

**Compétences et savoirs associés sur lesquels porte l'épreuve**

C1.11 : Identifier la demande  
 C1.12 : Identifier les types d'informations esthétiques et techniques nécessaires  
 C1.12 : Décoder et analyser les données de la demande  
 C2.11 : Rechercher, comparer, choisir et traduire une solution esthétique et technique

SAA 1.1 : Histoire du costume et de la mode vestimentaire  
 SAA 1.2 : Mode vestimentaire et environnement artistique  
 SAA 3.2 : Représentation du projet de vêtement ou accessoire de mode

**Critères d'évaluation****1<sup>re</sup> partie : Analyse graphique et écrite**

- Justesse des connaissances historiques
- Pertinence et qualité des relevés
- Pertinence de l'analyse écrite
- Organisation et mise en page des textes et croquis

**2<sup>ème</sup> partie : Utilisation du transfert**

- Equilibre de la recherche par rapport à la demande (*opposition de formes et matières*)
- Intérêt des annotations et justifications
- Qualité graphique et rendu des matières.

# BACCALAURÉAT PROFESSIONNEL

## Artisanat et métiers d'art

Option : vêtement et accessoire de mode  
 E2-Epreuve de technologie et histoire de l'art et du costume

Sous épreuve B2- Art et technique : analyse formelle et stylistique

# U 22

Coef : 1,5

Durée : 2 heures



Ce sujet comprend 4 documents, repérés de 1/4 à 4/4 en un seul dossier

## AVERTISSEMENT AU CANDIDAT

Le sujet comporte deux parties

### 1<sup>re</sup> partie :

L'analyse graphique et écrite de documents qui teste vos connaissances en Histoire du Costume et vos références à l'art, ainsi que votre compétence à effectuer un relevé de documents sous forme de croquis.

### 2<sup>ème</sup> partie :

L'utilisation et le transfert d'éléments du relevé documentaire, pour réaliser une proposition graphique, en fonction de contraintes définies par la demande.

La 1<sup>re</sup> partie d'analyse graphique, doit servir de référence et de source d'inspiration pour mener à bien la 2<sup>m</sup> partie du travail

## 1<sup>ère</sup> partie : ANALYSE GRAPHIQUE ET ÉCRITE

### LA MODE ET SES EFFETS CONTRAIRES

*Périodiquement dans l'histoire du costume, la mode souligne, étrangle la taille ou la libère.*

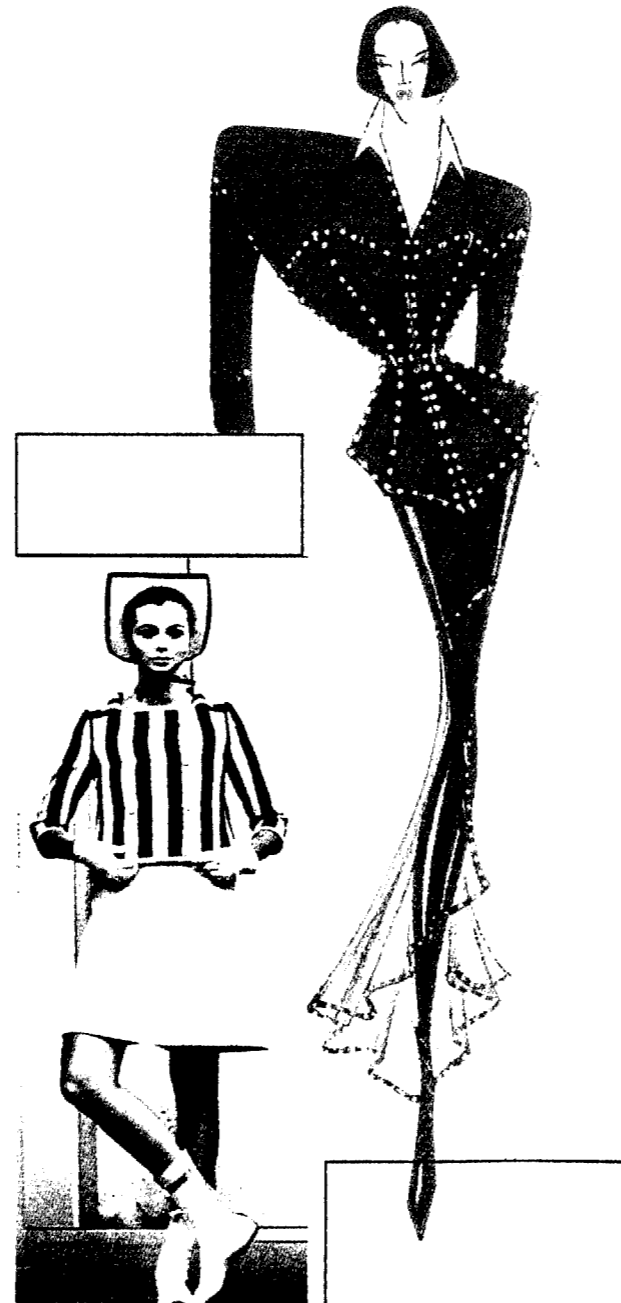
#### Sur les pages 2/4 et 3/4 : à rendre

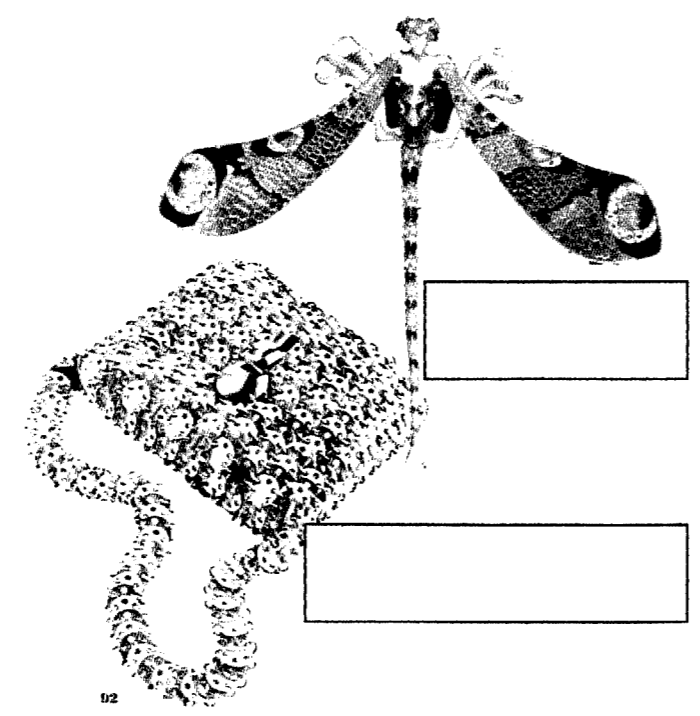
Dans les encadrés : situez, les périodes, des costumes, vêtements, œuvre d'art ou accessoire présentés. Nommez les couturiers le cas échéant.

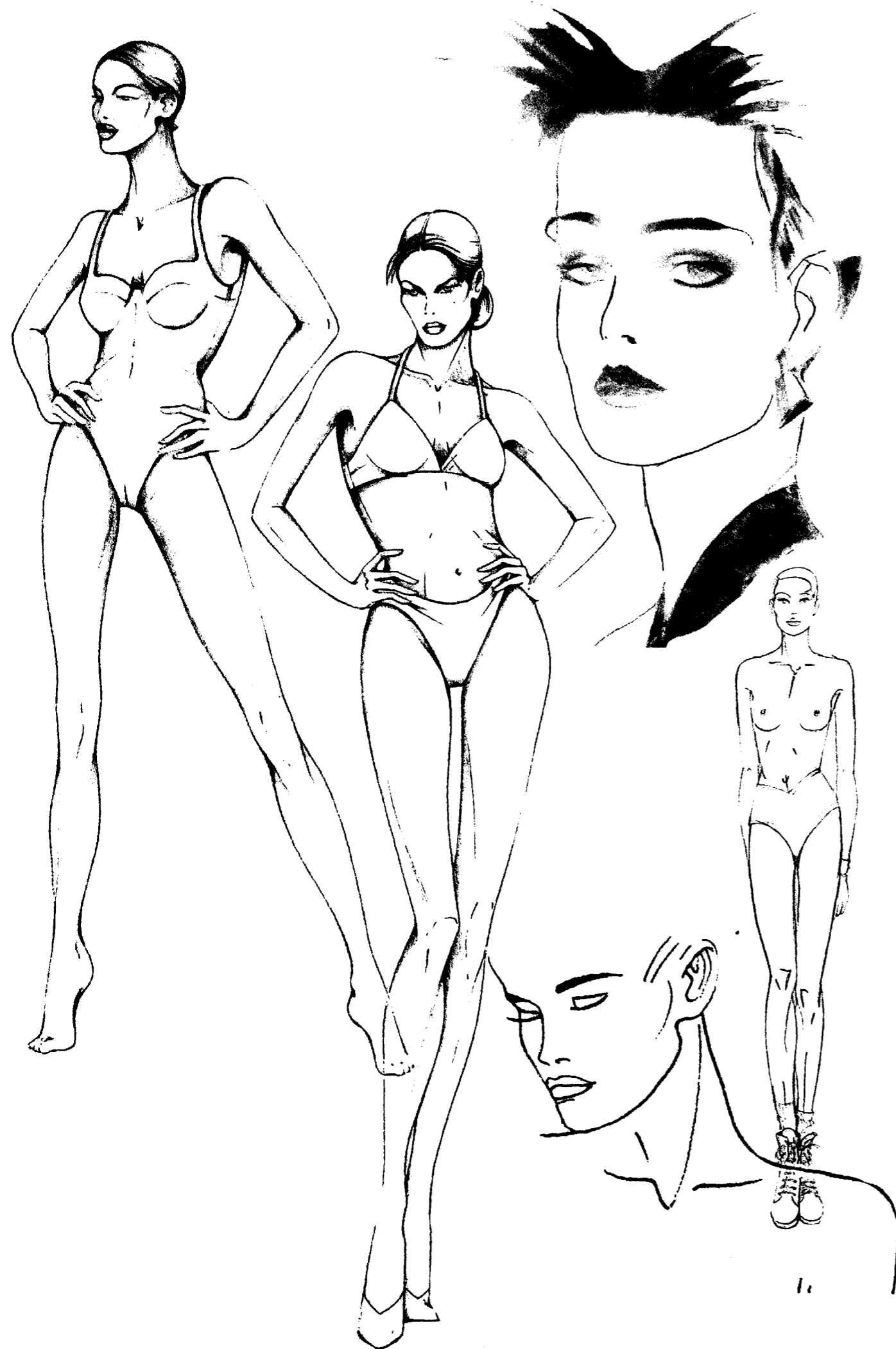
Parmi les documents : choisir, 2 groupes à effets contraires.

Faites en, une analyse comparative, sous forme de relevés dessinés, des artifices, structures, détails couture, matières, des costumes ou accessoires observés, de manière à mettre en évidence les oppositions.

Organisez clairement vos croquis, annotés de détails techniques pour plus de précision et de compréhension du modèle.







## 2<sup>ème</sup> partie : UTILISATION DES RELEVÉS

### LA MODE ET SES EFFETS CONTRAIRES

Selon votre champs d'application :  
**IL VOUS EST DEMANDÉ** : de créer une tenue  
ou un accessoire sur le thème « *Harmonie contrastée* »

#### Champs d'application : Vêtement - Vêtement de peau

Parmi vos relevés, sélectionner les éléments structurés, façonnés à associer à des formes, matières et couleurs, pour concevoir un ensemble fantaisie veste et robe ou veste et salopette en créant le contraste recherché.

#### Sur une feuille A3 : à rendre

En vous aidant ou non des figurines ci contre :  
Présentez votre ensemble sur un croquis de mode en couleur et rendu de matière.  
Justifiez certains détails par des annotations techniques et graphiques, pour une meilleur compréhension et réalisation du modèle.

#### Champs d'application : Maroquinerie

Parmi vos relevés, sélectionner les éléments structurés, façonnés à associer à des formes, matières et couleurs, pour concevoir un sac fantaisie dont la forme, couleurs et les matières créeront le contraste recherché.

#### Sur une feuille A3 : à rendre

Présentez votre création en couleur et rendu de matière.  
Justifiez certains détails par des annotations techniques et graphiques, pour une meilleur compréhension et réalisation du modèle.

#### Champs d'application : Fourrure

Parmi vos relevés, sélectionner les éléments structurés, façonnés à associer à des formes, matières et couleurs, pour concevoir un manteau fantaisie, par la forme, couleurs, pelleteries et peaux pour créer le contraste recherché.

#### Sur une feuille A3 : à rendre

En vous aidant ou non des figurines ci contre :  
Présentez votre création sur un croquis de mode en couleur et rendu de matière.  
Justifiez certains détails par des annotations techniques et graphiques, pour une meilleur compréhension et réalisation du modèle.

#### Champs d'application : Chapellerie

Parmi vos relevés, sélectionner les éléments structurés, façonnés à associer à des formes, matières et couleurs, pour concevoir un chapeau fantaisie par la forme, couleurs, matières pour créer le contraste recherché.

#### Sur une feuille A3 : à rendre

En vous aidant ou non des figurines ci contre :  
Présentez votre chapeau en couleur et rendu de matière, sur le croquis d'une tête.  
Justifiez certains détails par des annotations techniques et graphiques, pour une meilleur compréhension et réalisation du modèle.