

BACCALAUREAT PROFESSIONNEL

Artisanat et Métiers d'Art

Option : Vêtement et Accessoire de Mode

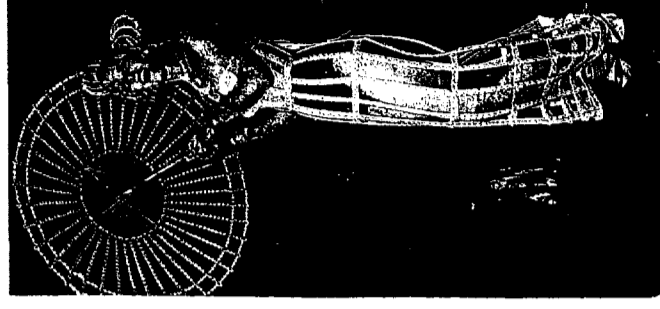
Epreuve pratique E3 prenant en compte la formation en milieu professionnel
Sous-épreuve D3 - Projet d'Arts Appliqués

Durée : 2h00

U 22

Coefficient : 1.5

Les dessous se révèlent...



Les créateurs de mode s'amuse à mêler vêtements de dessous et vêtements de dessus et révèlent ce que d'autres siècles ont soigneusement caché

L'évaluation portera sur :

- Parties A1 et A2
 - Identification des époques et justesse des termes utilisés.....5 pts.
 - Pertinence des trois associations établies.....3 pts
 - Qualité et lisibilité des croquis.....4 pts
- Parties B
 - Exploitation de la documentation et du relevé documentaire dans le respect de la demande.....3 pts
 - Intérêt des annotations.....2 pts
 - Qualités plastiques de la réalisation..... 3 pts

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 tous 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, 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.

Le sujet comporte 7 feuilles repérées de 01 / 07 à 07 / 07 en un dossier

AVERTISSEMENT AU CANDIDAT

Le sujet comporte deux parties :

A : L'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 : L'utilisation et le transfert d'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

A. ANALYSE GRAPHIQUE ET ÉCRITE

Pour tous les champs d'application

En vous appuyant sur l'observation et l'analyse des documents 4/7, 5/7, 6/7,

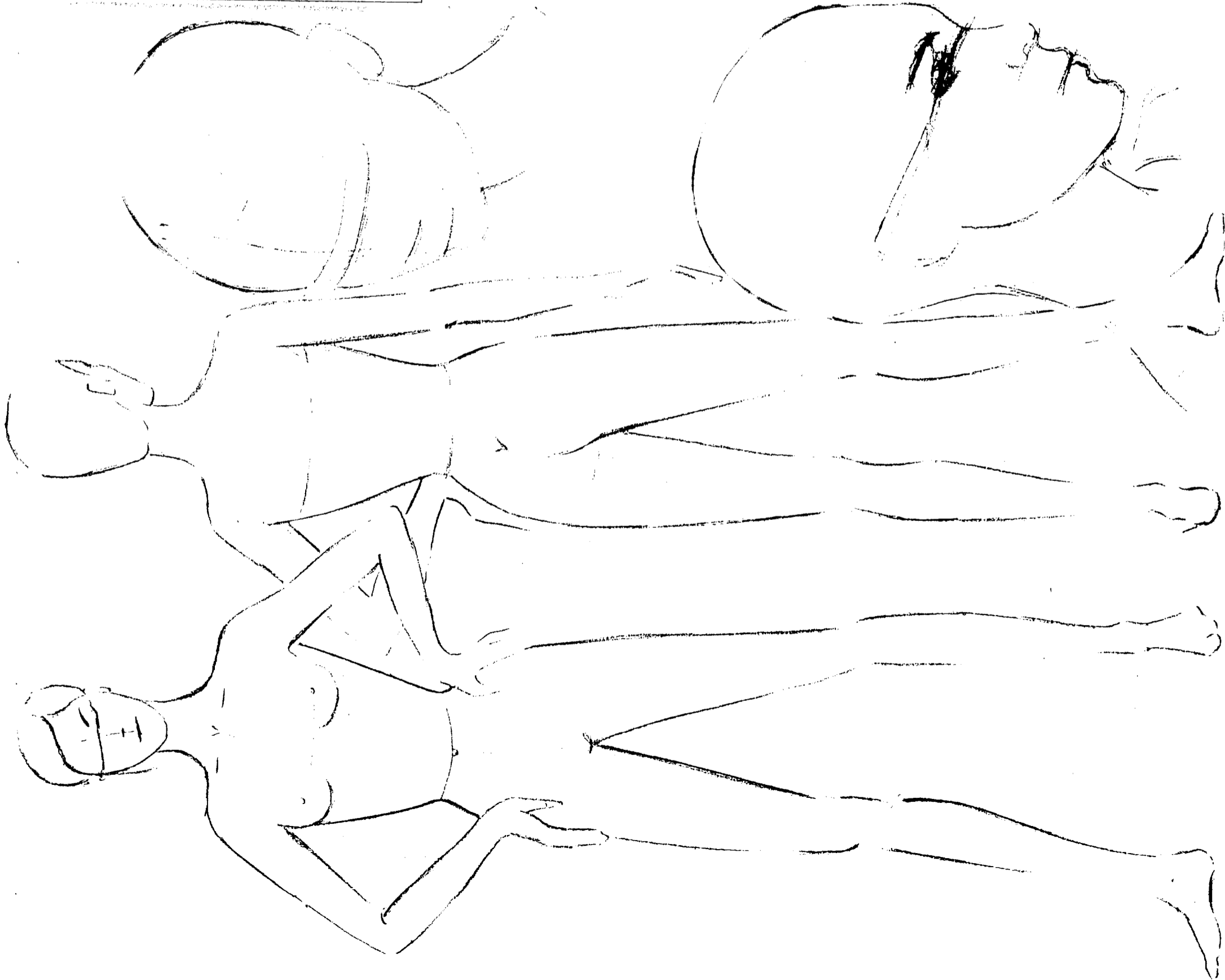
il vous est demandé :

A1 : de préciser le nom des vêtements de dessous, accessoires et/ou artifices et d'identifier leurs époques dans l'encadré prévu à cet effet sur le document 7/7.

Répondre sur le document 07/07 à rendre à l'issue de l'épreuve.

A2 : de rechercher sous forme de croquis annotés au moins trois correspondances entre les éléments présentés sur les documents 4/7 et 5/7 et ceux, plus contemporain, du document 6/7.

Répondre sur une feuille de dessin format A3.



B. UTILISATION ET TRANSFERT D'ÉLÉMENTS DU RELEVÉ DOCUMENTAIRE

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

Votre cliente, une jeune fille branchée, vous commande un vêtement ou un accessoire mettant en évidence **le jeu des dessous – dessus**.

En vous appuyant sur les documents 4/7, 5/7 et 6/7, et sur le relevé documentaire de la partie A2,

B.1 CHAMPS D'APPLICATION : VÊTEMENT – VÊTEMENT DE PEAU

Il vous est demandé de concevoir un vêtement « **surtout** », mettant en évidence le jeu des dessous-dessus (vêtement de dessus du style : cape, tunique, chasuble ...).

Vous présenterez votre proposition, en couleur, sur figurine face ou dos dans la technique de votre choix en justifiant certains détails par des annotations techniques, graphiques et écrites utiles à la compréhension et à la réalisation du modèle.

B.2 CHAMP D'APPLICATION : FOURRURE

Il vous est demandé de concevoir un vêtement « **surtout** », mettant en évidence le jeu des dessous-dessus (vêtement de dessus du style : cape, tunique, chasuble ...), mariant peau et fourrure.

Vous présenterez votre proposition, en couleur, sur figurine face ou dos dans la technique de votre choix en justifiant certains détails par des annotations techniques, graphiques et écrites utiles à la compréhension et à la réalisation du modèle.

B.3 CHAMP D'APPLICATION : MAROQUINERIE

Il vous est demandé de concevoir **un sac à dos** mettant en évidence le jeu de dessous-dessus.

Vous présenterez votre proposition en couleur sur une figurine dans la technique de votre choix, en justifiant certains détails par des annotations techniques, graphiques et écrites utiles à la compréhension et à la réalisation du modèle.

B.4 CHAMP D'APPLICATION : CHAPELLERIE

Il vous est demandé de concevoir un chapeau fantaisie mettant en évidence le jeu de dessous-dessus.

Vous présenterez votre proposition en couleur sur une tête dans la technique de votre choix, en justifiant certains détails par des annotations techniques, graphiques et écrites utiles à la compréhension et à la réalisation du modèle.

04/07

