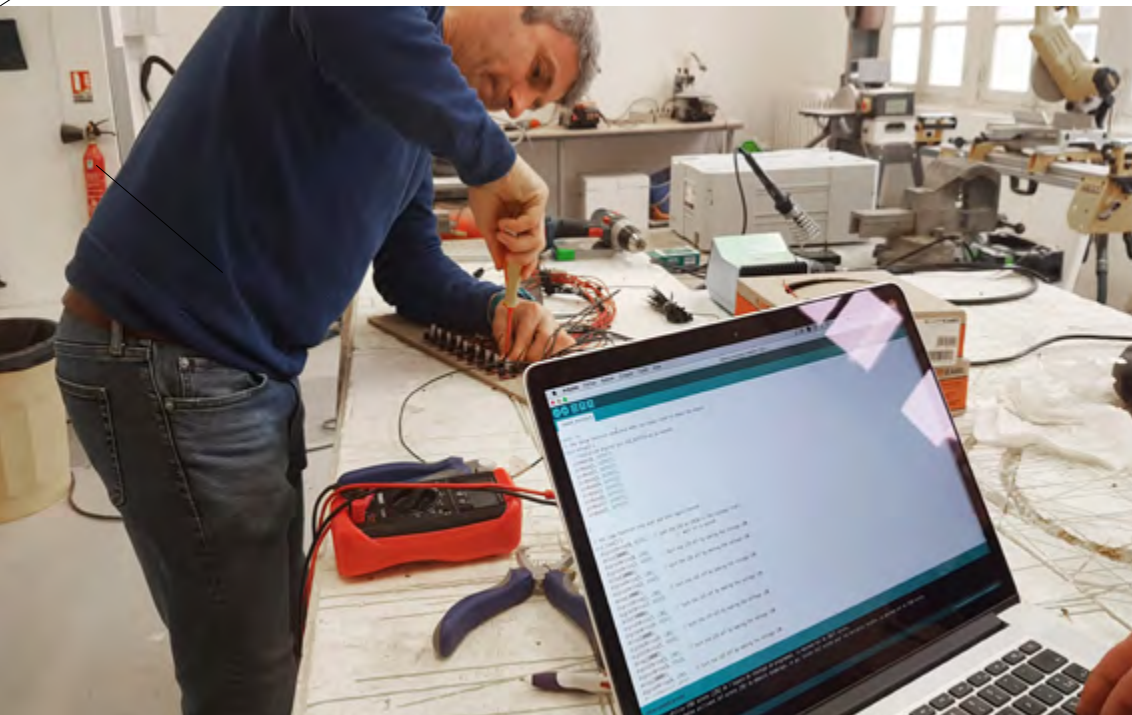
- > Université d'Angers (Polytech-Angers et UFR ESTHUA) : relations école/entreprises (stages, insertion professionnelle) ; relations internationales ; services techniques (informatique, équipement), ressources pédagogiques et de l'innovation ; recherche.
- > TALM-Angers : relations internationales et insertion professionnelle ; responsable atelier technique : métallerie, sérigraphie, menuiserie, édition, Le Lab, magasin de prêt de matériel ; bibliothèque.

Au sein des équipes enseignantes des deux établissements engagés dans le projet et des intervenant-es professionnel·les venant les compléter, des professeur-es-référent-es accompagnent les étudiant-es dans le bon déroulement de leur formation.

Mathieu Delalle est artiste-auteur. Titulaire d'un DNSEP. Professeur à l'École supérieure d'art et de design TALM-Angers depuis 1999. Dès 2001, il amorce une pratique artistique plus orientée vers les nouvelles technologies. Les outils numériques deviennent pour son travail un point de croisements qui favorise de multiples collaborations et ouvre son champ d'interventions vers l'image vidéo, l'interactivité, l'écriture et le son. Sa pratique est hétérogène dans sa construction et sa diffusion, elle ne s'oppose à rien, sauf peut-être à une logique frontalière qui tient compte des lignes de séparation entre les disciplines et les savoir-faire.

Mehdi Lhommeau et Sébastien Lahaye sont enseignants-chercheurs à l'Université d'Angers, au sein de la spécialité *Systèmes automatisés et génie informatique* de l'école d'ingénieurs Polytech-Angers. Leurs activités de recherche au LARIS (Laboratoire angevin de recherche en ingénierie des systèmes) s'intéressent à l'optimisation de systèmes dynamiques.

Depuis 2015, Mathieu Delalle, Sébastien Lahaye et Mehdi Lhommeau mènent le programme interdisciplinaire et inter-établissement *Not a Number* sur le thème arts et sciences du numérique proposé aux étudiant-es de Polytech-Angers et de TALM-Angers. Cet atelier accueille une vingtaine d'étudiant-es par an.



« Désormais, l'artiste ne crée plus une œuvre, il crée la création. »

Nicolas Schöffer,
à propos du robot *CYSP1*, 1956

Conception d'une borne interactive (1) au Lab de TALM-Angers (2), dans le cadre de l'Atelier *NaN*, 2017 ;
Exposition de Jérôme Abel en résidence à la galerie 5, en partenariat avec Polytech et TALM-Angers (3), 2019

L'ENTRÉE EN PREMIER CYCLE (DNA/LICENCE)

L'entrée en première année

L'entrée au semestre 1 comprend deux phases : l'admissibilité et l'admission.

La phase d'admissibilité

1. Procédure d'inscription et d'émission de vœux sur Parcoursup.
2. Envoi de pièces supplémentaires (lettre de motivation, CV, dossier de projets artistiques ou technologiques au format PDF).
3. Sélection sur dossier par un jury de recrutement composé de professeur-es des deux établissements (TALM-Angers et Université d'Angers).
4. Convocation des candidat-es sélectionné-es à l'entretien de la phase d'admission.
5. Résultat de l'admissibilité.

La phase d'admission

1. Entretien avec le jury d'admission composé de professeur-es des deux établissements (TALM-Angers et Université d'Angers) qui disposent de l'intégralité du dossier. Le-la candidat-e est invité-e à présenter des pièces de son dossier artistique ou technologique le jour de l'entretien.
2. Résultat de l'admission.

Calendrier des admissions

	2021-2022	2022-2023	2023-2024
entrée en année 1	☑	☑	☑
entrée en année 2	☒	☑	☑
entrée en année 3	pas d'admission en fin de cursus		

L'inscription

Les candidat-es admis.es sont invité-es à procéder à une double-inscription :

- > une inscription à l'UFR ESTHUA de l'Université d'Angers dans la licence mention *Sciences sociales, parcours Culture, patrimoine et tourisme, option Création artistique et technologies numériques* ;
- > une inscription à TALM-Angers au sein du DNA option *Art*.

L'admission en cours de cursus : semestre 2 en année 1, semestre 3 en année 2 (à partir de 2022)

L'entrée en cours de cursus comprend deux phases : l'admissibilité et l'admission.

La phase d'admissibilité

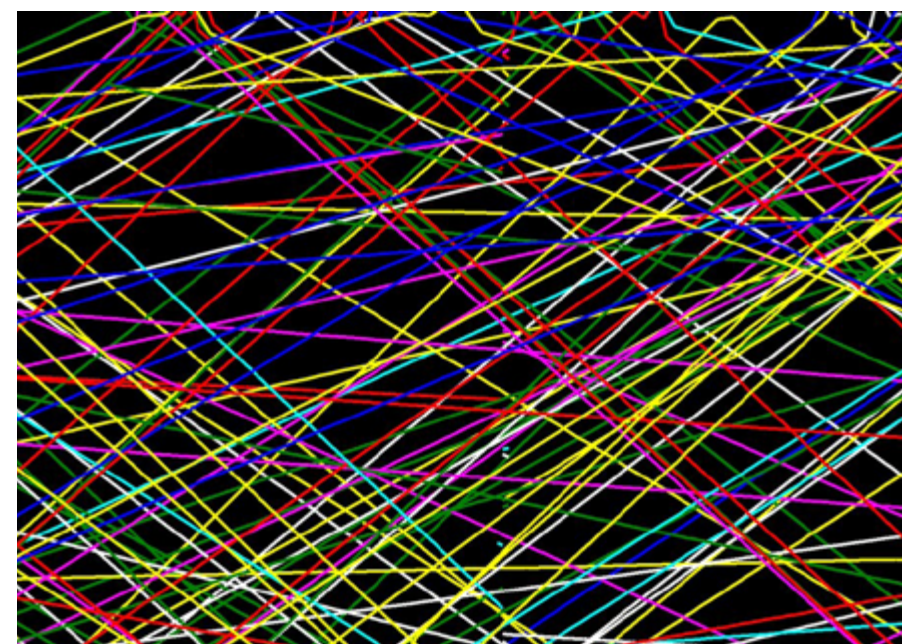
1. Le-la candidat-e doit avoir validé 30 ECTS pour prétendre entrer au semestre 2 (première année) ou 60 ECTS pour une entrée au semestre 3 (deuxième année).
2. La pertinence de la candidature est examinée par une commission d'équivalence : étude du dossier de candidature (relevés de notes, CV, lettre de motivation, dossier artistique ou technologique).
3. Résultat de l'admissibilité

La phase d'admission

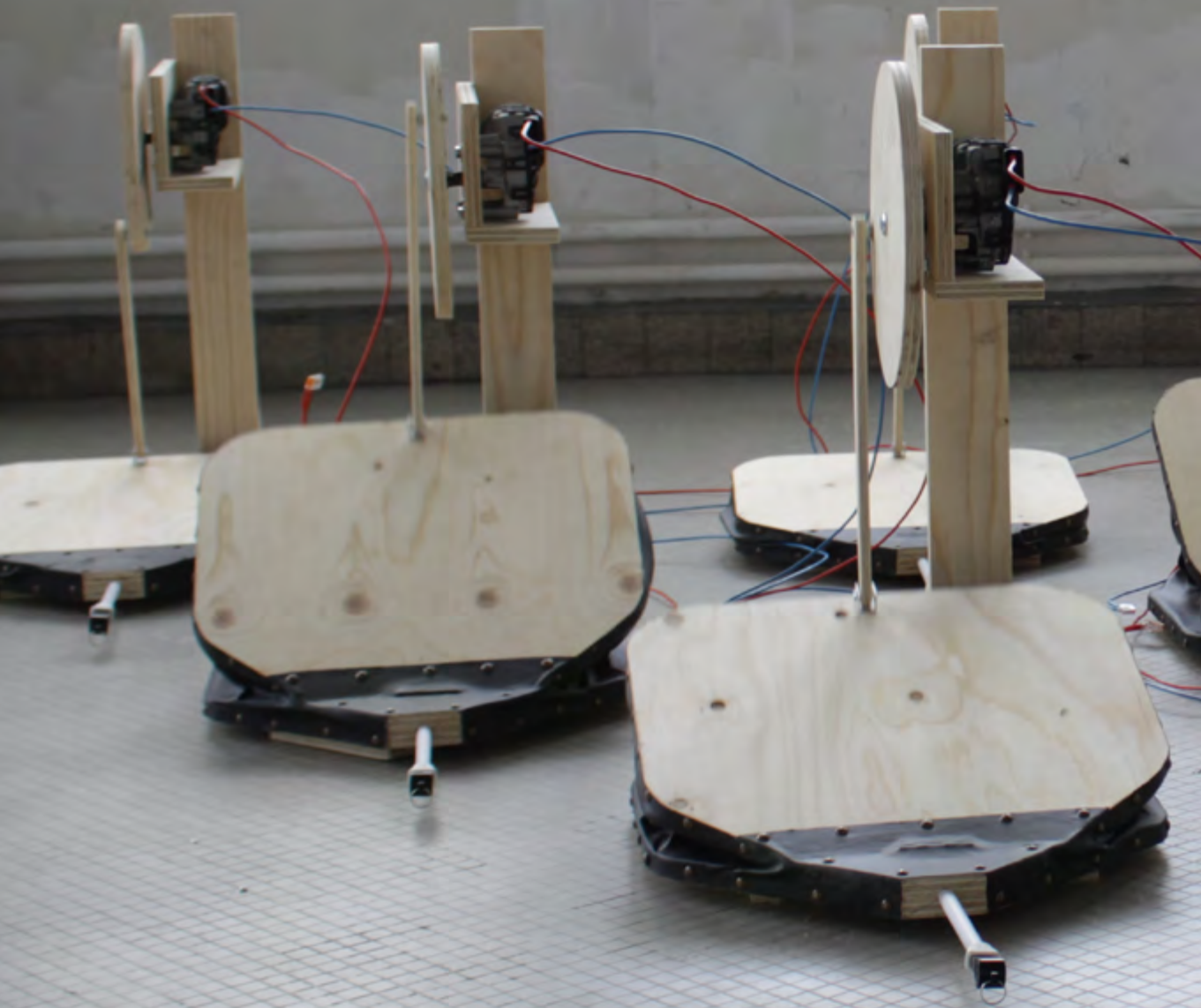
1. Entretien avec le jury d'admission composé de professeur-es des deux établissements (TALM-Angers, Université d'Angers) qui dispose de l'intégralité du dossier. Le-la candidat-e est invité-e à présenter des pièces de son dossier artistique ou technologique le jour de l'entretien.
2. Résultat de l'admission.

« C'est somme toute une sorte de machine à fabriquer des poèmes, mais en nombre limité ; il est vrai que ce nombre, quoique limité, fournit de la lecture pour près de deux cent millions d'années (en lisant vingt-quatre heures sur vingt-quatre). »

Raymond Queneau, *Cent mille milliards de poèmes*, 1961



Écran d'une borne interactive de l'exposition *Live au Musée*, 2017



OUEST
INDUSTRIES
CRÉATIVES

Recherche,
Formation
& Innovation
en Pays de la Loire



CE PROJET EST CO-FINANÇÉ PAR LA RÉGION
ET LE FONDS EUROPÉEN DE DÉVELOPPEMENT RÉGIONAL