CORRIGÉ NON OFFICIEL

Bac Pro Cultures Marines

E6 - Arts appliqués et culture artistique

Session 2026

Proposition de corrigé rédigée par FormaV pour s'entraîner. Ce n'est pas le corrigé officiel de l'examen et elle ne remplace pas les éléments de correction officiels.

Ce document a été mis en ligne par l'organisme FormaV®.

Toute reproduction, représentation ou diffusion, même partielle, sans autorisation préalable, est strictement interdite.

Pour consulter tous nos sujets d'annales et corrigés du Bac Pro CM, veuillez visiter :
bacprocm.fr/annales-sujets-et-corriges

Baccalauréat professionnel – Toutes spécialités
Épreuve E6 – Arts appliqués et cultures artistiques
Session 2026

PROPOSITION DE CORRIGÉ

Proposition de corrigé établie par FormaV à partir du sujet, non officielle. Elle ne préjuge pas des consignes nationales de correction données aux jurys.

A. INVESTIGATION

1. UNIVERS DU RÉTROGAMING

Question A.1.a

IDENTIFIER en cochant les affiches de rétrogaming parmi les exemples.

Trois affiches sont à cocher :

- « Saint-Nom Retro Gaming » (saint-nom-la-breteche.fr) : titre « RETRO GAMING », Pac-Man, fantôme, Mario et Sonic, couleurs néon violet-rose ;
- « Génération Gaming & Pop Culture » (agenda.niortagglo.fr) : univers néon des années 1980, soleil et grille, manette d'arcade ;
- « Retroverse » (freepik.com) : borne d'arcade et étoiles lumineuses.

Ne sont pas cochées : « Paris Games Week » (digitalcine.fr), « Salon du jeu vidéo de La Flèche » (sdjv72.fr) et « Salon du jeu vidéo » de Miramas (boiteamalice.net). Ces affiches parlent du jeu vidéo actuel et n'utilisent pas les codes visuels du rétrogaming.

Question A.1.b

OBSERVER les visuels du tableau. ENTOURER les caractéristiques visuelles correspondant au rétrogaming (plusieurs réponses possibles).

Visuel	Couleurs	Typographies	Éléments visuels
1. « Game Time » (freepik.com)	Vives – Dégradées – Contrastées (bleu nuit, cyan, violet-rose, jaune du Pac-Man)	Droites – Pleines (« GAME » : capitales bâton blanches) – Vides (« TIME » : capitales droites au contour néon)	Personnages (Pac-Man) – Objets (deux manettes, console) – Symboles (triangle) – Formes géométriques (pointillés, cercles, grille)
2. « Retro Game » (freepik.com)	Vives – Dégradées (lettres en dégradé bleu-rose) – En aplat (carré rose) – Contrastées	Penchées – Pleines (« RETRO » et « GAME » en italique, dégradé bleu-rose, contour noir)	Objets (console portable) – Symboles (éclairs) – Formes géométriques (carré rose en fond)
3. « Retro gaming » (afjv.com)	Vives – Dégradées – Contrastées	Droites – Pleines (« RETRO » en capitales droites et pleines, avec un effet de glitch) – Penchées – Manuelles (« gaming » en écriture cursive)	Personnages (dinosaure, licorne et petit personnage pixélisés) – Objets (console portable, joystick) – Symboles (cœur) – Décors (soleil, paysage, grille) – Formes géométriques (pièces de Tetris)

Les caractéristiques non citées dans chaque case (couleurs ternes, écritures vides ou manuelles non mentionnées, etc.) ne sont pas entourées.

Question A.1.c

OBSERVER l'affiche évènementielle rétrogaming. REPORTER les termes correspondants dans les cadres appropriés.

Cadre (de haut en bas)	Terme à reporter	Information de l'affiche
1	Visuel principal	Voiture futuriste sur un soleil néon
2	Nom de l'évènement	RE-PLAY
3	Thème de l'événement	« Retour vers les années 70 à 90 ! Jeux vidéo, jouets, films, objets »
4	Dates	16-17 OCTOBRE
5	Lieu	Gymnase René Friard, Mouans-Sartoux
6	Site web	www.replay-festival.com

Les termes « Sponsor » et « Réseaux sociaux » ne correspondent à aucune information de l'affiche : ils ne sont pas utilisés.

Question A.1.d

NUMÉROTER de 1 à 6 les éléments du plus au moins visibles.

Rang	Élément	Justification
1	Visuel principal	Plus grande surface, au centre de l'affiche, couleurs lumineuses
2	Nom de l'évènement (RE-PLAY)	Très grandes capitales roses à fort contraste sur le fond violet
3	Dates (16-17 OCTOBRE)	Capitales blanches de taille moyenne, en gras
4	Thème de l'événement	Texte blanc plus petit
5	Lieu	Texte très petit
6	Site web	Texte le plus petit, en bas de l'affiche

Question A.1.e

ENTOURER trois adjectifs pour définir l'ambiance de l'affiche.

Colorés – Futuriste – Rétro. L'adjectif « Technologique » est également admis.

Question A.1.f

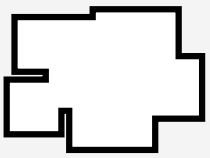
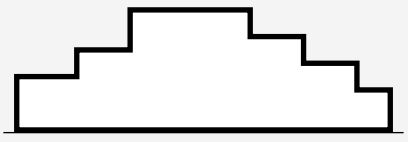
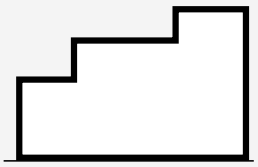
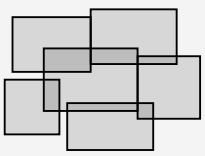
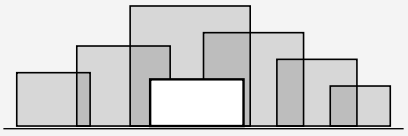
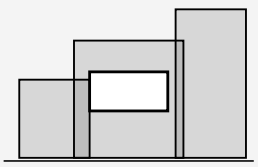
ANALYSER les couleurs, les typographies et les décors en complétant le tableau.

Visuel	3 couleurs dominantes	Une lettre par typographie	Éléments de décor
MNO STU (deviantart.com)	Bleu – jaune – rouge (couleurs primaires, nettes et en aplat)	Une seule typographie : lettre « M » (ou « S ») : capitale géométrique construite avec des pièces de Tetris, blocs carrés assemblés	Pas de décor autonome : les lettres sont elles-mêmes composées de blocs carrés (pièces de Tetris) emboîtés
Retro Game (redbubble.com)	Rose-magenta – violet foncé – blanc	« R » de RETRO : capitale épaisse et étroite, dégradée rose-violet, contour blanc. « G » de GAME : capitale bâton blanche, étroite et pleine	Manette de jeu rose, éclairs, demi-disque rose en bas
Game Time (freepik.com)	Bleu nuit – orange – cyan	« G » de GAME : capitale pixélisée, formée de petits carrés. « T » de Time : lettre manuscrite, penchée, à tracé fin	Pointillés et angles de cadre en pixels, points lumineux
Retro World (freepik.com)	Rose-rouge – jaune-orange (soleil rayé) – violet foncé	« R » de RETRO : capitale épaisse à empattements, rose-rouge, avec ombre portée foncée. « C » de CLASSIC : petite capitale bâton, claire	Soleil rayé, ordinateur rétro rose, silhouettes de bâtiments

2. LEGO HOUSE

Question A.2.a

OBSERVER l'architecture Lego House. ANALYSER graphiquement le bâtiment en complétant le tableau.

Relevé	Vue aérienne	Élévation	Façade
Relever la silhouette (contour) du bâtiment			
Relever la superposition des formes			

Vue aérienne : la silhouette est un contour irrégulier, sans alignement, formé de rectangles qui dépassent les uns des autres. La superposition montre des rectangles de tailles différentes qui se chevauchent autour d'un volume central, comme des briques Lego posées en quinconce.

Élévation : la silhouette est une pyramide à gradins dissymétrique, plus haute au centre, avec des redents de hauteurs inégales de chaque côté. La superposition montre des blocs rectangulaires empilés et décalés, avec le volume d'entrée au premier plan.

Façade : la silhouette est faite de volumes anguleux, plus hauts à droite et plus bas à gauche. La superposition montre des parallélépipèdes de hauteurs différentes, avec le volume vitré en avant du grand volume blanc.

B. EXPÉRIMENTATION : UN TAPIS DE SOURIS POUR UN SALON DE RÉTROGAMING

Question B

Proposer deux recherches de tapis de souris dont la forme s'inspire de l'architecture du musée Lego House, en respectant le cahier des charges (croquis en noir et blanc).

Proposition 1 : personnages et objets



Proposition 1 : tapis en gradins, personnages et objets de gaming

Forme : le contour reprend la silhouette en gradins de l'élévation de la Lego House, symétrique, avec un grand bloc central et des redents de chaque côté. Les niveaux se lisent comme des blocs superposés. Lettrage : « RETRO PLAY » en capitales pixélisées, droites et pleines, formées de petits carrés comme le « G » de « Game Time » et les blocs de « MNO STU », placé sur le bloc le plus haut. La date « 20-21 SEPTEMBRE » utilise le même lettrage pixélisé, plus petit, sur le niveau intermédiaire. Décor : sur le niveau du bas, une manette, Pac-Man, un fantôme et un joystick (personnages et objets issus de l'investigation).

Proposition 2 : formes géométriques



Proposition 2 : tapis en rectangles décalés, formes géométriques

Forme : trois rectangles décalés et superposés, qui rappellent le plan et la vue aérienne de la Lego House (volumes qui se chevauchent). Lettrage : « RETRO PLAY » en capitales pixélisées, droites et pleines, formées de petits carrés, sur le rectangle du haut. La date « 20-21 SEPTEMBRE » reprend

ce lettrage pixélisé, plus petit, sur le rectangle central. Décor : cercles, triangle, carrés pleins et vides, répartis sur les rectangles (formes géométriques de l'investigation).

C. RÉALISATION : UN TAPIS DE SOURIS POUR UN SALON DE RÉTROGAMING

Question C.a

RÉALISER une proposition finale du tapis de souris sous la forme d'un dessin finalisé en couleurs.



Proposition finale en couleurs : tapis en gradins

Forme : la proposition 1 est retenue, avec la silhouette en gradins de l'élévation de la Lego House. Lettrage : « RETRO PLAY » en capitales pixélisées, droites et pleines, formées de petits carrés roses doublés d'une ombre cyan décalée (effet néon). La date « 20-21 SEPTEMBRE » est dans le même lettrage pixélisé, en jaune. Décor : triangles et cercles (éléments géométriques), manette et joystick (objets de gaming), Pac-Man et fantôme (personnages).

Élément	Couleur	Origine dans l'investigation
Fond des gradins	Aplats bleu nuit, indigo et violet (un aplat par niveau)	Fonds sombres de « Game Time », « Retro Game » et « RE-PLAY »
Contour du tapis, manette, joystick, triangle	Cyan	Cadre néon et lettres de « Game Time »
Titre, fantôme, triangle, cercle	Rose-magenta	Lettrage et décors rose-violet de « Retro Game » et « Retro World »
Date, Pac-Man, boutons	Jaune	Pac-Man de « Game Time » et soleil de « Retro World »

Question C.b

JUSTIFIER votre travail : en quoi votre projet respecte-t-il l'identité graphique demandée ?

Le projet respecte l'identité graphique du rétrogaming par ses couleurs, son lettrage et son décor. Les couleurs sont vives et contrastées, posées en aplats : cyan, rose-magenta et jaune sur un fond en aplats bleu nuit, indigo et violet, comme les affiches « Game Time » et « RE-PLAY ». Le lettrage « RETRO PLAY » reprend les codes des typographies analysées : capitales pixélisées, droites et pleines, formées de petits carrés, avec une ombre cyan qui rappelle les contours néon. Le décor associe des objets de gaming (manette, joystick), des personnages (Pac-Man, fantôme) et des formes géométriques (triangles, cercles), comme dans l'investigation. La forme en gradins s'inspire de l'élévation de la Lego House et rappelle l'empilement de blocs. Le nom et la date restent lisibles grâce au fort contraste et à leur place sur des niveaux distincts.

Continue à t'entraîner

Retrouve tous les sujets et corrigés du Bac Pro CM, classés par épreuve et par année :
bacprocm.fr/annales-sujets-et-corriges

Pour réviser tout le programme avant l'examen, les Fiches de Révision du Bac Pro CM reprennent l'essentiel de chaque épreuve :
bacprocm.fr/fiches-de-revision

Copyright © 2027 FormaV®. Tous droits réservés.

FormaV® est une marque déposée auprès de l'INPI sous le numéro 5227897.

Ce document a été élaboré par FormaV® avec le plus grand soin afin d'accompagner chaque apprenant vers la réussite de ses examens. Son contenu (textes, graphiques, méthodologies, tableaux, exercices, concepts, mises en forme) constitue une œuvre protégée par le droit d'auteur.

Toute copie, partage, reproduction, diffusion ou mise à disposition, même partielle, gratuite ou payante, est strictement interdite sans accord préalable et écrit de FormaV®, conformément aux articles L.111-1 et suivants du Code de la propriété intellectuelle. Dans une logique anti-plagiat, FormaV® se réserve le droit de vérifier toute utilisation illicite, y compris sur les plateformes en ligne ou sites tiers.

En utilisant ce document, vous vous engagez à respecter ces règles et à préserver l'intégrité du travail fourni. La consultation de ce document est strictement personnelle.

Merci de respecter le travail accompli afin de permettre la création continue de ressources pédagogiques fiables et accessibles.