

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.

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 1:18:22 à 1:19:38

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 réécrirez le passage en imaginant que Samantha (et Ar3mis en parallèle) parviennent à entrer en contact avec les autres détenus.

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

***Ready Player One* ne relève-t-il que du simple divertissement ?**

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

Pour *Ready Player One*, il se trouve que les prises de vues avec acteurs sont terminées depuis... septembre 2016. Tout le reste de ce voyage ébouriffant dans les promesses vertigineuses du virtuel a été élaboré ensuite, dans les studios d'*Industrial Light & Magic*, à l'aide de la technologie de *performance capture* et d'images créées numériquement. Après un cycle de films « sérieux » et classiques (*Lincoln*, *le Pont des espions*, *Pentagon Papers*), le tonique réalisateur de 71 ans se remet à nous parler depuis la pointe extrême de la technologie, mise au service de ses rêves de gosse – comme il le fit avec les premiers dinosaures numériques de *Jurassic Park*, la même année que *la Liste de Schindler*. La coexistence de la grande histoire adulte et du pur divertissement constitue depuis longtemps l'ADN entremêlé de son œuvre.

Clélia Cohen, « *Ready Player One*, Spielberg en abyme », *Libération*, 27 mars 2018

DOCUMENT 2

Dans *Ready Player One*, les personnages passent leur temps à acheter des objets virtuels, ainsi qu'à collecter ou perdre des pièces. Il s'agit de fonctionnalités très répandues dans les jeux vidéo modernes. Qu'il prenne la forme de faux dollars, de cristaux ou encore de rubis, l'argent virtuel permet de rythmer la progression du joueur, en fixant par exemple des prix plus élevés pour les équipements réservés aux niveaux les plus durs, comme dans *The Legend of Zelda : Breath of the Wild*. Il sert également de monnaie d'échange avec de l'argent réel, par exemple pour acheter des crédits supplémentaires ou des bonus dans *Candy Crush Saga*.

[...] Le film semble donner de l'économie du jeu vidéo une vision dystopique, celle d'un futur dans lequel des personnes en difficultés financières seraient détenues contre leur gré et contraintes à jouer pour rembourser leurs dettes, sous la forme d'un travail imposé.

Cette réalité n'a rien de fictionnel : elle a déjà été documentée par une enquête du *Guardian* en 2011, sur des prisonniers chinois obligés à jouer pour créer des richesses virtuelles dans *World of Warcraft* (des *gold farmers*, dans le jargon), richesses ensuite revendues contre de l'argent réel.

Comme dans le film, ils portent souvent des suites de chiffres ou de symboles en guise de pseudonyme. Si la pratique a été officiellement interdite en Chine en 2009, le « métier » de *gold farmer* existe encore, et paye mal.

William Audureau, « *Ready Player One*, un film sur le jeu vidéo plus proche de la réalité que de la science-fiction », *Le Monde*, 29 mars 2018.

DOCUMENT 3

C'est le problème avec le culte du détail quand il devient seule manière de voir une œuvre. Je l'ai dit, quand cela s'est imposé parmi les fans, c'est parce que cela arrive dans un second temps, en tant que seconde (voire troisième ou quatrième) vision. Il faut d'abord que l'œuvre nous ait touchés, qu'elle nous ait émus, que ses thèmes nous aient parlé, et ensuite, parce qu'il y a eu tout ça, on va y revenir et y trouver autre chose. Quand le seul intérêt (que je partage encore une fois) est la référence cachée ou la blague méta, alors nous avons des coquilles vides qui ne disent rien. Et pour une partie des individus qui se revendiquent de la culture geek, mettre en avant comme force première ce fourmillement de détails à compiler est donc une manière de masquer la vision de premier degré.

Pourquoi ? Parce qu'elle permet d'évacuer d'autres enjeux, sociaux, politiques, et le fait que peut-être on pourrait passer à autre chose que la revanche éternelle du geek. Et donc cela finit par des déclarations du type « arrêtez de tout politiser, on veut juste des œuvres *fun* », qui mènent à des dérives droitières, racistes, anti-féministes et j'en passe, parce qu'il ne s'agirait pas que les œuvres essaient de dire des choses progressistes !

Extrait du Blog de David Peyron.

DOCUMENT 4

Assez ironiquement, les films de science-fiction remettent constamment en question les progrès de la science. Ils provoquent « une sorte de terreur intellectuelle » qui émerge de la conception des réalisations scientifiques plus comme une menace que comme une promesse : « La peur du savoir vient de ce que la technologie contient les germes de possibilité désastreuses qu'aucun expert ne peut prévoir, et par conséquent aucune préparation n'a été faite pour contrôler la technologie ». La recherche scientifique sous forme d'applications technologiques crée inévitablement des modifications culturelles subtiles et même des transformations spectaculaires. Reflétant les angoisses culturelles liées à ces transformations, les dilemmes au cœur des récits de science-fiction remettent souvent en question la mesure dans laquelle les réalisations technologiques devraient être pleinement adoptées, contestées ou rejetées par la société.

Lester D. Friedman, *Citizen Spielberg*, Chicago, University of Illinois Press, 2006, p. 26.