

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 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 personnage de cette nouvelle flâne, seul, dans un musée des jouets.

Soudain, il y eut comme une voix qui vint de la vitrine, pas une vraie voix bien sûr, il n'avait plus vingt ans certes, mais il n'était ni sénile, ni fou, mais tout de même, c'était presque comme une voix, une voix sans parole et sans mélodie qui l'appelait, peut-être du fond de lui-même plus que de la vitrine et qui lui disait de regarder encore.

C'était un petit Pierrot bancal, grossier, mal peint, au regard ourlé de noir, au sourire de mystère et de mélancolie, une larme figée à son œil gauche, un pantin à trois sous que l'on vendait dans les rues jadis. Alors, il sentit, en même temps que le pantin paraissait le fixer lui, et lui seul, comme il n'aurait pu fixer personne d'autre, même si des milliers, des centaines de milliers d'hommes et de femmes eussent été dans le même lieu, il sentit s'ouvrir dans sa chair une immense déchirure, comme si d'un coup et sous l'effet du regard de ce Pierrot de bois, tout son être se fendait en deux, jusqu'à l'âme, une déchirure nette, violente mais aucunement douloureuse, un voile que l'on fend d'un trait, un voile ou plutôt un lourd rideau posé sur la part la plus intime de sa mémoire, et cela depuis plus de cinquante années.

Il tituba.

Son front heurta la vitrine.

Le pantin le regardait toujours par-delà la paroi de verre et par-delà le temps.

C'est l'été. Il a très chaud. Il y a une foule dense dans la rue, une large rue, tous les gens vont dans le même sens, et lui, il tient une main. Il ne voit des autres que les jambes de pantalon, les mollets des femmes, les chaussures, les sacs, les ballots, les valises. Il a de très petites jambes et il trotte. Il a vraiment chaud, très chaud. Il n'en peut plus, et puis il a faim, et soif, et il ne pense qu'à cela, boire, boire de l'eau ou du lait. Il se met à pleurer et une voix douce l'appelle par son prénom, son vrai prénom, lui dit d'être sage et courageux, que bientôt ils vont arriver. [...]

Et puis soudain, tandis que sa mère le console et s'apprête à le porter, une autre main s'approche, plus grosse que l'autre, plus épaisse, et cette main tend un petit pantin de bois, un Pierrot noir et blanc, qui sourit malgré une larme figée au coin de son œil gauche.

Philippe Claudel, *Trois petites histoires de jouets*, Éditions Virgile & Daniel Legrand éditeur, 2004.

Texte 2

Si le jeu se dérobe farouchement à nos tentatives de définition et de classification, le jouet se montre a priori plus docile. À la polysémie¹ courante du jeu on serait en effet tenté d'opposer la stabilité rassurante du jouet, objet se laissant plus volontiers enfermer dans une formule ou dans un coffre d'une chambre d'enfant. Mais qui ouvre ce coffre sera frappé par la variété de ce qu'il renferme : doux ou rugueux, minuscule ou encombrant, silencieux ou (trop) bruyant, le jouet revêt une grande diversité de formes et de fonctions. [...]

Il n'est donc pas étonnant que la littérature se soit penchée sur le petit monde hétéroclite² des hochets et des peluches pour en pointer la complexité. Qu'est-ce qu'un jouet ? À cette question les écrivains apportent des réponses très différentes. À côté du traditionnel service à thé, au cœur des jeux mimétiques des *Petites filles modèles*, on trouve des « bidules » étranges comme des clignotants de deux-chevaux et des vis platinées, curiosités ressuscitées par François Bon, en 2011, dans son *Autobiographie des jouets*. Si les enfants recyclent les objets délaissés par les adultes, ils font également des animaux les jouets de leurs fantasmes, y compris les plus pervers. C'est à ces jeux cruels – couper les ailes des mouches et gonfler les grenouilles à la paille – que se reconnaît d'ailleurs pour Mac Orlan l'aventurier actif, dont l'absence de sensibilité tranche avec le tempérament rêveur de l'aventurier passif. D'autres exemples seraient à même de récuser notre image angélique de l'enfant. Les expériences que la petite Sophie inflige à sa poupée de cire, qui finit en mille morceaux, attestent que l'univers de la comtesse de Ségur est bien moins candide qu'il n'y paraît. [...]

Voués en théorie à un désinvestissement progressif, les jouets sont loin d'être bannis des préoccupations des adultes. Quand ils ne vantent pas l'utilité pédagogique des compagnons de jeu de leur progéniture, ils en déplorent les fins commerciales. Mais si les jouets méritent d'être pris au sérieux, c'est surtout parce qu'ils cristallisent les contradictions d'une société tiraillée entre nostalgie et soif de nouveauté.

Marie Sorel, « Des joujoux partout », in *Le Magazine littéraire*, n°545, juillet-août 2014.

1 Polysémie : plusieurs sens.

2 Hétéroclite : varié, divers.

3 Candide : naïf.

Document iconographique



Robert Doisneau – *Les remorqueurs du champ de Mars* – 1943 – Photographie noir et blanc.

1^{re} QUESTION (valeur = 10)

Compétences de lecture

Compréhension et interprétation.

Texte 1

1 (valeur = 3)

Identifier et analyser les procédés d'écriture (figures de style, champs lexicaux) qui montrent que le jouet favorise l'apparition de souvenirs d'enfance.

Texte 2

2 (valeur = 2)

Expliquer les différentes fonctions du jouet.

Document iconographique

3 (valeur = 2)

Décrire la photographie de Robert Doisneau et expliquer pourquoi elle symbolise les jeux d'enfants à travers le temps.

Confrontation.

Textes 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, les jeux de l'enfance influencent-ils les comportements des adultes ? »
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.