

www.freemaths.fr

BACCALAURÉAT

SUJET

Bac Cinéma Audiovisuel



MAYOTTE, RÉUNION

2022

BACCALAURÉAT GÉNÉRAL

ÉPREUVE D'ENSEIGNEMENT DE SPÉCIALITÉ

SESSION 2022

ARTS

Cinéma Audiovisuel

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 7 pages numérotées de 1/7 à 7/7.

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

<p><i>Cléo de 5 à 7</i>, Agnès Varda 1962</p>

Première partie (10 points) : analyse

Cléo de 5 à 7, Agnès Varda, 1962

Extrait : de 00:51:10 à 00:54:37

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 les deux amies font ce périple de nuit.

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

Selon vous, le spectateur aime-t-il le film *Cléo de 5 à 7* autant pour la mise en scène que pour l'histoire ?

A partir de votre connaissance de l'œuvre, du questionnement associé « **Réceptions et publics** » 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

Je sais bien que les maussades iront dire : pourquoi le cancer, pourquoi ces couleurs trop tôt enfuies, pourquoi si peu (et si incidemment) de guerre d'Algérie, pourquoi ce jeu de quilles, où la cocotte fait carambolage ? Comme si tout cela n'était pas, essentiellement, *signes*, prétextes à pèlerinage, choses tragiques qui se muent, l'amour et le jeu aidant, en choses intemporelles.

Article des *Cahiers du cinéma*, N° 130, avril 1962, Claude Beylie, « Le triomphe de la femme ».

Document 2

« - Avez-vous aimé ce film ?

- BEAUCOUP
- Pourquoi ?
- L'intelligence, la finesse, l'acuité ; l'humour du regard qu'Agnès Varda pose sur le monde transmue toute chose et la rend belle, étrange et inquiétante. Ce film est la conclusion, l'aboutissement de tout un cinéma dit « littéraire » qui passe par Resnais et Antonioni, mais ici, je crois que l'élément littéraire disparaît malgré quelques provocations comme le découpage en chapitres et débouche sur une beauté purement cinématographique.
- Avez-vous été davantage sensible :

Au sujet ?

- SECONDAIRE, n'est qu'un prétexte à la mise en scène...

À la réalisation ?

- MERVEILLEUSE, pleine d'inventions. Photo très belle.

Aux personnages ?

- CORINNE MARCHAND : EXTRAORDINAIRE. Ce film vaut d'être vu rien que pour elle. »

Questionnaire sur *Cléo de 5 à 7* du Ciné-club des Avant-Premières rempli par Serge Daney (cinéphile et futur critique de cinéma) en 1962. Dans Bernard Bastide, *Cléo de 5 à 7*, CNC, CANOPE éditions, 2019, p.53.

Document 3

Il n'y a pas à proprement parler d' « histoire » dans le film d'Agnès Varda, mais un long cheminement dont je viens d'indiquer les principales étapes. En effet tout ici est nuances, brèves et subtiles notations, imperceptibles modifications d'éclairage. Ce qui nous est montré est à la fois banal et unique. Banal parce que les personnages et paysages sont empruntés à la vie la plus quotidienne. Unique parce que ces personnages et ces paysages ne semblent exister que par rapport à Cléo, parce qu'ils portent tous la marque de l'angoisse de Cléo. Le temps lui-même, malgré sa rigueur apparente et sa « vérité » constante, subit des distorsions que lui imposent les états d'âme de l'héroïne.

Jean de Baroncelli, *Le Monde*, 23 avril 1962

Document 4

Peur « à la mode », le cancer n'est qu'une des formes de l'angoisse généralisée. Il est aussi un monstre de notre époque. Également, le combat avec le monstre est un thème classique, et le jeune héros qui, ici, lui arrache sa victime prend l'apparence d'un héros moderne, je veux dire de ces hommes dont le courage triste consiste à aimer la vie, à croire au partage, etc.

J'ai voulu enfin que le film soit daté. Il s'agit du 21 Juin 1961, et le contexte d'actualité a la forme d'un bulletin d'information que diffuse la radio. Ce sont les vraies nouvelles de ce jour d'été, et je ne crois pas qu'il existe de fiction qui ne soit reliée, directement ou non, à une situation collective.

Déclaration d'Agnès Varda à Yvonne Baby, citée dans Léon Mazy, *Cléo de 5 à 7*, ministère de l'Éducation nationale et de la Culture, 1967.

SUJET 2
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 : 40 : 38 à 00 : 43 : 16

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 l'on voit en parallèle Parzival et Art3mis se préparer pour ce rendez-vous.

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

Comment Spielberg met-il en scène les rapports entre monde virtuel et monde réel 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

« Si le travail des comédiens a évolué avec la *motion capture* et le cinéma numérique, il en va de même concernant la mise en scène et les prérogatives du réalisateur. Il ne faudrait pourtant pas croire que le cinéma numérique a réduit les cinéastes à l'impuissance ou à la cécité, les rendant tributaires et dépendants d'une légion de graphistes, d'animateurs et d'informaticiens. Paradoxalement, le cinéma numérique a apporté aux cinéastes des outils qui leur permettent de conserver leur prééminence et de garder intact leur pouvoir de décision. Durant le tournage de *Ready Player One*, Steven Spielberg contrôle les prises tournées en *motion capture* avec un appareil de retour vidéo qui est à la fois un moniteur, mais aussi une caméra interactive, la VCam ou Simulcam. Cet outil lui permet, à la manière des héros de *Ready Player One*, de naviguer, de se déplacer dans le décor virtuel du film et même, le cas échéant, de modifier en temps réel les angles de prises de vues.

Fabien Delmas, *Ready Player One*, Canapé Éditions, 2020, page 31.

Document 2

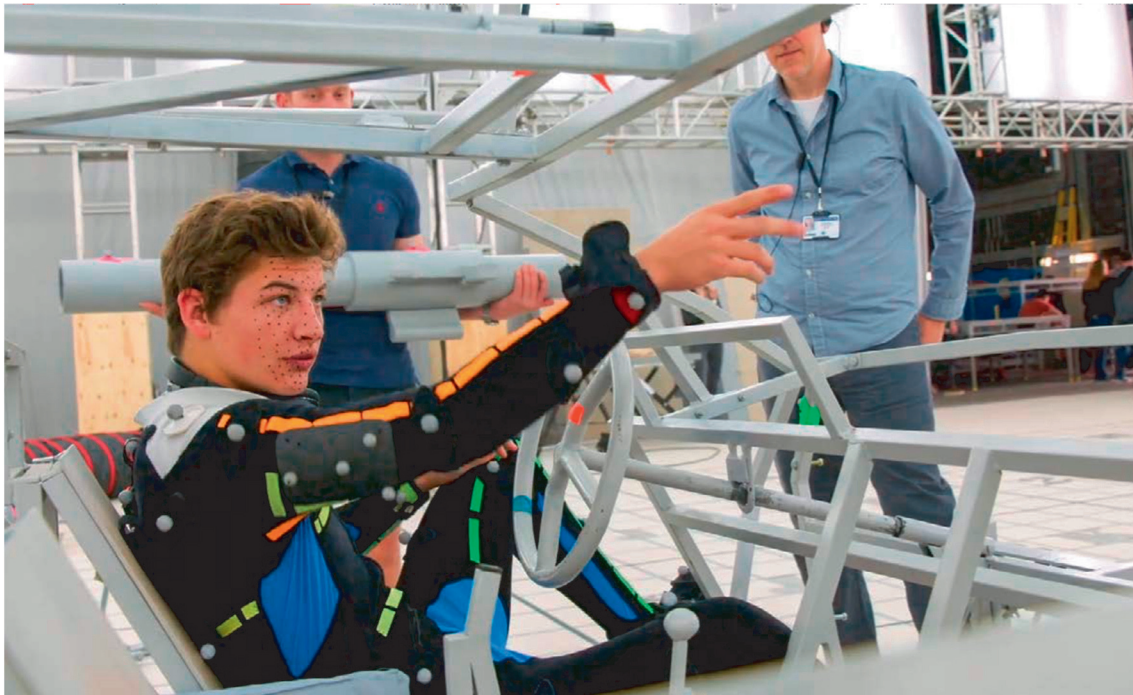


Photo de Tye Sheridan prise sur le tournage de *Ready Player One*. © Warner Bros studios.

Document 3

Question : « Après avoir tourné les scènes en prises de vues réelles qui se déroulent dans le « vrai » monde, comment avez-vous collaboré avec l'équipe des effets visuels pour superviser la direction de la photo des plans truqués, après que les extensions de décor, les bâtiments virtuels et tous les autres effets numériques ont été inclus ?

- Certaines de ces décisions artistiques et techniques ont été prises pendant que nous tournions le film, afin de gagner un temps précieux. J'ai échangé avec le superviseur des effets visuels et avec certains artistes des studios 3D sur la manière dont les éclairages des scènes avaient été créés et sur les palettes de couleur que j'avais utilisées. Et d'ailleurs, cette approche avait également été largement déterminée pendant la préproduction. Ensuite, la transposition de mon travail dans les effets a été suivie par le superviseur des effets visuels, Roger Guyett. Steven, Roger et d'autres membres clés de l'équipe des trucages numériques ont suivi attentivement la postproduction du film. J'ai passé en revue les trucages achevés et j'ai effectué des corrections de couleur plus poussées dans certains cas pendant l'étalonnage. Mais il s'agissait d'ajustements tout à fait habituels et je dois dire que le travail réalisé par les équipes de trucages est absolument magnifique ! Il était même tellement formidable qu'il ne nécessitait que très peu de supervision de ma part. Généralement, le travail du directeur de la photographie sert à inspirer celui des équipes des effets visuels et à les entraîner en dehors des normes techniques habituelles. »

Pascal Pinteau, entretien avec Janusz Kaminski dans *L'écran fantastique*, numéro 396, avril 2018.

Document 4

« Les raccords entre monde réel et monde virtuel induisent des effets de sens au service du récit. Un premier type de raccord renforce l'effet d'impact du virtuel sur le réel ou vice versa. Le plus courant consiste à raccorder le plan d'une action dans le monde virtuel avec celui de son effet dans le monde réel. Il s'agit de rendre effectif et sensible l'impact qu'a une situation virtuelle dans et sur le monde réel, grâce à l'immersion non seulement visuelle mais haptique¹ du personnage. Le spectateur doit ressentir cet impact. Ce type de raccord, bref, manié de manière accélérée, avec des plans courts, apparaît lors du combat sur la planète Doom. Wade y présente les enjeux et effets, parfois dramatiques, d'une course effrénée aux "artefacts" et de la mort qu'elle peut provoquer. Il s'agit par ces raccords de montrer que l'impact n'est pas seulement la mort de l'avatar qui peut renaître en quelques clics, mais une forme de mort sociale ou physique. »

Maxime Sassier, *Spielberg – Ready Player One*, Atlante, 2021, page 85.

¹ Qui se rapporte à la sensation du toucher.