

SESSION 2022

**AGRÉGATION
CONCOURS INTERNE
ET CAER**

Section : DESIGN ET METIERS D'ART

**ÉPREUVE D'HISTOIRE DES ARTS ET DES TECHNIQUES DE
DESIGN ET DES METIERS D'ART**

Durée : 4 heures

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

Les croquis et schémas sont à exécuter avec le même stylo et la même encre. Les feutres de couleur et calques sont proscrits.

Si vous repérez ce qui vous semble être une erreur d'énoncé, vous devez le signaler très lisiblement sur votre copie, en proposer la correction et poursuivre l'épreuve en conséquence. De même, si cela vous conduit à formuler une ou plusieurs hypothèses, vous devez la (ou les) mentionner explicitement.

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

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 interne de l'Agrégation de l'enseignement public :

| Concours | Section/option | Epreuve | Matière |
|----------|----------------|---------|---------|
| EAI | 1800B | 102 | 8631 |

► Concours interne du CAER / Agrégation de l'enseignement privé :

| Concours | Section/option | Epreuve | Matière |
|----------|----------------|---------|---------|
| EAI | 1800B | 102 | 8631 |

Demande :

Vous développerez une réflexion personnelle et dégagerez une problématique sociétale, historique et contemporaine, à partir de l'analyse des documents donnés et d'exemples issus de votre propre culture. Votre réflexion sera structurée et témoignera d'une lecture engagée des enjeux du design et des métiers d'art.

DOCUMENT 1

« En un mot, on ne peut pas assurer qu'en tous les arts, la simple connaissance des préceptes suffise à leur perfection. Il faut les savoir appliquer au sujet, et c'est dans cette application que l'on trouve toujours la résistance et l'opiniâtreté de la matière, qui fait naître mille obstacles et mille empêchements que l'on ne connaît et que l'on n'apprend à vaincre que par la pratique et l'expérience. »

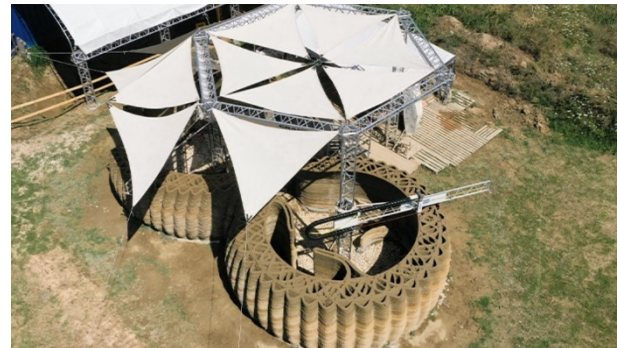
François Blondel (ingénieur et architecte français du XVII^{ème} siècle), *L'art de jeter les bombes*, Paris, l'auteur est N. Langlois, 1683.

DOCUMENT 2

Maison TECLA (TECHnology and CLAy), Italie, 2021.
(Conception de Mario Cucinella Architects et Crane WASP fabricant d'imprimantes 3D)

Premier modèle de maison éco-durable entièrement imprimée en 3D à partir de terre crue, matière première extraite près du site d'implantation.

Crane WASP est une technologie d'impression 3D modulaire utilisant deux bras robotiques synchronisés et gérés par un logiciel en mesure d'optimiser leurs mouvements.



DOCUMENT 3

Police de caractères *FF Beowolf*, 1990.

Rik van Blokland et Just van Rossum, créateurs de caractères et programmeurs néerlandais, interrogent l'imperfection des lettres en bois et en métal. À l'aide d'un algorithme, ils conçoivent une police aléatoire dont les contours des caractères typographiques sont modifiés à chaque impression.

FF Beowolf, R24

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
 Hh Ii Jj Kk Ll Mm
 Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt
 Uu Vv Ww Xx Yy Zz
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Exemples de modifications de la lettre « E » :

