

CONCOURS GÉNÉRAL DES MÉTIERS

Option ÉBÉNISTE

SESSION 2022

SUJET ÉPREUVE D'ADMISSION

Arts appliqués

Durée : 6 heures

L'usage de la calculatrice est autorisé.

Dès que le sujet vous est remis, assurez-vous qu'il est complet.

Le sujet comporte un total de 9 pages.

Aucun signe distinctif ne doit figurer sur l'ensemble des travaux.

CONCOURS GÉNÉRAL DES MÉTIERS Option ÉBÉNISTE	Deuxième partie : admission	Arts appliqués	Code : EBE	Session 2022	Durée : 6 heures	Page 1/9
---	-----------------------------	----------------	------------	--------------	------------------	----------

LA « DANDY FRED BAR CONSOLE »



Le dossier comprend 9 feuilles A3.

L'intégralité du dossier doit être rendu à la fin de l'épreuve.

SOMMAIRE

- ❖ Sujet page 3/9
- ❖ Documents ressources pages 4/9 et 5/9
- ❖ Analyser pages 6/9 et 7/9
- ❖ Rechercher page 8/9
- ❖ Proposer et présenter page 9/9

CRITÈRES D'ÉVALUATION

ANALYSE

- ❖ Pertinence, qualité et richesse de l'analyse.

RECHERCHE

- ❖ Respect du cahier des charges.
- ❖ Diversité et qualité des recherches.
- ❖ Pertinence des choix techniques et des matériaux.

PROPOSITION

- ❖ Qualité esthétique et lisibilité du projet.
- ❖ Justesse de la représentation en perspective
- ❖ Intérêt des annotations techniques.
- ❖ Faisabilité et ergonomie.
- ❖ Présence et pertinence du nom donné au mobilier

PRÉSENTATION

- ❖ Soin apporté à la mise en page des planches.

AGENCEMENT DU « DANDY FRED BAR »

CONTEXTE

« Fred, c'est le nouveau bar intimiste et délicat du Ritz-Carleton Hôtel de la Paix, à Genève.

Fred, c'est le nom d'un énigmatique dandy scandinave, présenté comme un ancien habitué du bar de l'Hôtel de la Paix : en fait, c'est une légende qui a inspiré la nouvelle déco de ce joli écrin. [...] Autour de l'immense portrait de l'insaisissable Fred, une collection de petites œuvres offre autant de voyages dans le temps, ajoutant une touche de mystère à ce bar élégant et feutré. »

Article publié par « Le Gault et Millau » en ligne (gaultmillaud.ch) en 2020.

Le Dandy Fred Bar est insolite, une parenthèse romantique dans un cabinet de curiosités* loin du tumulte de la modernité. Il est empreint de la personnalité énigmatique de Fred qui vous fait l'honneur de vous inviter dans son propre salon.

** Définition : le cabinet de curiosités se caractérise par une savante mise en scène d'éléments en majorité issus de l'histoire naturelle qui se veulent rares et étranges.*



DEMANDE

En tant qu'ébéniste designer, l'hôtel fait appel à vous afin de finaliser la décoration de ce bar dédié au dandy Fred.

Il vous demande, en écho à son portrait, de créer une console singulière, proliférante, mettant en avant l'originalité de sa personnalité et de ses centres d'intérêts.

CAHIER DES CHARGES de la « DANDY FRED BAR CONSOLE »

Le mobilier singulier emprunt du dandysme de Fred, doit :

Fonction et formalisation de la console

- Représenter l'image que vous vous faites de sa personnalité.
- Exposer une série d'objets lui appartenant.
- Formaliser la console à partir de la notion de prolifération.

Implantation du mobilier dans le bar

- Prendre place au-dessous et de part et d'autre du portrait de Fred et des deux fenêtres.
- Ne pas gêner la circulation des clients et du personnel, et l'ouverture des fenêtres.
- S'adosser contre le mur et posséder au moins deux points d'appui au sol.

Matériaux

- Bois
- Matériaux connexes.

ÉTAPES DE TRAVAIL

1 - OBSERVER et ANALYSER

À partir de la page 4/9 et sur la page 6/9 :

- Indiquer quels sont les traits de caractère, la posture et l'univers des dandys.
- Indiquer les codes vestimentaires des dandys par des mots-clés.
- Faire ressortir à l'aide de croquis rapides annotés, les principes de présentation et de mise en valeur des produits pour chaque boutique. Tout ou partie de ces principes de composition pourront être mobilisés pour la présentation des produits du dandy Fred.

À partir de la pages 5/9 et sur la page 7/9

- Effectuer des relevés graphiques et annotés des formes, rythmes, matériaux, textures et couleurs qui caractérisent l'univers du dandy Fred. Ces observations vous serviront pour créer votre console proliférante.

2 - RECHERCHER

À partir des analyses, du cahier des charges et des planches ressources, et sur la page 8/9 :

- Proposer trois esquisses colorées et annotées de consoles proliférantes.
- Nommer les objets du dandy Fred qui y seront exposés.
- Positionner ces objets à l'aide de simples formes enveloppantes (carré, rectangle, etc.).

3 - PROPOSER et PRÉSENTER

À partir des recherches et sur la page 9/9 :

- Aboutir l'une des recherches.
- Insérer votre projet de console dans les vues en plan et en élévation.
- Dessiner votre console en vue perspective et en couleurs, avec des éléments de détails facilitant la compréhension de ce qui vous paraît signifiant de ses assemblages, piètement, formes, couleurs, texture, matériaux, etc.
- Positionner sur la console, les objets du dandy Fred.
- Donner un nom à votre projet, commençant par « Console », suivi d'un adjectif se rapportant à la personnalité des dandys et de Fred.
- Justifier votre choix de traitement de cette console dans un court texte.

DOCUMENTS RESSOURCES

QUI SONT LES DANDYS ?

Le Dandysme est né en Angleterre à la fin du XVIII^{ème} siècle, de la volonté de la classe bourgeoise de se démarquer de la noblesse. Le dandy, au narcissisme exacerbé, adopte une tenue vestimentaire soignée et raffinée jusque dans les moindres détails afin d'être, selon les termes de l'auteur Oscar Wilde : « une œuvre d'art ». Mais se faire remarquer par l'élégance de son costume ne suffit pas au statut du dandy. Il affectionne les provocations et n'accepte les règles que pour mieux les bafouer, lutter au quotidien contre la platitude, la banalité, les idées reçues et la normalité, en frôlant constamment l'irrévérence.

Le dandysme évolue au fil des décennies, s'imprégnant de l'histoire et de tous les courants philosophiques, politiques et artistiques. À titre d'exemple : Karl Lagerfeld ne quittait jamais ses lunettes de soleil pour ne pas montrer ses yeux de myope à la « populace ». Il prônait la maigreur comme canon de beauté et souhaitait épouser sa chatte Choupette.

George Brummel : (1778 – 1840), rentier issu de la bourgeoisie britannique, considéré comme le fondateur du dandysme.



Représenté par Christopher Clark, pour les Cigarettes Player, 1932.

Photographie colorisée issue du film « Beau Brummel », 1924.

Oscar Wilde : (1854 – 1900), auteur et poète britannique. Son œuvre la plus connue, « Le portrait de Dorian Gray ».



Oscar Wilde photographié par Napoléon Sarony, New York, 1882.

Robert de Montesquiou : (1855 – 1921) auteur, poète et critique d'art français.



Photographie au château de Courtanvaux, 1884.

Portrait par Giovanni Boldini, 1897.

Karl Lagerfeld : (1933 – 2019), grand couturier, photographe, dessinateur et designer allemand.



Photographié chez Chloé, 1973.

Photographie défilée collection automne / hivers Channel, 2011.

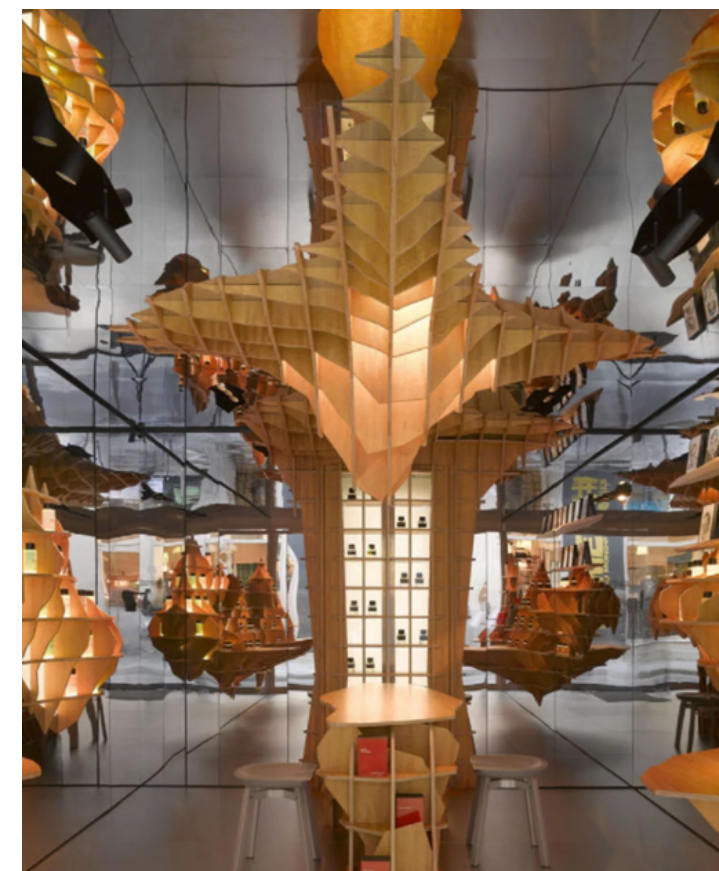
PRINCIPES DE PRÉSENTATION ET DE MISE EN VALEUR DE PRODUITS



Boutique Off-White, Paris.



Pop-up store « Les Ateliers Guerlain », Champs Elysée, Paris.



Boutique du créateur de parfums Frédéric Malle, Paris.

DESIGN DE MODE : VÊTEMENTS ET ACCESSOIRES DE GARDE-ROBE



Costume Kensington de chez Wicket.



Canne Pierre Vanherck.
Pommeau : assemblage de palissandre de Rio et d'African blackwood. Serti d'une malachite et maintenue en place par un disque en laiton plaqué or 24 carats.
Fût : palissandres des Indes
Anneau et férule : argent massif titré 925/1000.



Chapeau haut de forme en feutre.



Lunettes de soleil



Gants de conduite en cuir d'agneau.



Chaussure style Brogues, au cuir de qualité à choisir, avec détail de son motif perforé.



Col en fourrure de vison.



Montblanc Heritage Monopusher Chronograph et détail de bracelet en cuir de crocodile.

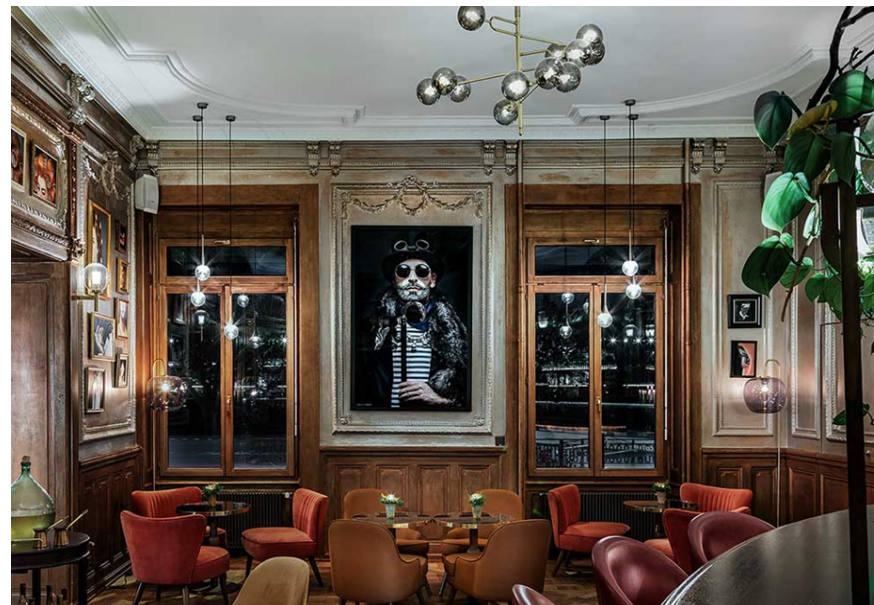


« Oeil d'amoureux » bijoux de la Régence anglaise, 1820.



Boutons de manchette en or jaune avec diamants de chez Chaumet.

DESIGN D'AGENCEMENT



DESIGN D'OBJETS



Lampe de table « Lindby Lorentina », Tissus et métal, Hauteur : 56 cm.



Oiseau House Bird - Charles & Ray Eames Noyer, XXème siècle. H. 28 L. 28 x P. 8,5 cm.



Bougie, « Rock on » 2020.H.20 x L.9 x P.8 cm.



Verre à Cognac Normann Copenhagen, 2020.



Crâne culture mexicaine, résine. H. 15,5 x L. 18 cm.



Soupière en céramique plaquée or « Lukas Soup Monster », Haas Brothers. H. 21,5 x L. 29 x P. 17 cm.



Tête de faune endormi, résine. H.41, 5x L.59x P.31 cm



Crâne de chat. L. 12 x H. 6,5 cm environ.



Flacon en verre, Hauteur : 21 cm.



« Relique », Benoît Huot, 2019.



Parfum masculin, « The Tragedy of Lord George », 2016. Hauteur : 14 cm.

1 - ANALYSER

Répondre dans le tableau ci-dessous par des mots-clés.

Indiquer les traits de caractère, la posture et l'univers des dandys.	Indiquer les codes vestimentaires des dandys.

Répondre dans le tableau ci-dessous par des croquis annotés.

Faire ressortir à l'aide de croquis annotés, les principes de présentation / composition et de mise en valeur des produits pour chaque boutique	Boutique Off-White, Paris.	Pop-up store, « Les Ateliers Guerlain », Champs Elysée, Paris.	Boutique du créateur de parfums Frédéric Malle, Paris
Tout ou partie de ces principes de composition pourront être mobilisés pour la présentation des produits du Dandy Fred.			

1 - ANALYSER

À partir de la pages 5/9 et sur la page 7/9

- Effectuer des relevés graphiques et annotés des formes, rythmes, matériaux, textures et couleurs qui caractérisent l'univers du dandy Fred. Ils vous serviront pour créer votre console proliférante.

2 - RECHERCHER

À partir des analyses, du cahier des charges et des planches ressources, et sur la page 8/9 :

- Proposer trois esquisses colorées et annotées de consoles proliférantes.
- Nommer les objets du dandy Fred qui y seront exposés.
- Positionner ces objets à l'aide de simples formes enveloppantes (carré, rectangle, etc.).

3 - PROPOSER ET PRÉSENTER

À partir des recherches et sur la page 9/9 :

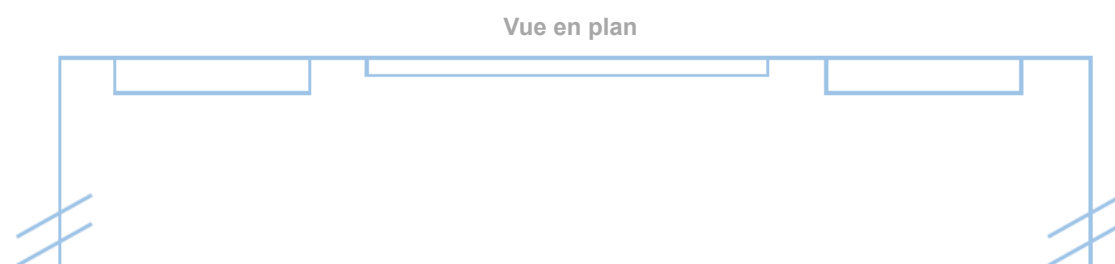
- Aboutir l'une des recherches.
- Insérer votre projet de console dans les vues en plan et en élévation.
- Dessiner votre console en vue perspective et en couleurs, avec des éléments de détails facilitant la compréhension de ce qui vous paraît signifiant de ses assemblages, piètement, formes, couleurs, texture, matériaux, etc.
- Positionner sur la console, les objets du Dandy Fred.
- Donner un nom à votre projet, commençant par « Console » et suivi d'un adjectif se rapportant à la personnalité des dandys et de Fred.
- Justifier votre choix de traitement de cette console dans un court texte.

NOM : Console

INSERTION DE LA CONSOLE DANS SON ENVIRONNEMENT



Vue en élévation



Vue en plan