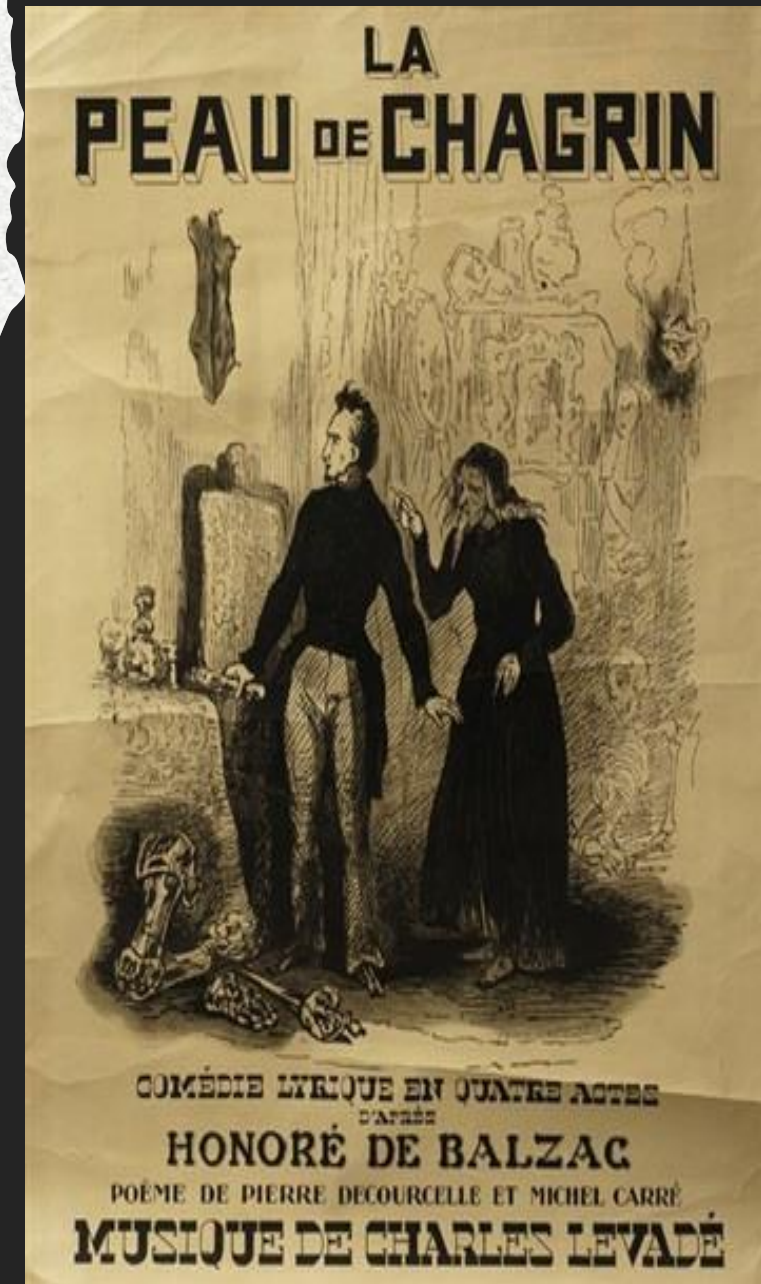


LA PEAU DE CHAGRIN, 1831, HONORÉ DE BALZAC

لو ملكتني ملكك الكل
و لكن عمرک ملکی
واراد الله هكذا
اطلب و ستتنال مطالبک
و لكن قسن مطالبک علی عمرک
وهی حاجتنا
فدکل مرامک ستتنزل لیاک
أترید فی
الله مجیبک
آمین

Ce qui voulait dire en français :
SI TU ME POSSÈDES, TU POSSÉDERAS TOUT.
MAIS TA VIE M'APPARTIENDRA. DIEU L'A
VOULU AINSI. DÉSIRE, ET TES DÉSIRS
SERONT ACCOMPLIS. MAIS RÈGLE
TES SOUHAITS SUR TA VIE.
ELLE EST LÀ. À CHAQUE
VOULOIR JE DÉCROITRAI
COMME TES JOURS.
ME VEUX-TU ?
PRENDS. DIEU
T'EXAUCERA.
SOIT !



D'ENTRÉE DE JEU

En 1830, Honoré Balzac, jeune auteur inconnu, rêve de gloire et de réussite. Il décide de s'anoblir en ajoutant une particule à son nom et devient Honoré de Balzac. Tout comme ses personnages, il veut intégrer « le grand monde » et y trouver sa place. Pour l'instant rien ne lui réussit. En publiant en 1831, *La Peau de chagrin*, il entre en jeu puisqu'il gagne notoriété et reconnaissance littéraire.

Les jeux sont faits : la Comédie Humaine est lancée.

Ce roman à la fois réaliste et fantastique, d'initiation et philosophique est structuré en trois temps :

Le talisman, La femme sans cœur, L'agonie.

Il se termine par un court épilogue énigmatique.

Pour aller plus loin et découvrir Balzac : Stefan Zweig, *Balzac, le roman de sa vie*, 1950



RÉSUMÉ DE L'OEUVRE

Raphaël, jeune homme étourdi par le jeu des apparences, malheureux en amour car repoussé par l'indifférente Foedora, sort, totalement ruiné, d'une salle de jeu parisienne alors qu'il espérait y retrouver à la fois richesse et statut social. Il est donc déterminé à mettre fin à ses jours mais, finit par repousser son projet au soir. Déambulant dans les rues parisiennes, il entre par désœuvrement dans un magasin d'antiquité qui tient tout à la fois du cabinet de curiosités et du musée. Il y fait l'acquisition d'une peau de chagrin qui possède le pouvoir d'exaucer chacun de ses désirs et scelle un pacte mystérieux dont les termes lui sont dévoilés en toute transparence : il obtiendra tout ce qu'il désirera, mais chaque vœu réalisé réduira d'autant sa vie. Prisonnier de la volonté incontrôlable de vivre passionnément et intensément, Raphaël se prend au jeu et en accepte la règle fatale malgré les mises en garde du commerçant. Il aura tôt fait d'exprimer son premier désir : participer à un fastueux dîner de débauche. Les dés sont jetés. Son premier vœu se réalise, la fête est somptueuse, débordante et exubérante. Raphaël confie pourtant à son ami Emile son projet de suicide et le justifie en narrant ses échecs personnels et sa désillusion amoureuse avec la séduisante Foedora qu'il a préférée à Pauline trop commune à son goût.

Fasciné par la débauche et le luxe il décide de s'abandonner à une existence de plaisirs et souhaite la fortune : il est instantanément richissime grâce à un héritage providentiel. Tout semble alors lui sourire mais le jeu en vaut-il la chandelle puisque la peau de chagrin inéluctablement continue de rétrécir, réduisant le temps qui lui reste à vivre. Terrorisé, il sort du jeu des hommes et se replie sur lui-même, menacé par ses propres désirs : dès lors il doit jouer serré. Lorsqu'un soir contre toute attente, il découvre l'amour vrai et sincère en la personne de Pauline devenue riche, il tente de modifier les règles du jeu imposées par la peau de chagrin en consultant vainement d'illustres scientifiques.

Mais la fin est inexorable, il ne peut s'empêcher de prononcer des vœux aussi modestes soient-ils, la maladie le gagne et emporte après une triste agonie cette jeune vie qui aurait pu être heureuse si Raphaël n'avait pas tout misé sur l'imprudence et les excès. En privilégiant les joies futiles au mépris de l'authenticité, Raphaël s'est condamné et a joué sa vie...Il a perdu.



- Le personnage principal : Raphaël de Valentin :

Jeune homme issu de la génération « désenchantée » de la fin de la Restauration, et du début de la monarchie de Juillet, éprouvé par les revers de fortune, désillusionné mais fasciné par le luxe et les plaisirs que procure la richesse. Il est prêt à tout risquer pour vivre et non survivre... jusqu'à sa vie ! La fragilité et la vanité de ses choix lui apparaissent trop tard, quand il est dramatiquement perdu.

- Deux portraits de femmes, dame de cœur, dame de carreau :

Pauline Gaudin de Witschnau : C'est un personnage original, un personnage de conte de fée, qui l'apparente à Cendrillon. Misérable et pure jeune fille devenue riche en un clin d'œil, l'amour qu'elle suscite enfin chez le héros est conditionné à son nouveau statut social. Elle accepte ce destin en s'y engouffrant avec passion et accompagne Raphaël jusqu'à son dernier souffle.

Comtesse Foedora : une femme fascinante, mystérieuse, belle et brillante qui préserve jalousement son indépendance. Entourée d'admirateurs, elle joue de sa séduction en ne cédant pas aux avances des hommes qui la convoitent. Cette attitude blessera profondément Raphaël. Elle représente une figure étonnamment moderne dans cette société du 19ème siècle, en incarnant une femme indépendante et libre.

Et le **très vieil antiquaire** de la rue Voltaire, essentiel à l'action mais qui ne reçoit pas de nom et disparaît quasi totalement dès la Peau de Chagrin transmise

EXTRAITS



PARIS.

P.67 à 68

« Monsieur, votre chapeau, s'il vous plaît ? » lui cria d'une voix sèche et grondeuse un petit vieillard blême, accroupi dans l'ombre, protégé par une barricade, et qui se leva soudain en montrant une figure moulée sur un type ignoble.

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 ? Serait-ce pour vous obliger à garder un maintien respectueux devant ceux qui vont gagner votre argent ? Est-ce la police tapie dans tous les égouts sociaux qui tient à savoir le nom de votre chapelier ou le vôtre, si vous l'avez inscrit sur la coiffe ? Est-ce enfin pour prendre la mesure de votre crâne et dresser une statistique instructive sur la capacité cérébrale des joueurs ? Sur ce point l'administration garde un silence complet. Mais, sachez-le bien, 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 canne et votre manteau. À votre sortie, le JEU vous démontrera, par une atroce épigramme en action, qu'il vous laisse encore quelque chose en vous rendant votre bagage. Si toutefois vous avez une coiffure neuve, vous apprendrez à vos dépens qu'il faut se faire un costume de joueur.

P. 211

« Foedora, c'est la fortune ! » Le beau boudoir gothique et le salon à la Louis XIV passèrent devant mes yeux ; je revis la comtesse avec sa robe blanche, ses grandes manches gracieuses, et sa séduisante démarche, et son corsage tentateur. Quand j'arrivai dans ma mansarde nue, froide, aussi mal peignée que la perruque d'un naturaliste, j'étais encore environné par les images du luxe de Foedora. Ce contraste était un mauvais conseiller, les crimes doivent naître ainsi. Je maudis alors en frissonnant de rage, ma décente et honnête misère, ma mansarde féconde où tant de pensées avaient surgi. Je demandai compte à Dieu, au diable, à l'État social, à mon père, à l'univers entier, de ma destinée, de mon malheur ; je me couchai tout affamé, grommelant de risibles imprécations, mais bien résolu de séduire Foedora. Ce cœur de femme était un dernier billet de loterie chargé de ma fortune.



INTÉRÊTS DU ROMAN

I. Une œuvre littéraire flamboyante

- Un roman patrimonial, un « Balzac »
- Les personnages sont attachants, incarnés, complexes
- La construction du roman à la façon d'un puzzle

II. Un roman qui développe un imaginaire puissant

- L'irruption du fantastique
- Le caractère théâtral voire cinématographique du roman
- La puissance du langage

III. Un roman philosophique : jouer pour réussir sa vie ?

- Les questions cruciales qui sont posées à la jeunesse
- Un questionnement autour du pouvoir et des limites de la science face au destin
- La nature, un antidote au jeu.

LIMITES ET DIFFICULTÉS

- L'écriture –lexique et longues descriptions -de Balzac peut être décourageante pour certains lecteurs et demande une quasi-traduction.
- La richesse de l'œuvre : les très nombreuses références littéraires, artistiques et culturelles.
- Le découpage en 3 grandes parties sans chapitres ni paragraphes, la densité du texte et la narration qui se joue du temps : analepse, ellipse ...

Au final une lecture patrimoniale singulière et exigeante.

Une réelle frontière temporelle sépare l'intrigue de ce roman des expériences de vie et des préoccupations de nos élèves.

L'enjeu sera donc de rassurer les élèves en leur présentant cette lecture comme un défi à relever ...

QUELQUES PISTES DE LECTURE

Comment et pourquoi Raphaël éprouve -t-il toujours le besoin de jouer avec le feu ?

**Pourquoi l'immuable règle du jeu de la Peau de chagrin fascine-t-elle ?
En quoi questionne-t-elle l'ambivalence des désirs humains ?**

En quoi la règle implacable de la Peau de chagrin conduit-elle aussi à l'expérimentation et à la liberté ?

En quoi les choix de Raphaël nous permettent-ils de réfléchir à la place du jeu, à la prise de risque dans la construction personnelle et sociale d'un (e) jeune adulte ?

MAIS AUSSI.....

En quoi *la Peau de Chagrin* est-elle un jeu attirant dont Raphaël ne maîtrise pas toutes les règles ?

Jouer avec la vie peut-il devenir une leçon de vie ?

En quoi le jeu de *la Peau de Chagrin* est-il une nécessité pour Raphaël ? aphaël devient-il quelqu'un d'autre en jouant à *la Peau de Chagrin* ?

Est-il facile pour Raphael de jouer, de gagner et de perdre dans *la Peau de Chagrin* ?

Peut-on jouer en faisant abstraction des règles du jeu ?

En quoi le jeu de *la Peau de Chagrin* conduit au dépouillement moral et physique de Raphaël ?

Doit-on satisfaire tous ses désirs et privilégier une vie courte et intense comme Raphaël ou éviter de désirer pour vivre plus longtemps ?

La règle dans *la Peau de Chagrin* contrainte ou liberté pour Raphaël ?

LIENS AVEC LE PROGRAMME :

A) Vivre aujourd'hui : l'humanité, le monde, les sciences et la technique

On pourra proposer à l'élève de :

- Comprendre ce que la lecture d'une œuvre patrimoniale apporte à la connaissance du monde d'aujourd'hui, à la réflexion sur la permanence de la condition humaine.
- Tisser des liens entre le parcours de vie de Raphaël et celui des jeunes d'aujourd'hui, prendre du recul sur les questions existentielles.
- D'argumenter et de débattre de ses propres choix de vie et de valeurs.

LIENS AVEC LE PROGRAMME :

B) Programme limitatif : Le jeu : futilité, nécessité

Le jeu, mobilisé dans toute sa complexité sémantique, est omniprésent dans le roman :

Les rituels du jeu :

- Les jeux d'argent : fascination, emprise et plaisir (incipit et p.170 à 173)
- Le pacte de la peau de chagrin : jouer avec sa vie. (p.111)

Les jeux de société, la société du jeu :

- Le jeu de la séduction
- Le jeu social le pari (p.374 à 376) et le bal masqué en Auvergne (p. 397 à 398)

L'esthétique du jeu :

- Les jeux de langage, jeux littéraires, jeux d'esprit à travers un perpétuel jeu d'énigmes par l'intertextualité, l'interculturalité, le lexique.
- Le jeu de l'auteur avec ses personnages et tout particulièrement avec son héros qu'il observe se débattre jusqu'à sa perte.

DÉCOUVRIR L'ŒUVRE PAR L'IMAGE

➤ Un booktube : <https://www.youtube.com/watch?v=Q38sQcYyFAc>

➤ Un téléfilm : La Peau de chagrin, 2010.

- Découvrir la première partie de l'histoire de Raphaël

<https://www.dailymotion.com/video/xfldvz>

- Découvrir la peau de chagrin

<https://www.dailymotion.com/video/xfle3f>

- Découvrir la seconde partie de l'histoire de Raphaël

<https://www.dailymotion.com/video/xfle7>

- Découvrir la fin de l'adaptation filmée

<https://www.dailymotion.com/video/xflemx>



DÉCOUVRIR L'ŒUVRE PAR LE TITRE

- La peau de chagrin : définition /interprétations / horizons d'attente.
- Que signifie l'expression Peau de chagrin ?

<https://www.youtube.com/watch?v=uFhvAflwHCl>

- Une étymologie est proposée dans le roman p. 332

Ceci, dit-il en montrant le talisman, est, comme vous le savez sans doute, un des produits les plus curieux de la zoologie.

—Voyons ! s'écria Raphaël.

—Monsieur, répondit le savant en s'enfonçant dans son fauteuil, ceci est une peau d'âne.

—Je le sais, dit le jeune homme.

—Il existe en Perse, repris le naturaliste, un âne extrêmement rare, l'onagre des anciens, equus asinus, le koulân des Tatars, Pallas est allé l'observer et l'a rendu à la science. En effet, cet animal avait longtemps passé pour fantastique.

Page 330.

De là, le dicton ! La Peau que vous me présentez, reprit le savant, est la peau d'un onagre. Nous varions sur l'origine du nom. Les uns prétendent que Chagri est un mot turc, d'autres veulent que Chagri soit la ville où cette dépouille zoologique subit une préparation chimique assez bien décrite par Pallas, et qui lui donne le grain particulier que nous admirons ; Monsieur Martellens m'a écrit que Châagri est un ruisseau. P. 332



ECOUTER ...

Une lecture par Guillaume Gallienne

- <https://www.franceinter.fr/emissions/ca-peut-pas-faire-de-mal/ca-peut-pas-faire-de-mal-31-juillet-2016>





DIRE,
ECRIRE, S'IMMERGER,
ECHANGER POUR LIRE
LA PEAU DE CHAGRIN

PROPOSITIONS DE TITRES

De séquence

- Faites vos jeux, les jeux sont faits : La peau de chagrin ou jouer sa vie pour en trouver le sens
- ou
- Faites vos jeux, les jeux sont faits : La peau de chagrin ou quand le jeu mène au je.

De séances à partir des expressions du B.O.

- D'entrée de jeu : sur un coup de dés (Incipit)
- Jouer avec le feu (pacte)
- Jouer à qui perd gagne (jeux de séduction)
- Alea jacta est (mort Raphaël)



S'APPROPRIER

Hors la classe : réalisation d'un carnet de lecture

A. Présentation en une dizaine de lignes d'Honoré de Balzac .

Trouvez sur le site de la maison de Balzac

(<https://www.maisondebaltac.paris.fr/>) une image qui évoque l'écrivain et justifiez votre choix.

Visite de la maison : <https://www.youtube.com/watch?v=fNG48Y4paFc>

B. Racontez vos premières impressions et votre lecture de l'œuvre (sujet lecteur)

C. Impressions de lecture :

- Choisissez deux passages et expliquez votre sélection
- Donner un titre, une image, une musique, qui illustrerait chacune . Justifiez.
- Quels éléments du jeu sont-ils selon vous présents dans l'œuvre ?



Partager un ressenti :

- Création d'une playlist collective pour accompagner la lecture + justifications : Berlioz Faust, Berlioz, *Sardanapale*, extrait de la cinquième de Beethoven, la *Semiramide* de Rossini (305), le mariage secret de Cimarosa « Pria che spunti » (250)
- Enregistrer un message à l'intention de Balzac pour exprimer son ressenti

Dire :

- Réaliser un booktube avec une mise en voix d'un extrait, des conseils de dégustation et un portrait chinois et des étoiles comme pour un guide de voyage.
- Lecture oralisée d'un extrait (parmi un corpus de 5 autour du jeu) mis en musique en veillant à équilibrer musique et voix puis justifier le choix de l'extrait puis de la musique associée. Fichier audio sur smartphone.
- Mettre en scène un extrait de la Peau de Chagrin. Transposition d'un extrait en pièce de théâtre. Le jeu de cache-cache.

Ecrire :

- Création d'un journal de personnage au choix : Raphaël / Pauline ...
- Imaginer une autre fin.
- Donner des conseils aux personnages.

Par exemple : *mettez-vous dans la peau d'Eugène De Rastignac et imaginez un discours argumentatif pour inviter votre ami Raphaël à ne pas jouer sa vie en acceptant le pacte infernal. Vous devrez lui ouvrir les yeux sur les conséquences de ce jeu funeste.*



**S'IMMERGER DANS
LA FICTION AU FIL
DE LA LECTURE**

S'approprier le lexique balzacien par des jeux d'écriture :

Individuellement

Choisir quatre mots ou expressions caractéristiques de la langue de l'auteur qui ont attiré votre attention par leur intérêt, leur originalité, leur étrangeté ou leur beauté.

- Notez le mot (page, ligne) et la référence, définissez- le et justifiez votre choix.

Collectivement

Mise en commun de tous les mots puis en piocher cinq que vous devrez placer dans un court récit fantastique.

NB : lors de la découverte des mots vous pouvez questionner vos pairs afin d'avoir une définition.



JOUER AVEC LES MOTS

Collectivement (débat) ou individuellement

- Que dit la Peau de chagrin au lecteur d'aujourd'hui ?
Faut-il posséder pour vivre heureux ?
- La lecture de La peau de chagrin a-t-elle modifié le regard que vous portez sur le monde, sur la condition humaine et sur la manière de vivre sa vie ? En quoi ? Comment ?
- En quoi la lecture de La Peau de Chagrin vous a-t-elle conduit à mieux comprendre vos choix, votre projet de vie, à mieux vous connaître ?

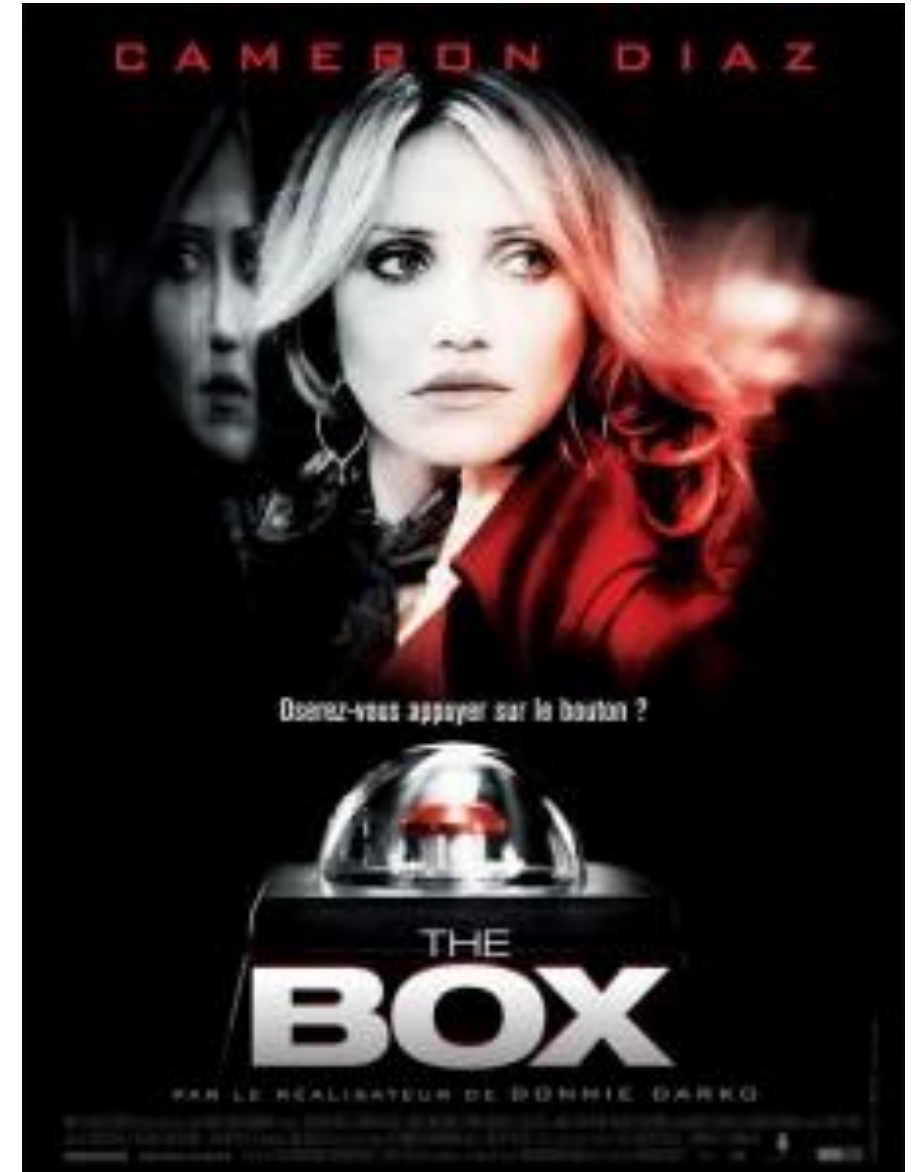


**RÉFLÉCHIR ET
DONNER SENS**

TRANSPOSER ... **UNE NOUVELLE LE JEU DU BOUTON, DE** **RICHARD MATHESON ET UN FILM** **THE BOX, DE RICHARD KELLY.**

Plusieurs extraits du film peuvent faire écho à l'œuvre de Balzac :

- Le dilemme pour le couple d'appuyer sur le bouton tout en acceptant les règles du jeu la mort d'un proche.
- Le choix d'appuyer sur le bouton pour devenir riche
- La règle du jeu implacable, le prix à payer : leur fils condamné à mourir



EN ÉCHO

- **Une publicité** : le nouveau roi : l'appât du gain et/ou l'excitation du jeu/ acquérir une reconnaissance sociale via jeu.

<https://www.youtube.com/watch?v=k47PSw4QUeY>

- **Une nouvelle** : *Le veston ensorcelé* de D. Buzzati : règle du jeu / pacte / désirs

- **Des films**:

La Fureur de Vivre de N. Ray, particulièrement *La Course des Dégonflés*: jouer avec sa vie

<https://www.youtube.com/watch?v=ksVbeKlj5yU> et

Les Liaisons Dangereuses de S. Frears particulièrement la dernière scène du film : tomber les masques

Mme de Merteuil se démaquille : à partir de 1 minute 40 https://www.youtube.com/watch?v=02Vo_Q0nt-k

- **Des tragédies** : Raphaël , héros romantique, ne pourra pas échapper à son destin : ***la Machine Infernale*** ; ***Œdipe Roi***.
- **Une comédie - proverbe** : pour s'immerger dans l'époque et ses décors, ses costumes, ses rituels et son langage : *Il ne faut jurer de rien*, d'Alfred de Musset (1836), dont le héros Valentin présente de nombreuses similitudes avec Raphaël.
- **Des chansons** autour de la séduction : *Poker* de Grand Corps Malade et *Caroline* de MC Solaar qui utilise toutes les figures du poker pour déclarer sa flamme

Balzac

LA PEAU DE CHAGRIN



**EN ÉCHO ETUDE DE DEUX ILLUSTRATIONS, DE DEUX « MYTHES » :
*LE MYTHE DE FAUST ET LA PEAU DE CHAGRIN***

POUR ALLER PLUS LOIN

Deux émissions à podcaster :

<https://www.franceculture.fr/emissions/le-gai-savoir/la-peau-de-chagrin-le-faust-de-balzac>

« Que diriez-vous si un jour, si une nuit, un ange ou un démon vous disait : Si tu me possèdes, tu possèderas tout. Mais ta vie m'appartiendra. Désire et tes désirs seront accomplis. Mais règle tes souhaits sur ta vie. Elle est là. A chaque vouloir je décroîtrai comme tes jours. Signez-vous le contrat ? Où se trouve ici la bienveillance ? Dans le pacte avec le Diable, ou dans le goût de la vertu ? Dans la Peau de chagrin qui exauce les souhaits mais raccourcit les jours, ou dans la douleur sans fin de désirer plus qu'on ne peut ?

<https://www.franceculture.fr/emissions/le-gai-savoir/la-peau-de-chagrin-richeesse-des-morts-en-sursis>

"Il voyait la MORT. Ce banquier splendide entouré de courtisanes fanées, de visages rassasiés, cette agonie de la joie, était une vivante image de sa vie. Raphaël regarda trois fois le talisman qui se jouait à l'aise dans les impitoyables lignes imprimées sur la serviette : il essayait de douter, mais un clair pressentiment anéantissait son incrédulité. Le monde lui appartenait, il pouvait tout et ne voulait plus rien."

Enregistrements : [Jacques Roland lit La peau de chagrin, éditions Le livre qui parle](#)