

BACCALAURÉAT GÉNÉRAL

ÉPREUVE D'ENSEIGNEMENT DE SPÉCIALITÉ

SESSION 2023

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 5 pages numérotées de 1/5 à 5/5 dans la version originale **et dans la version en caractères agrandis.**

Spécialité Cinéma-Audiovisuel

Durée de l'épreuve : 3 h 30

Ready Player One, Steven Spielberg, 2018

Première partie (10 points) : Analyse

Ready Player One, Steven Spielberg, 2018

Extrait : de 00:57:39 à 01:00:14

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 qu'après l'explosion, Samantha vient à la rencontre de Wade, resté dans les décombres des Piles.

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

Dans quelle mesure *Ready Player One* est-il soumis à la logique spectaculaire d'un *blockbuster* ?

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

À la fois théâtrale et militaire, l'origine du terme blockbuster ramène toujours à l'idée d'une « bombe » — triomphe métaphorisé dans un cas, arme de destruction des forteresses ennemies dans l'autre ! Aujourd'hui le mot n'a plus guère qu'une seule acception, celle d'un film au succès populaire retentissant, qui a coûté cher et qui rapporte gros ; on peut d'ailleurs en consulter la liste, constamment réactualisée, sur Wikipédia. Parce que tout phénomène socio-esthétique a besoin d'un cadre temporel, l'histoire du cinéma s'accorde à marquer l'origine du blockbuster contemporain par le double phénomène de *L'Exorciste* (1973) et des *Dents de la mer* (1975). Récemment, c'est *Avatar* et *Titanic* (James Cameron, respectivement \$ 2 770 209 000 et \$ 1 843 201 268 de recettes — oui, vous avez bien lu, nous parlons de milliards de dollars !) qui ont pulvérisé le box-office : grand spectacle, grands sentiments, beaux (bons ?) acteurs, effets spéciaux, bande originale consensuelle, 3D... tout contribue à émerveiller superlativement un public pourtant de plus en plus exigeant, voire blasé, tant les prouesses technologiques en matière de home cinéma concurrencent sévèrement la sortie du samedi soir au cinéma de quartier !

« “Des Songes et des sorts” : une esthétique du *blockbuster* ? »,
Isabelle Casta, *Revue Proteus*, Décembre 2010.

Document 2

EN CHIFFRES

1er film de science-fiction et d'aventure, doublé d'une formidable histoire d'amitié et d'un récit initiatique plein d'optimisme, mené tambour battant avec le sens du spectaculaire, la générosité et l'imagination débridée de Steven Spielberg.

1er film se déroulant dans un univers virtuel signé par le cinéaste visionnaire dont les films ont affolé le box-office, redéfini la culture populaire, remporté des Oscars et inspiré plusieurs générations d'artistes... y compris l'auteur et coscénariste de *READY PLAYER ONE*, Ernest Cline.

1er roman d'Ernest Cline, envisageant un futur ancré dans la culture pop des années 80. Paru en 2011, "Player One" est devenu un phénomène planétaire, publié dans 58 pays et traduit dans 37 langues. Selon Cline, la transposition de son roman à l'écran par un cinéaste mythique est, selon ses termes, "bien plus qu'un rêve qui se concrétise. Ce n'est même pas un rêve que je me serais permis de faire".

2 comme 2 tournages consécutifs : le premier sur le plateau virtuel des studios Lavedan de Warner qui a repoussé les limites des technologies de tournage numérique ; le second, en prises de vue réelles, dans des décors en dur et des sites naturels du Royaume-Uni. Par la suite, les images de ces deux tournages ont été harmonieusement montées par Spielberg et son équipe pour embarquer le spectateur dans un périple délirant à travers l'univers de *READY PLAYER ONE*.

Extrait du dossier de presse de *Ready Player One*, publié par Warner Bros Pictures, Amblin Entertainment et Village Roadshow Pictures.

Document 3



Photographie du tournage de *Ready Player One*

Document 4

La pop culture trouve son pendant marketing (1) dans ce qu'on appelle l'économie du blockbuster. Cette économie est caractérisée par une exportation dans tous les domaines d'une logique rudimentaire et extrêmement risquée : il faut investir le plus massivement possible dans la promotion du futur produit pour susciter une attente qui finisse par devenir un événement en soi.

Richard Mémeteau, *Pop culture*, La Découverte, 2014.

(1) Equivalent marketing