

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 : NC 22SN-FHG FR 1	

Image

Au-début du film Le Septième Sceau, un chevalier (personnage de droite sur le photogramme) voit la Mort (personnage de gauche) venir le chercher et lui demander : « es-tu prêt ? ». Il répond : « mon corps, oui, mais pas moi. Attends un instant. [...] Tu joues aux échecs ? Tant que je te résiste, je vis. Et si je gagne, tu me libères. »



Le Septième Sceau, film suédois d'Ingmar Bergman, sorti en 1957.

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités	
Épreuve de Français	Page 2/5
Repère de l'épreuve : NC 22SN-FHG FR 1	

Texte 1 : Horace McCoy, *On achève bien les chevaux*, 1935 (traduction M.Duhameltiche, 1999)

Robert Syberten et Gloria Bettie sont des acteurs sans contrat et sans argent. Ils décident de s'inscrire à un marathon de danse dans l'espoir de décrocher les 1 000 dollars de récompense et de se faire remarquer des producteurs d'Hollywood. Un marathon de danse, c'est une épreuve d'endurance qui oppose des couples de danseurs, parfois pendant des semaines.

Gloria et moi nous étions faufileés contre l'estrade, jusqu'à la ligne de départ et lorsqu'elle¹ pressa sur la détente nous fîmes un bond en avant, poussant et bousculant les autres pour passer devant. Gloria me tenait par le bras.

- Agrippe-toi à ma ceinture, hurlai-je, tout en me débattant pour me frayer un passage.
5 Tout le monde dégringolait et se marchait dessus, en essayant de passer devant... Mais, en un instant, nous nous dégageâmes et commençâmes à marteler le plancher de la piste.

Je faisais de telles enjambées que Gloria était forcée de courir pour se tenir à ma hauteur.

10 - Les talons et la pointe des pieds, là-bas, cria Rollo². Vous courez.

- Je fais ce que je peux, dis-je.

- Pointe des pieds, fit-il. Comme ça.

Il se mit devant moi pour illustrer sa méthode. Je n'eus aucun mal à apprendre. Le truc était de bien synchroniser les mouvements des bras et des jambes. [...]

15 Et nous tournions, nous tournions sans arrêt...

Au bout d'à peu près cinq minutes, nous avions pris pas mal d'avance, quand je sentis Gloria cesser de se propulser en avant ; c'est-à-dire qu'elle avait cessé d'avancer par ses propres moyens. C'est moi qui la traînais. J'avais l'impression qu'elle essayait de me faire rentrer ma ceinture dans le ventre.

20 - Trop vite ? demandais-je en ralentissant.

- Oui, répondit-elle, presque hors d'haleine.

Une des infirmières me plaqua une serviette humide sur la nuque avec une telle violence que je faillis perdre l'équilibre.

- Passe-toi-la sur la figure, dis-je à Gloria...

25 Juste à ce moment, le couple numéro n°35 vint nous couper de biais, afin de prendre le tournant à la corde devant nous. L'allure fut trop rapide pour la fille. Elle commença à tituber, lâchant peu à peu sa ceinture.

- Attention !... criai-je.

30 Mais l'avertissement venait trop tard pour être d'aucune utilité. Gloria trébucha sur le corps, m'entraînant avec elle, et avant d'avoir pu réaliser ce qui arrivait, quatre ou cinq couples s'empilaient par terre les uns sur les autres et se débattaient à qui mieux mieux pour se relever. Rocky³ dit quelque chose au micro et la foule haleta.

Je me remis debout, je n'avais rien, mais aux brûlures que je ressentais, je savais que toute la peau de mes genoux était partie.

¹ Elle désigne ici la personne chargée de donner le départ du concours

² Rollo : Un des concurrents

³ Rocky : Un des organisateurs du concours

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités	
Épreuve de Français	Page 3/5
Repère de l'épreuve : NC 22SN-FHG FR 1	

Phénoménologie des jeux de défi

Il existe des jeux qui s'appuient essentiellement sur la notion de challenge, de défi. Il s'agit soit d'effectuer soi-même une action présentant un coût physique (risque de blessure, d'accident, voire de mort) et psychique (angoisse, peur), soit d'inciter une personne à effectuer ce type d'action, en prétendant qu'elle en est incapable. Il s'agit
5 d'un affrontement, d'une lutte contre soi-même en relevant le défi, en bravant le danger, voire l'interdit associés à cette action. [...]

Motivations des joueurs

Tous les jeux de défi s'appuient sur le principe du « t'es pas cap » (Michel, 2009). Au
10 sein d'un groupe de pairs de préadolescents et d'adolescents, la recherche d'exploits, de défi, va conduire un ou plusieurs jeunes à pratiquer des activités plus dangereuses les unes que les autres. C'est l'adolescent qui lui-même choisit de prendre des risques avec souvent le souhait que son exploit soit filmé et diffusé. Ces pratiques peuvent être inspirées par des émissions télévisées américaines diffusées en France
15 comme *Jackass*⁴, mais elles peuvent aussi répondre à une pression exercée par un groupe de pairs ou une communauté de jeunes (cf. réseaux sociaux). Ce qu'il nous semble important de souligner dans ces jeux de défi comme dans les conduites à risques, c'est le caractère intentionnel (Michel, 2001). Lorsque cette notion d'engagement délibéré est présente, cela signifie que ce jeu détient pour le jeune malgré son apparence dangereuse, voire stupide, une fonction, un bénéfice pour lui.
20 On y retrouve, par exemple, le besoin de satisfaire un fort besoin de reconnaissance vis-à-vis des pairs (l'estime de soi étant dépendante de l'avis des amis), d'où la recherche d'un exploit qui devient par le biais de l'image un trophée à exhiber aux yeux du monde. La recherche de l'effet produit sur autrui suscitant angoisse, peur, inquiétude mais aussi admiration devient le leitmotiv⁵ pour ces jeunes en perte de repères identitaires dans lequel ils peuvent progressivement s'enfermer. Car tous ces
25 jeux de défi peuvent avoir de très lourdes conséquences pour ces jeunes : hématomes, plaies, fractures, voire dans certains cas des séquelles neurologiques ainsi que la mort lorsque les fonctions vitales sont touchées.

⁴ *Jackass* : émission de télévision américaine durant laquelle les participants se mettent en scène dans des défis et cascades parfois dangereuses pour faire rire.

⁵ *Leitmotiv* : qui revient à plusieurs reprises comme un refrain

QUESTIONS

Évaluation des compétences de lecture

(10 points)

Image (2 points)

1. Identifiez et interprétez les oppositions présentes dans l'image.

Texte n°1 (3 points)

2. Quelles qualités de joueurs Gloria et Robert doivent-ils mettre en œuvre pour espérer gagner ? Justifiez votre réponse en vous appuyant sur le texte pour identifier au moins trois de ces qualités.

Texte n°2 (2 points)

3. D'après l'auteur de cet article, pour quelles raisons les jeunes gens participent-ils à des jeux de défi ?

Corpus (3 points)

4. Lequel des deux titres suivants vous semble le plus adapté au corpus proposé ? Justifiez votre réponse par des arguments précis.

- ***Jouer avec, jouer contre***
- ***Tout risquer pour tout gagner***

Évaluation des compétences d'écriture

(10 points)

Le jeu aide-t-il à se surpasser ?

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 : NC 22SN-FHG FR 1	