

SERVICES CULTURE ÉDITIONS
RESSOURCES POUR
L'ÉDUCATION NATIONALE

**Ce document a été numérisé par le CRDP de Montpellier pour la
Base Nationale des Sujets d'Examens de l'enseignement professionnel**

Campagne 2009

Ce fichier numérique ne peut être reproduit, représenté, adapté ou traduit sans autorisation.

BACCALaurÉAT PROFESSIONNEL

Artisanat et Métiers d'Art

Option : Vêtement et Accessoire de Mode

E2 Épreuve de technologie et histoire de l'art et du costume
Sous-épreuve B2 – Art et technique : analyse formelle et stylistique

U22

Durée : 2 heures

Coefficient : 1,5

Accentuer les codes de la mode



Certains créateurs modernes comme Viktor & Rolf ont un style qui consiste à **détourner des classiques** (trench, robes new-look), avec un raffinement et un souci du détail rarement égalés. Avec la plus grande minutie, ils réinventent la mode, n'hésitant pas à **accentuer certains de ses codes**.

Ce sujet comprend 7 pages numérotées de 01/07 à 06/07.

AVERTISSEMENT AU CANDIDAT

À partir de plusieurs documents historiques et contemporains, il vous est demandé :

Dans la première partie, d'effectuer une analyse écrite et graphique de documents qui teste vos connaissances en histoire du costume et votre compétence à effectuer un relevé documentaire sous forme de croquis.

Dans la seconde partie, d'utiliser et de transférer les éléments du relevé documentaire pour réaliser une proposition graphique en fonction de contraintes définies par une demande.

La première partie d'analyse graphique doit servir de référence et de source d'inspiration pour mener à bien la seconde partie de votre travail.

LE CALQUE EST INTERDIT

A- ANALYSE ECRITE ET GRAPHIQUE

Chaque époque de l'histoire du costume répond à des codes vestimentaires. Ces codes sont associés à des formes, des textiles, des motifs et des matériaux.

En vous appuyant sur l'observation et l'analyse des documents ressources présentés en pages 04/07 et 05/07 :

A1 : il vous est demandé d'identifier trois époques sur les dix proposées et de justifier votre réponse en nommant :

- les codes vestimentaires,
- les événements liés à chacune des époques analysées.

En vous aidant de l'exemple donné page 03/07, vous répondrez directement sur la même feuille qu'il faudra remettre à l'issue de l'épreuve.

A2 : A partir des trois documents que vous avez analysés précédemment, il vous est demandé :

- d'effectuer un relevé graphique des éléments clés (ceux qui caractérisent au mieux l'époque)
- d'annoter ce travail en mettant l'accent sur les volumes, les formes ou encore les motifs de chaque vêtement.

Vous répondrez sur une feuille de dessin format A3, qu'il faudra remettre à l'issue de l'épreuve.

B- UTILISATION ET TRANSFERT D'ELEMENTS DU RELEVÉ DOCUMENTAIRE

Pour réaliser la partie B, vous devez vous appuyer sur l'analyse écrite mais aussi graphique que vous venez d'effectuer.

SUJET :

Pour une rétrospective des siècles écoulés, il vous est demandé de **créer une tenue Conceptuelle qui accentuera un des codes de la mode**. Pour cela on vous demande de choisir un élément clé d'une des époques que vous avez analysée dans la partie A et d'utiliser un des principes de réalisation propre à Viktor & Rolf (page 06/07).

Définition :

Rétrospective : exposition présentant de façon récapitulative les œuvres d'une époque.

Conceptuel : représentation générale et abstraite d'un objet. L'idée prime sur la réalisation. Les vêtements de Viktor & Rolf, page 06/07, sont conceptuels.

Vous présenterez votre proposition sur figurine en justifiant certains détails par des annotations techniques utiles à la compréhension du modèle.

Vous répondrez sur la feuille de dessin page 07/07, qu'il faudra rendre à l'issue de l'épreuve.

Vous pouvez vous aider des figurines de la page 06/07.

ATTENTION :

- Choisissez uniquement la partie qui correspond à votre champ d'application.
- Pour tous les champs d'application, la couleur est obligatoire.
- Les techniques graphiques sont laissées au choix du candidat à l'exception des techniques à séchage lent.

B1- CHAMP D'APPLICATION : VÊTEMENT ET VÊTEMENT DE PEAU

Il vous est demandé de **concevoir une veste conceptuelle**

B2- CHAMP D'APPLICATION : FOURRURE

Il vous est demandé de **concevoir un manteau conceptuel**

B3- CHAMP D'APPLICATION : MAROQUINERIE

Il vous est demandé de **concevoir le projet d'un sac** (à main, en bandoulière, etc.) **conceptuel**

B4- CHAMP D'APPLICATION : MODE ET CHAPELLERIE

Il vous est demandé de **concevoir un chapeau conceptuel**

A1 – ANALYSE ECRITE

Identifiez trois époques sur les dix proposées et justifiez votre réponse en nommant les codes vestimentaires et les évènements liés à chacune des époques analysées.

Vous répondrez directement sur la feuille 03/07 de votre dossier, qu'il faudra remettre à l'issue de l'épreuve.

Exemple de réponse pour l'illustration n°1

Epoque : 1978

Codes vestimentaires :

La mode Punk surgit en réaction à l'apathie ambiante. La nature tribale du vêtement punk fait l'objet de multiples commentaires. Leur air de défi, leur coiffure de style mohican passé à la bombe fluo et leurs attributs vestimentaires – le kilt, les pantalons S/M en jean déchiré, les tee-shirts SEX, les Doc Martens, les tricots en mailles « filet », les colliers de chien en cuir ou en PVC – sont érigés en culte. Plus tard il fut « hip » de détourner l'uniforme scolaire, d'être ennuyeux, ou de se couvrir d'épingle de sûreté et de graffitis.

Evènements, faits de société :

La tactique des Punks était de choquer pour faire admettre à la société que toute chose renfermait une part de violence et de brutalité. Plutôt cynique que porteurs d'une nouvelle utopie, ils avaient pour cri de ralliement « no future ».

Vivienne Westwood et Malcom McLaren ont suivi ce mouvement avec astuce, en répondant aux exigences de la mode.

Illustration n°.....

Epoque :.....

Codes vestimentaires :.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Evènements, faits de société :.....
.....
.....
.....
.....

Illustration n°.....

Epoque :.....

Codes vestimentaires :.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Evènements, faits de société :.....
.....
.....
.....
.....

Illustration n°.....

Epoque :.....

Codes vestimentaires :.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Evènements, faits de société :.....
.....
.....
.....
.....

COMPETENCES ET SAVOIRS ASSOCIES SUR LESQUELS PORTE L'EPREUVE :

- C1.11 : identifier la situation, la demande
C1.12 : identifier les types d'informations esthétiques et techniques nécessaires
C1.21 : Décoder et analyser les données de la demande
C1.31 : Identifier les sources d'informations
C1.32 : Sélectionner et classer les informations de tout ordre
C2.11 : Rechercher, comparer, choisir et traduire une solution esthétique et technique
C2.31 : Etablir et construire les documents définissant le produit au plan esthétique et technique
C6.31 : Notifier et diffuser les informations graphiquement, par écrit
- SAA.1.1 : Histoire du costume et de la mode vestimentaire
SAA 1.2 : Mode vestimentaire et environnement artistique

L'évaluation portera sur :

Partie A1 et A2 :

- Capacité à identifier des époques, et justesse de la justification
- Pertinence des relevés graphiques
- Qualité et soin des croquis

Partie B :

- Capacité à exploiter la phase d'analyse écrite et graphique
- Respect des consignes (vêtement conceptuel, utilisation d'un élément clé et d'un principe propre à Viktor & Rolf)
- Intérêt des annotations
- Qualité graphique de la réalisation





superposer

imbriquer

compacter

décaler

multiplier

croître

entasser

PRINCIPES

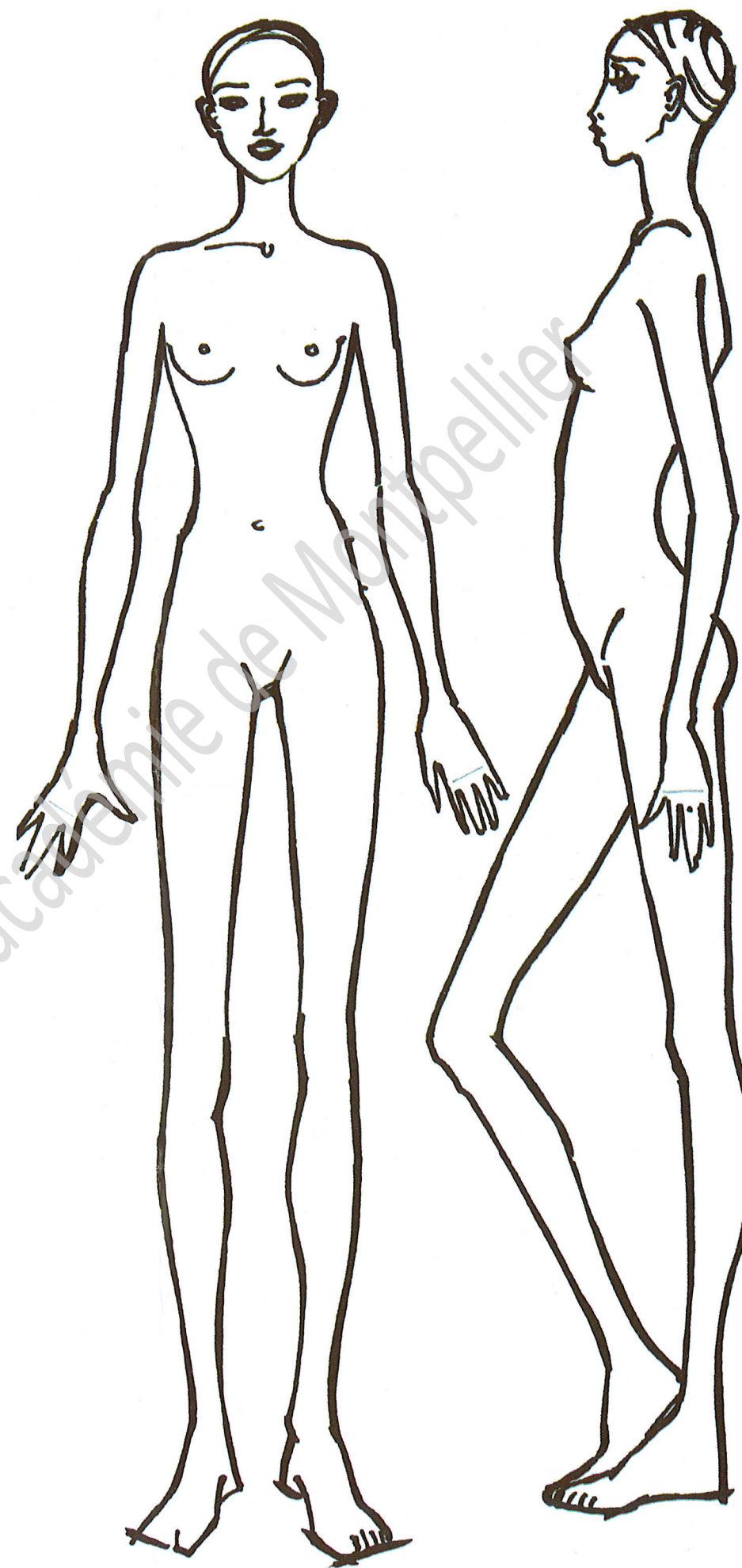


Issus de la veine hollandaise, Viktor & Rolf incarnent le duo probablement le plus énigmatique du paysage vestimentaire actuel. Leurs ambitions sont floues, leurs créations excessives et le buzz qu'ils génèrent est à la hauteur de l'humour subversif qu'ils cultivent volontiers.

Conceptuelle, leur mode donne naissance à des robes-sculptures souvent importables.

Leurs silhouettes sculpturale et expérimentale sèment le respect, le doute et la panique: il n'en faut pas plus pour créer un nouveau mythe.

Dès l'été 1998, Viktor & Rolf éblouissent le public sans cesse croissant grâce à des créations très innovantes qui jouent sur l'exagération des volumes et sur des formes inhabituelles. Parmi leur marque de fabrique, le jeu des contrastes : mat/ brillant, blanc/noir, farfelu/ classique. Leurs défilés sont un peu à leur image : inquiétants parfois, surprenants, drôles.



Élément clé :.....
Principe de réalisation :.....

CRDP de l'académie de Montpellier