

BACCALAUREAT PROFESSIONNEL

Artisanat et Métiers d'Art

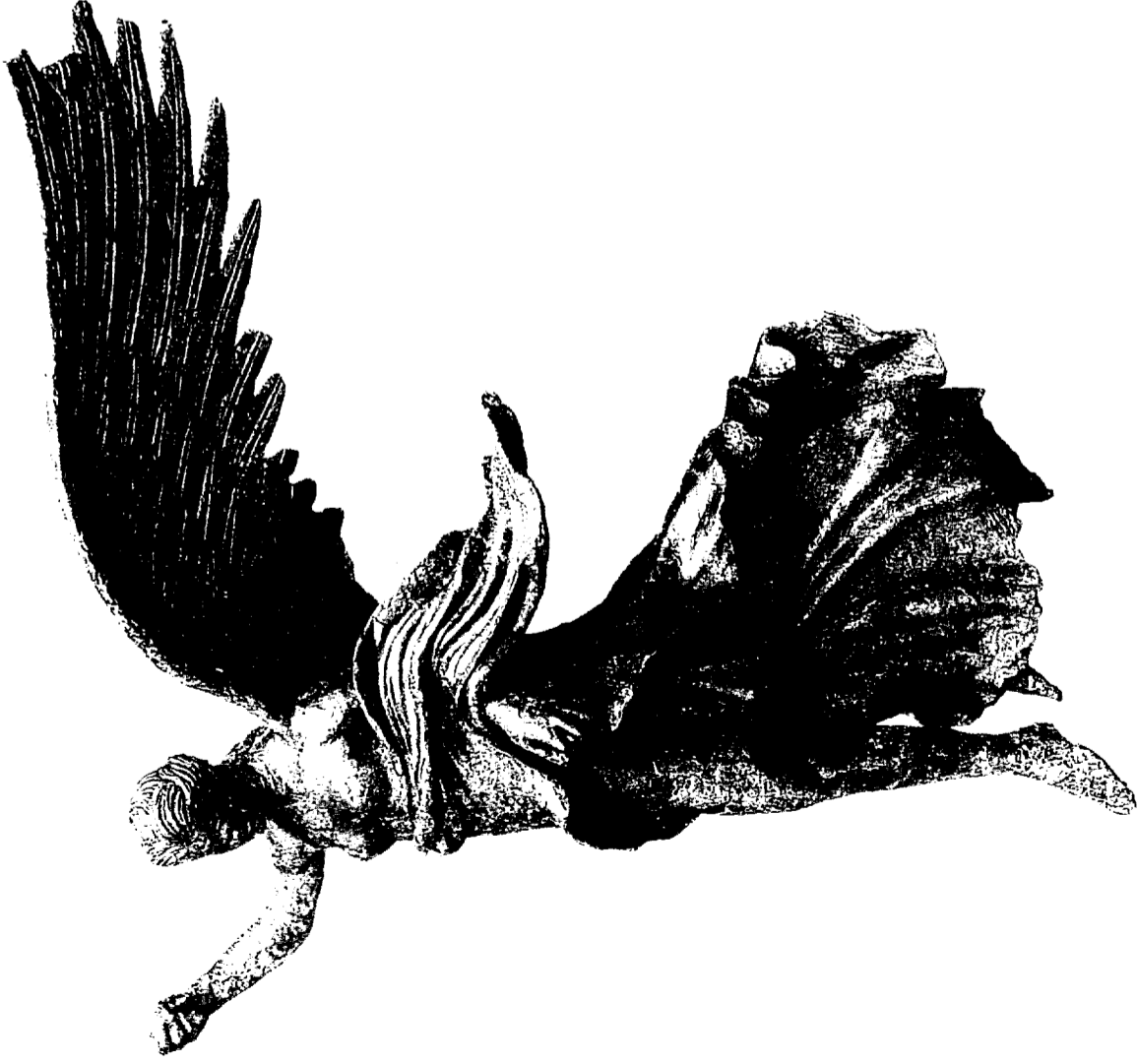
Option : Vêtement et Accessoire de Mode

E2- Epreuve de technologie et histoire de l'art et du costume
 Sous épreuve B2 – Art et technique : analyse formelle et stylistique
U22

coef : 1.5

durée/ 2h

PLISSE - PASSION



Epoque hellénistique, Niké, statuette. Paris, Louvre.



“Sans pli, pas d'histoire de la mode, laquelle décline depuis toujours plis plats, creux, plis accordéon et plissés soleil, des fraises de la renaissance aux jupes plissées”
 Nadine Vasseur “Les plis”

Critères et barèmes d'évaluation:

Parties A1 et A2

- justesse des connaissances en histoire de l'art
- pertinence des associations et annotations établies
- qualité graphique des croquis

4 points
 4 points
 3 points

Partie B

- qualité de la transition entre la documentation et les propositions
- intérêt des annotations
- qualité graphique de la réalisation

4 points
 2 points
 3 points

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.

Ce sujet comporte 6 feuilles repérées de 01/06 à 06/06 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 ECRITE

Pour tous les champs d'application

En vous appuyant sur l'observation et l'analyse des documents 04/06 et 05/06

il vous est demandé:

-A1: d'identifier l'époque des vêtements proposés et de répondre sur le document aux emplacements prévus à cet effet page 04/06.

-A2: de sélectionner parmi ces vêtements **deux tenues** et de les associer en tout ou partie à deux autres illustrations (au minimum) issues des planches ressources 04/06 et 05/06 mettant en évidence des similitudes (forme, matière...).

Travail à réaliser sous forme de croquis annotés (calque non autorisé) sur une feuille à dessin format A3 à rendre à l'issue de l'épreuve.

B. UTILISATION ET TRANSFERT D'ELEMENTS DU RELEVÉ DOCUMENTAIRE

"Plissé Passion" seront les mots clés d'une collection (vêtement et accessoire) haut de gamme pour l'automne/hiver 2003/2004. Ces pièces uniques seront portées lors d'une soirée de gala.

Pour tous les champs d'application, la couleur est obligatoire et doit s'inspirer de la palette colorée à dégager du document 04/06.
Les techniques graphiques sont laissées au choix du candidat à l'exception des techniques à séchage lent et des pastels non fixés.

Vous présenterez votre proposition sur figurine(s) (possibilité d'utiliser les figurines de référence page 6/6) en justifiant certains détails par des annotations techniques et graphiques utiles à la compréhension et à la réalisation du modèle.
Ces commentaires doivent être intégrés à votre mise en page.

Pour cette seconde partie le travail est à rendre sur une feuille papier dessin A3

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

Il vous est demandé de concevoir un haut (boléro, chemisier, veste...) mettant en évidence le pli et/ou le drapé.

B2. CHAMP D'APPLICATION: FOURRURE

Il vous est demandé de concevoir une veste mettant en évidence sur tout ou partie du vêtement (col, poignet, poche...) le jeu des plis et/ou du drapé.
Ce vêtement doit être conçu en peau et en fourrure.

B3. CHAMP D'APPLICATION: MAROQUINERIE

Il vous est demandé de concevoir un sac de soirée ou une pochette mettant en évidence le pli et/ou le drapé.

B4. CHAMP D'APPLICATION: MODE ET CHAPELLERIE

Il vous est demandé de concevoir un chapeau fantaisie mettant en évidence le pli et/ou le drapé.

