

**Dostoïevski**

Le Joueur

Préface de Dominique Fernandez



folio  
classique

# Présentation

Paru à l'automne 1866, ce roman court est notamment célèbre pour avoir été écrit en 27 jours. Cet exploit est à relativiser dans la mesure où Fiodor Dostoïevski avait déjà commencé à en composer le plan en 1863 lors d'un voyage en Europe. Ce roman porte en lui une dimension autobiographique : l'écrivain y relate son expérience du jeu.

# Attention!!!

Ce texte est une œuvre patrimoniale russe. Il en existe de nombreuses traductions françaises et de nombreuses éditions. Il est nécessaire d'en choisir une commune pour la classe avant l'été pour que le travail de lecture puisse commencer dès la rentrée.

Concernant la grammaire, il faudra privilégier les points qui persistent d'une traduction à l'autre, à savoir les attendus de Terminale bac pro :

- la syntaxe (notamment les subordonnées hypothétiques et concessives, les discours direct et indirects) ;
- les modes et modalités ;
- la cohérence textuelle, les reprises anaphoriques et l'expression des liens logiques ;
- le lexique de l'abstraction.

# Une histoire de jeux 1

Dans une station thermale allemande et cosmopolite, Roulettenbourg, au XIX<sup>e</sup> siècle, Alexeï Ivanovitch, narrateur et personnage principale de l'histoire raconte ses aventures au sein d'un groupe d'émigrés russes. Alexeï est précepteur des enfants d'un général endetté qui compte sur la mort prochaine de sa grand-mère pour se remarier avec une Française cupide Mademoiselle Blanche. Amoureux de la belle-fille du Général, Paulina, Alexeï doit souffrir de deux autres prétendants le Marquis des Grioux, un français créancier du Général et Mr. Astley, un Anglais timide qui inspire la confiance. Le lieu du jeu va mettre en scène des jeux.

## Une histoire de jeux 2

Le jeu ici au sens premier est celui des tapis verts des salles de casino la roulette et le Trente et Quarante. La première expérience du narrateur, c'est pour sa dulcinée Paulina qui lui a demandé de jouer pour son compte. Alexeï gagne puis perd mais s'arrête et refuse de reprendre le jeu malgré les injonctions de la demoiselle car il pense que jouer pour les autres amène à perdre.

La grand-mère dont la mort est tant attendue va venir de Russie pour régler ses comptes avec ses héritiers en Allemagne. Le narrateur l'assiste dans la dépense d'une grande partie de sa fortune au Casino. La vieille dame repartira à Saint-Pétersbourg les poches si vides qu'elle devra emprunter à Mr. Astley de quoi payer son voyage.

# Une histoire de jeux 3

Le moins ruiné des exilés russes, Alexei tente le tout pour le tout à la roulette et finit par faire fortune en une journée. Paulina, qu'il a délaissée pour le jeu, refuse de partir avec lui à Paris, il y va par conséquent avec Mademoiselle Blanche qui saura bien épuiser sa fortune.

Seul, atteint du virus du jeu, le narrateur fait la tournée des stations thermales allemandes où, quand il n'a plus le sou, il fait le laquais pour quelque éminence.

# Une œuvre intégrale 1

La question du jeu ou plutôt des jeux imprègne l'ensemble de l'ouvrage de manière progressive. Le cheminement d'Alexeï ne peut être compris qu'à travers la lecture de l'ensemble de l'œuvre. Aussi une approche actancielle pourra être privilégiée afin d'aborder les différentes formes du jeu exprimées dans le texte.

L'analyse du jeu social entre les personnages sera ici un corollaire au jeu d'argent. Tous les personnages ont une position ici sur la futilité et la nécessité de l'argent et des places dans le monde. Alors que la Grand-Mère les considère comme des futilités, le Général, le Marquis des Grioux et Mademoiselle Blanche ont besoin d'argent pour justifier leur place dans le monde.

Le jeu en tant qu'activité enivrante pourra être observé à travers l'emprise quasi spontanée exercée sur la Grand-Mère alors que pour Alexeï, elle s'étale sur l'ensemble du roman de façon beaucoup plus complexe. Que dire aussi des personnages qui refusent de jouer ? N'auraient-ils pas peur d'eux-mêmes ?

# Une œuvre intégrale 2

D'un point de vue génétique, *Le Joueur* est écrit entre deux chapitres de *Crimes et Châtiments* et on y voit déjà, comme l'indique Dominique Fernandez, «le fameux triangle dostoïevskien» : «l'homme qui devrait employer toutes ses forces à disputer sa bien-aimée à son rival, abdique sa virilité et se retire de la lutte, sous l'effet d'une puissante pulsion auto-destructrice, symbolisée ici par le jeu».

Enfin la dimension autobiographique de l'œuvre justifie, elle aussi, la lecture intégrale du texte, ce chemin du jeu qui devient une nécessité voire une fatalité, l'auteur l'a connu pour lui-même et en rend compte dans sa correspondance notamment. La question du réel et de la fiction autour du jeu littéraire devra alors être posée.



# Mise en œuvre

L'étude de l'œuvre portera sur la moitié du temps du cours de français soit treize semaines. Le texte de Dostoïevski comporte dix-sept chapitres. Conscient de la difficulté de lire un roman en une seule fois pour certains élèves, il paraît nécessaire d'accompagner les élèves dans leur lecture intégrale en divisant le texte en différentes étapes. Ces étapes qui reposent sur une dimension chronologique de la lecture du texte doivent prendre en compte la dimension actancielle pertinente ici pour l'analyse du «jeu» dans l'ouvrage.

A chaque étape, il conviendra de s'assurer de la compréhension globale du texte par les élèves. Une ou deux lectures analytiques par étape s'imposent comme des travaux d'écriture réflexive tels que l'examen les requiert.

# 5 étapes

## 1. Des émigrés russes dans une ville thermale allemande

C'est une première étape de présentation et de contexte qui regroupe les quatre premiers chapitres. Elle pourra se faire sur trois semaines.

## 2. Le jeu d'Alexeï et Paulina

La deuxième étape montre l'enjeu de la relation entre les deux personnages principaux. Elle concerne les chapitres V à VIII. Elle est réalisable en deux semaines.

## 3. La Grand-mère

La troisième étape concerne la figure au centre du roman, son rapport au jeu est peut-être le résultat de la rencontre entre celui d'Alexeï et celui de Paulina. C'est l'étape la plus volumineuse, elle regroupe cinq chapitres, les chapitres IX, X, XI, XII, et XIII. Trois semaines seront nécessaires pour cette étape.

## 4. La fuite

Dans cette étape, à défaut de pouvoir vivre avec Pauline, Alexeï part à Paris avec Mademoiselle Blanche. C'est une tentative de fuite plutôt qu'un véritable échappatoire. Elle concerne les chapitres XIV, XV, XVI. On pourra la faire en deux semaines.

## 5. Des regrets ?

La dernière étape ne concerne que le chapitre XVII, elle sera l'occasion de revenir sur l'ensemble de l'ouvrage en agrémentant la réflexion sur le jeu avec quelques ressources autour de l'œuvre. trois semaines semblent une bonne durée pour cette étape.

# Co-Intervention

jeu social= réflexion sur les codes sociaux d'un métier

= relation avec son employeur comme

Alexeï avec le Général

jeu comme activité ludique : le travail est-il un jeu ?

exercer son métier = jouer un rôle ?

lexique du jeu dans son métier

# Ressources

- Sur le genèse du Joueur : Joseph Frank, *Dostoïevski, Les Années miraculeuses (1865-1871)*, traduit de l'anglais par Aline Weil, éd. Actes Sud, 1998
- Extraits de la correspondance de Dostoïevski dans *Dostöievski à la roulette*, Trad. de l'allemand par Hélène Legros. Édition de Fr. Eckstein et R. Fulop Miller, Collection «Les documents bleus» (n° 27), Gallimard, 1925. (certains de ces extraits sont repris dans l'édition folio n°6587 de *Le Joueur*)
- Chef d'œuvre de Dostoïevski écrit à la même période, *Crimes et châtements* (1866) développe dans sa première partie notamment le problème du manque d'argent.
- Autre maître de la littérature russe, Alexandre Pouchkine aborde le thème du jeu dans *La Dame de Pique* (1834)
- L'opéra *Le Joueur* (1929) de Sergueï Prokofiev est une adaptation lyrique du roman de Dostoïevski.
- Au cinéma, *Le Joueur* de Claude Autant-Lara sort en 1958 avec Gérard Philippe dans le rôle d'Alexeï