

SECOND CONCOURS DESIGN - Recherche en design

épreuve de projet session 2024

PRÉSENTATION DU PARCOURS RECHERCHE

Le Master Recherche en Design a pour vocation de développer des compétences académiques ainsi que des capacités de recherche à travers des projets en design. Ces objectifs se traduisent par deux réalisations principales dans le cadre du diplôme : la rédaction d'un article scientifique et l'organisation d'une exposition collective en deuxième année. Cette exposition permet à chaque étudiant de disposer d'un espace dédié pour présenter son projet de recherche individuel.

Le Master 1 Recherche en Design de l'ENS Paris-Saclay présente une double caractéristique : la pratique du projet d'une part (documentation, conceptualisation, projection, prototypage, réalisation, communication) et la formation à la recherche scientifique d'autre part (recherche documentaire, écriture de la recherche). Cette double compétence demande aux candidats et candidates de faire preuve d'une curiosité quant à cette particularité de la formation, conciliant un équilibre entre théorie-pratique. La formation en design est généraliste. Les candidats et candidates doivent donc comprendre que la majeure de la formation est la recherche, et non une spécialisation dans un champ du design en particulier.

Le jury du concours souhaite faire part de ses observations sur les épreuves et le profil des candidats afin d'éclairer les axes d'amélioration possibles et de valoriser les points positifs observés. Ce rapport se base sur l'analyse des prestations des candidats au concours de cette année.

DÉROULEMENT DE L'ÉPREUVE

L'épreuve de projet se déroule en deux temps : une épreuve sur table de **2 jours**, suivie d'un entretien oral pour présenter le travail effectué sur table.

1.

Les candidats / candidates reçoivent un brief de design auquel ils doivent répondre dans le temps imparti. Le brief est d'orientation généraliste, laissant au candidat le choix de développer des pistes de projets dans le champ de pratique qui lui convient (objet, graphisme, espace, textile, etc.). L'accès aux ordinateurs et smartphones reste interdit le temps de l'épreuve. Le candidat / la candidate doit donc puiser dans ses ressources personnelles.

Cette épreuve sur table est le moment pour les candidats et candidates de montrer leurs méthodes, leur esprit critique, leur originalité et leur capacité de réalisation / et qualités plastiques. Cette épreuve est centrale avec les épreuves d'expression écrite.

2.

L'épreuve sur table donne lieu à un entretien avec le jury, composé de 3 personnes. Pendant 30 minutes, le candidat / la candidate présente et défend son projet, répondant aux questions du jury. Il valorise donc sa capacité à défendre au problème posé par l'épreuve, mais aussi son originalité. Par ailleurs, 10 minutes sont consacrés à la présentation d'un projet du portfolio du candidat / de la candidate.

PRÉSENTATION DU SUJET DE L'ÉPREUVE 2024 :

“ L'Espace, encore ? ”

Cette année, le thème portait sur la colonisation de l'Espace, offrant un cadre propice à l'exploration de multiples perspectives en design. L'objectif était de stimuler la réflexion des candidats sur les enjeux politiques, historiques et idéologiques tout en leur permettant de remettre en question les normes établies grâce à leur créativité et leur narration, avec une ouverture à diverses approches du design. L'inspiration puisait dans la réévaluation actuelle des rêves de colonisation spatiale du XX^e siècle, souvent menée par des acteurs non étatiques.

Dans les années 1960, la conquête spatiale suscite des divisions : les coûts des missions lunaires sont exorbitants, alors que les États-Unis traversent une crise

économique et sociale majeure. Cette contradiction pose une question essentielle : qui détient réellement les moyens de coloniser l'Espace aujourd'hui ? Devenir colonisateur / colonisatrice peut-il devenir un moyen critique, d'individuation et d'*empowerment* face à la culture libertarienne ? (en référence à Nelly Ben Hayoun). Car l'Espace se présente comme une toile vierge pour les designers, qui peuvent imaginer des dispositifs de design à partir de contraintes physiques différentes, sans se soucier des normes, des infrastructures et des systèmes de valeurs existants. Il soulève donc de nouveaux défis pratiques, comme l'adaptation à la vie en apesanteur, qui pourrait transformer radicalement nos espaces de vie ou même notre manière de manger.

RETOUR SUR LES CANDIDATS ET CANDIDATES

Le brief a essentiellement permis de révéler les intérêts, les priorités et les compétences en conception des candidats. Cependant, il y a eu peu d'intégration des questions éthiques et contemporaines plus profondes qui auraient pu être abordées. La question de l'Espace a parfois été déplacé, pour au final devenir "l'espace" au sens général, ce qui témoigne d'une mésinterprétation du sujet. Les candidats ont néanmoins adaptés le brief à leurs intérêts et compétences spécifiques, ce qui a été très utile pour évaluer leur potentiel dans le master.

Tout d'abord, force est de constater qu'une formation en arts appliqués est un avantage pour les candidats et candidates. Cette préparation semble fournir un socle solide, tant sur le plan technique que conceptuel. Par ailleurs, les candidats et candidates présentent une curiosité pour la recherche et la capacité à raisonner de manière critique, reflétant un certain degré d'autonomie et de maturité.

Cependant le niveau global des candidats, bien qu'hétérogène, n'atteint pas toujours les standards attendus, notamment en termes de profondeur d'analyse et de qualité des productions. Force est de constater que la participation au concours reste insuffisante : le nombre d'étudiants se présentant au concours reste trop faible, ce qui limite le vivier de talents à sélectionner. Cela se ressent dans les propositions des candidats et candidates, qui restent souvent trop scolaire, témoignant d'un manque de spontanéité. A ce sujet, le jury regrette le manque de candidature d'élèves venant des écoles supérieures d'art et de design territoriales et nationales.

Bien qu'ils expriment un intérêt pour la recherche, les étudiants semblent manquer de compréhension des attentes spécifiques du master recherche, ce qui limite leur capacité à se préparer efficacement.

Cette année, le jury a constaté niveau de langue lors des oraux parfois insuffisant, ce qui nuit à la qualité de la communication. Le langage familier n'a pas sa place lors d'un concours d'État. Les candidats doivent comprendre la critique comme un exercice constructif permettant de se situer dans un champ intellectuel et pratique.

RECOMMANDATIONS

Le jury recommande aux étudiants de mieux comprendre les attendus du concours et du master recherche. Il encourage les étudiants à mieux se préparer à l'oral, et d'être en mesure de justifier leurs choix de formations et professionnels à venir.

Malgré certaines lacunes observées, le jury souligne le potentiel des candidats et les efforts déployés. Il reste essentiel de renforcer l'attractivité du concours et d'accompagner les étudiants dans leur préparation afin de relever le niveau global et de mieux répondre aux attentes du master recherche.

L'Espace, encore ?

Document 1. Ray Bradbury, *The Martian Chronicles*, New York, Doubleday, 1950.

(Les Chroniques martiennes racontent) « l'histoire des tentatives répétées de l'humanité pour coloniser la planète rouge. Les premiers hommes étaient peu nombreux. La plupart ont succombé à une maladie appelée la grande solitude lorsqu'ils ont vu leur planète se réduire à la taille d'un poing. Les quelques survivants n'ont pas été les bienvenus sur Mars.

Mais d'autres fusées sont arrivées de la Terre, et d'autres encore. Les gens ont apporté avec eux leurs vieux préjugés, leurs désirs, leurs fantasmes et leurs rêves avariés ».

Document 2. J. G. Ballard, *The Space Age is Over*, Penthouse, vol. 14, no1, UK, 1979, http://www.jgballard.ca/media/1979_january_UKpenthouse_magazine.html, (consulté le 20 mars 2024).

« Le monde de l'Espace extra-atmosphérique, que l'on croyait jusqu'alors illimité, se révélait essentiellement limité, un vaste ensemble d'étoiles et de planètes essentiellement semblables dont l'exploration risquait d'être non seulement extrêmement difficile, mais peut-être aussi intrinsèquement décevante... Le nombre d'astronautes qui sont allés en orbite après avoir dépensé ce grand océan de carburant pour fusées est faible au point d'en être ridicule. Voilà qui résume bien la situation. On ne peut pas avoir une véritable ère spatiale dont 99,999 % de l'humanité est exclue ».

Document 3. Nelly Ben Hayoun Studios, *Doppelgängers 3*, film, Londres, 2024, <https://vimeo.com/877524583>, (consulté le 11 mars 2024).



THREE DOPPELGÄNGERS MEET IN OUTER SPACE TO IMAGINE DIASPORIC AND QUEER ECO-FEMINIST FUTURES.

Doppelgängers 3 s'appuie sur l'expérience des diasporas pour remettre en question la commercialisation de la Lune. Nous vivons aujourd'hui dans un monde de tourisme spatial où la « colonisation » de la Lune est une nouvelle réalité. Cette expérience peut-elle nous aider à imaginer un avenir spatial débarrassé des traumatismes du passé ? Pouvons-nous éviter de détruire, comme nous l'avons fait sur Terre ? Par le biais de jeux de rôle, de la magie, de *doppelgängers** et de rencontres avec un large éventail de scientifiques, de visionnaires et d'inventeurs culturels, Nelly Ben Hayoun-Stépanian et ses *Doppelgängers* proposent une vision expérimentale et un modèle pour une future diaspora au-delà de la Terre. Comment les habitants de la Lune comprendront-ils l'origine, les frontières et les nations ? Qui aura des droits ? Qui décidera ? Pour préparer cette nouvelle société lunaire utopique, les *doppelgängers* se rendent aussi près de la Lune qu'il est possible de le faire sur Terre, ils s'enferment dans une grotte profonde en Espagne où les astronautes sont entraînés à vivre dans des espaces restreints et à explorer l'imprévisible et l'inconnu. Mais les choses ne se passent pas comme prévu...

*Un Doppelgänger est un mot allemand signifiant « sosie » ou « double d'une personne vivante ». Il est présent dans la fiction, le folklore, ou encore dans la mythologie germanique et mythologie nordique. Il désigne le double fantomatique d'une personne vivante, le plus souvent un jumeau maléfique.

BRIEF

Ray Bradbury, qui écrit avant l'alunissage - *i. e.* l'atterrissage sur la Lune (1969) - donne une dimension humaine aux avancées technologiques les plus spectaculaires. Sa description émouvante de la colonisation de Mars nous rappelle que les bénéficiaires des technologies à venir auront les mêmes besoins complexes, les mêmes désirs et les mêmes idiosyncrasies définissant ce que nous sommes aujourd'hui. Pour J. G. Ballard l'ère spatiale se termine en 1974, elle appartient au passé. Les technologies ne sont pas qualitativement différentes que celles « qui ont permis de construire le Queen Mary ou d'enrouler les chemins de fer autour du monde au 19^e siècle ». Plus important encore, le rêve spatial était inaccessible à la majorité des gens et, en réalité, assez ennuyeux. L'espace intérieur (par opposition à l'espace extérieur) est bien plus important. L'espace intérieur signifie l'intérieur de notre tête, c'est « un territoire vaste et véritablement infini ». La technologie n'élargit pas nos frontières vers les étoiles mais plutôt vers l'intérieur, vers la maison, vers les expériences de l'esprit et l'augmentation de l'émotion. En 2024, la designer Nelly Ben Hayoun joue avec les imaginaires de l'Espace au regard des enjeux politiques actuels. Son film *Doppelgangers 3* (à la fois film documentaire, film fantastique et jeu de rôle) projette l'identité diasporique de notre planète et au-delà. L'Espace devient un lieu pour développer l'altérité, le prétexte pour interroger (à la manière de *Black Mirror*) la notion historique de « nouveaux mondes ».

EXERCICE

Les trois documents ci-dessus abordent les imaginaires de l'Espace selon des points de vue et des périodes différentes. En vous aidant de ces trois documents, vous interrogez l'actualité de l'exploration de l'Espace. Vous développez un projet original de design relatif ou non à votre spécialité, à partir des axes suivants :

1. L'Espace comme environnement différent :

L'Espace nous soumet à ses propres lois. La modification de la gravité, l'absence d'air et de son, la possibilité d'une vie extraterrestre nous guident vers l'inconnu. Quels nouveaux aménagements, objets, usages, matières et interactions les propriétés de l'Espace nous ouvrent-elles ?

2. L'Espace comme utopie politique :

La conquête spatiale du XX^e siècle est désormais figée dans les idéologies patriotiques de la Guerre Froide. À l'heure où les nations s'allient pour explorer l'Espace, quelles pourraient être les nouvelles projections politiques de la conquête spatiale ?

3. L'Espace comme destination touristique :

Aujourd'hui, des industriels investissent dans des projets titanesques afin de développer le tourisme spatial. A quelles façons de consommer, de communiquer, de garder un souvenir le voyage spatial ouvre-t-il ? Qui voyage et comment ?

ÉTAPES

1. Choisissez un axe ;
2. Explorez et identifiez les contextes, publics, collaborateurs, cibles et territoires clés ;
3. Concevez votre projet en montrant les étapes de développement ;
4. Présentez la proposition finale, en précisant les résultats souhaités ou l'incidence de votre projet. Il n'y a pas de ligne directrice formelle sur ce qu'il faut concevoir - il peut s'agir d'un objet, d'un système graphique, d'un système politique, d'un mobilier spatial. Votre projet doit refléter vos compétences en matière de design, vos valeurs et vos intérêts, ainsi que votre capacité à communiquer.

BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE

- Adam Mann, *Want to Talk to Aliens? Try Changing the Technological Channel beyond Radio*, scientificamerican.com, États-Unis, Springer Nature, 2 septembre 2020, <https://www.scientificamerican.com/article/want-to-talk-to-aliens-try-changing-the-technological-channel-beyond-radio/>, (consulté le 22 mars 2024).
- Nelly Ben Hayoun-Stépanian & al., "Space for All: Decolonial Practices in Space", *75th International Astronautical Congress*, IAF Space Education and Outreach Symposium, session 2, Milan, International Astronautical Federation, 24 octobre 2024, <https://iafastro.directory/iac/browse/IAC-24/E1/2/>, (consulté le 22 mars 2024).
- *The Art of NASA: Andy Warhol, Annie Leibovitz, Norman Rockwell, and Other Icons Celebrate 50 Years of Space Exploration*, <https://www.themarginalian.org/2013/08/29/nasa-art-program/>, (consulté le 22 mars 2024).