

# 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 4 pages numérotées de 1/4 à 4/4.

**SUJET**  
**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 00:10:25 à 00:12:38

**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 Wade est perturbé dans sa préparation pour la course par Rick, qui veut récupérer ses gants.**

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**

**En quoi peut-on dire que la mise en scène du monde virtuel, dans *Ready Player One*, poursuit et renouvelle celle en prise de vue réelle ?**

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



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

### Document 2

**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<sup>1</sup>, 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*.

<sup>1</sup> Attention, il s'agit d'une caméra qui permet une prévisualisation virtuelle.

### Document 3

Question : « Avec le recul, quels ont été les problèmes esthétiques les plus épineux que vous avez eus à résoudre en créant la direction de la photographie de ce film, et les solutions que vous avez trouvées dont vous êtes le plus satisfait ?

- Je dirais que dans ce cas, il s'agit de la démarche accomplie pour mettre au point l'aspect des prises de vues dans le monde réel. L'apparence du monde de l'Oasis et des jeux vidéo a été assez vite définie : il nous a toujours semblé clair que cet univers devait être amusant, foisonnant, avec des couleurs vives, et des animations lumineuses qui stimulent bien l'attention des protagonistes pendant le déroulement du jeu. Cela signifiait que comme dans un jeu vidéo normal, nous allions ajouter dans l'image des flashes de couleur, des flèches de direction, et d'autres effets qui allaient souligner certains éléments de décor. Il a fallu que je me restreigne un peu, exactement comme je l'ai fait dans *Pentagon Papers*, dans lequel il ne fallait pas que mon éclairage expressif se remarque. »

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

### Document 4

« Cet écart entre point de vue du joueur et point de vue du film, c'est-à-dire ici du spectateur, s'accroît lorsque le film représente les actions de jeu. Il en est ainsi pour la présentation des combats sur la planète Doom. Cette distance est encore plus flagrante dans la séquence de la première course de vitesse, pour l'obtention de la clef de cuivre. La caméra virtuelle de Spielberg alterne différents points de vue. La route se déroule devant nous en point de vue subjectif puis nous nous plaçons derrière les voitures pour mieux les voir et les situer par rapport à des obstacles ou des dangers. Enfin, nous sommes face aux véhicules, pour voir et écouter Aech et Z discutant d'Ar3mis, qu'ils pensent avoir reconnue. Cette manière d'adopter des points de vue différents est propre au découpage cinématographique. Spielberg fait le choix du meilleur point de vue pour le spectateur, en rapport avec l'enjeu de chaque moment. »

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