

SESSION 2024

**CAPLP
CONCOURS EXTERNE**

Section
DESIGN ET MÉTIERS D'ART

Options : **Design
Métiers d'art**

Épreuve écrite disciplinaire

L'épreuve a pour objectif de vérifier que le candidat est capable de situer une ou des réalisations issue(s) du design ou des métiers d'art dans un contexte de création et de la questionner en développant une réflexion critique interrogeant les références proposées et convoquant des connaissances personnelles.

L'épreuve est commune aux deux options.

Une bibliographie indicative relevant d'approches spécifiques de design et de métiers d'art, destinée à illustrer les questions abordées par cette épreuve et à nourrir la réflexion du candidat, est publiée sur le site internet du ministère chargé de l'éducation nationale. Elle est renouvelée tous les trois ans. Cette bibliographie, commune avec celle proposée pour l'épreuve écrite disciplinaire du CAPET dans la section design et métiers d'art, s'appuie sur les enjeux du design et des métiers d'art croisés aux enjeux technologiques, scientifiques et des sciences humaines.

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.

Il appartient au candidat de vérifier qu'il a reçu un sujet complet et correspondant à l'épreuve à laquelle il se présente.

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. Le fait de rendre une copie blanche est éliminatoire.

Tournez la page S.V.P.

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.

CAPLP EXTERNE - DESIGN ET MÉTIERS D'ART

Épreuve commune aux deux options

➤ Concours externe du CAPLP de l'enseignement public

• **Option DESIGN :**

Concours	Section/option	Epreuve	Matière
EFE	6505J	101	9311

• **Option MÉTIERS D'ART :**

Concours	Section/option	Epreuve	Matière
EFE	6506J	101	9311

➤ Troisième Concours externe du CAPLP de l'enseignement public

• **Option DESIGN :**

Concours	Section/option	Epreuve	Matière
EFV	6505J	101	9311

• **Option MÉTIERS D'ART :**

Concours	Section/option	Epreuve	Matière
EFV	6506J	101	9311

➤ Troisième Concours externe du CAPLP de l'enseignement privé

• **Option DESIGN :**

Concours	Section/option	Epreuve	Matière
EFW	6505J	101	9311

• **Option MÉTIERS D'ART :**

Concours	Section/option	Epreuve	Matière
EFW	6506J	101	9311

SUJET

« EN SYMBIOSE »

DOCUMENTS

1. **MELCHIORRI Julian** designer, *Exhale*, luminaire, 2017.
2. **HOITINK Aniela**, designer, tissu durable en mycelium *MycotEX*, marque NEFFA, robe, 2018-2020.
3. Pont de racines vivantes, Sillong (figus élastique), Inde.
4. **JOUANNEAU Tony**, designer en artisanat textile et biotechnologies, Atelier Sumbiosis, textile *Slow devored*, France, 2019.

DEMANDE

Analyse

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

Problématisation

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

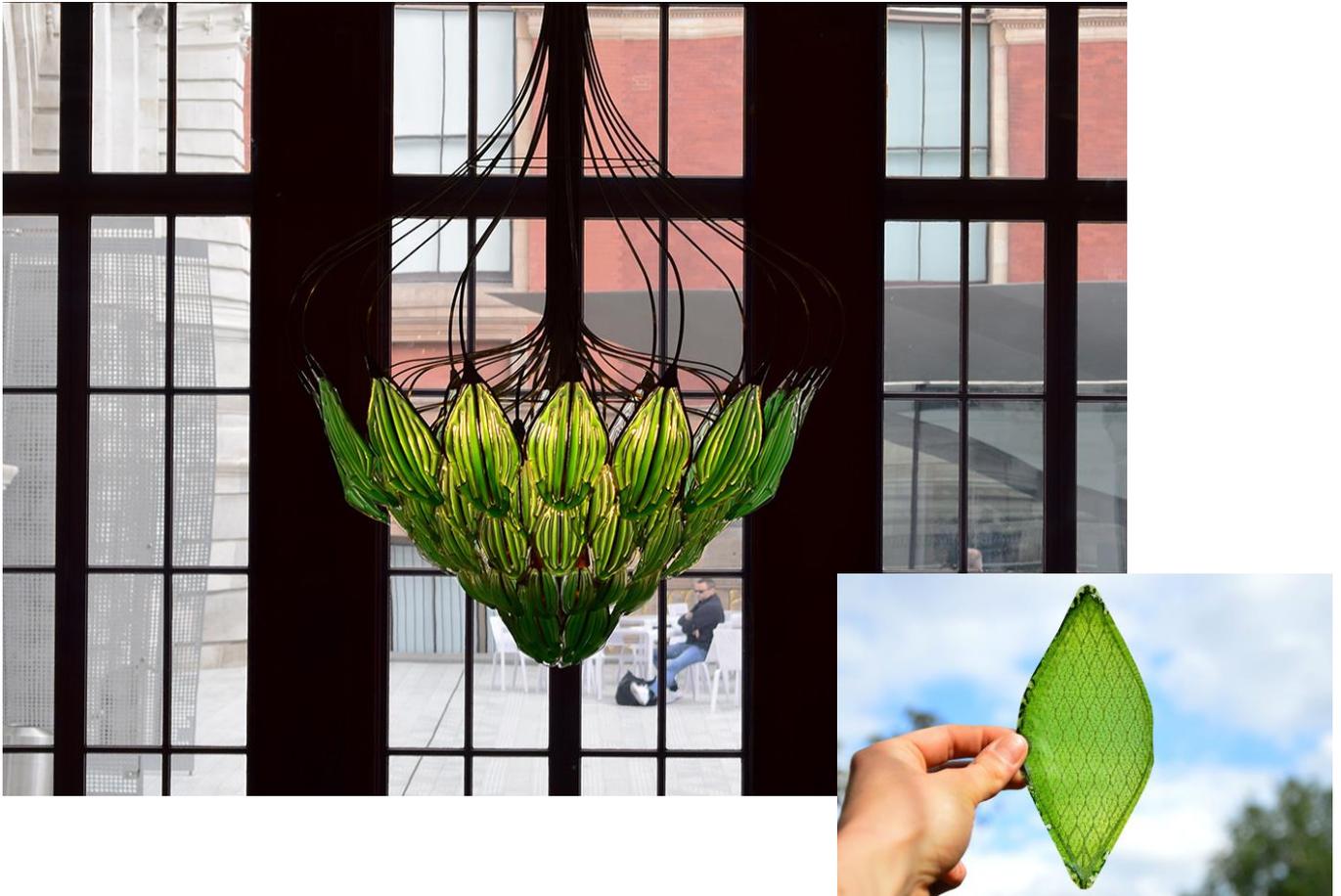
Développement

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

ÉVALUATION

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

DOCUMENT 1



MELCHIORRI Julian, designer, *Exhale*, luminaire, 2017.

Système bioluminescent avec feuilles bioniques en polymère transparent sur suspensions en acier inoxydable.

Ce designer s'inspire de la photosynthèse. Chacune des « feuilles » abrite des micro-algues vivantes, micro-organismes qui se nourrissent du dioxyde de carbone pour rejeter de l'oxygène et renouveler l'air. Ainsi, à l'aide des biotechnologies, ce chandelier bionique permet de purifier l'air et d'éclairer.

DOCUMENT 2



HOITINK Aniela, designer, tissu durable en mycélium *MycoTEX*, marque NEFFA, robe, 2018-2020.

Aniela HOITINK exploite ce matériau, à base de mycélium fongique, pour réaliser des vêtements. Ce processus modulaire permet de créer un vêtement sur-mesure en assemblant des disques de matière fongique les uns sur les autres. Lorsqu'il n'est plus utilisé, il peut facilement être composté.

DOCUMENT 3



Pont de racines vivantes, Sillong (ficus élastique), Inde.

Ce savoir-faire est observé dans certaines régions montagneuses de l'Inde et de l'Indonésie, sur l'île de Sumatra. Il s'agit de guider les racines à travers un cours d'eau, puis de les contraindre pour établir un pont.

DOCUMENT 4



JOUANNEAU Tony, designer en artisanat textile et biotechnologies,
Atelier Sumbiosis, textile *Slow devored*, France, 2019.

Le designer utilise des insectes qui mangent le textile selon un motif déterminé, avec un outil qu'il nomme un « cabinet à dévorer ».