

### INSTRUCCIONES

1. Lea **el texto y las preguntas** cuidadosamente.
2. Conteste a las preguntas en **LENGUA FRANCESA** y en el orden en que están planteadas.
3. Tiempo del que dispone: **1 hora**.

#### “La tablette, c’est un problème”

[Refuser l’entrée des téléphones et tablettes] au musée serait aussi **vain** que lutter contre le piratage d’une musique ou d’un film. Aussi la tendance, partout dans le monde, est à la libéralisation. D’autant que les visiteurs, en postant leurs images sur les réseaux sociaux, se transforment en excellents agents commerciaux pour les musées. Et, en plus, ils paient leur ticket.

Cette orgie de photos, faut-il la contrôler ? Certains répondent trois fois oui. D’abord à cause d’une tension montante un peu partout dans les **gros** musées, et que nous avons constatée récemment au Rijksmuseum d’Amsterdam. Dans les salles des Vermeer et devant *La Ronde de nuit*, de Rembrandt, des visiteurs, tablette brandie\* à bout de bras, jouent des coudes\*, provoquant l’exaspération de ceux venus simplement pour contempler. Ajouter **le bruit**, les mouvements brusques, les selfies, les flashes, et vous avez des incidents, obligeant les gardiens à intervenir. Un conservateur commente : « La tablette, c’est le nouveau problème. »

Pour les oeuvres aussi. Les regarder à travers un écran\*, se retourner pour un selfie, reculer\*, bousculer, aboutit à la multiplication des contacts physiques avec les tableaux ou les sculptures. [...]

Le dernier argument des anti-photos est celui-ci : aller au musée, c’est faire l’expérience de l’original, alors que l’écran transforme l’oeuvre en avatar numérique. Cette anecdote est en vogue : « Tu as aimé l’expo ? », demande une femme. Réponse de son mari : « Je ne sais pas, je n’ai pas encore regardé les photos ». Un glissement somme toute logique, puisque l’**essentiel** n’est plus la création, mais le fait de témoigner de sa présence [...].

Michel Guerrin, « Le bâton de Pellerin », *Le Monde*, 27/03/2015, p. 22

\* brandie : tenir la tablette levée avec le bras

\* jouer des coudes : bousculer, écarter ou pousser les gens avec les bras

\* écran : surface où l’on peut voir les images sur un appareil photo

\* reculer : marcher en arrière

### QUESTIONS

1. Dites si l’énoncé est **vrai** ou **faux**, d’après le texte. Justifiez votre réponse en recopiant une phrase du texte. (**Calificación máxima: 3 puntos; se descontará medio punto por cada respuesta incorrecta o sin justificar**).

- a) Les photos des visiteurs font de la publicité aux musées.
- b) On prend surtout des photos pour mieux contempler ensuite les oeuvres.
- c) Les photos ne mettent pas en danger l’intégrité des oeuvres.

2. Expliquez la phrase suivante sans répéter le texte : (**Calificación máxima: 1 punto**).

« Aller au musée, c’est faire l’expérience de l’original, alors que l’écran transforme l’oeuvre en avatar numérique ». (*dernier paragraphe*)

3. (**Calificación máxima: 1 punto**)

a) En respectant le contexte, donnez **un** synonyme des mots suivants:

vain (*paragraphe 1*)                      essentiel (*paragraphe 4*)

b) En respectant le contexte, donnez **le** contraire des mots suivants:

le bruit (*paragraphe 2*)                      gros (*paragraphe 2*)

4. (**Calificación máxima: 2 puntos**)

a) Mettez cette phrase au pluriel:

« Aller au musée, c’est faire l’expérience de l’original, alors que l’écran transforme l’oeuvre en avatar ».

b) Conjuguez les verbes entre parenthèses au temps qui convient :

S’il ..... (faire) chaud demain, nous ..... (aller) à la plage.

Hier, je ..... (préparer) un gâteau et je ..... (se tromper) dans la recette.

5. Rédaction : choisissez **UN** des sujets et préparez un texte d’environ 100 mots. (**Calificación máxima: 3 puntos**)

**Option a** : Aimez-vous faire des photos des lieux que vous visitez ? Aimez-vous apparaître sur les photos ? Expliquez pourquoi.

**Option b** : Pourquoi aller dans un musée si l’on peut voir sa collection dans un livre ou sur Internet ?