

BACCALAURÉAT TECHNOLOGIQUE

ÉPREUVE D'ENSEIGNEMENT DE SPÉCIALITÉ

SESSION 2026

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 ni découpée, ni collée.

Le matériel graphique (noir et blanc / couleur) personnel au candidat est autorisé.

(RÉ)GÉNÉRER

DÉFINITIONS

Générer (*verbe transitif*)

Produire quelque chose, l'avoir pour conséquence inéluctable, l'engendrer, en être la source.

Régénérer (*verbe transitif*)

Redonner de la vigueur. Synonyme : améliorer, refaire, renouveler, rénover, revitaliser.

Définitions extraites du dictionnaire Larousse.

DEMANDE

De nombreuses questions se posent sur la possibilité de concevoir dans un monde aux ressources limitées. Les enjeux environnementaux et sociétaux actuels poussent à interroger ce que la société génère.

- **De quelles manières les créateurs en design et métiers d'art régénèrent-ils leurs pratiques ?**
- **En quoi et comment les designers réinventent-ils les relations entre leurs pratiques et les usagers ?**

À partir de l'une des questions proposées, vous devez interroger le thème d'étude au regard des préoccupations contemporaines et passées du design et des métiers d'art.

Votre propos, réfléchi et structuré, se fonde sur l'analyse croisée des documents et leur mise en tension avec vos propres références et connaissances.

Votre raisonnement nécessite d'être communiqué à la fois de manière écrite et graphique.

DOCUMENTATION

Document 1 : Collaboration de **GAULARD Audrey, PAGET Nick, MACHET Christophe** et **DE VISSCHER Émile** (collectif de designers ou d'ingénieurs), *The Polyfloss Factory (Usine Polyfloss)*, 2012.

Document 2 : **ZUMTHOR Peter**, *Kolumba Art Museum (Musée d'art)*, Cologne, Allemagne, 2007.

Document 3 : **SUPERSCRIPT²** et **STUDIO ANTHO**, designers graphiques français, *Identité visuelle pour le festival de Nuits Sonores*, 2023, Lyon.

CRITÈRES D'ÉVALUATION

- Pertinence de l'analyse croisée des documents iconographiques, textuels et graphiques.
- Cohérence du questionnement mené au regard du thème.
- Adéquation et justesse des connaissances et références mobilisées.
- Clarté de l'expression écrite et graphique.

Document 1 : Collaboration de **GAULARD Audrey** (designer textile et robotique), **PAGET Nick** (designer industriel), **MACHET Christophe** (ingénieur en systèmes mécaniques et designer) et **DE VISSCHER Émile** (ingénieur en science des matériaux et designer), *The Polyfloss Factory* (Usine Polyfloss), 2012.

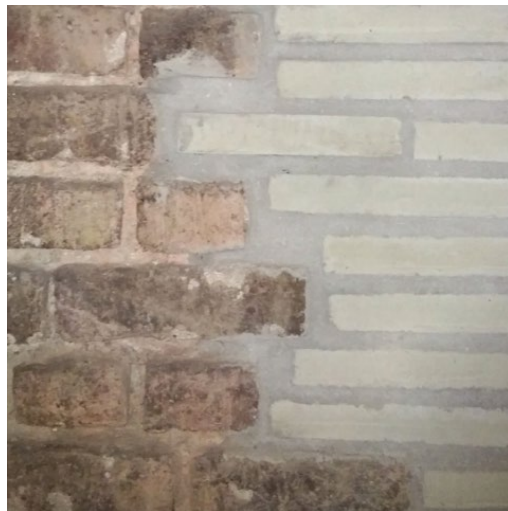
L'*Usine Polyfloss* permet la transformation des déchets plastiques à petite échelle. La technologie est similaire à la barbe à papa. Elle transforme les déchets de polypropylène en un matériau semblable à la laine. Grâce à la chaleur et la force centrifuge, le plastique fondu est projeté à travers des trous au centre du tambour, puis filé, refroidi et durci. Le résultat est un matériau fibreux et spongieux qui peut être transformé en de nouveaux objets avec des moules et de la chaleur. Il peut être également refondu encore et encore pour créer de nouveaux objets.



Source : christophemachet.com, inhabitat.com

Document 2 : ZUMTHOR Peter, *Kolumba Art Museum* (Musée d'art), Cologne, Allemagne, 2007.

Le Kolumba Art Museum comprend 16 salles et présente 2000 ans de culture occidentale. La construction du musée s'élève à partir des ruines d'une église gothique et d'une chapelle des années 1950. La partie contemporaine est constituée de briques grises fabriquées à la main au Danemark par le briquetier Christian Petersen et issues des fragments détruits du site, y compris des ruines en pierre des périodes romaines et médiévales.



Détail d'assemblage entre la maçonnerie gothique de l'ancienne église et les briques "Kolumba" commandées par Peter Zumthor.

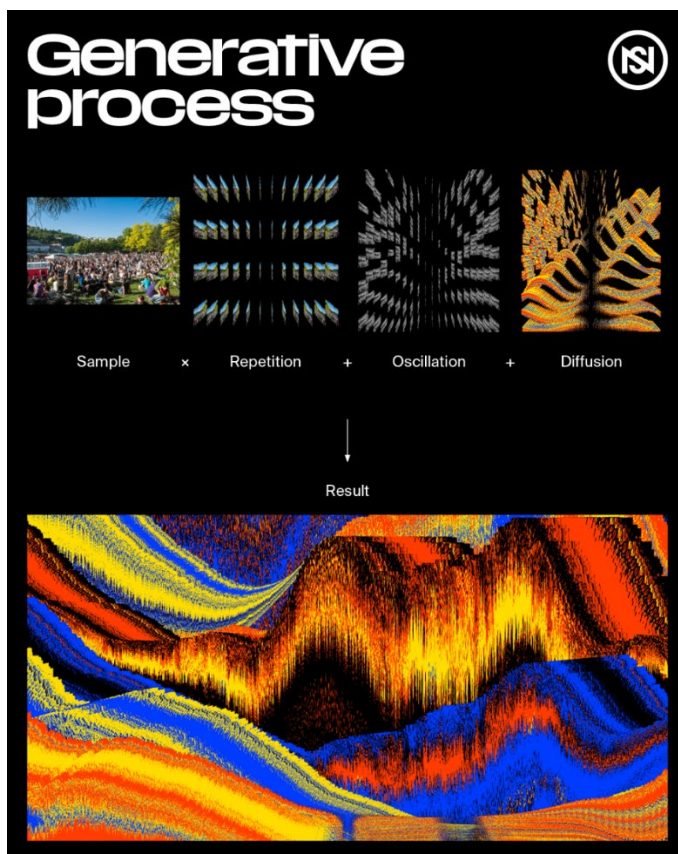
Source : zumthor.bjorkan.no

Document 3 : SUPERScript² et STUDIO ANTHO, designers graphiques français, *identité visuelle pour le festival de Nuits Sonores, 2023, Lyon.*

À l'occasion des vingt ans du festival de musiques électroniques et indépendantes *Nuits sonores* le Studio Superscript² et StudioAntho ont créé l'identité visuelle à partir d'images d'archives visuelles (photographies du public et des artistes en action) du festival, transformées grâce au design génératif.



Identité visuelle de *Nuits Sonores* 20 ans.



Processus génératif de l'Identité visuelle.

Sources : www.etapes.com