Ce document a été mis en ligne par l'organisme FormaV®.

Toute reproduction, représentation ou diffusion, même partielle, sans autorisation préalable, est strictement interdite.

Pour consulter tous nos sujets d'annales et corrigés du Bac STD2A, veuillez visiter :
bac-std2a.fr/annales-sujets-et-corriges

BACCALAURÉAT TECHNOLOGIQUE

ÉPREUVE D'ENSEIGNEMENT DE SPÉCIALITÉ

SESSION 2022

SCIENCES ET TECHNOLOGIES DU DESIGN ET DES ARTS APPLIQUÉS

Analyse et méthodes en design

Mercredi 11 Mai 2022

Durée de l'épreuve : **4 heures**

L'usage de la calculatrice et du dictionnaire n'est pas autorisé.

Dès que ce sujet vous est remis, assurez-vous qu'il est complet.
Ce sujet comporte 5 pages numérotées de 1/5 à 5/5.

Le candidat sera attentif aux consignes contenues dans le sujet pour traiter les questions.

Matériels autorisés

10 copies d'examen, 15 feuilles de brouillon.

Seuls les supports fournis sont autorisés.

La documentation du sujet ne peut être découpée et collée.

Le matériel graphique (noir-blanc/couleur) personnel au candidat est autorisé.
Seuls les crayons de couleurs utilisés à sec, les stylos à bille de couleur et les crayons graphites sont autorisés.

CONSERVER LE SOUVENIR

Définition :

SOUVENIR :

Avoir de nouveau présent à l'esprit (quelque chose qui appartient à une expérience passée).
Je m'en souviens. Souvenir (mémoire).
Petit Robert 2021

MÉMOIRE :

Faculté de conserver et de rappeler des choses passées et ce qui s'y trouve associé ; l'esprit, en tant qu'il garde le souvenir du passé. Événement vivant dans les mémoires.
En psychologie, la mémoire est la faculté de l'esprit d'enregistrer, conserver et rappeler les expériences passées. Son investigation est réalisée par différentes disciplines : psychologie cognitive, neuropsychologie, et psychanalyse.
Petit Robert 2021

Demande :

Nous sommes tous des êtres habités de souvenirs, mais il peut être difficile de les conserver dans le temps pour ne pas les perdre. Les souvenirs ne sont pas seulement l'enregistrement d'informations mais sont un ensemble de perceptions sensibles, tout le corps entre en jeu dans sa mémorisation.

Vous devez répondre à l'une des questions proposées ci-dessous au regard des préoccupations du design et des métiers d'art. Votre propos réfléchi et structuré est fondé sur l'analyse croisée des documents et leur mise en relation avec vos propres références et connaissances.
Vous communiquerez votre raisonnement de manière écrite et graphique.

Question 1 :

Comment les designers artisans peuvent-ils employer des souvenirs comme matière même de leur travail ?

Question 2 :

Comment peuvent-ils contribuer à activer les mémoires ?

Question 3 :

En quoi cette démarche de créateur contribue-t-elle à perpétuer et conserver les souvenirs ?

Documentation :

Document 1 : BOURLANGES Marie-Isle, Designer textile française née en 1983. *Projet Decay (traduction possible de l'anglais* "se dégrader"*)* en *2008. S*érie de 8 pièces 45 x 70 cm, sérigraphie et tricot numérique.

Document 2 : D'EFILIPPO Valentina, Designer italienne, illustratrice et directrice de création basée à Londres. Projet *Poppy Field*, (traduction possible de l'anglais "Champ de coquelicots") en 2013.
Data Visualisation (la visualisation des données est un ensemble de méthodes permettant de résumer de manière graphique des données). Source http://www.valentinadefilippo.co.uk

Document 3 : LALIQUE Elise et DIERS Alexis, designers français chez BOLD DESIGN.
Projet *Kit Memorabilia Factory* (traduction possible "kit de fabrique de souvenirs") en 2012.
Composition du kit : bouteille de sporosarcina pasteurii (bactérie), bouteille de solution calcifiante, moule inspiré d'un paysage local, outil en noyer : pour tasser et graver le sable.

Critères d'évaluation :

- analyser et confronter des ressources iconographiques, textuelles et graphiques ;
- construire et structurer un questionnement lié au design et aux métiers d'art passés et présents pertinent au regard du thème ;
- mobiliser des connaissances et références personnelles appropriées ;
- s'exprimer et communiquer de manière claire, précise et fluide sous forme écrite et graphique.

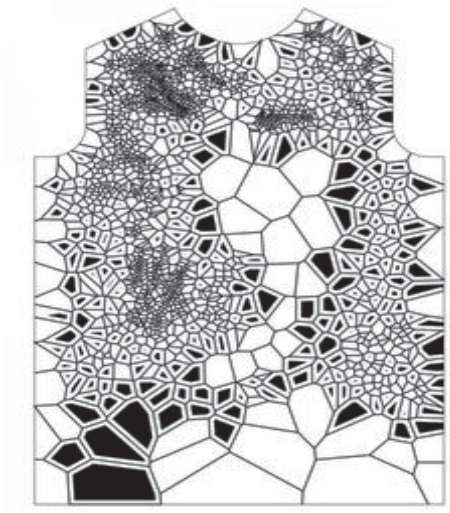
Document 1 : BOURLANGES Marie-Isle, Designer textile française née en 1983. *Projet Decay* (traduction possible de l'anglais "se dégrader") en 2008. *S*érie de 8 pièces 45 x 70 cm, sérigraphie et tricot numérique.

Des patrons en papier carbone (papier chargé de couleur servant à la duplication) portés un temps donné par des personnes choisies par Marie-Isles Bourlanges, transfèrent sur le papier les traces des mouvements du corps. Les dessins ainsi obtenus seront la base de la composition d'un motif qui servira à concevoir un nouveau vêtement à partir de traces du passé.
Série de 8 pièces 45 x 70 cm, sérigraphie et tricot numérique.



Patrons en papier carbone portés.



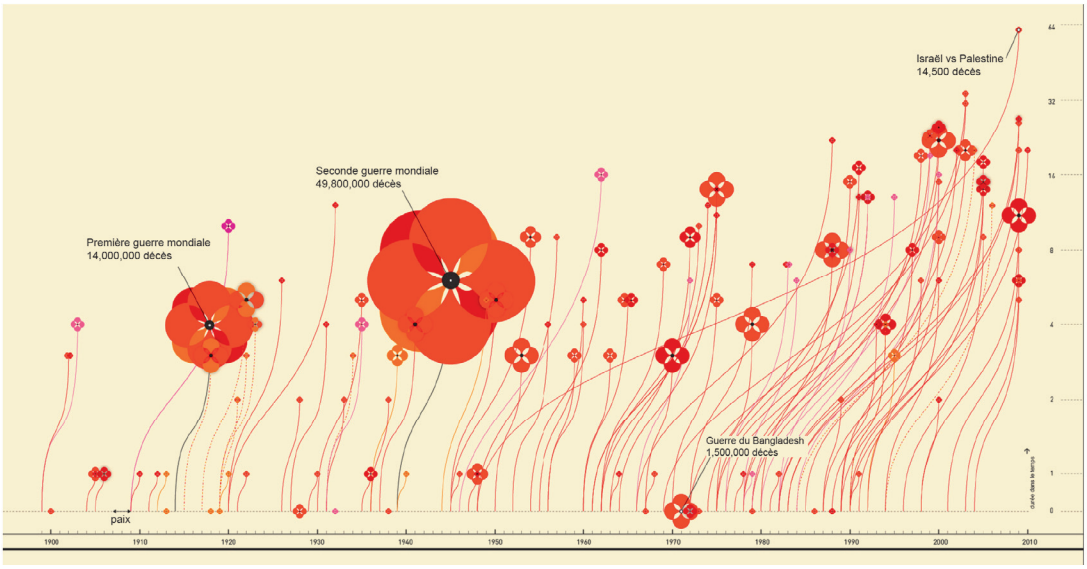


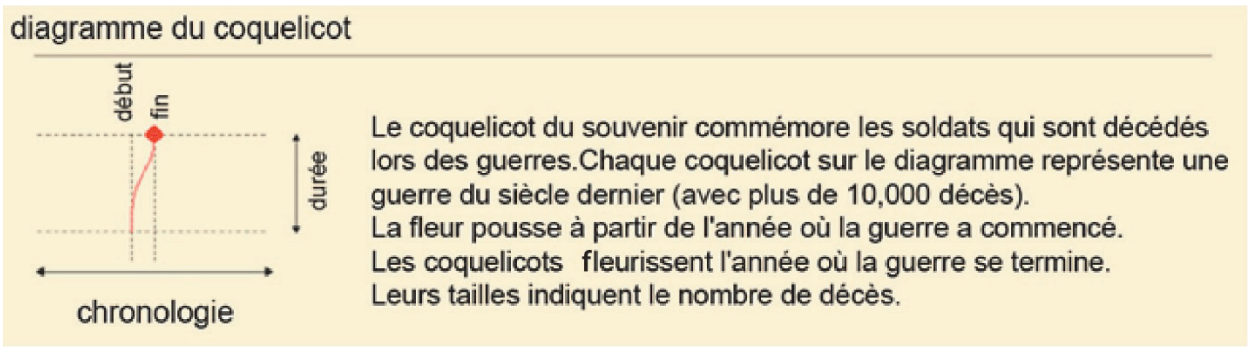
Enregistrement informatique des traces laissées sur le papier carbone pour la réalisation du tricot numérique.

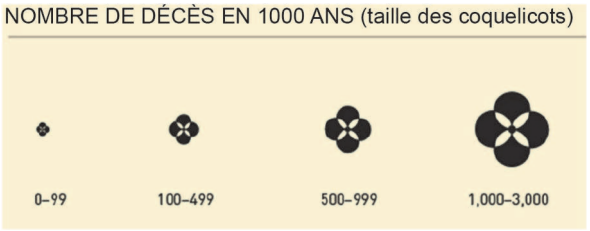


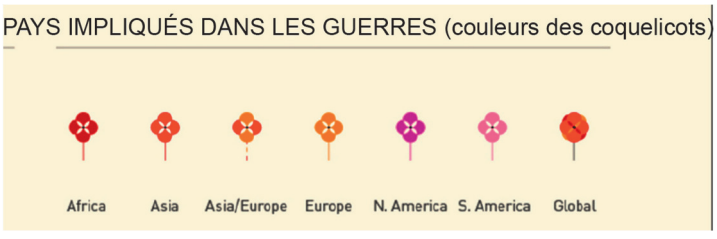
Document 2 : D'EFILIPPO Valentina, Designer italienne, illustratrice et directrice de création basée à Londres. Projet *Poppy Field*, (traduction possible de l'anglais "*Champ de coquelicots*") en 2013.
Data Visualisation (*la visualisation des données est un ensemble de méthodes permettant de résumer de manière graphique des données*). Source http://www.valentinadefilippo.co.uk

Field of Commemoration (traduction possible de l'anglais « champ de commémoration ») est une data visualisation consultable en ligne qui communique graphiquement l'impact des conflits mondiaux et les victimes de guerre du 20e siècle. Le coquelicot, symbole de commémoration après la Première Guerre mondiale (c'est la première fleur qui a poussé sur les champs de guerre après 1918), signale par son échelle le nombre de victimes à chaque conflit. Un code coloré permet d'attribuer une couleur à chaque pays concerné.









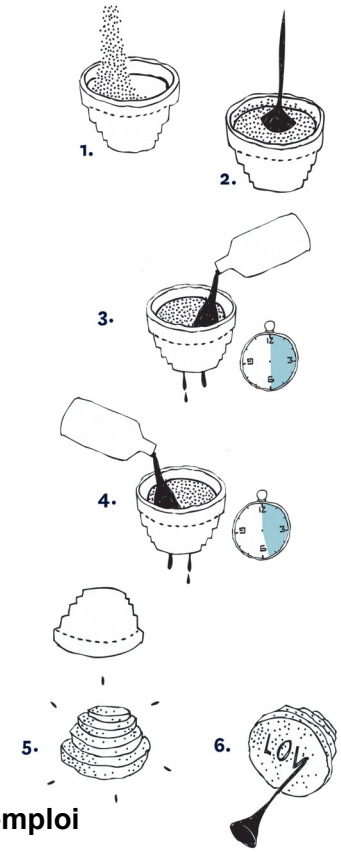
Document 3 : LALIQUE Elise et DIERS Alexis, designers français chez BOLD DESIGN.
Projet *Kit Memorabilia Factory* (traduction possible "kit de fabrique de souvenirs") en 2012.
Composition du kit :
- Moule inspiré d'un paysage local.
- Outil en noyer pour tasser et graver le sable.
- Bouteille de Sporosarcina pasteurii (bactérie).
- Bouteille de solution calcifiante.

Memorabilia Factory est un kit constitué d'un moule inspiré d'un paysage de bord de mer.
Ci-dessous le moule représentant la dune du Pilat. Il existe plusieurs versions de ce kit inspirées de plages du monde entier.
Le moule permet de réaliser des "pâtés de sable" qui seront consolidés grâce à une bactérie associée à une solution chimique.









Mode d'emploi

1. Verser le sable dans le moule

2. Tasser le sable

3. Verser les bactéries, attendre

4. Verser le fixateur, attendre

5. Démouler

6. Graver

Copyright © 2026 FormaV. Tous droits réservés.

Ce document a été élaboré par FormaV© avec le plus grand soin afin d'accompagner chaque apprenant vers la réussite de ses examens. Son contenu (textes, graphiques, méthodologies, tableaux, exercices, concepts, mises en forme) constitue une œuvre protégée par le droit d'auteur.

Toute copie, partage, reproduction, diffusion ou mise à disposition, même partielle, gratuite ou payante, est strictement interdite sans accord préalable et écrit de FormaV©, conformément aux articles L.111-1 et suivants du Code de la propriété intellectuelle. Dans une logique anti-plagiat, FormaV© se réserve le droit de vérifier toute utilisation illicite, y compris sur les plateformes en ligne ou sites tiers.

En utilisant ce document, vous vous engagez à respecter ces règles et à préserver l'intégrité du travail fourni. La consultation de ce document est strictement personnelle.

Merci de respecter le travail accompli afin de permettre la création continue de ressources pédagogiques fiables et accessibles.