



ALLEMAND – SUJET (évaluation 3, tronc commun)

**ÉVALUATION 3 (3^e trimestre de terminale)
Compréhension de l'oral, de l'écrit et expression écrite**

Le sujet porte sur l'axe 5 du programme : ***Fictions et réalités***

Il s'organise en trois parties :

- 1- **Compréhension de l'oral (10 points)**
- 2- **Compréhension de l'écrit (10 points)**
- 3- **Expression écrite (10 points)**

Vous disposez tout d'abord de **cinq minutes** pour prendre connaissance de **l'intégralité** du dossier.
Puis vous entendrez trois fois le document support de la compréhension de l'oral. Les écoutes seront espacées d'une minute. Vous pourrez prendre des notes pendant les écoutes.
À l'issue de la troisième écoute, vous organiserez votre temps (1h30) comme vous le souhaitez pour **rendre compte en français** du document oral et du document écrit et pour **traiter en allemand le sujet d'expression écrite**.

1. Compréhension de l'oral

Titre du document : ***Taschenlampen-Kunstwerk in Leipzig (Document 1)***

Source du document : <https://www.sachsen-fernsehen.de/lichtkunstwerk-zum-gedenken-an-30-jahre-friedliche-revolution-669196/#>

En rendant compte du document en français, vous montrerez que vous avez compris :

- **le contexte** : le thème principal du document, la situation, les personnages / les personnes, etc. ;
- **le sens** : les événements, les informations, les points de vue, les éventuels éléments implicites, etc. ;
- **le but** : la fonction du document (relater, informer, convaincre, critiquer, dénoncer, divertir etc..), les destinataires et le style (informatif, fictionnel, humoristique, critique, ...), etc.

Vous pouvez organiser votre propos comme vous le souhaitez ou suivre les trois temps suggérés ci-dessus.

Modèle CCYC : ©DNE

Nom de famille (naissance) :

(Suivi s'il y a lieu, du nom d'usage)

Prénom(s) :

N° candidat : N° d'inscription :

(Les numéros figurent sur la convocation.)

Né(e) le : / /

 Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

1.1

2. Compréhension de l'écrit (documents 2 et 3)

En rendant compte du document en français, vous montrerez que vous avez compris :

- **le contexte** : le thème principal du document, la situation, les personnages / les personnes, etc. ;
- **le sens** : les événements, les informations, les points de vue, les éventuels éléments implicites, etc. ;
- **le but** : la fonction du document (relater, informer, convaincre, critiquer, dénoncer, divertir etc..), les destinataires et le style (informatif, fictionnel, humoristique, critique, ...), etc.

Vous pouvez organiser votre propos comme vous le souhaitez ou suivre les trois temps suggérés ci-dessus.

Document 2 „Science-Fiction Kunst“ aus Berlin

Tragen bald alle Berliner solche iSpheren?

Ein Mann und eine Frau sitzen in der S-Bahn, auf ihren Schultern sitzen große Kugeln aus durchsichtigem Plastik – die beiden sehen aus wie in einem Science-Fiction-Film. Ist schon wieder Karneval? Nein! Die Kugeln, die ähnlich wie Taucherglocken den Kopf umschließen, sind die neueste Erfindung in Sachen Atemschutz¹– denn sie bedecken garantiert nicht nur Mund und Nase.



Auf die Idee kamen die Künstler Marco Canevacci und Yena Young, die sich als Duo „Plastique Fantastique“ nennen. Bei ihrer Beschäftigung mit der Pandemie überlegten sie sich ein Szenario. „Wir dachten: Wenn die Corona-Zeit zu Ende ist, sind womöglich alle Häuser so kontaminiert, dass die Leute, nicht mehr draußen leben können“, sagt Marco Carnevacci. Doch um das möglich zu machen, müssten die Menschen in Blasen² leben. „Also kauften wir transparente Plastik-Halbkugeln mit 35 Zentimetern Durchmesser, klebten sie zusammen und schnitten ein Loch hinein, durch das unsere Köpfe passten. Der ganze Prozess dauerte 30 Minuten, das Material kostete 24 Euro.“



20 Ein Accessoire für wenig Geld für alle, die sich gern sehen lassen wollen – ob sich die Kugeln als Mode durchsetzen, bleibt dennoch fraglich. Schließlich wird es unter diesen Plastikkugeln im Sommer bestimmt zu heiß werden. Ein Problem, bei dem übrigens die Internet-Community helfen soll: Die beiden Künstler veröffentlichten die Bauanleitung³ im Netz – jeder einzelne ist eingeladen, den Prototypen zu verbessern.

25 Carnevacci: „Das Virus verteilt sich über Grenzen hinweg, hat keine Vorliebe für Geschlechter oder den sozialen Status. Somit sollte die Lösung des Problems alle interessieren“. Apropos Problem: Unklar ist noch, wie es mit dem Essen funktioniert. Aber auch dafür wird sich sicher bald eine Lösung finden.

Nach: Florian Thalmann 9.05.20

<https://www.berliner-kurier.de/berlin/maskenpflicht-traegt-berlin-bald-taucherglocke-li.83094>

1. in Sachen Atemschutz : *en matière de protection respiratoire*
2. die Blase : *la bulle*
3. die Bauanleitung : *le mode d'emploi*

Document 3 ***Schonmal mit einem Wolf getanzt?***

- 1 Künstlerduo *Djurberg & Berg* machen es mit ihrer ersten Virtual Reality (VR) Arbeit „It will End In Stars“ möglich. Sie sind Teil einer jungen Künstlergeneration, die mit den Möglichkeiten und Grenzen von Virtual Reality experimentieren.
- 5 Im Gegensatz zu Computerspielen, wo wir immer schon aus der physischen in eine künstliche Welt wechseln mussten, um Erfahrungen zu sammeln, ist dies in der Kunst relativ neu. Kunst war lange Zeit – ob Malerei, Plastik oder später Installation – eng mit dem physischen Raum verbunden.

- Bei VR-Arbeiten ist dies anders. Raum und Zeit werden zu einer manipulierbaren
- 10 Variablen. Wir erfahren das virtuelle Werk ganz individuell. Wir werden zu Interaktionen provoziert. Wie bei einer Installation im physischen Raum können wir entscheiden, wann und wie lange wir etwas anschauen möchten.

Modèle CCYC : ©DNE

Nom de famille (naissance) :


(Suivi s'il y a lieu, du nom d'usage)

Prénom(s) :

N° candidat : N° d'inscription :

(Les numéros figurent sur la convocation.)

Né(e) le : / /



RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

1.1

In der VR-Arbeit „It will
 End In Stars“ startet die
 Arbeit in einem tiefen
 15 Wald. Wir kommen in eine
 Lichtung, dann in eine
 kleine Holzhütte. Der Wolf,
 der das Böse in Märchen
 symbolisiert, sitzt in der
 20 Hütte vor einem glühenden
 Feuer.



Er führt Selbstgespräche. Geben wir ihm eine Zigarette, bittet er um Feuer. Sind wir nicht schnell genug, wirft er die Zigarette wütend zurück auf ihren Platz. Handgeschriebener Text hängt fragmentarisch in der Luft¹. Er beschreibt die
 25 Gedanken² des Wolfes, der auf unsere Blicke und Bewegungen reagiert.

Bei der virtuellen Begegnung mit dem Wolf fühlen wir uns unsicher, unwohl und verlieren schließlich die Orientierung. Die Wirklichkeit und die virtuelle Realität spielen keine Rolle mehr. Wir fragen uns nicht mehr, ob wir uns hier oder dort befinden, sondern wie wir ganz natürlich etwas hier und etwas dort tun.
 30 Unsere Orientierungslosigkeit ist das Ziel³ des Künstlerduos. Darin liegt die Stärke ihrer Arbeit. Djurberg und Berg provozieren uns, spionieren respektlos unsere Gedanken aus und lassen uns dann allein.

nach: https://www.schirn.de/magazin/kontext/2019/djurbergberg/virtual_reality_in_der_kunst_nathalie_djurberg_hans_berg/

Compréhension de l'ensemble du dossier

Vous montrerez aussi que vous avez compris l'ensemble du dossier de compréhension (documents 1 et 2) en répondant en français à cette question (environ 40 mots) :

Lequel des trois documents – la vidéo (document 1, **Taschenlampen-Kunstwerk in Leipzig**), le texte (document 2, **„Science-Fiction Kunst“ aus Berlin**) ou le texte (document 3, **Schonmal mit einem Wolf getanzt?**) – illustre à votre avis le mieux l'axe « Fictions et réalités »?

Justifiez votre point de vue en vous appuyant sur les trois documents.

¹ in der Luft hängen : être suspendu dans l'air

² der Gedanke(n) : la pensée

³ das Ziel(e) : le but, l'objectif



3. Expression écrite

Behandeln Sie Thema A oder Thema B. (mindestens 120 Wörter)

THEMA A:

Beim Wettbewerb „Kunst kann die Welt ändern“ geht es darum, Projekte vorzustellen, bei denen Kunst die Alltagsrealität verbessert.

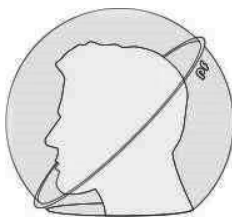


Kunst kann die Welt ändern

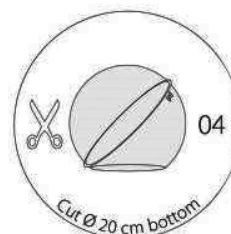
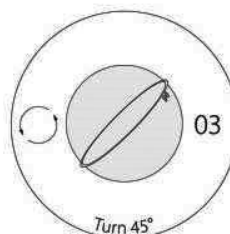
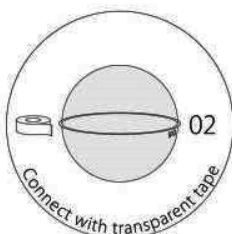
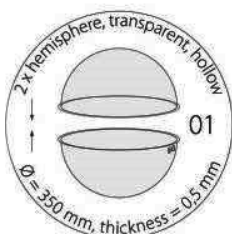
Sie möchten bei diesem Wettbewerb mitmachen. Stellen Sie Ihr Projekt vor, um durch Kunst die Realität zu verbessern.

ODER

THEMA B:



iSphere TUTORIAL



Die iSphere ist ein Open-Source-Projekt der Berliner Künstler Marco Canevacci und Yena Young, das jeder produzieren, entwickeln und verbessern kann. Verrückt? Sicher? Komisch? Praktisch? Genial?

Was halten Sie von diesem Projekt? Schreiben Sie Ihre Meinung.