

SESSION 2009

**CONCOURS INTERNE
DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS AGRÉGÉS
ET CONCOURS D'ACCÈS A L'ÉCHELLE DE RÉMUNÉRATION**

**Section : ARTS
Option : ARTS PLASTIQUES**

ÉPREUVE DE CULTURE ARTISTIQUE

Durée : 5 heures

L'usage de tout ouvrage de référence, de tout dictionnaire et de tout matériel électronique est rigoureusement interdit.

Les croquis et schémas sont à exécuter avec le même stylo et la même encre. Les feutres de couleur et calques sont proscrits.

Dans le cas où un(e) candidat(e) repère ce qui lui semble être une erreur d'énoncé, il (elle) le signale très lisiblement sur sa copie, propose la correction et poursuit l'épreuve en conséquence.

De même, si cela vous conduit à formuler une ou plusieurs hypothèses, il vous est demandé de la (ou les) mentionner explicitement.

NB : Hormis l'en-tête détachable, la copie que vous rendrez ne devra, conformément au principe d'anonymat, comporter aucun signe distinctif, tel que nom, signature, origine, etc. Si le travail qui vous est demandé comporte notamment la rédaction d'un projet ou d'une note, vous devrez impérativement vous abstenir de signer ou de l'identifier.

Tournez la page S.V.P.

(A)

Épreuve de culture artistique

Durée 5 heures, coefficient 1

Rappel du cadre réglementaire de l'épreuve (arrêté du 10 juillet 2000 (B.O. n° 30 du 31 août 2000))

Épreuve de culture artistique : épreuve écrite accompagnée de schémas et de croquis explicatifs. À partir d'un dossier de documents visuels, le candidat répond à plusieurs questions portant sur des créateurs, des créations, des manifestations, des problématiques ou des techniques spécifiquement liées aux arts plastiques ainsi que sur des connaissances d'ordre historique et culturel (durée : cinq heures ; coefficient 1). Cette épreuve s'inscrit dans le cadre d'un programme limitatif publié tous les trois ans.

SUJETS

QUESTION N° 1

En vous appuyant sur une analyse comparée des documents joints, vous aborderez la question des rapports qu'entretiennent corps et espace dans l'œuvre gravée de Dürer.

Document 1 :

Albrecht Dürer : *Le Perspectographe à la femme couchée, La perspective en jeu, les dessous de l'image*, Philippe Comar, Découvertes Gallimard, p.105.

Document 2 :

Albrecht Dürer : *Le Bain des hommes, vers 1496, gravure sur bois, 391 X 280 mm*, in Erwin Panofsky, *La Vie et l'œuvre d'Albrecht Dürer*, Hazan, p. 87.

QUESTION N° 2

A partir de l'étude des documents joints, vous ferez apparaître les traitements de la réalité du corps dans les arts numériques de 1975 à nos jours.

Document 1 :

Bill Viola, « Nantes triptych », installation vidéo, 1992, in *Les nouvelles images*, Somogy éditions d'art, Pierre Barboza, 1997, p. 104.

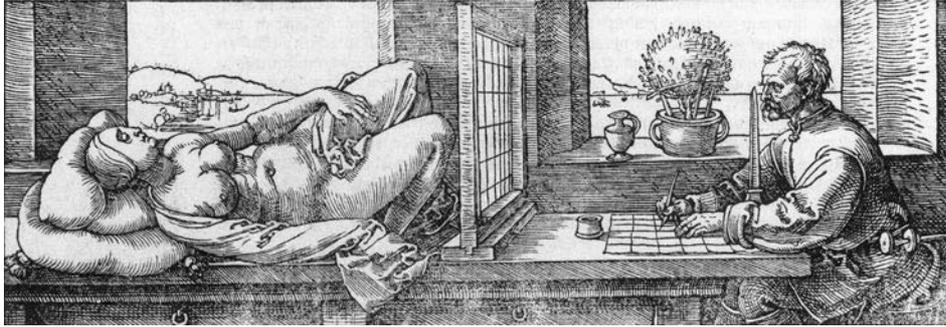
Document 2 :

Merce Cunningham, *Biped, Stage-Diagram*, 1999, Logiciel *Lifeform*, Fondation Merce Cunningham.

Document 3 :

« Tomb raider », Core Design, Lara Croft, jeu vidéo, 1997, in *Les nouvelles images*, Somogy éditions d'art, 1997, p. 97.

Document 1 : *Le Perspectographe à la femme couchée, La perspective en jeu, les dessous de l'image*, Philippe Comar, Éditions Gallimard, coll. Découvertes, p.105.



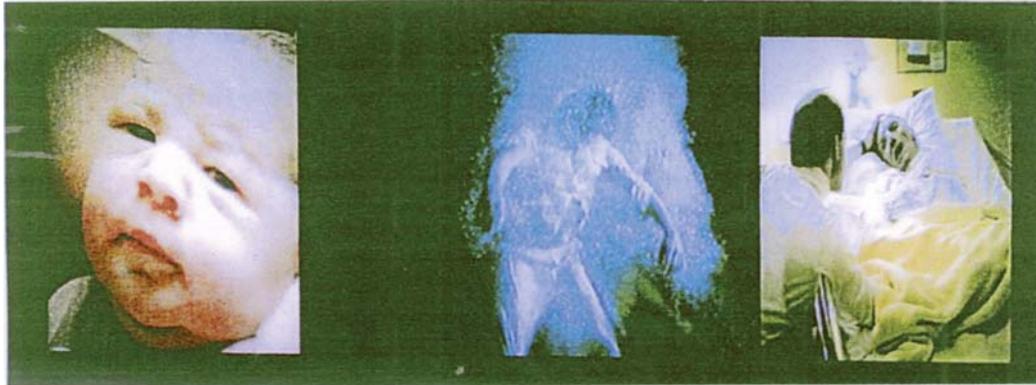
Document 2 :

Albrecht Dürer : *Le Bain des hommes*, vers 1496, gravure sur bois, 391 X 280 mm, in Erwin Panofsky, *La Vie et l'œuvre d'Albrecht Dürer*, Éditions Hazan, p. 87.



QUESTION 2

Document 1 : Bill Viola, « Nantes triptych », installation vidéo, 1992, in *Les nouvelles images*, Somogy éditions d'art, Pierre Barboza, 1997, p. 104.



Document 2 :

Merce Cunningham, *Biped*, Stage-Diagram, 1999, Logiciel *Lifeform*, Fondation Merce Cunningham.



Document 3 : « Tomb raider », Core Design, Lara Croft, jeu vidéo, 1997, in *Les nouvelles images*, Somogy éditions d'art, 1997, p. 97.

