

EDE ART 2

SESSION 2020

**CAPET
CONCOURS EXTERNE**

Section : ARTS APPLIQUÉS

**Options : DESIGN
MÉTIER 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.

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 externe du CAPET de l'enseignement public :

• **option design :**

Concours	Section/option	Epreuve	Matière
EDE	6502E	102	7391

• **option métiers d'arts :**

Concours	Section/option	Epreuve	Matière
EDE	6503E	102	7391

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

EXPÉRIENCES SENSIBLES

DOCUMENTATION

1. **David LE BRETON**, professeur en sociologie à l'Université de Strasbourg, extrait de *La saveur du monde, une anthropologie des sens*, éditions Métailié, 2006.

2. **Pierre DI SCIULLO**, graphiste et dessinateur de caractères, *Le Kouije*, typographie expérimentale, France, 2005.

3. **Marco CASAGRANDE**, architecte finlandais, *Cicada*, Taïwan, 2011.

4. **Lola**, Agence de communication madrilène, sur commande du fabricant d'imprimantes 3D grand public singapourien Pirate3D, *Touchable Memories*, 2014.

DEMANDE

L'analyse croisée de la documentation iconographique et textuelle vous conduira à interroger la thématique proposée dans les champs du design et des métiers d'art.

Vous dégagerez des pistes de réflexion propices à la formulation d'une problématique relevant des enjeux du sujet.

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

ÉVALUATION

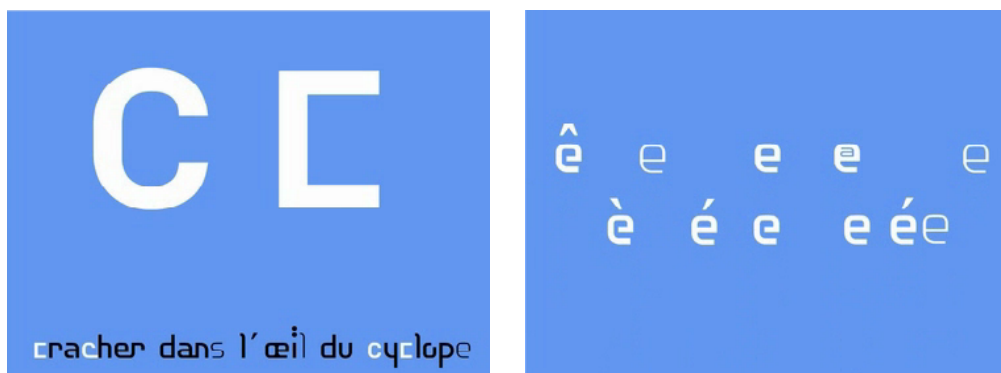
- Rigueur et fertilité de l'analyse croisée.
- Intérêt et réinvestissement des connaissances et des références personnelles.
- Pertinence du questionnement et de la problématique.
- Efficacité du développement, réflexion critique.
- Lisibilité, clarté, précision et structuration de l'expression écrite.

Document 1

« Pour l'homme, il n'y a pas d'autres moyens que d'éprouver le monde, d'être traversé et changé en permanence par lui. Le monde est l'émanation d'un corps qui le pénètre. Un va-et-vient s'instaure entre sensation des choses et sensation de soi. Avant la pensée, il y a les sens. [...] L'individu ne prend conscience de soi qu'à travers le sentir, il éprouve son existence par les résonances sensorielles et perceptives qui ne cessent de le traverser. L'entame brève de la sensation brise la routine du sentiment de soi. Les sens sont une matière à faire du sens, sur le fond inépuisable d'un monde qui ne cesse de s'écouler, ils font des concrétions qui le rendent intelligible. On s'arrête sur une sensation qui fait plus sens que les autres et ouvre les arcanes du souvenir ou du présent, mais une infinité de stimulations nous traversent à tout instant et glissent dans l'indifférence. »

David LE BRETON, professeur en sociologie à l'Université de Strasbourg, extrait de *La saveur du monde, une anthropologie des sens*, éditions Métailié, 2006.

Document 2



Pierre DI SCIULLO, graphiste et dessinateur de caractères, *Le Kouije*, typographie expérimentale, France, 2005.

Le principe du *Kouije* est celui de la re-motivation phonologique de l'alphabet latin pour le français. Cela a donné le *Kouije*, un outil souple pour incarner la voix dans l'écriture. Une ligature assemble les lettres qui forment un même son : ou, in, eau, ph... Les lettres muettes sont plus fines. Le *Kouije* rend ainsi visible toutes les nuances orthographiques et sonores de la langue française.

Document 3



Marco CASAGRANDE, architecte finlandais, *Cicada* (proposition de traduction : la cigale), Taïwan, 2011.

Cocon en bambous tressés de 34 mètres de long destiné à accueillir des ateliers universitaires ou des activités spontanées.

« En entrant dans la cigale, la ville environnante disparaît. Le cocon est un espace intérieur mais totalement extérieur. Il respire, vibre, est doux et sûr. L'espace engloutira l'homme moderne et lui offrira la possibilité de voyager mille ans en arrière pour se rendre compte que les choses sont identiques. [...] Le cocon Cicada est un médiateur accidentel entre l'homme moderne et la réalité. Il n'y a pas d'autre réalité que la nature. »

(proposition de traduction d'un extrait du site internet de l'architecte Marco Casagrande www.casagrandelaboratory.com)

Document 4



Lola, agence de communication madrilène, sur commande du fabricant d'imprimantes 3D grand public singapourien Pirate3D, *Touchable Memories* (proposition de traduction : *souvenirs palpables*), 2014.

Touchable Memories est une expérience proposée à cinq personnes devenues déficientes visuelles. Chacune d'elles possède le souvenir d'un moment spécial, capturé sur une photographie dont les détails se sont depuis estompés.

Touchable Memories est l'interprétation 3D de cette image.