

École Normale Supérieure Paris-Saclay

Concours d'admission en 1^{re} année DESIGN
Session 2017

Épreuve pratique

Projet de Design : GRAPHIQUE

Durée : 2*8 heures

MATÉRIELS INTERDITS :

- colle et peinture en bombe aérosol.
 - calculatrice et téléphone mobile
 - utilisation de l'internet
- « tout autre support que ceux fournis à l'épreuve »**

MATÉRIEL AUTORISÉ :

- tout instrument de dessin industriel et de dessin d'expression.

SUPPORTS FOURNIS AU CANDIDAT :

- *15 feuilles A3 esquisses
- *15 feuilles A3 layout - 75gr
- *5 feuilles A3 calque - 90gr
- *5 feuilles A4 esquisses

EN ANNEXE

- 2 pages A4

Communiquer en temps de crise

Contexte

En novembre 2015, la Royal Society britannique organisait un colloque portant sur la « crise de capacité » (« Capacity Crunch ») des réseaux d'information. Ces théories systémiques liées à l'effondrement des systèmes informatiques recourent des enjeux politiques sur la gouvernance des réseaux et des plateformes de communication. Mark Zuckerberg (fondateur de Facebook), fort de plus de deux milliards d'utilisateurs captifs, pourrait ainsi se présenter aux prochaines élections présidentielles américaines, tandis que prolifèrent par ailleurs des gouvernements autoritaires (voire fascistes) qui menacent la vie privée et la liberté d'expression. S'ajoute à cela une crise écologique renforcée par la pollution liée à la prolifération des centres de données (*data centers*), qui consomment, en 2017, déjà bien plus que l'aviation civile par exemple. On estime qu'à ce rythme de croissance nous allons arriver à court d'énergie dans une quinzaine d'années.

Enjeux

Vous vous situez dans un futur proche où Internet (et donc le Web) n'existe plus. Dans ce contexte dystopique, que vous devrez préciser, des questions cruciales se posent : Quelle(s) forme(s) la communication peut-elle prendre en temps de crise ? Que devient l'expression (politique, sociale, artistique, etc.) si les machines actuelles sont mises hors-jeu ? Comment assurer – malgré tout – une liberté d'expression qui soit délocalisée et séparée du pouvoir ? Comment documenter l'époque actuelle dans un futur où les technologies que nous connaissons n'existent plus ? Que dire et que faire dans ce contexte ?

Demande

Vous êtes designer. Il s'agit pour vous :

1. De formuler précisément un contexte plausible qui part de l'époque actuelle et qui projette dans un futur proche un scénario dystopique dans lequel Internet ne fonctionne plus. Vous pouvez pour cela vous appuyer sur les éléments fournis plus haut (sans que cela ne vous y oblige) mais devrez dans tous les cas faire preuve d'imagination afin de rendre singulière votre proposition. Ce choix préalable qui doit faire appel à votre culture propre, conditionnera votre investigation et sa communication.
2. D'examiner, ensuite, les conséquences de la dystopie que vous avez mise en place. Comment garder trace (archiver, exposer, simuler, etc.) de technologies disparues ? Qu'est-il possible de produire, en tant que designer, dans une époque aux repères radicalement différents ? En fonction de votre parti-pris, vous pouvez par exemple axer votre proposition sous la forme d'une documentation, d'actions d'activisme, de mise en place de nouveaux protocoles techniques, etc. afin de répondre à la question suivante : comment communiquer en temps de crise ?

Rendu

L'ensemble du dossier (analyse, recherches, développement) sera rendu au format A3.

Il vous appartient, dans les limites matérielles de cette épreuve, de choisir au mieux les modes de représentation adaptés à vos propositions (cartes mentales, storyboards, *timelines*, diagrammes, etc.).

Après une phase d'analyse du sujet suivie de recherches d'hypothèses de projet, une proposition concrète (sur 2 formats A3 minimum) devra finaliser votre étude du sujet. Vous en préciserez les usages, la mise en œuvre, ainsi que ses aspects graphiques, ergonomiques et techniques en l'accompagnant de tous les éléments nécessaires à sa parfaite compréhension.

Outre la communication du dossier (lisibilité de la démarche, expression graphique, maîtrise des moyens de représentation liés à l'espace), le jury sera particulièrement attentif à la pertinence et à la singularité de vos positionnements, au regard des préoccupations de notre époque et des enjeux de design du sujet. Les annexes jointes au sujet sont indicatives. Il n'est pas demandé de répondre strictement à l'un ou l'autre de ces exemples.

ANNEXES 1

Internet

Internet est un réseau informatique mondial distribué, c'est-à-dire ne comportant pas de centre névralgique. Les données sont transmises de machine à machine en utilisant une série de protocoles standardisés qui sont le support de plusieurs services, comme le courrier électronique (email), les envois de fichiers en *peer-to-peer* (BitTorrent) ou le Web. Il fait suite au réseau ARPAnet créé en 1972 qui était principalement destiné à un usage universitaire et militaire.

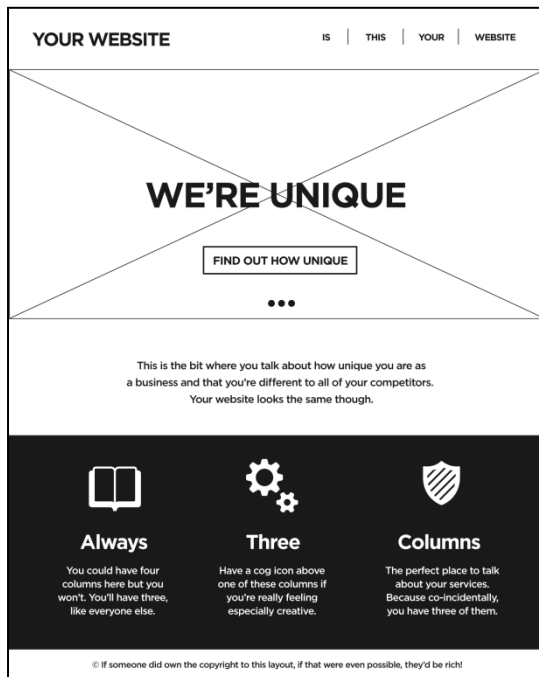
Web

Le *World Wide Web* (WWW, « toile [d'araignée] mondiale ») est un environnement de publication et de consultation à échelle mondiale, basé sur un système de liens hypertextes reliant des pages entre elles. Il a été développé à partir de 1989 par Tim Berners-Lee et Robert Cailliau au Cern (Organisation européenne pour la recherche nucléaire), près de Genève. Il est important de différencier Internet, qui désigne l'infrastructure matérielle et les protocoles de connexion entre serveurs (TCP/IP, DNS), du Web qui utilise Internet pour la circulation des trois objets techniques qui le constituent : HTTP (*HyperText Transfer Protocol*, [protocole de transfert de l'hypertexte] permettant le transit des données), URL (*Uniform Resource Locator*, [localisateur de ressources uniforme] pour la gestion des adresses Web) et HTML (*HyperText Markup Language* [langage de balisage hypertextuel] destiné à décrire le contenu des pages Web). Sa consultation nécessite un logiciel, appelé navigateur Web, capable d'interpréter le code HTML envoyé par les serveurs Web. L'expression « Web 2.0 » a émergé au milieu des années 2000 et caractérise la mutation des pratiques utilisateurs faisant suite au développement de plateformes basées comportementales (Google AdSense) ou « sociales, » sollicitant des contributions et interactions non rémunérées (Flickr, MySpace, Facebook, Twitter, etc.).

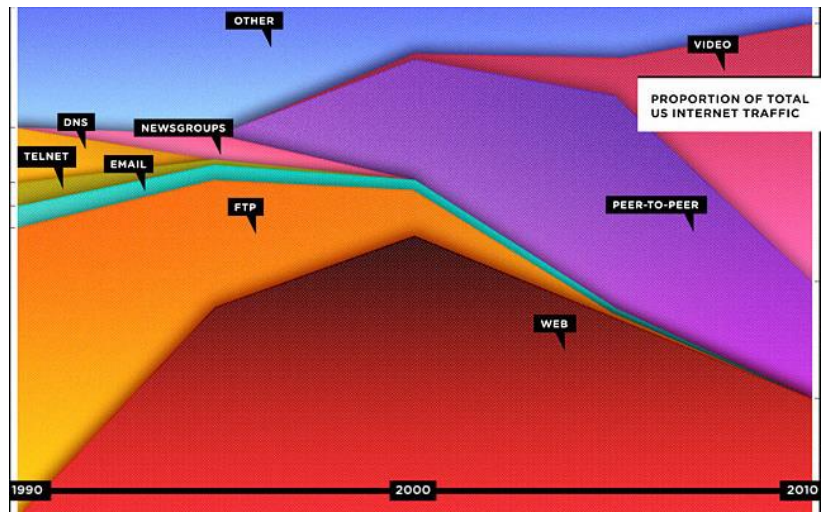
ANNEXES 2



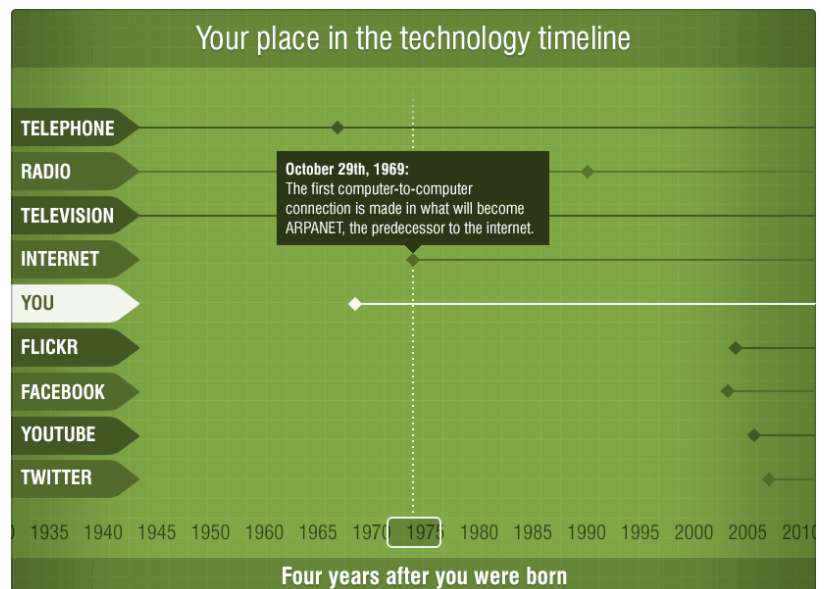
1.



2.



3.



4.

1. *Museum Of Obsolete Media* (www.ObsoleteMedia.org), site web amateur créé en 2013 pour documenter et préserver les différents formats physiques de stockage de données (disquettes, cartouches de jeu, etc.) qui tendent à disparaître avec le développement d'Internet.

2. « All websites look the same » (www.novolume.co.uk), 2015, article analysant le gabarit type de site Web qui tend à être dominant.

3. Infographie issue de l'article « The Web Is Dead. Long Live the Internet » de Chris Anderson et Michael Wolff, paru dans la revue *Wired* en 2010, qui prend acte du déclin des sites Web en faveur de la montée en puissance des « applications » numériques mobiles.

4. James Bridle, Dean Vipond, *Pepys Road*, capture d'écran (2012) d'une infographie interactive insérée dans une histoire immersive servant à promouvoir sur le Web la sortie du livre *Capital* de John Lanchester.

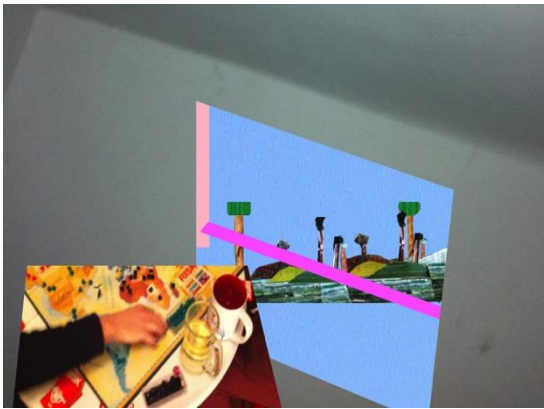
ANNEXES 3



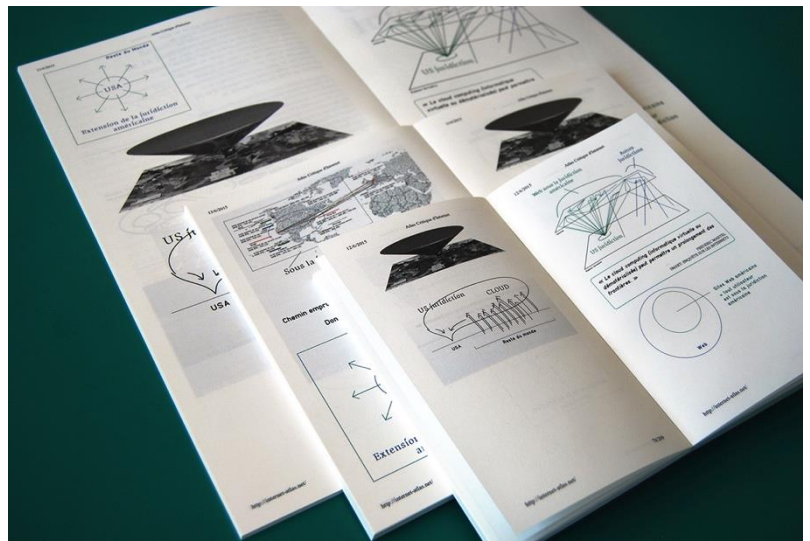
5.



7.



6.



8.

5. *The Walking Dead*, série télévisée diffusée depuis 2010 et qui décrit le quotidien d'un groupe de rescapés amenés à survivre dans un monde post-apocalyptique face à des zombies et d'autres groupes de survivants.

6. Frédérique Laliberté, *Infinitisme.com Forever A Prototype*, œuvre issue de l'exposition « The Dead Web – La Fin », Eastern Bloc, Montréal, janvier 2017. Cette machine à collage est un projet Web autonome qui génère des compositions virtuelles semi-aléatoires en allant chercher dans une banque de fichiers numériques catégorisés et classifiés : images, sons, gifs animés, vidéos, texte, etc.

7. « Congratulations, You have finally reached the end of the internet! », <http://hmpg.net>

8. Louise Druhle, *Atlas critique d'Internet, spatialisation d'un objet complexe en vue d'en comprendre les enjeux socio-politiques*, projet de diplôme en master Design graphique mené à l'Ensad Paris, 2014-2015. Cette édition possède une infinité de formats (livres, affiches, générées et imprimées depuis le site Web).