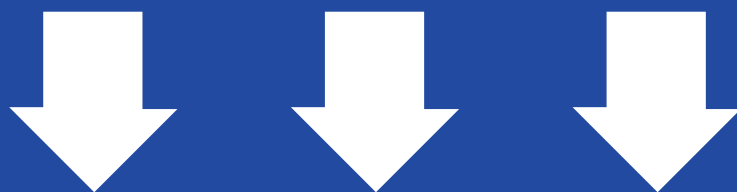


www.freemaths.fr

BACCALAURÉAT SUJET

Bac **Arts Plastiques**



MÉTROPOLE 2026

BACCALAURÉAT GÉNÉRAL

ÉPREUVE D'ENSEIGNEMENT DE SPÉCIALITÉ

SESSION 2026

ARTS

Arts plastiques

ÉPREUVE DU MARDI 16 JUIN 2026

Durée de l'épreuve : **3 h 30**

Matériels autorisés

3 feuilles de papier machine blanc A4

Papier brouillon

Seuls les supports fournis sont autorisés.

Le matériel graphique (noir-blanc/couleur), ciseaux, colle et adhésifs personnels au candidat sont autorisés.

L'usage de la calculatrice et du dictionnaire est interdit.

Ce sujet comporte **7** pages numérotées de **1/7** à **7/7**.

Dès que ce sujet vous est remis, assurez-vous qu'il est complet.

Répartition des points

PREMIÈRE PARTIE	12 points
DEUXIÈME PARTIE	8 points

PREMIÈRE PARTIE

TOUS les candidats doivent traiter le sujet suivant :

Analyse méthodique d'un corpus d'œuvres et réflexion sur certains aspects de la création artistique.

Documenter ou augmenter le réel

À partir de la sélection d'au moins deux œuvres du corpus que vous analyserez, développez une réflexion personnelle, étayée et argumentée, sur l'axe de travail suivant : **le rapport au réel.**

Vous élargirez vos références à d'autres œuvres de votre choix.

- 4 documents en annexe 1

DEUXIÈME PARTIE

Vous traiterez un sujet au choix entre le sujet A et le sujet B.

Vous indiquerez sur votre copie le sujet retenu.

Sujet A : commentaire critique d'un document sur l'art.

L'art, les sciences et les technologies : dialogue ou hybridation.

En vous appuyant sur le document fourni, vous développerez un propos personnel, argumenté et étayé sur : **la facilité des pratiques artistiques avec l'IA.**

- 1 document en annexe 2

OU

Sujet B : note d'intention pour un projet d'exposition.

À partir d'une œuvre choisie dans le corpus de la première partie, vous développerez un projet d'exposition en présentant vos intentions et les modalités envisagées.

Votre projet doit :

- respecter obligatoirement l'intégrité de l'œuvre du corpus ;
- s'intituler « **Encore plus déroutant** »

Les autres pages sont dédiées au dossier de documents.



Andreas Gursky, *99 Cent*, 1999, tirage : 5/6, photographie, épreuve couleur sous Diassec, épreuve chromogène, 197 x 327 cm. Musée National d'Art Moderne (MNAM), Paris, France.



Jean Baptiste Siméon Chardin, *La Raie* (autre titre : *Intérieur de cuisine*), 1728, huile sur toile, 145,5 x 146 cm. Musée du Louvre, Paris, France.

Annexe 1 (document 3)



Marcel Duchamp, *Roue de bicyclette*, 1913-1964, assemblage d'une roue de bicyclette sur un tabouret, métal, bois peint, 126,5 cm x 31,5 cm x 63,5 cm. Centre Pompidou, Musée National d'Art Moderne (MNAM), Paris, France.

Circonstance de production : d'après une photographie de 1916 (l'original, perdu, exécuté à Paris en 1913), cet exemplaire, réalisé en 1964 sous la direction de Marcel Duchamp par la Galerie Schwarz, Milan, constitue la 6^e version.



Louise Bourgeois, *Spider*, 1996, bronze, 337 cm x 668 cm x 633 cm. Fondation Itaú, São Paulo, Brésil.



Copie d'écran d'un article de Selma Chougar, Les peintres amateurs augmentés par l'IA : " J'ai mélangé l'impressionnisme et l'esthétique des samourais " sur le site LeMonde.fr, le 6 avril 2024.

Retranscription du document :

« ENQUÊTE - Les intelligences artificielles génératives sont de plus en plus simples à utiliser. Nombreux sont ceux qui utilisent déjà ces algorithmes pour créer des œuvres d'art. Peut-on vraiment tous devenir artistes grâce à Midjourney ou DALL-E ?

Le peintre du dimanche, qui multiplie les paysages approximatifs à l'aquarelle ou les toiles au surréalisme répliatif, a-t-il désormais un équivalent augmenté ? Sur Pinterest mais aussi sur X ou encore Instagram, on voit se multiplier ces derniers temps des paysages dans un style de peinture à l'huile, des illustrations d'architecture futuriste, des scènes pittoresques s'apparentant au cubisme : rien d'inhabituel, mais lorsqu'on se penche sur la description, on découvre la mention « AI Art ». Avec la simplification grandissante de l'utilisation des intelligences artificielles (IA) génératives, plus besoin de savoir peindre ou dessiner pour inonder les réseaux sociaux d' "œuvres" plus ou moins abouties. »

Légende de l'image : Pierrick Chevalier/@charaspowrai - Image générée grâce au logiciel d'intelligence artificielle Midjourney.