

Fiche ressource programme limitatif Terminale Bac Professionnel

Erwan Le Bihan, *Requiem pour un joueur*

Fiche 1 : Définir le projet de lecture

L'objet de cette fiche est de guider le professeur dans la construction de son projet de lecture et de sa séquence, d'accompagner sa démarche pédagogique pour aborder l'œuvre à étudier cette année de terminale

Son expertise de professeur de lettres doit lui permettre de :

- Choisir l'œuvre en lien avec les problématiques du programme
- S'approprier les enjeux de l'œuvre pour en motiver la lecture auprès des élèves (compréhension du thème et de l'intrigue)
- Définir des axes de lecture et construire des pistes interprétatives

1. Pourquoi choisir *Requiem pour un joueur* et comment mettre en œuvre le programme

L'objet d'étude du programme de terminale « Vivre aujourd'hui : l'humanité, le monde, les sciences et la technique » invite l'élève à s'interroger sur la place de l'individu moderne au milieu d'un monde dominé par la technologie, et où toutes les données sont dématérialisées.

A sa manière, ce roman *questionne le monde actuel, ses continuités et ses bouleversements, interroge la manière dont l'humanité s'y inscrit et s'y projette.*

La thématique du jeu, inscrite dans le programme limitatif, se déploie dans le roman autour de situations ritualisées et socialisées (matches sportifs, paris en ligne, gestion des gains et pertes...) et remet en cause la construction de l'individu (à travers la destruction du personnage). Ce roman aborde la révolution numérique qui, comme l'expose le programme limitatif *a considérablement transformé non seulement les jeux, mais les pratiques. Les technologies modifient l'espace et le temps du jeu : on peut jouer partout et tout le temps.*

Sa lecture permet d'aborder deux questions problématiques inscrites au programme :

Mais pourquoi un tel espace de liberté et d'expérimentation peut-il conduire à l'aliénation ?

Comment en définitive comprendre la place du jeu dans notre vie personnelle et sociale ?

2. Quelles lignes de forces retenir pour la compréhension du thème et de l'intrigue ?

En lisant ce roman, on suit un personnage dans son activité de joueur, de son premier loto sportif à des paris réguliers, de l'obsession à l'addiction, de l'addiction à la déchéance. Cette pulsion du jeu est favorisée par la présence au quotidien d'une multitude d'objets connectés, également familiers de nos élèves, dont l'usage est susceptible d'entraîner et de renforcer l'addiction.

Le personnage n'est donc pas un héros exemplaire (au sens moral du terme), mais est exemplaire de notre mode de vie contemporain. Il est le narrateur d'une trajectoire de vie qui l'entraîne d'une situation « normale » et acceptable à sa perte, voire à sa mort (symbolique ou réelle) évoquée dès le titre (*requiem*).

Concrètement le processus de chute est d'abord financier ; on suit ce cadre du secteur bancaire dans ses investissements boursiers, ses mises de jeu et ses paris en ligne ; on enregistre les pertes et les gains du personnage, on assiste aux risques qu'il prend et fait prendre au budget familial. Mais le véritable point de bascule est la faute professionnelle (comme un défi perdu et une confrontation) qui conduit le personnage à son licenciement.

3. Quelles clés de lecture retenir ?

Le dépouillement

Dès lors, Richard se détache progressivement de son confort matériel, jusqu'au délitement concret de toute sa vie. Il perd son emploi, ses ressources, son logement familial puis abandonne sans prévenir son appartement de location, et se retrouve dans un taudis.

Le rachat

Richard semble parfois vouloir racheter sa conduite, mais travaille systématiquement à mettre en place des moyens d'autodestruction :

- Sa femme revient vers lui à plusieurs reprises, mais se laisse prendre à jouer de nouveau.
- Il promet à un ami de consulter un psy sans jamais prendre rendez-vous.
- Il gâche une présentation importante pour son travail, mais obtient quand même sa promotion, mais se bat avec l'un de ses supérieurs et perd son emploi...

L'enfermement

Les mondes traversés sont des cellules sociales normalement étanches et codifiées : l'entreprise, la famille, le marché de l'art, les lieux de jeux... Chaque personnage y joue son rôle. Certains lieux sont socialement reconnus, d'autres symboliques ou virtuels. Tous permettent au personnage d'être, de paraître, d'exister, mais aussi de se mettre en danger, de dépasser les limites ou de transgresser les règles (recherche du pouvoir, addictions diverses, création artistique...)

On peut donc aborder l'œuvre par une entrée actantielle : qu'est-ce qui meut le personnage ?

Le personnage cherche visiblement le dénuement. L'abandon au jeu est un abandon des règles et des normes sociales établies au XIX^e siècle. Et il n'est pas anodin que cet abandon du matériel s'effectue par le virtuel.

Le personnage expie les travers d'une société qui se perd de plus en plus, rompant ses liens sociaux et la possibilité de communiquer. C'est une discussion avec Franck, lors d'un déjeuner dans un excellent restaurant, qui donne la clé du comportement de Richard. On découvre l'existence d'un jeu social, le « Potlatch ». Les membres d'une tribu amérindienne « affirmaient leur supériorité en offrant ou en détruisant ce qu'ils avaient de plus précieux ».

Les sommes d'argent perdues au jeu ne sont pas assez représentatives de dénuement puisque Richard utilise des moyens de paiement dématérialisés la plupart du temps. Ce sont ces paris qui lui permettent d'aboutir à la perte ce qu'il a de plus cher : sa famille.

Sa femme lui demande de redevenir lui-même. Et son fils lui demande « Qu'est-ce qui t'est arrivé ? ». Il se promet de ne revoir ses enfants que lorsqu'il pourra répondre à cette question.

Ce roman est donc une introspection vers le « moi » profond, la nature de l'être humain, sa place dans la société.

Quoiqu'il en soit, Richard ne trouve pas le bonheur, mais des simulacres de joie que peut expliquer la médecine : montée d'adrénaline, d'endorphine... Une dépression latente puis patente...

Le roman est d'ailleurs parsemé de vocabulaire médical et est représentatif de notre société.

Le thème de l'art, très diffus au début du roman, **constitue une autre clé interprétative** : au-delà de la valeur pécuniaire et esthétique souvent évoquée (Karine est galeriste), la **peinture** s'impose comme une explication au mal être de Richard, notamment dans l'évocation du suicide de son meilleur ami, peintre, âgé alors d'une vingtaine d'années. Le retour de la peinture dans la vie de Richard n'apparaît comme une évidence qu'à la fin du roman et prend une dimension existentielle. La remise en cause d'une vocation ? Un art rédempteur ? La création matérielle d'images de la vie sublimée pour lutter contre les images fades du virtuel des écrans ?

Quant à l'univers musical du roman, il est sûrement à explorer en reconstituant par exemple sa « bande originale », à travers les nombreux morceaux cités tout au long du livre et en proposant l'écoute de « Lux Aeterna », extrait de la BO du film, *Requiem for a dream*, référence subjective mais que nous impose l'auteur par le titre du roman.