



GCE AS TAPESCRIFT

SUMMER 2018

**AS (NEW)
FRENCH - COMPONENT 2
B800U20-1**

QUESTION 1 TAPESCRIPT

Le Fest-Noz inscrit au patrimoine de l'Unesco

Assemblée festive et musicale traditionnelle de Bretagne, le Fest-Noz a été officiellement inscrit en 2012 par l'Unesco sur « la liste représentative du patrimoine culturel immatériel de l'humanité ». C'est une reconnaissance internationale qui va changer le regard sur la culture bretonne. Le Fest-Noz (fête de nuit en breton) a pour origine une pratique rurale ancestrale. C'est une fête où les gens viennent d'abord pour danser sur de la musique vivante, mais aussi un lieu de rencontre convivial pour prendre un verre de vin ou de cidre, goûter les spécialités bretonnes traditionnelles ou discuter. On trouve tous les milieux sociaux dans ces soirées et toutes les générations se mélangent.

Dans les années 70 on a beaucoup profité du succès de la musique celtique. Le Fest-Noz est devenu populaire dans toute la Bretagne et a fait revivre l'identité bretonne.

Aujourd'hui, on peut compter environ un millier de Festoù-Noz chaque année en Bretagne, mais aussi partout où se trouve une forte communauté bretonne, comme en Île-de-France.

QUESTION 2

Écoutez cette interview avec Gaëlle Coadou, sociologue, sur *Loisirs des jeunes Français*

Première partie

Intervieweur : Quels sont les loisirs préférés des jeunes Français ?

Gaëlle : Actuellement certains jeunes travaillent, d'autres étudient. Mais pour la plupart, la jeunesse consacre du temps aux loisirs. Les 16-25 ans ont des pratiques culturelles et des loisirs plus intenses que le reste de la population. Loisir préféré de cette génération : le temps passé avec les copains, c'est une activité centrale pour eux.

Intervieweur : Vous pouvez donner des exemples ?

Gaëlle : 80 % sont allés au cinéma au moins une fois par mois en 2015. La pratique sportive reste populaire dans un club ou non. Écouter de la musique sur un iPod, un portable ou Internet est également une pratique commune. C'est un loisir qui, dès l'adolescence, distingue les jeunes par des styles de musique différents, du R'n'B au rock en passant par le rap ou le métal.

Deuxième partie

Intervieweur : Les jeunes adorent la télé, n'est-ce pas ?

Gaëlle : Contrairement à une idée populaire, les jeunes ne passent pas une grande partie de leur temps devant le petit écran, en tous cas moins que leurs parents. Cette activité tend même à diminuer, en raison des avantages multiples d'Internet comme le téléchargement des films et des séries.

Intervieweur : Quels sont les autres facteurs qui influencent leur choix ?

Gaëlle : S'inscrire à un club d'équitation ou aller passer un mois au bord de la mer coutent trop cher pour la majorité des jeunes. Mais les inégalités d'accès aux loisirs entre jeunes de catégories sociales différentes se trouvent autant dans des éléments matériels, comme le niveau de vie et la proximité géographique, que symboliques tels que les diplômes acquis ou le milieu familial.

QUESTION 3

La réalité virtuelle débarque au cinéma

Première partie

Le premier cinéma de réalité virtuelle totale va ouvrir à Paris le 9 décembre. Le groupe MK2 installe une salle de réalité virtuelle dans l'un de ses cinémas à Paris.

Cette expérience sera payante - entre 7 et 12 euros pour une durée relativement courte, entre 10 et 15 minutes. La programmation proposera des petits films (court-métrage), des documentaires et, bien sûr, des jeux vidéo. Le cinéma sera équipé de la nouvelle technologie par exemple de la PlayStation 4.

Un cinéma Miramax en réalité virtuelle existe déjà à Paris depuis le printemps. Ce nouveau cinéma propose 3 programmes différents, chacun composé de 3 à 5 films, pour une durée totale de 30 à 40 secondes seulement. Mais dans la nouvelle salle de MK2, les spectateurs auront vraiment l'impression d'être dans l'action, avec des chaises qui bougent, une expérience sensorielle en réalité virtuelle. Le groupe MK2 veut rendre la réalité virtuelle simple, accessible et collective : il a également annoncé la construction d'autres salles de cinéma du même genre dans plusieurs grandes villes en France.

Deuxième partie

L'avis d'Angèle (18 ans) :

« Les lunettes de réalité virtuelle paraissent fascinantes et très futuristes ! Je ne suis pas contre, mais je pense qu'il ne faut tout de même pas en abuser : leur lumière doit vraiment abîmer les yeux et on pourrait y devenir tellement accro que l'on oublierait de vivre sans. Imaginez : vous voyez dans vos lunettes des paysages de Mars, des galaxies lointaines, des univers passionnants, mais vous oubliez de vivre sur Terre alors que vous y êtes. Pourquoi s'imaginer être ailleurs quand on pourrait tout simplement profiter de la vie et de ses moments présents ? » .