

BACCALAURÉAT PROFESSIONNEL
BREVET DES MÉTIERS D'ARTS

TOUTES SPÉCIALITÉS

ÉPREUVE DE FRANÇAIS

SESSION 2022

Durée totale de l'épreuve : **3 heures - Coefficient : 2,5**

Le sujet compte 5 pages numérotées 1/5 à 5/5.

Dès que le sujet vous est remis, assurez-vous qu'il est complet.

(L'usage du dictionnaire et de la calculatrice est interdit)

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités	
Épreuve de Français	1/5
Repère de l'épreuve : AP 2206-FHG FR 1	

Texte 1 : Jean Hegland, *Dans la forêt*, 1996 (traduction J. Chicheportiche, 2017)

En Californie du Nord, deux sœurs vivent avec leurs parents, isolées au cœur de la forêt.

- Je vous défends de manger quoi que ce soit de sauvage, nous rappelait-elle chaque fois que nous quittions la clairière. C'est bien compris ? Les plantes sauvages peuvent être mortelles.

5 OK, Mère. Oui, Mère, c'est promis, répondions-nous tandis que, excitées et apeurées, nous nous dirigeons vers le bois.

Notre forêt est une forêt mixte à prédominance de sapins et de séquoias de seconde venue mais avec un petit nombre de chênes, d'arbousiers d'Amérique et d'érables¹. Père disait qu'avant que notre terre soit déboisée des séquoias vieux de mille ans y
10 poussaient, mais il ne restait de cet endroit mythique que quelques troncs couchés, de la longueur et de la circonférence des baleines échouées, et plusieurs souches carbonisées de la taille d'une petite cabane.

Quand nous avons neuf et dix ans, Eva et moi nous avons découvert l'une de ces souches à un kilomètre et demi environ au nord de la maison, et nous nous la sommes appropriée. Elle était creuse, et l'espace à l'intérieur suffisamment grand pour faire
15 office de fort, de château, de tipi et de chaumière. Un affluent du ruisseau qui borde notre clairière coulait à proximité et nous fournissait l'eau pour barboter, laver et confectionner des gâteaux de boue. Nous y gardions un service à thé ébréché ainsi que des couvertures, des déguisements et des casseroles cassées, et nous y passions
20 chaque minute que nous pouvions grappiller ou obtenir par des cajoleries à jouer à faire semblant.

- On dirait qu'on serait..., déclarait l'une de nous, dès que nous atteignions la souche, encore essoufflées après notre rude ascension. ... Des Indiens.

Ou des déesses. Ou des orphelines. Ou des sorcières.

25 - On dirait qu'on serait..., répondait l'autre avec l'intensité étouffée que le jeu exigeait... Perdues.

Qu'on traquerait les cerfs. Qu'on irait danser avec les fées. Qu'un ours arriverait pour nous attraper et qu'on devrait se cacher.

À cette époque, la forêt semblait posséder tout ce dont nous avons besoin. Chaque champignon ou fleur ou fougère ou pierre était un cadeau. Chaque bruit une aventure
30 à explorer. Souvent nous voyions des cerfs ou des lapins ou nous entendions le cri des dindons sauvages. De temps en temps nous apercevions un renard gris ou une mouffette². Une fois nous avons vu un lynx tandis que, l'heure du dîner étant largement dépassée, nous nous dépêchions de rentrer. Deux fois nous sommes tombées sur des crotales³ se prélassant au soleil de l'été, mais chaque fois nous avons réussi à nous
35 écarter sans les déranger.

¹ Séquoias, arbousiers, érables... : différentes sortes d'arbres.

² Mouffette : petit animal carnivore noir et blanc ressemblant au putois.

³ Crotales : autre nom du serpent à sonnette.

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités	
Épreuve de Français	
Repère de l'épreuve : AP 2206-FHG FR 1	Page 2/5

40 Nous n'avons jamais parlé du lynx ni des serpents à notre mère, et elle s'est mise à nous appeler les « nymphes des bois »⁴, à rire de nos cheveux emmêlés et de nos bras égratignés, et à oublier de traquer les tiques avant de nous laisser entrer. C'était complètement idyllique, et à la fin d'une journée dans la forêt, nous abandonnions nos vies imaginaires et courions vers la clairière et nos parents, vers la réalité douillette d'un repas chaud et d'un bain brûlant et de baisers de bonne nuit.

Texte 2 : Luke Rhinehart, *L'Homme-dé*, 1971 (traduction F. Guévremont, 2019)

Marié et père de deux enfants, le narrateur est un psychanalyste new-yorkais. Il décide de jouer aux dés tous ses choix de vie, quelles qu'en soient les conséquences.

5 Qu'est-ce que les dés pourraient m'imposer d'autre ? Ils pourraient m'obliger à cesser d'écrire des articles psychanalytiques futiles ; ils pourraient m'obliger à vendre toutes mes actions, ou au contraire à dépenser toutes mes économies pour en acheter davantage ; ils pourraient m'obliger [...] à partir à San Francisco, à Hawaï, à Pékin ; à bluffer à tous les coups en jouant au poker ; à quitter ma famille, mes amis, à changer de profession. Au lieu d'être psychiatre, je pourrais devenir un prof de fac, un agent de change ou un agent immobilier ou un agent de voyage, un grand maître du zen, un vendeur de voitures usagées, un liftier⁵. Tout à coup, un nombre infini de professions devenait accessible. Le fait de ne pas vouloir vendre des voitures d'occasion, de
10 n'avoir aucun respect pour cette profession me semblait soudain une contrainte que je m'imposais à moi-même, un caprice.

15 En mon esprit, ces possibilités infinies se propageaient comme une explosion. L'ennui dans lequel je me vautrais ne me semblait plus très nécessaire. Je me voyais en train de dire, après chaque décision prise au hasard : « les dés sont jetés », je me voyais en train de traverser, les pieds dans la flotte, stoïque⁶, des Rubicon⁷ toujours nouveaux et toujours plus larges. Que m'importait d'avoir le sentiment de vivre une vie ennuyeuse et moribonde ? Vive la vie nouvelle !

⁴ Dans la mythologie, les *nymphes* sont des divinités féminines, liées aux forêts et aux cours d'eau.

⁵ *Liftier* : Dans les endroits de luxe, personne chargée d'accompagner les clients dans l'ascenseur.

⁶ *Stoïque* : imperturbable.

⁷ *Rubicon* : Nom d'une rivière italienne que César a franchie sans autorisation. Se dit quand on prend une décision lourde de conséquences.

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités	
Épreuve de Français	
Repère de l'épreuve : AP 2206-FHG FR 1	Page 3/5

Image : Photo d'Arnaud Journois, *Le Parisien*, « La Japan expo », 5 juillet 2018

Le « cosplay » consiste à incarner un personnage de fiction, souvent de la culture populaire, en adoptant son costume, sa coiffure... Les « cosplayers » se rassemblent dans différents types de lieux, notamment lors de l'événement consacré à la culture japonaise contemporaine, la Japan expo.



QUESTIONS

Évaluation des compétences de lecture

(10 points)

Texte n°1 (4 points)

- 1a. Pour les deux sœurs, que permet la formule « on dirait que... » ?
- 1b. Les fillettes ont-elles la même image de la forêt que leur mère ? Justifiez votre réponse par une analyse précise du texte.

Texte n°2 (3 points)

2. Pourquoi le narrateur choisit-il de jouer sa vie aux dés ? Présentez et développez au moins deux éléments de réponse.

Corpus (3 points)

3. Ces trois documents évoquent des situations de jeu : quelles sont-elles ? qu'ont-elles en commun ? et en quoi se différencient-elles ?

Évaluation des compétences d'écriture

(10 points)

Peut-on vraiment vivre plusieurs vies par le jeu ?

En vous appuyant sur les documents du corpus, vos connaissances et vos lectures de l'année, en particulier celle de l'œuvre du programme, vous répondrez à cette question dans un développement argumenté d'une quarantaine de lignes au moins.

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités	
Épreuve de Français	Page 5/5
Repère de l'épreuve : AP 2206-FHG FR 1	

SESSION 2022

**BACCALAURÉAT PROFESSIONNEL
Toutes spécialités**

**BREVET DES MÉTIERS D'ART
Toutes spécialités**

ÉPREUVE DE FRANÇAIS

CORRIGÉ

Durée de l'épreuve : 3 heures

Coefficient : 2,5

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités	
Épreuve de Français	Corrigé
Repère de l'épreuve : AP 2206-FHGFR 1	Page 1/4

Texte n°1 (4 points)

Question n° 1a :

Pour les deux sœurs, que permet la formule « on dirait que » ?

La formule prononcée par les deux sœurs leur permet d'amorcer un jeu d'imagination : il s'agit de « jouer à faire semblant ». Elles s'en servent donc pour définir les différents rôles qu'elles vont jouer : « Des Indiens. Ou des déesses. Ou des orphelines. Ou des sorcières. » Elles peuvent aussi l'utiliser pour établir une situation fictive qu'elles vont explorer, comme le fait d'être perdues, de traquer les cerfs, de danser avec les fées, de se cacher d'un ours. On pourra valoriser les copies qui perçoivent la dimension de formule magique de cet énoncé qui inaugure l'espace du jeu enfantin ; on pourra également valoriser les copies qui lient cette formule à l'espace de la forêt, puisqu'elle prend fin après « la clairière » où les fillettes « abandonn[ent leurs] vies imaginaires ».

Question n° 1b :

Les fillettes ont-elles la même image de la forêt que leur mère ? Justifiez votre réponse par une analyse précise du document.

Les fillettes font de la forêt un espace accueillant sans cesse transfiguré par leur jeu : en effet, la souche devient un « fort », un « château », un « tipi » ou une « chaumière ». C'est un espace inépuisable qui leur offre « tout ce dont [elles] av[aient] besoin » et où « chaque champignon ou fleur ou fougère ou pierre était un cadeau ». Même le « bruit » de la forêt leur permet de jouer et de s'approprier ainsi ce domaine où elles ne croisent que des créatures sauvages, qui ne semblent pas les effrayer. C'est un espace « complètement idyllique ».

En revanche, leur mère semble regarder avec inquiétude la forêt : « je vous défends de manger quoi que ce soit de sauvage », car « les plantes sauvages peuvent être mortelles ». On valorisera les copies qui perçoivent le fait que le regard de la mère évolue au fil du texte puisqu'elle finit par accepter la participation de ses filles à cet espace sauvage : elle les appelle les « nymphes des bois » et rit de leur accoutrement.

Texte n°2 (3 points)

Question n° 2 :

Pourquoi le narrateur choisit-il de jouer sa vie aux dés ? Présentez et développez au moins deux éléments de réponse.

On attend des copies qu'elles identifient « l'ennui » qui menace le narrateur, qui refuse de « vivre une vie ennuyeuse et moribonde » et de s'enfermer dans des activités inutiles comme l'écriture d'articles « futiles ».

Contre cela, il utilise les dés pour ouvrir « des possibilités infinies » dans sa vie : il recherche donc la liberté, la surprise et l'aventure procurées par le hasard.

On valorisera les copies qui perçoivent le fait que la soumission au hasard permet en fait au narrateur de se risquer à faire des choses qu'il n'oserait pas entreprendre sans cela, voire de transgresser les règles habituelles de la vie : en effet, c'est bien lui qui définit les possibilités entre lesquelles le dé tranche.

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités	
Épreuve de Français	Corrigé
Repère de l'épreuve : AP 2206-FHGFR 1	Page 2/4

Corpus (3 points)

Question n°3 :

Ces trois documents évoquent des situations de jeu : quelles sont-elles ? qu'ont-elles en commun ? et en quoi se différencient-elles ?

- Jeux d'enfants dans l'espace sauvage de la forêt dans le premier texte, jeu de dés qui conduit à jouer sa vie dans le second, jeu de rôle et de déguisement dans un espace social consacré à cela dans l'image.
- Jeu d'imagination dans les trois cas, qui conduit à être quelqu'un d'autre.
- Conséquences très différentes dans les trois cas : évasion et exploration du monde dans le premier cas, aventures/épreuves et risques réels dans le second, constitution d'une communauté de joueurs qui partagent le même imaginaire dans l'image.

Évaluation des compétences d'écriture

(10 points)

Peut-on vraiment vivre plusieurs vies par le jeu ?

En vous appuyant sur les documents du corpus, vos connaissances et vos lectures de l'année, en particulier celles de l'œuvre du programme, vous répondrez à cette question dans un développement argumenté d'une quarantaine de lignes au moins.

On attend une réponse nuancée à la question, qui rende compte à la fois de la liberté offerte par les situations de jeu (des jeux de rôle de toutes sortes jusqu'aux avatars du jeu vidéo) et du fait que ces « autres vies » rêvées n'ont pas complètement le même statut que la vie réelle (on valorisera ainsi les copies qui donnent du poids à l'adverbe « vraiment » dans leur compréhension de la question).

Prise en compte des œuvres du programme limitatif :

- les textes de Balzac, Bégout, Kawabata, Nabokov, Schnitzler et Zweig évoquent les situations de jeu dans des espaces propres, régis par leurs propres règles, qui s'écartent du reste de la vie vécue voire s'y opposent, qu'ils soient refuge ou simple parenthèse dans le temps ordinaire ;
- les textes de Bégout, Carrère, Dostoïevski, Le Bihan et Zweig montrent que le rêve d'une autre vie est sans cesse relancé par le jeu et nourrit sa recherche obsessionnelle ;
- Kerangal, Zweig et Laclos laissent même penser que quelque chose d'une autre vie devient possible en jouant et qu'ainsi la vie devient la matière même que l'on joue, et qui est transformée par le jeu – parfois au risque de la perdre.

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités	
Épreuve de Français	Corrigé
Repère de l'épreuve : AP 2206-FHGFR 1	Page 3/4

Critères d'évaluation	Non	Partiellement	Oui
Argumentation / 4 points			
Le propos est construit et développe des arguments pertinents. Ce sont ces arguments qui sont évalués et non la thèse soutenue. On n'hésitera donc pas à accorder la totalité des points à une copie qui développerait de manière pertinente une seule thèse comme à un développement qui choisirait de prendre en compte plusieurs points de vue. <i>La forme délibérative (en 3 parties) n'est pas attendue</i>			
Le candidat fait preuve de réflexion et d'esprit critique au regard du thème du programme limitatif.			
Le lecteur est convaincu par la cohérence et la pertinence du propos.	/4		
Lecture / Connaissances / 3 points			
Les éléments du corpus sont mobilisés.			
Le livre du programme étudié et les connaissances acquises durant la classe de terminale sont utilisés.			
La culture personnelle est sollicitée.			
Le lecteur identifie les références culturelles et perçoit leur intérêt pour l'argumentation	/3		
Expression / 3 points			
La structure des phrases est globalement correcte.			
L'orthographe est globalement correcte.			
Le lexique utilisé est globalement approprié et précis.			
Le lecteur comprend le texte du candidat sans difficulté.	/3		