

**BACCALAURÉAT GÉNÉRAL**  
**SESSION 2019**  
**CINÉMA**

**Éléments d'aide à l'évaluation**

**SUJET 1**

**1° partie du sujet :**

**On appréciera la capacité du candidat à :**

- Maîtriser les principes d'écriture d'un scénario,
- Assurer la cohérence dramaturgique du fragment,
- Prendre en compte la trame narrative proposée par le document et la consigne d'écriture,
- Choisir dans le fragment de scénario le potentiel dramatique et cinématographique de la trame narrative du document proposé et de la consigne d'écriture.

**2° partie du sujet :**

**On appréciera la capacité du candidat à :**

- Présenter les enjeux du fragment de scénario (genre, personnages, action...)
- Défendre ses partis pris de mise en scène
  - o En montrant comment ses choix prennent en compte la trame narrative proposée par le document,
  - o En explicitant les enjeux cinématographiques de la consigne d'écriture et leur traitement dans le scénario et le projet de réalisation,
- Opérer des choix significatifs pour cette présentation,
- Proposer des éléments visuels pertinents

**SUJET 2**

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

**Axes d'étude : Eau ; Lumière / Ombre ; Cycles**

**1° partie**

**On attend :**

- La prise en compte de l'entrée choisie
- Un usage pertinent des photogrammes sélectionnés
- La capacité à faire des liens entre photogrammes, entre les photogrammes et le film
- Une cohérence du parcours proposé
- La maîtrise du vocabulaire d'analyse filmique

**On valorise :**

- Ce qui n'est pas explicitement suggéré par les photogrammes : dimension sonore du film, montage
- Ce qui relève des contextes du film
- L'élargissement à d'autres œuvres pertinentes
- Un aboutissement de la réflexion qui met en évidence les enjeux de l'axe d'étude pour le film

### **On pénalise :**

- La méconnaissance avérée du film
- Une simple juxtaposition de remarques
- L'absence ou la rareté de références audiovisuelles au film
- Une approche uniquement descriptive ou narrative des photogrammes
- Une langue incorrecte

### **Axe d'étude : Eau**

#### **Entrée en matière possible :**

Photogramme 11 : l'océan entoure l'île, isolée de tout : l'eau est ici omniprésente.

#### **Parcours de réflexion :**

- ❖ **L'eau apparaît sous des formes très diverses. Sa représentation est riche en inventions.**

#### **Pluie et tempête**

1-2 : la tempête du début

28-29 : La tempête et le raz-de-marée, avec le retrait de l'eau sur la terre, avant le tsunami : s'il n'est jamais question de marée, juste de vagues, la limite eau/ terre peut être redistribuée.

#### **Mer et plage**

11 : l'île perdue au milieu de rien que de l'eau. Le vaste, si ce n'est l'infini.

19 : Eau presque sable de bord de plage

12 : La mer est représentée dans des aspects variés et précis : eau du lagon protégée, et peu profonde, qui permet de voir le sol de sable; passe que gagne l'homme avec son radeau ; mer immédiatement plus profonde avec des vagues et l'écume des vagues qui déferlent. La mer, vue en plongée presque verticale, n'est pas traitée de façon monotone, mais avec un souci de réalisme géographique.

13 : La surface de la mer est montrée, mais aussi les profondeurs sous-marines. Ce qui permet des points de vue inattendus en contre-plongée. Alors que nous suivions essentiellement le point de vue de l'homme depuis son naufrage, le radeau est ici vu d'en-dessous, comme si nous avions adopté le point de vue de la tortue invisible.

27 : ce point de vue frise parfois l'abstraction : nager ou voler vers le ciel ? Une rencontre univers marin/ aérien planant.

8. Eau menaçante, s'enfonçant sous la terre : eau du siphon, sombre.

6. Eau qui dessine la ligne d'horizon et permet la composition du lieu en paysage

Un fond sous-marin traité comme un paysage.

#### **La source d'eau douce**

3.4. Lac d'eau douce potable à l'intérieur de la forêt. Eau de source, eau pure, eau de vie, réserve, lieu petit, cerné de terre, à l'inverse de la mer qui cerne l'île. Autre dimension abordée. Changement d'échelle. Sert également de miroir pour les reflets. Vu du ciel pour le 3, en forte plongée. Les colorations dominantes sont très en contraste par rapport à celles des horizons maritimes.

4. Narcisse ? L'homme va presque s'allonger à sa surface pour communier avec cette eau de vie.

4. et 5. : Eau en relation avec les autres éléments : le feu, air du ciel. Ou sorte d'équivalence. Il y a quasiment le même type de forme entre la source et le ciel que l'on perçoit entre la frondaison. D'ailleurs le reflet des arbres dans l'eau gomme la différence entre terre et eau. (4).

### ❖ L'eau est un enjeu narratif essentiel

Eau créatrice, tout autant que dangereuse : génère l'origine de l'histoire (d'où vient l'homme et son mystère ?), puis la suite : le fils quitte l'île, puis la mère, après la mort du père. La narration en procède, puis s'y dissout. C'est elle qui apporte les principales péripéties : oppose une forte résistance à la fuite et emprisonne l'homme qui doit s'y résoudre :

1 : Naissance de l'histoire hors de la tempête. Début pluie/mer ;

12 : la passe et le radeau ;

13-16 : les attaques sous-marines énigmatiques jusqu'à ce que la tortue rouge émerge (le mystère marin) ;

8-24 : le passage du siphon comme lieu de naissance : naître à l'île pour l'homme, naître à sa vraie nature pour le fils ;

22 : La bouteille à la mer, témoin d'un ailleurs.

28, 29 : elle peut tout détruire par un tsunami, animée de puissants courants et d'un élan irrépressible.

24, 35 : elle est le milieu de l'initiation pour le garçon qui y trouve sa vraie nature, et même sa première extase. On ne sait plus s'il nage ou s'envole, se trouve dans une vague de désir qui lui permet d'avoir un pont de vue très surplombant sur l'île et sa famille très en contrebas, très loin tout à coup.

10. le pont onirique sur la mer. L'isolement suscite des réponses inappropriées où l'on court en volant sur un pont pour franchir la mer infinie. Mer des songes, toute sombre, pur aplat noir matérialisant l'obstacle définitif.

L'île perdue au milieu de rien que de l'eau : lieu du conte ou du rêve ou du fantasme. La réserve des histoires possibles.

Puissance, violence et mystère. Et beauté.

Equivalence phonique en française mer/mère : toute l'histoire n'est-elle pas qu'un fantasme de l'homme : l'île ? Dimension régressive : l'homme en position fœtale face à la créature maritime. 16. Siphon d'une naissance difficile de l'île.

### ❖ Un fort potentiel graphique

L'eau est l'élément mouvant par excellence, et c'est un défi graphique que de le représenter.

#### Un élément très graphique.

1 : dès le début, la mer apparaît sous des formes graphiques abstraites.

18 : Graphisme également de l'homme qui flotte en surface, dans un milieu comme immatériel, dont seule rend compte son ombre au fond, qui le redouble tout en le stylisant et le décalant. Le 35 joue sur un effet assez proche.

27 : le photogramme qui fit l'affiche du film au Japon, presque abstrait, malgré les formes à contrejour très stylisées des deux tortues. Très spectaculaire par la contreplongée sidérante. Donne lieu à la représentation d'une certaine spiritualité, grâce au soleil vu à travers les épaisseurs d'eau traversées. A comparer avec le 30 (ciel pur).

#### Dessiner des transparences

33 : Dessiner des transparences, trouver des équivalences : la bouteille. Bouteille à la mer : transport de l'eau, message, celle de *Rackham le Rouge* et référence à la bd belge et sa ligne claire, ligne d'horizon, ligne de niveau... La transparence est décidément extrêmement chargée en références.

18 : pour ce milieu comme immatériel où évolue l'homme : on ne sait trop s'il flotte ou vole.

Ou 27, évidemment, le soleil venant transpercer les bleus de la profondeur.

#### Une richesse des couleurs

Permet de travailler toute la gamme des couleurs :

11 : Mer et plage. L'île perdue au milieu de rien que de l'eau. Avec toutes les variations de couleurs que permettent les changements de météo ou d'heures. Et également les nuances de celles de l'île réinterprétées en reflet, le net du contour passant alors au léger flou.

12 : Mer très variée : eau du lagon protégée, et peu profonde, qui permet de voir le sol de sable, d'un bleu-jaune très tendre ; mer immédiatement plus profonde avec des vagues et l'écume, et au sol sous-marin inégal, nécessitant des bleus plus ou moins sombres. La mer, en plongée presque verticale n'est pas traitée de façon monotone, mais avec un sens très précise de la palette.

13 : Le bleuâtre des profondeurs sous-marines est également traité avec des nuances d'une grande précision, permettant de percevoir le relief des vaguelettes de surface alors que le plan nous propose une vue en contre-plongée déjà profonde du radeau.

18 : les colorations peuvent être très inattendues, jusqu'aux couleurs chaudes et même rouges.

27-28 : Elles gagnent le gris et le verdâtre lors du tsunami.

Eau média par lequel on voit. Filtre sur la réalité. Filtre de couleurs (cf. 12 : la couleur du radeau est alors représentée filtrée par le bleuâtre).

### **Aboutissement du parcours :**

Cet axe d'étude invite à voir le film tout entier comme procédant d'une sortie de l'eau. C'est un décor, tout autant qu'une situation narrative pleine de ressources, et une matière riche en inventions picturales créatrices.

### **Eléments de valorisation :**

➤ Une réflexion sur la place et la dimension narrative que le film confère à l'eau, avec une prise en compte des inspirations possibles pour ce décor, riche en potentialités narratives, qu'ont déjà investi littérature et cinéma : mythe de Vénus anadyomène (le personnage féminin aquatique en émane, comme Vénus née de l'écume), robinsonnades, naufrages et tempêtes...

➤ Une prise en compte des références picturales du motif de l'eau ou des paysages de mer

Nombreux modèles dans l'histoire de la peinture.

(2) Lavis : Eau du lavis. Encre de Chine plus ou moins diluée.

(14) Marines sans bateau qui hantent la peinture occidentale depuis le romantisme, comme on pourrait trouver chez Courbet ou Corot.

### **Axe : Lumière/ombre**

#### **Entrée en matière possible :**

Photogrammes 17-19- 26 : Jeux de lumière dans le clair-obscur de la forêt de bambous, éclairés à mi-hauteur ; marques des heures du jour, ou modelé de volume, les ombres jouent des rôles peut-être attendus dans le dessin, mais qui contribuent fortement à le faire vivre. La dimension esthétique de ces jeux de lumière est évidente.

#### **Parcours de réflexion :**

##### **❖ Premier emploi, le plus évident : marquer le temps qui passe**

Marquer le passage des heures de la journée, marquer la météo. Type de lumière, ombres plus ou moins grandes, plus ou moins contrastées.

11 : C'est ainsi qu'on verra à de nombreuses reprises l'île vue du large, dans des couleurs et lumières, et ombres sur l'eau différentes.

9-15-19 : Ainsi pour souligner les travaux des jours, et la fabrication des différents radeaux. Différentes couleurs, ombre ou non.

21-25 : Ou encore les chemins parallèles qui évoquent des chemins de vie dans la prairie. Dans la nuit, ou dans le crépuscule rouge doré avec l'enfant. (21, 25)

2 : Tempête du début : lumière/ombre du ciel : technique du lavis, qui permet de laisser apparaître un brin de lumière dans l'encre plus ou moins diluée du ciel de tempête. Partir du sombre et du déchaîné.

29 : le peu de jour du tsunami.

30 : A l'inverse, le jour filmé en tant que tel : de la lumière blanche devenant le ciel bleu.

Le plaisir des nuages (32), traversé par la lumière.

Pour suggérer la lumière, on travaille les couleurs, avec toute la palette, avec un véritable plaisir de coloriste sur l'ensemble du film. Et jeu aussi sur la transparence : La bouteille transparente. Lumière filtrée par l'eau : bleuâtre. L'ombre marque la transparence de l'eau : 12 : vue en plongée, le radeau se reflète au fond de l'eau, où se marque son ombre. 2 : Ou l'opacité.

>> Effet de réalisme qui produit un enchantement grâce à la palette très riche.

#### ❖ **Une incidence sur paysage et narration**

Les ombres permettent de travailler une impression de 3D (contrairement à la BD belge de la ligne claire)

(6) les ombres modèlent les rochers de la falaise, et lui confèrent un volume. De même, l'homme saute face à la lumière, de sorte que son dos et une partie de ses jambes sont déjà dans l'ombre, si bien qu'il n'est pas plat, et la distance parcourue est redoublée par la distance avec son ombre restée sur le premier rocher.

Les ombres permettent de structurer un paysage :

Délimitation. (3) Travail complexe d'ombre autour de la source d'eau potable : La lumière vient de la trouée des arbres, avec la présence des ombres des plus grands arbres sur la végétation basse, et les reflets des ombres des arbres sur une partie du petit lac. Suggère une végétation épaisse et dense de feuillus, qui entoure le lac, plutôt qu'un aplat vert qui neutraliserait le rôle de la nature. Touffeur bien présente et réconfortante, lieu de vie, pour cet homme perdu au milieu de l'océan.

(4) : Autre délimitation pour ce même petit lac. Les reflets des ombres semblent encore plus proches de l'homme, et on a ainsi l'impression qu'en se plongeant dans l'eau, il plonge dans le ciel, selon une équivalence que l'on retrouve à plusieurs reprises. (Nager comme on vole). Les paysages ne sont donc pas conçus selon une opposition définitive entre ce qui est au-dessus ou au-dessous de la ligne d'horizon, entre ciel et terre.

(5) : cela est confirmé par ce ciel vu à contre jour au travers de la frondaison, qui présente les mêmes contrastes et formes découpées que le petit lac.

(13) : on est amené à voir comme ombrée la surface ondulée des flots, qui prend diversement la lumière du jour, vue en contre-plongée depuis les profondeurs de la mer.

(33) : sorte d'équivalence par transparence entre ciel et eau

(14) : La lumière et les ombres sur l'eau, c'est un aspect qu'ont bien sûr travaillé les peintres des marines, et les impressionnistes, auquel ce plan pourrait faire référence.

(25) : les ombres sont le cercle des arbres qui entourent la clairière ont tendance à nous donner l'impression que la mer est au-dessus du pré, et qu'on la regarde en contre-plongée.

Et les connotations des ombres : Ombre protectrice pour la femme-tortue sur la plage. /Ombre de la grotte et du siphon (8) une menace, une perte, comme l'ombre de la tempête et l'absence de jour clair du tsunami.

### ❖ Une dimension esthétique forte

Travailler les contrastes : présence du ciel, contre-jour, en contre-plongée. Une incidence sur ce qui est représenté. Passer à des formes plus stylisées, à de purs graphismes. (19) L'homme et son ombre démesurée, vus du ciel, qui fait de lui comme une statue à la Giacometti, ou étrusque. (21) : même effet de l'ombre stylisant les deux individus, rendus presque abstraits, au sommet de leur chemin à peu près parallèles. On est dans le domaine du trait, presque plus que du dessin.

### Aboutissement du parcours :

Cet axe d'étude invite à interroger le film dans sa fabrication de dessin animé. Pourtant, l'usage que Dudok de Witt fait de l'ombre et de la lumière montre un univers personnel et une esthétique qui procèdent de choix originaux.

### Eléments de valorisation :

#### ❖ L'évocation d'emplois originaux pour l'ombre :

Suggérer une forme d'apesanteur. (18) Flotter et transparence de l'eau, avec les ombres au fond. Enfant nageant avec les tortues mais vu en contre-plongée. Ombre sur la surface de l'eau, au-dessus de lui. (27) (35)

La nuit noire relève du domaine onirique. Et pourtant les ombres y sont bien marquées dans le Blanc et Noir très sombre. Et même, les ombres paraissent démesurées dans le rêve (10), grâce à une lumière qui vient baigner l'objet du fantasme : le pont traversant l'océan. Les ombres y sont comme un signe du rêve. (20) : dans la nuit, l'ombre très contrastée de la tortue est très pointue et semble dardée contre l'homme qui la menace de son bâton.

### Axe d'étude : Cycles

#### Entrée en matière possible :

Photogrammes 9-12-13 :

Cycle des tentatives de fuites/naufage, selon un agencement séquentiel vite reconnu : couper des arbres pour construire un radeau (9), partir sur l'eau (12), se faire attaquer (13), échouer. Puis améliorer le radeau et recommencer. Echec plus grand encore : naufrage le jour/ la nuit/ plus loin, à la limite des forces. Laisser le dernier partir seul.

Le cycle indique une période dont le terme ramène certains phénomènes ou étapes semblables. Il implique des répétitions, mais quelque chose de différent finit par se développer.

Il implique ainsi un type de narration.

#### Parcours de réflexion :

Différents cycles sont très présents dans le développement du film

#### ❖ Cycle nuit/jour (10/30):

- La nuit, l'obscurité désaturée (20) au point de vue vertical, prendre du recul. Les rêves clairement délimités en noir et blanc, viennent prendre le relai des tentatives de fuite (10) : il déploie un pont sur l'océan. Peut-être que l'ensemble de la narration n'est qu'un fantasme qui se déploie avant l'issue fatale d'une de ces tentatives diurnes.

- Le cycle nocturne et rêvé est en noir et blanc.

- Le cycle diurne est montré abondamment par le jeu des couleurs (11, 14 notamment sur l'île, et passim).

### ❖ Cycle père/fils

Comment montrer la répétition du père dans le fils ?

- Taille du père disproportionnée par rapport à celle du bébé (d'ailleurs la majeure partie du père est alors hors cadre) (22)

- Des actions semblables : sauter d'un rocher à l'autre (6- ), dérapier sur la falaise (7- 23), tomber dans le siphon (8). Le second répète le premier. Mais le fils est plus habile que le père et échappe ainsi à la simple répétition. Lorsqu'il s'élanche, le père ne saute pas très haut, son ombre portée est relativement grossière et lourde (6), vs l'élan du fils lorsqu'il bondit triomphalement (26). Au sortir du siphon, le fils rencontre la tortue, ce qui lui révèle sa nature double, et déjà il semble avancer dans l'eau comme la tortue, essentiellement avec ses membres supérieurs (24). Il finira par quitter l'île avec les tortues. (35)

### ❖ Cycle de vie

Le précédent débouche sur le cycle de vie : transmission (le dessin sur la plage), répétition et dépassement – ou mort, fin d'une époque

Le cycle de vie est alors symbolisé non pas tant par un cycle que par d'autres figurations : les deux chemins parallèles de l'homme et de la femme ou de son fils (21, 25), par ex, mais qui vont diverger ; ou par la bouteille (33) où le fils arrive à faire le niveau, et voit en même temps son père et la ligne d'horizon, ailleurs qu'il a commencé à convoiter. Bouteille transparente où le fils voit son destin vide à remplir.

Père/fils et aussi, plus rarement, mère-fils : cela se fait plus indirectement, par le biais des autres tortues qui attendent le fils.

Le fils ne répète donc ni totalement le père, ni totalement la mère, il est synthèse entre les deux, homme-animal, et le plus souvent nage comme une tortue.

La femme redevient tortue à la fin. (36)

### ❖ Cycle plus général des constructions/destructions

mettre en ordre des troncs tout à fait droits pour organiser un radeau (9, 15). Mais c'est aussi un dessin animé qui parle de lui-même en tant que dessin : on peut voir une mise en ordre des traits qui commencent à raconter une histoire. (12) : le radeau qui part sur l'eau. (17) : la forêt de bambous tout droits, mais éclairés d'une belle lumière dorée. (19) : à nouveau des troncs qu'il faudrait assembler, mais cette fois l'ombre de l'homme dans le crépuscule est devenue immense, fine, et schématique presque comme un trait. Puis la pagaïe de tout détruire (28, 29 lors du tsunami, avec les traits épars sur la mer). Après le tsunami, on brûle les traits brisés que sont les arbres déchiquetés (32), puis on range l'île à nouveau, pour en faire un espace net, celui de la plage (de la page), où l'histoire peut se poursuivre.

Le père sauvé des eaux (un seul trait d'arbre, très schématique) par le fils : (31)

### **Aboutissement du parcours :**

Cet axe d'étude met en évidence combien les répétitions viennent scander le film et sont nécessaire aux différentes formes et temps d'initiation présentes dans l'histoire (autant celles qui concernent le père que celles du fils). Au cours de ces cycles les éléments de la répétition finissent par trouver un terme différent, qui permet l'évolution vers autre chose.

### **Éléments de valorisation :**

- Une réflexion sur la construction narrative qu'impliquent les cycles dans le récit.
- Une réflexion sur mise en abîme du travail du trait dans un dessin d'animation : partir des traits droits (bambous), les assembler en un dessin organisé (radeau), et détruire (le chaos des traits).

## **2° partie du sujet :**

On apprécie la capacité du candidat à :

- Prendre en compte l'axe d'étude et la mini-situation en exploitant leur potentiel cinématographique dans un projet créatif,
- Rédiger un synopsis pour contextualiser la mini-situation,
- Choisir et développer des plans consécutifs qui mettent en valeur le potentiel de l'axe d'étude et de la mini-situation,
- Décrire ces plans en images et en sons avec assez de précision pour permettre de les visualiser,
- Maîtriser le vocabulaire technique,
- Expliciter et justifier ses choix.