

C15105

École Normale Supérieure de Cachan

Concours d'admission en 1^{ère} année DESIGN

Session 2015

Épreuve de Création Industrielle Produit (10 heures)

MATÉRIELS INTERDITS :

- *colle et peinture en bombe aérosol.
- *calculatrice et téléphone mobile.

SUPPORTS FOURNIS AU CANDIDAT :

- *10 feuilles A3 esquisses
- *15 feuilles A3 layout
- *5 feuilles A3 calque.
- *5 feuilles A4 esquisses

SUJET :

Les objets du parc

nature - urbain - promenade - pause - traversée - posture - durée
temporalité - risque - expérience - saisonnalité - public - floraison - confort
lien - jeu - sensorialité - rythme - bien être - équilibre - rencontre - civisme
découverte - santé - cycle - ombre - matériau - sécurité - communication

(...)

Contexte

Le parc en ville est un lieu urbain que chacun côtoie et dont les modalités ont peu changé au regard d'autres dispositifs et équipements urbains.

En dépit de quelques évolutions marginales, les objets de ce lieu continuent le plus souvent de dessiner son portrait traditionnel.

Demande

Il vous est demandé, à travers le sujet *les objets du parc*, de vous focaliser sur les usages et donc les usagers afin de faire émerger des possibilités nouvelles. Cette nouveauté n'est pas une simple mise à jour du lieu « parc ». Cette nouveauté doit permettre surtout de considérer de multiples facteurs en les percevant de la façon la plus contemporaine par un regard de designer.

Les mots associés au sujet - une liste non exhaustive et qui déjà crée des tensions - sont de simples clés pour inciter le candidat à prendre parti, se positionner, sélectionner. Les images de parcs jointes au sujet sont indicatives, des évocations pour supporter votre propre regard. Il n'est pas demandé de répondre strictement à l'un ou l'autre de ces exemples.

L'objectif n'est pas d'équiper un parc idéal et complet, mais de cibler certaines expériences de vies qui, à elles seules, justifient une nouvelle approche des objets qu'elles nécessitent en ce lieu.

Rendu

Vous développerez une analyse « créative » et un ensemble d'esquisses sur la base de partis-pris scénaristiques et usuels.

Dans un second temps vous développerez de façon réaliste une hypothèse (un objet ou système) en précisant les usages, la mise en œuvre, la résolution technique. Vos compétences de designer doivent s'illustrer aussi par la gestion raisonnée des moyens nécessaires à la production, l'installation, la maintenance.

Fin de l'épreuve