



SERVICES CULTURE ÉDITIONS  
RESSOURCES POUR  
L'ÉDUCATION NATIONALE

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

# BREVET DES MÉTIERS D'ART : "ÉBÉNISTE"

SESSION JUIN 2010

## Épreuve C1 : FRANÇAIS

Ce dossier comporte deux sujets :

Sujet A : Critique d'art et littérature

Sujet B : Création et inspiration

*Le candidat traitera au choix  
l'un des deux sujets proposés*

|                     |                                     |                   |
|---------------------|-------------------------------------|-------------------|
| Toutes<br>Académies | BREVET des MÉTIERS d'ART : Ébéniste | Session Juin 2010 |
|                     | C1 – Français                       |                   |
| SUJET               | Coefficient : 2                     | Durée : 3 heures  |

## **Sujet B : CREATION ET INSPIRATION**

Document 1 : Anna Serwanska « LE BOIS GONFLE - une invention d'Erik Demeyer et Steven Leprize », Métiers d'Art, septembre-octobre 2009, p. 62-65.

### Documents 2 :

2 a – Quelques uns de ces « objets à géométrie variable »

INGRES, « La source », d'hommages en métamorphoses :

2 b – Jean-Auguste Dominique INGRES, La Source, huile sur toile, 1820-1826, H 163, L 80 cm, Musée d'Orsay - Paris

2 c – Alain JACQUET, La Source d'après INGRES, sérigraphie sur bassin pneumatique, 1965, collection privée Mickael Nickel et Rudolf Schlager, Cologne

Document 3 : Laëtitia Hamard Vasnier, Montauban – La Source de l'invasion 2008, *ladepeche.fr*, le 19 juin 2009

---

### **I. Compétences de lecture / 10**

1 – Quels intentions ou objectifs ont présidé à la création des œuvres présentées dans chacun des documents ? (4 points)

2 - En quoi ces œuvres d'art sont-elles le reflet de leur époque ? (6 points)

### **II. Compétences d'écriture / 10**

3 - Pensez-vous que l'artiste doit rester dans la tradition de son art ?

Ou la revisiter ? Quelle est la part de création dans votre démarche d'artisan ébéniste ?

Vous construirez votre réflexion en vous appuyant sur vos connaissances et votre expérience professionnelle dans un texte argumenté (30 lignes minimum).

|                                     |         |                   |
|-------------------------------------|---------|-------------------|
| Brevet des Métiers d'Art : Ebéniste |         | Session Juin 2010 |
| Français                            | Sujet B | Page 1 sur 5      |

**Document 1 : Anna Serwanska, « LE BOIS GONFLE - une invention d'Erick Demeyer et Steven Leprize », , Métiers d'Art, septembre-octobre 2009, p. 62-65.**

La récente vogue des matériaux évolutifs porte haut l'ingénierie des sensations. Erick Demeyer et Steven Leprize pensent la matière comme variable, réversible. Ils veulent animer l'espace, le rendre vivant, casser les carcans, en un mot : surprendre. Le rapport à l'environnement, du quotidien aux objets, se transforme. Se jouant des perceptions ils aiment prévenir d'un : « Ne vous fiez pas à ce que vous voyez ». [...]

Erick Demeyer et Steven Leprize ont mis au point et breveté un procédé permettant de faire gonfler le bois. La technique utilisée consiste à fragmenter la matière pour pouvoir la faire évoluer. Le schéma de fabrication se résume à un assemblage a priori simple : un support - une membrane - un placage - un motif. Une membrane est collée sur un support qu'un placage vient encadrer. Le placage est ciselé sur toute la surface du motif ce qui permet au bois de subir des déformations.

Lorsque le bois est à plat : on ne distingue rien. Quand on injecte de l'air, la membrane gonfle et le motif ciselé sur le plaquage s'ouvre et apparaît. [...]

Le procédé du bois gonflé peut être utilisé pour la signalétique, les logos, le packaging, la typographie, etc. Il peut également servir au mobilier ou entrer dans la composition d'aménagements intérieurs. [...]

### **L'inspiration à quatre mains**

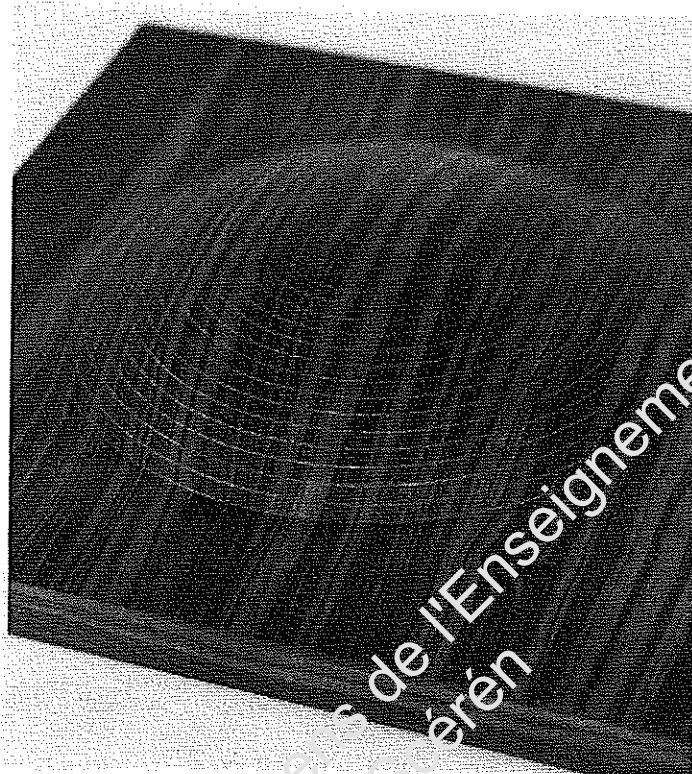
« L'imagination est plus importante que la connaissance » disait Einstein. La formule convient bien aux deux jeunes créateurs qui avouent être très inspirés par la science dans leurs procédés d'observation et d'expérimentation. « On a la chance d'être vraiment sur la même longueur d'onde ce qui nous permet de ne pas tourner autour d'une idée, mais d'avancer ». De cette émulation naît une union professionnelle remarquable. Ils le reconnaissent :

« À deux on gagne beaucoup de temps. On a un double regard, une complémentarité, quand l'un veut baisser les bras, l'autre l'encourage ». Erick est celui qui lance le défi, Steven, lui, est plus patient, plus endurant. L'un démarre la course, l'autre la boucle, mais finalement tous deux courent à la même vitesse. « On nous demande souvent des deux qui est le designer et l'artisan, mais chacun porte les deux casquettes, on est aussi compétent l'un que l'autre ». La distinction des métiers ne fait plus sens à leurs yeux, question de génération. La frontière fond entre le design et l'ébénisterie, c'est désormais ainsi qu'on les forme à l'École Boulle. Amoureux du design des années 70 et du style scandinave, ils apprécient les formes inaugurées grâce aux matériaux industriels. Les volumes très simples s'imposent donc à eux dans un style minimaliste, à ceci près qu'eux en reviennent aux sources ... au bois. Ils ont la fraîcheur et l'enthousiasme. S'ils gardent leur curiosité créative, gageons qu'ils iront loin.

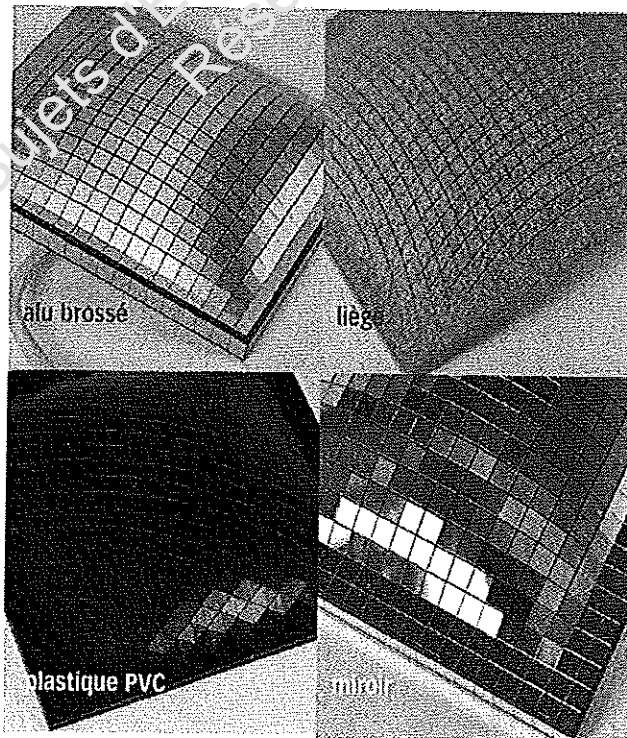
|                                     |         |                   |
|-------------------------------------|---------|-------------------|
| Brevet des Métiers d'Art : Ébéniste |         | Session Juin 2010 |
| Français                            | Sujet B | Page 2 sur 5      |

## Documents 2

Document 2a : Quelques uns de ces « objets à géométrie variable »



Le procédé convient à différents matériaux



|                                     |         |                   |
|-------------------------------------|---------|-------------------|
| Brevet des Métiers d'Art : Ébéniste |         | Session Juin 2010 |
| Français                            | Sujet B | Page 3 sur 5      |

INGRES, « La Source », d'hommages en métamorphoses



**Document 2a :**  
Jean-Auguste Dominique INGRES,  
*La Source*  
Huile sur toile, 1820-1856 / H 163, L 80 cm  
Musée d'Orsay - Paris



**Document 2c :**  
Alain JACQUET,  
*La Source*, d'après INGRES  
Sérigraphie sur bassin pneumatique, 1965  
Collection privée Mickael Nickel et Rudolf Schlader,  
Cologne

**Document 3 : MONTAUBAN. INVADER, La Source de l'invasion 2008**



*Une mosaïque d'Invader, rue du Tescou*

Depuis quelques mois on peut admirer, rue du Tescou à Montauban, une mosaïque d'Invader. Cet artiste français est mondialement connu pour avoir envahi les rues d'un grand nombre de villes avec les reproductions de personnages d'un célèbre jeu des années 1970, «Space Invaders<sup>1</sup>». La Source de l'Invasion, imposante mosaïque noire et blanche, d'une taille inhabituelle pour l'artiste, se trouve en contrebas du Musée Ingres. Inspirée de la Source d'Ingres, elle en reprend le sujet : une jeune femme nue tenant une cruche, d'où s'échappent quelques invaders, qui s'apprêtent à conquérir le monde (d'où le titre).

Invader s'inscrit dans plusieurs démarches. D'abord la contamination de l'espace public, souvent déjà pollué, par un virus artistique qui se rend ainsi accessible à tous. En effet, la Source de l'Invasion est bien visible par sa taille (plus de 2 m), par sa situation dans un lieu très fréquenté, par le traitement graphique en noir et blanc ainsi que par le contraste qu'elle crée avec le milieu environnant (Montauban, ville d'Ingres, se prête a priori plus au classique qu'au moderne).

La rencontre entre la pixellisation et la technique de la mosaïque, particulièrement adaptée au thème pour rendre la piètre qualité graphique des jeux vidéo anciens permet la transposition du monde du jeu, créé de toutes pièces, dans celui de la réalité, incontrôlable. Invader ouvre ici un cercle réservé à quelques initiés, celui d'un monde saturé d'œuvres de référence et de techniques modernes et classiques qui s'entrechoquent pour donner naissance à de nouvelles tendances artistiques désormais à la portée du plus grand nombre...

La Source de l'Invasion lie l'œuvre d'Ingres à l'univers actuel par la simplification extrême du dessin, qui trouve un écho dans le manichéisme<sup>2</sup>. Cette simplification contribue à la visibilité, à l'accessibilité, et donc à la contamination rapide et efficace des passants, pour ajouter Montauban au tableau des villes touchées par l'envahisseur. Outre la référence au retrogaming<sup>3</sup> et l'hommage à Ingres qu'elle constitue, cette œuvre porte un sens symbolique : la source, ou les origines du «virus artistique» serait-elle dans l'œuvre d'Ingres...?

<sup>1</sup> **Space Invaders** est un jeu vidéo japonais sorti en 1978. Le principe est de détruire des vagues d'aliens au moyen d'un canon laser en se déplaçant horizontalement sur l'écran.

<sup>2</sup> **Manichéisme** : conception qui divise les choses, les idées, en deux parties opposées, l'une toute positive l'autre toute négative. Sans nuances.

<sup>3</sup> **Le retrogaming** est l'activité qui consiste à jouer et à collectionner des jeux vidéo anciens

|                                     |         |                   |
|-------------------------------------|---------|-------------------|
| Brevet des Métiers d'Art : Ébéniste |         | Session Juin 2010 |
| Français                            | Sujet B | Page 5 sur 5      |