BACCALAURÉAT GÉNÉRAL

ÉPREUVE D'ENSEIGNEMENT DE SPÉCIALITÉ

SESSION 2021

ARTS

Cinéma Audiovisuel

JOUR 1

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 1 pages numérotées de 1/10 à 10/10.

Le candidat traite au choix le sujet 1 ou le sujet 2.

***La Tortue rouge,* Michael Dudok de Wit, 2016**

Première partie (10 points) : analyse

Extrait : de 01:09:46 à 01:12:50
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'île est désormais recouverte de neige. »

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.).

OU

Sujet B : essai

Michael Dudok de Wit déclare avoir été enthousiasmé par le projet de travailler avec les studios Ghibli, car « il s'agissait de nouer une relation créative avec une culture très lointaine pour laquelle je me sentais beaucoup d'affinités, et qui me fascinait également pour tout ce qu'elle représente d'irrémédiablement mystérieux pour un Occidental. **»**

« En quoi le film *La Tortue rouge* fait-il apparaître cette « relation créative » entre la culture japonaise et la culture occidentale ? »

A partir de votre connaissance de l'œuvre, du questionnement associé « transferts et circulations culturels » 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

« J'avais environ 25 ans lorsqu'a eu lieu à Londres une très grande exposition sur le Japon, l'une de ces expositions à laquelle tout le monde se rend car elles sont fabuleuses. C'est à cette époque qu'est née ma fascination pour la culture japonaise. Auparavant, j'avais vu des images de Hokusaï, non seulement ses estampes, mais surtout ses études de personnages et de plantes. Puis j'ai découvert les peintures à l'encre bouddhistes zen, et cela a constitué un tournant dans ma vie. Face à elles je me suis dit : « Ça, c'est moi » Elles représentaient en effet à mes yeux une qualité proche de la perfection qui me touchait au plus profond de moi. La simplicité, l'élégance de la ligne, la sensibilité qui tend vers le vide, et l'usage du pinceau… tout indiquait la direction que je voulais suivre. C'était un choc magnifique de me reconnaître dans des œuvres réalisées il y a des siècles par des hommes d'un pays à l'autre bout du monde. Cette révélation était d'autant plus inattendue que dans mon enfance, le Japon était totalement absent de mon environnement culturel. »

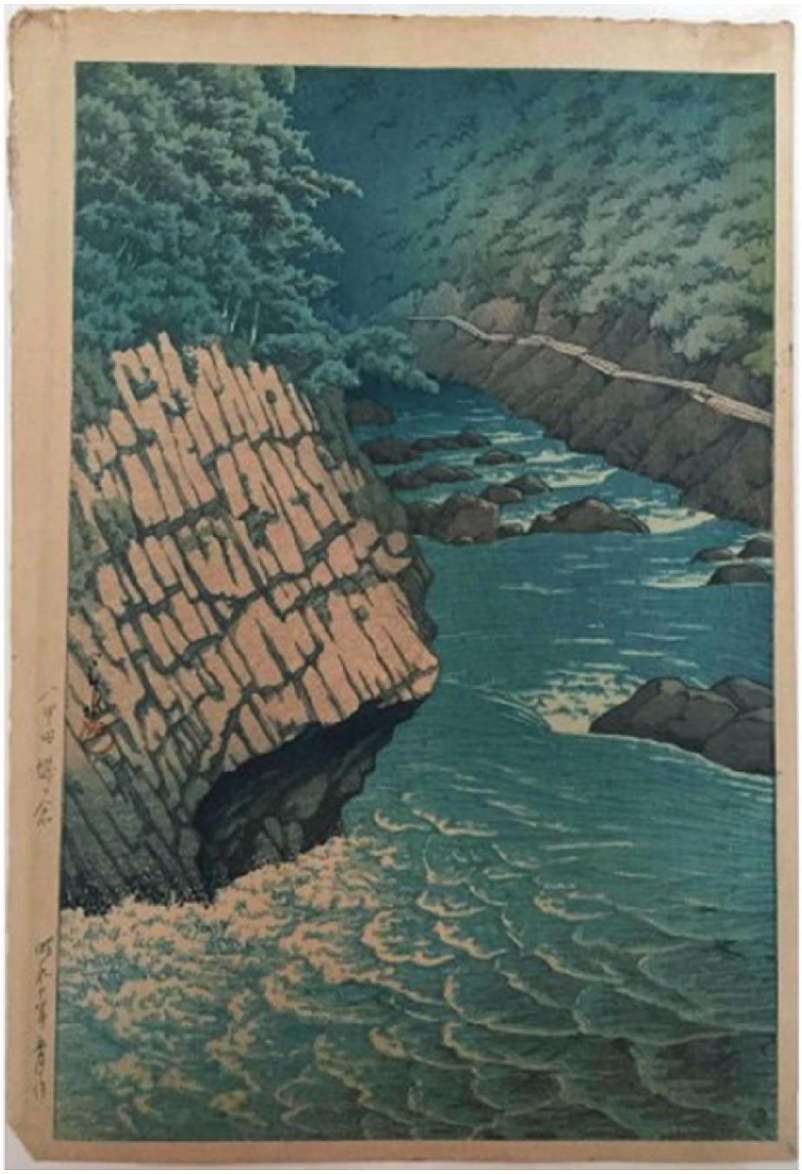
X. Kawa-Topor et I. Nguyên, *Michael Dudok de Wit. Le cinéma d'animation sensible, entretien avec le réalisateur de La Tortue rouge*, Capricci, 2019, p. 166

Document 2

« Plus qu'un état, plus qu'une datation, la vieillesse est un principe du cycle naturel dans le cadre du Zen. Vieillir, c'est affirmer que toute chose naît pour périr, se termine avant même de commencer, ce qui n'est pas l'occasion d'une tristesse ou d'une nostalgie, il s'agit d'un constat des cycles vitaux. Tout le film, parce qu'il propose un cheminement existentiel affirme ce principe. Le « naufragé » sait que vivre c'est faire naufrage, constate la mort et la putréfaction partout où ses pas l'amènent : ainsi une jeune tortue issue des œufs à peine éclos est dévorée par une mouette, la limande pêchée le sera par les crabes, eux-mêmes ont à craindre des mouettes, etc… Ce rappel constant du cycle naturel est une invitation à comprendre la vieillesse comme la promesse de toute vie débutante. »

David Garroux, « La possibilité d'une île »,
Cahier des ailes du désir, n° 27, octobre 2019

Document 3



Hasui, Kawase (1883 - 1957), *Rivière à Hakkoda, 1942*

Document 4

Question : Êtes-vous d'accord pour dire que, dans sa simplicité, son esthétique est proche de l'art japonais traditionnel et de la calligraphie orientale, et aussi de votre propre style (*Mes voisins les Yamada*, *Le Conte de la princesse Kaguya*) ?

Isao Takahata : Je peux en convenir sur un point, le souhait et l'ambition de stimuler l'imagination du spectateur, de la rendre vive et active, en laissant à l'image des zones vierges de représentation, au lieu de tout décrire par le menu. Dans son dessin comme son mouvement animé, le style de Michael, aussi épuré soit-il, ne perd jamais son effet de réel. Il me semble que, sur ce point également, il se rapproche des efforts que nous avons mis en œuvre. Je me sens aussi en accord avec son rapport à la nature, qui me paraît éminemment oriental.

Entretien avec Isao Takahata, dossier de presse de *La Tortue rouge*

SUJET 2

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

Première partie (10 points) : analyse

Extrait : de 00:25:35 à 00:28:23

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'espace de la course à l'envers est un sombre labyrinthe. »

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.).

OU

Sujet B : essai

« De quelle liberté le réalisateur jouit-il dans *Ready Player One* ?»

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

DOCUMENTS POUR LE SUJET B (ESSAI)

DOCUMENT 1

Entretien avec Steven Spielberg, avril 2018

« Dès que je filmais le monde de l'Oasis, c'était la liberté totale. Une fois les performances des acteurs enregistrées et implantées dans les corps de leurs avatars digitaux, vous pouvez les utiliser comme bon vous semble à l'intérieur d'un cadre que vous créez entièrement. J'ai dû faire moi-même tous les plans situés dans l'Oasis. Vous savez, il n'y a pas d'équipe avec ce système. Il y avait juste les acteurs et moi. J'avais le dispositif de filmage entre mes mains et, fondamentalement, je devais planifier et exécuter moi-même chaque plan. Je les captais sur le plateau et après, afin d'obtenir les images situées dans l'Oasis, je rentrais dans une sorte de tente noire d'à peu près 9 mètres sur 6, et de 2,40 mètres de hauteur, située juste à côté du plateau. Là, à l'aide d'un moniteur, je pouvais concevoir mes plans en temps réel, les cadrer, les modifier, etc. Et si quelque chose n'allait pas dans le jeu des acteurs, je pouvais retourner immédiatement sur le plateau avec eux pour corriger ça. D'une certaine manière, je me sentais libéré comme je pouvais l'être à l'époque où j'avais douze ans et où je tournais mes courts-métrages à Phoenix, en Arizona. Je pouvais poser la caméra où bon me semblait et inventer ce que je voulais à partir de ça. Sauf qu'à l'époque j'étais quand même tributaire de certaines contingences physiques. Alors que là, sur le plateau de *Ready Player One*, j'avais l'impression de n'avoir aucune limite autre que celle de mon imagination. Simplement en appuyant mes pouces sur tel ou tel bouton, je pouvais modifier mon angle de prise de vue, choisir de faire s'envoler la caméra, changer de focale à volonté, etc. Pour moi, ce processus, qui m'offrait la possibilité de trouver différents moyens pour que la caméra soit comme un personnage, a été sans aucun doute l'expérience la plus libératrice que j'ai pu ressentir en tant que cinéaste.

Capture Mag, 2 avril 2018

DOCUMENT 2

« Une troisième séquence, clin d'œil vertigineux au premier *Mission Impossible* de Brian De Palma, achève de brouiller les frontières : Parzival et Shoto, avatars cartoonesques de Wade et Akihide, y portent des masques de peau numérique qui leur redonnent leur visage dans la vraie vie. […] Encore plus que dans *Tintin*, tout ici n'est que reflets, jeux de miroirs et de faux-semblants, où l'art spielbergien du cadre dans le cadre atteint son acmé[1]. En résulte un monde où séparer le réel et le virtuel n'a plus grand sens, si ce n'est pour de stricts besoins physiologiques (dormir, manger, faire ses besoins). Et encore, la fameuse scène de la chambre, où Halliday se présente à Wade, tous avatars remisés, semble remettre en cause la notion même de vie et de mort, de corps et d'âme.

D'où la déception qui pointe, lorsque dans le dernier mouvement du film, Spielberg contredit tout ce qu'il vient d'exposer, en séparant schématiquement les deux régimes (« souviens-toi qu'il n'y a de réel que la réalité », souffle Halliday […]). Certes, il ne choisit pas l'un contre l'autre, et reformule même un équilibre neuf dans le monde désormais dirigé par Wade Watts, où « l'Oasis sera fermée deux jours par semaine » […]. Mais ce nouveau compromis apparaît d'une grande naïveté politique, en plus d'être assez moche dans sa formulation. Le film se conclut en effet par une grande scène théâtrale et empesée (ces badauds qui manifestent avec des panneaux en carton), semblant hésiter entre la farce et le lyrisme, mais sans en avoir aucunement les tripes. »

« *Ready Player One* : Steven Spielberg se fantasme-t-il en Steve Jobs »

Jacky Goldberg

Les Inrockuptibles, 30 mars 2018

1. acmé : sommet

DOCUMENT 3

Spielberg sur le plateau de *Ready Player One*

Tiré du site : https://www.digitaltrends.com

DOCUMENT 4

« Steven et un artiste visuel, il raconte l'histoire à travers la caméra. Quand on met en place un plan, il regarde très souvent à travers l'objectif. Il n'opère pas souvent la caméra, car nous avons un excellent opérateur, Mitch Dubin, avec qui nous travaillons depuis 20 ans. Moi, je suis responsable de la lumière et de la composition, mais je dois toujours répondre aux besoins narratifs de Steven. Maintenant, chaque cas est différent, nous échangeons beaucoup d'idées sur la hauteur de la caméra, la profondeur de champ... Ce n'est pas un processus uniforme. Parfois je vais choisir la focale, la plupart du temps ce sera Steven. Parfois je vais choisir l'angle, souvent il le fera. C'est une vraie collaboration, avec Steven comme patron. Pour ce qui est de la lumière, des couleurs ou de la composition, l'équilibre s'inverse. C'est toujours une collaboration, mais je deviens l'élément-clé. C'est moi qui choisis le style, la qualité et le placement de la lumière. Steven s'inspire beaucoup du système anglais, il est très proche du cameraman, tandis que le directeur de la photographie s'occupe de la lumière. L'organisation sur le tournage est finalement hybride. Je décide par exemple du format dans lequel on tournera le film : 1.85, anamorphique, Super 35... Bien sûr on en discute, on pèse le pour et le contre pour chaque format. On parle beaucoup des focales, des déformations que chacune produira à l'écran. »

Entretien avec Janusz Kaminski, directeur de la photographie sur *Ready Player One*, *Mad Movies*, mars 2018