

BACCALAURÉAT PROFESSIONNEL
BREVET DES MÉTIERS D'ART

TOUTES SPÉCIALITÉS

ÉPREUVE DE FRANÇAIS
DU MARDI 13 JUIN

ÉLÉMENTS DE CORRIGÉ

SESSION 2023

Ce corrigé comporte 5 pages numérotées de 1/5 à 5/5.

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

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités	
Épreuve de Français	CORRIGÉ
Repère de l'épreuve : C2306-FHG FR 1	Page 1/5

Évaluation des compétences de lecture (10 points)

Texte n°1

Question 1 (3 points)

Pourquoi le jeu est-il comparé à une « scène » (ligne 17) ? Justifiez votre réponse en vous appuyant sur l'ensemble des éléments qui composent ce jeu dans les deux premiers paragraphes.

- Le jeu est un spectacle pour les yeux (l. 12-16) et les oreilles : des musiciens, de la musique qui participe(nt) à la mise en scène ; on assiste à l'accueil des champions ;
- Il y a des spectateurs (peuple, dames, spectateurs de la bourgeoisie et de la noblesse) ;
- Ces spectateurs ont des attentes (le danger du jeu fait le sel du spectacle) ;
- Un espace clos (lice) avec des zones dédiées (joueurs, spectateurs) ;
- Les joueurs à cheval sont comparés à des acteurs (« y figuraient comme acteurs ») ;
- On retrouve une métaphore filée du spectacle dans le texte.

Texte 2

Question 2 (2 points)

Quel effet la course de chevaux produit-elle sur le public et sur le narrateur ? Justifiez votre réponse.

Tous les spectateurs semblent saisis par une même frénésie. Le narrateur voit les autres spectateurs emportés par cette passion du jeu, mais la focalisation interne nous le montre frénétique, possédé, hors de lui-même plus encore qu'enjoué et joyeux, mais aussi honteux d'éprouver ces sentiments. De nombreuses notations – exclamations, interrogations, comportement corporel – font ainsi valoir ce dédoublement du narrateur qui devient spectateur de ses propres excès, sans pouvoir y résister.

Cette frénésie plonge le narrateur au cœur de la course qui se déroule devant lui : toute la foule semble jouer par procuration.

Texte 3

Question 3 (2 points)

Les candidats du jeu de télé-réalité sont-ils les seuls à jouer ?

Le dispositif du jeu conduit à observer des gens enfermés ; le discours de la production, que l'on entend ici, montre bien que les spectateurs sont les véritables joueurs, plus encore que les candidats qui sont de simples « rats de laboratoire ». Le public détermine le cours du jeu grâce à son vote qui lui donne le sentiment de mener la partie parce qu'il « élimine » successivement les candidats.

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités	
Épreuve de Français	CORRIGÉ
Repère de l'épreuve : C2306-FHG FR 1	Page 2/5

Corpus (texte 1, texte 2, texte 3)

Question 4 (3 points)

Qu'ont en commun les jeux évoqués par les trois textes ? En quoi sont-ils différents ?

Point commun : Le corpus propose trois situations dans lesquelles le spectateur participe directement au jeu.

Différences : L'implication du spectateur dans le premier texte fait de lui un supporteur, un soutien des chevaliers qui vont s'affronter pour son divertissement. Dans le deuxième texte, la focalisation se fait sur l'individu au sein d'une foule traversée par la passion de ce spectacle ludique. Enfin, dans le troisième texte, c'est le public qui fait avancer le jeu (en votant pour choisir les joueurs) et qui peut devenir voyeur.

Évaluation des compétences d'écriture (10 points)

Peut-on s'amuser en regardant les autres jouer ?

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

Critères d'évaluation	Non	Partiellement	Oui
Argumentation / 4 points			
Le propos est construit et développe des arguments pertinents : <u>La forme délibérative (en 3 parties) n'est pas attendue.</u>			
Le candidat fait preuve de réflexion et d'esprit critique au regard du thème du programme limitatif.			
<i>Le lecteur est convaincu par la cohérence et la pertinence du propos.</i>	/4		
Lecture / Connaissances / 3 points			
Les éléments du corpus sont mobilisés.			
Le livre étudié et les connaissances acquises durant la classe de terminale sont utilisés.			
La culture personnelle est sollicitée.			

Le lecteur identifie les références culturelles et perçoit leur intérêt pour l'argumentation.	/3		
Expression / 3 points			
La structure des phrases est globalement correcte.			
L'orthographe est globalement correcte.			
Le lexique utilisé est globalement approprié et précis.			
Le lecteur comprend le texte du candidat sans difficultés.	/3		

Pistes d'exploitation pour les œuvres littéraires inscrites au programme

1) Pas besoin d'un public / Pas besoin du regard de l'autre

Le Joueur d'échecs :

- Pour M. B., le jeu d'échecs est une expérience individuelle, non soumise au regard de l'autre. Le jeu lui permet de conserver une santé mentale, de conserver des automatismes, de s'évader.
- La confrontation avec Czentovic, sous le regard d'un public, le mène à perdre pied, à se mettre en danger. C'est donc que le spectateur a un effet (ici néfaste) sur le joueur.

Requiem pour un joueur - La Peau de chagrin - Hors d'atteinte ? – Les Dernières cartes - La Défense Loujine :

- Pour les joueurs de ces œuvres, l'expérience du jeu est individuelle. Ils jouent seuls, en ligne ou dans les lieux (cafés, casinos) qu'ils fréquentent, parfois même en fuyant le regard des autres.

2) Besoin d'un public / Regard de l'autre

Les Liaisons dangereuses :

- Le jeu de séduction orchestré par Valmont et Merteuil, cruel et malsain, est exécuté au détriment des autres et il n'a de sens que s'il est partagé (notion de défi, mesurer les effets dévastateurs du jeu...).

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités	
Épreuve de Français	CORRIGÉ
Repère de l'épreuve : C2306-FHG FR 1	Page 4/5

Corniche Kennedy :

- Le jeu, au-delà du plaisir immédiat qu'il peut procurer, est ici un rite d'initiation, d'intégration à un groupe social (idées de défi, de confrontation, de socialisation). Les regards extérieurs (et réprobateurs de la part des adultes) augmentent le plaisir du jeu parce qu'ils font valoir sa dimension transgressive.

Zéropolis - L'expérience de Las Vegas :

- Le public au casino est parfois nécessaire au joueur dans la mesure où les réactions des spectateurs peuvent influencer le comportement du joueur. La ville elle-même apparaît comme une immense mise en spectacle du jeu.

Le Joueur :

- Le jeu est imposé au narrateur par Paulina, qui le méprise alors que lui l'aime. Le jeu perd sa dimension ludique parce qu'Ivanovitch ne joue plus pour lui-même.

Le Maître ou le tournoi de go :

- Le jeu de go illustre ici un jeu bien défini, avec ses règles précises qui donnent un cadre aux joueurs. Mais c'est aussi un jeu qui consume l'existence du maître parce qu'il n'arrive plus à le restreindre à un espace purement ludique : sa charge sociale et existentielle apparaît trop grande, et les spectateurs sont fascinés et parfois effrayés par cela.