

# Proposition de CORRIGÉ et BARÈME DE CORRECTION

## SUJET : Le design biomorphique

Le biomorphisme est un style artistique et de design qui tire son inspiration de la nature : formes, matières, textures, fonctionnement...

### A. INVESTIGATION : S'INSPIRER DE LA NATURE

OBSERVER les différentes images ci-dessous.

1. Identifier les ressemblances en reliant les formes naturelles aux objets dont ils se sont inspirés.



**CI.1**

**A1 =**  
Entre 0 à 1 réponse correcte = 0 pt  
Entre 2 à 3 réponses correctes = 0,25 pt  
Entre 4 à 5 réponses correctes = 0,5 pt



OBSERVER les différentes images ci-dessous.

2. Associer chaque luminaire à son sujet d'inspiration issu de la faune ou la flore, comme dans l'exemple en rouge.

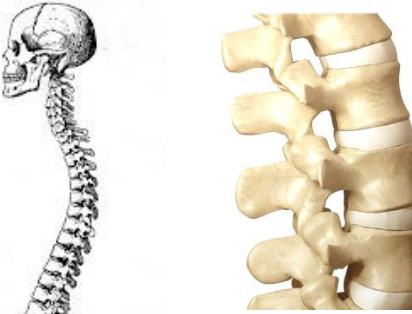
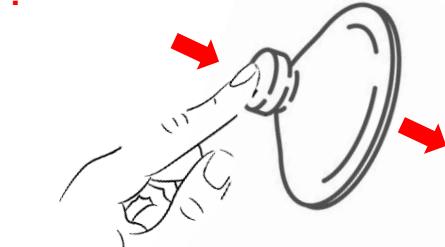
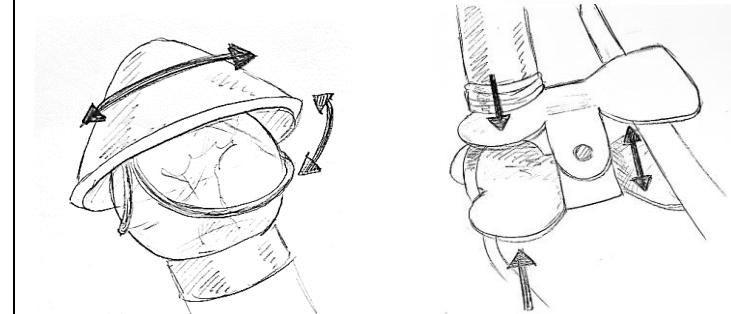
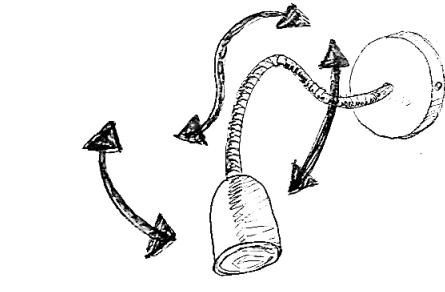
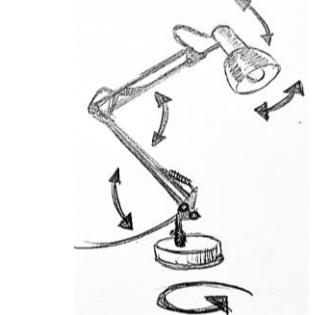
1	2	3	4	5	6
C	E	A	F	D	B



**A2 =**  
Entre 0 à 1 réponse correcte = 0 pt  
Entre 2 à 4 réponses correctes = 0,25 pt  
Entre 5 à 6 réponses correctes = 0,5 pt

OBSERVER le tableau ci-dessous.

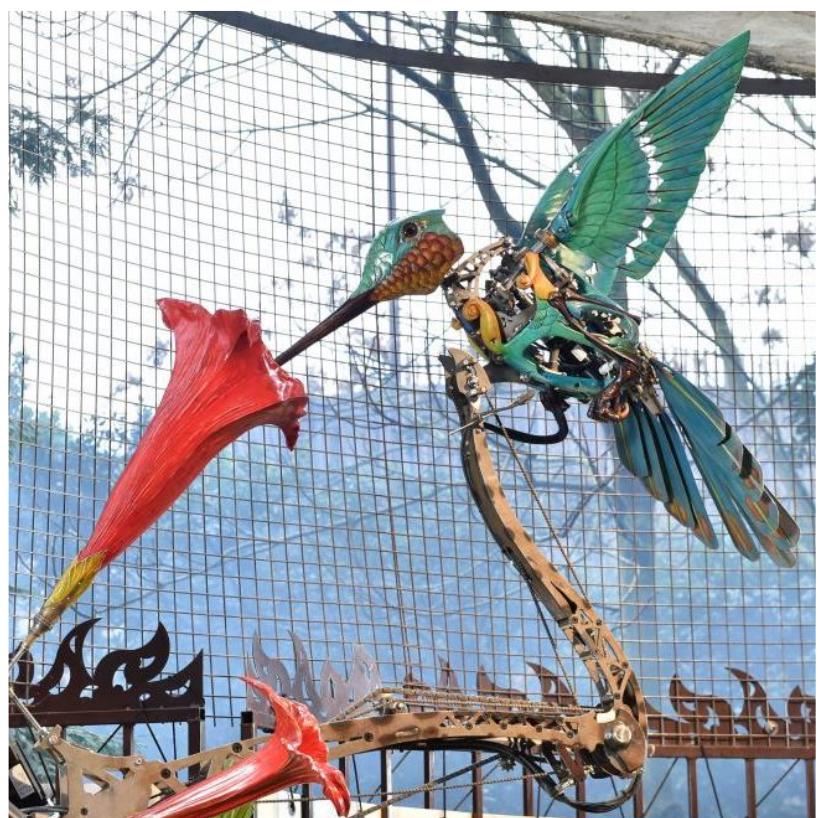
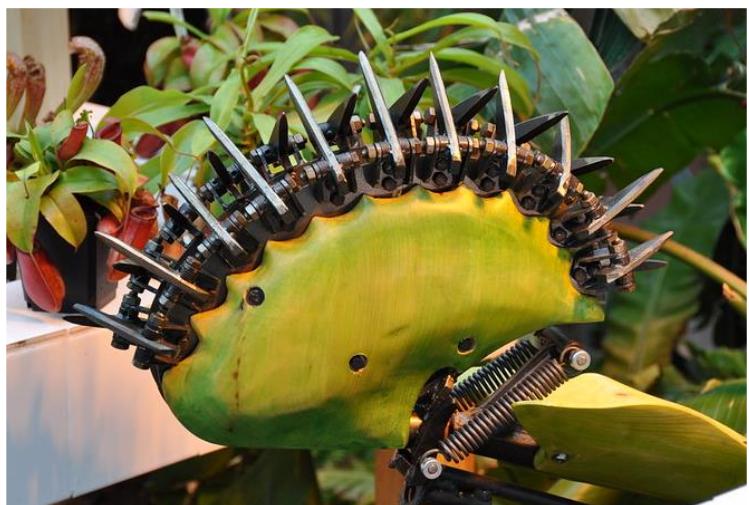
3. Relier les références naturelles avec les luminaires en fonction du mécanisme correspondant. Entourer le ou les verbes pour définir l'action. Faire un relevé graphique du mécanisme d'articulation ou fixation observé, comme dans l'exemple.

RÉFÉRENCES NATURE		LUMINAIRES	ACTIONS	MÉCANISMES
		<b>Fléchir Tordre</b> <b>Incliner Pincer</b> <b>Adhérer Pivoter</b>		
		<b>Fléchir Tordre</b> <b>Incliner Pincer</b> <b>Adhérer Pivoter</b>		
		<b>Fléchir Tordre</b> <b>Incliner Pincer</b> <b>Adhérer Pivoter</b>		
		<b>Fléchir Tordre</b> <b>Incliner Pincer</b> <b>Adhérer Pivoter</b>		

#### A. INVESTIGATION : « LES MACHINES DE L'ILE »

« *Les Machines de l'île* » est un projet artistique. Né de l'imagination de François Delarozière et Pierre Orefice. Ce bestiaire mécanique au style industriel se situe à la croisée des « mondes inventés » de Jules Verne, de l'univers mécanique de Léonard de Vinci et de l'histoire industrielle de Nantes.

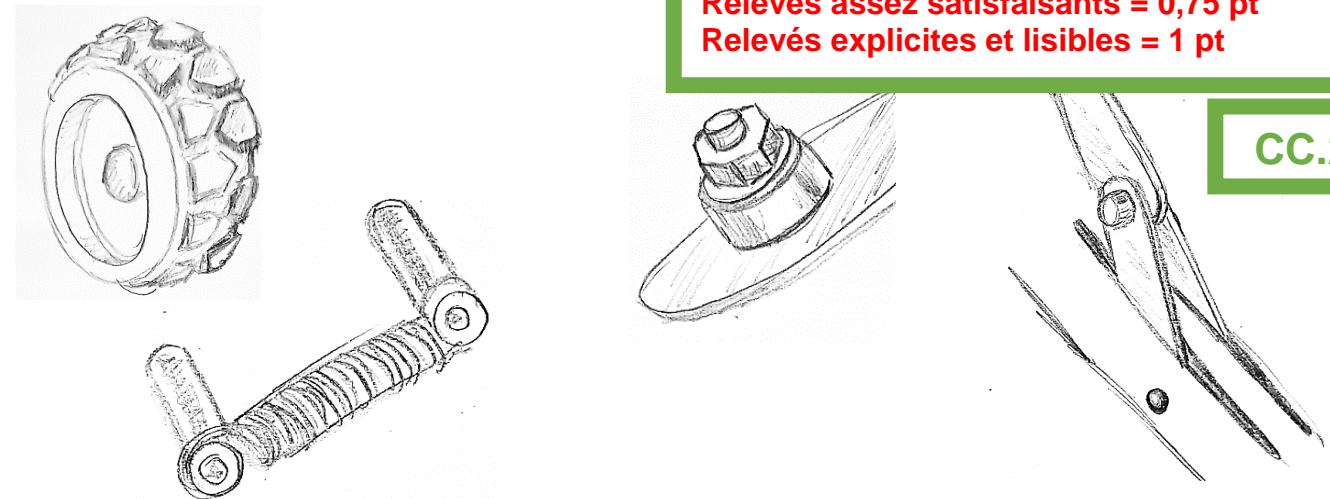
**OBSERVER** les différentes images ci-dessous.



[www.lesmachines-nantes.fr](http://www.lesmachines-nantes.fr)

4. À partir des images ci-contre, faire un relevé graphique de 4 éléments qui traduisent le style des « Machines de l'île ». Extraire une gamme de couleurs et identifier au moins 2 matériaux.

#### RELEVÉS GRAPHIQUES



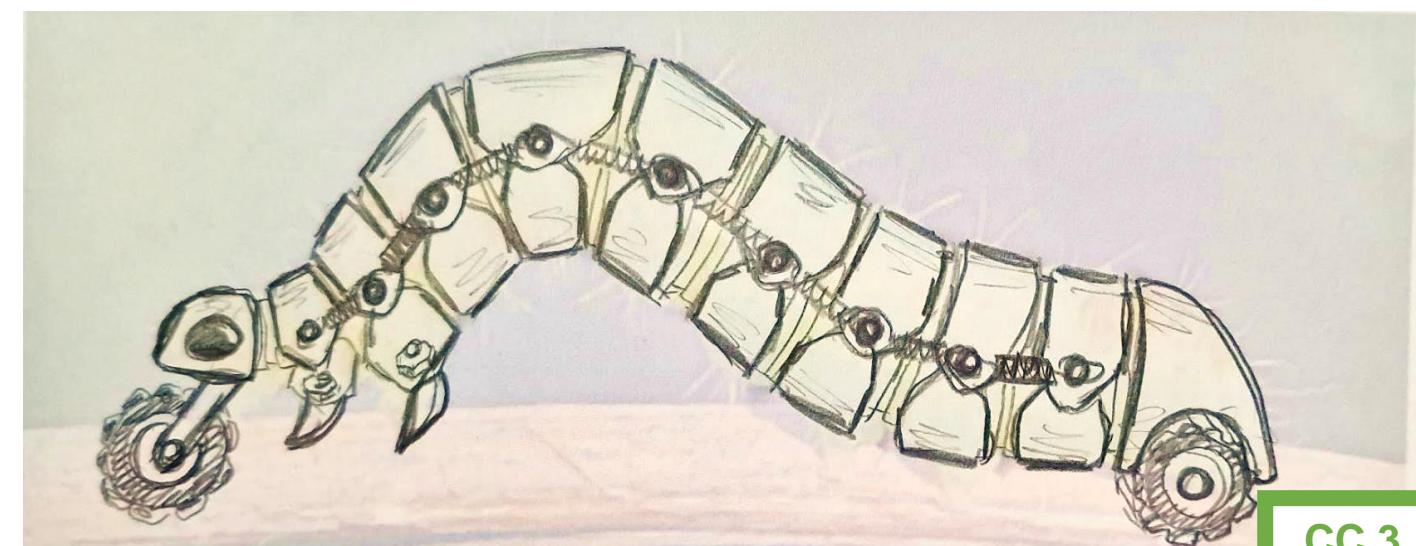
CC.2

A4 =  
Relevés non lisibles = 0 pt  
Relevés assez satisfaisants = 0,75 pt  
Relevés explicites et lisibles = 1 pt

COULEURS
VERT,  ROUGE,  JAUNE,  GRIS (METAL)

MATÉRIAUX
Métal, bois, caoutchouc, (plastique)

5. En vous basant sur vos précédentes analyses, proposer une version mécanique de la chenille en rajoutant sur la photo des éléments industriels.



CC.3

A5 =  
L'analyse des références n'est pas réinvestie = 0 pt  
L'analyse des références est partiellement réinvestie = 0,25 pt  
L'analyse des références est réinvestie = 0,5 pt

## B. EXPÉRIMENTATION : LAMPE DE BUREAU BIOMORPHIQUE

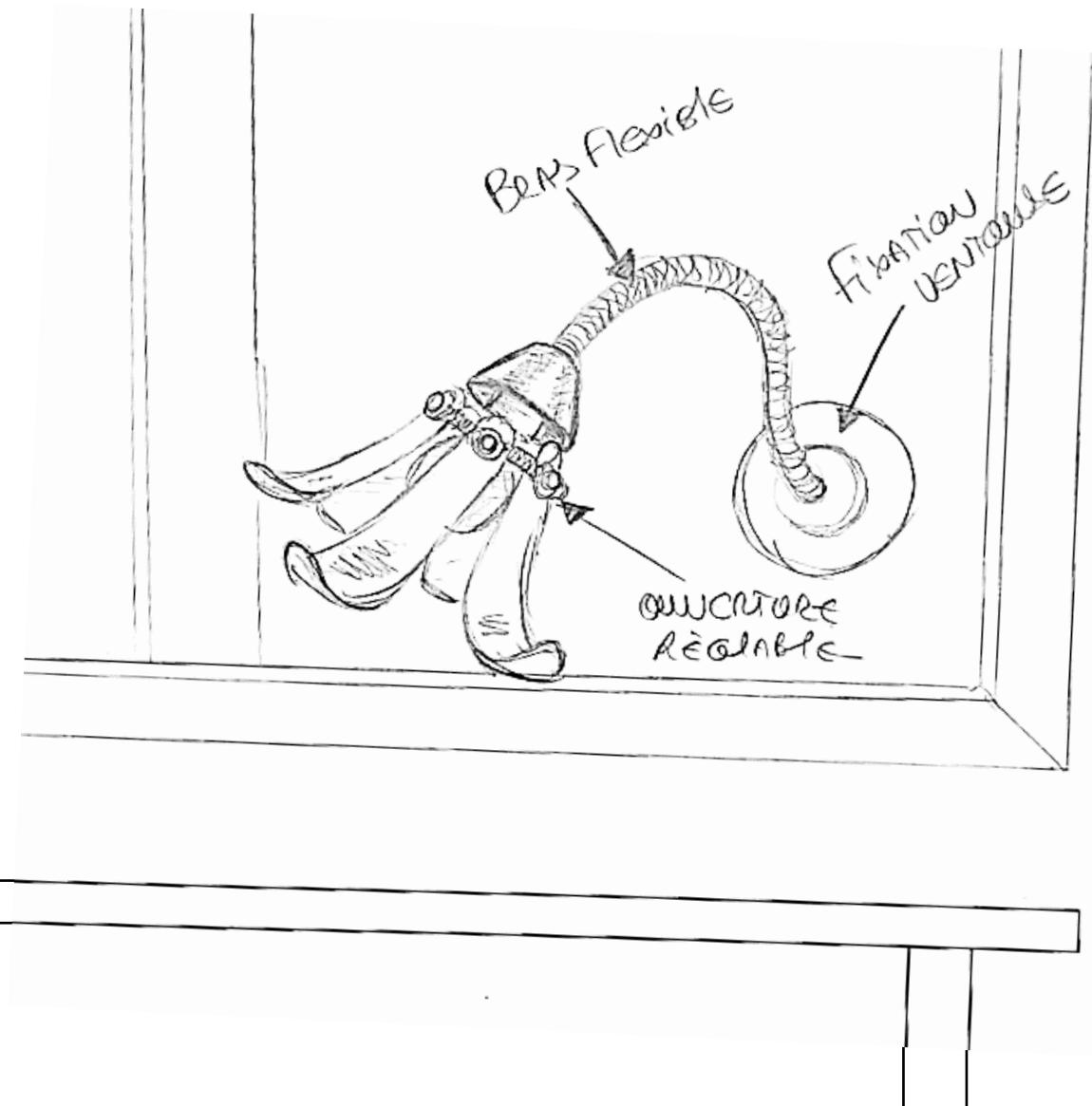
**SUJET :** la boutique des « Machines de l'Île » envisage de proposer une lampe de bureau qui s'inspire de leur univers. Un concours est organisé à l'intention des membres du personnel. Vous êtes sollicité à ce titre.

**Réaliser** deux propositions sous forme de croquis annotés en noir et blanc, en tenant compte du cahier des charges ci-contre.

### CAHIER DES CHARGES

- **Proposer** des lampes de bureau stables pouvant s'articuler et reprenant les principes du biomorphisme.
- **Réinvestir** les notions techniques et esthétiques analysées dans la partie investigation (Biomorphisme, mécanisme, style...)
- **Possibilité** de vous inspirer de formes animales et végétales observées précédemment et/ou de l'annexe page 7/7.

**Proposition 1 :** lampe d'inspiration végétale



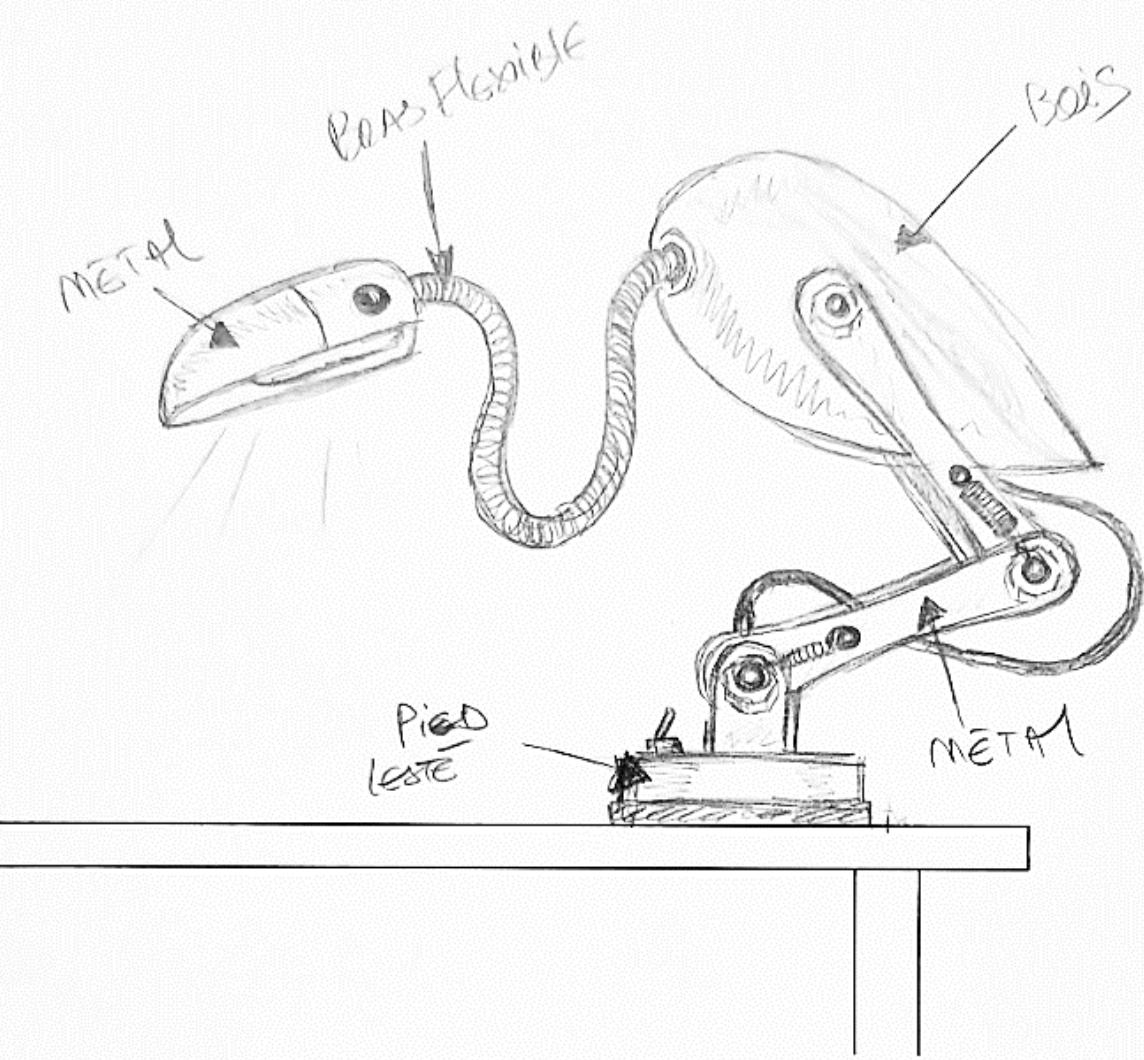
CE.1/2/3

B : contraintes peu respectées = 0,25 pt / partiellement respectées = 0,5 pt / toutes respectées = 1 pt (CE.1)

B : pistes peu cohérentes = 0,5 pt / moyennement cohérentes = 1 pt / cohérente et diversifiées = 2 pts (CE.2)

B : pistes non réalistes et / ou n'exploite pas les références = 0,5 pt, 1 pt ou 2 pts (CE.3)

**Proposition 2 :** lampe d'inspiration animale



CC .1/4

B : 0.25 pas d'outil adapté / Partiellement adapté = 0.75 / Bonne adaptation = 1.5 (CC.1)

B : Intentions peu traduites = 0.25 / Assez bien traduites = 0.75 / Bien traduites = 1.5 (CC.4)

## C. RÉALISATION : LAMPE DE BUREAU BIOMORPHIQUE

Choisir et / ou combiner vos propositions les plus pertinentes.

Finaliser votre projet annoté en couleurs.

Suivre le cahier des charges énoncé page 5/7.

Justifier en quoi votre proposition finale répond au cahier des charges :

Esthétique des « Machines de l'île ».

Source d'inspiration identifiable.

Lampe de bureau stable et réglable.

Notions techniques réinvesties.

CR.1/2

CR. 1 : sélection non pertinente = 0 pt / sélection passable = 1 pt / sélection pertinente = 2 pts

CR. 2 : pas de précision, ajustement = 0 pt / manque de précision = 0,5 pt / précision et ajustement = 1 pt

CC.5/6

CC. 5 : pas de justification et d'argumentation = 0 pt / peu justifié = 0,5 pt / bonne justification = 1 pt

CC. 6 : absence d'effort de présentation = 0 pt / présentation passable = 1 pt / bonne présentation = 2 pts

Proposition finale :

