

Baccalauréat professionnel «Métiers de la mer»

Baccalauréat professionnel «Cultures Marines»

E51 Français

Durée : 3 heures

L'usage de tout ouvrage de référence, de tout dictionnaire et de tout matériel électronique (y compris la calculatrice) est rigoureusement interdit.

Nota :

Dans le cas où un(e) candidat(e) repère ce qui lui semble être une erreur d'énoncé, il (elle) le signale très lisiblement sur sa copie, propose la correction et poursuit l'épreuve en conséquence. De même, si cela le(la) conduit à formuler une ou plusieurs hypothèses, il doit la (ou les) mentionner explicitement.

La copie rendue ne devra, conformément au principe d'anonymat, comporter aucun signe distinctif, tel que nom, signature, origine, etc. Si le travail demandé comporte notamment la rédaction d'un projet ou d'une note, il convient de s'abstenir de signer ou d'identifier le document.

Tourner la page

Page 1 sur 8

OBJET D'ETUDE : Vivre aujourd'hui : l'humanité, le monde, les sciences et la technique.

PROGRAMME LIMITATIF : « Le jeu, futilité, nécessité. »

Texte 1

La comtesse Anna Fédotovna connaîtrait une combinaison de trois cartes qui gagnerait à tous les coups au jeu dit du “pharaon”. Fasciné par les perspectives de richesse que pourrait lui amener ce pouvoir, Hermann, jeune officier, qui pourtant se refusait depuis toujours à l'appel du jeu, n'a plus que pour seule obsession le secret de la comtesse. Il va consacrer toute son énergie à soustraire ce secret qui va bouleverser sa vie.

“ Non, économie, tempérance, travail - voilà mes trois cartes sûres ! Voilà qui doit tripler et septupler mon capital, m'assurer repos et indépendance ! ”

Tout en raisonnant de la sorte, il [Hermann] se retrouva dans une des principales rues de Saint-Pétersbourg, devant un immeuble d'architecture ancienne. La rue était encombrée de voitures ; les carrosses s'avançaient l'un à la suite de l'autre, faisaient halte devant une entrée splendidement illuminée. Leurs marchepieds supportaient, tour à tour, la jambe élégante d'une belle, une bruyante botte à l'écuyère, un bas rayé, un escarpin diplomatique. Pelisses¹ et manteaux défilaient devant un Suisse majestueux. Hermann s'arrêta.

- A qui appartient cette maison ? demanda-t-il à un veilleur de nuit, au tournant de la rue.
- A la comtesse ***, mon officier.

Hermann tressaillit. L'étrange anecdote se représenta à son imagination. Il se mit à tourner autour de la maison, en songeant à sa propriétaire et à son mystérieux pouvoir.

¹ Manteaux doublés de fourrure.

Il rentra tard, ce soir-là, dans son humble logis, et, longtemps, ne put s'endormir. Lorsque le sommeil s'empara de lui, il vit des cartes, une table verte, des liasses d'assignats² et des monceaux de ducats³. Il jouait carte sur carte, faisait paroli⁴ sur paroli, gagnait sans discontinuer, raclait des piles d'or et bourrait ses poches de billets.

Réveillé tard, il déplora la perte de son fantasmagorique⁵ trésor, s'en alla vagabonder à travers la ville et se retrouva, de nouveau, devant la maison de la comtesse. Une force inconnue semblait l'attirer irrésistiblement.

Alexandre Pouchkine, *La Dame de Pique*, 1833, Flammarion, traduit du russe
par Michel-Rostislav Hofmann.

² L'assignat était une monnaie mise en place sous la Révolution française.

³ Le ducat est une ancienne monnaie d'argent et d'or.

⁴ Enjeu représentant le double de la mise antérieure, après un gain.

⁵ Irréel.

Texte 2

Le narrateur raconte brièvement l'enfance de Mirko et les circonstances dans lesquelles le prêtre qui le recueillit, découvrit son incroyable talent aux échecs.

Fils d'un très pauvre batelier yougoslave du Danube, dont la barque minuscule avait été naufragée, une nuit, par une péniche chargée de blé, le garçon alors âgé de douze ans avait été charitablement recueilli, après la mort de son père, par le curé de son village reculé ; et le bon prêtre se donna beaucoup de mal, en l'instruisant à la maison, pour faire acquérir à cet enfant au large front, mais taciturne et apathique, ce qu'il n'arrivait pas à apprendre à l'école du village.

Tous ses efforts furent pourtant vains. Mirko fixait toujours d'un regard ébahi ces caractères qu'on lui avait cent fois déjà expliqués ; son cerveau qui travaillait à grand-peine n'avait pas la force de mémoriser même les leçons les plus élémentaires. A quatorze ans révolus, il lui fallait encore s'aider de ses doigts quand il avait un calcul à faire ; et lire un livre ou un journal continuait à représenter un réel effort pour ce garçon adolescent. [...] Mais le plus contrariant pour le bon curé était la totale indifférence de ce garçon déconcertant. Il ne faisait rien sans y avoir été explicitement invité, ne posait jamais la moindre question, ne jouait pas avec les autres garçons et ne se lançait de lui-même dans aucune activité [...] Le soir, pendant que le curé, en fumant sa longue pipe rustique, jouait ses trois parties d'échecs avec le brigadier de la gendarmerie, ce garçon aux cheveux blonds restait là sans un mot [...] assis à côté d'eux, et de ses yeux apparemment ensommeillés et indifférents sous ses lourdes paupières, il fixait les cases de l'échiquier.

Un soir d'hiver, tandis que les deux partenaires étaient plongés dans leur partie habituelle, on entendit tinter de plus en plus fort dans la rue du village les clochettes d'un traîneau qui approchait à vive allure. Son bonnet poudré de neige, un paysan entra bientôt d'un pas lourd : sa vieille mère se mourait, le curé pouvait-il avoir l'obligeance de venir au plus vite pour lui administrer l'extrême-onction ? Sans hésiter, le prêtre suivit. Le brigadier, qui n'avait pas encore fini son verre de bière, bourra et ralluma sa pipe avant de s'en aller [...] quand il fut frappé par le regard concentré que Mirko braquait sur l'échiquier et sur la partie commencée.

Tourner la page

“Eh bien, veux-tu la terminer ?” lui lança-t-il en blaguant [...] Le jeune homme leva timidement les yeux, puis il fit signe que oui et s’assit à la place du curé. Quatorze coups plus tard, le brigadier était battu, et devait en outre admettre que sa défaite n’était nullement due à une étourderie ou à une négligence. La deuxième partie se termina de la même façon.

“C’est l’âne de Balaam⁶!” s’écria le curé stupéfait, quand il revint ; et il expliqua au brigadier, moins bon connaisseur de la Bible que lui, qu’un miracle du même genre avait déjà eu lieu deux mille ans plus tôt : une créature qui ne parlait pas s’était soudain mise à parler comme un sage.

Stefan Zweig, *Le Joueur d’échecs*, 1943, Le Livre de Poche,
Romans et nouvelles, Tome 1.

⁶ L’âne de Balaam : voir l’Ancien Testament (Nombres, 22, 21-35). Monté sur une ânesse, le devin Balaam entend l’animal, inspiré par un ange, lui parler soudain et lui reprocher sa dureté.

Document iconographique



« La partie de cartes », photographie tirée du film *Marius* réalisé par Alexander Korda en 1931, inspiré de l'œuvre de Marcel Pagnol.

1^{re} QUESTION (valeur = 10)

Compétences de lecture

Compréhension et interprétation.

Texte 1

1 (valeur = 3)

Relever les oppositions présentes dans cet extrait et analyser ce qu'elles révèlent d'Hermann.

Texte 2

2 (valeur = 3)

Montrer que Mirko est un personnage ambivalent (qui présente un double aspect) à l'aide notamment du lexique (lexique péjoratif ou mélioratif, champs lexicaux).

Document iconographique

3 (valeur = 2)

Décrire précisément la photographie et montrer qu'elle illustre la dimension sociale du jeu en s'appuyant notamment sur l'attitude des personnages.

Confrontation.

Textes 1, 2 et document iconographique.

4 (valeur = 2)

Présenter les points communs et les différences entre la photographie et les deux textes proposés à l'étude.

2^e QUESTION (valeur = 10)

Compétences d'écriture

« Selon vous, l'attrait du jeu peut-il se résumer à la victoire ou à l'échec de ses participants ? »

Répondre à cette question dans un développement argumenté d'une quarantaine de lignes, en s'appuyant sur les textes du corpus, les lectures de l'année, et les connaissances personnelles.