

C18107

École Normale Supérieure Paris-Saclay

Concours d'admission en 1^{re} année DESIGN
Session 2018

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

Immersion

Immersion est un objet inédit de 136 pages, grand format, à la périodicité semestrielle, qui se propose de renouveler la lecture du jeu vidéo en le pensant avant tout comme une pratique culturelle.

À mi-chemin entre le mook* et la revue spécialisée, *Immersion* plonge au cœur des œuvres vidéoludiques, des acteurs de leur création et de leur effet sur la culture et sur la société. Avec une maquette soignée, qui privilégie les propositions graphiques originales et la clarté du propos, la revue ambitionne de développer une démarche critique se différenciant de la presse jeu vidéo classique. Elle adopte pour cela une approche détachée de l'actualité, qui se focalise sur les enjeux esthétiques de ce médium.

S'il marque de son empreinte la représentation collective, les enjeux et l'imagerie du jeu vidéo sont aujourd'hui encore trop peu analysés et commentés. Massif dans sa diffusion, ce médium reste encore regardé du coin de l'œil, souvent parce qu'il est incompris. La revue *Immersion* se pose donc comme le point de départ d'une réflexion globale sur cette grammaire de création. — <http://immersion-revue.fr/>

* mook : Ouvrage hybride dont le format se situe entre le magazine et le livre. Le mook est publié de manière périodique et renferme essentiellement des grands reportages et des enquêtes d'investigation.

Demande

À l'approche de son deuxième numéro, *Immersion* souhaite évoluer et augmenter son nombre de lecteur·rice·s. Le directeur de publication envisage d'étendre les supports et les modalités de publication, afin de soutenir les ventes de la revue semestrielle, d'élargir et de fidéliser son public. Gagner en notoriété permettrait également d'attirer de nouveaux contributeurs.

Vous devrez concevoir une stratégie de communication pour promouvoir la revue *Immersion* et imaginer également de nouveaux supports et modalités de diffusion de contenus. Les formes graphiques, typographiques et iconographiques de ces supports et situations de promotion et d'édition (numériques et/ou imprimés) feront aussi l'objet de recherches et de propositions innovantes.

L'ensemble devra être conçu en cohérence avec la ligne éditoriale et les ambitions définies par la direction de publication.

Enjeux de l'épreuve

En tant que designer et graphiste, vous saurez valoriser des connaissances et des savoir-faire spécifiques et mettre à profit leur articulation.

– Vous mettrez en valeur votre connaissance des usages, des formes et des aspects techniques et sémantiques des supports et médias contemporains de communication et d'édition, numériques et/ou imprimés.

– Vous saurez faire valoir des savoir-faire spécifiques au design graphique, ainsi que votre culture de l'image et de la typographie, en les mettant au profit d'un projet éditorial et de communication visuelle actuel.

Déroulement

Vous gèrerez librement le temps d'épreuve, entre analyse de la demande, esquisses-recherches, développement et démonstration d'une hypothèse.

ANNEXES 1

Texte et images Issus du site immersion-revue.fr

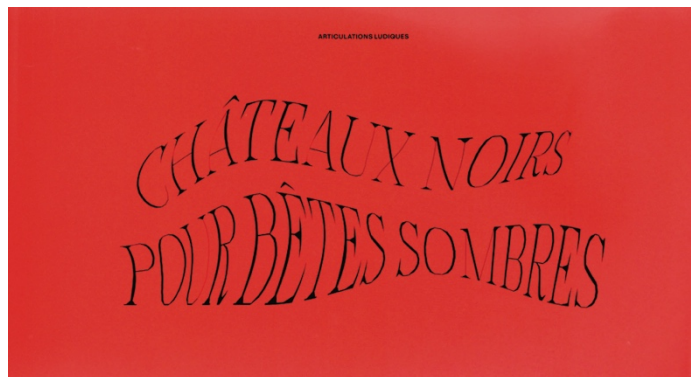
1. IMMERSION numéro 1

Ce premier numéro d'Immersion se place sous le patronage de Trevor, personnage emblématique de *Grand Theft Auto V* qui symbolise ironiquement tous les clichés qui s'attachent encore au jeu vidéo. Inadapté et ultra-violent, son regard très lucide sur l'Amérique contemporaine et ses penchants pour la bouteille en font un Diogène moderne. Comme le philosophe grec au tonneau, qui narguait Alexandre le Grand et qui n'écrivit jamais une ligne, le jeu vidéo continue, en marge de la culture « sérieuse », à être rangé au rang de simple divertissement, alors même qu'il représente un moyen privilégié de comprendre le monde contemporain.

Au centre de ce premier opus se trouve la question fondamentale de l'espace virtuel. À travers quatre articles de fond, il explore les différentes facettes de ce lieu paradoxal, à la fois ouvert et fermé. Il y est question d'analyser la progressive mise en données de nos existences (Mohamed Megdoul), de narration environnementale (Paul Sztulman), ou encore d'analogies entre le fonctionnement du rêve et celui du jeu vidéo (Angelo Careri).

Décembre 2017 · 14.90€ · 136 Pages, 225x300mm
Imprimé en Italie, 0 pubs.

2. Couverture (avec le portrait de Trevor) et extraits du premier numéro.



ANNEXES 2

3. Page d'accueil du site internet immersion-revue.fr

Sur la page défilent des captations vidéos de jeux actuels : *Just Cause 3*, *Assassin's Creed Origins* et *Grand Theft Auto V*.

