

Épreuve d'analyse audiovisuelle Recrutement 2012

Date : samedi 12 mai 2012

Durée : 2 heures

- Aucun document autorisé.
- Indiquez sur la copie votre nom, prénom et la ou les spécialités pour lesquelles vous avez déposé un dossier.

[Sources de l'épreuve incomplètes, contenu manquant]

Le jeu

4. Expliquez dans le contrôle de la caméra ce qui est libre et ce qui est contraint (1,5 points)
5. Comment sont traités les bruitages? Quel est le rapport entre le bruitage et la musique? Quel est le rôle de la bande son dans le gameplay? (1,5 points)
6. D'un point de vue narratif il y a de nombreuses incohérences entre ce que doit faire James Bond et ce que l'on voit et entend. Citez en deux en expliquant ces incohérences? (2 points)
7. Peut on considérer qu'il y a une gestion de la dramaturgie ? Donnez quelques techniques qui, dans un jeu de ce type, permettent d'approcher une gestion de la dramaturgie. (3 points)

Comparaison

8. Expliquez ce qui rapproche et distingue le traitement des images et du son dans le jeu et le film, en particulier du point de vue de la crédibilité. (2 points)
9. En vous appuyant sur les deux extraits donnez deux principes ou techniques utilisés couramment dans le cinéma (narration, prise de vue, son, ...) et qui sont difficilement transposables aux jeux vidéo. Expliquez pourquoi la transposition est difficile. (2 points)
10. Dans les déclarations publicitaires le jeu se voulait la référence à l'ambiance du film. Est à votre avis réussi? Est-ce un objectif intéressant? (2 points)