



**MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE,
DE LA JEUNESSE
ET DES SPORTS**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Rapport du jury

**Concours : CERTIFICAT D'APTITUDE AU PROFESSORAT DE
LYCEE PROFESSIONNEL**

CONCOURS EXTERNE ET CAFEP

Section : ARTS APPLIQUÉS

Options : DESIGN et MÉTIERS D'ART

Session 2020

Rapport de jury présenté par :

Madame Brigitte FLAMAND
Inspectrice Générale de l'Éducation du Sport et de la Recherche,
Présidente du jury

Monsieur Jean-Philippe DUFOUR
Inspecteur d'Académie, Inspecteur Pédagogique Régional,
Vice-président du jury

SOMMAIRE

	Pages
Présentation du concours	3
Bilan et statistiques.....	4
Introduction aux rapports d'épreuves	5
Rapport de l'épreuve d'investigation méthodique en design et en métiers d'art	6
Rapport de l'épreuve de culture design et métiers d'art	11
Annexe : liste des spécialités métiers d'art	16

Présentation du concours

Informations sur l'inscription aux concours

Les concours du CAPLP et CAFEP arts appliqués ont pour finalité de recruter les enseignants qui interviendront dans les formations de la voie professionnelle, principalement aux niveaux du certificat d'aptitude professionnelle (CAP), du baccalauréat professionnel ou du brevet des métiers d'art (BMA). Lors de leur inscription au concours, les candidats ont le choix entre deux options :

- l'option design, qui vise le recrutement des professeurs d'arts appliqués chargé de l'enseignement général des arts appliqués et cultures artistiques ;
- l'option métiers d'art, qui vise le recrutement des professeurs de spécialités métiers d'art en charge des enseignements professionnels, théoriques et pratiques, en CAP des spécialités métiers d'art, brevets des métiers d'art, diplômes des techniciens métiers du spectacle et baccalauréats professionnels, essentiellement artisanat et métiers d'art.

Les candidats de l'option métiers d'art choisissent au moment de leur inscription, une spécialité parmi celles qui leur sont proposées chaque année. La liste exhaustive des spécialités est rappelée en annexe du présent rapport. Il importe que les candidats s'assurent avant de s'inscrire, qu'ils disposent pleinement des compétences techniques et professionnelles inhérentes à la spécialité choisie.

Il faut remarquer que le recrutement des professeurs de communication visuelle pluri-média et de marchandage visuel fait exception. L'affectation sur des postes de ces deux spécialités demande à être reçu préalablement à l'option design du concours.

Les options ouvertes aux concours

Les deux options, *design* et *métiers d'art*, sont proposées à la session 2020 du concours externe du CAPLP *arts appliqués*.

Dans le cadre du CAFEP correspondant, seule l'option *design* est proposée cette année.

Nature des épreuves

Les épreuves du concours externe du CAPLP section arts appliqués sont définies en annexe de l'arrêté du 19 avril 2013 fixant les sections et les modalités d'organisation des concours au certificat d'aptitude au professorat de lycée professionnel.

L'arrêté du 15 mai 2020 porte adaptation des épreuves du concours externe de l'année 2020 en raison de la crise sanitaire née de l'épidémie de covid-19.

Cette session 2020 du concours comporte deux épreuves d'admission qui correspondent aux épreuves d'admissibilité des sessions antérieures. Ces deux épreuves sont communes à l'option *design* et à l'option *métiers d'art*.

La définition de chaque épreuve est précisée dans les rapports d'épreuves suivants.

Bilan et statistiques

Postes et candidats admis

	nombre de postes	nombre de candidats inscrits	nombre de candidats non éliminés * % inscrits		nombre de candidats admis % non éliminés	
option Design						
CAPLP externe (public)	55	217	103	47,4%	51	49,5%
CAPLP –CAFEP (privé)	4	57	21	36,8%	4	19%
option Métiers d'Art						
CAPLP externe (public)	10	46	20	43,7%	4	20%

* Le nombre de candidats non éliminés correspond aux candidats ayant composé aux deux épreuves et n'ayant pas eu de note éliminatoire.

Les spécialités des candidats admis à l'option métiers d'art sont les suivantes : tapisserie d'ameublement, arts de la bijouterie-joaillerie, ébénisterie, graphisme et décor dominante lettres et décor.

Moyennes, notes et barres d'admission

	moyenne des candidats non éliminés /20	moyenne des candidats admis /20	note d'admission la plus haute /20	barre d'admission /20
option Design				
CAPLP externe (public)	9,02	12,3	17,25	8,87
CAPLP –CAFEP (privé)	8,66	13,31	15,12	11,75
option Métiers d'Art				
CAPLP externe (public)	6,05	11,43	12,5	10

Moyennes et notes d'épreuves

	Épreuve d'investigation méthodique en design et en métiers d'art					
	moyenne de l'épreuve /20	Nombre de notes comprises dans la fourchette				
		$0 < n < 4$	$4 \leq n < 8$	$8 \leq n < 12$	$12 \leq n < 16$	$16 \leq n \leq 20$
option Design						
CAPLP externe (public)	8,91	16	32	26	18	11
CAPLP –CAFEP (privé)	8,40	4	4	11	1	1
option Métiers d'Art						
CAPLP externe (public)	7	4	11	1	3	1

Épreuve de culture design et métiers d'art						
moyenne de l'épreuve /20	Nombre de notes comprises dans la fourchette					
	$0 < n < 4$	$4 \leq n < 8$	$8 \leq n < 12$	$12 \leq n < 16$	$16 \leq n \leq 20$	
option Design						
CAPLP externe (public)	9,14	14	33	21	25	10
CAPLP –CAFEP (privé)	8,98	0	10	6	3	2
option Métiers d'Art						
CAPLP externe (public)	5,11	6	12	2	0	0

Introduction aux rapports d'épreuves

L'exercice du métier de professeur de lycée professionnel en arts appliqués, qu'il s'agisse de l'enseignement général ou de l'enseignement de spécialité, repose sur la maîtrise d'une culture et d'une pratique solides et actualisées en design et métiers d'art.

Les deux épreuves de cette session 2020 particulière ont permis de s'assurer que les candidats reçus répondaient à cette exigence. Si ces épreuves ne visent pas directement les champs pédagogiques et didactiques – visées habituellement par le deuxième groupe d'épreuves, - elles interrogent néanmoins certaines aptitudes indispensables à la mise en œuvre d'un enseignement.

Nous citerons ici l'aptitude d'un candidat à construire, argumenter, organiser un propos, à analyser et synthétiser, à problématiser et hiérarchiser, à résoudre un problème et communiquer.

Les résultats de cette session témoignent d'une grande hétérogénéité dans la qualité des productions des candidats.

Le jury a pu apprécier des productions remarquables et constater aussi, pour un nombre non négligeable de candidats, des insuffisances qui renvoient à une méconnaissance des attendus du concours.

Nous encourageons les candidats confrontés à un premier échec à persévérer et à s'appuyer sur ce rapport ainsi que sur les formations existantes pour une meilleure préparation.

Les rapports d'épreuves présentés dans les pages suivantes donnent des informations et des conseils utiles aux futurs candidats au concours. Le jury les invite donc à procéder à une lecture attentive de ces rapports afin de prendre la pleine mesure des exigences des épreuves.

Recommandations générales du jury :

Pour répondre efficacement aux objectifs des épreuves, il est essentiel :

- de lire attentivement la demande et de s'appropriier l'ensemble des ressources du sujet (le thème et les documents proposés) ;
- de faire preuve de méthode dans l'ensemble du travail d'analyse, de recherche, de traduction, de présentation et d'argumentation ;
- de nourrir le questionnement et les propositions de références personnelles appropriées ;
- de veiller à construire une communication efficace par le biais d'une mise en page structurée, hiérarchisée, s'appuyant sur des moyens d'expression graphique et écrite maîtrisés et adaptés au temps imparti.

RAPPORT DE L'ÉPREUVE D'INVESTIGATION MÉTHODIQUE EN DESIGN ET EN MÉTIERS D'ART

L'épreuve a pour objectif de vérifier que le candidat est capable de mobiliser l'ensemble de ses connaissances et compétences professionnelles.

Il lui est demandé d'engager une démarche d'investigation méthodique mettant en question les dimensions esthétique, technique, technologique, économique et sociologique dans un processus de conception en design ou en métiers d'art, à partir d'une documentation visuelle et/ou textuelle fournie.

L'articulation dégagée des notions et principes conduit à la formulation d'hypothèses de conception en utilisant des moyens graphiques adaptés et en justifiant les choix.

Durée : cinq heures ; coefficient 1.

Le sujet de la session 2020 est publié sur le site www.devenirenseignant.gouv.fr

PRÉAMBULE

Initié par un thème, le sujet de l'épreuve d'investigation méthodique propose une documentation iconographique et textuelle dont l'étude approfondie doit permettre au candidat d'engager un processus de création dans les champs du design et/ou des métiers d'art.

Une démarche réflexive, enchaînant des phases d'analyse, de synthèse et la formulation d'hypothèses de conception en relation avec le thème est attendue. L'ensemble, présenté sous la forme d'un dossier de planches au format A3, paginé et structuré, doit combiner expression écrite et graphique.

L'organisation des planches doit être le reflet de la démarche. Elle distingue et articule :

- une analyse orientée de la documentation proposée nourrie de références personnelles ;
- une synthèse issue des conclusions de l'analyse ;
- une formulation d'hypothèses de conception dans les domaines du design et/ou des métiers d'art.

L'épreuve est construite pour évaluer les capacités du candidat à :

1. Analyser
2. Synthétiser et concevoir
3. Communiquer

Le sujet de la session 2020 propose une réflexion autour du thème « rassembler ».

L'énoncé du sujet

Vous analyserez, en les confrontant, les documents ressources au regard de la thématique proposée. Votre réflexion et la mobilisation de vos connaissances vous permettront de comprendre le sens et les enjeux des productions, d'identifier et d'articuler des notions et des principes de conception. Dans un second temps, vous engagerez vos propres démarches de conception dans les champs du design et/ou des métiers d'art. Vous synthétiserez et réinvestirez les éléments issus de votre analyse. Vos hypothèses de projet seront contextualisées et ancrées dans des enjeux actuels de création. Vous mettrez en œuvre une stratégie de communication écrite, graphique et plastique explicite de l'ensemble de votre travail présenté sur 4 à 8 planches de papier format A3 numérotées.

La documentation proposée :

1. Carolina MARTINELLI et Vittorio VENEZIA, designers, Andrea BRACIFORTI, artisan, *Rocca dei Vasi*, Caltagirone Italie, 2016.
2. David SCHWEN, graphiste, *Pantone Pairing*, Minneapolis USA, 2013.
3. Thomas HIRSCHHORN, artiste, *Flamme Éternelle*, Paris, 2014.

1. ANALYSER

La phase d'analyse suppose que les candidats s'attachent à :

- définir et contextualiser le thème « rassembler » dans le cadre des métiers d'art et du design ;
- confronter les documents entre eux et avec le thème « rassembler » ;
- approfondir la réflexion sur le thème par l'apport de références culturelles pertinentes.

La cohérence de la démarche d'analyse, la pertinence des éléments dégagés et l'investissement de connaissances et de références personnelles ont été appréciés à partir des indicateurs suivants :

- le thème est finement interrogé et d'une manière élargie ;
- le sens et les enjeux sont identifiés ;
- les documents sont confrontés au thème et entre eux ;
- les notions, principes et concepts dégagés découlent logiquement de l'analyse ;
- les apports de connaissances sont justes et appropriés.

Le jury constate que la démarche d'analyse est engagée dans une grande majorité des productions. Dans une appréciable proportion, la méthodologie d'analyse mise en œuvre par les candidats est structurée et maîtrisée. Il faut souligner que l'exploitation justifiée de l'ensemble des éléments du corpus documentaire permet d'ouvrir la réflexion vers une diversité de pistes de conception. Ceci dans la mesure où les éléments sont confrontés entre eux et ouvrent le débat sur des notions enrichies d'apports personnels. Néanmoins, le processus d'analyse n'est pas entièrement efficient pour une moitié des productions qui s'inscrivent défavorablement dans la simple description, limitant l'émergence de notions et de concepts porteurs. Le jury constate également que la confrontation des documents entre eux n'est pas systématique et à ce titre, elle s'ouvre donc sur une lecture primaire et linéaire, resserrant le potentiel du sujet.

Peu de candidats ont relevé le fait que le terme "rassembler" suppose une dispersion préalable des éléments avant la réunion de ceux-ci. Aussi, l'amplitude des possibilités du sujet n'ayant pas été perçue, le propos s'est régulièrement limité à une prégnance étymologique du terme développant l'unique notion d'assemblage (des matières, des matériaux, des techniques, des cultures, des formes, des personnes...). En ce sens, les éléments convoqués semblent occulter les différents champs d'exploitation possibles (sociologiques, fonctionnels, ergonomiques, politiques, économiques, éthiques...) et ne permettent pas de dégager des notions et concepts susceptibles d'élargir des axes de réflexion possible. Seul l'axe technique a été abordé de manière récurrente.

Le jury a apprécié que des candidats proposent une analyse fine convoquant des connaissances et des références actuelles, pertinentes, diversifiées, et habilement introduites (confrontation et croisement de références personnelles, contextualisation de celles-ci). Une réflexion claire, cohérente et méthodique permettant de dépasser les simples constats et redites des documents, l'emploi d'un vocabulaire précis et la mise en évidence de principes par des mots-clés ont également été appréciés.

Le jury a regretté les analyses purement descriptives (le candidat paraphasant les documents aussi bien textuellement que graphiquement, sans aucune interprétation), cloisonnées (sans mise en relation des productions), superficielles (simple reprise du contenu de la légende).

Certains candidats se sont contentés d'établir une liste exhaustive de références sans lien explicite avec les notions dégagées, les reléguant au statut d'illustration. L'utilisation de multiples références comme un automatisme de la citation accompagnant le propos, sans l'étoffer, est apparu inappropriée. Le jury a parfois relevé une certaine insuffisance ou même une absence de connaissances. Des candidats ont employé des références qui décrédibilisaient leur propos.

Conseils:

Lors de sa préparation, le jury conseille au candidat de diversifier les outils et les modalités d'analyse afin de les convoquer pertinemment au regard du sujet, de dépasser les généralités afin d'exposer une réflexion critique et personnelle.

Il est attendu du candidat qu'il se tienne informé de l'actualité afin d'apporter des connaissances pertinentes et contemporaines. Il doit dépasser les stéréotypes et les poncifs dans son interprétation des documents. Les notions, principes et concepts issus de l'analyse doivent aborder toutes les dimensions y compris techniques.

2. SYNTHÉTISER et CONCEVOIR

Dans un second temps, il s'agit de réaliser une synthèse de l'analyse visant à faire émerger des mots-clés, des notions et des principes, dont l'exploitation permet d'orienter les recherches pour formuler, dans un troisième temps, plusieurs hypothèses de conception contextualisées et ancrées dans les enjeux actuels de la création.

L'efficacité de l'articulation entre les déductions issues de l'analyse et les hypothèses a été appréciée par le jury à partir des indicateurs suivants :

- les hypothèses formulées sont en lien avec l'analyse et découlent de la synthèse ;
- la démarche de conception est cohérente et explicite.

Le jury a ainsi pris en considération les capacités du candidat à synthétiser les constats et à les articuler avec des hypothèses de conception en lien avec la thématique proposée.

L'efficacité des différentes hypothèses a été évaluée à partir des indicateurs suivants :

- les contextes d'exploitations sont clairement identifiés et réalistes ;
- les propositions sont ancrées dans les domaines du design et/ou des métiers d'art et s'inscrivent dans des enjeux contemporains.

Le jury a ainsi pris en compte la faisabilité, la diversité, la richesse, l'adéquation au thème « rassembler » et l'exploitation de l'analyse.

Le jury a apprécié la mise en oeuvre d'une véritable synthèse des notions dégagées comme élément indispensable et charnière de la démarche, la formulation d'un questionnement en lien avec la thématique et l'ouverture sur des hypothèses tangibles de conception. La clarté et la lisibilité du propos, l'aptitude à hiérarchiser, structurer et organiser la réflexion ont aussi été appréciées.

Le jury a regretté une phase de synthèse éludée ou simplement esquissée qui n'a pas permis à certains candidats d'articuler l'analyse et les hypothèses émises et de poursuivre correctement la réflexion afin d'aboutir à des propositions pertinentes.

Dans certaines propositions, les hypothèses trop larges ou trop ouvertes ont conduit à une dispersion de la réflexion.

Conseils :

Il est attendu du candidat qu'il exploite les stratégies de conception issues de l'analyse afin de les réinvestir dans de nouveaux contextes de création. Cela peut se traduire par la réalisation d'une planche « pivot » organisée et ne se limitant pas à une rédaction textuelle.

Les cartes heuristiques, lorsqu'elles sont utilisées, doivent dépasser le stade de catalogue de mots-clés pour permettre la contextualisation des hypothèses et faire émerger des choix.

À propos de l'efficacité des différentes hypothèses :

Le jury a apprécié que les candidats exposent un contexte de travail précis avec des besoins et des contraintes clairement définis.

Une démarche ancrée dans les champs du design et des métiers d'art, appuyée sur les notions et concepts tirés de l'analyse des documents répond aux attendus de l'épreuve.

Le jury a regretté des démarches de conception peu développées ou une production finale proposée sans explicitation de la démarche, des hypothèses sans relation avec le thème d'étude proposé et des contextes pensés comme des prétextes distants voire déconnectés des enjeux du design et des métiers d'art.

La négligence de cette partie semble être le résultat d'une mauvaise gestion du temps. Une part trop importante étant accordée à l'analyse, les propositions sont alors peu nombreuses, manquent de diversité ou donnent l'impression d'avoir été plaquées artificiellement.

Conseils:

Il est attendu que les hypothèses expriment des intentions de manière explicite, sous forme d'esquisses, de schémas et d'annotations. Ces hypothèses doivent impérativement s'inscrire dans les

domaines du design et des métiers d'art. Il est attendu des projets qu'ils soient réalisables sans pour autant développer des solutions technologiques abouties. Les propositions doivent mettre en évidence le rôle du designer. La synthèse est une étape clé pour l'étayage, la contextualisation et la justification des hypothèses émises.

Les candidats doivent être attentifs à la gestion du temps imparti pour l'épreuve.

3. COMMUNIQUER

L'appréciation de la lisibilité et de la qualité de la communication écrite, graphique et plastique s'est appuyée sur les indicateurs suivants :

- la communication graphique et écrite est efficace ;
- les choix graphiques sont adaptés et maîtrisés.

La lisibilité et la hiérarchie dans l'organisation des planches sont des conditions nécessaires à la clarté et à la fluidité du propos. L'épreuve permet au jury de vérifier que le candidat maîtrise les moyens d'expression graphiques et écrits et sait les adapter à une communication efficace dans le temps imparti.

Le jury a apprécié qu'une d'unité graphique facilite la lisibilité de l'ensemble, démontre un vrai parti pris de communication au service du contenu, que l'équilibre dans l'association de textes et de croquis associé à un sens de lecture hiérarchise les propos. Des modes de représentation bien exploités sont garants d'une communication efficace.

Le jury a regretté le manque de maîtrise graphique pour beaucoup de candidats, qui parfois se contentent d'énoncer des hypothèses à l'écrit sans aucun croquis ni schémas explicatifs. Trop de candidats se contentent d'illustrer ou de copier la documentation iconographique.

De nombreuses copies ont été difficilement compréhensibles en raison de certaines maladresses dans la communication écrite, d'un manque de maîtrise de l'orthographe et de la syntaxe notamment. Certaines, particulièrement denses ont desservi le propos en délayant la réflexion.

Pour les candidats qui n'ont pas su gérer le temps de l'épreuve, il a été observé une communication s'affaiblissant au fil des pages ou brutalement.

Conseils :

Il est attendu de futurs enseignants qu'ils utilisent un niveau de langage soutenu et maîtrisent l'orthographe, la syntaxe. En effet, l'expression doit favoriser la compréhension. Un vocabulaire précis et spécifique est requis. Dans cette épreuve, il est recommandé de rédiger simplement et de façon concise en évitant les redondances.

L'écriture et la mise en page doivent être lisibles, aérées et souligner le plan. Le candidat doit exploiter les croquis et schémas comme moyens d'investigation explicites.

Il importe de réserver un temps pour la relecture des planches afin de pouvoir corriger des erreurs.

Il est conseillé de s'exercer aux diverses méthodes et outils d'analyse et de conception pour composer dans le cadre de cette épreuve.

Quelques exemples de références des domaines du design et métiers d'art élargis au champ de la création sont cités ci-dessous. La liste est non exhaustive :

AMBA Molly, Mitose, série de céramiques, 2011

BARDET Guillaume, L'usage des jours – 365 objets en céramiques – 1 jour 1 objet, 2011

BOUCHAIN Patrick, l'architecture comme relation, Actes Sud, 2018

BOUROULLEC Ronan & Erwan, Rope chair, 2020

CANTU Homaro, chef cuisinier et inventeur qui rassemble les techniques et les domaines pour démultiplier les sensations liées au goût

CAMPANA Fernando & Humberto, Le Buffet Detonado, 2015

5.5 Designers – Print your Duralex, 2015 ; Réanim, 2004 ; Ouvriers designers, Bernardeaud, 2005

COLLECTIF Le bruit du frigo, La fabrique du lac, 2020

CRASSET Matali, hôtel Dar Hi, Tunisie, 2014

LOHMANN Julia, Ruminant Blooms, 2009
ME, YOU, NOUS, exposition – Biennale de Saint Etienne, 2019
VAN HERPEN Iris, collection Syntopia, 2018
WEIWEI Ai, urne de la dynastie Han et logo Coca cola peint, 1994

Quelques questionnements sont proposés ci-dessous, il s'agit de pistes d'exploitation de la documentation iconographique associée au thème.

- Comment le designer peut introduire la notion de convivialité dans sa pratique et la conception d'un objet unique ?
- La réconciliation peut-elle être un vecteur de langage commun et universel ?
- Comment le design peut-il mettre en évidence une dualité contemporaine ?
- Comment rassembler de manière intergénérationnelle ?
- La dispersion peut-elle être un concept de rassemblement dans le design ?
- Le design peut-il être un vecteur de lien entre les personnes ?
- Comment désacraliser les icônes du design par le réassemblage ?
- Comment permettre la rencontre des savoirs, des connaissances et des compétences au regard des enjeux virtuels du design contemporain ?
- Comment aménager un lieu pour qu'il devienne un vecteur de lien social ?
- Le design graphique peut-il être un outil de médiation et de rassemblement des populations ?
- Comment questionner la notion de dialogue dans le processus créatif ?
- Comment rassembler des modes de production en rupture autour d'un matériau et d'une identité locale ?
- Dans quelle mesure la confrontation peut-elle rassembler ?

RAPPORT DE L'ÉPREUVE DE CULTURE DESIGN ET MÉTIERS D'ART

L'épreuve a pour objectif 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.

Le sujet de la session 2020 est publié sur le site www.devenirenseignant.gouv.fr

Le sujet de l'épreuve Culture design et métiers d'art de la session 2020 porte sur la thématique "Expériences sensibles". Cette thématique permet d'envisager différents axes d'hypothèses et ne se limite pas à une réflexion sur les 5 sens, les ressentis ou les émotions. Les documents proposés à l'analyse demandent de re-penser la logique inhérente aux sens ET de révéler leurs possibilités dans les domaines du design et des métiers d'art. « Expériences sensibles » interroge le design et les métiers d'art comme initiateurs de nouvelles possibilités de perception.

Préambule

La spécificité de cette épreuve ne la limite ni ne la soumet à un programme. Ainsi, il est attendu des candidats une culture large et ouverte explorant les champs du design et des métiers d'art ainsi qu'une culture générale ouverte.

Les candidats doivent faire preuve de méthode, être capables de convoquer des connaissances précises qui viennent à propos, et poser un contexte qui invite à interroger la pratique du design et des métiers d'art aujourd'hui.

Les candidats sont invités à lire avec attention l'ensemble des informations du sujet. Le temps consacré à cette lecture permettra au candidat de prendre de la distance et d'éviter les pensées communes ou convenues.

Les critères d'évaluation énoncés dans le sujet mettent en exergue les attendus de l'épreuve :

- 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.

Les attendus de cette épreuve se présentent en cinq parties interdépendantes :

- 1- Analyser
- 2- Situer - convoquer
- 3- Problématiser – questionner
- 4- Intégrer une réflexion critique et développer
- 5- S'exprimer.

L'énoncé du sujet

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.

Documentation proposée :

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.

1. ANALYSER

L'analyse consiste à interroger le thème et l'ensemble du corpus de manière croisée, c'est à dire en confrontant les documents entre eux et au thème : écrits, extraits, citations, définitions, iconographies et légendes.

S'approprier le thème et en définir les termes est une condition indispensable à la réussite de cette partie analytique.

Analyser les documents demande qu'ils soient questionnés sur leur statut, leurs dimensions technologiques, fonctionnelles, esthétiques, sémantiques et symboliques, afin d'opérer des déductions qui viendront nourrir la réflexion. Se limiter à la phase de dénotation ou de description du corpus ne permet pas de dégager des points d'analyse pertinents.

Questionner le thème et le corpus de manière élargie implique et permet de convoquer de multiples notions, concepts et démarches dans les domaines du design et métiers d'art, qui viendront nourrir le développement.

Chaque document présente une légende, parfois complétée par un texte explicatif. Ces éléments ont toute leur importance et doivent être pris en compte par les candidats. Cependant, l'analyse ne peut se cantonner à la paraphrase de ces derniers ou à la description d'un « mode d'emploi » des références de design du corpus.

Qu'est-ce qu'une analyse croisée ?

Les documents présentés ne sont pas choisis au hasard, ils permettent de trouver des points communs et des différences pour en dégager des hypothèses et des pistes de réflexion. Celles-ci permettent de dégager une problématique, et sont renforcées par les connaissances et références personnelles. Il s'agit alors de mettre en relation les documents et de ne pas les traiter indépendamment les uns des autres.

2. SITUER – CONVOQUER

Cette épreuve de culture design et métiers d'art, doit s'appuyer principalement sur des connaissances et des références issues des domaines du design et des métiers d'art, possiblement élargis au champ de la création, pour nourrir les différentes phases de l'étude : analyse, questionnements, développement.

Ces connaissances et références, non stéréotypées, doivent être précises et choisies en cohérence avec le propos développé. Une forme de catalogue est ici inappropriée.

Il est conseillé de connaître et de retranscrire à l'identique l'orthographe des noms d'artistes, de designers, des œuvres, de les dater et de les contextualiser.

3. PROBLÉMATISER- QUESTIONNER

La problématique doit être comprise comme le prolongement de l'analyse. Elle est une démarche de résolution de problèmes. Elle n'est pas forcément ambitieuse ou complexe.

Un questionnement riche et diversifié permet au candidat de hiérarchiser son propos, d'offrir un angle de réflexion pertinent, personnel et engagé dans le cadre du thème, et de formuler une problématique efficiente.

La problématique est indispensable pour ouvrir et guider la réflexion critique. Elle doit être formulée de manière claire et explicite. Une fois énoncée, il convient de s'y tenir rigoureusement pour développer une argumentation structurée, riche et étayée d'exemples justifiés.

4. INTEGRER UNE RÉFLEXION CRITIQUE – DÉVELOPPER

Chaque candidat est invité à développer une réflexion personnelle, critique et argumentée.

Le développement du raisonnement est le temps de la mise à l'épreuve de la problématique annoncée. Il est attendu que le propos développé respecte le plan annoncé dans l'introduction et qu'il soit argumenté et étayé de connaissances et de références personnelles pertinentes.

Un point de vue argumenté et personnel doit ouvrir le thème et aboutir à des démonstrations claires. Le cheminement du questionnement, la logique du raisonnement et de la démonstration doivent apparaître lisiblement par l'établissement de liens et de connexions rédactionnelles.

Si la conclusion fait la synthèse du développement, elle ne doit pas uniquement se contenter de clore ou de résumer le propos. Elle doit suggérer une ouverture de la réflexion.

Par réflexion critique on entend qu'il s'agit d'argumenter et non de se placer dans une démarche de jugement catégorique.

5. S'EXPRIMER

L'exercice rédactionnel demande rigueur et méthode et ne peut se passer d'une structure cadrée : introduction, développement, conclusion. Cette construction doit se percevoir sur la copie. Celle-ci structurée visuellement sera un indicateur de la pensée réfléchie du candidat.

Il est attendu, une maîtrise soutenue de l'orthographe, de la conjugaison, de la syntaxe et de la ponctuation.

L'exercice demande l'emploi d'un vocabulaire précis et spécifique aux domaines du design et des métiers d'art.

Même si le raisonnement proposé dans la copie traduit une démarche et un questionnement personnel, il n'est pas attendu du candidat qu'il s'exprime à la première personne du singulier.

Pour un confort de lecture et d'évaluation, une graphie lisible et une expression fluide sont indispensables. Il est conseillé d'écrire avec un stylo noir, de limiter les ratures et d'exclure totalement le rendu sous forme de prise de notes et d'abréviations. La réalisation préalable d'un brouillon et la relecture en aval permettent une rédaction finale plus aboutie et ordonnée.

Le jury a apprécié :

Les candidats qui ont su interroger la thématique « Expériences sensibles » pour ouvrir le champ de réflexion autour des nouvelles relations entre le designer et l'utilisateur, par exemple, le soin, l'empathie, le travail mémoriel, le souvenir ou le retour à la nature.

Les copies présentant des connaissances et des références personnelles intéressantes, pertinentes et contemporaines dans les domaines du design et des métiers, excluant les exemples convenus et les poncifs habituellement utilisés.

Les candidats qui ont fait part d'une réflexion critique et se sont positionnés d'une façon marquée par rapport à la thématique proposée. La conviction sincère et identifiable de certains candidats dans leur engagement a rendu leurs propos convaincants.

Les copies les plus pertinentes présentent une vraie structuration visible de la pensée, facilitant ainsi la lecture et la compréhension de la réflexion.

Le jury a regretté :

Les candidats qui ont mené des réflexions sans suffisamment les ancrer dans les champs du design et des métiers d'art, en les attachant exclusivement à la perception sensorielle (5 sens), les notions du sensible ou d'émotions devenant l'objet du questionnement principal dans des approches sociologiques et philosophiques.

Les candidats convoquant des références mal retranscrites ou mal interprétées et employées à contre-sens ou mal à propos. Certains candidats ont présenté une sorte de catalogue de références,

par le mode d'une énumération. Certaines références paraissaient datées ou exclusivement issues d'un même domaine (l'architecture par exemple).

Quelques candidats ont été dans l'incapacité d'invoquer une seule référence en lien avec les domaines des arts appliqués.

Certains candidats qui ont surinterprétés la thématique et le corpus documentaire au regard de leur propre conviction. De ce fait, l'analyse s'en est trouvée détournée, dénaturée et les documents n'ont été lus qu'au travers d'un prisme personnel, provoquant des clichés, des lieux communs, des hypothèses peu, voire pas convaincantes.

Certains candidats ont développé leur réflexion au « fil de l'eau », sans penser à un plan, sans hiérarchiser ou ordonner leur argumentation. De ce fait, certains propos ont semblé fluctuer au gré du seul vagabondage de la pensée. Pour beaucoup, cela ne leur a pas permis de clarifier leurs idées ni de rendre leur réflexion fluide.

Quelques exemples de références des domaines du design et métiers d'art élargis au champ de la création sont cités ci-dessous. La liste est non exhaustive :

ADRIEN M & CLAIRE B, *XYZT Les paysages abstraits*
AESCHLIMAN Joëlle, *Little Boxes*, 2012
BARTHES Roland, *La chambre claire*, 1980
BIELANDER David, *Cardboard*, 2015
BOLTANSKY Christian, *Murmures*, 2006
BOSSHARD Alessandro, TAVOR Li, VAN DER PLOEG Matthew, VIHervaara Ani, *Svizzera 240 : House tour*, pavillon suisse, biennale d'architecture de Venise, 2018
BRIZIO Fernando, *Vase Sound system*, 2003
BRUMENT François et LAUGIER Sonia, *Vase #44*, 2008
CHARRIE Pierre, *Pan*, 2018
CLOAREC Pierre, *Fare well*, 2012
CRASSET Matali, *Vinosospeso*, 2019
EKDAHL Jenny, *Dear disaster*, 2013
EVILL Jake, *Cortex*, 2013
FRONT DESIGN (Anna LINDGREN, Katja SÄVSTRÖM, Sofia LAGERKVIST & Charlotte VON DER LANCKEN), *Sketch furniture*, 2005.
FUKASAWA Naoto, *Juice skin*, 2004
HALL Edward T., *La dimension cachée*, 1966
JASKOWSKA Johanna, *Filtres virtuels*, 2019
KAMPRANI Katerina, *Unconfortable*, depuis 2011
KUSAMA Yayoi, *Infinity Mirror Rooms*, 2000
LE CORBUSIER, *La cité radieuse*, 1947/1952
LEGO, *Lego Braille Bricks*, 2019
LEHANNEUR Mathieu, *Boule dB*, 2009 et *Demain sera un autre jour*, 2012
LIBESKIND Daniel, *Musée juif de Berlin*, 1998
MARQUET Martial, *Postures*, 2012
MELDAIKYT Gabriele, *Single-Handed Cook*, 2009
MISCHER TRAXLER studio, *The idea of a tree-process*, 2008
NEGRONI Emmanuel, *Eveil du Scarabée*, 2014
NETO Ernesto, *We stopped just here at the time*, 2012
NORMAN Donald A., *Pourquoi aimons-nous (ou détestons nous) les objets qui nous entourent ?*, 2012
PANTON Verner, *Visiona 2*, 1970
PHILIPS DESIGN PROBE, *Bubelle*, 2006
RACHID Karim, *Majik Café*, 2008
RADI DESIGNERS, *Sleeping cat*, 1999
RIBEROLLES Clara, *Totem*, 2014
SENNET Richard, *Ce que sait la main*, 2010
SOTTO Jesus Rafael, *Cube pénétrable*, 1996
SÜSSMAN Philippe, *Abri-boca*, 2013
SZAUDER David, *Failed Memories*
TEZUKA ARCHITECTS, *Child Chemo House*, 2013
THIBAUT Celine & PELLOTTIERO Géraud, *Zou Maë !*, 2019

TURRELL James, *Skyspaces*, depuis 1970
VAN DER POOL Marjin, *Do Hit chair*, 2000
WILHELMSSEN SirenElise, *365 Knittingclock*, 2010

Quelques exemples de problématiques et de questionnements sont cités ci-dessous. Elles s'inscrivent plus largement dans une démarche de questionnement personnel. Il ne s'agit pas d'un modèle unique à transférer. L'attention doit être davantage portée sur les axes variés qu'elles suggèrent au regard du thème et sur leur mise en forme :

- Comment le design transforme-t-il les sens mécaniques humains au profit d'une expérience émotionnelle ?
- Comment le designer utilise les expériences sensibles comme outil créatif ?
- Comment les designers et artistes suggèrent la possibilité de masquer ou transformer un sens ?
- Comment les expériences sensibles sont-elles devenues intrinsèques à la démarche de conception dans l'art et le design ?
- Comment peut-on, dans le domaine du design et des métiers d'art, proposer des projets qui permettent à chacun de retrouver la qualité d'une expérience originelle perdue ou altérée ?
- Comment un projet de design peut-il devenir une expérience à vivre, à sentir ?
- De quelles manières les designers parviennent-ils à stimuler les sens de l'utilisateur ?
- En incluant l'expérience sensible à la base de la conception, les designers peuvent-ils influencer, transformer la société en lui redonnant du sens ?
- En quoi l'expérience personnelle et sensible du design peut-elle ouvrir à une expérience du monde en général ?
- En quoi le design nous invite à faire l'expérience de nos émotions par nos sens, pour faire sens et rendre intelligible le monde ?
- En quoi le design peut nous permettre ou non de nouvelles expériences sensorielles tout en reconsidérant les enjeux du design actuel ?
- En quoi le design tourné vers l'humain et l'expérience sensible, permet de répondre à des problématiques sociologiques contemporaines ?
- En quoi les expériences sensibles en design permettent de répondre à des enjeux sociaux ?
- En quoi les expériences sensibles peuvent produire un design tourné vers l'humain et capable de panser le monde ?
- En quoi les nouvelles technologies et les nouvelles formes de design permettent-elles à l'homme d'éprouver, de faire une nouvelle expérience sensible du monde et des choses ?
- Par quels moyens et dans quelles fins, le Designer peut-il (re) éveiller nos expériences sensibles ?

Annexe : spécialités métiers d'arts

Spécialités métiers d'art	Dominantes métiers	Formations correspondantes
Armurerie	<i>Pas de dominante</i>	CAP Armurerie (fabrication et réparation) BMA Armurerie
Arts de la bijouterie-joaillerie	<i>Pas de dominante</i> <i>Le candidat doit maîtriser toutes les compétences de bijouterie, joaillerie et orfèvrerie</i>	CAP Arts et techniques de la bijouterie-joaillerie, 3 options CAP Lapidaire, 2 options CAP Orfèvre, 4 options MC Joaillerie BP Gemmologue BMA Art du bijou et du joyau
Arts de la céramique	<i>Pas de dominante</i> <i>Le candidat doit maîtriser toutes les compétences de moulage, tournage et décoration en céramique</i>	CAP Décoration en céramique CAP Modèles et moules céramique CAP Tournage en céramique BMA Céramique
Arts de la gravure et de la ciselure	<i>Pas de dominante</i>	CAP Métiers de la gravure, 4 options BMA Gravure
Arts du décor architectural	Dominante Pierre	CAP Graveur sur pierre CAP Tailleur de pierre - marbrier du bâtiment et de la décoration BMA Graveur sur pierre BP Métiers de la pierre Bac Pro métiers et arts de la pierre
	Dominante Staff	CAP Staffeur ornemaniste BMA Volumes : staff et matériaux associés
Arts de la reliure	<i>Pas de dominante</i>	CAP Arts de la reliure BMA Arts de la reliure et de la dorure
Arts du métal	Dominante Bronze	CAP Bronzier, 3 options
	Dominante Ferronnerie	CAP Ferronnier
Arts du spectacle	Dominante Machiniste constructeur	CAP Accessoiriste réalisateur DTMS, option machiniste constructeur
	Dominante Techniques de l'habillement	DTMS, option techniques de l'habillement
Arts du verre	Dominante Verre à froid	CAP Arts du verre et du cristal CAP Arts et techniques du verre, option décorateur sur verre BMA Verrier décorateur
	Dominante Verre à chaud	CAP Arts du verre et du cristal BMA Souffleur de verre
	Dominante Vitrail	CAP Arts et techniques du verre, option vitrailiste
	Dominante enseigne lumineuse et signalétique	CAP Souffleur de verre, option enseigne lumineuse CAP Métiers de l'enseigne et de la signalétique Bac Pro Artisanat et métiers d'art, option métiers de l'enseigne et de la signalétique
	Dominante verrerie scientifique	CAP Souffleur de verre, option verrerie scientifique Bac Pro Artisanat et métiers d'art, option verrerie scientifique et technique
Arts Graphiques (anciennement Graphisme et décor)	Dominante Signalétique (anciennement Lettres et décors)	CAP Signalétique, enseigne et décor BMA Arts Graphiques option signalétique
	Dominante décor peint (anciennement Surfaces et volumes)	CAP Signalétique, enseigne et décor BMA Arts Graphiques option décor peint
Tapiserie d'ameublement	<i>Pas de dominante</i> <i>Le candidat doit maîtriser toutes les compétences en décor et siège de la tapiserie d'ameublement</i>	CAP Tapissier, tapissière d'ameublement en décor CAP Tapissier, tapissière d'ameublement en siège BP Ameublement, option tapisserie décoration Bac Pro Artisanat et métiers d'art, option tapissier d'ameublement
Broderie	<i>Pas de dominante</i>	CAP Arts de la broderie BMA Broderie
Chaiserie broserie	<i>Pas de dominante</i>	CAP Cannage, paillage en ameublement
Dorure ornemanisme	<i>Pas de dominante</i>	CAP Doreur à la feuille ornemaniste

Ebénisterie	<i>Pas de dominante</i>	CAP Ebéniste CAP Encadreur BMA Ebéniste
Facture instrumentale	Dominante Accordéon	CAP Accordeur de piano
	Dominante Instruments à vent	CAP Assistant technique en instruments de musique, 4 options
	Dominante Lutherie Guitare	Bac Pro Artisanat et métiers d'art, option facteurs d'orgues
	Dominante Lutherie du quatuor	CAP Lutherie
	Dominante Orgue	CAP Ouvrier archetier
	Dominante Piano	BMA Technicien en facture instrumentale, 4 options
Horlogerie	<i>Pas de dominante</i>	CAP Horlogerie BMA Horlogerie
Marqueterie	<i>Pas de dominante</i>	CAP Arts du bois, option marqueteur
Menuiserie en sièges	<i>Pas de dominante</i>	CAP Menuiserie en sièges
Moulage noyautage	<i>Pas de dominante</i>	CAP Mouleur noyauteur, cuivre et bronze
Photographie	<i>Pas de dominante</i>	Bac Pro Photographie
Sculpture sur bois	<i>Pas de dominante</i>	CAP Arts du bois, option sculpteur ornemaniste
Tournage d'art sur bois	<i>Pas de dominante</i>	CAP Arts du bois, option tourneur
Vannerie	<i>Pas de dominante</i>	CAP Vannerie