

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

1

Applique Luxcambra  
www.plante-ta-deco.com

2

Applique Welles  
www.luminaire-center.com

3

Lustre suspendu  
www.dhgate.com

4

Lampe de chevet Corep Rondo  
www.luminaire-online.fr

5

Suspension industrielle  
www.millumine.com

6

Lampe de bureau usb Eboxer  
www.amazon.fr

A

B

C

D

E

F

CI.2

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

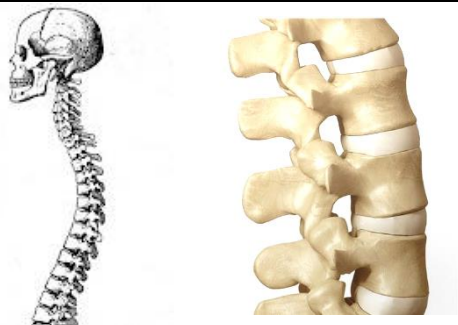





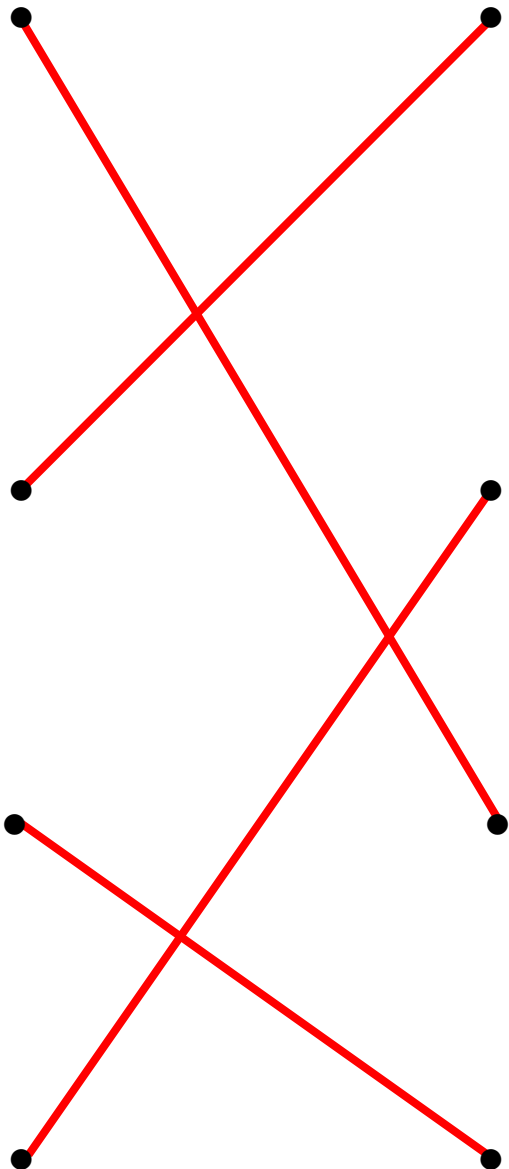
OBSERVER le tableau ci-dessous.


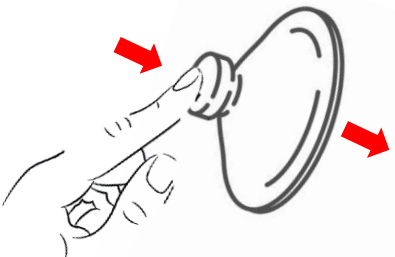

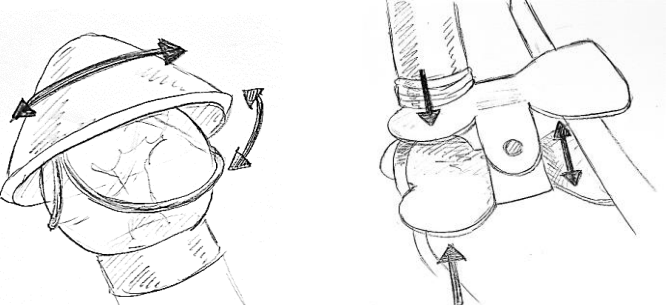

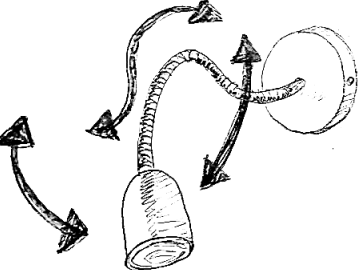

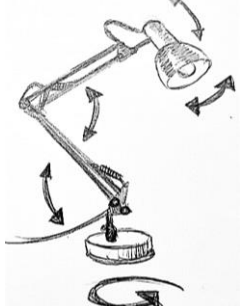
3. Relier les références naturelles avec les luminaires en fonction du mécanisme correspondant. Entourer le ou les verbes pour définir l'action. Faire un relevé graphique du mécanisme d'articulation ou fixation observé, comme dans l'exemple.

A3 =  
Entre 0 à 2 réponses correctes = 0 pt  
Entre 3 à 4 réponses correctes = 0,25 pt  
Entre 5 à 8 réponses correctes = 0,5 pt

A3 =  
Entre 0 à 1 réponse correcte = 0 pt  
Entre 2 à 3 réponses correctes = 0,5 pt  
Entre 4 à 5 réponses correctes = 1 pt

RÉFÉRENCES NATURE







LUMINAIRES	ACTIONS	MÉCANISMES
	Fléchir Tordre Incliner Pincer <b>Adhérer</b> Pivoter	Exemple : 
	Fléchir Tordre <b>Incliner</b> <b>Pincer</b> Adhérer Pivoter	
	Fléchir <b>Tordre</b> <b>Incliner</b> Pincer Adhérer Pivoter	
	<b>Fléchir</b> Tordre <b>Incliner</b> Pincer Adhérer <b>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

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

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

CC.2

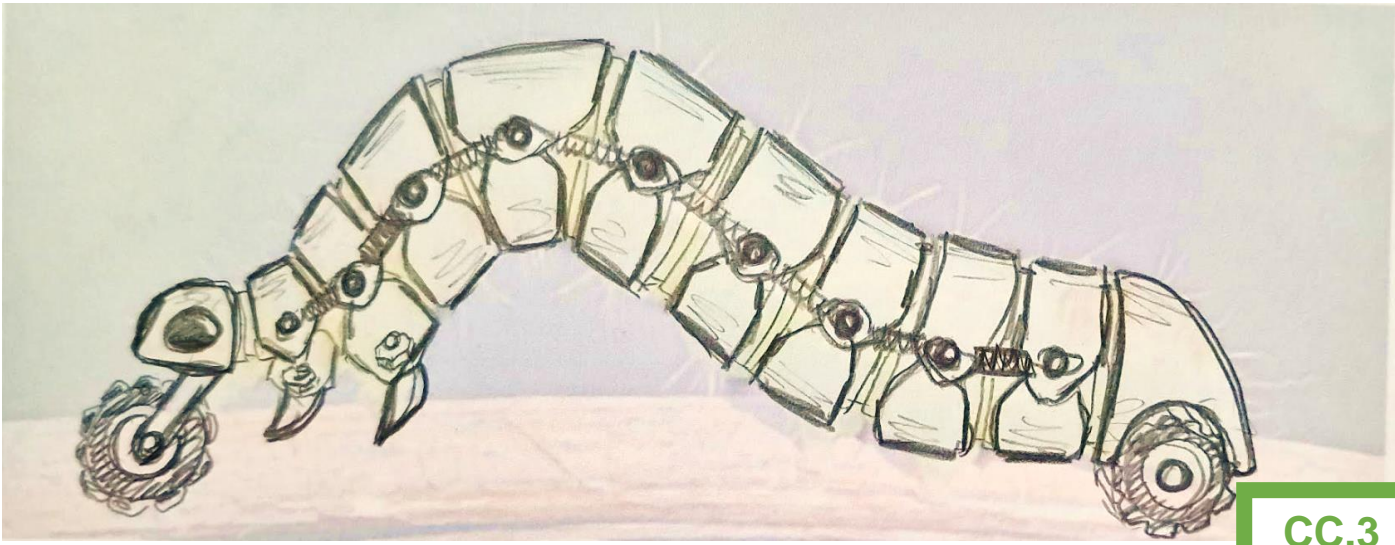
COULEURS

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

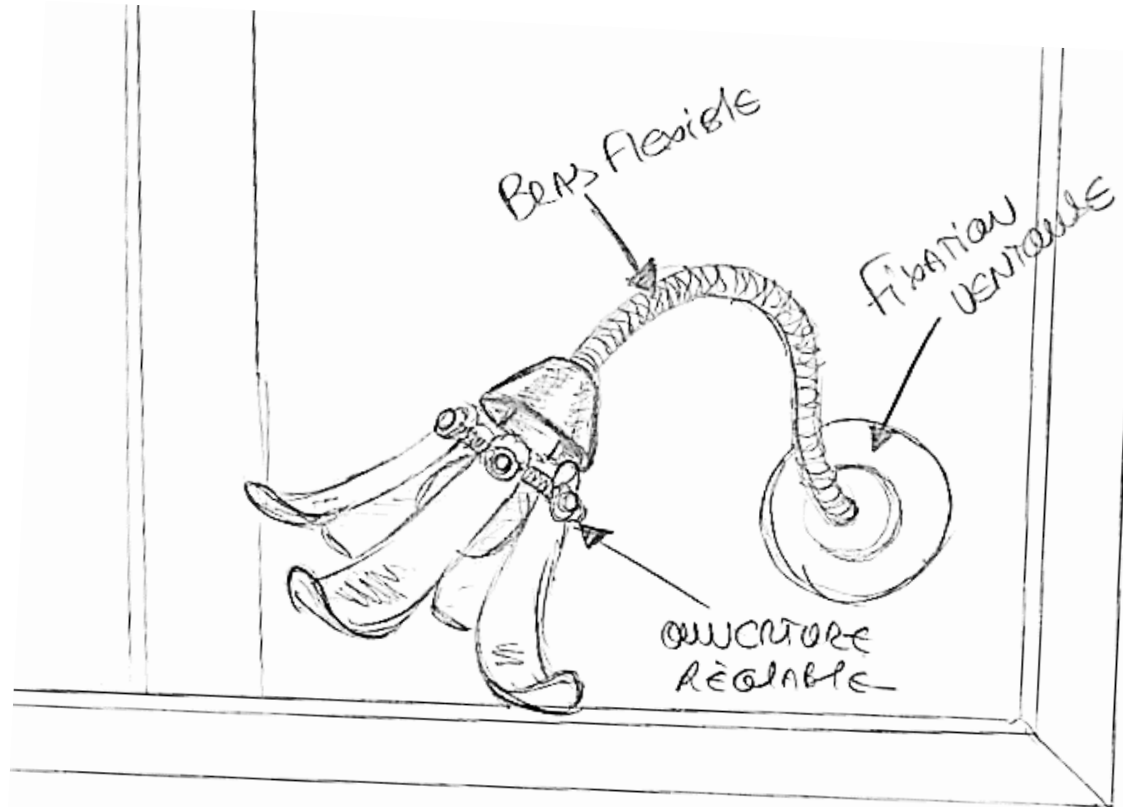


## B. EXPÉRIMENTATION : LAMPE DE BUREAU BIOMORPHIQUE

**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.

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)

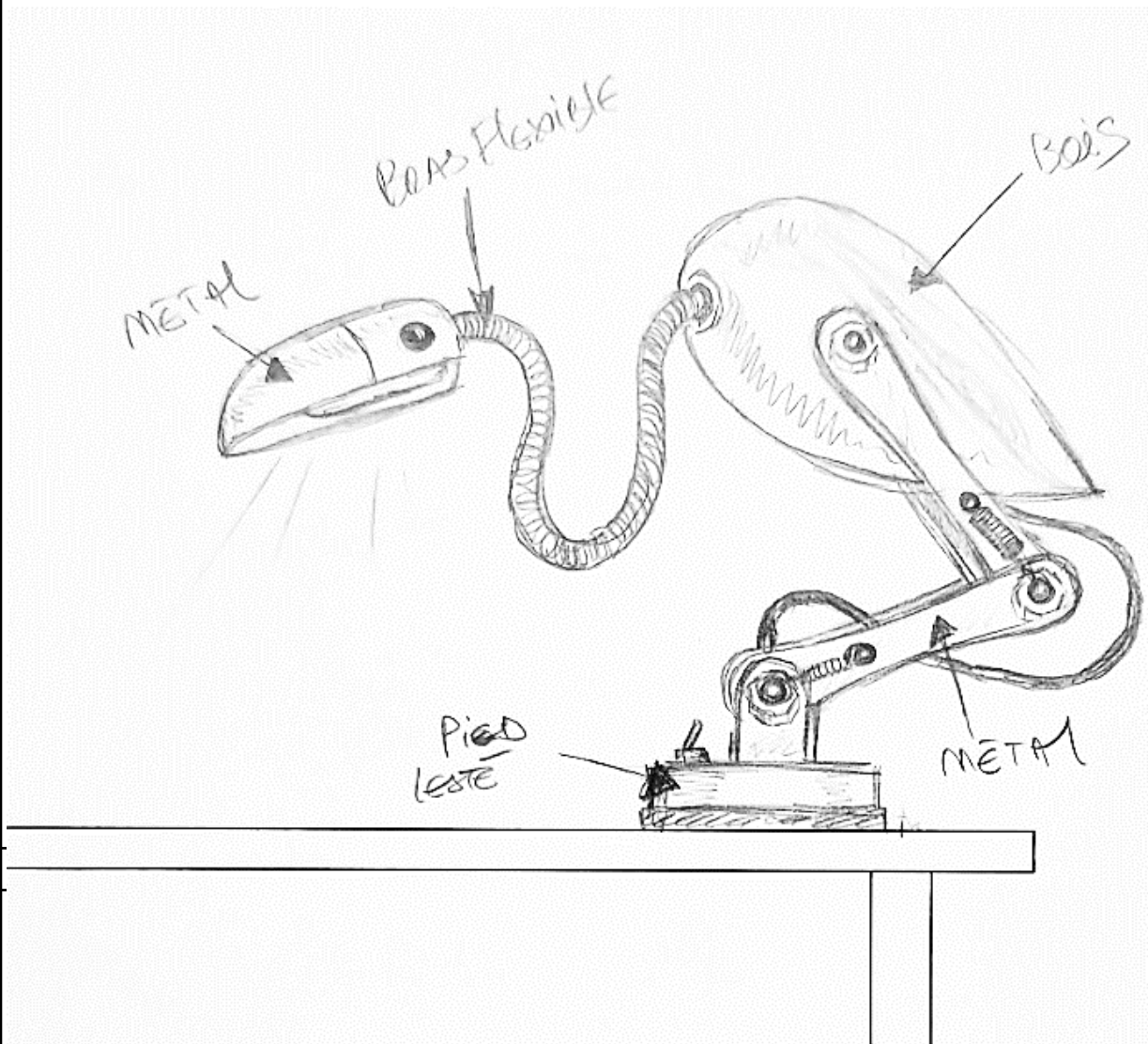
B : pistes peu cohérentes = 0,5 pt / moyennement cohérentes = 1 pt / cohérente et diversifiées = 2 pts (CE.2)

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

## 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 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 :

