www.freemaths.fr

BACCALAURÉAT

SUJET

Bac Cinéma Audiovisuel

ANTILLES-GUYANE

2022

BACCALAURÉAT GÉNÉRAL

ÉPREUVE D'ENSEIGNEMENT DE SPÉCIALITÉ

SESSION 2022

ARTS

Cinéma Audiovisuel

Mercredi 11 mai 2022

Durée de l'épreuve : **3 h 30**

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 8 pages numérotées de 1/8 à 8/8.

Le candidat traite au choix le sujet 1 ou le sujet 2.
Il précisera sur la copie le numéro du sujet choisi.

SUJET 1

Spécialité Cinéma-Audiovisuel

Durée de l'épreuve : 3h30

***Ready Player One,* Steven Spielberg, 2018**

Première partie (10 points) : analyse

Ready Player One, Steven Spielberg, 2018

Extrait de : 00:45: 04 à 00:47: 32

Vous analyserez de manière précise et argumentée l'extrait proposé.

Deuxième partie (10 points)

Vous traiterez l'un des deux sujets suivants :

Sujet A : réécriture

Vous proposerez une réécriture cinématographique de l'extrait proposé en première partie de l'épreuve à partir de la consigne suivante :

Vous réécrirez la scène en imaginant que Wade et Samantha se retrouvent pour danser dans le monde réel.

Votre note d'intention sera accompagnée des éléments visuels et sonores de votre choix (extraits de scénario, fragment de découpage, éléments de story-board, plans au sol, schémas, indications sonores et musicales, etc.).

Sujet B : essai

Dans quelle mesure Steven Spielberg expérimente-t-il une nouvelle façon de concevoir le cinéma dans *Ready Player One* ?

A partir de votre connaissance de l'œuvre, du questionnement associé « **Un cinéaste au travail** » et de l'exploitation des documents ci-joints, vous répondrez à cette question de manière précise et argumentée.

DOCUMENTS POUR LE SUJET B (ESSAI)

Document 1

Peter Jackson : « On s'est donc servi de la technologie développée tout au long de ces dix dernières années par des cinéastes tels que James Cameron et d'autres, mais en la pliant à nos volontés ; la façon d'utiliser la motion capture est propre à chaque cinéaste, à chaque film. Par exemple, la plupart des réalisateurs enregistre une scène en Mo-Cap, la stocke dans l'ordinateur, puis met en place les angles de caméra pour chacun des plans en rejouant ladite scène. Steven, lui, a filmé chacun des plans comme une performance unique, des plans "live", exactement comme on le ferait pour un film en prises de vues réelles. D'une certaine façon, ce que l'on a fait d'un point de vue technologique sur *Tintin* a été de "passer outre" la technologie et de traiter l'ensemble comme un film d'action en dur tourné dans un décor virtuel. On était au beau milieu d'un plateau vide, sans décors, sans lumières, simplement ces acteurs en costumes de Mo-Cap entourés de quelques accessoires rudimentaires… »

Steven Spielberg : « Mais quand on regarde dans l'œilleton de la caméra[1], on est à l'intérieur du monde d'Hergé ! Je voyais Tintin, le capitaine Haddock, je voyais les décors, les rues, les étals du marché, les bateaux, tout ce qui a été construit pour le film. J'étais dans le monde ! La technologie ici a été l'outil de la libération du cinéaste. Je me suis senti libre comme jamais ! »

Interview donnée par Peter Jackson et Steven Spielberg à B. Rozovas, paru dans le magazine *Première*, octobre 2011, à l'occasion de la sortie de *Les Aventures de Tintin : le secret de la Licorne.*

[1] Attention, il s'agit d'une caméra qui permet une prévisualisation virtuelle.

Document 2

« - Par “normes techniques habituelles“, vous voulez dire des images 3D trop propres ?
Exactement. Les infographistes sont très consciencieux et ils ont tendance à créer des images “trop parfaites“ : les ombres ne sont ni trop foncées ni trop légères, et les parties les plus lumineuses ne sont jamais “grillées“. Il faut donc les encourager à aller vers des rendus plus sombres, plus contrastés, et donner ainsi aux images 3D des imperfections caractéristiques de celles des prises de vues réelles. Le travail qu'ILM[2] a réalisé pour créer le monde de l'Oasis est hallucinant. Le but n'était pas d'être totalement réaliste puisqu'il s'agissait d'évoquer les univers des jeux vidéo et leurs personnages animés, mais le rendu qu'ils ont obtenu est si réussi que le spectateur a l'impression de se retrouver en immersion dans l'Oasis, comme Ernie le décrit dans son roman. »

P. Pinteau, entretiens avec Janusz Kaminski, Donald de Line et Adam Stockhausen, *L'Ecran fantastique*, n°396, avril 2018.

Document 3

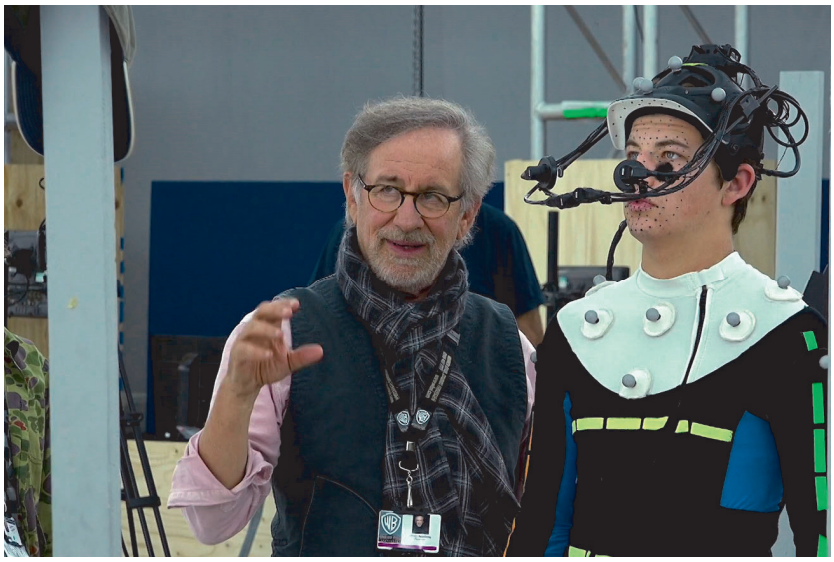


Photo de Steven Spielberg prise sur le tournage de *Ready Player One.*

[2] ILM : Industrial Light & Magic, société d'effets spéciaux de cinéma américaine, créée en 1975 par George Lucas.

Document 4

[L'immersion] consiste à produire des effets quasi-physiologiques sur les spectateurs, indépendants de leur culture personnelle et de leur investissement dans ce qui est raconté. L'opération suppose, en premier lieu, l'utilisation d'une ceinture de haut-parleurs qui diffusent une bande-son privilégiant les contrastes dynamiques et les fréquences graves. En second lieu, l'immersion fait appel à des figures visuelles hypnogènes[3], essentiellement des travellings avant tournés avec un objectif à distance focale courte. L'industrie des jeux vidéo (notamment les jeux « à la première personne ») en use également, contribuant à populariser une façon «physique» de les percevoir. Le sonore et le visuel, enfin, peuvent se combiner pour produire un *effet-clip* berçant, composé souvent d'un montage tout en raccords-mouvements, dont les points tombent sur les temps forts d'une musique au tempo métronomique.

Laurent Jullier, « Des nouvelles du style postmoderne », *Positif* n°605-606, juillet-août 2011.

[3] Ici, au sens d'hypnotiques.

SUJET 2

Spécialité Cinéma-Audiovisuel

Durée de l'épreuve : 3h30

***Cléo de 5 à 7,* Agnès Varda, 1962**

Première partie (10 points) : analyse

Cléo de 5 à 7, Agnès Varda, 1962

Extrait : de 01:12:35 à 01:16:02

Vous analyserez de manière précise et argumentée l'extrait proposé.

Deuxième partie (10 points)

Vous traiterez l'un des deux sujets suivants :

Sujet A : réécriture

Vous proposerez une réécriture cinématographique de l'extrait proposé en première partie de l'épreuve à partir de la consigne suivante :

« Vous imaginerez que la scène est en couleurs et proposerez une mise en scène en conséquence »

Votre note d'intention sera accompagnée des éléments visuels et sonores de votre choix (extraits de scénario, fragment de découpage, éléments de story-board, plans au sol, schémas, indications sonores et musicales, etc.).

Sujet B : essai

Dans quelle mesure la méthode de travail d'Agnès Varda témoigne-t-elle de sa singularité dans la Nouvelle Vague ?

A partir de votre connaissance de l'œuvre, du questionnement associé « **Périodes et courants** » et de l'exploitation des documents ci-joints, vous répondrez à cette question de manière précise et argumentée.

DOCUMENTS POUR LE SUJET B (ESSAI)

Document 1

Quand j'imaginais *Cléo* en danger, la menace était blanche comme serait la mort. J'avais lu qu'en Orient la couleur du deuil est blanche. Et moi j'avais cru mourir électrocutée avec deux projecteurs dans les yeux, mourir donc par excès de lumière. J'ai utilisé le blanc comme une sensation. C'est un fond qui menace d'envahir et les éléments noirs s'y dessinent. Dans le studio-vivoir de *Cléo*, vaste et blanc, s'inscrit le lit très noir (décor de Bernard Evein). Jean Rabier, chef-opérateur, a créé cette impression diffuse en captant la lumière du jour, celle des verrières notamment, avec des réflecteurs et des draps blancs. Le talent de Jean, outre d'être un homme exquis, était de s'adapter aux variations de cette lumière du jour en y ajoutant un minimum de lumière électrique.

[…]

Je voulais que les pelouses du Parc Montsouris soient crémeuses, neigeuses, non réalistes. Il a fallu tourner au lever du soleil (très tôt en juin, quand le spectre solaire est encore très chargé d'infra-rouges). Rabier posait des filtres verts devant l'objectif, pour que les pelouses deviennent pâles. Je parle de technique car il n'y a pas de cinécriture sans cinétechnique. Mes années de photographie m'avaient beaucoup appris sur le *rendu* de chaque objectif et de chaque pellicule négative. J'ai appris à travailler avec la lumière, surtout celle du jour, à considérer le blanc et le noir comme des couleurs. Devenue cinéaste, c'est à moi d'entraîner le public dans des sensations, pas des sensations fortes avec des effets spéciaux, des sensations subtiles avec des effets presque invisibles. »

« Noir et blanc et couleurs », in *Varda par Agnès*, Editions Cahiers du cinéma et Ciné-Tamaris, 1994, p.63.

Document 2

Ne perdant pas de vue le programme économique de la production, j'ai pensé à un film minimal inscrit dans un temps continu. J'y ai ajouté un trajet réel qui peut s'inscrire sur une vraie carte du centre de Paris (ça c'était le jeu … le pari sur Paris).

Cléo de 5 à 7

« Peinture peur Paris » in *Varda par Agnès,* Editions Cahiers du cinéma et Ciné-Tamaris, 1994, p.48

Document 3

I comme imprévisible

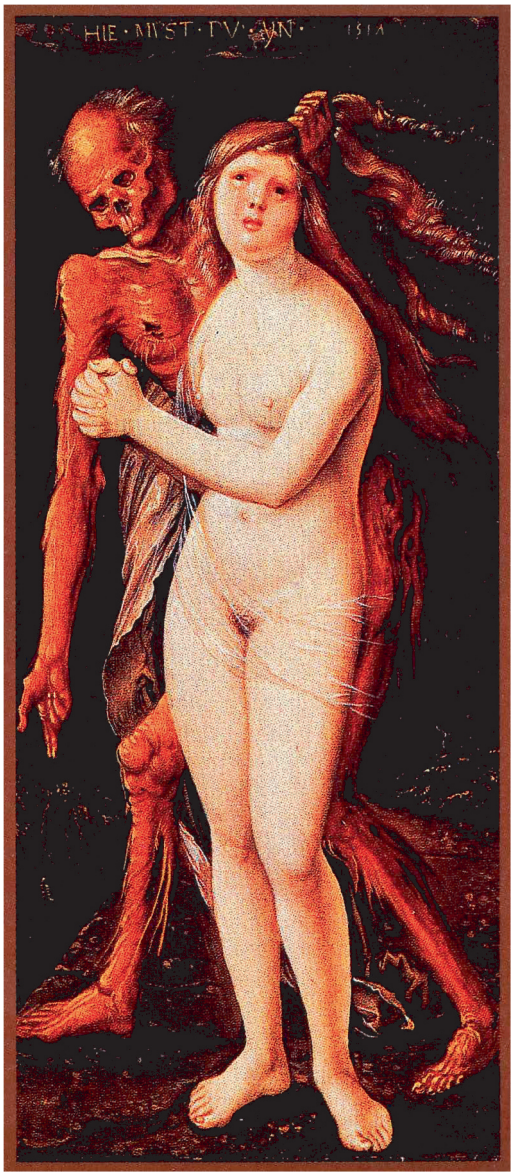
« Nous demandons à l'imprévisible de décevoir l'attendu. » René Char

Varda par Agnès, Editions Cahiers du cinéma et Ciné-Tamaris, 1994, p.21.

Document 4

Les peintures de Baldung Grien, belles et effrayantes, sont très vite devenues le sens du film et son ressort : la beauté et la mort. On y voit des femmes, belles dans leur chair blonde, enlacées par un squelette qui les malmène ou les effraie.

« Peinture peur Paris » in *Varda par Agnès,* Editions Cahiers du cinéma et Ciné-Tamaris, 1994, p.48.



Hans Baldung, *La Jeune Fille et la Mort*, 1517

Kunstmuseum, Basel.