

SESSION 2016

**CAPLP
CONCOURS EXTERNE
ET CAFEP**

Section : ARTS APPLIQUÉS

Option : MÉTIERS D'ART

Spécialité : arts graphiques, dominante lettres et décors

ÉPREUVE DE MISE EN SITUATION PROFESSIONNELLE

Durée des travaux pratiques : 4 heures
Durée de la préparation de l'exposé : 1 heure
Durée de l'exposé : 30 minutes
Durée de l'entretien : 30 minutes

SUJET

Spécialité : arts graphiques, dominante lettres et décors

Vous devez construire une séquence de formation et, de manière détaillée, une des séances constitutives de cette séquence, répondant aux données suivantes :

Objectif pédagogique : à partir de l'analyse des documents donnés, l'élève doit être capable de proposer une animation de surface destinée à créer un appel visuel sur l'entrée extérieure (porte vitrée et sol) d'une salle d'escalade, en combinant visuels et typographies, dans le respect des trois phases suivantes :

- étude sous la forme d'esquisses ;
- définition de tout ou partie du projet en infographie : dessin de géométraux (plan, élévation) ;
- mise en situation d'un ou plusieurs échantillons significatifs sur support vitré vertical.

Niveau de classe : terminale brevet des métiers d'art graphisme et décor option lettres et décors.

Document(s) :

- document 1 : **Barbara KRUGER**, installation typographique au Stedelijk muséum, Amsterdam, 2010 ;
- document 2 : **Bruce MAU**, design graphique, bibliothèque publique de Seattle, 2004.
- document 3 : champ lexical et définitions.
- document 4 : prises d'escalade ;
- document 5 : vue en élévation de la façade du gymnase et de l'entrée ;
- document 6 : vue de la zone d'appel (porte vitrée et sol).

Pièce(s) ou support(s) :

- deux fichiers image : prises rouges.jpg et prises jaunes.jpg ;
- trois fichiers vectoriels : zone d'appel.ai ; zone d'appel.eps et zone d'appel.svg ;
- un support vitré vertical.

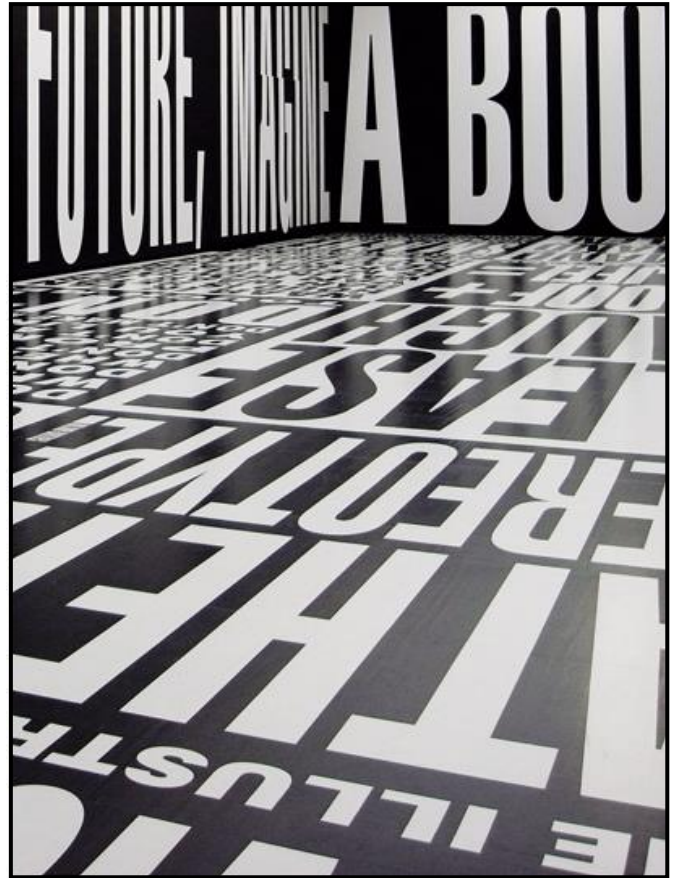
Demande :

1. **Travaux pratiques (quatre heures) :** en vous appuyant sur vos connaissances et savoir-faire, vous identifierez le problème posé afin de proposer une séquence de formation et d'envisager plus précisément, une des séances constitutives de la séquence. Pour cette séance, vous construirez un dispositif et un développement pédagogiques ainsi que les modalités d'évaluation auxquelles ils renvoient.
Un espace et un équipement professionnels sont mis à votre disposition pour conduire librement vos explorations et essais techniques, utiles au développement de la séance de formation. Au besoin, vous pourrez proposer une documentation à l'appui de vos propositions.
2. **Préparation de l'exposé (une heure) :** à partir de votre analyse et du dispositif proposé, vous organiserez votre exposé en précisant le contexte dans lequel s'inscrit la séquence et en justifiant la pertinence des choix didactiques et pédagogiques opérés. Vous préciserez les activités prévues et la réalisation demandée ainsi que les apprentissages techniques et méthodologiques visés.
3. **Exposé et entretien (trente minutes + trente minutes) :** vous présenterez votre réflexion de façon claire et synthétique et serez amené, lors de l'entretien, à approfondir certains points de votre démarche.

Critères d'évaluation :

- Degré d'exploration et d'approfondissement du thème proposé permettant de mettre en évidence des aptitudes professionnelles propres aux démarches de conception et de réalisation dans les métiers d'art.
- Pertinence des choix didactiques proposés au regard de l'objectif poursuivi et du public concerné.
- Richesse et cohérence de l'exploitation pédagogique proposée et son inscription dans un contexte de formation.
- Exactitude et pertinence des connaissances et savoir-faire professionnels transmis.
- Connaissance du programme du domaine professionnel et esprit d'ouverture sur la transversalité de la formation.
- Aptitude à l'analyse, à la synthèse, à l'expression orale et à la communication.

DOCUMENT 1



Barbara KRUGER, installation typographique au *Stedelijk museum*, Amsterdam, 2010

DOCUMENT 2



Bruce MAU, design graphique, bibliothèque publique de Seattle, 2004.

DOCUMENT 3

Champ lexical et définitions

Les typographies demandées pour la réalisation de l'animation de surface utiliseront tout ou partie des sept mots ci-dessous

- **VARAPPE** : l'escalade, parfois appelé varappe ou grimpe, est un sport consistant à atteindre le haut d'une structure, naturelle ou artificielle, appelée voie.
- **FRANCHISSEMENT** : fait de franchir, de passer une voie, difficile, délicate.
- **RAPPEL** : technique de progression sur corde permettant la descente d'une zone verticale et la récupération éventuelle de la corde par le bas.
- **DEVERS** : le dévers correspond à l'inclinaison d'une paroi.
- **ASSURER** : contrôler le défilement de la corde utilisée par le grimpeur pour assurer sa sécurité.
- **CLIPPER** : s'accrocher à l'aide d'un anneau métallique de sécurité (mousqueton).
- **BIDOIGT** : prise qui ne peut être tenue qu'en utilisant deux doigts (le plus souvent index et majeur).



Le visuel de mur d'escalade ci-dessus est donné à simple à titre informatif pour comprendre l'utilisation des prises d'escalade.

DOCUMENT 4

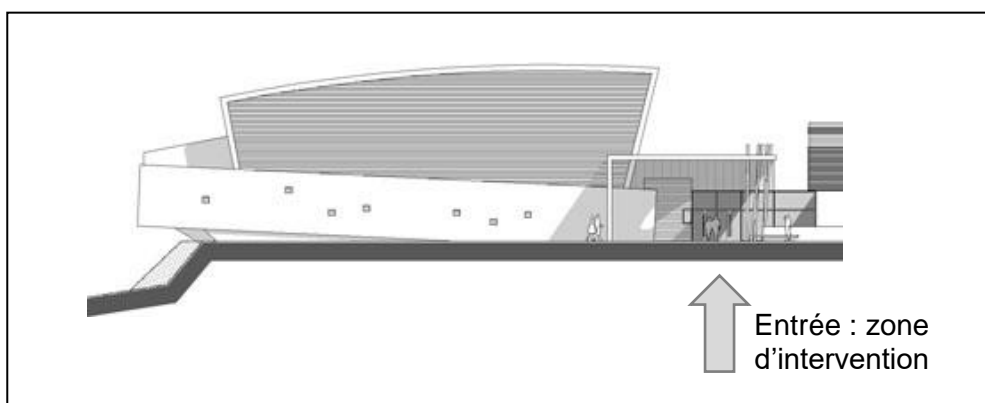


Prises d'escalade.
(disponible en fichiers image : prises rouges.jpg)



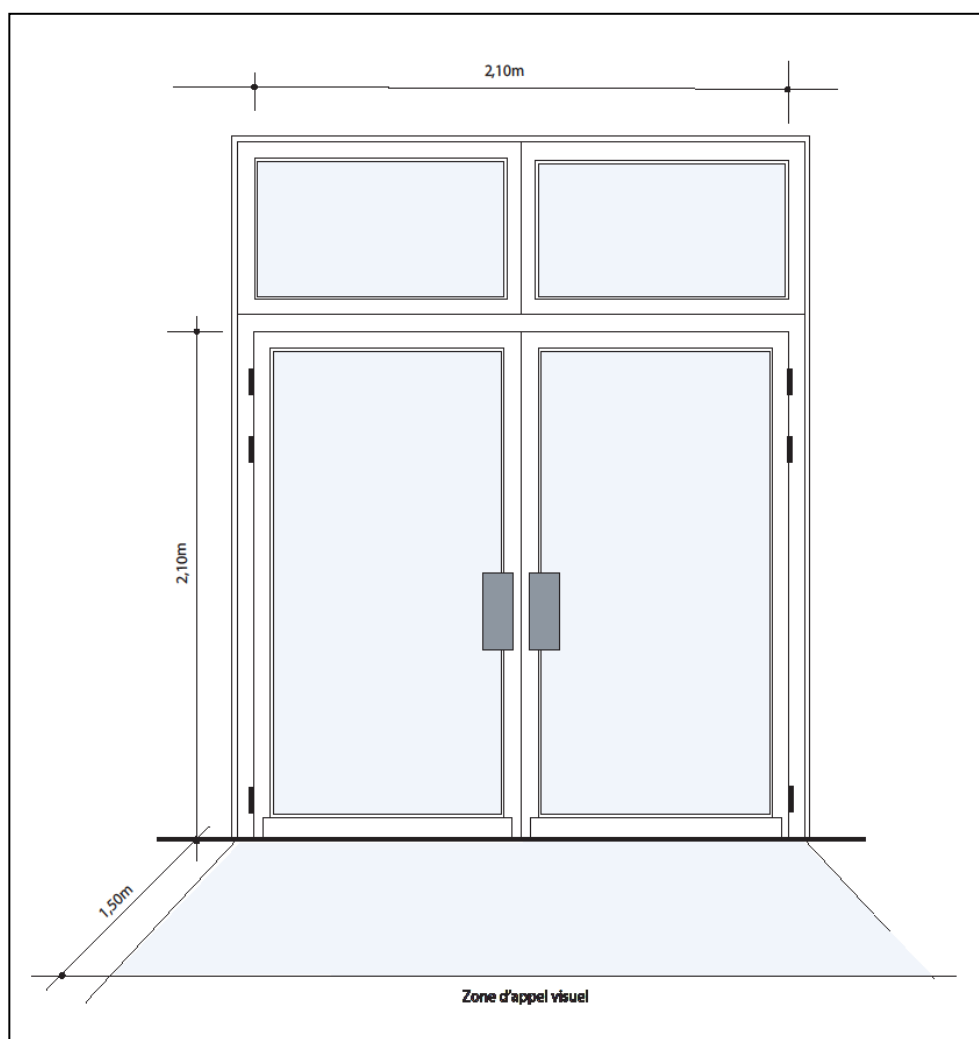
Prises d'escalade.
(disponible en fichiers image : prises jaunes.jpg)

DOCUMENT 5



Vue en élévation de la façade du gymnase et de l'entrée

DOCUMENT 6



Vue de la zone d'appel visuel : porte vitrée et sol
(disponible en fichiers vectoriels sous trois formats AI, EPS et SVG)