

VOIE PROFESSIONNELLE

CAP

2^{DE}

1^{RE}

T^{LE}

Français

ENSEIGNEMENT

COMMUN

BRUCE BÉGOUT ZÉROPOLIS. L'EXPÉRIENCE DE LAS VEGAS (2002) 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

Dans ce court essai de 127 pages, Bruce Bégout propose une déambulation dans la ville de Las Vegas et une suite d'évocations de « la capitale mondiale du jeu », qui sont l'occasion d'une réflexion sociologique et géographique.

En vingt-deux « tableaux » l'auteur donne à voir les hôtels, les rues, les casinos, les quartiers, la banlieue de la ville-titre « Zéropolis » avec ses personnages anonymes, robots fantomatiques d'une ville artificielle et déshumanisée. Cette ville – cette non-ville ? – est le lieu de tous les fantasmes et de tous les excès.

Chemin faisant, l'auteur nous livre sa réflexion sur cette urbanité particulière et nous invite à réfléchir avec lui sur les thèmes associés au monde urbain végasien : rêve et utopie, uniformité et superficialité, hasard et dévotion, addiction et abrutissement.

Las Vegas n'est-elle finalement que le fantôme du rêve américain ?

Les liens avec la problématique du programme

La préface nous avertit : « La capitale mondiale du jeu [...] fait tout en plus grand. Elle se veut énorme et sans limites. » Et si « tout n'est qu'une immense farce », elle a « peu de choses à voir néanmoins avec nos anciens carnivals ».

Partant de l'image commune – Las Vegas est un gigantesque parc d'attractions –, l'auteur offre un regard critique sur la ville et propose une réflexion sur les lieux de jeu, leur inscription dans l'urbanisation et l'histoire de cet espace.

L'essai prend la forme d'une exploration, d'une promenade, et quelquefois d'une errance, entre architecture clinquante et non-lieux. Cette déambulation en chapitres distincts partant d'une expérience du quotidien rend la pensée accessible. Elle conduit à une réflexion sur la condition humaine, le besoin de jouer qu'éprouvent les individus, la place du jeu dans l'organisation de la ville, les mythologies qui en découlent.

Des exemples de mises en œuvre pédagogiques

Deux propositions pour entrer dans l'œuvre

- Étude de la première de couverture (avec la photo du vrai panneau *in situ* et la première phrase du livre), du titre et de la table des matières (avec la note 1 du premier chapitre et la dernière phrase du premier chapitre en regard du titre), puis visionnage d'un extrait vidéo (voir ressources ci-après) pour convoquer les représentations de Las Vegas. Poser des hypothèses de lecture à partir de ces entrées.
- « Las Vegas n'a jamais été rien d'autre que la plus grosse ampoule électrique du monde ». À partir de cette épigraphe extraite du roman de J.G Ballard, *Hello America*, interroger les représentations des élèves sur ce lieu et les casinos. On pourrait ainsi leur demander de confronter leurs remarques à l'intitulé de l'objet d'étude, au titre du thème et de l'essai, au lexique, aux intitulés des chapitres. À partir d'une brève recherche ou présentation sur l'histoire des casinos,

Retrouvez éducol sur



contextualiser le thème et réfléchir à la place du jeu dans la société au cours des deux derniers siècles, et, à partir des mots-clés du programme (par exemple : joies du jeu ; rituels ; société du jeu), dégager une réflexion sur quelques axes de lecture : en quoi le jeu est-il constitutif de l'espace ? Que nous dit Las Vegas du rêve américain ? La ville du zéro (ville-zéro ?) révèle-t-elle, comme dans un miroir grossissant, quelque chose de notre civilisation ?

Parcours de lecture

Proposition 1

Lecture de chapitres et d'extraits selon l'axe suivant : « Las Vegas : paradis du jeu aux dépens du 'je' ».

- Las Vegas : ville électrique, ville lumière ? Premier chapitre « Zéropolis » : ombre et lumières (en relation avec la première de couverture et une vidéo de Las Vegas la nuit) et sur l'histoire de la ville (en parallèle avec une vidéo et son commentaire imprimé).
- Salles de jeux : cryptes sous la cathédrale. Chapitre 2 : « Offrandes au dieu Fun », en particulier : jusqu'à la fin de la page 30 « Fremont street » (comparaisons et métaphores au service de la démonstration) et de la page 31 à la fin du chapitre « L'autre d'Héphaïstos » : comment l'auteur donne-t-il de ces lieux une image fantomatique, voire infernale ?
- L'argent : le rêve américain ? Chapitre 18 : « La conjuration du hasard » : qu'est-ce qui pousse les joueurs de jeux de hasard à jouer ?
- Chapitre 16 : « American dream » : qu'appelle-t-on communément le rêve américain ? En quoi consiste véritablement ce rêve selon l'auteur ?
- Prolongement possible : Las Vegas : un parc d'attraction ? Pour quels joueurs ? Extraits des chapitres 4 (pp. 45-46), 6 (p. 59) et 7 (pp. 62 à 65) et/ou de l'intégralité des chapitres 11 et 12. Proposer un travail de groupe avec lecture et restitution orale.
- Pour conclure : chapitre 21 « Quitter Las Vegas » (pp. 120-125). S'interroger sur le mode de vie végasien fondé sur le divertissement.

Proposition 2

La structure de l'œuvre, organisée en 22 chapitres avec titre, est une invitation à une lecture fragmentaire pour entrer dans l'œuvre. On peut donc :

- demander aux élèves de lire un chapitre de leur choix, d'en expliquer le contenu et d'écrire ce qu'ils en pensent. La lecture de la préface vient alors compléter la réflexion pour commencer à s'interroger sur les profils des joueurs qui viennent à Las Vegas et la relation qu'ils entretiennent avec l'espace : casino/ville ;
- pour poursuivre cette réflexion, distribuer un plan de la ville (par exemple à partir de la consultation du site <https://www.casinos777.net/las-vegas.htm>, dont la présentation et le discours sont intéressants à discuter) en demandant aux élèves d'y construire des itinéraires donnant lieu à des écrits d'imagination ou à la constitution d'un carnet de voyage impliquant les réflexions de l'élève-voyageur ;
- à partir de cette première approche, identifier les deux axes formulés plus haut (jeu et espace, Las Vegas et le rêve américain) et amener les élèves à s'interroger sur la relation entretenue entre le casino et la ville et à confronter leur lecture avec leurs représentations ;

Retrouvez éducol sur



- clore cette lecture fragmentaire par une production orale ou écrite permettant de proposer des éléments de réponse aux axes de lecture proposés;
- poursuivre la réflexion et travailler les compétences d'argumentation en prenant appui sur l'étude plus précise de certains chapitres, par exemple à partir des extraits suivants :
 - « Offrandes au dieu fun » : depuis « On ne saurait cependant espérer tirer au clair » (p.28) jusqu'à la fin du chapitre;
 - « Le double visage de l'utopie » : depuis « En effet, les hôtels-casinos » (p.42) jusqu'à « une totale assurance de ne pas être dérangée et interrompue » (p.43);
 - « Le double visage de l'utopie » : depuis « C'est cette synthèse nouvelle du plaisir et de la soumission » (p.44) jusqu'à la fin du chapitre;
 - « Urbanité psychotrope » (en intégralité);
 - « Les versions du thème » (en intégralité);
 - « A.C. » (en intégralité);
 - « *American dream* » : depuis « Dans ce déferlement permanent d'icônes populaires » (p.90) jusqu'à « quel est donc alors ce que produit et vend Las Vegas ? » (p.93);
 - « La conjuration du hasard » (en intégralité);
 - « Quitter Las Vegas » : depuis « Las Vegas réalise le prodige de construire une ville » (p.121) jusqu'à « qui attend celui qui ne veut pas jouer le jeu » (p.123).

L'étude de ces passages peut donner lieu à des productions écrites ou orales variées, par exemple : rédaction argumentée de portraits de joueurs; pages d'un guide de voyage à Las Vegas; interview d'un joueur; production argumentée sur la place et le rôle des casinos dans la ville; production d'un texte sur les casinos à la manière du texte « Au music-hall¹ »; dialogue/débat contradictoire entre un joueur et un non joueur; rapport au jeu dans la construction des mythologies américaines, relation entre jeu et *entertainment*; prise de position sur ce que la lecture de cette œuvre permet de dire du thème et de l'objet d'étude, sur le lien avec le thème du jeu aujourd'hui; comparaison avec une scène de film, etc.

1. Roland Barthes, *Mythologies*, 1957.

Sitographie et références complémentaires

Podcasts de France culture

- <https://www.franceculture.fr/emissions/villes-mondes/viva-las-vegas>
- *Métronomique* par Amaury Chardeau, « De Las Vegas à Macao via Trouville et Monte Carlo, rien ne va plus » (58 minutes) du 8 avril 2017, qui propose une réflexion sur les jeux de hasard à travers l'histoire des casinos.
<https://www.franceculture.fr/emissions/metronomique/de-las-vegas-macao-trouville-et-monte-carlo-rien-ne-va-plus>
- *Cinq fois* par Maylis Besserie, cinq épisodes de 5 minutes présentés par Jérôme Schmidt, et plus particulièrement les épisodes 1, 3 et 4 qui présentent des portraits de joueurs.
Passion Poker (et paris en ligne); 2. Bobby's room; 3. Une histoire d'un prodige du poker, StuUngar; 4. Neesha et Las Vegas; 5. Les Triades de Macau).
<https://www.franceculture.fr/emissions/cinq-fois/jerome-schmidt>
- *Villes-mondes* par Catherine Liber. Une émission de 59 minutes du 15 mai 2016 (histoire de la construction de Las Vegas et de son développement – de la ville où rien n'est permis et tout est sous contrôle, à la ville où tout est possible; des références à des films devenus cultes, où Las Vegas est un personnage, un environnement dans lequel évoluent des personnages).

Vidéos sur Las Vegas accessibles en ligne

- « Las Vegas, ville du vice » : capsule documentaire proposée par Laurent Turcot, historien et professeur canadien, dans son podcast hebdomadaire « L'histoire nous le dira ».
- « [Las Vegas, la parano de Hunter S.Thompson](#) », documentaire sur le journaliste Hunter S. Thompson, auteur du roman *Las Vegas parano*, publié en 1972.
- « Where Las Vegas neon goes to die », Wall Street Journal : reportage de Jeff Bush sur le cimetière des enseignes au néon les plus célèbres de Sin City (vidéo en anglais).
- « La démesure de Las Vegas », documentaire de la série « Vu du ciel » (sur la ville de Las Vegas de manière générale).

Sur l'auteur et l'œuvre

- Un article de Bruce Bégout sur son texte :
<http://www.passant-ordinaire.org/revue/49-646.asp#>
- Une critique de *Zéropolis* sur overblog.
- Marie de Geuser, *L'émancipation de l'architecture*, Master 2 « Arts et médias numériques » : voir les pages 33 à 50 qui portent sur l'œuvre de Bruce Bégout.
https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00940359/file/2013-DE_GEUSER_EMA.pdf

Lectures complémentaires

- Brice Bégout, *Le ParK*, éd. Allia (2010).
- Charles Bock, *Les Enfants de Las Vegas*, Points, 2011.
- Guy Debord, *La Société du spectacle*, Folio Essais, 1967.
- *Pouvoirs*, « Les jeux d'argent », n° 139, novembre 2011.
<https://revue-pouvoirs.fr/-139-Les-jeux-d-argent-.html>

Retrouvez éducol sur

