

Corniche Kennedy

Maylis de Kérangal

2008

Sur la corniche, tu sautes

DROIT

À TA

PERTE

UN TÉTRAPLÉGIQUE L'AN
DERNIER, UN MORT IL Y A DEUX
ANS

Pourquoi étudier « Corniche Kennedy » dans le cadre du programme limitatif ?

Choderlos de Laclos, *Les Liaisons dangereuses* (1782)

Honoré de Balzac, *La Peau de chagrin* (1831)

Feodor Doïstôïevski, *Le Joueur* (1866)

Vladimir Nabokov, *La Défense Loujine* (1930)

Arthur Schnitzler, *Les Dernières Cartes* (1926)

Stefan Zweig, *Le Joueur d'échecs* (1943)

Yasunari Kawabata, *Le Maître ou le tournoi de go* (1954)

Emmanuel Carrère, *Hors d'atteinte ?* (1988)

Bruce Bégout, *Zéropolis - L'expérience de Las Vegas* (2002)

Maylis de Kerangal, *Corniche Kennedy* (2008)

Erwan Le Bihan, *Requiem pour un joueur* (2017)

Pourquoi étudier « Corniche Kennedy » dans le cadre du programme limitatif ?

Pour

- > œuvre contemporaine/ auteur « vivant »
- > identification de nos élèves aux ados du roman
- > jeu auquel ils ont peut-être déjà joué

Contre

- > une thématique qui semble éloignée peut-être du « jeu »
- > langue déroutante pour nos élèves
- > nombres de pages

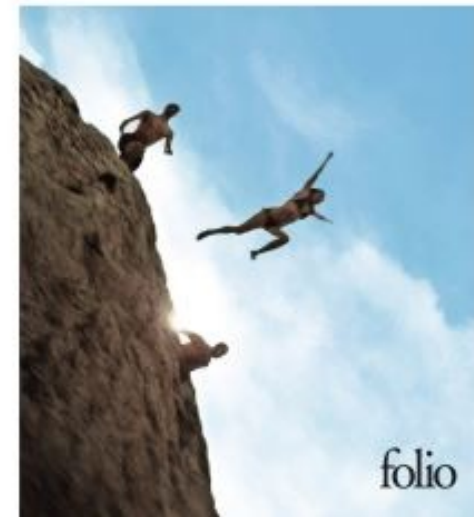
= parcours de lecture



Corniche Kennedy, Maylis de Kérangal 2008

« Dans un quartier de Marseille, le long de la Corniche Kennedy qui donne son nom au livre, des jeunes se regroupent et s'amuse à sauter de celle-ci. Ces sauts périlleux, qui se déroulent sur trois « promontoires » dont le Just Do It, haut de sept mètres et le Face-to-face, de douze mètres, constituent une sorte de rites initiatiques et préoccupent la police. Un policier, Sylvestre Opéra, les observe car il mesure les risques pris. Le trouble est semé au sein de la bande lorsqu'une jeune adolescente, Suzanne, qui n'est pas issue des quartiers, veut les rejoindre. »

Maylis de Kerangal
Corniche Kennedy



Le jeu : futilité, nécessité

Extraits BO

« Jeu comme activité humaine, **décisive pour la construction personnelle de l'enfant**, le jeu implique un **rapport au monde**, et dépend, dans ses variations concrètes, du monde dans lequel il s'exerce et auquel il prépare. »

Le jeu : futilité, nécessité

Extrait BO

« La réflexion sur le jeu distingue **jeu de règles** et jeu d'imagination. Dans le premier cas, le jeu se définit par ses objets et ses règles. Le game définit un **espace** qui impose des **règles**. L'univers référentiel du jeu est alors imposé au **joueur** et le contraint à s'adapter en développant une **stratégie**, et ce respect de la règle ne va pas sans **enjeux moraux**. (...) »

Le jeu : futilité, nécessité

Extrait BO

« L'histoire, la sociologie, la psychologie, la littérature et les arts aident à penser les **paradoxes du jeu** : une activité apparemment détachée des intérêts immédiats, mais qui **met en jeu le joueur, sa vie sociale et affective** ; une **vocation à la liberté**, mais qui peut aussi constituer une **aliénation** ; un **plaisir**, mais dont la littérature et les arts ont souvent révélé aussi bien les **dangers** que les abîmes tragiques»

Pistes de réflexion

- > Quel est l'espace de jeu dans CK ?
- > Quelles sont les règles du jeu ?
- > Quels sont les caractéristiques des joueurs ?
- > Quelles stratégies mettent-ils en place ?
- > Quels sont les enjeux du jeu ?

Problématiques

- > Quels paradoxes du jeu soulève le roman ?
- > Quel impact a le jeu sur la vie sociale et affective des ados dans le roman ?
- > En quoi le jeu est-il moteur de la construction de soi ?
- > Est-il nécessaire de mettre sa vie en jeu ?
- > **Le risque fait-il partie du jeu ?**

Mots clés

- **jeu, plaisir, amusement, règles, compétition, défi, adrénaline, risque, danger**
- **séduction, connivence, socialisation, exutoire collectif, rite social**
- **repousser ses limites, recherche de sensations fortes, émulation, tournoi, liberté, jeunesse, construction de soi**

I. L'espace du jeu

« Ils se donnent rendez-vous au sortir du virage, après Malmousque, quand la corniche réapparaît au-dessus du littoral, voie rapide frayée entre terre et mer, lisière d'asphalte. Longue et mince, elle épouse la côte tout autant qu'elle contient la ville (...) C'est là que ça se passe et c'est là que nous sommes. » p: 11



I. L'espace du jeu

« La plate-forme - ils disent la Plate - est une portion de territoire longue de trente mètres environ, large de huit, un amalgame de grosses pierres concassées au bulldozer, assemblées en plan et cimentées d'une pâte crayeuse, grossière, friable. » p: 15

I. L'espace du jeu

- > Marseille, la corniche Kennedy
 - > Plate = la plateforme
 - > Décor idyllique = la mer, le soleil, ciel bleu, les vacances
 - > Espace réel, défini, délimité
 - > Espace codifié avec ses propres règles
- = Terrain de jeu clos : « jeu de plateau » / « roman de plateau »

II. Les règles du jeu

JEU : sauter des rochers dans la mer

> règles différentes pour chaque promontoire

Les 3 promontoires

extrait 1

3 m

peu de risques: prendre de l'élan pour éviter les rochers

rituel: crier en sautant > interjection ex aaah! oooh!

comparaison cri =" comme un cutter"

ambiance: joyeux, excités, rires, moqueries

ex "t'as fait le lapin"

technique: sauter directement "sans ciller, sans vérifier" - "figures de cartoon"

extrait 2

7m - Just do it

un peu dangereux: faire attention aux plats > brûlures

rituel: crier "Just do it"

comparaison sauteurs ="comme des seigneurs"

ambiance: + sérieux, concentration, lenteur, changement

technique: sauter en allumette, ne pas se poser de question

extrait 3

12 m - Face to face

dangereux: exigu, corps en équilibre, il ne faut pas rater le départ "crucial", chacun son tour

rituel: crier une phrase la plus longue possible ex "Allez vous faire...."

métaphore: " c'est la même crue qui les traverse" = montée d'adrénaline

ambiance: face à soi, au monde et à la mort = pression

technique: chacun son tour, pas de bousculade

= il faut être initié pour jouer

III. Des joueurs avec des stratégies

« Une fois debout, tous refont le lacet de leur maillot - le plus souvent à long bermuda, flottant sur les cannes maigres - qui aura glissé dévoilant une ceinture de peau blanche à la taille et le haut du pubis , sont secs, torses creux, ventres creux, hanches étroites, nerveux, des poulains, certains jettent une serviette sur leurs épaules, vont fléchir une jambe sur le bord de la plate et tremper le pied de l'autre dans la mer, grimacent, ou emboîtent direct le pas d'Eddy pour gagner les promontoires. Il y a Mickaël, Bruno, Rachid, Ptolémée, et Mario, les voilà six maintenant, six garçons qui marchent vers l'est.» p:24

III. Des joueurs avec des stratégies

Bande d'ados des quartiers nord de Marseille

= jeunes, insouciantes, audacieux, vivants

3 personnages principaux :

Eddy > maître du jeu

Mario > joueur initié

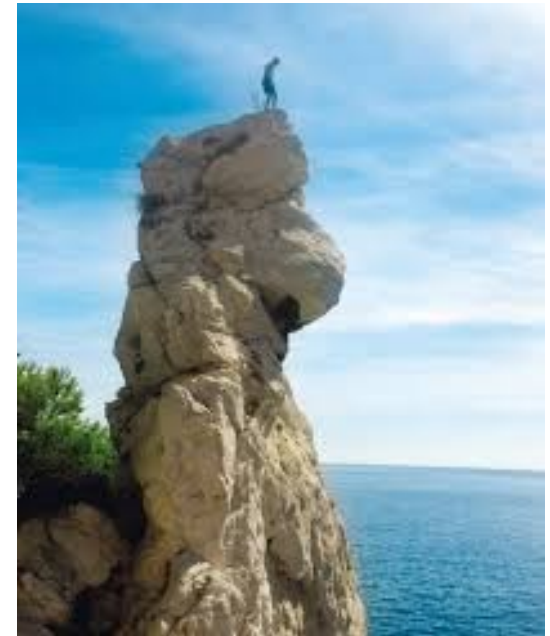
Suzanne > joueuse débutante



IV. Les enjeux du jeu

1/ Le plaisir du jeu

- bande de potes
 - décor de vacances
 - rire, joie, amusement
 - amitié/ amour/ séduction
 - plongeurs dans la mer
 - recherche de sensations fortes
 - adrénaline
- = jeu qui est source de plaisir

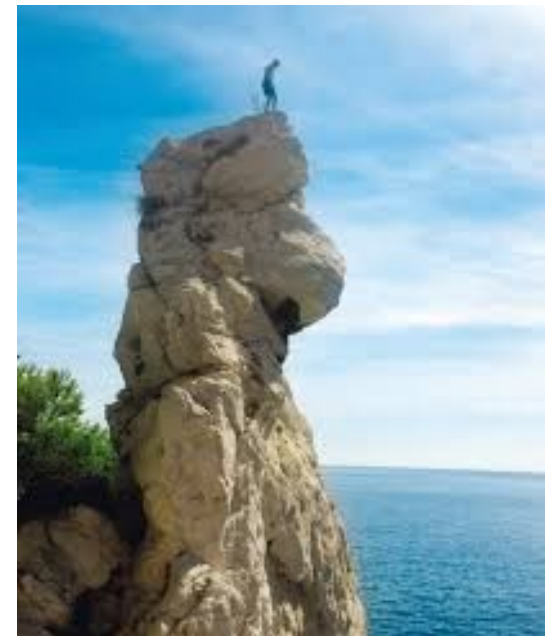


IV. Les enjeux du jeu

2/ Les risques du jeu : un jeu interdit

- risque de se faire arrêter par la police :
garde à vue, amende
- risque de blessures : plats, traumatismes,
handicap
- risque mortel

= un jeu dangereux



IV. Les enjeux du jeu

3/ La construction de soi et de son rapport aux autres

- jeu = défi
 - dépasser ses limites : surmonter son vertige, ses peurs ex Suzanne
 - grandir, se construire
 - s'intégrer à une bande, appartenir au groupe
- = jeu nécessaire pour devenir soi, s'affirmer, exister malgré les risques

