

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 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

Cléo de 5 à 7, Agnès Varda, 1962

Première partie (10 points) : analyse

Extrait : de 00-10-59 à 00-14-39

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 cette séquence en introduisant le personnage d'Antoine que Cléo rencontrerait ici pour la première fois. »

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

« Quels regards le film *Cléo de 5 à 7* porte-t-il sur les femmes de son époque ? »

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

« Comment croire à cette ébauche d'idylle* du parc Montsouris, à cette rencontre avec « ce héros triste dont le courage consiste à aimer la vie » (la définition est d'Agnès Varda), à la promenade interminable dans cet autobus, à tout ce monde né d'une mythologie d'intellectuel qui n'emporte à aucun instant l'adhésion du spectateur ?

Comment accepter aussi que cette femme adulée, ce personnage sophistiqué se sente tout à coup à l'aise devant un homme dont la personnalité est si floue ? La crainte de la mort n'explique pas tout. Elle justifie mal ce recours à cet univers de « midinette supérieure* », qui ne convainc jamais. »

Henry Chapier, *Cléo de 5 à 7* et le péché d'intelligence,
Combat, 15 avril 1962

*Idylle : relation amoureuse

*Midinette supérieure : jeune femme coquette et snob.

Document 2

Comme l'a analysé Sandy Flitterman-Lewis : *"Elle [Cléo] cesse d'être un objet construit par le regard des hommes, et assume le pouvoir de regarder."*

« On voit des hommes et des femmes qui sculptent le corps du modèle, tous à leur façon, le corps de Dorothée qui se démultiplie.

Il n'est jamais sexualisé ni par le regard de Cléo ni par celui de la caméra. Le long du film, Varda interroge la relation entre la muse et l'artiste, la nudité et le désir. Déjà la caméra de Varda nous dit que le corps féminin est multiple et que l'on peut le filmer sans l'érotiser, et même lui donner une aura* de puissance. Nous sommes en 1962. »

Agnès Varda, un féminin en mouvement,
Tiré du site : <https://www.lesinrocks.com/>
2 avril 2019

*aura : émanation qui traduirait ici sa puissance

Document 3



Photographie de plateau,
Agnès Varda, *Varda par Agnès*, Cahiers du cinéma, 1994.

Document 4

« J'imaginai un personnage de femme fragile. Puis, sur le plateau de *Lola*, j'ai découvert Corinne Marchand qui était une des girls autour d'Anouk Aimée. Finalement sa beauté sculpturale m'a semblé incarner mon sujet. Elle est devenue Cléo et chanteuse (j'étais contente d'avoir des paroles à proposer à Michel Legrand). Elle rencontre un soldat en permission de la guerre d'Algérie, lui aussi en danger de mort (Antoine Bourseiller). Tous deux ont incarné la fragilité d'un moment de partage et de grâce. Si l'image virtuelle menaçante planait sur le récit, j'ai voulu donner au film des apparences de légèreté, de coquetterie, et des chansons. Cléo s'est mise à vivre. »

Extrait du texte d'Agnès Varda présentant *Cléo de 5 à 7* dans le livret
Agnès Varda l'intégrale © Succession Varda

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 01 : 45 : 16 à 01 : 46 : 55

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 :

Réécrivez la scène en imaginant que c'est Art3mis qui tue Parzival.

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 met-il en scène dans *Ready Player One* son propre parcours de cinéaste et de producteur ?

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

« Difficile de ne pas voir en James Halliday un autoportrait de Steven Spielberg. Au-delà des ressemblances, avérées ou non, il convient d'envisager la manière dont la figure du demiurge est représentée dans *Ready Player One*, et dans toute son œuvre en général. En cela, il serait intéressant de comparer Halliday à John Hammond, le fondateur du Jurassic Park (*Jurassic Park*, 1993). Les deux personnages se font écho au sein de la filmographie de Spielberg. Quelles qualités inhérentes à leur caractérisation ressortent de ce rapprochement ? Tous les deux sont montrés comme des entrepreneurs, fondateurs de firmes florissantes. Ce sont des avant-gardistes motivés par le besoin d'assouvir un projet poétique, voire démiurgique : Hammond a ressuscité les dinosaures dans un sanctuaire naturel ; Halliday a créé un monde virtuel, potentiellement infini. Pour ce faire, chacun a mis au point ou soutenu des technologies innovantes et révolutionnaires. Le génie selon Spielberg met toujours la technique au service d'une vision à travers laquelle s'affirme la toute-puissance de l'imaginaire. Enfin, Halliday et Hammond érigent leurs créations en divertissements de masse. En un sens, ces personnages ne sont pas tant des autoportraits que les personnifications d'un système et d'un paradigme cinématographiques : le spectacle hollywoodien. Ces deux figures permettent aussi de mesurer la manière dont le cinéma américain a évolué, entre 1993 et 2017. »

Fabien Delmas, *Ready Player One*, Canopé éditions, 2020, page 8.

Document 2

« A l'instar d'une longue galerie de personnages de la filmographie de Spielberg, du John Hammond de *Jurassic Park* (1993) au Professeur Allen Hobby de *A.I. : Artificial Intelligence* (2001), qui en voulant donner naissance à des mondes ou des univers fabuleux accouchent de créatures destinées à connaître le malheur ou à répandre la mort, le James Donovan Halliday de *Ready Player One* (2018), dont la vie personnelle est absolument sinistre au point de n'avoir pour seul compagnon à la fin de sa vie qu'un avatar numérique de lui-même plus jeune, et dont les créations ont participé à asservir toute une société et à augmenter au passage l'emprise des grandes compagnies financières, constituent au final non pas tellement un double du cinéaste, mais plutôt une sorte de repoussoir, *celui qu'il souhaite ne pas être devenu*. »

Guillaume Bourgeois, « Steven Spielberg contre la Machine, tout contre », Cahier des Ailes du désir, n°29, avril 2021.

Document 3



Photo de Steven Spielberg prise sur le tournage de *Ready Player One* et un photogramme tiré du film.

Document 4

« Sous ses airs de démonstration de puissance culturelle et technologique, *Ready Player One* peut par ailleurs être analysé comme une réflexion sur la postérité d'un artiste dont les œuvres, malgré leur succès international, ont toujours été reliées de manière plus ou moins explicite à des failles intimes. Et si celles de Spielberg sont connues (terreurs nocturnes, divorce jamais digéré des parents, adolescence solitaire passée sous les quolibets de camarades moquant sa laideur et sa judéité), elles semblent trouver en Halliday un écho plus déchirant qu'ailleurs. À travers cet autre architecte du merveilleux, le cinéaste laisse ainsi percer la mélancolie d'un demiurge au soir de sa vie, soucieux de rappeler les origines souvent douloureuses de la puissance créative — cette puissance que Spielberg n'aura déployée, dans le fond, que pour recouvrir d'une chape de fantaisie d'inconsolables blessures d'enfant. »

Louis Blanchot, Dossier enseignant *Ready Player One*, Lycéens et apprentis au cinéma, CNC, 2020, page 3.