

**SESSION 2022**

**BACCALAURÉAT PROFESSIONNEL  
Toutes spécialités**

**BREVET DES MÉTIERS D'ART  
Toutes spécialités**

**ÉPREUVE DE FRANÇAIS**

**CORRIGÉ**

**Durée de l'épreuve : 3 heures  
Coefficient : 2,5**

—

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités	
Épreuve de Français	Page 1/5
Repères des épreuves : C AP 2209-FHG FR 3	

Texte n°1 (3 points)

Question n° 1a :

*Quel risque prennent les jongleurs ? En ont-ils conscience ?*

Les joueurs se soumettent à un double risque :

- celui du danger du feu (« technique dangereuse » ; « risques colossaux » ; « clause démentielle »...) qui conduit « chaque année, un *fire dancer* [...] au service des grands brûlés »

- celui de faire échouer le spectacle car « leur but était la beauté »

Un seul élément est attendu mais la proposition de plusieurs pistes constitue un élément de valorisation.

Même si ce risque est calculé, cela reste un pari : le jongleur connaît les risques, mais il tire son bonheur de la difficulté prodigieuse de ce qu'il entreprend.

Question n° 1b :

*Quelles sont leurs motivations ? Développez au moins deux de ces motivations.*

On attend du candidat au moins deux motivations parmi

- la beauté du spectacle : les jongleurs participent à un festival, ce sont des artistes du spectacle de rue qui donnent à voir toute la palette de leur talent ;

- la prouesse technique : le savoir-faire des jongleurs relève d'une grande précision dans le geste et la synchronisation ;

- le fait de fasciner le public : l'accroche du public passe par la démonstration de leur prise de risque, « les joueurs ne montraient pas d'emblée que leur but était la beauté » ;

- la transgression de l'interdit qui porte sur le feu et la fascination que l'on a pour lui en l'instrumentalisant ; faire du feu quelque chose de prodigieux.

Texte n°2 (3 points)

Question n° 2a :

*Dans cet extrait, le joueur passe par deux états extrêmes. Lesquels ?*

On attend du candidat qu'il montre les deux sensations éprouvées successivement par le joueur : la joie du triomphe aussitôt suppléée par la tension de l'attente :

- la victoire amène une métamorphose du corps (des traits du visage au relâchement du corps) accentuée par les figures d'analogie (personnification des doigts, comparaison avec le cavalier)

- très vite le jeu reprend : d'abord se concentrer sur la mise engagée puis éprouver un moment de tension exacerbée qui précède le verdict de la roulette. Là encore, les émotions sont perçues par les réactions du corps.

On valorisera les copies qui identifieraient un cycle infernal dans lequel ces deux états s'inscrivent.

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités	
Épreuve de Français	Page 2/5
Repère de l'épreuve : <b>C AP 2209-FHG FR 3</b>	

Question n° 2b :

*Lequel de ces deux états dure le plus longtemps et caractérise donc le plus ce que ressent le joueur ?*

Si chaque état dure un laps de temps très restreint en raison de la dynamique de jeu imposée par les règles du casino, c'est ce deuxième état qui dure le plus longtemps.

On pourra ainsi se demander si le joueur passionné recherche davantage le gain ou le frisson de la victoire, ou plus exactement de « l'anxiété du désir »..

On valorisera les copies qui insisteraient sur la brièveté de ces deux états et la brutalité de la transition.

Corpus (3 points)

Question n°4 :

*Les deux textes tout comme l'image évoquent des situations de jeu. Qu'ont-elles en commun et en quoi se distinguent-elles ?*

- Dans les trois cas, la situation de jeu est dangereuse et le joueur risque quelque chose de grave (chuter, perdre son argent, se brûler). L'intensité même du jeu semble liée à ce risque pris.
- Cependant, il faut distinguer chacun de ces risques (l'intégrité physique vs. la fortune..), comme la conscience qu'a chacun du fait de risquer quelque chose (les enfants ne calculent pas forcément leur risque comme le jongleur ; la situation d'addiction du joueur de casino n'est pas celle du jongleur épris de beauté, ni de l'enfant entraîné dans un jeu avec ses camarades).

*Faut-il prendre des risques pour que le jeu soit intéressant ?*

En vous appuyant sur les documents du corpus, vos connaissances et vos lectures de l'année, en particulier celles de l'œuvre du programme, vous répondrez à cette question dans un développement argumenté d'une quarantaine de lignes au moins.

On attend une réponse qui rende compte de la complexité de la notion de risques : risque conscient/inconscient ; choisi/subi ; risques pris et précautions mises en œuvre pour le gérer ; l'échelle des risques, le type de risques (la tactique de jeu, la mise, la transgression d'interdits...)... De même pourrait-il être pertinent de s'interroger sur l'adjectif « intéressant » : l'intérêt se situe-t-il dans le gain, la règle du jeu ou la satisfaction personnelle ?

Sans perdre la notion de risque, cette question pourrait être liée à l'objectif que l'on assigne au jeu. Si jouer n'est qu'un simple plaisir, un divertissement qui permet d'échapper au quotidien, le risque présente-t-il un intérêt ? Si jouer c'est gagner, se confronter aux autres et à soi alors le risque apparaît nécessaire.

Prise en compte des œuvres du programme limitatif :

- les textes de Kerangal, Nabokov démontrent que la prise de risque augmente l'attrait du jeu, qu'elle est aussi émancipatrice et promesse de victoire ;
- les textes de Balzac, Bégout, Le Bihan, Schnitzler, Carrère, Zweig, Dostoïevski évoquent l'absence de maîtrise de risque. L'intérêt du jeu n'est pas accentué par la prise de risque puisque le risque n'est plus calculé, il relève de la pulsion destructrice liée à l'addiction.
- les textes de Kérangal, Le Bihan, Laclos, Dostoïevski montrent que l'exaltation est stimulée par le risque que l'on prend ;
- les textes de Kawabata, Nabokov, Zweig évoquent des situations de jeu dans lesquelles le risque n'a pas sa place. La stratégie de jeu repose sur une grande maîtrise des règles et des tactiques de jeu ainsi qu'une concentration et maîtrise de soi non compatibles avec la prise de risque.

Critères d'évaluation	Non	Partiellement	Oui
<b>Argumentation / 4 points</b>			
Le propos est construit et développe des arguments pertinents. Ce sont ces arguments qui sont évalués et non la thèse soutenue. On n'hésitera donc pas à accorder la totalité des points à une copie qui développerait de manière pertinente une seule thèse comme à un développement qui choisirait de prendre en compte plusieurs points de vue. <i>La forme délibérative (en 3 parties) n'est pas attendue</i>			
Le candidat fait preuve de réflexion et d'esprit critique au regard du thème du programme limitatif.			
<b>Le lecteur est convaincu par la cohérence et la pertinence du propos.</b>	<b>/4</b>		
<b>Lecture / Connaissances / 3 points</b>			
Les éléments du corpus sont mobilisés.			
Le livre du programme étudié et les connaissances acquises durant la classe de terminale sont utilisés.			
La culture personnelle est sollicitée.			
<b>Le lecteur identifie les références culturelles et perçoit leur intérêt pour l'argumentation</b>	<b>/3</b>		
<b>Expression / 3 points</b>			
La structure des phrases est globalement correcte.			
L'orthographe est globalement correcte.			
Le lexique utilisé est globalement approprié et précis.			
<b>Le lecteur comprend le texte du candidat sans difficulté.</b>	<b>/3</b>		