

**Texte 1 : Septembre (page 41)**

Je dégaîne mon téléphone pour consulter l'évolution des scores des matchs sur lesquels j'ai parié la veille, au « Derby ». Tous mes pronostics sont en passe de rentrer, à l'exception d'une rencontre, bien mal engagée. Je jubile. Je serre le poing, un geste réflexe de triomphe que je ne peux refréner. La joie répandue dans tout le corps. Je me sens traversé par un courant d'énergie brute, électrisé par la perspective de ces gains futurs. Un moment où mes poumons semblent pouvoir accueillir plus d'air, mes veines davantage de flux.

*Requiem pour un joueur, E. Le Bihan, 2017.*

**Texte 2 : Octobre (page 67)**

Une rencontre passée au crible sur un blog de pronostics. Deux équipes norvégiennes dont je n'ai jamais entendu parler. Le nom même des villes dont elles portent les couleurs ne m'évoque rien. Je regarde le match en direct sur mon site de paris sportifs. À l'écran, une flèche rouge et une autre verte pivotent, pointent une suite de chiffres et clignotent, balancent à la hausse, à la baisse, se stabilisent. Adrénaline et endomorphine, en bouffées lentes, suivent l'inclinaison, se condensent, déroulent dans les canalisations profondes. L'œil qui palpite, irisation à l'oblique des nerfs. D'après le spécialiste en pronostics, qui répond au pseudonyme de Rossoneri, les locaux vont étriller les visiteurs. Un match qui compte pour la coupe de Norvège. Il y a plusieurs divisions d'écart entre les deux équipes. Rossoneri conseille de prendre la cote avec handicap : victoire des locaux en donnant un but d'avance aux visiteurs. La rencontre a démarré depuis trente minutes. Pour le moment, Rossoneri se trompe. Le score est vierge. La cote de la victoire des locaux avec handicap passe d'un virgule deux à un virgule six. La main caresse la souris, le galbe du boîtier dans la paume, l'index sur la molette glisse doucement vers le bouton. Les battements du cœur s'accroissent, le sang afflue, resserré, à ras les tissus.

*Requiem pour un joueur, E. Le Bihan, 2017.*

**Texte 3 : Octobre (pages 83-85)**

*Le narrateur rentre chez lui après une soirée arrosée chez les Sulzer, amis du couple.*

Je fais un premier dépôt de deux cents euros. L'alcool des Sulzer m'irrigue les veines. Et ne m'invite pas à la clairvoyance. Je mise sur des paris en direct. En prenant des cotes très élevées, des cinq ou six contre un. Des paris sur l'évolution des scores en fin de match. Je gagne un peu d'abord. Puis c'est l'hémorragie. Je fais de nouveaux dépôts et multiplie les risques. Au bout d'une heure et demie, j'ai perdu plus de deux mille euros. Une saveur amère dans la bouche asséchée par le stress. Mon rythme cardiaque redescend lentement. La respiration s'est ralentie. Je ne transpire plus. Je referme brutalement le capot de l'ordinateur. Je reste immobile, stupéfait. L'extase de la perte.

Fouettée par de violentes bourrasques, la pluie s'écrase avec fracas contre les volets. Je fixe le mur devant moi, la cloison qui sépare le salon de la cuisine, recouverte d'un enduit blanc cassé. Un interrupteur. Celui qui commande la petite lampe rouge, la lumière tamisée du salon. J'imagine un instant l'interrupteur relié à mon désir de jouer. Un commutateur qu'il suffirait de basculer pour que toute envie de parier disparaisse. Je l'actionne. L'obscurité, profonde. Je me saisis de la bouteille de vodka. Je la soupèse pour en jauger le contenu. Elle est vide. Je la retourne. Fais glisser les dernières gouttes sur ma langue. Ferme les yeux. Mon champ de vision s'élargit. L'océan se déploie à perte de vue. Mon regard se détache de l'énergie apaisante de la ligne d'horizon. Je scrute la surface, les sens en alerte, à la recherche d'un trouble, une perturbation inhabituelle dans la fréquence des ondes. Derrière le voile brumeux, récifs, atolls et vortex se jouent de la régularité des vagues. Rien d'autre dans l'apparente quiétude du paysage. Sinon un écho caverneux, la chute d'une bouteille vide qui rebondit sur la moquette et roule vers la chambre.

## Séance 6

20 Je relève le capot de l'ordinateur, la carte bancaire de Karine à portée de main. Je tremble légèrement en ouvrant la page du site de jeux en ligne. La fièvre me regagne peu à peu. Je vais faire un nouveau dépôt. Je vais miser. Un flux de chaleur se propage dans les reins, le long de la colonne vertébrale. Cette période de poisse ne peut pas durer infiniment. Je vais me refaire. Et après je me sentirai mieux. Je vais regagner ce que j'ai perdu ce soir. Et je serai apaisé. Si le pari tourne mal, si mes pronostics se révèlent erronés, je rejouerais. Je ferais un nouveau dépôt, une nouvelle mise, qui m'entraîneront un peu plus tard, un peu plus loin dans la nuit. Mes paris finiront par rentrer, les uns après les autres. J'enchaînerai les combinaisons jusqu'au pactole. Je vais toucher le gros lot, j'en suis sûr. Je pourrai vivre alors comme bon me semble. La fin de ces nuits à veiller. Je ne serai plus la proie de cette fatigue qui me laisse sans force, amorphe, vidé. Livré aux convulsions compensatrices de mes nerfs.

25 L'ordinateur se rallume. La lumière de l'écran irradie mon visage, un halo bleuté. Quand la fenêtre du site se rouvre, mon corps s'inonde d'adrénaline, mon cerveau d'endomorphine. La dopamine afflue dans le lobe frontal. 30 Et j'éprouve une impression de liberté. Un sentiment qui me surprend, comme l'irruption de cette pensée connexe, celle que je n'ai jamais été aussi près du bonheur.

*Requiem pour un joueur*, E. Le Bihan, 2017.

### Texte 4 : « La Musique »

#### La Musique

La musique souvent me prend comme une mer !  
Vers ma pâle étoile,  
Sous un plafond de brume ou dans un vaste éther,  
Je mets à la voile ;

5 La poitrine en avant et les poumons gonflés  
Comme de la toile  
J'escalade le dos des flots amoncelés  
Que la nuit me voile ;

10 Je sens vibrer en moi toutes les passions  
D'un vaisseau qui souffre ;  
Le bon vent, la tempête et ses convulsions

Sur l'immense gouffre  
Me bercent. D'autres fois, calme plat, grand miroir  
De mon désespoir !

« La Musique », C. Baudelaire, *Les Fleurs du Mal*, Section « Spleen et Idéal », 1857.

### Document 5 : « La Chevauchée des Walkyries »

<https://www.youtube.com/watch?v=KMTRqAgLw04&t=93s>

« La Chevauchée des Walkyries », R. Wagner, *La Walkyrie*, prélude, acte III, 1856.

#### Les Walkyries :

Les Walkyries sont des divinités nordiques incarnées par des vierges guerrières aux ordres d'Odin (dieu des morts, de la victoire et du savoir). Leur nom signifie « celles qui choisissent qui succombera ». Elles ont donc le pouvoir de décider de la victoire ou de la défaite et transmettent leur message aux dieux en revenant des champs de bataille.

## Séance 6

« La Chevauchée des Walkyries » se déroule justement à la suite d'une grande bataille, les Walkyries s'apprêtant à remonter au paradis Viking avec les âmes de leurs victimes.

### **DEROULE DE LA SEANCE 6**

#### **Objectifs de la séance**

- Identifier et analyser les manifestations physiques du phénomène d'addiction.
- Montrer les similitudes entre le jeu, la création poétique et musicale.

#### **1) L'extase par le jeu (documents 1 et 2)**

Analyse de la métaphore filée dans les deux extraits du plaisir des sens : omniprésence du champ lexical du plaisir physique et de la sexualité :

- Document 1 : « je dégaine », « une rencontre », « joie répandue dans tout le corps », « geste [...] de triomphe », « un courant d'énergie brute », « électrisé », « mes veines davantage de flux », etc.
- Document 2 : « rencontre », « adrénaline », « endomorphine », « bouffées », « palpite », « vierge » « la main caresse », « le galbe [...] dans la paume », « l'index glisse doucement vers le bouton », « battements du cœur s'accélèrent », « le sang afflue », etc.

Conclusion partielle : on a ici une définition de l'action de jouer. Jouer = jouir.

- Sens 1 : avoir en sa possession (expression d'un sentiment de puissance dans l'action de jouer)
- Sens 2 : tirer du plaisir de quelque chose
  - ➔ Le narrateur décrit ses sensations quand il joue, et en particulier quand il se sent « en veine ».

#### **2) L'extase, même dans la perte (document 3)**

Question 1 : L'extase exprimée est-elle limitée à la perspective du gain ?

Non, les sensations ressenties par le joueur se manifestent quand il joue, qu'il gagne ou qu'il perde : « l'extase de la perte ».

- Reprise de la métaphore du jeu qui emplit le corps : « désir », « flux de chaleur se propage dans les reins », etc.
- Mais apparition de la notion de maladie, il n'est plus ici uniquement question de sensualité : « hémorragie », « fièvre », « amorphe », « vidé », « fatigue », etc.
  - ➔ Le joueur est donc avide des sensations décrites ci-dessus et non avide du gain financier.
  - ➔ Ce passage montre que le joueur est avide de sensations, provoquées par le risque et la volonté de dominer le hasard, les éléments.

Question 2 : Relever les oppositions présentes dans cet extrait.

- Alternance entre phases d'obscurité et phases de lumière (toujours médiatisée par un objet : le « halo bleuté » de l'écran ou la « lampe rouge »)
- Alternance entre phases de chaleur et phases froides : alternance des couleurs rouge et bleue, « fièvre », etc.

Les couleurs peuvent aussi être associées à 2 équipes opposées lors d'un match (présence des couleurs rouge et verte dans l'extrait 2 qui peut aussi connoter les maillots des joueurs).
- Opposition : vocabulaire de l'évasion (« ligne d'horizon », « atolls », « récifs », « vortex »), le champ lexical du mouvement (« flux », « vagues », « ondes », etc.) // enfermement physique (« murs », « volets », « cloison », etc.)
- Alternance entre des phases de paris et des phases au repos : « capot de l'ordinateur » ouvert/fermé, phases émotionnelles ascendantes et descendantes pour le narrateur, comparaison entre le jeu et la lampe ayant un interrupteur, etc.

## Séance 6

Conclusion partielle : Cet extrait est construit selon un jeu d'oppositions et d'alternances. Le joueur, en pariant, joue avec lui-même et se renvoie la balle.

### 3) La puissance libératrice de la musique (documents 4 et 5)

« La Musique » (Texte 4).

Question : Quels sont les points communs entre les extraits de *Requiem* et ce poème ?

- Champ lexical commun : le vocabulaire marin, la mer. (Rappel *Moby Dick*)
- Phases descendantes et ascendantes.
- Comparaison entre le poète exalté par les sensations musicales provoquées par la mer et le joueur exalté par le jeu.

Analyse succincte du poème

- Un univers de sensations, en particulier autour de l'eau. La mer est un élément berçant et un symbole de maternité.
  - ➔ L'eau entretient une émotion, est un support d'image propice au développement de l'imagination.
  - ➔ Etablissement de correspondances : par le va-et-vient de la houle s'établit le flux et le reflux de l'âme du poète vers l'homme.
  - ➔ Le poète interprète donc visuellement les émotions que lui procure l'audition de la musique.
- Particularité : titre « La Musique », mais pas de vocabulaire musical. Baudelaire ne parle pas en musicien mais en poète. Il est pris par une transe, par le rythme fondamental de la musique.
- Forme du poème qui traduit le phénomène de synesthésie (vers longs puis courts, comme une partition, les ondulations de la mer et les ondes sonores).
- Poème composé comme un morceau de musique en 3 temps : ouverture brève (v1), développement rythmé et brutal (v2 à v13) et final (v14) qui marque le silence quand la musique s'achève.
- La dernière strophe fonctionne comme un miroir qui reflète en inversant : silence // bruit.
- Expérience de la possession (et donc de la jouissance) : être envahi par une force qui le dépasse et le contrôle. Mais ambiguïté : la mer ou la mère ?

« La Chevauchée des Walkyries » (document 5). Questions après écoute du morceau :

- Qu'évoque pour vous ce morceau ? L'avez-vous déjà entendu ? Dans quel contexte ?
- Quels liens établissez-vous avec les textes précédents ? Rythme, intensité, ...
  - ➔ Baudelaire à propos de Wagner :  
« Il semble parfois, en écoutant cette musique ardente et despotique, qu'on retrouve peintes sur le fond des ténèbres, déchiré par la rêverie, les vertigineuses conceptions de l'opium ».  
BAUDELAIRE C., « Richard Wagner et Tannhäuser », *L'Art romantique*, Editions Calmann Lévy, 1885, Œuvres complètes de Charles Baudelaire, tome III, pages 207-265.

Conclusion partielle : La musique est le lieu de l'infini comme l'univers du pari. L'extase provoquée par la création poétique et musicale est similaire à celle suscitée par le jeu pour le narrateur.

### Conclusion de la séance

Le joueur est un être sensible, au sens de « qui ressent » :

- En quête permanente de cette ivresse physique (le jeu s'accompagne toujours d'une bouteille de vodka ou d'alcool fort). Richard n'est jamais rassasié, en veut toujours plus, chaque gain est relativisé.
- Dépendant, drogué. Impression fallacieuse de surpuissance, mais en réalité le joueur est complètement dépassé par ses sensations.
- Un plaisir mortifère : recours à la notion de vertige (« vortex », « canalisations profondes », etc.). Poursuite de la comparaison avec le capitaine Achab.

## Séance 6

- ➔ Parallèle avec *Zéropolis*, B. BEGOUT (2002) : « Il voudrait que le jeu ne s'arrête pas, et pour cela il doit non seulement accepter de perdre, mais aspirer à perdre. » Le joueur vise inconsciemment à perdre pour continuer de jouer, de ressentir l'extase.
- ➔ Voir aussi le roman de P. ADAM (2011) *Jours de chance*, qui narre la trajectoire de joueurs ayant gagné le jackpot et parfois démunis face à leurs gains.

Source : LECLERC N., « Que peut-on acheter avec l'argent gagné au jeu ? Les réponses du *Joueur* de Dostoïevski, des *Voyageurs de l'impériale* d'Aragon et de *Jours de chance* de Philippe Adam », Sciences du jeu, dossier thématique « Questionner les jeux d'argent et de hasard », 3, 2015.

## Bibliographie

PACZYNSKI S., *Baudelaire et la musique*, thèse pour le doctorat du 3<sup>ème</sup> cycle, Université de la Sorbonne Nouvelle Paris III, 1973.

BAUDELAIRE C., « Richard Wagner et Tannhäuser », *L'Art romantique*, Editions Calmann Lévy, 1885, Œuvres complètes de Charles Baudelaire, tome III, pages 207-265.

BEGOUT B., *Zéropolis*, 2002.

LECLERC N., « Que peut-on acheter avec l'argent gagné au jeu ? Les réponses du *Joueur* de Dostoïevski, des *Voyageurs de l'impériale* d'Aragon et de *Jours de chance* de Philippe Adam », Sciences du jeu, dossier thématique « Questionner les jeux d'argent et de hasard », 3, 2015.

<https://doi.org/10.4000/sdj.425>