

BACCALAURÉAT TECHNOLOGIQUE

ÉPREUVE D'ENSEIGNEMENT DE SPÉCIALITÉ

SESSION 2021

SCIENCES ET TECHNOLOGIES DU DESIGN ET DES ARTS APPLIQUÉS

Analyse et méthodes en design

Lundi 15 mars 2021

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.

MÉMOIRE DU GESTE

Définitions :

Mémoire, n. f. :

Faculté de conserver et de rappeler des choses passées et ce qui s'y trouve associé.
Dispositif permettant de recueillir et de conserver les informations.

Geste, n. m. :

Mouvement du corps (surtout des bras, des mains, de la tête), révélant un état d'esprit ou visant à exprimer, à exécuter quelque chose.

Définitions extraites du dictionnaire historique de la langue française.

Demande

Notre vie est faite de gestes. De gestes communs du quotidien, de gestes professionnels et techniques, de savoir-faire plus rares ; de gestes du passé, de nouveaux gestes... Pourquoi et comment peut-on garder une trace de ces gestes ? En quoi cette démarche peut-elle nourrir ou non le travail des designers et artisans d'art ?

Vous questionnez le thème d'étude au regard des préoccupations du design et des métiers d'art passés 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 : Meldaikyte Gabriele, designer anglaise, *Multi-Touch Gestures* (peut être traduit par « gestes multicontact »), 2014.

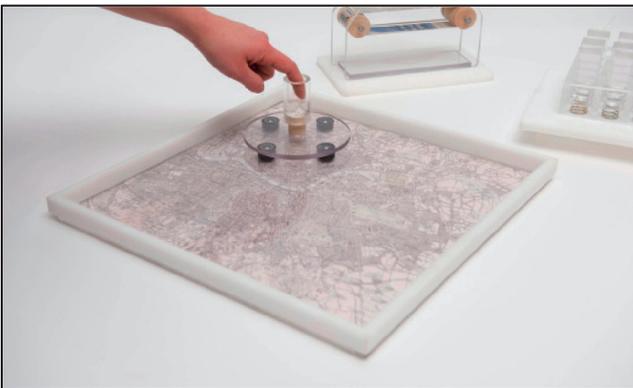
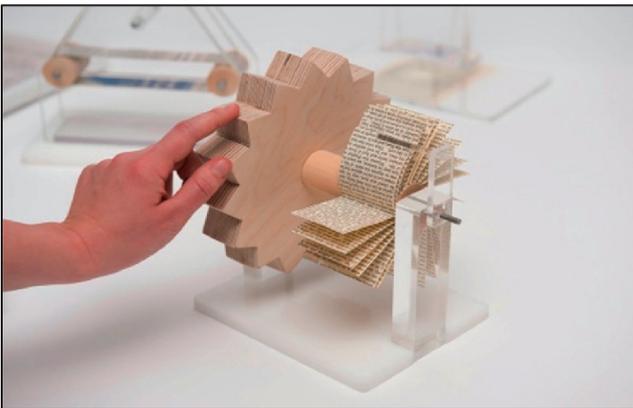
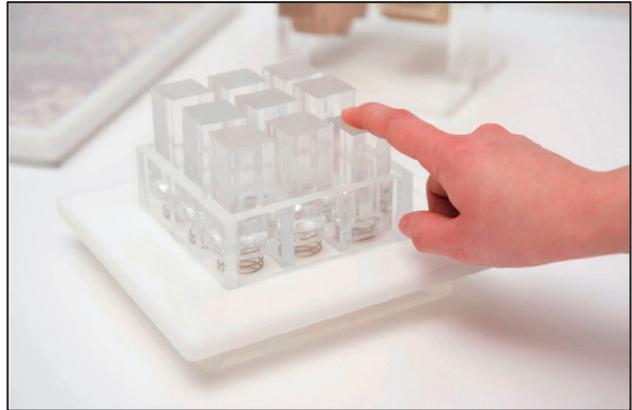
Document 2 : Unfold studio, collectif de designers belges & Knapen Tim (designer belge), *l'Artisan Électronique*, 2010.

Document 3 : Chambre de Métiers de Tarn-et-Garonne, *Répertoire numérique du geste artisanal*, plateforme numérique sur internet, depuis 2013.

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 : : Meldaikyte Gabriele, designer anglaise, *Multi-Touch Gestures* (peut être traduit par « gestes multicontact»), 2014.



« De nos jours, les gestes que nous effectuons avec nos doigts comme « tap », « scroll », « flick », « swipe », « pinch »* sont considérés comme étant les signatures de l'iphone d'Apple. Je crois que dans 10 ans ou plus ces gestes changeront complètement. Par conséquent, mon objectif est de les faire perdurer dans le temps, ainsi ils deviendront accessibles aux futures générations. J'ai transcrit ce langage de communication en objet 3D qui imite chaque geste de multicontact ».

Gabriele Meldaikyte, présentant *Multi-Touch Gestures* sur <https://www.dezeen.com/2013/01/10/multi-touch-gestures-by-gabriele-meldaikyte/>, consulté le 18/11/2020 à 10h15

*peut être traduit par « toucher », « faire défiler », « feuilleter », « faire glisser », « pincer »

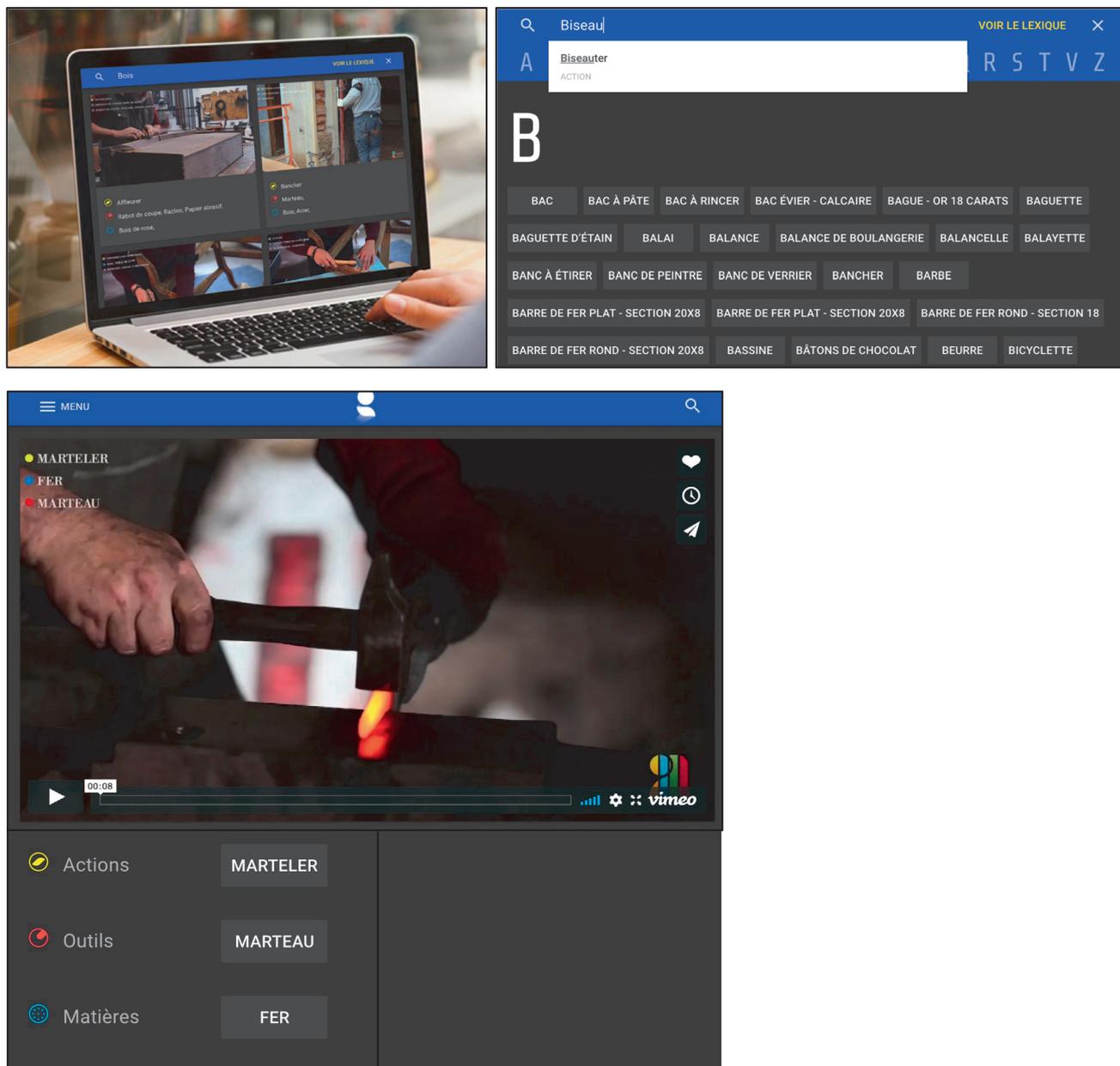
Document 2 : Unfold studio, collectif de designers belges & Knapen Tim, designer belge, *l'Artisan Électronique*, 2010.



L'Artisan Électronique est un projet exploratoire commandé par la maison d'art contemporain Z33 à Hasselt en Belgique et présenté dans ce même lieu.

Ce projet vise à lier la technique traditionnelle de tournage en poterie à une captation numérique des gestes qui permet ensuite une impression en 3D. On « tourne » à la manière d'un artisan sur un tour de potier virtuel en plaçant ses mains dans le vide devant un écran. Un capteur enregistre les mouvements des mains et modélise la forme du vase qui est ensuite imprimée en argile à l'aide d'une imprimante 3D.

Document 3 : Chambre de métiers de Tarn-et-Garonne, *Répertoire numérique du geste artisanal*, plateforme numérique sur internet, depuis 2013



Le *Répertoire numérique du geste artisanal* est un programme actuellement développé par la Chambre de Métiers du département Tarn-et-Garonne. Il a pour ambition de constituer un recueil de gestes et pratiques des métiers de l'artisanat. Il est organisé en trois « entrées » qui forment des mots-clés pour la recherche : OUTIL, MATIÈRE et ACTION. Les gestes sont ainsi définis par l'association de verbes d'action avec les outils et matériaux. Chaque geste est documenté par la captation vidéo d'une démonstration technique. Ce répertoire est consultable sur un site dédié : <https://rnga.fr/>. Le site est collaboratif et offre la possibilité à chacun de contribuer au répertoire afin de le compléter.