

EVALUATION

Texte 1 : Septembre (pages 31-32)

Je me lève, réveillé par le chahut des oiseaux, et me dirige vers la fenêtre. J'écarte les rideaux : au-dehors, dans la cour, le piège des corneilles se referme. Un des grands oiseaux noirs s'est posté sur le toit de l'immeuble, en face. Son acolyte se pose sur les pavés, près du porche. J'ai souvent observé leur manège du haut du balcon. La corneille rabatteuse sautille. Elle se rapproche des pigeons au milieu de la cour. Quand la corneille au sol est assez
5 proche, les pigeons effrayés s'envolent en désordre pour le plus grand bonheur de la corneille perchée. Elle prend son envol, fond sur l'un des pigeons et bloque sa fuite d'un coup de bec. Le pigeon éventré s'écrase quelques mètres plus bas, rebondit en contorsions désarticulées, ultimes décharges nerveuses. J'assiste au dernier assaut des corneilles. La scène me dégoûte. Pour autant, je ne détourne pas le regard. Elles grimpent tour à tour sur le petit corps agonisant, fouillent de leur bec, de leurs serres sous les plumes, dans la chair frémissante. Les deux
10 prédateurs en costume noir se partagent ensuite leur proie au fond de la cour.

Je suis distrait de mes observations ornithologiques par le claquement de la porte d'entrée. En passant, Karine me décoche un regard que je préfère ne pas soutenir.

Je m'écarte de la fenêtre, laissant les corneilles à leur festin. Je jette un œil vers la cuisine. La tension est palpable. Le couloir qui me sépare de Karine m'apparaît soudain comme un ravin dissimulé sous une infime
15 couche de mousse.

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

Texte 2 : Avril (pages 182-183)

Je me lève en fin d'après-midi et m'installe près de la fenêtre. Au-dessus de l'immeuble d'en face, j'aperçois de grosses masses grises qui convergent, rabattues par un vent violent. Des corneilles cherchent un abri avant la tempête. Je ne les ai jamais vues chasser de cette fenêtre. Ces corneilles-là se contentent des charognes qu'elles dénichent dans les embrasures du bitume, autour des poubelles du quartier. Il y a bien des pigeons plus bas,
5 dans les arbres, mais la rue n'offre pas d'espace suffisamment fermé pour qu'elles élaborent un stratagème similaire à celui que j'observais dans mon ancien appartement. Ici, de nombreuses issues s'offrent aux proies potentielles. Le stratagème des corneilles ne fonctionne qu'en espace clos. Elles attaquent des pigeons qui se sont eux-mêmes piégés, s'imaginant en sécurité dans une cour fermée. Quatre murs qui se révèlent, au final, un refuge sans échappatoire.
10

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



Combat de coqs en Flandre, R. Cogghe, 1889.

Huile sur toile, 206 cm x 129 cm, Musée d'Art et d'Industrie André Diligent, Roubaix.

I. Compétences de lecture

(Comprendre et interpréter)

- 1) Texte 1. Le narrateur observe une scène sanglante. Comment est-elle présentée ? Justifiez votre réponse en vous appuyant sur les procédés d'écriture (lexique, figures de style, symbolique des lieux, etc.).
- 2) Textes 1 et 2. Les deux extraits sont situés au début et à la fin du roman. Montrez qu'ils révèlent l'évolution de Richard, le personnage principal du roman.
- 3) Document 3. Montrez les différents niveaux de jeu dans ce tableau. Quelles impressions traduisent-ils ?

(Confronter)

- 4) Textes 1 et 2, document 3. Expliquez les correspondances entre le tableau de R. Cogghe et *Requiem pour un joueur*, de E. Le Bihan en vous appuyant sur votre lecture intégrale du roman.

II. Compétences d'écriture

Le jeu est une activité universelle qui a traversé les siècles sous différentes formes. Pourquoi, selon vous, occupe-t-il une place importante dans notre vie personnelle et sociale ?

Vous répondrez à cette question dans un développement argumenté d'une quarantaine de lignes en vous appuyant sur les documents, la lecture intégrale de *Requiem pour un joueur* (E. Le Bihan, 2017), vos connaissances et vos lectures personnelles.

CORRECTION

- 1) Texte 1. Le narrateur observe une scène sanglante. Comment est-elle présentée ? Justifiez votre réponse en vous appuyant sur les procédés d'écriture (lexique, figures de style, symbolique des lieux, etc.).

Cette scène est présentée comme un jeu cruel répondant à une stratégie.

- Champ lexical du piège : « le piège des corneilles se referme », « leur manège », « rabatteuse », « se rapproche », « quand la corneille est assez proche », « bloque sa fuite », « dernier assaut », etc.
- Le substantif « cour » répété à trois reprises et les indices spatiaux précis (« dans la cour », « au milieu », « au fond de », etc.) renforcent l'idée d'enfermement et de voie sans issue. La scène est tragique car aucune échappatoire n'est possible : l'un des pigeons ne pourra échapper à son destin qui est de mourir.
- Comparaison : « comme un ravin dissimulé sous une infime couche de mousse ». L'adjectif « dissimulé » renvoie à la notion de piège.
- Scène cruelle :
 - o Opposition « pigeons effrayés » // « pour le plus grand bonheur de la corneille perchée »
 - o Champ lexical de la mise à mort : « éventré », « s'écrase », « rebondit en contorsions », « désarticulées », « corps agonisant », « chair frémissante ».
 - o Voyeurisme du narrateur : « j'ai souvent observé », « j'assiste au dernier assaut », « La scène me dégoûte. Pour autant, je ne détourne pas le regard », « je suis distrait de mes observations ornithologiques ».
- La personnification « des deux prédateurs en costume noir » souligne l'idée de mort et de mise en scène.

- 2) Textes 1 et 2. Les deux extraits sont situés au début et à la fin du roman. Montrez qu'ils révèlent l'évolution de Richard, le personnage principal du roman.

Les deux extraits sont une métaphore de la trajectoire de Richard. Un intervalle de sept mois sépare ces deux scènes. Au début du roman (texte 1), Richard est marié, mais les liens avec son épouse semblent distendus. En effet, il n'ose soutenir son regard (ligne 12) et un « ravin » les sépare. Quelques mois s'écoulent et Richard est maintenant un homme seul, qui a perdu sa famille et son emploi. Il a perdu son statut social et se lève « en fin d'après-midi », signe d'un laisser-aller, voire d'une déchéance. Il apparaît comme un être désœuvré, déclassé. Son nouvel appartement n'est plus le reflet de sa réussite, mais celui de son échec. Son nouvel horizon n'offre plus que l'image d'une cour fermée, terrain de jeu des corneilles. Celles-ci doivent se contenter de charognes autour des poubelles du quartier. Les corneilles, autrefois victorieuses, sont devenues fragiles et « cherchent un abri avant la tempête ». Elles semblent être à l'image du joueur.

➔ Richard est devenu un joueur vulnérable, qui ne peut plus exercer sa stratégie pour gagner.

- 3) Document 3. Montrez les différents niveaux de jeu dans ce tableau. Quelles impressions traduisent-ils ?

Les différents niveaux de jeu (= mise en abîme du jeu) :

- Les coqs, comme des joueurs qui s'affrontent dans l'arène.
- Chaque parieur jouant contre le hasard, contre lui-même, contre les autres ayant parié le résultat contraire.
- Peintre qui joue avec ses personnages et le spectateur en les laissant tous dans l'expectative.

Les différentes impressions produites :

- Violence (plumes qui volent, visages déformés par les cris, la colère, empressement).
- Enfermement, cloisonnement.
- Déshumanisation, aliénation de certains parieurs dont les regards sont suspendus aux actions imprévisibles des coqs.

4) Textes 1 et 2, document 3. Expliquez les correspondances entre le tableau de R. Coghe et *Requiem pour un joueur*, de E. Le Bihan en vous appuyant sur votre lecture intégrale du roman.

- Univers du jeu
- Rapport dominant/dominé
- Combat sanglant (tableau) // chasse des corneilles
- Idée de piège, d'enfermement : les parois de l'arène // les murs de la cour d'immeuble
- Mise en scène de la mort : scènes théâtrales
- Mises en abîme : spectateurs = Richard qui regarde la scène.
Jeux de regards : public qui regarde le tableau, spectateurs qui regardent les coqs dans l'arène // lecteur qui lit *Requiem*, qui regarde Richard qui observe à la fenêtre, etc.
- Solitude des joueurs : regards fixés sur les coqs, pas d'échanges humains // Richard isolé face à la fenêtre, à son écran.
- Emulation, transe des joueurs
- Cruauté, destin tragique : plumes qui montrent la mort. Jeu mortifère. Expression « se faire plumer ».