

SESSION 2025

CAPET ET CAFEP

Concours externe
Troisième concours

Section

DESIGN ET MÉTIERS D'ARTS

Épreuve écrite disciplinaire

Le sujet comporte une question associée à deux ou trois documents de toute nature et de sources variées.

Le sujet pose une question traitant des enjeux du design et des métiers d'art croisés aux enjeux technologiques, scientifiques et des sciences humaines.

Le candidat est engagé à formaliser sa réflexion par un écrit, éventuellement accompagné de schémas explicatifs. Il est invité à s'appuyer sur les références proposées dans le sujet pour nourrir sa réflexion.

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.

CAPET EXTERNE DESIGN ET MÉTIERS D'ARTS

► Concours externe du CAPET de l'enseignement public :

Concours	Section/option	Epreuve	Matière
EDE	6504E	101	9311

► Troisième Concours externe du CAPET de l'enseignement public :

Concours	Section/option	Epreuve	Matière
EDV	6504E	101	9311

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

Concours	Section/option	Epreuve	Matière
EDF	6504E	101	9311

Sujet

RECONSTITUTION

Documentation

1. **UBISOFT**, *Assassin's Creed Mirage - Kit d'éléments architecturaux*, 2023.
2. **Willie MORLON**, *Placo Studiolo*, Lauréat du Grand Prix Van Cleef & Arpels de Design Parade Toulon 2024.
3. **Peter BILAK**, *History*, 2008

Demande

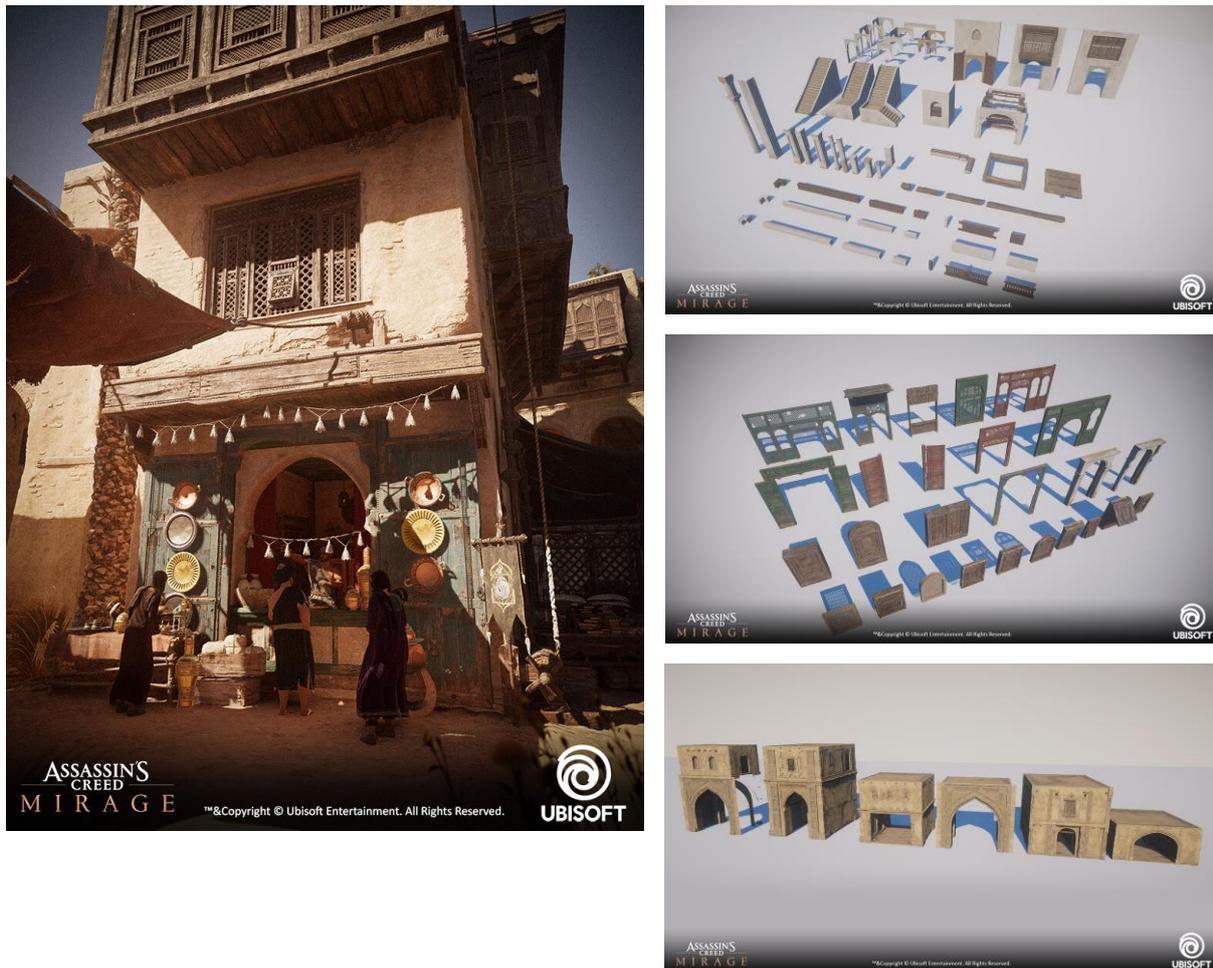
L'analyse croisée des documents vous conduira à définir et questionner les enjeux du sujet proposé.

À travers un écrit synthétique, vous ferez la démonstration d'une réflexion structurée et argumentée, étayée par l'apport de références variées, issues des différents champs du design et des métiers d'art et de votre culture personnelle.

Évaluation

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

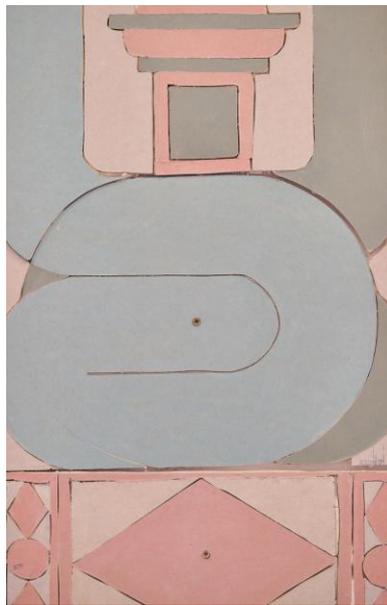
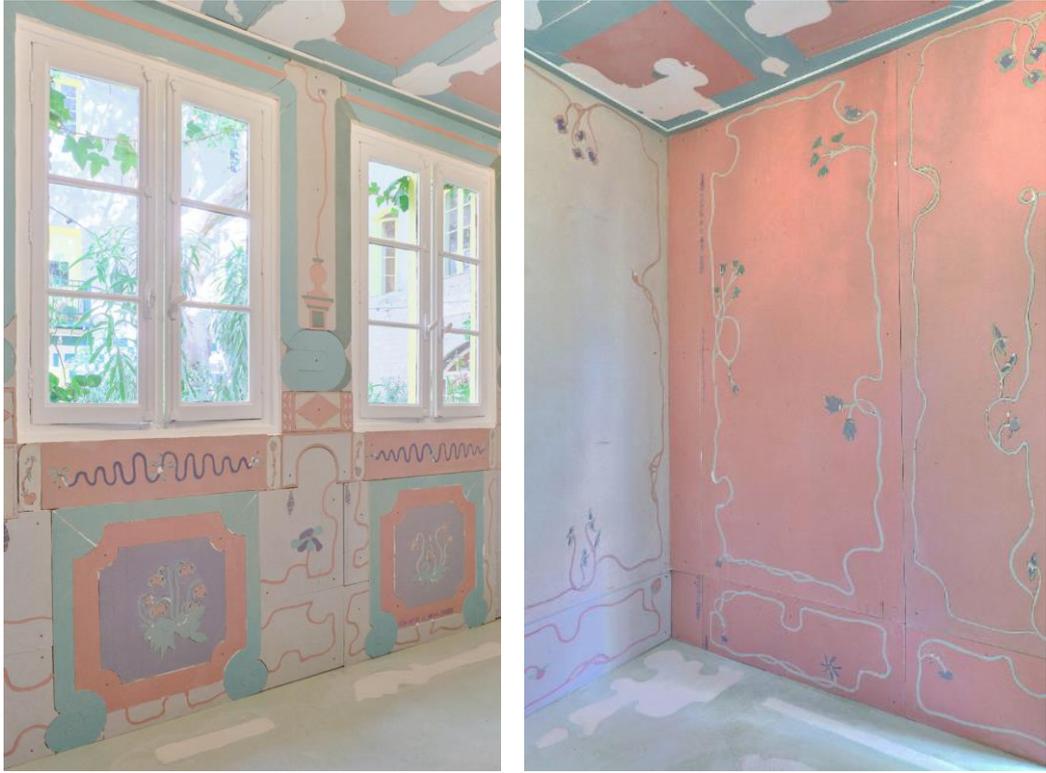
Document 1



1. UBISOFT, *Assassin's Creed Mirage* - Kit d'éléments architecturaux, 2023.

Dans l'émission : *Les sciences entrent en jeu : Assassin's Creed*, sur France Culture du 15/07/2024. Les invités Thierry NOËL, historien, responsable de la branche Recherche chez Ubisoft et David LOUAPRE, physicien et directeur scientifique chez Ubisoft évoquent le jeu vidéo *Assassin's Creed Mirage*, qui plongent les joueurs en Irak, dans le Bagdad du IXe siècle. Il s'agit d'un travail de reconstitution historique de la ville en l'an 861, dont il n'y a rien à voir aujourd'hui, ni ruine, ni vestige, seuls quelques écrits descriptifs de voyageurs et commerçants de l'époque. Pour y arriver Ubisoft crée pour la conception de son jeu une unité de recherche qui se veut être la rencontre et la collaboration de plusieurs disciplines au sein de la société. Celle-ci collabore à la création d'une encyclopédie interne, alimentée par des historiens, archéologues, linguistes, sociologues, cartographes, ... Les travaux de recherche donnent lieu à des discussions qui vont permettre de déterminer quelle est la vie de l'époque, le plan général de la ville et les matériaux utilisés, comme la brique crue. Ces données sont comparées avec d'autres grandes cités de l'époque afin d'orienter des choix de styles architecturaux. Le tout est compilé dans une encyclopédie qui permet le développement d'outils de travail, comme le *World Texture Facility*, base de données iconographique et textuelle sur le sujet et la période traitée, disponible tout au long du processus créatif du jeu et disponible pour tous les métiers impliqués : graphistes, scénaristes, designers, développeurs... pour modéliser les artefacts et rendre compte de cette reconstitution.

Document 2



2. Willie MORLON, *Placo Studiolo*, Lauréat du Grand Prix Van Cleef & Arpels de Design Parade Toulon 2024.

Pour Willie Morlon le placo est devenu après 1945, le matériau bon marché, que l'on remplace au bout de quelques décennies et qui a influencé la façon de concevoir l'espace domestique. Il en existe 5 sortes :

Plaque grise = placo standard.

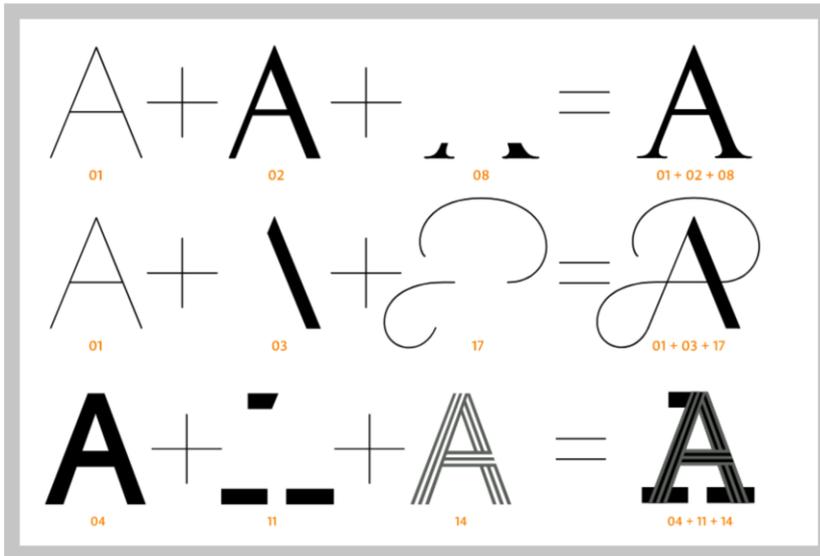
Plaque verte = placo hydrofuge.

Plaque rose = placo ignifugé

Plaque bleue = placo phonique.

Plaque blanche = placo assainissant.

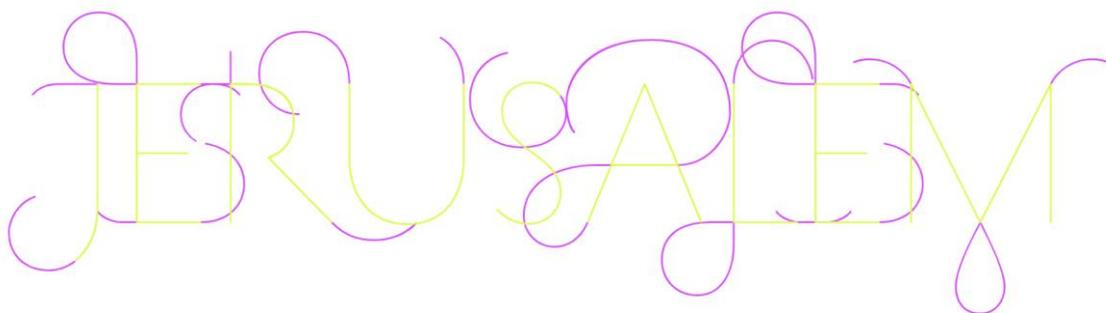
Document 3



History 03 + 01 + 17



History 01 + 17



3. Peter BILAK, *History*, 2008

La police de caractère *History* dessinée par Peter Bil'ak est composée de 21 fontes superposables. C'est un caractère de titrage composé uniquement de majuscules, dont le squelette est basé sur celui de la *Capitalis Monumentalis* (Capitales Romaines qui ornent les frontons), modèle qui a influencé toutes les autres écritures latines qui suivirent. Chaque fonte est le reflet d'une spécificité propre à une époque : des empâtements humanistes aux typographies numériques en passant par les fioritures baroques. Le but est de faire naître d'étonnants mixages qui mélangent les styles et les époques dans un ensemble contemporain.