

VOIE PROFESSIONNELLE

CAP

2^{DE}

1^{RE}

T^{LE}

Français

ENSEIGNEMENT

COMMUN

HONORÉ DE BALZAC LA PEAU DE CHAGRIN (1831) PROGRAMME LIMITATIF

Programme limitatif pour les années scolaires 2021-2022 et 2022-2023

Le jeu : futilité, nécessité

Le programme renouvelable vise à déterminer une entrée qui permette d'aborder les enjeux de l'objet d'étude¹ selon une perspective précise. Le thème du jeu rencontre tant le titre de l'objet d'étude de la classe terminale (« vivre aujourd'hui ») que les substantifs qui en circonscrivent l'empan : activité humaine, décisive pour la construction personnelle de l'enfant, le jeu implique un rapport au monde, et dépend, dans ses variations concrètes, du monde dans lequel il s'exerce et auquel il prépare. Les jeux varient enfin selon l'état de la technique des sociétés qui les inventent.

Fondateur et sans doute constructeur de l'humanité, si l'on croit en sa nécessité au moins durant l'enfance, le jeu est également une pratique déterminée historiquement. « Vivre aujourd'hui », c'est encore et toujours jouer, mais jouer autrement et sur d'autres supports qu'autrefois. Le jeu invite ainsi à penser le rapport de l'homme au monde ; il interroge aussi le rapport à la technique et ce que propose - et quelquefois impose - le monde scientifique et technologique dans lequel l'humanité s'invente et se construit.

[...]

Les professeurs choisiront l'une des œuvres suivantes à travailler avec les élèves :

Honoré de Balzac, *La Peau de chagrin* (1831).

Bruce Bégout, *Zéropolis - L'expérience de Las Vegas* (2002).

Emmanuel Carrère, *Hors d'atteinte ?* (1988).

Feodor Doïstovski, *Le Joueur* (1866).

Yasunari Kawabata, *Le Maître ou le tournoi de go* (1954).

Maylis de Kerangal, *Corniche Kennedy* (2008).

Choderlos de Laclos, *Les Liaisons dangereuses* (1782).

Erwan Le Bihan, *Requiem pour un joueur* (2017).

Vladimir Nabokov, *La Défense Loujine* (1930).

Arthur Schnitzler, *Les Dernières Cartes* (1926).

Stefan Zweig, *Le Joueur d'échecs* (1943).

Bulletin officiel n°5 du 4 février 2021

Retrouvez éducol sur



1. Objet d'étude de la classe terminale : « Vivre aujourd'hui : l'humanité, le monde, les sciences et la technique ».

Présentation de l'intrigue

Quelques mois après la révolution de 1830, un jeune homme inconnu entre dans une salle de jeu, y perd sa dernière pièce d'or et décide de se suicider. En attendant la nuit, il pénètre dans un magasin d'antiquités. Le marchand lui montre un talisman, la Peau de chagrin, qui a le pouvoir de satisfaire scrupuleusement toutes les volontés de celui qui le possède mais aux dépens de sa vie. Le jeune homme s'empare de la Peau de chagrin.

Dînant avec des amis, il fait alors le récit de sa jeunesse qui va occuper la deuxième partie du roman ; à la discipline de vie très sévère suivie d'abord a succédé une période plus libre : jouant lors d'un bal deux pièces de la bourse que lui a confiée son père, il gagne à l'insu de celui-ci puis, après la mort de ce dernier, se lance un pari dont il est « le joueur et l'enjeu » : avec ce qui lui reste, il calcule qu'il peut vivre trois ans une vie pauvre et solitaire, le temps d'écrire un livre qui le rendra riche ou connu. Mais le succès n'est pas au rendez-vous. Fin 1829, Raphaël rencontre une femme à la mode, la comtesse Fœdora, très belle et très riche, un cœur à prendre qui représente pour lui « un dernier billet de loterie ». Il échoue à la conquérir. Raphaël se laisse alors convaincre de jouer l'argent qui lui reste : il gagne et commence une vie de dissipation ; celle-ci le conduit finalement à utiliser le talisman pour hériter une fortune colossale – mais la Peau a rétréci.

La troisième partie reprend le fil de la première partie : Raphaël a décidé de vivre reclus et d'organiser sa vie de façon à n'avoir aucune demande à formuler jusqu'au jour où il retrouve la fille de son ancienne logeuse, Pauline, dont il est aimé depuis toujours et dont il tombe amoureux à son tour. Il tente de se débarrasser de la Peau, en vain : celle-ci continue à rétrécir et sa santé se détériore inexorablement. Révélant à Pauline les pouvoirs du talisman, il est pris d'un ultime élan de désir pour elle et meurt.

Les liens avec la problématique du programme

Étudier en terminale le jeu à travers le roman de Balzac, c'est entrer avec les élèves dans un texte qui pose des questions philosophiques et existentielles multiples, qui interroge le rapport entre règle et transgression, entre réel et irréel, entre être et avoir, entre désir et tranquillité de l'âme, entre passion et paix intérieure. Le héros, Raphaël, recherche en toutes choses la démesure et le paroxysme et veut vivre intensément sans se plier aux compromis et à la mesquinerie du quotidien. Il est l'excès fait homme, un être de contradictions, bien avant les héros du cinéma ou de la musique populaire. Il rêve l'absolu et ne semble pouvoir envisager les choses que sous des formes extrêmes ou idéales. Personnage radical, il mène sa vie comme un jeu, et le roman joue avec lui pour interroger ce que c'est que vivre, question qui se pose aussi fortement aux élèves.

Les scènes de jeux dans le roman

Quatre scènes dans le roman actualisent la thématique du jeu. On peut les étudier avec les élèves :

- chez le duc de Navarrenx, avec l'argent de son père ;
- avec Rastignac, par personne interposée ;
- en ouverture du roman, avant son intention de se suicider par noyade ;
- à la station thermale, comme membre indésirable du Cercle.

On ne réduira cependant pas le parcours de lecture de l'œuvre aux seules pages qui sont explicitement consacrées au jeu dans les maisons de jeu ; il faut envisager la valeur symbolique qu'il revêt.

Une réflexion sur la vie comme jeu, où l'on mise et l'on perd

Car, au-delà de ces quelques scènes, la métaphore du jeu – cette passion motivée par l'appât du gain échappant au contrôle de la volonté de celui qui s'y livre – court à travers tout le récit. La présence du jeu à l'ouverture, la dizaine de pages qui sont consacrées au jeu, le récit qui ne se contente pas d'introduire le personnage principal mais donne le point de vue de l'auteur sur le jeu et les lieux où l'on joue confèrent à ce thème une importance significative dans l'œuvre : il apparaît comme un point essentiel de la réflexion sur la vie humaine mise en œuvre par le roman. En effet, comme le souligne Patrizia Lombardo dans le *Dictionnaire des passions littéraires*, c'est l'amour du danger, l'envie de parier avec le destin qui poussent Raphaël, ruiné et au bord du suicide, à accepter ce talisman qui lui rongera la vie. Balzac tisse ainsi tout un réseau de passions autour de l'amour du jeu, emblème de toutes les passions humaines. Le modèle du jeu permet ainsi de réfléchir à l'idée que « la vie décroît en raison directe de la puissance des désirs ou de la dissipation des idées » : le roman est hanté par le spectre de la dilapidation et de la dislocation (usure du corps et de la dépense sexuelle, dispersion de l'intelligence et égarement des esprits, perte du sens politique et des repères philosophiques).

Des exemples de mises en œuvre pédagogiques

Des questions qui peuvent guider le travail sur l'œuvre

- Pourquoi Raphaël a-t-il besoin de jouer ?
- En quoi la règle de la Peau de Chagrin est-elle attirante mais aussi risquée ?
- Pourquoi la règle implacable de la Peau conduit-elle Raphaël à l'annihilation de lui-même ?
- Pourquoi et comment l'histoire de Raphaël nous donne-t-elle à réfléchir sur notre propre condition et notre raison d'être au monde ? Autrement dit, comment une œuvre d'hier nous permet-elle encore de réfléchir sur le sens de la vie d'aujourd'hui ?

Des activités qui s'efforcent de répondre à deux objectifs indiqués dans le programme : une lecture actualisante du roman et la pratique de l'argumentation.

- **entrer dans le roman avec les élèves à partir de la scène d'ouverture** (pour aider les petits lecteurs à prendre connaissance du texte en dehors de la classe, prévoir des enregistrements audio) : rédiger le synopsis en une phrase (pour faire émerger le thème du jeu et le rapport du personnage principal au jeu); faire réagir les élèves sur la vision du jeu que Balzac livre par la voix du narrateur puis regarder de près un extrait significatif de 20 à 30 lignes; regarder comment la présentation du personnage conduit le lecteur à jouer avec le livre...
- **écrire une autre suite au début de l'histoire** : Raphaël gagne au jeu.
- **réaliser, en groupe, un Pecha Kucha** qui s'appuie sur un corpus pour justifier sa réponse à la question suivante : Raphaël est-il un joueur (de hasard ou d'intelligence) ?

- **comparer le joueur du début du roman** (associé à « un ange sans rayon ») à **celui de la fin** (désigné par « le moribond ») : mimer ces scènes ; chercher et présenter des figures contemporaines fictives ou réelles qui correspondent à l'un ou à l'autre portrait.
- **étudier la relation entre la mort, le jeu et le talisman** à partir de la scène du début et de la scène chez l'antiquaire qui ont deux focales communes : la perte d'identité (jusqu'à la disparition) et le contrat avec le diable.
- **Raphaël et la règle implacable de la Peau de Chagrin** : une séquence qui travaille la façon dont le parcours de Raphaël est le terreau de questionnements moraux et existentiels toujours d'actualité².

Pour faire un bilan de la réflexion

Dans son article sur « La passion du jeu³ », Patricia Lombardo écrit :

« Même si la littérature est riche d'exemples négatifs, la passion du jeu ne dépend pas seulement des caprices du sort, car il existe des jeux qui ne sont pas de hasard, mais qui relèvent de la raison. Pourquoi ne pas voir quelque chose de positif dans l'envie de jouer ? Ne pourrions-nous pas faire virer du côté positif la curiosité et l'envie de savoir dont le protagoniste de *La Peau de Chagrin* faisait preuve ? Ne pourrait-on prendre comme emblème du jeu autre chose que la roulette, qui semble avoir jeté son ombre sur tous les autres jeux ? »

On peut demander aux élèves d'aider le professeur à répondre à ces interrogations en s'appuyant sur des exemples concrets dans leurs pratiques et connaissances.

À la fin de l'étude du roman, le professeur peut proposer aux élèves plusieurs assertions (tirées de l'article de Patrizia Lombardo) et leur demander quelle remarque sur le jeu leur semble la plus convaincante au regard du roman étudié en les invitant à choisir, lire à haute voix et commenter deux ou trois extraits du roman pour justifier leur choix :

- A. Le hasard domine le joueur : qu'il gagne ou qu'il perde, il ne parvient pas à freiner l'espoir d'augmenter son gain ou de corriger son mauvais sort.
- B. Le joueur est l'esclave du sort : tous les sentiments sont avalés dans son étreinte, dénaturés de leurs caractéristiques, convulsivement étirés dans le temps d'une attente qui est lente et vertigineuse à la fois.
- C. Certains auteurs ont souligné le ressort psychologique qui pousse à aimer le jeu : le besoin de s'enivrer, l'envie de cette émotion « qui soulage du poids de la vie », qui compense l'inquiétude humaine et une existence décevante, sèche, pauvre et désenchantée.
- D. Ce qu'il y a de plus difficile à supporter pour un joueur, ce n'est pas d'avoir perdu, mais de cesser de jouer.

2. Séquence disponible sur le site académique de Versailles qui héberge les ressources disciplinaires en lettres-histoire. Lien : <https://lettres-histoire.ac-versailles.fr/spip.php?article1689>

3. https://www.unige.ch/lettres/framo/files/5114/3705/8725/pl_pjeu.pdf

Sitographie et bibliographie indicatives

Pour les professeurs

- Sur le texte et son auteur
 - Texte de l'édition Houssiaux de 1855, libre de droit sur Wikisource :
https://fr.wikisource.org/wiki/La_Peau_de_chagrin/1855
 - Le site internet de la Maison de Balzac :
<https://www.maisondebazac.paris.fr/>
 - Le site internet du Musée Balzac, château de Saché en Touraine :
<http://www.musee-balzac.fr>
 - Stefan Zweig, *Balzac : le roman de sa vie*, Le Livre de poche, Hachette, 1996, pp. 128-129.
- Études sur *La Peau de Chagrin*
 - Yvonne Bargues-Rollins, « Une «danse macabre» : du fantastique au grotesque dans *la Peau de chagrin* », *Romantisme*, 1985, n° 48. En ligne :
https://www.persee.fr/doc/roman_0048-8593_1985_num_15_48_4764
 - Pierre Bayard, *Balzac et le troc de l'imaginaire. Lecture de « La Peau de chagrin »*, Éditions Minard, 1978.
 - Régine Borderie, « Le corps de la philosophie : *La peau de chagrin* », dans *L'Année balzacienne* 2001/1 (n° 2), pp. 199 à 219. En ligne :
<https://www.cairn.info/revue-l-annee-balzacienne-2001-1-page-199.htm>
 - Michel Brix, « Balzac et la symbolique de la *Peau de chagrin* », *Annales de Filologia Francesa*, n°14, 2005-2006.
 - Michel Brix, « La Peau de chagrin : Balzac et la hantise du vieillissement », communication à l'Académie royale de littérature et de langue française de Belgique, 9 novembre 2019 :
<https://www.arlfb.be/ebibliotheque/communications/brix09112019.pdf>
 - Patrizia Lombardo, « La passion du jeu », article en ligne sur le site de l'université de Genève : https://www.unige.ch/lettres/framo/files/5114/3705/8725/pl_pjeu.pdf
- Émissions radiophoniques
 - Sur France Culture
 - « Le gai savoir », Raphaël Enthoven : *La Peau de chagrin*, le Faust de Balzac,
<https://www.franceculture.fr/emissions/le-gai-savoir/lapeau-de-chagrin-le-faust-de-balzac>
 - Sur France Inter
 - « Ça peut pas faire de mal », émission du 31 juillet 2016, de Guillaume Gallienne sur *La Peau de chagrin* de Balzac
<https://www.franceinter.fr/emissions/ca-peut-pas-faire-de-mal/ca-peut-pas-faire-de-mal-31-juillet-2016>

Des ressources complémentaires peuvent être consultées sur le site académique :

<https://ent2d.ac-bordeaux.fr/disciplines/lettres-histoire/ressources-nouveaux-programmes-francais-term-bac-pro/>

Retrouvez éducol sur

