



Requiem pour un joueur, Erwan le Bihan, 2017

« ...J'ai vu des archipels sidéraux ! et des îles
Dont les cieux délirants sont ouverts au vogueur :
– Est-ce en ces nuits sans fonds que tu dors et t'exiles,
Million d'oiseaux d'or, ô future Vigueur ? » (...)
Le Bateau ivre, 1871, Arthur Rimbaud

SUJET

Dans l'attente d'une promotion, Richard LENZINI quadragénaire, cadre de banque, se pique au jeu des paris sportifs en ligne. L'auteur le présente comme une sorte de capitaine Achab à la poursuite de sa baleine blanche bouurlinguant sur le navigateur du net en quête d'un hypothétique pactole : l'obsession du gain précipitera son naufrage.

LE THEME DANS L'ŒUVRE

OE : Vivre aujourd'hui : « l'humanité, le monde, les sciences et la technique »
Le jeu futilité, nécessité

Le roman *Requiem pour un joueur* est le premier livre d'Erwan Le BIHAN.
Ecrit à la 1^{ère} personne, l'immersion dans l'âme du héros est immédiate.

Richard LENZINI se heurte dans son travail au système pernicieux de la bourse et pense trouver dans les paris en ligne l'accomplissement de son désir de puissance. Le mécanisme de l'addiction est savamment distillé, au tiers du roman, les pertes sont considérables. La violence surgit dans le cercle privé et professionnel. Le héros se réfugie dans le mensonge et l'alcool. Les dettes s'accroissent. En neuf mois, Richard LENZINI sombre dans une extrême précarité.

Ce roman présente le jeu sous l'angle d'une « aliénation ; un plaisir, mais dont la littérature et les arts ont souvent révélé aussi bien les dangers que les abîmes tragiques ; une oscillation entre hasard et stratégie ; une activité qui détermine aussi les jeux des êtres dans le théâtre du monde. »

Un théâtre qu'Erwan Le BIHAN revisite de manière ludique en jeux littéraires, jeux de langage, renouvelant le pacte de lecture de la mise en abyme, et du récit enchâssé où l'écrivain invite le lecteur à un jeu de pistes imaginé à partir du recueil de Melville, *Moby Dick*, 1851 (4^{ème} de couverture).

Le récit se déploie en métaphores filées: le fond d'écran de l'ordinateur se substitue à la grande bleue. L'intertextualité se prolonge à la robinsonnade du taudis et résonne encore dans les *métamorphoses* du héros, *étranger* aux autres et à lui-même, incapable de quitter la caverne platonicienne.

Le lecteur devient le joueur en quête des signes annonciateurs du récit (décorations appartement, commerces, œuvres d'art) où le thème récurrent de la fenêtre relaie autant les pensées du héros que l'inspiration de l'écrivain.

Une écriture miroir, reflet de la condition humaine et de ses insondables fêlures, où l'écrivain démiurge anime d'une main invisible la destinée de ses personnages tel le joueur penché sur un Baby foot.

PISTES PEDAGOGIQUES

L'enseignement du français en Terminale Bac Pro se fonde sur l'étude des objets d'étude de Seconde et de Première. L'endurance et la performance de lecture et d'écriture se sont accrues, le travail personnel également.

Précaution : disposer des livres retenus avant les vacances d'été.

Séquence 1 : gagner le pari de l'œuvre intégrale.

Travail personnel : ritualiser les pratiques.

Lecture de l'œuvre sur quatre semaines au rythme de deux chapitres hebdomadaires (environ 50 pages).

- Attribuer un titre à chacun d'eux / ou rédiger un résumé (5 à 10 lignes) ou présenter une citation /un extrait du chapitre (4/5 lignes maxi) et expliquer, justifier son choix.
- Distribuer une feuille de lecture : «généalogie des personnages (20) »
- Constituer d'une banque d'images : 2 par chapitre représentatifs de l'extrait.

En classe, le temps des hypothèses de lecture, des restitutions précède les multiples activités possibles : l'aliénation au jeu (la chasse à la baleine), l'évolution du personnage principal, les recherches* mise en scène d'extraits choisis.

Lors des deux dernières séances, les élèves, par groupe, retiennent les meilleures photos dans le but de réaliser une bande annonce du livre, un résumé, un film de prévention aux jeux ou l'interprétation théâtrale d'une scène sur vidéo.

La séquence 2 centrée sur la lecture analytique, conduit les élèves à un deuxième niveau de lecture, celui de l'écrivain-joueur avec la mise en abîme, le récit enchâssé et autre jeu de piste. Il est à noter que d'autres jeux apparaissent sous des formes plus positives : le baby-foot, le potlatch.

En co-intervention, le livre donne lieu à réfléchir sur la place du jeu au travail : recrutement par les tests, gestion des carrières, rapports hiérarchiques.

Dans un contexte contemporain, l'étude de *Requiem pour un joueur*, facilite la réflexion sur les connaissances, la maîtrise de la langue, les capacités d'analyse, de synthèse, d'argumentation inhérentes à l'entrée dans la vie active ou à la poursuite d'étude.

QUELQUES RESSOURCES : <http://lettres-histoire-geo.ac-amiens.fr/575-terminale-bac-pro-lettres.html>

Pour les professeurs	Pour les élèves
https://www.franceculture.fr/conferences/sommes-nous-tous-accrocs	Extrait audio Moby Dick https://www.youtube.com/watch?v=lbtr8KDdHL0 : (arrêter à 2 minutes 20)
Aristote l'Ethique à Nicomaque	<i>L' hubris et phronésis</i> , l'excès et la juste mesure
https://www.observatoire-sante.fr/tout-ce-que-vous-avez-toujours-voulu-savoir-sur-les-accrocs-aux-jeux-dargent-et-de-hasard	France culture Allégorie de la caverne https://www.franceculture.fr/emissions/les-chemins-de-la-philosophie/fabuleux-platon-14-lallegorie-de-la-caverne-vivons-nous-dans-illusion
Séquence 2 Extraits en résonance et processus d'écriture Proposition pédagogique : Madame Sandrine DHAINAUT LP E. Gand Amiens	Recherches* : Daniel Spoerri <i>Die Ausnahme</i> , 2012 Gerhard Richter Six panneaux verticaux 2002/2011 la Chute d'Icare, Brueghel l'Ancien, 1595-1600