



VOIE PROFESSIONNELLE

CAP

2^{DE}

1^{RE}

T^{LE}

Français

ENSEIGNEMENT

COMMUN

EMMANUEL CARRÈRE HORS D'ATTEINTE ? (1988) 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 Doïstoïevski, *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



Présentation de l'intrigue

Frédérique, professeure de français en collège, mène une vie ordinaire et routinière à Paris. Divorcée, elle vit avec son jeune fils Quentin tout en continuant à voir régulièrement son ex-mari, Jean-Pierre, avec qui elle a maintenu des liens amicaux. Lors d'un séjour à Trouville, elle découvre les plaisirs du jeu en s'essayant à la roulette dans le casino de la ville. De retour à Paris, elle décide de partir à la conquête de cet univers mystérieux. Elle organise alors des escapades – solitaires et secrètes – dans un casino de province : elle y rencontre des joueurs invétérés, fait l'apprentissage d'un vocabulaire d'initiés, goûte à l'ivresse du gain et de la perte. Son existence finit par ne plus tourner qu'autour de cette activité : elle se coupe progressivement de son entourage et de sa vie antérieure, elle commence même à déléguer à la roulette certaines grandes décisions. Fuite en avant, recherche d'adrénaline, Frédérique ne sait pas vraiment où tout cela la mènera...

Les liens avec la problématique du programme

La question du jeu, au cœur de l'intrigue, explore nombre de questions propres à la notion : l'initiation, le divertissement, l'addiction, les stratégies, le plaisir du jeu, la perte de soi...

Le désœuvrement de Frédérique est le point de départ de l'intrigue. Frédérique semble avoir abandonné d'anciens projets d'écriture et se jette à corps perdu dans le jeu. Chasser l'ennui de son existence morne, rechercher l'excitation et la flamboyance, tels semblent être ses leitmotifs, lorsqu'elle se frotte à l'univers, jusque-là inconnu pour elle, du casino, avec ses règles et ses rituels, différents de son milieu social habituel et fortement transgressifs et addictifs.

Le jeu joue aussi comme métaphore centrale, pour poser, à travers l'errance du personnage, la question de la connaissance de soi. Au fil de l'expérience de Frédérique, celui-ci est associé à une grande liberté puis, dans un second temps, à une aliénation destructrice. Le roman ouvre ainsi à la question du libre-arbitre et à celle des différentes manières de conduire son existence. Ce dilemme peut sans doute retenir l'attention des élèves.

Des exemples de mises en œuvre pédagogiques

Hors d'atteinte ?

Il peut être intéressant de mener avec les élèves une réflexion sur le titre. Que signifie cette expression pour eux ? De qui, de quoi s'agit-il ? Pourquoi l'auteur a-t-il choisi la forme interrogative ?

Le jeu... source de plaisir ou remède à l'ennui ?

Face à des activités répétitives et monotones, « à la glu de la routine » (chapitre 5), le jeu offre une échappée. Pour aider les élèves à comprendre la relation que Frédérique entretient avec le jeu, les mots clefs du programme limitatif pourront leur être distribués afin qu'ils puissent faire une sélection à partir de leur compréhension du texte et qu'ils puissent échanger sur Frédérique et sa relation au jeu et/ou au monde.

Retrouvez éducol sur



Le jeu pour régler sa vie ?

Selon Laurent Demanze, si Emmanuel Carrère « est si attentif aux moments où une vie bifurque, c'est précisément parce que le monde moderne est marqué selon lui par des logiques de répétition, une restriction des possibles, une pesanteur professionnelle ou familiale, qui empêchent chacun d'exaucer d'autres parcours potentiels et le restreint à une ligne unique ». La double vie de Frédérique (professeure et joueuse) ne pousse-t-elle pas à l'extrême la tension qui traverse chacun d'entre nous entre vie sociale et vie intime ? Ne jouons-nous pas tous « double jeu » ? Les chapitres 21 et 22 sont particulièrement pertinents pour cette approche du roman. Marinella Termite souligne qu'« à la linéarité d'un récit chargé des bifurcations liées au jeu correspond l'envie de maîtriser un système de règles pour gagner. » Le professeur peut donc conduire les élèves à réfléchir sur la construction générale du roman qui progresse par des bifurcations aléatoires du parcours de l'héroïne. En quoi le jeu, qui impose de nouvelles règles arbitraires et n'obéissant qu'au hasard, est-il une remise en cause du jeu social ? Les règles du jeu imposées par la vie en société sont parfois étouffantes ; sont-elles aussi inamovibles et incontestables qu'on veut le faire croire ?

Jouer le tout pour le tout : un topos littéraire ?

L'étude du roman gagnera à la confrontation avec d'autres éléments du topos littéraire que l'on retrouve notamment dans *La peau de chagrin*, ou *Vingt-quatre heures de la vie d'une femme...* et à une réactivation des acquis liés à l'objet d'étude de la classe de première sur les itinéraires romanesques. Le jeu est, avant tout, jeu du personnage avec son identité, avec sa destinée, avec sa liberté. Le roman peut alors être envisagé comme un voyage dans l'intime, un jeu avec le « je » où l'individu est son propre « adversaire ».

Écriture et jeux de montages

Certains romans d'Emmanuel Carrère ont été adaptés au cinéma – *La Classe de neige* en 1998 qu'il scénarise, *L'Adversaire* en 2002 – et lui-même en a été réalisateur du film *La Moustache* en 2003. Pour l'auteur-réalisateur, la technique du montage a nourri l'écriture de ses romans. Dans cette optique, il est possible d'envisager plus particulièrement les scènes de jeu dans le casino : jeu de regards, environnement, posture, vêtements que l'on peut éventuellement mettre en lien avec un tableau. On pourra notamment mettre en relation le roman d'Emmanuel Carrère avec les nombreux films mettant en scène les jeux de casino, comme *La Baie des Anges* de Jacques Demy (1963), pour y comparer le monde du jeu, le personnage de Jackie (incarné par Jeanne Moreau) par rapport à Frédérique, les rites d'initiation au jeu, etc.

Quel joueur êtes-vous ?

À partir des différents portraits de joueurs découverts dans le roman, il pourrait être intéressant de demander aux élèves : « Quel joueur êtes-vous ? ». Cette activité passerait par l'établissement de la liste des jeux auxquels chacun a joué depuis l'enfance jusqu'à ceux auxquels on joue encore. Même si le casino et les personnages peuvent paraître très éloignés des élèves, Emmanuel Carrère aborde des sentiments et sensations liés à toutes les formes de jeu : la prise de risque, le secret et le bluff, l'abandon de soi... On peut ainsi partir de passages montrant ces enjeux en invitant les élèves à s'en inspirer pour leur autoportrait en joueur ou, dans un carnet de lecteur, leur demander d'enrichir progressivement leur autoportrait et d'affiner sa description au fil de la séquence.

Sitographie et bibliographie indicatives

Pour les professeurs

- Semaine dédiée à Emmanuel Carrère sur France culture :
<https://www.franceculture.fr/emissions/hors-champs/semaine-speciale-emmanuel-carrere-15-le-parcours-decriture>
- Émilie Brière, « Emmanuel Carrère, d'autres vies et la sienne », *Le Magazine littéraire*, n°526, « Ce que la littérature sait de l'autre », décembre 2012, p. 85.
- Laurent Demanze, « Les vies romanesques d'Emmanuel Carrère », *Roman 20-50*, 2014/1 (n° 57), p. 5-14. DOI : 10.3917/r2050.057.0005. URL :
<https://www.cairn.info/revue-roman2050-2014-1-page-5.htm>
- Laurent Demanze et Dominique Rabaté (dir.), *Emmanuel Carrère, faire effraction dans le réel*, P.O.L., 2018 (volume consacré à l'œuvre d'E. Carrère, avec également des textes de l'auteur et un dossier iconographique).
- Christophe Reig, Alain Romestaing, Alain Schaffner (éds.), *Emmanuel Carrère : le point de vue de l'adversaire*, PU la Sorbonne, 2016
https://www.researchgate.net/publication/309853111_Emmanuel_Carrere_Le_point_de_vue_de_l'adversaire
- Marinella Termitte, « Caprices de la narration. Les contrepoids d'Emmanuel Carrère » :
<https://books.openedition.org/quodlibet/839?lang=fr>

Pour les élèves

- Émission d'Arte, *28 Minutes*, diffusée le 17 septembre 2020 : *Emmanuel Carrère - Face aux ténèbres*
- Émission « La compagnie des auteurs », France culture, 22 juillet 2019 :
<https://www.franceculture.fr/emissions/la-compagnie-des-auteurs/emmanuel-carrere-14-le-reel-demmanuel-carrere-0>
- Pascal et sa version du divertissement :
<https://lewebpedagogique.com/sevy/files/2015/05/pascal-texte.pdf>
- Pour aider les élèves à créer une image mentale de cet univers des casinos :
<https://www.art-magazine.org/la-peinture-autour-des-jeux-de-casino/>
- Captation d'un débat entre le cinéaste Jacques Audiard et l'écrivain et cinéaste Emmanuel Carrère, le 5 décembre 2017 au Cinéma Etoile Lilas. École de la société des réalisateurs de films (SRF). Accessible sur Internet.
- Émission « La grande table culture » : « Emmanuel contre Carrère », 3 septembre 2020 :
<https://www.franceculture.fr/emissions/la-grande-table-culture/emmanuel-contre-carrere>
- Rencontre avec Emmanuel Carrère à l'université Bordeaux Montaigne le 14 octobre 2014 : entretien accessible en ligne
<https://lesarmesmiraculeuses.com/2014/10/11/rencontre-avec-emmanuel-carrere-a-luniversite-bordeaux-montaigne/>

Retrouvez éduscol sur

