

Classe : Seconde Bac Pro	Séquence II : Parcours de personnages Deuxième partie : <i>Je lis donc je suis</i> <i>La Peau de chagrin de Balzac</i>	Fiche Prof
--------------------------	--	------------

<http://lhgcostebelle.canalblog.com/>

Références au programme :

Capacités :

- Montrer comment le personnage évolue depuis son apparition dans l'œuvre jusqu'à la fin.
- Rendre compte à l'oral et à l'écrit de ce que le personnage de fiction dit de la réalité.

Connaissances :

Littérature et Arts : le personnage du courant réaliste, le personnage de roman.

Langue :

- lexique : vrai, faux, réel.
- les connecteurs spatiaux et temporels.
- renonciation dans le récit : le point de vue.
- procédés de la désignation et de la caractérisation.

Attitude :

- Se laisser interroger par les valeurs incarnées dans un personnage.

Compétences mobilisées au cours de cette séquence :

- Entrer dans l'échange oral : Écouter, Réagir, S'exprimer : Rendre compte à l'oral de ce qu'un personnage dit de la réalité. Exprimer une émotion, un ressenti.
- Entrer dans l'échange écrit : Lire, Analyser, Écrire : S'interroger sur le contexte de production. Montrer comment un personnage évolue. Rendre compte à l'écrit de ce qu'un personnage dit de la réalité.
- Devenir un lecteur compétent et critique : Construire une appréciation esthétique en prenant en compte les goûts d'autrui. Interpréter une production artistique. Situer une production et identifier les canons qu'elle sert ou dépasse. Comprendre en quoi un personnage porte le projet de son auteur.

Enjeux de l'objet d'étude :

La littérature foisonne de personnages aux parcours très divers. Ces personnages de fiction sont intéressants en raison des différents rôles qu'ils jouent aussi bien pour l'auteur que pour le lecteur. Ils peuvent en effet marquer le lecteur et devenir des héros de la littérature. Leur histoire permet non seulement au lecteur de se construire, mais aussi à l'auteur d'exprimer des idées.

Étudier des parcours de personnages littéraires, c'est, notamment, s'interroger sur les caractéristiques du héros et son évolution à travers des siècles d'écriture. C'est, aussi, se demander en quoi l'itinéraire d'un personnage peut aider le lecteur à se construire. C'est, enfin, comprendre les valeurs incarnées par cet être de fiction.

Sous la plume d'un écrivain naît un personnage. Son créateur lui attribue des caractéristiques physiques et morales, des valeurs ; il lui prête une histoire, il lui imagine des aventures qui le feront évoluer. Le lecteur suit le parcours de ce personnage tout au long de l'œuvre et il prend plaisir à le lire. À partir de cette histoire, le lecteur peut aussi tirer un enseignement ; ainsi, grâce au personnage, il est amené à réfléchir sur lui-même et sur la condition humaine en général.

En quoi l'itinéraire d'un personnage aide-t-il le lecteur à se construire ?

Support d'étude : *La Peau de chagrin* de Balzac. Édition Livre de poche. 2010.

« La peau de Chagrin », Téléfilm France Télévision, réalisation Alain Berliner, 2010

L'auteur : HONORÉ DE BALZAC (1799-1850) commença en 1816 des études de droit et fut employé comme clerc chez un notaire. Mais, alors que sa famille devait quitter Paris faute de moyens suffisants, il annonça qu'il voulait écrire. Il se lança aussi dans l'imprimerie et l'édition, entreprises qui l'ont conduit à la faillite. Balzac consacra sa vie à une création littéraire exceptionnelle (90 romans, 2 000 personnages). En 1840, il donna un titre à la majeure partie de son œuvre : *La Comédie humaine* qui comprend trois sections (les *Études de mœurs*, les *Études philosophiques* et les *Études analytiques*). Malgré de nombreux succès (*La Peau de chagrin* en 1831 ; *Eugénie Grandet* en 1833 ; *Le Père Goriot* en 1835 ou *Illusions perdues* en 1843), l'écrivain resta dans une situation financière très délicate.

Séance 1 : Un jeune homme entre ...

Objectif : Entrer dans l'œuvre et analyser le rôle de l'incipit.

Texte 1 : Livre p 60-61

« Vers la fin du mois d'octobre dernier... à son terme le plus simple »

Texte 2 : Livre p 66-68

« Au premier coup d'œil... tous »

« La peau de Chagrin », Téléfilm France Télévision, réalisation Alain Berliner, 2011. Les 10 premières minutes.

I – Pour mieux lire :

Texte 1 :

1	Vers la fin du mois d'octobre dernier, un jeune homme entra dans le Palais-Royal au moment où les maisons de jeu s'ouvraient, conformément à la loi qui protège une passion essentiellement imposable. Sans trop hésiter, il monta l'escalier du tripot ¹ désigné sous le nom de numéro 36.
5	- Monsieur, votre chapeau, s'il vous plaît ? lui cria d'une voix sèche et grondeuse -un petit vieillard blême accroupi dans l'ombre, protégé par une barricade, et qui se leva soudain en montrant une figure moulée sur un type ignoble. Quand vous entrez dans une maison de jeu, la loi commence par vous dépouiller de votre chapeau. Est-ce une parabole évangélique et providentielle ? N'est-ce pas plutôt une manière de conclure un contrat infernal avec vous en exigeant je ne sais quel gage ? Serait-ce pour vous obliger à garder un maintien respectueux
10	devant ceux qui vont gagner votre argent ? Est-ce la police tapie dans tous les égouts sociaux ² qui tient à savoir le nom de votre chapelier ou le vôtre, si vous l'avez inscrit sur la coiffe ? Est-ce enfin pour prendre la mesure de votre crâne et dresser une statistique instructive sur la capacité cérébrale des joueurs ? Sur ce point l'administration garde un silence complet. Mais, sachez-le bien, à peine avez-vous fait un pas vers le tapis vert, déjà votre chapeau ne vous
15	appartient pas plus que vous ne vous appartenez à vous-même : vous êtes au jeu, vous, votre fortune, votre coiffe, votre canne et votre manteau. À votre sortie, le JEU vous démontrera, par une atroce épigramme en action, qu'il vous laisse encore quelque chose en vous rendant votre bagage. Si toutefois vous avez une coiffure neuve, vous apprendrez à vos dépens qu'il faut se
20	faire un costume de joueur.
25	L'étonnement manifesté par le jeune homme en recevant une fiche numérotée en échange de son chapeau, dont heureusement les bords étaient légèrement pelés, indiquait assez une âme encore innocente ; aussi le petit vieillard, qui sans doute avait croupi dès son jeune âge dans les bouillants plaisirs de la vie des joueurs, lui jeta-t-il un coup d'œil terne et sans chaleur, dans lequel un philosophe aurait vu les misères de l'hôpital, les vagabondages des gens ruinés, les procès verbaux d'une foule d'asphyxies, les travaux forcés à perpétuité, les expatriations au Guazacoalco ³ . Cet homme, dont la longue face blanche n'était plus nourrie que par les soupes gélatineuses de d'Archet, présentait la pâle image de la passion
	réduite à son terme le plus simple.

1. Autre terme, péjoratif, pour désigner une maison de jeu.

2. Les bas-fonds de la société.

3. Fleuve du Mexique. Sous la Restauration, une tentative de colonisation avait échoué dans cette région.

- 1) P60. Relevez les noms propres cités dans ce passage. Dites où et quand se déroule l'histoire ?
- Les noms propres :
 - le Palais-Royal (L. 2) est un palais et un haut lieu historique situé dans le premier arrondissement de Paris, sur la rive droite. Depuis 1780, une partie du Palais-Royal abritait boutiques, cafés et salles de jeu. Il était le lieu d'une animation extrême. On y trouva donc des maisons de jeu jusqu'en 1837, date à laquelle on en interdit leur exploitation.
 - Guazacoalco (L. 35) : Fleuve du Mexique. Une tentative de colonisation avait échoué dans cette région du Mexique, sous la Restauration.
 - D'Arcet (L. 38) : Jean-Pierre Joseph d'Arcet, spécialiste de la chimie des os du XIX^e siècle, avait tenté, sans succès, de faire de la gélatine un aliment nutritif et économique pour les pauvres.
 - Ces noms propres permettent de situer l'histoire à Paris, en 1830.
 - Dans l'indication temporelle du début (« Vers la fin du mois d'octobre dernier »), il s'agit d'octobre 1830, trois mois après l'insurrection de juillet qui a mis fin à la Restauration : le roman se situe donc entre la fin de la Restauration et le début de la monarchie de Juillet.
 - **Restauration** (Louis XVIII, Charles X) est le régime politique de la **France** de **1815** à **1830**
 - Monarchie de juillet : Proclamée le **9 août 1830** après les émeutes dites des « **Trois Glorieuses** », la **monarchie de Juillet (1830-1848)** succède en **France** à la **Restauration**. La branche cadette des **Bourbons**, la **maison d'Orléans**, accède alors au pouvoir. **Louis-Philippe I^{er}** n'est pas **sacré roi de France** mais intronisé **roi des Français**. Son règne, commencé avec les **barricades de la révolution** de **1830**, s'achève en **1848** par **d'autres barricades**, qui le chassent pour instaurer la **Seconde République**. La monarchie de Juillet, qui a été celle d'un seul homme, marque en France la fin de la royauté.
- 2) Le narrateur s'adresse au lecteur : que cherche-t-il à lui expliquer ? Dans quel but ?
- Le narrateur explique ce qu'entraîné la passion du jeu : une dépossession de soi, dépossession matérielle (le chapeau, L. 9-10) mais aussi dépossession spirituelle (« ...pas plus que vous ne vous appartenez à vous-même. », L. 18).
 - Le narrateur apostrophe ainsi le lecteur (marques de 2^e personne du pluriel, de politesse), le prend à partie par l'emploi de questions rhétoriques (« Serait-ce pour vous obliger à garder un maintien respectueux devant ceux qui vont gagner votre argent » L. 11-12) mais on peut y lire aussi une sorte de prémonition, d'annonce de la suite.
 - Commentaire : *La Peau de chagrin* figure dans la Comédie humaine qui est composée de trois parties : les Études de mœurs, les Études philosophiques et les Études analytiques. *La Peau de chagrin* fait partie plus précisément des Études philosophiques dans lesquelles Balzac s'attache moins à décrire la réalité qu'à expliquer ce qui est le moteur.

Texte 2 :

1	Au premier coup d'œil les joueurs lurent sur le visage du novice quelque horrible mystère, ses jeunes traits étaient empreints d'une grâce nébuleuse ¹ , son regard attestait des efforts trahis, mille espérances trompées ! La morne impassibilité ² du suicide donnait à ce front une pâleur mate et maladive, un sourire amer dessinait de légers plis dans les coins de la bouche, et la
5	physionomie exprimait une résignation qui faisait mal à voir. Quelque secret génie scintillait au fond de ces yeux voilés peut-être par les fatigues du plaisir. Était-ce la débauche qui marquait de son sale cachet cette noble figure jadis pure et brûlante, maintenant dégradée ? Les médecins auraient sans doute attribué à des lésions au cœur ou à la poitrine le cercle jaune qui encadrait les paupières, et la rougeur qui marquait les joues, tandis que les poètes eussent voulu
10	reconnaître à ces signes les ravages de la science, les traces de nuits passées à la lueur d'une lampe studieuse. Mais une passion plus mortelle que la maladie, une maladie plus impitoyable que l'étude et le génie altéraient ³ cette jeune tête, contractaient ces muscles vivaces, tordaient ce

15	cœur qu'avaient seulement effleuré les orgies, l'étude et la maladie. Comme, lorsqu'un célèbre criminel arrive au bagne, les condamnés l'accueillent avec respect, ainsi tous ces démons humains, experts en tortures, saluèrent une douleur inouïe, une blessure profonde que sondait leur regard, et reconnurent un de leurs princes à la majesté de sa muette ironie, à l'élégante misère de ses vêtements.
----	--

3) Trouvez un terme qui permettrait de résumer l'aspect physique du personnage principal. Puis recherchez, dans les premières phrases du texte, la raison de cet état.

- Le personnage principal semble malade. Plusieurs termes évoquent la maladie et le désespoir : « la morne impassibilité », « une pâleur mate et malade, un sourire amer » L. 4-5, « ces yeux voilés... par les fatigues » L. 7, « altéraient », « contractaient ces muscles vivaces, tordaient ce cœur » L. 15. La raison de cet état semble être le profond désespoir du personnage et son projet de suicide (L. 4).

4) Relisez la dernière phrase du passage p66. « Comme, lorsqu'un... vêtements » : montrez qu'à travers le regard que les joueurs portent sur lui, « le novice » est présenté comme le héros du roman.

- Le personnage présenté dans ce début d'histoire nous fait penser au héros romantique, tourmenté, incompris, un être à part dont on salue la douleur majestueuse.
- L'importance qu'on semble ici lui accorder (à travers le regard des joueurs plein de respect) lui confère le statut de héros du roman.

Frac = habit

PREMIÈRE PARTIE : LE TALISMAN

Résumé de La perte du dernier sou et le projet de suicide

Vers la fin du mois d'octobre 1830 — c'est l'après-midi, les maisons de jeu viennent d'ouvrir —, un jeune homme entre dans un tripot du Palais-Royal à Paris². Il impressionne les quelques habitués (beaucoup de vieillards) par son visage que semblent ravager la maladie et le désespoir. Il joue et perd : on comprend qu'il s'agissait de sa dernière pièce d'or.

L'inconnu sort et se retrouve peu après sur le pont Royal : il est fermement résolu à se jeter dans la Seine, mais préfère attendre la nuit pour éviter d'être aperçu et repêché. (p 71). Poursuivant donc son chemin vers le quai Voltaire, il se prend à flâner devant les bouquinistes et lance à un petit mendiant les quelques sous qu'il vient de découvrir, contre toute attente, au fond de sa poche. Après avoir observé, séduit, une jeune femme élégante qui achetait des estampes, il décide d'entrer dans un magasin d'antiquités (p 74).

Les points de vue

Le point de vue (ou focalisation) externe : Le narrateur est un simple témoin de la scène. Le lecteur ne connaît donc des personnages de l'histoire que leurs gestes, leurs actions, leurs paroles, il ignore leurs pensées.

Le point de vue interne : Le narrateur adopte le point de vue d'un des personnages de l'histoire. Le lecteur connaît donc les sentiments, les pensées, les intentions de ce personnage et les informations que le lecteur possède se limitent à celles que pourrait donner ce personnage. La narration se fait soit, à la troisième personne (l'histoire est perçue par un personnage), soit à la première personne (je). Attention à ne pas réduire ce « je » à l'auteur !

Le point de vue omniscient ou focalisation zéro : Le narrateur connaît tout des personnages, leurs pensées et leurs sentiments, leur passé et leur psychologie. Il peut également observer ce qui se passe au même moment à des endroits différents. Comme lui, le lecteur sait tout.

II - Questions d'ensemble :

5) Déterminez le point de vue utilisé et expliquez l'intérêt de ce choix dans ces extraits.

- On peut reconnaître le **point de vue omniscient**, même si l'identité du jeune homme ne nous est pas encore délivrée. Ex : p 67 : « Depuis deux jours...gants ».
- Nous est ainsi donnée une connaissance assez précise des lieux, de leur histoire, d'une époque (références à la loi, L. 3) ; en même temps que s'affirme la volonté d'ancrer le roman dans un

cadre réaliste, celui du Paris de 1830.

- Des informations relativement précises nous renseignent également sur les personnages : le petit vieillard qui accueille le héros à la maison de jeu (texte 1, L. 28-35), le passé ou l'histoire du héros (texte 2, L. 13-16), les pensées et réactions des autres joueurs (texte 2).
- Le point de vue omniscient permet ainsi de délivrer plus d'informations utiles, notamment pour comprendre la suite de l'histoire.

6) Définissez l'impression qui se dégage dans ce début de roman.

- Même si certaines informations nous sont données sur le cadre de l'histoire et le personnage, des zones d'ombre persistent notamment concernant le héros, l'évocation d'une « passion plus mortelle que la maladie, une maladie plus impitoyable que l'étude... » (L. 13-14) laissent planer le mystère sur ce personnage.
- Ce début de roman est surprenant également par son atmosphère mystérieuse, « fantastique » : évocation d'une forme de fatalité, de force supérieure, en même temps que la dépossession, la passivité semble toucher les joueurs qui s'adonnent à leur passion.
- Cet incipit n'est pas traditionnel, puisque certaines informations qui pourraient sembler indispensables semblent différées.

Rappel sur l'incipit :

- «L'incipit» est un mot latin signifiant «il commence» : C'est le début de roman.
- Il a deux fonctions :
- Mettre en place les éléments de la narration : les lieux, les personnages, les dates.
- Accrocher le lecteur, lui donner envie de poursuivre sa lecture.

III – Exercices sur les points de vue :

Exercice 1 :

L'homme élégant est descendu de la limousine, il fume une cigarette anglaise. Il regarde la jeune fille au feutre d'homme et aux chaussures d'or. Il vient vers elle lentement. C'est visible, il est intimidé. Il ne sourit pas tout d'abord. Tout d'abord, il offre une cigarette. Sa main tremble, elle lui dit qu'elle ne fume pas, non merci.

M. Duras, *L'Amant*, Gallimard, 1984.

1) Déterminez le point de vue. Justifiez.

- Le point de vue est **externe**, le narrateur raconte ce qu'il voit ou qu'il entend (les élèves hésiteront entre externe et interne à cause du il est intimidé, on attirera leur attention sur le c'est visible, qui explique clairement que ce comportement est vérifiable extérieurement). On précisera aussi, que Marguerite Duras est un des rares auteurs qui use de cette forme de narration sur des temps longs.

2) Réécrivez ce passage en point de vue omniscient. Quelles modifications devez-vous effectuer ?

- Pour passer en point de vue omniscient, les élèves doivent recopier le texte en rajoutant des expressions montrant que l'auteur connaît les pensées des deux personnages, ou des éléments de leur vie qu'eux seuls peuvent connaître comme leur passé, leurs émotions, leurs sensations,

Exemple de réécriture :

Il regarde la jeune fille au feutre d'homme et aux chaussures d'or, séduit par ce contraste dans sa tenue. Il vient vers elle lentement ; elle a l'impression de l'avoir déjà rencontré sans se rappeler dans quelles circonstances. C'est visible...

Exercice 2 :

- Identifiez le point de vue du narrateur dans les textes suivants.
- Précisez quels indices vous permettent de l'affirmer.

1. Le matin du 16 avril, le docteur Bernard Rieux sortit de son cabinet et buta sur un rat mort, au milieu du palier. Sur le moment, il écarta la bête sans y prendre garde et descendit l'escalier. Mais, arrivé dans la rue, la pensée lui vint que ce rat n'était pas à sa place et il retourna sur ses pas pour avertir le concierge. Devant la réaction du vieux M. Michel, il sentit mieux ce que sa découverte avait d'insolite. La présence de ce rat mort lui avait paru seulement bizarre tandis que, pour le concierge, elle constituait un scandale.

(Albert Camus, *La Peste*.)

2. On vit l'étranger pénétrer chez le syndic. Les villageois avaient eu le temps de le détailler au passage. C'était un homme grand, maigre, au visage prématurément flétri. D'étranges cheveux d'un jaune filasse sortaient de dessous un chapeau à boucle d'argent. Ses souliers étaient cloutés. Il avait une grosse épine à la main.

(Blaise Cendrars, *L'Or*)

3. La première fois qu'Aurélien vit Bérénice, il la trouva franchement laide. Elle lui déplut, enfin. Il n'aima pas comment elle était habillée. Une étoffe qu'il n'aurait pas choisie. Il avait des idées sur les étoffes. Une étoffe qu'il avait vue sur plusieurs femmes.

(Louis Aragon, *Aurélien*.)

1. Le **narrateur est interne**. Il adopte le point de vue du docteur Rieux. Le lecteur suit ses mouvements et comprend les pensées des autres personnages par le prisme de son regard.

2. Le narrateur est **externe**. Le personnage est décrit comme il le serait par un témoin le voyant arriver dans le village. Le lecteur ne sait rien de plus que ce qu'il voit : ni son nom, ni ses pensées, ni les raisons qui le font arriver là.

3. Le narrateur est **interne**. Il adopte le point de vue d'Aurélien. Le lecteur connaît ses pensées actuelles, mais aussi ses goûts, ce qu'il a déjà vu...

Exercice 3 : Racontez une histoire à partir de cette image en adoptant un point de vue interne (choisissez l'un des deux enfants au dernier rang) et en utilisant la troisième personne du singulier.

Robert Doisneau, 1950. (Voir blog)



Tic-tac... Impossible. Jean n'y arrivait pas. Tic-tac... Ce n'était pas faute d'essayer pourtant.
Il se concentrait, les jambes bien pliées sous sa chaise, les bras croisés, il écoutait le maître qui lisait l'histoire de ces deux enfants qui partaient sur les routes. Il avait encore oublié le titre, quant au nom de l'auteur...
Tic-tac... Ce n'est pas que ce n'était pas intéressant, non, mais...
Combien de temps restait-il ? C'était le centre de ses préoccupations : huit minutes ? Dix minutes ? Il entendait le tic-tac de l'horloge, obsédant, au-dessus de sa tête. Il voyait Martin, son voisin, si attentif, si sérieux. Il aurait bien voulu, lui aussi... mais ce tic-tac... Six minutes ?
Cinq minutes ?... Il ne fallait pas lever la tête, le maître le verrait et il passerait encore une heure en retenue... Il ne pouvait pas rester plus d'une minute, depuis le temps qu'il lisait... Que se passait-il ?
L'horloge avait-elle un problème, peut-être n'avancait-elle plus ? Peut-être que la cloche ne sonnerait pas parce que l'horloge s'était arrêté ?
D'ailleurs, Jean n'entendait plus le tic-tac... Il fallait vérifier, désobéir pour le bien de tous, lever la tête, regarder l'heure : « Six heures moins cinq, seulement... »
– Jean ! cria le maître.

