

Baccalauréat professionnel

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(elle) 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.

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

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

Texte 1

Le roman d'Amélie Nothomb propose un jeu télévisé d'un nouveau genre dans lequel on arrête des gens dans les rues, on les enferme dans un camp de concentration, on filme et le public vote.

Vint le moment où la souffrance des autres ne leur suffit plus ; il leur fallut le spectacle.

Aucune qualification n'était nécessaire pour être arrêté. Les rafles se produisaient n'importe où : on emportait tout le monde, sans dérogation possible. Être humain était le critère unique.

Ce matin-là, Pannonique était partie se promener au jardin des Plantes. Les organisateurs vinrent et passèrent le parc au peigne fin. La jeune fille se retrouva dans un camion.

C'était avant la première émission : les gens ne savaient pas encore ce qui allait leur arriver. Ils s'indignaient. A la gare, on les entassa dans un wagon à bestiaux. Pannonique vit qu'on les filmait : plusieurs caméras les escortaient qui ne perdaient pas une miette de leur angoisse.

Elle comprit alors que leur révolte non seulement ne servirait à rien, mais serait télégénique. Elle resta donc de marbre durant tout le voyage. Autour d'elle pleuraient des enfants, grondaient des adultes, suffoquaient des vieillards.

On les débarqua dans un camp semblable à ceux pas si anciens des déportations nazies, à une notoire exception près : des caméras de surveillance étaient installées partout.

Aucune qualification n'était nécessaire pour être organisateur. Les chefs faisaient défiler les candidats et retenaient ceux qui avaient « les visages les plus significatifs ». Il fallait ensuite répondre à des questionnaires de comportement.

Zdena fut reçue, qui n'avait jamais réussi aucun examen de sa vie. Elle en conçut une grande fierté. Désormais, elle pourrait dire qu'elle travaillait à la télévision. A vingt ans, sans études, un premier emploi : son entourage allait enfin cesser de se moquer d'elle.

On lui expliqua les principes de l'émission. Les responsables lui demandèrent si cela la choquait.

-Non. C'est fort, répondit-elle.

Pensif, le chasseur de têtes lui dit que c'était exactement ça.

-C'est ce que veulent les gens, ajouta-t-il. Le chiqué, le mièvre, c'est fini.

Elle satisfait à d'autres tests où elle prouva qu'elle était capable de frapper des inconnus, de hurler des insultes gratuites, d'imposer son autorité, de ne pas se laisser émouvoir par des plaintes.

-Ce qui compte, c'est le respect du public, dit un responsable. Aucun spectateur ne mérite notre mépris.

Zdena approuva. Le poste de Kapo lui fut attribué.

Amélie Nothomb, *Acide Sulfurique*, Albin Michel, 2005.

Texte 2

Dans un futur sombre, sur les ruines des États-Unis, un jeu télévisé est créé pour contrôler le peuple par la terreur. Douze garçons et douze filles tirés au sort participent à cette sinistre télé-réalité, que tout le monde est forcé de regarder en direct. Dans l'arène, le but ultime sera de survivre à tout prix.

La moisson ne commence pas avant deux heures. Autant dormir jusque-là pour ceux qui le peuvent.

Notre maison se trouve presque à la limite de la Veine. Je n'ai que quelques porches à passer pour atteindre le terrain vague qu'on appelle le Pré. Un haut grillage surmonté de barbelés le sépare de la forêt. Il encercle entièrement le district Douze. (...) Même si pénétrer dans le bois est illégal et que le braconnage est puni de la façon la plus sévère, nous serions davantage à prendre le risque si les gens possédaient des armes.

(...)

Mon arc, confectionné par mon père, comme quelques autres que je dissimule dans les bois, soigneusement enveloppés dans de la toile imperméable, est une rareté. Mon père aurait pu en tirer un très bon prix, mais, si les autorités l'avaient découvert, on l'aurait exécuté en public pour incitation à la rébellion. En règle générale, les Pacificateurs ferment les yeux sur nos petites expéditions de chasse parce qu'ils apprécient la viande fraîche autant que les autres. (...) Cependant ils n'auraient pas toléré que l'on puisse armer la Veine. (...)

-Le district Douze : on y meurt de faim en toute sécurité, je grommelle.

Tourner la page

Puis je jette un rapide coup d'œil autour de moi. Même ici, au milieu de nulle part, on s'inquiète constamment à l'idée que quelqu'un nous entende.

Quand j'étais plus petite, je terrorisais ma mère par mes propos sur le district Douze, sur les gens qui dirigent nos vies depuis le Capitole, la lointaine capitale de ce pays, Panem. J'ai fini par comprendre que cela ne nous attirerait que des ennuis. J'ai appris à tenir ma langue, à montrer en permanence un masque d'indifférence afin que personne ne puisse deviner mes pensées. A travailler en silence à l'école. A me limiter aux banalités d'usage sur le marché, à ne discuter affaires qu'à la Plaque, le marché noir d'où je tire l'essentiel de mes revenus. Même à la maison, où je suis moins aimable, j'évite d'aborder les sujets sensibles. Comme la Moisson, la disette ou les Hunger Games – les Jeux de la Faim.

Prim risquerait de répéter mes paroles, et nous serions dans de beaux draps. (...)

Quand l'horloge de la ville sonne deux heures, le maire s'avance sur le podium et entame son discours. C'est le même chaque année. Il rappelle l'histoire de Panem, le pays qui s'est relevé de ses cendres de ce que l'on appelait autrefois l'Amérique du Nord. Il énumère les catastrophes naturelles, sécheresses, ouragans, incendies, la montée des océans qui a englouti une si grande partie des terres, la guerre impitoyable pour les maigres ressources restantes. Voilà d'où vient Panem, un Capitole rayonnant bordé de treize districts, qui a apporté paix et prospérité à ses citoyens. Puis sont venus les jours obscurs, le soulèvement des districts contre le Capitole. Douze ont été vaincus, le treizième a été éliminé. Le traité de la Trahison nous a accordé de nouvelles lois pour garantir la paix et, pour rappeler chaque année que les jours obscurs ne devaient pas se reproduire, il nous a donné les Hunger Games.

Les règles des Hunger Games sont simples. Pour les punir du soulèvement, chacun des douze districts est tenu de fournir un garçon et une fille, appelés « tributs ». Les vingt-quatre tributs sont lâchés dans une immense arène naturelle pouvant contenir n'importe quel décor, du désert suffocant à la toundra glaciale. Ils s'affrontent alors jusqu'à la mort durant plusieurs semaines. Le dernier survivant est déclaré vainqueur. (...)

Pour ajouter l'humiliation à la torture, le Capitole nous impose de considérer les Jeux comme un spectacle, un événement sportif opposant les districts les uns aux autres. Le vainqueur rentre chez lui mener une vie facile, et son district est inondé de cadeaux, principalement sous forme de nourriture. Chaque année, le Capitole nous montre les généreuses allocations de blé et d'huile, parfois même le sucre, attribuées au district vainqueur, tandis que les autres continuent à lutter contre la famine.

Suzanne Collins, *Hunger Games*, 2009.

Tourner la page

Page 4 sur 7

Document iconographique



Le jeu de la mort est un documentaire écrit par Christophe Nick et coproduit par France Télévision en 2009.

Diffusé pour la première fois en mars 2010, il met en scène un faux jeu télévisé (La Zone Xtrême) durant lequel un candidat doit envoyer des décharges électriques de plus en plus fortes à un autre candidat, jusqu'à des tensions pouvant entraîner la mort. La mise en scène reproduit l'expérience de Milgram réalisée aux États-Unis dans les années 1960 pour étudier l'influence de l'autorité sur l'obéissance : les décharges électriques sont fictives, un acteur feignant de les subir. L'objectif est de tester la capacité à désobéir du candidat qui inflige ce traitement et qui n'est pas au courant de l'expérience.

Tourner la page

Page 5 sur 7

1^{re} QUESTION (valeur = 10)

Compétences de lecture

Compréhension et interprétation

Texte 1

1. (valeur = 3)

Identifier et analyser les procédés d'écriture (champs lexicaux, vocabulaire mélioratif ou péjoratif) qui montrent la plongée dans un univers concentrationnaire « particulier » et l'incompréhension de ce qui est en train de se passer.

Texte 2

2. (valeur = 2)

Expliquer quel est le principe de la moisson et son contexte ainsi que les règles du jeu des Hunger Games, « les jeux de la faim ».

Document iconographique

3. (valeur = 2)

Décrire l'affiche du jeu de la mort et indiquer en quoi cette expérience peut paraître choquante ou non.

Confrontation

Texte 1, 2 et document iconographique

4. (valeur = 3)

Présenter les documents du corpus en dégagant leurs points communs et leurs différences.

2^e QUESTION (valeur = 10)

Compétences d'écriture

« Selon vous, peut-on jouer sans limite ? »

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.