



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE

EDE ART 2

SESSION 2018

**CAPET
CONCOURS EXTERNE
ET CAFEP**

Section : ARTS APPLIQUÉS

**Options : DESIGN
MÉTIERS D'ART**

ÉPREUVE DE CULTURE DESIGN ET MÉTIERS D'ART

Durée : 5 heures

L'usage de tout ouvrage de référence, de tout dictionnaire et de tout matériel électronique (y compris la calculatrice) est rigoureusement interdit.

Dans le cas où un(e) candidat(e) repère ce qui lui semble être une erreur d'énoncé, il (elle) le signale très lisiblement sur sa copie, propose la correction et poursuit l'épreuve en conséquence.

De même, si cela vous conduit à formuler une ou plusieurs hypothèses, il vous est demandé de la (ou les) mentionner explicitement.

NB : La copie que vous rendrez ne devra, conformément au principe d'anonymat, comporter aucun signe distinctif, tel que nom, signature, origine, etc. Si le travail qui vous est demandé comporte notamment la rédaction d'un projet ou d'une note, vous devrez impérativement vous abstenir de signer ou de l'identifier.

Tournez la page S.V.P.

A

L'épreuve a pour but de vérifier que le candidat est capable de situer un produit ou une œuvre dans un contexte de création, de dégager une problématique et d'intégrer une réflexion critique à partir des références proposées.

Durée : cinq heures ; coefficient 1.

SUJET

NOUVELLES ARCHÉOLOGIES

DOCUMENTATION

1. Extrait de la page d'accueil de l'**Inrap** / Institut national de recherches archéologiques préventives.

2. a/ **A. MINIE**, tapissier, *Au rouet d'or*, confident, Paris, 1878-1889.

b/ et c/ **Quentin VAULOT & Goliath DYEYRE**, designers, **Robert JALLET**, menuisier en sièges, **Frédéric GALLIN**, canneur-rempailleur, *Morphème*, 2015, détail technique de fabrication. Ensemble présenté au Musée des Arts Décoratifs, Paris.

3. **UNFOLD**, collectif de designers, *L'Artisan Électronique*, Belgique, 2010.

4. **MVRDV**, cabinet d'architectes, *Crystal Houses*, façade d'une boutique de la Maison Chanel, Amsterdam, 2016.

DEMANDE

L'analyse croisée de la documentation iconographique et textuelle, soutenue par vos connaissances, vous conduira à interroger la thématique proposée au regard des domaines du design et des métiers d'art.

Vous envisagerez des champs d'hypothèses et dégagerez des pistes de réflexion propices à la formulation d'une problématique.

Vous développerez une réflexion argumentée et étayée par des références personnelles en adoptant une posture critique.

ÉVALUATION

- Rigueur et fertilité de l'analyse croisée.
- Intérêt et réinvestissement des connaissances et des références personnelles.
- Pertinence des champs d'hypothèses, du questionnement et de la problématique.
- Efficacité du développement, réflexion critique.
- Lisibilité, clarté et logique de l'expression écrite (plan, syntaxe, vocabulaire, orthographe).

INFORMATION AUX CANDIDATS

Vous trouverez ci-après les codes nécessaires vous permettant de compléter les rubriques figurant en en-tête de votre copie.

Ces codes doivent être reportés sur chacune des copies que vous remettrez.

► Concours externe du CAPET de l'enseignement public :

• **option design :**

Concours	Section/option	Epreuve	Matière
E D E	6 5 0 2 E	1 0 2	7 3 9 1

• **option métiers d'arts :**

Concours	Section/option	Epreuve	Matière
E D E	6 5 0 3 E	1 0 2	7 3 9 1

► Concours externe du CAFEP/CAPET de l'enseignement privé :

• **option design :**

Concours	Section/option	Epreuve	Matière
E D F	6 5 0 2 E	1 0 2	7 3 9 1

Document 1

LA PRATIQUE DE L'ARCHÉOLOGIE

L'archéologie étudie les civilisations à partir de leurs cultures matérielles. De l'observation à l'interprétation, en passant par la restitution et l'enregistrement, l'archéologie nécessite une somme de savoirs et de savoir-faire.

L'archéologue est « celui qui pratique l'archéologie » nous disent les dictionnaires. L'archéologue est donc celui qui, selon la définition la plus admise et commune, étudie les civilisations à partir de leurs cultures matérielles, des équipements dont elles se dotent, des artefacts qu'elles créent, produisent, et utilisent. Du vestige au monument, même réduits à l'état de traces, c'est l'observation et l'exploitation des témoignages qui s'y rapportent, écrits, images, voire témoignage oral pour les périodes très récentes, qui alimentent et renouvellent les recherches archéologiques.

[...]

L'ARCHÉOLOGUE COMME ANTHROPOLOGUE

Un ensemble de gestes et de compétences vise donc à « rétablir des identités » à des « choses » qui, au gré de l'Histoire, se sont dégradées, sont tombées en désuétude ou en ruine, et quelquefois ont fini par disparaître. Mais si elle s'arrêtait là, cette démarche ne caractériserait qu'incomplètement la profession d'archéologue.

En effet, le projet archéologique ne se limite pas à l'observation systématisée ou à l'exhumation raisonnée. Il s'agit également, pour l'archéologue, de donner du sens, de comprendre les « systèmes techniques », les systèmes de production, les modes d'exploitation auxquels appartenaient tous ces ensembles complexes et ces objets archéologiques, de l'éclat de silex au paysage modifié par l'homme.

Au-delà du constat de leur existence, il s'agit de mettre en relation les étapes de fabrication (du matériau au produit fini), d'utilisation et d'abandon, de réutilisation aussi, avec des processus sociaux, économiques et politiques.

Extrait de la page d'accueil de l'**Inrap** / Institut national de recherches archéologiques préventives.

<http://www.inrap.fr/la-pratique-de-l-archeologie-9842>

Inrap.fr

Publié le 22 décembre 2015

Mis à jour le 01 décembre 2016

Document 2



b/



c/



a/

a/ **A. MINIE**, tapissier, *Au rouet d'or*, confident, Paris, 1878-1889.

Bois sculpté et doré, cannage, L 116,5 x l 69 x h 72 cm.

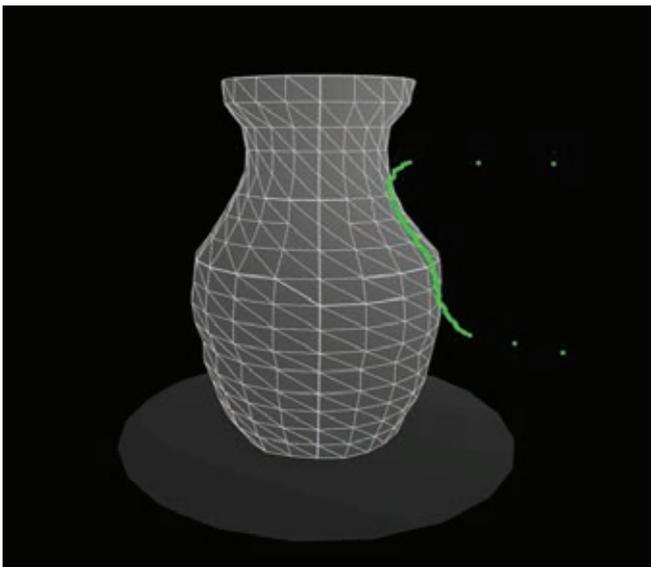
b/ et c/ **Quentin VAULOT & Goliath DYEYRE**, designers, **Robert JALLET**, menuisier en sièges, **Frédéric GALLIN**, canneur-rempailleur, *Morphème*, 2015, détail technique de fabrication.

Chêne, hêtre, rotin, L 95 x l 42 x h 117 cm.

Ensemble présenté au Musée des Arts Décoratifs, Paris.

À l'occasion de l'édition 2015 des Journées européennes des métiers d'art, une exposition intitulée *Mutations* a été présentée au Musée des Arts Décoratifs. À travers une sélection d'objets emblématiques des collections du musée, des collectifs de créateurs ont revisité le répertoire des formes, des techniques et des matières en créant des œuvres spécifiques. Les neuf objets nés de ce projet, dont *Morphème*, ont été présentés en vis-à-vis des objets historiques sélectionnés. *Morphème* rompt avec la station assise du confident et propose un repos furtif assis-debout.

Document 3



UNFOLD, collectif de designers, *L'Artisan Électronique*, Belgique, 2010.

L'Artisan Électronique est un dispositif de captage numérique de gestes et d'impression 3D. Au sein du Centre d'Art Z33 (Belgique), l'Artisan Électronique permettait aux visiteurs de « tourner » leurs propres objets. Un scanner 3D enregistrait leurs gestes et, à intervalles réguliers, lançait une impression 3D réalisée à partir d'un composé d'argile.



MVRDV, cabinet d'architectes, *Crystal Houses*, façade d'une boutique de la Maison Chanel, Amsterdam, 2016.
 L'agence MVRDV a conçu une façade tout en transparence dans sa partie basse, en collaboration avec des ingénieurs, des verriers de Venise et des chercheurs de l'université de technologie de Delft.
 De solides briques de verre ont été mises au point, assemblées par une colle résistante qui permettra néanmoins de remplacer les briques abîmées au fil du temps.