

Concours d'entrée 2025



1^{re} année
option
Design

Attention ! Vous devez transmettre les réponses aux deux épreuves (théorique et pratique) dans deux fichiers distincts au format PDF. Ces deux fichiers seront expédiés dans un seul mail, au plus tard le dimanche 6 avril 2025 à 23 h 59.

Ils seront intitulés de la façon suivante :

design_nom_prenom_pratique

design_nom_prenom_théorique

Il seront envoyés à l'adresse :

concours.design@talm.fr

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 de vos expériences et références culturelles.

Vous répondrez au sujet choisi en rédigeant un texte dactylographié de 4 000 à 6 000 signes maximum, espaces comprises, sous format PDF.

Taille de corps : 12 pt

Format du fichier : PDF

Nom du fichier (impérativement) : design_nom_prenom_theorique

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

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

Compréhension	Capacité à intégrer les enjeux du sujet	/6
Articulation	Capacité à argumenter sur les enjeux du sujet	/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'essence des choses

« Peut-on établir un parallèle entre des objets conçus par un designer et les objets produits par la nature ? Certains objets naturels ont des points communs avec les objets conçus : qu'est-ce que la peau d'un fruit, si ce n'est son emballage ? Divers types d'emballages correspondent à divers types de fruits, de la noix de coco à la banane. [...] L'orange est donc un objet presque parfait doté d'une cohérence absolue entre forme, fonction et consommation. Même la couleur est idéale ; en bleu, ce produit serait absolument absurde. »

Bruno Munari, *Arte come mestiere*, 1966

En vous appuyant sur cet extrait, questionnez la pertinence des catégories de naturel et d'artificiel pour distinguer les objets. Comment certaines hybridations entre les vivants et les techniques brouillent-elles ces frontières ? Rédigez un texte par vous-même dans lequel vous pouvez mobiliser des références issues du design, de l'architecture, des arts ou des sciences, en vous appuyant sur des exemples visuels.

Sujet n° 2

Souvenir

Racontez un souvenir personnel qui vous relie à un objet du quotidien.

L'histoire que vous racontez doit décrire le plus précisément possible l'objet, la personne que vous étiez à l'époque du souvenir, l'attachement entre l'objet et vous, ainsi que les contextes du souvenir (les lieux, les temps, les personnages, les actions et les sentiments engagés dans le souvenir).

Expliquez en quoi ce souvenir et cet objet témoignent de votre envie de devenir designer et en quoi il a changé votre manière de voir les objets depuis la question de leur conception.

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 accompagné du fichier de l'épreuve théorique.

Pour l'épreuve pratique, 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

OBJETS TROUVÉS, ARCHITECTURES RÉVÉLÉES

L'architecture n'est pas uniquement une affaire de construction. Elle est aussi une question de regard. Un objet du quotidien peut-il contenir, en lui-même, une construction, un immeuble ou un ouvrage d'art ? Peut-on l'envisager comme une structure, un volume défini, une présence dans l'espace ?

L'exercice proposé vous invite à expérimenter le changement d'échelle et la mise en scène d'un objet, en le faisant exister comme une architecture et en l'envisageant comme une maquette d'architecture. Il ne s'agit pas de transformer l'objet, mais d'en révéler les qualités structurelles et spatiales par un cadrage, un contexte ou une mise en relation avec son environnement.

EXERCICE – Changer d'échelle, changer de perception

1. Trouver un objet

- Il peut être modeste ou remarquable, utilitaire ou ornemental.
- Il doit être complet et fonctionnel à l'origine (pas de déchet ni de fragment).
- À première vue, il n'a rien d'architectural, mais vous devrez en révéler le potentiel spatial et formel.

2. Le transposer en architecture

- Que devient-il s'il change d'échelle ? Peut-il être un abri, un bâtiment, une infrastructure, un monument ?
- Quelle est sa logique constructive ? Où sont ses pleins et ses vides, ses ouvertures, ses tensions structurelles ?
- Quel rôle peut-il jouer dans un environnement donné ? Est-il un signal, un abri, un élément de transition dans le paysage ?

3. Mettre en scène cette transformation

- Sans modifier l'objet, son statut architectural doit émerger par un travail de cadrage, de lumière, de perspective, de contextualisation.
- Vous pouvez utiliser la photographie, le dessin, le collage ou le photomontage pour inscrire l'objet dans une nouvelle réalité architecturale.

Cet exercice interroge le potentiel spatial et constructif d'un objet ordinaire. Il ne s'agit pas d'inventer une forme, mais d'observer différemment pour révéler ce qui est déjà là.

RENDU – Un diptyque visuel

Deux images au format A3 (portrait) :

1. L'objet dans son état initial, tel qu'il existe dans le quotidien.
2. Sa transposition architecturale, mise en scène dans un environnement que vous définirez.

Modes de représentation possibles : photographie ; dessin ; collage ; photomontage ; tout autre médium permettant une mise en relation entre l'objet et l'espace. Le contexte est libre : urbain, naturel, dystopique, utopique, etc. L'enjeu est de questionner l'interaction entre l'objet et l'architecture.

RÉFÉRENCES

Sou Fujimoto, *Architecture is Everywhere*, Biennale de Chicago, 2015

Claes Oldenburg, *Lipsticks in Piccadilly Circus*, Londres, 1966

Sujet n° 2

FRICTIONS

Étape 1

Choisissez un objet proliférant, c'est-à-dire présent massivement dans notre environnement (par exemple un gobelet plastique, un rasoir jetable, un masque chirurgical, etc.) et un objet désuet, qui a perdu son utilité dans notre société (par exemple un minitel, un coucou, etc.). Prenez une photographie ou collectez une image d'archive de ces deux objets.

Étape 2

Par le collage, créez une série de rencontres entre ces deux objets pour développer un nouvel objet.

Proposez 3 images sur des formats A4 qui sont 3 propositions d'objets.

Titrez chacune de ces propositions pour que l'on puisse comprendre l'usage des objets que vous venez de créer. Pour vous aider, réfléchissez à la façon dont ces objets répondent ou non à un besoin existant ou à un usage futur.

Étape 3

Choisissez un objet parmi vos 3 collages. Développez cette proposition par le dessin, la maquette ou la modélisation 3D comme si vous deviez fabriquer cet objet en série.

RENDU

- 3 formats A4 (collages)
- 1 format A3 (dessin ou photographie dans le cas de la maquette ou export dans le cas de la modélisation)