

www.freemaths.fr

STD2A

BACCALAURÉAT  
**SUJET**

Bac **AMD**



MAYOTTE, RÉUNION  
**2023**

# BACCALAURÉAT TECHNOLOGIQUE

ÉPREUVE D'ENSEIGNEMENT DE SPÉCIALITÉ

**SESSION 2023**

## **SCIENCES ET TECHNOLOGIES DU DESIGN ET DES ARTS APPLIQUÉS**

### **Analyse et méthodes en design**

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.

#### **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.

# LE SAVOIR-FAIRE

Définition :

Savoir-Faire, n. m. invariable.

Pratique aisée d'un art, d'une discipline, d'une profession, d'une activité suivie; habileté manuelle et/ou intellectuelle acquise par l'expérience, par l'apprentissage, dans un domaine déterminé.

Définition extraite du *CNRTL* (centre national de ressources textuelles et lexicales)

## **Demande**

Le regain d'intérêt actuel pour le savoir-faire, nous amène à nous poser les questions suivantes :

- Comment des pratiques artisanales peuvent-elles nourrir des démarches de créateurs ?
- En quoi les savoir-faire du passé peuvent-ils nourrir la prospection de demain ?

À partir de l'une des questions proposées, vous questionnez le thème d'étude au regard des préoccupations du design et des métiers d'art, passées et présentes. Votre propos réfléchi et structuré est fondé sur l'analyse croisée des documents et leur mise en tension avec vos propres références et connaissances. Vous communiquerez votre raisonnement de manière écrite et graphique.

## **Documentation :**

Document 1 : Anastasia RUIZ (1994), styliste française, collection 2018, *Virus*, en collaboration avec la société Sculpteo, spécialiste de l'impression 3D.

Document 2 : HERZOG & MEURON (1978), agence d'architecture suisse; *La maison des plantes de Ricola*, Suisse, 2014.

Document 3 : Alvaro CATALAN DE ÒRON (1975), designer espagnol, *Pet Lamp*, 2012.

## **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** : Anastasia RUIZ (1994), styliste française, collection 2018, *Virus*, en collaboration avec la société *Sculpteo*, spécialiste de l'impression 3D.

Cette collection a été visible dans l'exposition # *Réinventer La Dentelle* au Musée des dentelles et Broderies de Caudry, en 2018.

L'exposition # *Réinventer la dentelle*, propose en 2018 un focus sur la dentelle de Caudry et ses déclinaisons innovantes dans la mode et la création textile contemporaine.



Définition de la dentelle de Caudry :

L'appellation Dentelle de Calais-Caudry® est une marque déposée et protégée, exclusivement réservée à la dentelle fabriquée sur des métiers mécaniques « Leavers » par les maîtres dentelliers de Calais et de Caudry, dans la région des Hauts de France, selon un procédé unique de nouage entre la chaîne et la trame, datant du début du XIX<sup>e</sup> siècle.

**Document 2** : HERZOG & MEURON (1978), agence d'architecture suisse, *La maison des plantes de Ricola*, Suisse, 2014.

Matériau : pisé non stabilisé, non porteur, technique de construction écologique millénaire.

### Le Pisé

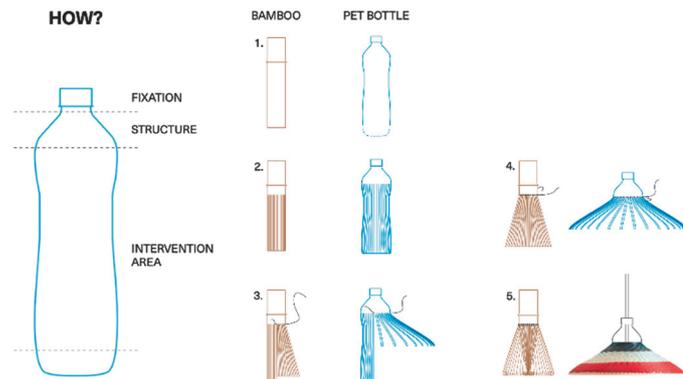
Technique la plus représentée parmi les architectures contemporaines en terre crue en France et en Europe, le pisé émerveille par sa texture unique en strates de terre et la magie de sa mise en œuvre, où, par simple compaction (tassement du sol), le tas de terre est transformé en mur.

*Exposition en 2022 au Pavillon de l'arsenal / TERRAFIBRA ARCHITECTURES*



**Document 3** : Alvaro CATALAN DE ÒRON (1975), designer espagnol, *Pet Lamp*, 2012. Matériaux, dimensions variables.

Le projet PET LAMP consiste à donner une nouvelle vie aux bouteilles plastiques usagées et à travailler avec des communautés d'artisans afin de valoriser les traditions locales.



La première collection de Pet Lamp est née en Colombie en 2012, en collaboration avec des artisans pauvres de Bogota. Pour cette collection, les artisans ont utilisé des feuilles Paja Tentera, un palmier poussant abondamment en Colombie. Les feuilles sont ensuite teintées grâce à des pigments naturels puis tressées autour de la bouteille. Le projet se poursuit jusqu'à aujourd'hui avec d'autres communautés et d'autres typologies de tressage : en Équateur, au Chili, au Ghana, en Éthiopie, en Thaïlande, en Australie, au Japon, en Espagne.



- En haut à gauche : feuille de palmier (Paja Tentera).
- En bas à gauche : fibre de couleurs.
- Image de droite : tissage entre le Paja Tentera et le corps de la bouteille découpée en lanières.

