

CAPET INTERNE DESIGN & MÉTIERS D'ART
SESSION 2020
ÉPREUVE DE MISE EN SITUATION PROFESSIONNELLE - OPTION DESIGN

Déroulement de l'épreuve

Travaux pratiques et préparation de l'exposé (5 heures)
Exposé et entretien (30 mn + 30 mn)

TABOU

Documentation

1. **Wim DELVOYE**, artiste plasticien, *Chapelle*, Luxembourg, 2006.
2. **Gianantonio LOCATELLI**, agro-industriel, *Merdacotta*, Salon du meuble de Milan, 2016.
3. **BBDO**, agence de communication, *Blood normal*, campagne publicitaire pour Libresse, 2017.

Objectif

Engager une pratique expérimentale du design.

Demande

Vous abordez cette épreuve avec une posture d'enseignant capable de se projeter dans une situation réelle en classe de Première STD2A. L'analyse croisée des documents fournis vous permettra de dégager une problématique dans le champ du design. Cette problématique soutendra la conception du dispositif pédagogique répondant à l'objectif énoncé ci-dessus.

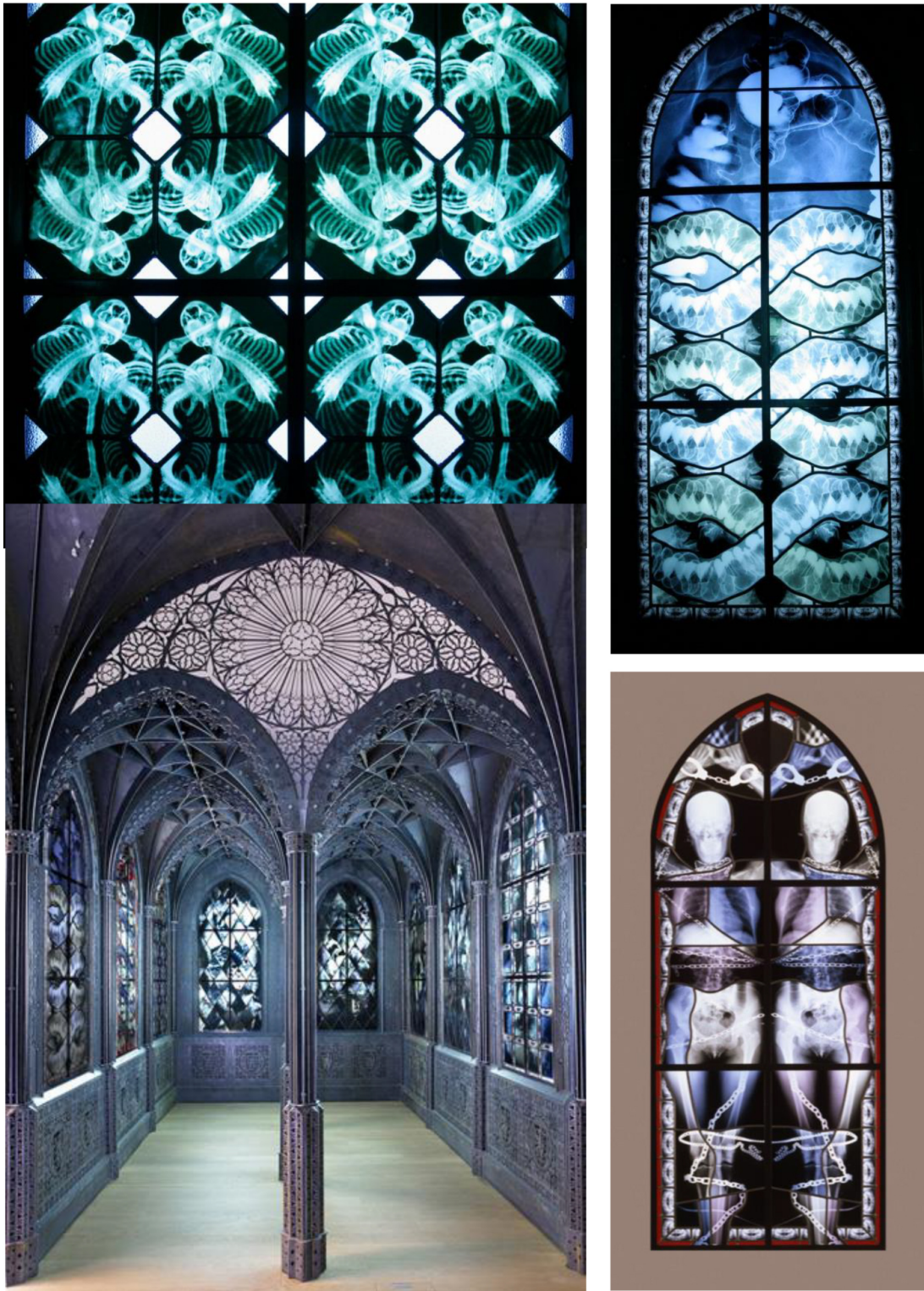
Vos investigations et propositions seront exposées au jury de manière structurée (l'usage du tableau pourra à ce titre vous aider). Votre soutenance comprendra :

- votre analyse enrichie d'apports culturels personnels,
- les objectifs spécifiques et les compétences que vous visez, ainsi que les modalités générales d'organisation de votre séquence,
- le développement en particulier de l'une des séances de votre séquence pédagogique incluant prérequis, planification du temps, dispositifs spatial et temporel, effectif, ressources, mise en situation et actions des élèves, références convoquées et connaissances nouvelles acquises, transversalités envisagées, type d'évaluation, coopérations au sein de la communauté éducative, etc.

Évaluation

- Rigueur de la démarche d'analyse.
- Capacité à identifier des questionnements.
- Pertinence de la problématique dégagée, de la situation didactique envisagée et des objectifs pédagogiques.
- Cohérence du dispositif adopté et pertinence des modalités d'évaluation.
- Lisibilité, aisance et qualité de la communication.
- Capacité à se projeter en tant qu'enseignant dans sa classe et au sein de la communauté éducative.

Document 1



Wim DELVOYE, artiste plasticien, *Chapelle*, vitraux et chapelle métallique, 480 x 1080 x 705 cm, commande et collection Mudam, Luxembourg, 2006.

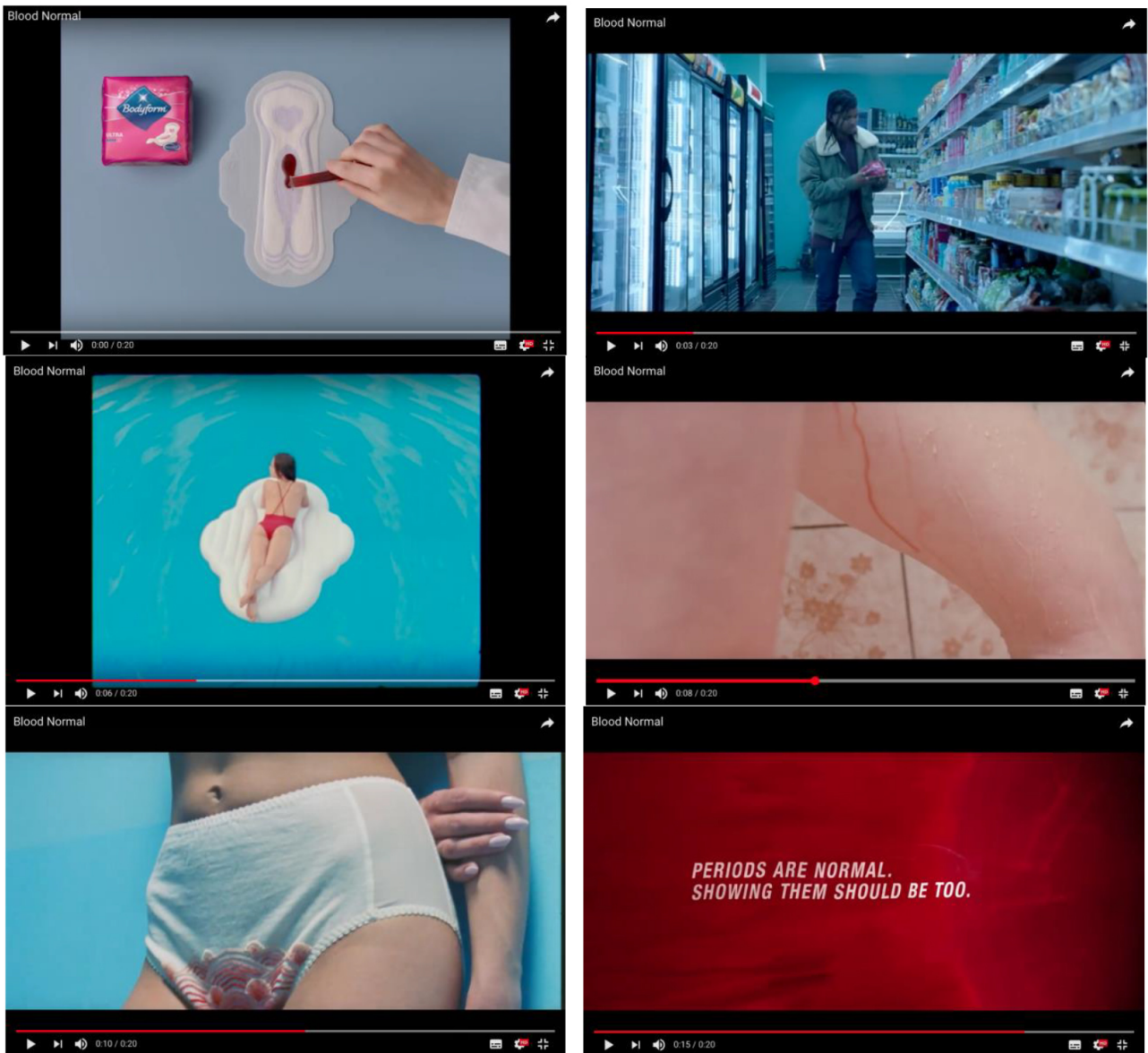
Pour le Mudam, Wim Delvoye a conçu une chapelle d'inspiration gothique, tout en métal, et ornée de vitraux à l'imagerie subversive. L'artiste décline l'autocitation en verres noirs, gris et colorés. Doigts d'honneurs, baisers, intestins humains, squelettes de Cloaca sont radiographiés et accèdent ainsi au statut de vitraux païens. Ses morceaux de viande passés aux rayons X dévoilent leur message athée grâce à la lumière que le vitrail transfigurait autrefois en divin.

Document 2



Gianantonio LOCATELLI, agro-industriel italien, développe une collection d'objets à base d'excréments de bovins issus des élevages laitiers de ses fermes intensives, *Merdacotta*, une collection d'objets et de meubles fabriqués à partir de bouse de vache. Présenté au dernier Salon du meuble de Milan en 2016, ce projet a été développé avec son ami architecte et curateur Luca Cipelletti.

Document 3



BBDO, agence de communication, *Blood normal*, campagne publicitaire pour Libresse, 2017.

Libresse est une marque internationale de produits d'hygiène féminine appartenant à Essity, une entreprise suédoise de biens de consommation. La marque Libresse est connue sous le nom de *Nana* en France. Sa campagne corporate, conçue par l'équipe créative d'ABBOTT MEAD VICKERS BBDO, parue en octobre 2017 et intitulée *Blood normal* cherche à « briser les tabous qui retiennent les femmes ». *Blood normal* a été écrit par Nicholas Hulley et réalisé par Nadja Lossgott, qui s'insurgent contre le fait que « la société dégoûte depuis si longtemps les femmes à cause de leurs règles ».