



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**

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

Compétences et Savoirs associés :

- 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 tous ordres
 C2.11 – rechercher, comparer, choisir et traduire une solution esthétique et technique

- SAA1.1 – histoire du costume et de la mode vestimentaire
 SAA1.2 – mode vestimentaire et environnement artistique
 SAA3.2 – présentation du projet de vêtement ou d'accessoire de mode

Critères d'évaluation :

- A – Analyse écrite et graphique
- Repérage et identification
 - Justesse des connaissances
 - Qualité graphique, justesse des relevés
 - Pertinence des annotations
- B – Utilisation et transfert des éléments du relevé documentaires
- Qualité plastique de l'esquisse
 - Pertinence du transfert par rapport à la demande
 - Pertinence des annotations

BACCALAUREAT PROFESSIONNEL ARTISANAT ET METIERS D'ART

Option : Vêtement et accessoires de mode
 Domaine A1 - Epreuve E2B - ART ET TECHNIQUE
 Analyse du costume et accessoire de mode
 U22

Durée : 2 heures

Coefficient : 1.5



LA MODE EST FILLE DE LA LIBERTE

« Chacun est libre de porter tel vêtement ou tel ajustement qui lui convient »
 Lois somptuaires – 1793

« J'aime la liberté en mode. Arriver en minishort sur un tapis rouge si l'envie m'en prend, et tant pis si la fashion police d'Hollywood en fait une jaunisse. »
 Milla Jovovich

Il convient donc de laisser de côté la question de la fonction du vêtement pour laisser la mode imaginer librement de nouvelles formes et devenir le symbole des libertés d'une époque.

AVERTISSEMENT AU CANDIDAT

LE SUJET COMPORTE DEUX PARTIES

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

- A. D'effectuer une analyse graphique et écrite de documents qui teste vos connaissances en histoire du costume et votre compétence à effectuer un relevé documentaire sous forme de croquis.
- B. D'utiliser et transférer les éléments du relevé documentaire pour réaliser une proposition graphique en fonction de contraintes définies par une demande.

POUR TOUS LES CHAMPS D'APPLICATION

A ANALYSE GRAPHIQUE ET ÉCRITE

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.

1. Après observation de la page 04/07, il vous est demandé :

- D'identifier trois époques parmi les quatre présentées et de compléter les tableaux de la page 03/07.

Répondre sur les documents 03/07 à rendre à l'issue de l'épreuve

2. Choisir deux époques parmi les quatre présentées page 04/07.

3. Suite au choix de deux époques, il vous est demandé :

- D'effectuer un relevé documentaire sous forme de croquis noir et blanc des éléments caractéristiques, formes, volumes et motifs, des deux époques choisies.
- D'annoter vos relevés afin de :
 - décrire les formes, les volumes et les motifs
 - nommer les couleurs et les matières

Votre travail sera harmonieusement composé sur la page 06/07 prévue à cet effet

B. UTILISATION ET TRANSFERT DES ELEMENTS DU RELEVÉ DOCUMENTAIRE

Pour une exposition « La mode est fille de la liberté » on vous demande de créer une tenue contemporaine portée par les hôtessees d'accueil le soir de l'inauguration. Pour cela, on vous demande de « Fluokidiser » (voir page 05/07) une des deux époques analysées dans la partie A, pour la création d'un vêtement ou d'un accessoire.

Vous réaliserez votre projet, en respectant les contraintes énoncées ci-dessus, sous forme d'une esquisse en couleurs. Vous pouvez vous inspirer des modèles de figurines (page 05/07)

Vous annoterez votre projet d'indications utiles à la compréhension et à la fabrication du modèle.

Votre travail sera harmonieusement composé sur la page 07/07 prévu à cet effet

ATTENTION !

Choisissez uniquement la partie qui correspond à votre champ d'application

CHAMP D'APPLICATION VETEMENT ET VETEMENT DE PEAU

Conception d'une tenue contemporaine inspirée des éléments caractéristiques de l'époque choisie et de la tendance « Fluokid ».

CHAMP D'APPLICATION FOURRURE

Conception d'un manteau contemporain inspirée des éléments caractéristiques de l'époque choisie et de la tendance « Fluokid ».

CHAMP D'APPLICATION MAROQUINNERIE

Conception d'un sac à main contemporain inspirée des éléments caractéristiques de l'époque choisie et de la tendance « Fluokid ». Vue en perspective.

CHAMP D'APPLICATION MODE ET CHAPELLERIE

Conception d'un chapeau contemporain inspiré des éléments caractéristiques de l'époque choisie et de la tendance « Fluokid ». Vue en perspective.

La technique est laissée au libre choix du candidat, à l'exception des produits à séchage lent

LE CALQUE ET LES COLLAGES SONT INTERDITS

Identifier trois périodes parmi les quatre présentées et compléter les tableaux

PERIODE : A

EPOQUE :

EN QUOI LA MODE DE CETTE EPOQUE EST SYMBOLE DE LIBERTE :

.....
.....
.....
.....
.....

FAIT HISTORIQUE IMPORTANT :

.....
.....

PERIODE : C

EPOQUE :

EN QUOI LA MODE DE CETTE EPOQUE EST SYMBOLE DE LIBERTE :

.....
.....
.....
.....
.....

CREATEURS IMPORTANTS :

.....
.....

PERIODE : B

EPOQUE :

EN QUOI LA MODE DE CETTE EPOQUE EST SYMBOLE DE LIBERTE :

.....
.....
.....
.....
.....

CREATEURS IMPORTANTS :

.....
.....

PERIODE : D

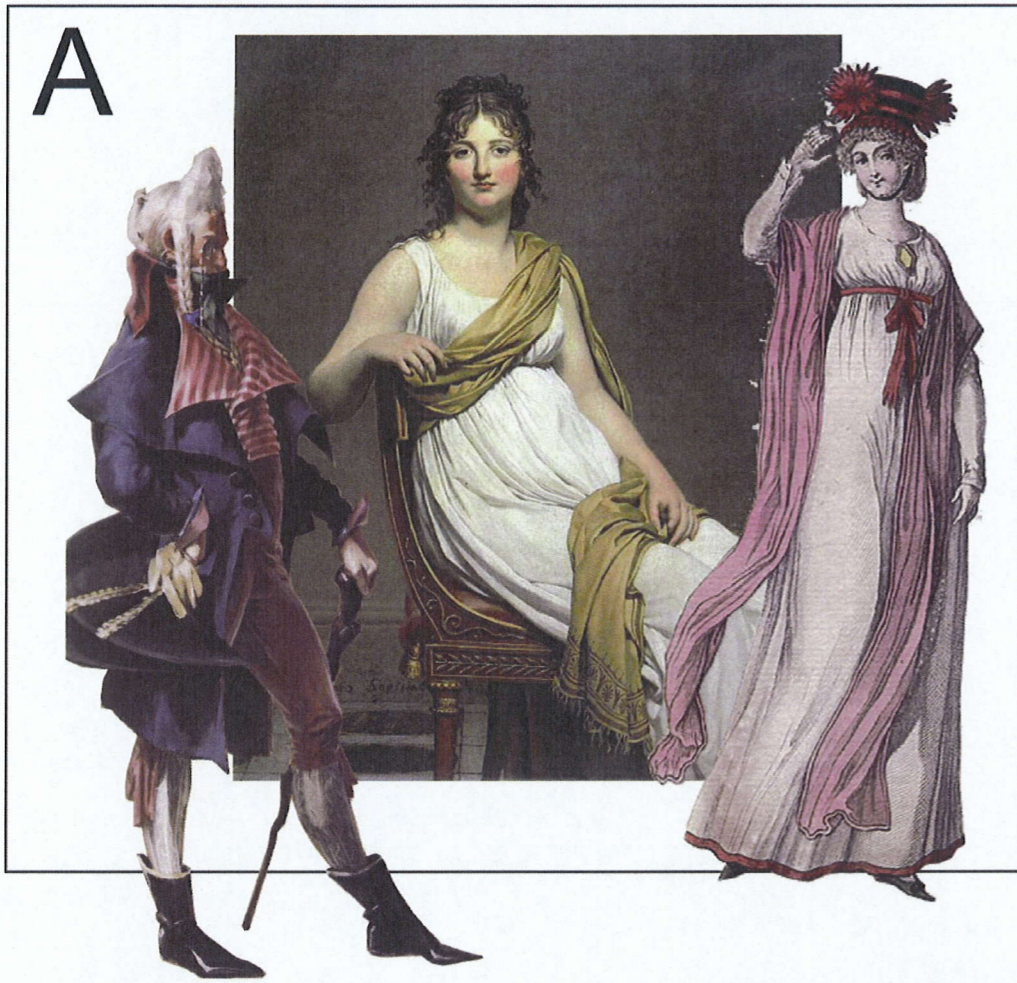
EPOQUE :

EN QUOI LA MODE DE CETTE EPOQUE EST SYMBOLE DE LIBERTE :

.....
.....
.....
.....
.....

CREATEURS IMPORTANTS :

.....
.....



D

FLUOKID

Style

Une allure fun à l'esthétique des premiers jeux vidéo, le fluokid mélange vestiaire 80's et 90's à une mode streetwear plus classique, pour un look acidulé qui fait parfois mal à la tête.

Look

T-shirt fluo oversized, sweat sérigraphié, leggings en vinyle, collant imprimé, hoodie (pull à capuche), dou-doune, K-way

Accessoires

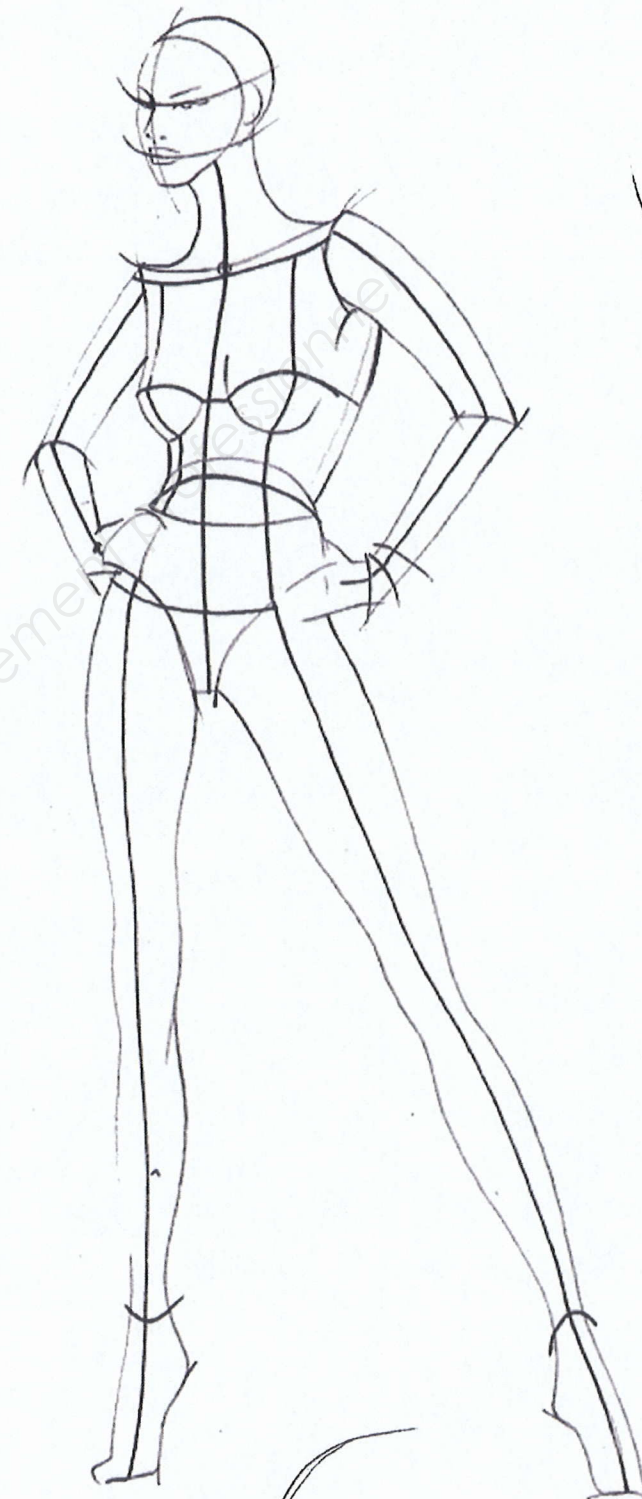
Gadgets en plastiques (barettes, pendentifs en forme de pistolet à eau ou de casquette, bracelets, montres fantaisies) lunette blanches à montures fluo, sac de sport, casquette

Chaussures

Essentiellement des rééditions de basket fluo des années 80

Couleurs

Jaune, rose, vert bleu, orange, violet, or, argent



Base Nationale des Sujets d'Examens de l'enseignement professionnel
Réseau SCEREN