

Présentation de l'intrigue

Ce résumé s'attache à restituer avec fidélité l'intrigue du livre ; néanmoins, il met l'accent sur ce qui peut la relier au programme limitatif. Le roman, qui débute quelques mois après la révolution de 1830, est composé de trois parties (Le Talisman ; la Femme sans cœur ; l'Agonie) et d'un épilogue.

La Peau de chagrin s'ouvre sur une salle de jeu où se rend un jeune homme inconnu. Il y perd sa dernière pièce d'or et décide de se suicider le soir même. En attendant la nuit, il pénètre dans un magasin d'antiquités. Le marchand lui montre un talisman, la Peau de chagrin, qui aurait le pouvoir de satisfaire scrupuleusement toutes les volontés de celui qui le possède mais aux dépens de sa vie. Le jeune homme, qui veut vivre avec excès avant de mourir, n'est pas effrayé par cette clause du contrat et s'empare de la Peau de chagrin. À peine sorti du magasin, Raphaël, dont le prénom est révélé aux lecteurs, rencontre des amis qui l'emmènent au dîner donné par le fondateur d'un nouveau journal. En fin de soirée, il fait le récit de sa jeunesse à l'un de ses amis : entre 17 et 21 ans, il mène une vie réglée par une discipline sévère. Alors qu'il est âgé de 20 ans, Raphaël accompagne son père à un bal. Là, « en proie à des angoisses inexprimables » mais souhaitant s'offrir les plaisirs de son âge, Raphaël extrait deux pièces de la bourse que son père lui a donné à garder, les joue au jeu et gagne à l'insu de celui-ci. À la mort de son père, le jeune homme met en place une stratégie dont il est « le joueur et l'enjeu » : avec ce qui lui reste, il calcule qu'il peut vivre trois ans une vie pauvre et solitaire, le temps de se consacrer à la rédaction d'un ouvrage qui le rendra riche ou connu. Mais le succès n'est pas au rendez-vous. Fin 1829, Raphaël rencontre Rastignac qui lui présente une femme à la mode, la comtesse Fœdora, très belle et très riche. C'est un cœur à prendre et ce cœur représente pour lui « un dernier billet de loterie » chargé de sa fortune. Il échoue à la conquérir. Un soir, Rastignac propose à Raphaël, qui a promis à son père de ne jamais pénétrer dans une maison de jeu, de jouer l'argent qui lui reste. Il gagne et les deux amis se partagent la fortune. Une vie de dissipation débute pour Raphaël dont le trésor est vite épuisé. Le récit rétrospectif s'achève. Raphaël sort alors le talisman de sa poche, il en révèle le secret à son ami qui se moque de sa crédulité. Le souhait de Raphaël se réalise : il hérite une fortune colossale mais constate avec effroi que la Peau a rétréci. Raphaël décide alors de vivre reclus et organise sa vie de façon à n'avoir aucune demande à formuler jusqu'au jour où il retrouve la fille de son ancienne logeuse, Pauline, dont il est aimé depuis toujours et dont il tombe amoureux à son tour. Il tente de se débarrasser de la Peau, en vain : celle-ci continue à rétrécir et sa santé se détériore. Il cherche des explications rationnelles, s'adresse à des savants, rencontre des docteurs qui hésitent sur les causes du mal qui le ronge. Raphaël part se soigner dans une station thermale. Mis à l'écart du Cercle en raison de son état, il est provoqué par l'un de ses membres et le tue en duel. Après un court moment de répit, il retrouve Pauline à Paris et lui révèle les pouvoirs du talisman. Dans un dernier élan de désir, il se jette sur elle pour la posséder et meurt. L'épilogue conclut sur le destin des deux personnages féminins principaux : Pauline qui symbolise l'amour impossible et Fœdora, symbole de la Société de son temps.

Le(s) lien(s) avec la problématique du programme

Les pages qui concernent le jeu à proprement parler ne représentent qu'une petite partie du roman : quatre passages seulement peuvent être retenus. De fait, les études qui sont consacrées au roman ne font pas du thème du jeu l'axe d'analyse privilégié : les commentaires portent plutôt sur l'inscription du roman dans le mouvement romantique ou sur une hésitation entre une appartenance aux genres réaliste et fantastique, voire au merveilleux. Toutefois, la présence du jeu en ouverture du roman, présenté d'emblée comme une passion motivée par l'appât du gain échappant au contrôle de la volonté de celui qui s'y livre, la dizaine de pages qui sont consacrées au jeu, le récit qui ne se contente pas d'introduire le personnage principal mais donne le point de vue de l'auteur sur le jeu et les lieux où l'on joue confèrent à ce thème une importance significative dans le roman. En outre, comme le souligne Patrizia Lombardo dans le *Dictionnaire des passions littéraires*, le récit de Balzac ne se limite pas à la salle de jeu, et la passion prend un sens plus large : l'amour du danger, l'envie de parier avec le destin poussent en effet Raphaël, ruiné et au bord du suicide, à accepter ce talisman qui lui rongera la vie. Balzac tisse tout un réseau de passions autour de l'amour du jeu, qui devient l'emblème de toutes les passions

humaines. On ne réduira donc pas le parcours de lecture de l'œuvre aux seules pages qui sont consacrées au jeu dans les maisons de jeu ; il faudra élargir à d'autres significations du jeu et/ou à des facettes du jeu plus métaphoriques.

Pour étudier l'œuvre et y entrer, il n'est peut-être pas impératif de respecter l'ordre de la narration dans la mesure où il ne s'agit pas de suivre l'itinéraire romanesque d'un personnage comme en première¹.

Les pistes d'analyse qui suivent n'ont pas pour objectif de trancher sur ce point, elles privilégient des groupements thématiques². On pourrait ainsi s'intéresser :

- ❖ à quatre scènes dans le roman, rétablies pour la circonstance dans l'ordre chronologique, où Raphaël est concerné comme acteur ou comme spectateur par la pratique du jeu : chez le duc de Navarrenx, avec l'argent de son père ; avec Rastignac, par personne interposée ; en ouverture du roman, avant son intention de se suicider par noyade ; à la station thermale, comme membre indésirable du Cercle ;
- ❖ à la résonance entre le jeu, la Peau de chagrin et la mort : trois mots dont la présentation identique en majuscule interpelle ;
- ❖ au talisman au moment de son acquisition et à partir de l'injonction ou du reproche que Raphaël adresse à Jonathas, son vieux serviteur : « Tu dois être une barrière entre le monde et moi. » / « je ne veux plus te laisser jouer ma vie » ;
- ❖ à l'immersion de Raphaël dans le monde des livres et des idées, à l'écart du tumulte de la capitale, qui est aussi une forme de jeu : « Ce fut comme un parti fait avec moi-même, où j'étais le joueur et l'enjeu. Voici mon plan. Mes onze cents francs devaient suffire à ma vie pendant trois ans » ;
- ❖ aux relations entre les personnages : la relation que Raphaël entretient avec Fœdora qu'il soupçonne de « jouer un rôle comme une actrice consommée », dont le cœur est comparé à un billet de loterie chargé de sa fortune et dont il constate que « Tous les jours près d'elle, [il est] un jouet sans cesse à ses ordres » ; les portraits croisés de Rastignac, joueur décomplexé, et de Raphaël, joueur honteux ;
- ❖ aux types de joueurs : joueur de hasard et/ou de stratégie, pour quelle réussite ? ;
- ❖ au « hasard », constitutif du jeu, comme point d'ancrage d'une réflexion sur la destinée humaine (« Notre vie est-elle comme le jeu le fruit du hasard ou sa ligne est-elle dictée par notre volonté ? ») ;
- ❖ au parallèle que le roman établit entre le jeu et le duel ou entre le jeu et le système *dissipationnel* symbolisé par la chambre de Rastignac, qui en expose les principes ;
- ❖ à la mise en écho de certaines scènes : la scène d'ouverture et la scène à la station thermale d'Aix marquées par la différence de regard que la Société porte sur un joueur proche de la mort ; la scène du bal chez le duc de Navarrenx où la passion du jeu apparaît à Raphaël dans la ronde infernale des « sorcières de Macbeth », et la scène chez l'antiquaire où la peau surgit dans l'animation diabolique d'objets hétéroclites ;
- ❖ au dialogue entre Raphaël et le médecin de la station thermale pour montrer que le jeu est consubstantiel au personnage.

Des exemples de mises en œuvre pédagogiques

Les activités suivantes, greffées sur les exemples d'approches suggérés ci-dessus, s'efforcent de répondre, sans exclusivité néanmoins, à deux enjeux du BO : une lecture actualisante du roman³ et la pratique de l'argumentation.

- **Des activités en lien avec la scène d'ouverture**⁴ : rédiger le synopsis en une phrase (pour faire émerger le thème du jeu et le rapport du personnage principal au jeu) ; faire réagir les élèves sur la vision du jeu que Balzac nous livre par la voix du narrateur puis mener une lecture analytique à partir d'un extrait significatif de 20 à 30 lignes ; formuler des hypothèses sur le choix de l'auteur de ne pas nommer le personnage principal dans la scène d'ouverture (découverte progressive du héros ou focus sur la vision du jeu de Balzac ?), sur son choix d'utiliser le pronom « vous » et l'adjectif possessif « votre » dans le troisième paragraphe.

1 Il serait intéressant de construire deux séquences sur le roman de Balzac qui répondent aux enjeux et finalités de l'OE de 1^{ère} d'une part et à ceux de Terminale d'autre part, pour en mesurer les écarts.

2 Le professeur peut s'appuyer sur les entrées proposées ici pour construire sa séquence, sans les traiter toutes ni, à l'inverse, sans réduire la lecture du roman à la première proposition

3 Le programme limitatif est ancré à un objet d'étude qui lie le thème du jeu au monde actuel

4 Pour aider les petits lecteurs à prendre connaissance du texte en dehors de la classe, prévoir des enregistrements audio.

- **Des activités portant sur la relation étroite entre la mort, le jeu et le talisman**, à partir de la scène⁵ du début et de la scène chez l'antiquaire ayant deux focales communes : la perte d'identité (jusqu'à la disparition) et le contrat avec le diable. En fonction de la classe : soit les élèves identifient les focales dans les passages sélectionnés par le professeur ; soit les élèves sélectionnent les passages illustrant les focales définies par le professeur.

- **Mener une enquête** : la Peau de chagrin est-elle un objet qui échappe au rationnel (merveilleux ou fantastique) ? En fonction de sa réponse, dire si Raphaël joue avec sa vie. Enregistrer un podcast audio ou vidéo de trois minutes pour rendre compte de son investigation.

- **Écrire une autre suite au début de l'histoire** : Raphaël gagne au jeu.

- **Réaliser, en groupe, un Pecha Kucha** qui s'appuie sur un corpus pour justifier sa réponse à la question suivante : Raphaël est-il un joueur (de hasard ou d'intelligence) ?

- **Comparer le joueur du début du roman** (associé à « un ange sans rayon ») **à celui de la fin** (désigné par « le moribond ») : mimer ces scènes ; chercher et présenter des figures contemporaines fictives ou réelles qui correspondent à l'un ou à l'autre portrait.

- « Même si la littérature est riche d'exemples négatifs, la passion du jeu ne dépend pas seulement des caprices du sort, car il existe des jeux qui ne sont pas de hasard, mais qui relèvent de la raison. Pourquoi ne pas voir quelque chose de positif dans l'envie de jouer ? Ne pourrions-nous pas faire virer du côté positif la curiosité et l'envie de savoir dont le protagoniste de La Peau de Chagrin faisait preuve ? Ne pourrait-on prendre comme emblème du jeu autre chose que la roulette, qui semble avoir jeté son ombre sur tous les autres jeux ? » Demander aux élèves d'aider le professeur à **répondre aux interrogations ou suppositions interrogatives de Patrizia Lombardo** en s'appuyant sur des exemples concrets dans leurs pratiques et connaissances.

- A la fin de l'étude du roman, **proposer aux élèves plusieurs assertions, leur demander quelle remarque sur le jeu leur semble la plus convaincante au regard du roman étudié** (deux ou trois extraits lus et commentés à l'oral ou à l'écrit feront office de pièces justificatives) :

- A. Le hasard domine le joueur : qu'il gagne ou qu'il perde, il ne parvient pas à freiner l'espoir d'augmenter son gain ou de corriger son mauvais sort.
- B. Le joueur est l'esclave du sort : tous les sentiments sont avalés dans son étreinte, dénaturés de leurs caractéristiques, convulsivement étirés dans le temps d'une attente qui est lente et vertigineuse à la fois.
- C. Mme de Staël insiste sur le motif psychologique qui pousse à aimer le jeu : le besoin de s'enivrer, l'envie de cette émotion « qui soulage du poids de la vie », qui compense l'inquiétude humaine et l'existence « sèche, pauvre et désenchantée » dont parle Chateaubriand.
- D. Ce qu'il y a de plus difficile à supporter pour un joueur, ce n'est pas d'avoir perdu, mais de cesser de jouer

Sources et ressources

- Marcel Goulet, professeur chercheur, Université de Montréal / *Le thème du jeu dans la Peau de chagrin de Balzac* / https://grouperelirel.files.wordpress.com/2016/02/modele_de_texte_explicatif.pdf

- Patrizia Lombardo, professeure de littérature française, de littératures comparées et de cinéma, Université de Genève / *La passion du jeu* / https://www.unige.ch/lettres/framo/files/5114/3705/8725/pl_pjeu.pdf

- Yvonne Bargues-Rollins, professeure de langue et littérature française / *Une « danse macabre » : du fantastique au grotesque dans la Peau de chagrin* / https://www.persee.fr/doc/roman_0048-8593_1985_num_15_48_4764

5 Les passages pourraient être les suivants : « à peine, avez-vous fait un pas vers le tapis vert, déjà votre chapeau ne vous appartient pas plus que vous ne vous appartenez à vous-même : vous êtes au jeu, vous, votre fortune, votre coiffe, votre chapeau et votre manteau. » / « Si tu me possèdes, tu posséderas tout, mais ta vie m'appartiendra. » ET « 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 ? » / « Retournez-vous, dit le marchand en saisissant tout à coup la lampe pour en diriger la lumière sur le mur qui faisait face au portrait [de Jésus-Christ], et regardez cette PEAU DE CHAGRIN, ajouta-t-il. [...] Le vieillard hocha de la tête et dit gravement je ne saurais vous répondre. J'ai offert le terrible pouvoir que donne ce talisman à des hommes doués de plus d'énergie que vous ne paraissez en avoir ; mais, tout en se moquant de la problématique influence qu'il devait exercer sur leurs destinées futures, aucun n'a voulu se risquer à conclure ce contrat si fatalement proposé par je ne sais quelle puissance. »