Corrigé – Brevet 2019 – français (rédaction) – Métropole

Un enfant de la photographie de Doisneau raconte ses jeux, Que peut nous apporter la découverte de la vie de personnages fictifs ou réels ?

Corrigé détaillé rédigé par Benjamin, professeur particulier – benprofparticulier.fr

Sujet d'imagination – Un enfant de la photographie de Doisneau raconte ses jeux *(40 pts)*

1. Analyse de la consigne

- **Type de texte :** un **récit de souvenir**, à la manière d'Albert Camus dans *Le Premier Homme* : un adulte se remémore un moment de son enfance. Le récit doit donc faire entendre deux époques : le présent de l'adulte qui se souvient et le passé de l'enfant.
- **Narrateur et personnages :** l'un des cinq enfants de *La voiture fondue* (1944), devenu adulte. Tu choisis la **1re personne** (« je ») ou la **3e personne** (« il »), mais tu t'y tiens jusqu'au bout.
- **Temps :** imparfait et passé simple (ou passé composé) pour la scène d'enfance ; présent pour les réflexions de l'adulte, au début et à la fin.
- **Contenu imposé :** la scène de la photographie doit être évoquée précisément (l'épave brûlée sans roues ni vitres, le terrain vague couvert de gravats, les immeubles au loin, les deux petits assis à l'intérieur, le garçon couché au milieu, le grand assis sur le capot, le petit juché en haut avec sa tige de fer). Surtout, il faut **montrer comment le jeu transforme la réalité** (l'épave devient un véhicule imaginaire, les ruines un paysage d'aventure) dans un moment de **joie partagée** par tout le groupe.
- **Fidélité à l'époque :** 1944, la guerre et ses privations, pas de jouets coûteux, aucun objet moderne. Comme chez Camus, la pauvreté du décor contraste avec la richesse de la joie.
- **Hors-sujets à éviter :** une simple description de la photographie sans récit, une histoire d'enfant seul (la joie doit être partagée), un récit qui oublie la transformation de la réalité par le jeu, un narrateur qui n'est pas l'un des enfants de la photographie.

2. Plan / brouillon

- Présent : l'adulte retrouve la photographie et se reconnaît sur le capot.
- Le décor : le quartier abîmé par la guerre, le terrain vague interdit, la découverte de l'épave.
- La transformation : chacun prend sa place, l'épave devient diligence, puis paquebot ; les gravats deviennent des vagues.
- La joie partagée malgré les privations ; l'inconnu à l'appareil photo et son déclic.
- Retour au présent : ce que l'adulte voit sur le cliché et ce que le jeu avait réellement créé.

3. Rédaction modèle

> L'autre jour, en rangeant les affaires de ma mère, j'ai retrouvé une photographie découpée dans un vieux journal. Cinq gamins sur une carcasse de voiture, au milieu des gravats. Le grand garçon assis sur le capot, en short et en sandales, c'est moi. J'avais douze ans, c'était en 1944, et je ne savais pas encore que ce jour-là resterait l'un des plus beaux de mon enfance.
>
> La guerre avait tout abîmé dans notre quartier. Au bout de la rue s'étendait un terrain vague hérissé de pierres et de ferraille, où les adultes nous interdisaient d'aller. C'est évidemment là que nous passions nos journées. Un matin, mon petit frère Lucien arriva hors d'haleine : « Venez voir ! Il y a une auto ! » Au milieu des décombres gisait une vieille voiture brûlée, sans roues, sans vitres, sans portières, dont les ailes touchaient le sol. Pour un passant, ce n'était qu'une épave. Pour nous, c'était un trésor.
>
> En quelques minutes, chacun eut sa place. Marcel, le bricoleur de la bande, se coucha à l'intérieur et se proclama mécanicien. Les deux petits, Jeannot et sa sœur Simone, s'assirent sagement à l'arrière, comme

> des voyageurs qui ont payé leur billet. Lucien grimpa tout en haut, ramassa une tige de fer recourbée et la fit siffler dans l'air comme un fouet : notre épave devint une diligence lancée au galop à travers le Far West. Moi, perché sur le capot, j'étais le chef de l'expédition et je guettais les bandits à l'horizon.
>
> Nous voyageâmes ainsi tout l'après-midi. Quand Simone réclama la mer, qu'aucun de nous n'avait jamais vue, la diligence se changea en paquebot : les tas de gravats devinrent des vagues, les immeubles lointains des côtes inconnues, et Marcel hurlait que les chaudières allaient exploser. Nous riions à en avoir mal au ventre. Nous avions faim, comme tous les enfants de ce temps-là, le père de Marcel était prisonnier en Allemagne et les sirènes nous réveillaient parfois la nuit ; pourtant, dans cette carcasse noircie, rien ne pouvait nous atteindre. Nous étions les maîtres du monde.
>
> C'est alors qu'un homme s'approcha, un appareil photographique à la main. Il ne nous gronda pas, il ne nous dit pas de descendre ; il nous regarda en souriant, puis nous entendîmes un petit déclic. Lucien, vexé, lui cria qu'on ne photographiait pas une diligence en pleine course. L'homme éclata de rire et s'éloigna. Nous n'avons su que bien plus tard qui il était.
>
> Aujourd'hui, quand je regarde ce cliché, je vois ce que voyaient les grandes personnes : des gosses mal habillés au milieu des ruines, une voiture qui ne roulerait plus jamais. Mais je sais ce que l'image ne montre pas. Il y avait là une diligence, un paquebot, des déserts et des océans. Le jeu nous avait offert ce que la guerre nous refusait : un royaume à partager. Comme les enfants de Camus régnaient sur la mer, nous régnions sur un terrain vague, et nous étions tout aussi riches.

> 💡 **Astuce.** Le cœur du sujet, c'est la **transformation de la réalité** : montre-la concrètement, élément par élément (l'épave devient…, les gravats deviennent…, la tige de fer devient…). Une phrase finale qui oppose ce que voient les adultes et ce que voyaient les enfants rend ton récit mémorable.

Sujet de réflexion – Que peut nous apporter la découverte de la vie de personnages fictifs ou réels ? *(40 pts)*

1. Analyse de la consigne

- **Question posée :** « Que peut vous apporter cette découverte ? » C'est une **question ouverte** : on n'attend pas « oui » ou « non », mais une réponse qui présente plusieurs apports, classés et justifiés.
- **Mots-clés :** « la littérature, le cinéma et les autres arts » (il faut varier : roman, théâtre, journal, film, bande dessinée…) ; « la vie de personnages » (on suit une existence, pas seulement une aventure) ; « fictifs ou réels » (il faut traiter les **deux** : héros inventés et personnes ayant vraiment existé) ; « vous apporter » (on peut parler à la 1re personne et de son expérience de lecteur ou de spectateur).
- **Forme :** un développement argumenté : introduction (accroche, reformulation, annonce du plan), deux ou trois parties en paragraphes, chaque argument illustré par un exemple précis (titre, auteur, personnage, scène), connecteurs logiques, conclusion.
- **Hors-sujets à éviter :** résumer longuement une œuvre sans dire ce qu'elle apporte, ne parler que de romans, oublier les personnages réels, ou débattre de l'intérêt de lire en général sans parler de la découverte d'autres vies.

2. Plan / brouillon

- I. Le plaisir de l'évasion : vivre d'autres vies (Jules Verne, *Le Tour du monde en quatre-vingts jours*).
- II. Mieux comprendre les autres et l'histoire (*Le Journal d'Anne Frank* ; *Au revoir les enfants* de Louis Malle ; *Wonder* de R. J. Palacio).
- III. Se construire soi-même : modèles et contre-modèles (*Antigone* d'Anouilh ; *L'Avare* de Molière).

3. Rédaction modèle

> Depuis toujours, les hommes se racontent des histoires. Hier, c'étaient les épopées et les romans ; aujourd'hui, ce sont aussi les films, les bandes dessinées et les séries, qui nous font partager l'existence de

> personnages inventés ou ayant réellement vécu. Mais que peut nous apporter cette découverte d'autres vies ? Nous verrons qu'elle nous offre d'abord le plaisir de l'évasion, qu'elle nous aide ensuite à comprendre les autres et le monde, et qu'elle nous permet enfin de mieux nous connaître.
>
> Tout d'abord, découvrir la vie d'un personnage, c'est s'évader. Le temps d'un livre ou d'un film, le lecteur quitte sa chambre et son quotidien pour vivre une existence qu'il ne connaîtra jamais. En lisant *Le Tour du monde en quatre-vingts jours* de Jules Verne, j'ai parcouru la planète avec Phileas Fogg et Passepartout, traversé l'Inde à dos d'éléphant et tremblé à chaque retard. Ce plaisir n'est pas futile : il repose de la routine et nourrit l'imagination. Grâce aux œuvres, chacun peut vivre mille vies en une seule.
>
> Ensuite, ces vies découvertes nous aident à comprendre les autres et l'histoire. Un manuel m'apprend que des millions de Juifs ont été persécutés pendant la Seconde Guerre mondiale ; le *Journal* d'Anne Frank me fait partager, jour après jour, la peur, l'ennui et les espoirs d'une adolescente cachée avec sa famille à Amsterdam, morte en déportation à quinze ans. Les chiffres deviennent alors un visage. De même, dans *Au revoir les enfants*, Louis Malle raconte, d'après ses souvenirs, l'amitié entre deux garçons d'un pensionnat en 1944, dont l'un est un enfant juif caché : le spectateur ressent l'injustice de son arrestation. La fiction produit le même effet : dans *Wonder*, en suivant August, un garçon au visage déformé qui entre au collège, on comprend de l'intérieur ce que vivent ceux qui sont différents. Ces œuvres développent notre empathie.
>
> Enfin, la découverte d'autres vies nous aide à nous construire. Les personnages sont des modèles ou des contre-modèles. L'*Antigone* de Jean Anouilh, qui ose dire non au roi Créon au prix de sa vie, montre qu'il faut parfois du courage pour rester fidèle à ses convictions. À l'inverse, en riant de l'avarice d'Harpagon dans *L'Avare* de Molière, nous repérons des défauts qui pourraient aussi être les nôtres. Face aux choix des personnages, nous nous demandons ce que nous aurions fait à leur place : c'est ainsi que nous forgeons notre jugement. Il faut toutefois garder un esprit critique, car une œuvre reste un regard sur le monde, et non le monde lui-même.
>
> En conclusion, découvrir la vie de personnages fictifs ou réels nous apporte à la fois un plaisir, une ouverture sur les autres et une meilleure connaissance de nous-mêmes. Les œuvres ne remplacent pas notre propre vie, mais elles l'enrichissent. Peut-être est-ce pour cela qu'Albert Camus, dans *Le Premier Homme*, a voulu faire revivre son enfance : pour que d'autres, en la découvrant, y trouvent un peu d'eux-mêmes.

> ⚠ **Piège.** Le sujet parle de personnages « fictifs **ou réels** ». Si tous tes exemples sont des héros de roman, tu ne traites que la moitié de la question : prévois au moins un exemple de personne ayant vraiment existé (journal, autobiographie, film historique, biographie).

Conseils pour le jour J

Tu as 1 h 30 : prends 15 à 20 minutes pour choisir ton sujet et faire un brouillon (plan, idées, exemples), écris directement au propre pendant environ une heure, et garde 10 minutes pour te relire, en vérifiant d'abord les accords et les terminaisons des verbes au passé simple et à l'imparfait.

Pour le sujet d'imagination, relis la photographie aussi attentivement que le texte : les correcteurs attendent que l'on reconnaisse la scène (l'épave, les gravats, la place de chaque enfant). N'oublie pas les deux temps du récit, l'adulte qui se souvient et l'enfant qui joue, et montre la transformation de la réalité par le jeu : c'est le critère central de la consigne. Tu peux t'inspirer de Camus (le groupe, la joie, le « règne » des enfants) sans recopier ses phrases.

Pour le sujet de réflexion, la question est ouverte : cherche plusieurs apports différents, un par paragraphe, et illustre chacun par un exemple précis que tu connais vraiment (titre, auteur, personnage, scène). Varie les arts, comme le demande le sujet, et pense aux personnages réels autant qu'aux personnages fictifs.

Ce document est la propriété intellectuelle de Ben, professeur particulier (benprofparticulier.fr), protégée par le Code de la propriété intellectuelle (art. L. 111-1 et L. 122-4). Il est mis à disposition pour un usage personnel de révision. Toute reproduction, diffusion, mise en ligne ou revente, totale ou partielle, sans autorisation écrite est interdite et constitue une contrefaçon (art. L. 335-2).