



Concours d'entrée 2026

ÉPREUVE PRATIQUE ■ DESIGN

ÉCOLE SUPÉRIEURE
D'ART ET DE DESIGN TALM

Attention ! Vous devez transmettre votre réponse à cette épreuve dans un seul et même fichier au format PDF. Il sera expédié dans un seul mail, au plus tard le **dimanche 12 avril 2026 à 23 h 59**.

Il sera intitulé de la façon suivante :
design_nom_prenom_pratique

Il sera envoyé à l'adresse :
concours.design@talm.fr

L'ÉPREUVE PRATIQUE (coefficient 2)

Les consignes

Votre réponse à l'un des deux sujets ci-dessous devra mettre en valeur vos capacités de réflexion, d'observation, de représentation et d'imagination. Vous proposerez une réponse plastique au sujet choisi en utilisant la ou les techniques de votre choix (sauf les techniques sonore et vidéo).

Vous répondrez au sujet de votre choix en présentant les trois éléments ci-dessous dans un document PDF unique :

- Une photo d'une vue intégrale
- Une photo d'un détail
- Une note de 300 à 600 signes en fonction des consignes du sujet choisi

Format du rendu : PDF

Nom du fichier (impérativement) : design_nom_prenom_pratique

Vous devez transmettre le fichier PDF de l'épreuve pratique à l'adresse concours.design@talm.fr.

Vous serez évalué·e selon les critères ci-dessous.

Singularité	Originalité du traitement du sujet	/7
Maîtrise des moyens	Capacité à utiliser des savoir-faire	/6
Formalisation	Qualité de la forme produite	/7
	Total	/20

CHOISISSEZ L'UN DES DEUX SUJETS SUIVANTS

Sujet n°1

La préhension

Le design commence par l'observation du réel. Chaque jour, nous saisissons des objets sans y penser : poignées, anses, boutons, outils. Ces gestes ordinaires, souvent invisibles, révèlent pourtant un rapport essentiel entre le corps, la forme et la matière.

La préhension — le geste de la main qui saisit, porte, tire ou pousse — sera le point de départ de cette épreuve.

Phase 1 – Observer et documenter

Réalisez un inventaire de 10 scénarios de préhension issus de votre quotidien.

Pour chaque scénario, produisez :

- 1 photographie de l'objet
- 1 photographie de la main en situation de préhension (sans l'objet), montrant clairement le geste.

Pour 3 objets, rédigez un court commentaire (3 lignes) décrivant le contexte d'usage, les qualités ou limites de la prise et ce qu'elle révèle du rapport main/objet. *Attendus* : diversité des objets, attention portée aux matériaux, qualité du regard sur le geste, lisibilité de la documentation.

Phase 2 – Repenser une prise

À partir de vos observations, choisissez un objet du quotidien et proposez une nouvelle intention de préhension.

Deux approches possibles :

- Améliorer l'usage existant (ergonomie, confort, inclusion, etc.).
- Détourner l'usage (nouveau geste, contrainte, surprise).

Production attendue :

- 3 planches A3 de dessins (formes, usages, schémas, intentions de matériaux).
- Une ou plusieurs maquettes appliquées directement sur l'objet (matériaux libres : carton, pâte à modeler, textile, mousse, adhésif, etc.).

Évaluation

Qualité de l'observation, pertinence de l'analyse, clarté de la démarche, cohérence entre intention, dessin et maquette, sensibilité portée au quotidien. Il ne s'agit pas de réinventer l'objet, mais de questionner un détail essentiel : la manière dont la main rencontre la forme. Le quotidien est votre terrain d'enquête. La main, votre outil de lecture.

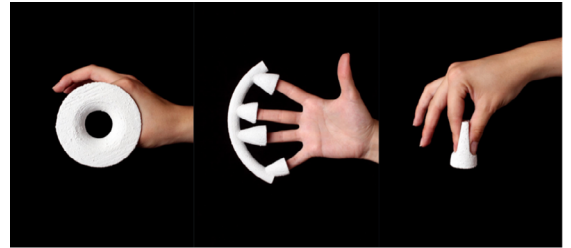
Illustration du sujet

Page suivante.



↑ **Goliath Dyèvre, Série de poids issus de sa recherche sur la préhension dans le cadre du projet *Basics of Design*, 2019.**
Chaque poids est conçu pour un certain nombre de doigts. La fonction des poids est ouverte : butée de porte, serre-livres, presse-papier, etc.

Goliath Dyèvre, *De la main à l'objet* →
Recherche sur la préhension. Étude d'objet. Objets conçus pour être tenus en main.



Sujet n°2

L'adaptateur

Nous vivons entourés d'objets « monofonctions » qui ne sont pas faits pour aller ensemble. En design, l'interface (la liaison, le raccord, le joint) est souvent l'endroit où l'usage apparaît : là où ça s'assemble, se tient, s'ajuste et se manipule.

Consigne

1. Choisissez deux objets du quotidien, trouvés chez vous, qui ne sont pas faits pour fonctionner ensemble (ex. : bouteille + balai, tasse + livre, cintre + lampe, passoire + poignée, boîte + câble, etc.).
2. Inventez une nouvelle fonction utile issue de leur association (ranger, porter, stabiliser, gagner de la place, rendre un geste plus simple, plus confortable, etc.).
3. Fabriquez une pièce « adaptateur » qui permet vraiment de les relier (un petit système, un raccord, un montage) :
 - Nous devons comprendre immédiatement comment cela tient, comment cela fonctionne et la façon de relier doit être réfléchie (encoche, emboîtement, nœud, serrage, pliage, couture, clip, friction, etc.).
 - L'ensemble doit pouvoir être utilisé à la main et montré en situation (la photo principale montrera l'objet en usage).

Contraintes de production

- Récupération uniquement : pas d'achat de matériaux ou éléments spécifiques (hors consommables basiques : ruban adhésif, colle, ficelle, etc.).
- Vous devez assumer un parti pris formel : proportions, équilibre, ergonomie du geste, et cohérence matière/couleur (même minimale).

Rendu

- 1 photo d'une vue intégrale (l'objet-interface en situation d'usage)
- 1 photo de détail (la liaison : le point critique, le « joint », la couture, l'emboîtement, etc.).