Concours d'entrée 2026

ÉPREUVE THÉORIQUE ■ DESIGN ■ GROUPE 1

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART ET DE DESIGN
TOURS ANGERS LE MANS

L'ÉPREUVE THÉORIQUE (coefficient 2)

Les consignes

Votre réponse à l'un des deux sujets ci-dessous devra mettre en valeur vos capacités de réflexion, d'analyse et d'observation. Le jury sera sensible à la qualité de la langue et à l'originalité de l'argumentation. Nourrissez votre argumentaire d'exemples, de références culturelles et de vos expériences personnelles.

Vous disposez de 2 heures pour répondre à ce sujet. Vous rédigerez votre réponse sur les feuilles de copies qui vous sont distribuées (2 à 4 pages). Vous veillerez à indiquer en haut à gauche, de façon lisible, votre numéro de candidat, votre nom et votre prénom. Vous déposerez votre copie à la fin de l'épreuve à l'endroit indiqué.

Pour l'épreuve théorique, vous serez évalué·e selon les critères ci-dessous.

Compréhension	Capacité à saisir les enjeux du sujet	/6
Argumentation	Capacité à développer une réflexion construite	/6
Contextualisation	Capacité à situer les enjeux du sujet dans l'histoire et l'actualité des arts	/6
Mise en forme	Qualité rédactionnelle et orthographique	/2
	Total	/20

CHOISISSEZ L'UN DES DEUX SUJETS SUIVANTS

Sujet n°1

« La dissidence et l'inconfort doivent m'habiter jusque dans les os [1]. » Norman Potter [2]

[1] *Dissent, and discomfort must be in my bones*

La consigne

À partir de cette citation, vous rédigerez un texte argumenté en mobilisant des références issues du design, des arts plastiques, de l'architecture ou des sciences. Vous illustrerez vos propos par des exemples précis, qu'ils soient historiques ou tirés de l'actualité.

- Vous n'avez pas besoin de connaître l'œuvre de Norman Potter. Partez simplement de cette citation. Interprétez-la avec vos mots, vos références, vos expériences et faites-en une piste pour réfléchir à la place du design dans le monde d'aujourd'hui.
- Dans votre texte, montrez comment cette phrase peut devenir une attitude à travailler pour avancer dans une période incertaine : rester lucide, garder un esprit critique et continuer à agir sans se laisser emporter ni par la facilité, ni par le découragement. Expliquez ce que vous mettez derrière « dissidence », « inconfort » et « dans les os », à partir d'exemples concrets (de votre quotidien, d'objets, d'images, de lieux, de projets, de rencontres).

[2] Courte biographie de Norman Potter : (1923-1995) est un menuisier, designer, poète et enseignant anglais. Après un apprentissage de la menuiserie lors de la Seconde Guerre mondiale, il dirige dans les années 1950 un atelier dans le Wiltshire, et commence à travailler comme architecte d'intérieur. Dans les années 1960, il enseigne au *Royal College of Art* de Londres, puis au *College of Art* de Bristol. Suite à la publication de *What is a designer* (1969), il se concentre sur l'écriture, avec notamment *Models & Constructs* (1990). Source : https://editions-b42.com/categorie-produit/auteurs/potter/



Norman Potter and George Philip in their Corsham workshop in the 1950s. Estate of Norman Potter

***New York Times*, Remembering a Heroic Rogue, 16 juin 2013**

Sujet n°2

La consigne

Vous analiserez ce que ces images révèlent de notre culture, sans vous limiter à une simple description ou à leur usage. Vous vous appuierez sur des références et des exemples précis.



Concours d'entrée 2026

ÉPREUVE THÉORIQUE ■ DESIGN ■ GROUPE 2

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART ET DE DESIGN
TOURS ANGERS LE MANS

L'ÉPREUVE THÉORIQUE (coefficient 2)

Les consignes

Votre réponse à l'un des deux sujets ci-dessous devra mettre en valeur vos capacités de réflexion, d'analyse et d'observation. Le jury sera sensible à la qualité de la langue et à l'originalité de l'argumentation. Nourrissez votre argumentaire d'exemples, de références culturelles et de vos expériences personnelles.

Vous disposez de 2 heures pour répondre à ce sujet. Vous rédigerez votre réponse sur les feuilles de copies qui vous sont distribuées (2 à 4 pages). Vous veillerez à indiquer en haut à gauche, de façon lisible, votre numéro de candidat, votre nom et votre prénom. Vous déposerez votre copie à la fin de l'épreuve à l'endroit indiqué.

Pour l'épreuve théorique, vous serez évalué·e selon les critères ci-dessous.

Compréhension	Capacité à saisir les enjeux du sujet	/6
Argumentation	Capacité à développer une réflexion construite	/6
Contextualisation	Capacité à situer les enjeux du sujet dans l'histoire et l'actualité des arts	/6
Mise en forme	Qualité rédactionnelle et orthographique	/2
	Total	/20

CHOISISSEZ L'UN DES DEUX SUJETS SUIVANTS

Sujet n°1

« L'impact sur les arts plastiques de l'invention de la perspective ou, plus près de nous, de la photographie et du cinéma, n'est qu'une illustration parmi tant d'autres des relations anciennes entre sciences, technologie et création artistique. [...] Aujourd'hui, l'IA générative commence aussi à percer dans les mondes de l'architecture et de la mode, où il faut de surcroît prendre en compte des exigences fonctionnelles comme faire passer des canalisations dans les murs, ou fabriquer pour un coût raisonnable une robe à partir de son patron. Si imposer les contraintes physiques correspondantes au modèle génératif sous-jacent reste un défi technique majeur, il est donc clair que l'IA affecte déjà les métiers de la création comme la plupart des aspects de la société contemporaine. [...] [Il] nous semble que le domaine artistique peut être [...] l'occasion de fabriquer un nouveau terrain de jeu où artistes et chercheurs en IA peuvent trouver ensemble de nouvelles expressions pour leur créativité. »

Isabelle Ryl et Jean Ponce, *IA et art, amis ou ennemis ?*, Carte blanche parue dans Le Monde, 7 mai 2025.
https://www.lemonde.fr/sciences/article/2025/05/07/ia-et-art-amis-ou-ennemis_6603829_1650684.html

La consigne

À partir de cet extrait, vous analyserez l'impact de l'intelligence artificielle sur le processus de création et la posture du designer dans un texte argumenté, en mobilisant des références issues du design, des arts plastiques, de l'architecture ou des sciences. Vous illustrerez vos propos par des exemples précis, qu'ils soient historiques ou tirés de l'actualité technologique.

Vous pouvez vous appuyez sur les réflexions suivantes :

- Les auteurs rappellent que les innovations technologiques (perspective, photographie) ont de tout temps bouleversé les arts. Selon vous, l'intelligence artificielle s'inscrit-elle dans cette continuité comme un simple « nouvel outil » pour le créateur, ou modifie-t-elle plus en profondeur son rôle et sa responsabilité ?
- Alors que l'IA permet de générer des images et des concepts de manière illimitée, le design (d'objet, d'espace, de vêtement, etc.) implique de se confronter au réel, c'est-à-dire à des « exigences fonctionnelles » et des « contraintes physiques ». Dès lors, quel est le rôle du designer face à ce flux d'images générées automatiquement ? Quelle place reste-t-il pour la prise en compte de l'usage, la faisabilité des projets, ou encore le geste sensible et manuel dans la création ?

Sujet n°2

« Interroger l'habituel. Mais justement, nous y sommes habitués. Nous ne l'interrogeons pas, il ne nous interroge pas, il semble ne pas faire problème, nous le vivons sans y penser, comme s'il ne véhiculait ni question ni réponse, comme s'il n'était porteur d'aucune information. Ce n'est même plus du conditionnement, c'est de l'anesthésie. Nous dormons notre vie d'un sommeil sans rêves. Mais où est-elle, notre vie ? Où est notre corps ? Où est notre espace ?

Comment parler de ces « choses communes », comment les traquer plutôt, comment les débusquer, les arracher à la gangue dans laquelle elles restent engluées, comment leur donner un sens, une langue : qu'elles parlent enfin de ce qui est, de ce que nous sommes. Peut-être s'agit-il de fonder enfin notre propre anthropologie : celle qui parlera de nous, qui ira chercher en nous ce que nous avons si longtemps pillé chez les autres. Non plus l'exotique, mais l'endotique.

Interroger ce qui semble tellement aller de soi que nous en avons oublié l'origine. Retrouver quelque chose de l'étonnement que pouvaient éprouver Jules Verne ou ses lecteurs en face d'un appareil capable de reproduire et de transporter les sons. Car il a existé, cet étonnement, et des milliers d'autres, et ce sont eux qui nous ont modelés.

Ce qu'il s'agit d'interroger, c'est la brique, le béton, le verre, nos manières de table, nos ustensiles, nos outils, nos emplois du temps, nos rythmes. Interroger ce qui semble avoir cessé à jamais de nous étonner. Nous vivons, certes, nous respirons, certes ; nous marchons, nous ouvrons des portes, nous descendons des escaliers, nous nous asseyons à une table pour manger, nous nous couchons dans un lit pour dormir. Comment ? Où ? Quand ? Pourquoi ? Décrivez votre rue. Décrivez-en une autre. Comparez.

Faites l'inventaire de vos poches, de votre sac. Interrogez-vous sur la provenance, l'usage et le devenir de chacun des objets que vous en retirez. Questionnez vos petites cuillers. Qu'y a-t-il sous votre papier peint ? »

Georges Perec, *Approches de quoi ?, L'Infra-ordinaire*, Le Seuil, 1989

La consigne

Georges Perec, dans la phrase finale de cet extrait de L'infra-ordinaire, nous propose de faire l'inventaire d'objets de proximité ; nous vous proposons la même chose, c'est-à-dire de passer du temps à regarder des objets présents avec vous (dans vos poches, sacoches, trousses, etc.). Dans un premier temps, il s'agit de les décrire avec le plus de précisions possible (forme, couleur, matière, poids, provenance, procédé de fabrication…) et dans un deuxième temps de vous interroger sur leur fabrication, le choix des matériaux qui les constituent, leur nécessité, etc.

Concours d'entrée 2026

ÉPREUVE THÉORIQUE ■ DESIGN ■ GROUPE 3

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART ET DE DESIGN
TOURS ANGERS LE MANS

L'ÉPREUVE THÉORIQUE (coefficient 2)

Les consignes

Votre réponse à l'un des deux sujets ci-dessous devra mettre en valeur vos capacités de réflexion, d'analyse et d'observation. Le jury sera sensible à la qualité de la langue et à l'originalité de l'argumentation. Nourrissez votre argumentaire d'exemples, de références culturelles et de vos expériences personnelles.

Vous disposez de 2 heures pour répondre à ce sujet. Vous rédigerez votre réponse sur les feuilles de copies qui vous sont distribuées (2 à 4 pages). Vous veillerez à indiquer en haut à gauche, de façon lisible, votre numéro de candidat, votre nom et votre prénom. Vous déposerez votre copie à la fin de l'épreuve à l'endroit indiqué.

Pour l'épreuve théorique, vous serez évalué·e selon les critères ci-dessous.

Compréhension	Capacité à saisir les enjeux du sujet	/6
Argumentation	Capacité à développer une réflexion construite	/6
Contextualisation	Capacité à situer les enjeux du sujet dans l'histoire et l'actualité des arts	/6
Mise en forme	Qualité rédactionnelle et orthographique	/2
	Total	/20

CHOISISSEZ L'UN DES DEUX SUJETS SUIVANTS

Sujet n°1

Selon Alessandro Mendini, en 1974 :

« Nous vivons entourés de problèmes importants : massacres, récession, guerres. Et pour vivre, nous nous attaquons à de petits problèmes. Nous dessinons bien mal des serrureries et des fouets, des chiottes et des pavillons, des digues et des plans d'urbanisme pendant qu'autour de nous éclatent des bombes. »

Reprenant cet extrait dans *Le Design, histoire, concepts, combats*, Catherine Geel et Claire Brunet écrivent en 2022 : « La discipline du design oscille dès lors dans le trouble des dimensions, comme si « les problèmes, fussent-ils très grands, étaient en réalité très petits, et les très petits, très grands. »

La consigne

■ Pour commenter le texte ci-dessus, saisissez-vous d'un objet de votre environnement immédiat.

■ Décrivez votre relation à cet objet. Pourriez-vous vous en passer ? Analysez ses propriétés matérielles, son usage, sa cible, ses qualités, ses défauts, son mode de production et de diffusion – ainsi que son coût, son impact. Quels « problèmes » pose-t-il ? En quoi s'inscrit-il dans ce « trouble des dimensions », comme si « les problèmes, fussent-ils très grands, étaient en réalité très petits, et les très petits, très grands » ?

■ À partir de cette analyse, prenez position en tant que futur designer. Vous préciserez ce que vous refuseriez de designer (ou non), ce que vous choisiriez de designer malgré tout, et pourquoi.

Sujet n°2

Entre 1917 et 1923, le compositeur Erik Satie crée plusieurs œuvres qu'il regroupe sous le nom de Musique d'ameublement. Ces pièces aux titres fantasques sont conçues pour accompagner des situations, en se fondant dans l'atmosphère de lieux particuliers (halls, salons ou entractes de spectacles). Des indications sur le contexte d'exécution de ces œuvres accompagnent leurs titres. Par exemple, « Carrelage phonique » peut s'exécuter « à un lunch ou à un contrat de mariage » tandis que « Tapisserie en fer forgé » doit se jouer « dans un vestibule » pour « l'arrivée des invités ».

Dans une lettre à Jean Cocteau, Erik Satie présente sa démarche ainsi :
« La Musique d'ameublement est foncièrement industrielle. L'habitude – l'usage – est de faire de la musique dans des occasions où la musique n'a rien à faire.

Là, on joue des Valses, des Fantaisies d'Opéra & autres choses semblables, écrites pour un autre objet. Nous, nous voulons établir une musique faite pour satisfaire les besoins « utiles ». L'Art n'entre pas dans ces besoins. La Musique d'ameublement crée de la vibration ; elle n'a pas d'autre but ; elle remplit le même rôle que la lumière, la chaleur et le confort sous toutes ses formes.

Exigez la Musique d'ameublement.
Pas de réunions, d'assemblées, etc. sans Musique d'ameublement.
Pas de mariage sans Musique d'ameublement.
Ne vous endormez pas sans entendre un morceau de Musique d'ameublement, ou vous dormirez mal. »

La consigne

En vous appuyant sur l'analyse de cette citation, vous développerez une réponse argumentée et structurée en vous appuyant sur les questions suivantes :

- Pourquoi Erik Satie caractérise-t-il cette musique « d'ameublement » ?
- En quoi celle-ci opère-t-elle une rupture avec les usages de la musique ?
- À votre avis, pourquoi Erik Satie qualifie-t-il cette musique d'industrielle ?
- Peut-on rapprocher cette musique du Design ?