Corrigé – Brevet 2025 – français (rédaction) – Antilles, Guyane (remplacement)

Un conte inspiré d'une créature des légendes du Congo, Attend-on d'un artiste qu'il nous embarque loin de la vie réelle ?

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

Sujet d'imagination – Un conte inspiré d'une créature des légendes du Congo *(40 pts)*

1. Analyse de la consigne

- **Type de texte :** un **conte**. Il faut en respecter les codes : formule d'ouverture (« Il était une fois », « Il y a bien longtemps »), personnages simples et marqués (un héros, une créature), présence du **merveilleux** accepté sans étonnement, schéma narratif complet (situation initiale, élément perturbateur, péripéties, dénouement, situation finale), et souvent une morale ou une explication finale (« Depuis ce jour… »).
- **Contrainte imposée :** s'inspirer d'**une** des créatures des lignes 21 à 23 : les « êtres macrocéphales », les « grenouilles géantes qui amusaient les bambins » ou les « créatures nanties d'une seule patte et qui avançaient plus vite que les humains ». Cette créature doit jouer un vrai rôle dans l'histoire, pas seulement apparaître.
- **Récit et description :** la consigne exige de mêler les deux. Le récit fait avancer l'action (passé simple pour les actions, imparfait pour l'arrière-plan) ; des pauses descriptives précises font voir la créature (portrait) et le décor (la brousse, le fleuve, la nuit), avec un vocabulaire des sensations (couleurs, bruits, odeurs).
- **Fidélité au texte :** le cadre des légendes du Congo (village, brousse, fleuve, veillées autour du feu), le goût de l'exagération que revendique Mabanckou, l'opposition entre le jour, domaine de « la réalité », et la nuit, domaine des « mystères ». Le conte doit émerveiller plus qu'effrayer.
- **Hors-sujets à éviter :** un récit réaliste sans merveilleux, une créature inventée qui ne vient pas du texte, une simple description sans histoire, un récit d'horreur qui oublie l'émerveillement, ou un texte qui recopie les lignes de Mabanckou.

2. Plan / brouillon

- Situation initiale : un village au bord du fleuve ; Kiesse, la petite fille la plus lente, moquée par les autres ; la légende de Mbéndé, la créature à une seule patte.
- Élément perturbateur : le petit frère tombe gravement malade ; seule une guérisseuse, de l'autre côté de la forêt, peut le sauver.
- Péripéties : Kiesse part seule dans la brousse la nuit (description de la forêt) ; apparition de Mbéndé (portrait) ; le marché : une histoire contre le voyage.
- Dénouement : la course à travers la forêt, les feuilles de la guérisseuse, le retour avant l'aube.
- Situation finale et morale : l'empreinte d'un seul pied ; depuis ce jour, les enfants laissent une histoire au bord de la forêt.

3. Rédaction modèle

> Il était une fois, au bord d'un grand fleuve du Congo, un village entouré par la brousse. Dans ce village vivait une petite fille nommée Kiesse. C'était la plus lente de tous les enfants : aux jeux de course, elle arrivait toujours la dernière, et les autres se moquaient d'elle en l'appelant « la tortue ». Le soir, autour du feu, les anciens racontaient qu'au fond de la forêt vivait Mbéndé, la créature à une seule patte, qui courait plus vite que le vent. Personne ne l'avait jamais vue de près, car dès qu'on entendait son pas, toc, toc, toc, on s'enfuyait en hurlant.

> Une nuit de saison sèche, le petit frère de Kiesse tomba malade. Il brûlait de fièvre et ne reconnaissait plus personne. « Seule la vieille guérisseuse du village d'en face connaît la plante qui peut le sauver, soupira sa mère. Mais elle vit de l'autre côté de la forêt, à deux jours de marche, et il ne passera pas la nuit. » Alors Kiesse prit une calebasse d'eau et s'enfonça seule dans la brousse.
>
> La forêt, la nuit, n'avait plus rien de familier. Les lianes pendaient comme des serpents endormis, les feuilles géantes luisaient sous la lune, et mille bruits inconnus montaient de la terre humide. Soudain, un martèlement fit trembler le sol : toc, toc, toc. Devant elle surgit Mbéndé. Il se tenait sur une unique patte, longue et noueuse comme une racine de fromager, terminée par un pied aussi large qu'une pirogue. Son corps rond était couvert de plumes grises qui frémissaient au moindre souffle, ses bras interminables traînaient jusqu'au sol, et deux yeux jaunes, ronds comme des lunes, brillaient au milieu de son visage. Kiesse trembla de tous ses membres, mais elle ne s'enfuit pas.
>
> « Pourquoi ne cours-tu pas, comme les autres ? demanda la créature d'une voix qui ressemblait au froissement des feuilles.
>
> – Parce que je suis trop lente, répondit Kiesse. Et parce que mon frère va mourir si je n'arrive pas chez la guérisseuse avant l'aube. »
>
> Mbéndé pencha la tête. « Depuis des siècles, dit-il, j'entends les hommes raconter des histoires autour du feu. Mais dès que j'approche, ils se taisent et s'enfuient. Si tu me racontes des histoires pendant le voyage, je te porterai. »
>
> Kiesse grimpa sur ses épaules. D'un bond, Mbéndé franchit la rivière ; d'un autre, il survola les termitières. Les arbres défilaient si vite qu'ils ne formaient plus qu'un long ruban sombre. Accrochée à ses plumes, Kiesse raconta toutes les histoires qu'elle connaissait : celle de la tortue rusée, celle du lièvre vaniteux, celle de la grenouille qui voulait avaler la lune. Quand elle n'en eut plus, elle en inventa de nouvelles, et la créature riait si fort que les oiseaux s'envolaient des branches. La vieille guérisseuse, qui n'avait jamais vu une enfant arriver de si loin en si peu de temps, lui confia une poignée de feuilles amères, et ils repartirent aussitôt.
>
> Avant que le coq ait chanté, Kiesse était de retour. Sa mère prépara une tisane, et au lever du soleil, le petit frère ouvrit les yeux et réclama à manger. Personne ne voulut croire la petite fille. Pourtant, près de la case, on découvrit dans la boue l'empreinte d'un pied immense : un seul, sans son jumeau.
>
> Depuis ce jour, dans ce village, on ne se moque plus des enfants lents, car on sait qu'ils font souvent les meilleurs conteurs. Et chaque soir, avant de s'endormir, les enfants laissent une histoire au bord de la forêt. Si vous tendez l'oreille, vous entendrez peut-être, tout au loin, toc, toc, toc : c'est Mbéndé qui vient l'écouter.

> ⚠ **Piège.** La consigne limite ton choix aux créatures des lignes 21 à 23 : les êtres à grosse tête, les grenouilles géantes ou les créatures à une seule patte. Les bébés qui marchent dès leur naissance apparaissent seulement aux lignes 23 à 26 : ils ne font pas partie des lignes citées, et un conte construit autour d'eux s'écarte de la consigne.

> 💡 **Astuce.** Pour « mêler le récit et la description », place au moins deux vraies pauses descriptives à des moments forts : l'arrivée dans le décor (la forêt la nuit) et l'apparition de la créature (portrait de la tête aux pieds, avec des comparaisons). Entre les deux, fais avancer l'action au passé simple : le correcteur voit tout de suite que les deux exigences sont remplies.

Sujet de réflexion – Attend-on d'un artiste qu'il nous embarque loin de la vie réelle ? *(40 pts)*

1. Analyse de la consigne

- **Question posée :** « Attendez-vous d'un artiste qu'il vous embarque loin de la vie réelle ? » C'est une question fermée, qui s'adresse directement au lecteur (« vous ») : on peut donner un avis personnel, à condition de le justifier et de le nuancer.
- **Mots-clés :** « un artiste » (au sens large : écrivain, peintre, cinéaste, musicien : il faut varier les exemples) ; « attendez-vous » (ce que le public espère, ce qu'il recherche dans une œuvre) ; « embarque loin de la vie réelle » (l'évasion, le rêve, l'imaginaire : l'expression reprend le texte de Mabanckou, pour qui le conteur doit « détourner le lecteur de la vie réelle et [. . .] l'embarquer ailleurs »).
- **Forme :** un développement organisé : introduction qui pose la question, deux ou trois parties en paragraphes avec connecteurs logiques, conclusion qui répond clairement. Chaque argument est illustré par un exemple précis (titre, auteur, scène).
- **Hors-sujets à éviter :** parler de voyages réels, faire une liste d'œuvres sans expliquer ce qu'elles apportent, ne défendre qu'un seul point de vue sans nuance, ou raconter un souvenir personnel sans argument.

2. Plan / brouillon

- I. Oui, on attend souvent de l'art qu'il nous fasse rêver et oublier le quotidien (Jules Verne, *Harry Potter*, *Le Voyage de Chihiro*).
- II. Mais on attend aussi de l'artiste qu'il nous montre la réalité, même dure, pour la comprendre (Zola, *Germinal* ; Picasso, *Guernica*).
- III. En réalité, le voyage imaginaire sert souvent à mieux revenir au réel (La Fontaine, *Le Petit Prince*, *Fahrenheit 451*).

3. Rédaction modèle

> Lorsqu'Alain Mabanckou se souvient des légendes du Congo, il évoque des créatures « aux pouvoirs démesurés » qui peuplaient les nuits de son enfance. Pour lui, un conteur doit être capable de détourner le lecteur de la vie réelle pour « l'embarquer ailleurs, très loin ». Mais est-ce vraiment ce que nous attendons d'un artiste ? Doit-il nous faire oublier notre quotidien, ou peut-il aussi nous aider à mieux le regarder ? Nous verrons d'abord que l'évasion est l'un des grands plaisirs que nous offre l'art, puis que certaines œuvres nous marquent au contraire parce qu'elles nous ramènent au réel, avant de montrer que le voyage imaginaire est souvent le meilleur moyen de revenir, changé, à notre propre vie.
>
> Tout d'abord, il est vrai que nous attendons souvent d'une œuvre qu'elle nous fasse rêver. Un roman ou un film nous permet de vivre ce qui est impossible dans la réalité. Dans *Vingt mille lieues sous les mers*, Jules Verne entraîne le lecteur à bord du *Nautilus*, le sous-marin du capitaine Nemo, à la découverte des fonds marins. De même, des millions de lecteurs ont franchi avec Harry Potter les portes de Poudlard, un monde où les balais volent et où les escaliers changent de place. Au cinéma, *Le Voyage de Chihiro*, de Hayao Miyazaki, plonge le spectateur dans un monde peuplé d'esprits. Ces œuvres nous reposent de nos soucis et nous rendent cet émerveillement d'enfant que Mabanckou juge si précieux.
>
> Cependant, nous n'attendons pas seulement de l'art qu'il nous fasse fuir la réalité : nous voulons aussi qu'il nous la fasse voir. Dans *Germinal*, Émile Zola décrit la vie des mineurs du Nord de la France au XIX^{e} siècle : la faim, le travail épuisant au fond de la mine, la grève. Le lecteur ne s'évade pas, il découvre une misère qu'il ignorait peut-être. De la même façon, Pablo Picasso a peint *Guernica* en 1937, après le bombardement de cette ville basque pendant la guerre d'Espagne. Ses corps déchirés et ses visages hurlants ne font pas rêver : ils obligent le spectateur à regarder la violence de la guerre en face. Ces œuvres nous bouleversent justement parce qu'elles parlent de notre monde.
>
> Enfin, ces deux attentes ne s'opposent pas vraiment, car le voyage imaginaire nous ramène souvent au réel. Dans ses *Fables*, La Fontaine fait parler des animaux, mais le loup qui dévore l'agneau montre en réalité l'injustice des puissants parmi les hommes. Dans *Le Petit Prince*, Saint-Exupéry fait voyager son héros de planète en planète ; pourtant, le roi, le vaniteux ou le businessman qu'il rencontre ressemblent aux adultes que nous croisons chaque jour. Quant à Ray Bradbury, il imagine dans *Fahrenheit 451* une société où les

> pompiers brûlent les livres, pour nous alerter sur les dangers qui menacent la nôtre. Mabanckou lui-même le dit à propos des légendes de son enfance : « nous nous reconnaissions à travers ces personnages ».
>
> En conclusion, nous attendons bien d'un artiste qu'il nous emmène loin de la vie réelle, parce que le rêve est un besoin et un plaisir. Mais nous attendons aussi qu'il nous aide à comprendre notre monde, et les plus belles œuvres sont souvent celles qui font les deux à la fois : elles nous embarquent très loin pour mieux nous rendre, au retour, un regard neuf sur notre propre vie.

💡 **Astuce.** Le sujet reprend presque mot pour mot une phrase du texte de Mabanckou (« détourner le lecteur de la vie réelle et [. . .] l'embarquer ailleurs »). Cite-la dans ton introduction : c'est une amorce toute trouvée, et elle montre au correcteur que tu as fait le lien avec le texte étudié.

⚠ **Piège.** Répondre seulement « oui, l'art sert à s'évader » donne un devoir à une seule idée. La question « Attendez-vous. . . ? » appelle une nuance : montre aussi que certaines œuvres nous ramènent au réel, et chaque exemple doit être expliqué (ce qu'il montre, ce qu'il fait ressentir), pas seulement cité.

Conseils pour le jour J

Tu as 1 h 30 : prends 15 minutes pour choisir ton sujet et faire ton brouillon (plan seulement, ne rédige pas tout au brouillon), 60 minutes pour écrire au propre, et garde 15 minutes pour te relire, en vérifiant surtout les accords et les terminaisons des verbes au passé simple (« il franchit », « elle prit », « ils repartirent »). Le dictionnaire est autorisé : sers-t'en pour vérifier l'orthographe des mots dont tu doutes.

Pour le sujet d'imagination, relis les lignes 21 à 30 du texte avant d'écrire : ton conte doit garder le cadre des légendes du Congo, le merveilleux, la nuit et le goût de l'exagération dont parle Mabanckou. N'oublie pas la seconde exigence, souvent négligée : de vraies pauses descriptives. Pour le sujet de réflexion, pense à varier les arts (livres, peinture, cinéma) et à nuancer ta réponse.

Dans les deux cas, vise une copie d'environ deux pages, organisée en paragraphes bien visibles. Et respecte l'anonymat : ne signe pas et ne donne ni ton nom ni celui de ton collège.

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).