

Louis XVI, mensonges et vidéo Ma Révolution dans un musée



Romuald CLANCHET – Lycée polyvalent Charles de Gaulle - Longperrier

GREID LHG - Académie de Créteil

Il s'agit dans cette expérimentation d'avoir recours au numérique et à la culture populaire vidéoludique ou télévisuelle pour permettre de travailler la capacité « Raconter » en Histoire. Par la même occasion, confronter les représentations actuelles des élèves sur une période en les amenant à développer un esprit critique. Ici dans le cadre de la Révolution française, abordée dans le Thème 2 : « l'Amérique et l'Europe en révolution », les élèves sont amenés à mettre en regard des œuvres historiques et des œuvres récentes en vue de réaliser une exposition virtuelle.

PROBLEMATIQUE PRIVILEGIEE :

En 2023, les jeux-vidéo sont devenus monnaie courante, les grandes entreprises réfléchissent au métavers et l'IA fait son entrée dans la sphère du grand public. La part du numérique est donc toujours plus croissante et imposante dans notre quotidien. Dès lors, il peut être intéressant de s'appuyer sur ces différents atouts afin de faire travailler nos élèves. Parmi leurs habitudes, le jeu vidéo est un des loisirs les plus pratiqués en France au même titre que le *binge-watching* (consommation boulimique des séries). De fait, il peut paraître judicieux de tenter de lier ces pratiques entre présent et passé pour les amener à travailler sur une des périodes les plus importantes de l'Histoire de France : la Révolution française. De même, le recours à la *virtual reality* (VR) ou aux visites virtuelles immersives sont des moyens différents d'aborder les notions en Histoire tout en développant des compétences de narration en lien avec le récit historique. Ainsi en nous appuyant sur ces éléments, nous pouvons développer dans l'activité une capacité phare du programme : « Raconter l'une des trois révolutions ». A cette occasion, nous mobiliserons aussi les capacités : « Confronter le savoir, acquis en histoire avec ce qui est entendu, vu, lu et vécu » et « Situer un acteur dans son contexte et préciser son rôle dans la période considérée ».

Pour ce faire nous allons donc inviter les élèves à créer un musée virtuel racontant des moments clés de la Révolution française. Nous nous appuyerons sur les représentations iconographiques de la vie d'un acteur historique, ici Louis XVI, et nous les comparerons à des œuvres récentes.

Scénario proposé aux élèves :

Monsieur le Proviseur souhaiterait faire appel à la seconde ASSP dans le but de **créer une exposition virtuelle** (composée d'affichages et d'une frise chronologique) sur le thème de la **Révolution française** au sein de l'établissement. Il sait que **plusieurs jeux-vidéo, série sur Netflix ou films** sont sortis ces dernières années mais il ne saurait dire si celles-ci **pourraient être utiles pour faire connaître cette période à vos camarades**.

Il aimerait donc que répondiez à la problématique suivante :

« Est-il possible de raconter de façon juste la Révolution française en s'aidant "d'œuvres grand public récentes" ? »

CAPACITES VISEES ET POINTS DES PROGRAMMES TRAVAILLES :

Notions et mots-clés	Capacités travaillées	Repères
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Révolution ➤ Citoyen ➤ Constitution 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Raconter l'une des trois révolutions (Révolution Française) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 1789-1799 : Révolution française et Première République. ➤ 26 août 1789 : Déclaration des Droits de l'homme et du citoyen. ➤ 10 août 1792 : chute de la monarchie en France. ➤ 21 septembre 1792 : proclamation de la République
	<p>Capacités mobilisées :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Confronter le savoir acquis en histoire avec ce qui est entendu, vu, lu et vécu. ➤ Situer un acteur dans son contexte et préciser son rôle dans la période considérée. ➤ Situer un document dans son contexte pour l'expliquer ➤ Dégager l'intérêt et les limites d'un document, exercer son esprit critique 	

ANCRAGE DIDACTIQUE :

Nous constatons que l'univers vidéoludique populaire ou certains outils numériques sont clairement sous-exploités au sein du corps enseignant soit par appréhension de quelque chose que l'on ne connaît que trop peu soit pour des raisons de temps ou matérielles qui rendent leur approche assez laborieuse.

Pourtant, nous aurions à y gagner de pouvoir nous appuyer sur des éléments familiers du quotidien de nos élèves. En voie professionnelle, nous remarquons souvent que les élèves ont besoin d'éléments concrets pour comprendre, apprendre et mémoriser. S'appuyer sur des loisirs ou des expositions numériques sont des éléments pouvant participer à rendre les cours à la fois plus « attractifs » mais aussi à prouver que l'enseignement de l'Histoire, de la Géographie ou de l'EMC n'a pas vocation à être purement une « source de culture G. » un peu abstraite et éloignée de leurs centres d'intérêt ou projets professionnels. En effet, ces matières peuvent également participer à l'acquisition de connaissances et de compétences qui seront utilisées dans des milieux

professionnels.

Au sein de ce scénario, si les moyens dans l'établissement le permettent ou si l'enseignant possède le matériel, ou bien encore si les élèves ont accès à certains outils à leur domicile, il est possible de rendre ces derniers pleinement acteurs de leurs apprentissages en les faisant jouer, visionner ou réaliser les éléments précédemment cités.

L'avantage indéniable de ces pratiques est de permettre une mémorisation et une représentation plus aisées. Cependant, il conviendra de faire réfléchir nos élèves aux limites de ces outils et aux risques de leurs dérives.

LE SCENARIO : POINT DE DEPART DE L'EXPERIMENTATION - LA DEMARCHE - LES ETAPES :

Etape 1 : il est possible de débiter par le recueil des représentations sur la Révolution française en réinvestissant les acquis de collège ou leur culture personnelle (musée, séries, jeux-vidéo, manga). Nous pouvons dès ce premier temps avoir recours à la création d'un nuage de mots « Numériques » via *Wooclap*. L'intérêt de passer par un tel outil collaboratif est de permettre aux élèves de s'exprimer plus aisément car il n'y a pas de prise de parole directe et devant les camarades.

Etape 2 : les élèves, répartis en petits groupes (deux à quatre en fonction des effectifs de classe), travaillent sur l'analyse d'une œuvre iconographique liée à un acteur de la Révolution française. Suivre la trame d'un seul et même personnage historique nous permettra de constater les événements marquants tout en suivant l'évolution de la représentation de celui-ci.

Chacune des œuvres est assortie d'un écrit de contextualisation visant à aider l'élève à comprendre les enjeux et à analyser l'œuvre. La méthode de l'analyse d'œuvre a normalement été mobilisée lors du travail de la capacité « *Questionner individuellement ou collectivement une œuvre d'art pour conduire une analyse historique* » du thème 1 « L'expansion du monde connu (XV^e – XVIII^e) ». Il s'agira donc ici de réinvestir celle-ci par le biais de rappels.

Les cinq œuvres choisies pour l'expérience sont centrées sur Louis XVI :

- *Louis XVI en costume de sacre*, peinture à l'huile, Antoine-François Callet, 1775. Exposé au château de Versailles.
- *Ouverture des États généraux à Versailles, 5 mai 1789*, Auguste Couder, 1839, exposé à Versailles
- *La famille des cochons ramenée dans l'étable*, Anonyme, 1791, gravure (coloriée plus tard), 15 x 23 cm, BnF, Paris
- *Le 10 août 1792*, dessin, François Gérard, 1793 (musée du Louvre, Paris)
- *Exécution de Louis Capet XVI du nom, le 21 janvier 1793*, 1793, Gravure anonyme, exposé au Musée Carnavalet à Paris

Une fiche d'activité aide les élèves dans la démarche et le déroulé de l'analyse.

Etape 3 : Cette étape repose sur l'exploitation d'œuvres récentes concernant la Révolution française que l'on pourra puiser précisément dans la culture populaire et vidéoludique la plus

récente Les élèves ont pour certains déjà entendu parler des jeux-vidéos tel qu'*Assassin's Creed*, mais il est intéressant de leur montrer que cette période historique qui leur semble si lointaine est toujours une source d'inspiration pour les productions récentes : *Révolution* de Netflix (série), *Marie-Antoinette* de Canal+ (série) ou de Sofia Coppola, *We. The Revolution*. (Jeu-vidéo) ...

Le point d'écueil de cette étape est la contrainte technique et temporelle qui nous est imposée. Dans le meilleur des cas, il conviendrait de pouvoir permettre aux élèves de visionner un épisode complet d'une série ou de jouer directement un personnage d'un jeu à un moment précis. Cependant, afin d'aller au plus vite il peut être choisi de donner à chacun des groupes un ou deux extraits vidéo, et de les mettre en regard avec les œuvres plus classiques déjà proposées à l'analyse des élèves. Cela peut donner la répartition suivante :

Œuvres d'art classiques	Œuvres récentes (extraits)
Louis XVI en costume de sacre, peinture à l'huile, Antoine-François Callet, 1775. Exposé au château de Versailles.	Les coulisses de Marie-Antoinette – La relation complexe entre Louis XVI et Marie-Antoinette - YouTube
<i>Ouverture des États généraux à Versailles, 5 mai 1789</i> , Auguste Couder, 1839, exposé à Versailles	Ouverture des Etats Généraux (5 mai 1789) - YouTube 1. Extrait AC Unity : les Etats Généraux - YouTube
<i>La famille des cochons ramenée dans l'étable</i> , Anonyme, 1791, gravure (coloriée plus tard), 15 x 23 cm, BnF, Paris <i>Le 10 août 1792</i> , dessin, François Gérard, 1793 (musée du Louvre, Paris)	Un Peuple et son Roi - Le choc de Varennes Lecture de la fuite de Varennes - Choix dans We. Revolution (jusque 36'37'')
<i>Le 10 août 1792</i> , dessin, François Gérard, 1793 (musée du Louvre, Paris)	Journée du 10 aout 1792, extrait de La Révolution française, les années Lumières - YouTube (8'01 jusqu'à 10' environ)
<i>Exécution de Louis Capet XVI du nom, le 21 janvier 1793</i> , 1793, Gravure anonyme, exposé au Musée Carnavalet à Paris	Cinématique exécution Louis XVI - Assassin's Creed Unity Let's play de la scène d'exécution de Louis XVI permettant d'observer l'ambiance de la place, Assassin's Creed Unity La Mort de Louis XVI / Louis Capet [un peuple et son roi]

Les élèves observent et comparent ces extraits à l'œuvre précédemment étudiées dans l'étape précédente pour faire ressortir un certain nombre de ressemblances ou de différences issues d'une perception plus moderne.

Etape 4 : Création d'une exposition virtuelle sur *Artsteps*. Le musée a été préconstruit par l'enseignant en vue de gagner du temps et des espaces sont dédiés à chaque groupe. Au sein de ceux-ci, les élèves y racontent l'année de la Révolution en s'appuyant sur l'analyse iconographique de Louis XVI qui leur était donnée. Enfin, ils formulent un constat ou une critique sur les représentations modernes que nous avons de cet acteur historique.

Dès lors, auront été travaillés les compétences « Raconter l'une des trois Révolutions » ainsi que

« Confronter le savoir acquis en histoire avec ce qui est entendu, lu et vécu ».

POINT D'ARRIVEE ET ELEMENT DE BILAN :

L'action a été entreprise sur deux classes de seconde professionnelle (ASSP et AEPA), en classe entière (effectifs de 20 et 22 élèves)- L'ensemble de l'expérimentation s'est déroulée sur un total d'environ trois à quatre heures de cours. Cela peut paraître beaucoup mais les avantages issus de l'expérimentation en sont tout autant intéressants.

Chaque étape sur lesquelles nous allons revenir ci-dessous, ont eu leurs lots de surprise, d'éléments positifs et d'autres à améliorer, transformer ou modifier.

Bilan étape 1 :



Deux nuages de mots produits via Wooclap provenant de deux classes de 2 bac pro différentes (2nde AEPA pour le 1^{er} et 2nde ASSP pour le 2^{ème}).

En tant qu'enseignant et connaissant le niveau parfois fragile de certains de mes élèves, je fus agréablement surpris par la capacité d'un très grand nombre d'entre eux à restituer des éléments de vocabulaire ou notions concernant la Révolution française. Ainsi grâce à une participation anonyme sur Wooclap depuis leur smartphone, les élèves ont pu proposer des notions, idées ou connaissances sur cette période historique. De plus, le fait que les réponses puissent être visibles en direct a par ailleurs permis de « débloquer » la mémoire d'autres camarades. Dans les faits, à peu près tous les élèves ont proposé au moins une réponse (qui parfois rejoignait ce qui avait déjà été précédemment donné par un camarade) et étaient capables ensuite d'expliquer oralement pourquoi ils avaient décidé de la proposer. Par ailleurs, on constate en premier lieu la répétition du mot « décapitation » mais aussi ceux de « roi », « reine » ou encore « prise de la Bastille ». Lors d'un court échange avec les élèves, ceux-ci se souviennent particulièrement du destin du roi mais rencontrent des difficultés à replacer ce moment historique dans

le temps long (causes, déroulement, conséquences). De même, la prise de la Bastille revient au sein des deux classes : on constate l'effet « image d'Épinal » ou « évènement choc » sans pour autant, une fois de plus, qu'ils aient la capacité de raconter l'évènement avec précision.

Finalement, ces souvenirs datent pour certains du collège quand pour d'autres, ils proviennent d'Assassin's Creed Unity.

Bilan étape 2 :

Les élèves ont constitué cinq groupes de trois ou quatre membres. Le cours ayant lieu dans le deuxième temps de l'année scolaire, j'ai pris la décision d'être en soutien renforcé sur certains groupes en particulier (allophones, PAP...) tandis que d'autres étaient plus autonomes.

J'ai fait le choix de distribuer les cinq œuvres en fonction des profils présents dans les groupes. Ainsi des œuvres comme celle représentant les états généraux ou la journée du 10 août 1792 ont été données à des groupes plus « solides » tandis que celles caricaturant la famille de Louis XVI en cochons ou bien le portrait du Roi en costume de sacre ont été transmises à des secondes rencontrant généralement plus de difficultés. Dans la pratique, ce choix a bien fonctionné avec mes classes. En effet, les élèves ont globalement aimé travailler sur les œuvres qui leur ont été données et les textes contextuels ont aidés dans l'analyse des images.

De toutes les étapes, une bonne moitié des élèves ont exprimé avoir préféré travailler sur celle-ci. Ils ont apprécié l'aspect esthétique des œuvres présentées ou se sont questionnés sur l'image véhiculée par Louis XVI à ses contemporains

Si les élèves semblent réceptifs à l'aspect esthétique, il peut être intéressant de pouvoir s'approcher des discours d'arts appliqués en vue de renforcer l'analyse d'image.

1. Quels sont les personnages, décors ou détails présents dans l'œuvre ?

Dans l'œuvre, les détails sont : les personnages royaux représentés dans une chaise longue par des cochons et un cavalier, il y a aussi des gardes, les personnes dans la chaise sont représentées par des corps de cochon (c'est une caricature).

2. Certains éléments sont-ils mis avant ou en retrait ? Par quels moyens ?

Les éléments mis en avant sont la chaise, les cochons avec les visages des personnages royaux, il sont mis en avant parce qu'ils sont au 1^{er} plan avec le regard sur nous et la chaise est placée au centre. Les gardes sont mis en retrait pour attirer le regard.

III. Analyse de l'œuvre

Quel est le **but** de cette œuvre ? Pourquoi a-t-elle été produite ? Quel message essaie-t-on de faire véhiculer sur Louis XVI

Le but de cette œuvre est de dénigrer Louis XVI avec cette caricature. Louis XVI a abandonné Paris pour rejoindre la fuite en secret pour espérer avoir le pouvoir absolu donc les parisiens se sont sentis trahis et une menace pour la révolution. Les parisiens ont manifesté la fuite du roi a affaibli le pouvoir royal.

Dans l'extrait présenté ici, nous pouvons voir que l'analyse d'image est bien comprise et que lien avec les éléments contextuels fournis est bien réalisé par l'élève. Cet aspect est intéressant car il s'agit ici d'une élève qui rencontre généralement de fortes difficultés à la concentration et qui a su se canaliser dans l'analyse d'œuvre iconographique.

I. Identifier le document

l'expliquer

1. Présentez l'œuvre.

Ouverture des États généraux à Versailles le 5 mai 1789, soit par Auguste Couder, 1839, exposé à Versailles.

2. Durant quelle période historique cette œuvre a-t-elle été réalisée ? A qui était-elle destinée ?

Cette œuvre a été réalisée en 1839 à la période de la restauration de la monarchie.

II. Description de l'œuvre

1. Quels sont les personnages, décors ou détails présents dans l'œuvre ?

Les personnages que nous pouvons voir sont le clergé en premier plan à gauche, un petit roi à droite en haut, les tiers-états en les reconnaissant à leurs habillements et toute à droite il y a les nobles vêtus de soie, on peut y apercevoir en hauteur le roi sur son trône.

2. Certains éléments sont-ils mis avant ou en retrait ? Par quels moyens ?

Les éléments mis en avant sont les tiers-états avec un axe sur le roi qui est en retrait au dernier plan. Les tiers-états sont au premier plans.

III. Analyse de l'œuvre

Quel est le but de cette œuvre ? Pourquoi a-t-elle été produite ? Quel message essaie-t-on de faire véhiculer sur Louis XVI ?

Le but de cette œuvre est de réunir toutes les catégories de personnes (tiers-états, clergés, nobles) dans une assemblée. Elle a été produite pour nous souvenir de ce moment important. L'auteur essaie de nous faire passer le message dans ce tableau coloré que Louis XVI était une personne pacifique en prenant l'initiative de réunir tout le monde dans une assemblée pour chacun donne son opinion.

3

Nous avons le cas dans cette page d'une élève très scolaire qui a eu à travailler sur le tableau d'Auguste Couder présentant les États Généraux. On remarque très rapidement que l'élève possède de bons acquis de collège et qu'elle est à l'aise avec l'exercice alors qu'il ne s'agit clairement pas de l'œuvre la plus simple.

Son analyse est cohérente et pertinente, et elle propose une interprétation à ce tableau réalisé durant la monarchie de Juillet.

Bilan étape 3 :

La troisième étape consistait à donner à chaque groupe une ou plusieurs œuvres « récentes » traitant de la même période ou du même événement que celui évoqué dans les peintures ou gravures travaillées à l'étape précédente. L'objectif était à l'origine de pouvoir effectuer un travail comparatif et de s'interroger sur les raisons qui poussent les productions actuelles à prendre parfois des libertés avec l'Histoire.

Dans les faits, il s'agit sûrement de l'étape dont le bilan devrait mener à un approfondissement lors d'un renouvellement de l'activité. Certains élèves ont beaucoup apprécié pouvoir comparer ce qu'ils ont vu avec la représentation que nous nous faisons de la période. Des remarques et des échanges pertinents ont pu d'ailleurs avoir lieu. Des élèves se sont demandé lesquels des deux documents étaient le plus « vrai » ou alors pourquoi les entreprises faisaient des adaptations différentes de l'Histoire vue en classe. Les élèves dit *gamers* ont aimé pouvoir travailler sur des séquences issues de jeux-vidéos sans doute pour les référents familiers qu'ils constituaient pour eux. Il est intéressant de constater que cette partie de l'activité a aussi particulièrement intéressé ceux habituellement perçus comme des « décrocheurs ». Ainsi accomplir une activité différente, ou lier ce qu'ils perçoivent finalement comme de la « théorie » (le savoir passé) à du « concret » (produits culturels récents) a permis de capter l'attention et de développer l'intérêt de ces élèves.

Toutefois, les réflexions bien que pouvant paraître « superficielles » n'en restent pas moins intéressantes. Là où dans l'étape précédente les élèves ont développé l'analyse d'image, ici, l'esprit critique apparaît clairement lors des comparaisons qu'ils ont effectuées. En effet, l'ensemble de la classe a su repérer les similitudes et les différences visuelles. Ils ont aussi pour la plupart émis un jugement quant à la production sonore des œuvres récentes (Ils soulignent par exemple que dans *Assassin's Creed* ou dans le film *1789, le Roi* paraît ennuyant et inapte à diriger). Bien entendu, en tant qu'enseignant il peut parfois nous paraître frustrant ne pas avoir réussi à pousser les élèves plus loin dans la critique. Pour autant, il ne faut pas nier le travail fourni de leur part concernant cette capacité dont les attendus sont « l'identification de la source », « l'émission d'un jugement » ou encore le travail « sur l'explicite et l'implicite », ce qu'ils ont finalement plutôt bien réussi à mettre en œuvre.

Je recommanderai donc à l'avenir les remédiations suivantes :

Il serait intéressant d'approfondir ou de repenser la fiche d'activité concernant cette partie. Sûrement, il conviendrait d'éluider une part du travail comme la présentation du document qui pourrait être déjà préremplie par l'enseignant. Il faudrait dès lors décomposer la fiche en différentes parties afin de faciliter le travail de l'esprit critique :

« Ce que je vois » ; « Ce que j'entends » ; « Ce que je reconnais » ; « Ce qui me semble différent » ; « Selon moi, pourquoi le réalisateur décide-t-il de montrer des choses différentes » ; « Pourquoi un produit étranger parle-t-il de la Révolution française ? » « Comment en parle-t-il ? Qu'en a-t-il retenu en comparaison de l'œuvre que j'ai étudiée précédemment ? ».

Sources et titres des vidéos / scans visionnées :	
Assassin's Creed Unity ; Execution de Louis XVI mit par le Ponda du Monga	
Quel est le thème ?	
Le thème est l'exécution de Louis XVI	
Quels sont les éléments sonores musicaux, visuels ou textuels qui ressortent le plus ?	
Les éléments qui ressortent le plus sont la foule, les 2 personnages principaux et la guillotine	
Quelle est la période historique présentée dans cette œuvre ? (Justifiez)	
La période historique est le moyen âge car la guillotine a été créée pendant la révolution	
Des liens peuvent-ils être établis entre cette œuvre et le tableau précédemment étudié ? Avez-vous repéré des points communs qui montrent que votre œuvre respecte la vérité historique ?	
Les liens qui sont présents dans le roman tableau et le jeu vidéo sont la guillotine, la foule, les soldats, Louis XVI et les Bastilles en un plan	
Existe-t-il des différences visibles (éléments accentués, atténués, inexistantes) entre le tableau précédemment étudié et cette œuvre ? Peut-on dire que l'œuvre de notre époque prend des libertés avec l'Histoire ?	
oui il y a des différences Louis XVI a été représenté pendant son jugement et oui l'œuvre prend des libertés avec l'histoire	
Avez-vous trouvé des articles de presse / d'historiens critiquant l'aspect historique de cette œuvre ?	
4	<input checked="" type="checkbox"/> Confronter le savoir acquis en Histoire avec ce qui est lu, vu et entendu

Exemples de fiches d'activité d'élèves :

Ici l'extrait est issu de la troisième étape et provient d'un élève en grande difficulté scolaire. Il a travaillé sur l'œuvre présentant l'exécution de Louis Capet et sur Assassin's Creed Unity. Il dispose d'une certaine appétence pour les jeux-vidéos. Le fait de travailler sur un produit dont il a déjà entendu parler l'a motivé et lui a permis de bien faire le lien entre l'œuvre historique et la production d'Ubisoft. Il est intéressant de noter que bien qu'il ait eu du mal à exprimer à l'écrit réellement certaines différences, il a su caractériser ses propos oralement en ce qui concernait le passage sur « l'œuvre prenait des libertés avec l'Histoire » en expliquant que le jeu-vidéo présentait ici des personnages fictifs et que finalement le Roi n'était qu'un décor pour les événements du jeu. Il a d'ailleurs évoqué le fait que Louis XVI était représenté de façon très peu positive et peu courageuse.

Quels sont les éléments sonores musicaux, visuels ou textuels qui ressortent le plus ?
Personnes qui parlent, chaises, meubles, roi, milieu de la salle car il est plus lumineux.
Quelle est la période historique présentée dans cette œuvre ? (Justifiez)
Révolution Française Cliquez ou appuyez ici pour entrer du texte.
Des liens peuvent-ils être établis entre cette œuvre et le tableau précédemment étudié ? Avez-vous repéré des points communs qui montrent que votre œuvre respecte la vérité historique ?
Nous pouvons voir les chaises, les meubles, le roi, la salle est identique <input checked="" type="checkbox"/>
Existe-t-il des différences visibles (éléments accentués, atténués, inexistantes) entre le tableau précédemment étudié et cette œuvre ? Peut-on dire que l'œuvre de notre époque prend des libertés avec l'Histoire ?
Les personnes se bousculent, ils sont agités. Le roi est ennuyé quand il parle. <input type="checkbox"/>

Extrait d'une fiche de travail (Partie 3) d'un élève du même groupe qui a eu à travailler sur des extraits de gameplay d'Assassin's Creed Unity concernant les Etats généraux. Bien que le temps vint à manquer, on constate assez aisément que les élèves arrivent à la fois à repérer et réinvestir des éléments vus dans l'œuvre précédemment étudié mais sont aussi capables d'apporter un premier regard critique sur des œuvres « récentes ». Ici, l'élève a constaté que l'ambiance dégagée par la scène n'était pas la même que celle dans le tableau.

Bilan étape 4 :

Cette étape est sûrement celle qui demande le plus d'investissement pour un enseignant. L'outil peut paraître difficile à prendre en mains mais dans les faits cela s'avère moins fastidieux qu'il n'y paraît (voirtutoriel pour l'aide à la création d'un musée virtuel).

Pour un premier usage avec les élèves, j'ai décidé de prédisposer les différents éléments. Je leur ai cependant laissé tout choix pour l'aspect esthétique de celui-ci afin de leur permettre d'avoir une part de personnalisation dans ce lieu qu'ils ont finalement coconstruit. Pour des raisons matérielles, les lycéens n'ayant pas pensé à amener leurs ordinateurs portables, j'ai dû faire passer les groupes un à un sur le PC enseignant de la salle de classe

Ce que je pensais être un inconvénient en termes de temps s'est révélé finalement avantageux. En effet, les groupes n'ayant pas évolué tout au long des trois étapes de la même façon cela a permis aux premiers de pouvoir remplir leur partie du musée tout en laissant le temps aux autres de finir leurs différents travaux.


Les élèves ont été satisfaits de la matérialisation concrète de leur travail. Avoir un espace commun a permis à certains de finalement mieux se projeter dans cette période historique.

Par ailleurs, la répétition finalement du contenu sous format différent a permis une bonne mémorisation des connaissances sur l'œuvre ou l'année qu'ils ont étudié.

Enfin la capacité « Raconter » la Révolution française prend réellement forme lors de cette ultime étape. Les élèves effectuent trois tâches en fonction de l'évènement sur lequel ils ont travaillé.

- 1- Ils sont tout d'abord amenés à formuler au sein de l'espace virtuel l'analyse de l'œuvre qu'ils ont précédemment effectuée. Pour cela, ils ont bien compris pour la plupart qu'il était important de contextualiser celle-ci.


Louis XVI en costume de sacre




C'est un tableau fait en 1775 par Antoine-François Callet, il s'appelle Louis XVI en costume de sacre. L'œuvre a été réalisée pendant la période de l'Ancien Régime, ce tableau a été destinée à la noblesse. Le roi paraît gentil et bon à diriger le pays. Sur le tableau le roi est représentée comme quelqu'un de puissant (septe), gentille et sérieux (visage souriant), riche (les vêtements).

Groupe d'élèves dont on peut apprécier les efforts et le résultat. Habituellement ce groupe présente de fortes lacunes en Histoire-Géographie et possède un profil plutôt absentéiste. Ils ont réussi à comprendre des éléments essentiels de l'analyse de l'œuvre mais aussi de rendre compte de celle-ci. (Présentation de l'œuvre, période historique, analyse succincte de la composition et explication du but recherché par l'auteur).

La famille des cochons

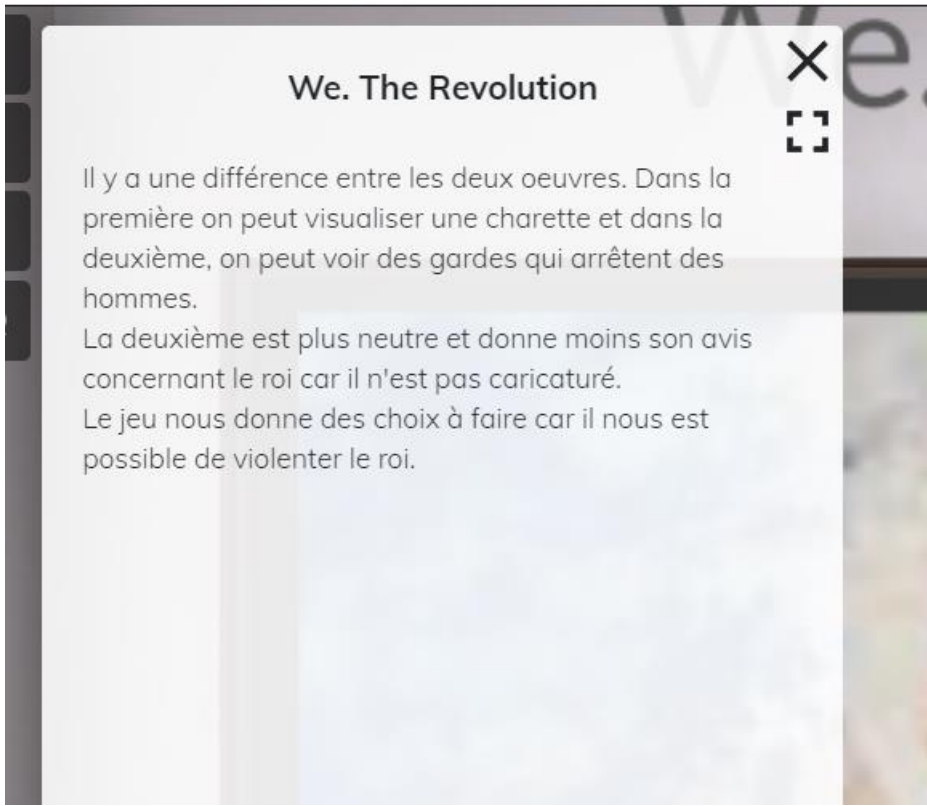


Cette oeuvre est faite en 1791 et est anonyme. Elle parle de Louis XVI et de sa famille. Ce tableau a été fait durant la Révolution française. Le roi et sa famille sont représentés en cochon dans une charrette trainée par des chevaux et des cavaliers. Il y a aussi des gardes. Il s'agit d'une caricature. Les éléments mis en avant sont la famille et la charrette car ils sont au centre de l'image et ils nous regardent. Le but est de dénigrer le roi car il a abandonné Paris pour rejoindre l'Autriche en secret pour espérer avoir le pouvoir absolu. Donc les parisiens se sont sentis trahis.

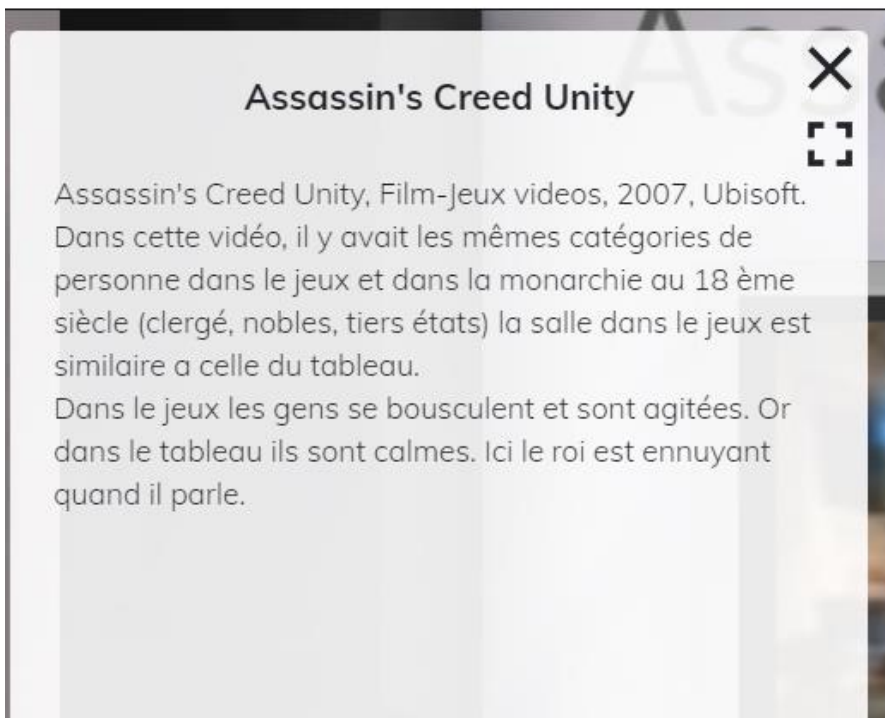


YouTube

- 2- Ils émettent un avis critique sur l'œuvre moderne en la comparant au document historique. Tous les élèves, sans exception, ont constaté des similitudes et des différences dans les adaptations modernes. Toutefois, comme cela a été souligné lors du bilan d'étape précédent, les remarques n'ont pas atteint la profondeur escomptée.



Exemple ici traitant du jeu-vidéo We. The Revolution (dans lequel on propose au joueur de vivre le rôle d'un juge du tribunal révolutionnaire). Il s'agit de la production critique du même groupe d'élève ayant travaillé sur La famille des cochons. On remarque qu'une comparaison visuelle est faite. L'élève émet un avis critique sur celle-ci « Le deuxième est plus neutre... le roi n'est pas caricaturé » mais n'interroge pas la remarque pourtant très pertinente concernant ce jeu où « il nous est possible de violenter le roi ». Il aurait été intéressant de pouvoir justement approfondir et questionné cet aspect.



Même remarque ici avec le travail d'une élève scolaire et à l'aise dans la matière. On y voit une présentation plus construite de l'œuvre (Assassin's Creed Unity). Une fois encore les comparaisons visuelles et sonores sont faites. Mais il ne ressort pas réellement aspect critique autour de cette représentation moderne de l'évènement ou un questionnement.

- 3- Les élèves ont ensuite eu pour tâche de raconter les événements de la Révolution française en remplissant les encadrés liés aux années présentées dans le musée. Il est important de souligner que cette capacité a déjà été travaillée lors de la séance sur la Révolution américaine et il s'agit donc d'un réinvestissement, voire d'un approfondissement. La nouveauté pour les élèves est de devoir se centrer sur une année exclusivement et de s'appuyer sur l'œuvre iconographique et l'acteur travaillé lors des heures précédentes pour pouvoir raconter l'évènement.

Exemple du groupe ayant travaillé sur l'œuvre de l'Ouverture des Etats généraux à Versailles.

On constate que les élèves racontent l'année 1789 en réinvestissant les savoirs précédents acquis durant la séance précédente « guerre d'indépendance » mais aussi au collège « serment du jeu de paume ». On constate aussi le respect d'apporter une cohérence chronologique au travail tout en utilisant des termes historiques.

Année 1789

Plusieurs évènements ont lieu durant l'année 1789. La France est une monarchie absolue et est dirigée par le roi Louis XVI. Après avoir aidé les Etats-Unis dans leur guerre d'indépendance, le roi n'a plus d'argent. Il veut donc créer des taxes et convoque les Etats Généraux en mai 1789. On y retrouve le Clergé, la Noblesse et le Tiers-Etats. Aucun accord n'est trouvé. Quelques jours après, le Tiers-Etats fait le serment du jeu de Paume et souhaite donner une constitution à la France. Le roi n'est pas d'accord. Les parisiens finissent par prendre la Bastille (prison) le 14 juillet 1789. En aout, c'est tous les français qui obtiennent de nouveaux droits grâce à la déclaration des droits de l'homme et du citoyen.

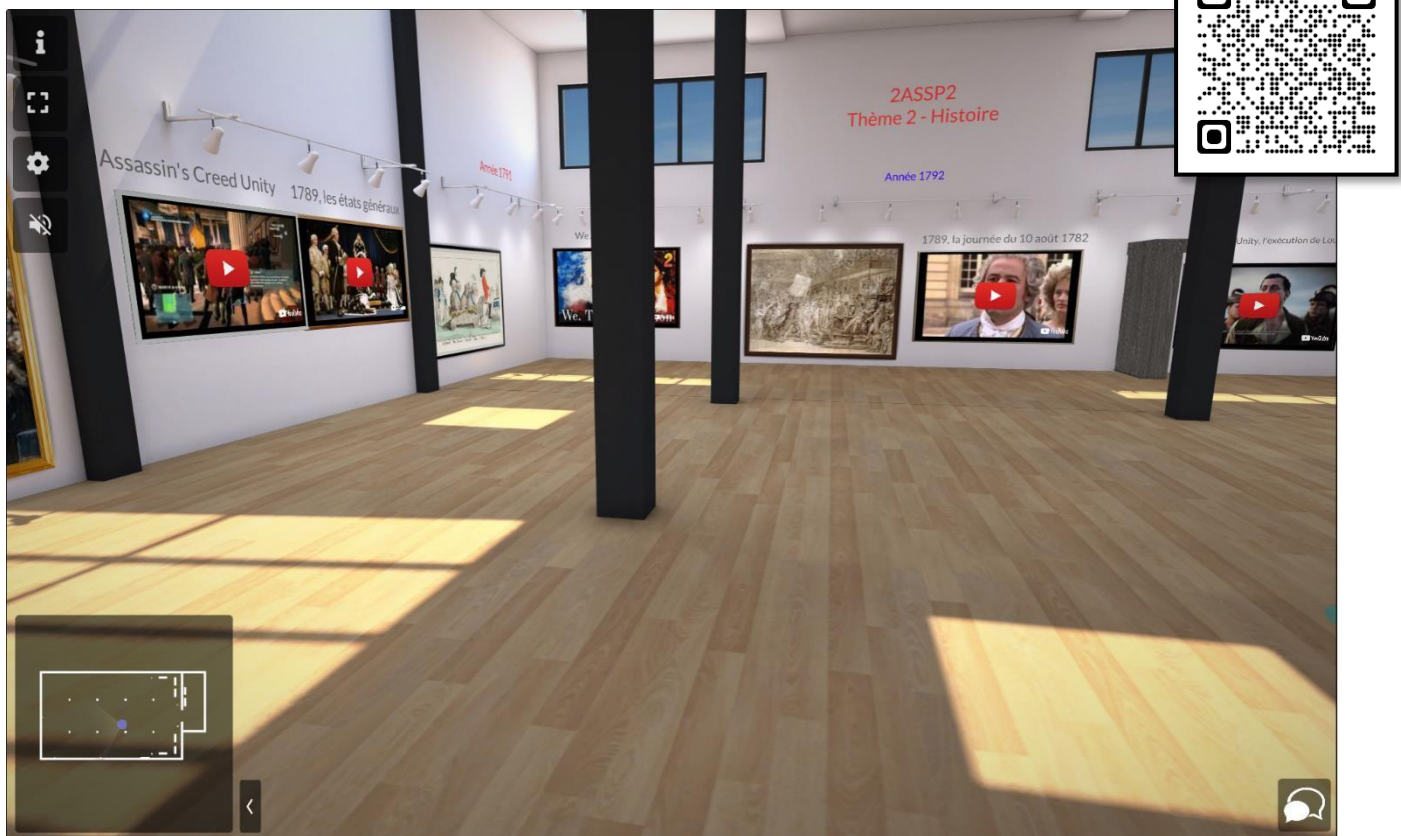
1793

Janvier 1793 est l'année de la mort du Roi. Il est passé devant un tribunal qui la reconnu coupable de ses crimes. Il est amené à la guillotine à la place de la Concorde. Il essaie de s'exprimer mais les révolutionnaires veulent cacher ses paroles. Enfin, il meurt décapité devant la foule et les soldats. Sa tête est montrée à tout le monde. Sa femme meurt quelques temps après lui.

A gauche ici, l'exemple concernant l'année 1793. On note ici que l'ensemble est moins fourni. L'élève a omis de rendre compte d'éléments qui lui ont été donnés (comme le procès de Louis Capet). Toutefois, Il y a tout de même une datation (mois et année), un énoncé du lieu et une courte description de l'évènement.

Concernant cette étape, je recommanderai les éléments suivants :

En fonction du temps et avec le recul, il me semble qu'une étape de mise en commun des éléments obtenus par les différents groupes est indispensable pour bien travailler la capacité « Raconter » sur la période de la Révolution française (je reviendrai sur ce point dans le bilan global). Cela pourrait très bien se faire pendant que certains élèves remplissent leur partie du musée. Sous forme de tâche finale d'une « classe puzzle », il pourrait être intéressant de réunir des représentants des différents groupes en vue de rédiger une trace écrite et une frise chronologique. De même pourquoi pas imaginer, un élève qui pourrait à la manière d'un guide, faire une succincte présentation du musée à ces camarades afin de réinvestir cette capacité (voire de demander aux élèves de produire un travail audio individuel).



Lien pour visiter la réalisation virtuelle :

<https://www.artsteps.com/view/64294d8c18b6e1efdc821a0c>

(Appuyez sur les titres des vidéos et sur les tableaux pour avoir une courte description des élèves)

Bilan global de l'expérimentation :

Tout d'abord un constat global se dégage du travail effectué avec les deux classes : les élèves ont exprimé une sorte de fierté à la fois du travail effectué mais aussi de pouvoir le voir dans un « musée virtuel ».

Cette séance, bien que longue, a finalement mis en activité tous les élèves sans exception. En effet, que ce soit lors de la restitution sur *Woodlap* pour les plus réservés, l'analyse d'œuvres iconographiques pour les plus « scolaires », la comparaison avec des jeux-vidéos ou des séries pour les plus *geeks*, ou la restitution dans le musée pour les élèves ayant besoin de se projeter, aucun d'entre eux n'est resté à observer ou à attendre que le temps passe durant l'ensemble des étapes. Certains élèves ont émis le souhait de pouvoir « visiter » le musée en vue de mieux réviser l'évaluation de fin de séquence, ce qui montre l'intérêt d'un tel travail pour l'appropriation des connaissances mais aussi pour construire l'autonomie des élève

Concernant la capacité « Raconter une des trois révolutions », la démarche a demandé aux élèves de se concentrer sur des éléments très précis de la Révolution française. Travailler sur une œuvre iconographique, centrée sur un acteur historique, a permis aux élèves de mieux se représenter un moment clé de la période révolutionnaire. La difficulté demandée aux élèves était finalement de se concentrer uniquement sur un temps fort. En effet, aborder un événement dont la durée ne peut être que d'une journée se fait-il de la même façon que d'aborder une période complète ? En classe, les élèves ont tout d'abord eu l'impression de devoir faire l'inverse de ce que nous avons fait lorsque nous avons travaillé cette capacité avec la guerre d'indépendance

américaine (en nous appuyant sur l'expérience proposée par Marion Barlogis et Anthony Vernez, trouvable sur le site du GREID [ici](#)). Pourtant lors de l'échange final après cette expérimentation, certains d'entre eux ont conclu que la démarche était en tous points similaire que ce soit sur un travail concernant le temps long ou le temps court. Ainsi ils ont vu qu'il fallait un bornage chronologique, une présentation des évènements, la nécessité de préciser les acteurs historiques, leurs implications et les conséquences.

Pour autant, à trop vouloir cibler des évènements et privilégier le travail de groupe, j'ai pu tomber dans un écueil courant dans la mise en œuvre des activités. A trop vouloir « gérer au mieux le temps » qu'il nous est imparti, j'ai fait le choix de ne pas faire une mise en commun des différents travaux d'élèves. Je pensais, un peu trop naïvement, que le fait de parcourir le musée tout en ayant une trace écrite à leur disposition suffirait pour qu'ils aient la capacité de « raconter la Révolution française » dans sa « globalité ». Je me suis rendu compte de l'inverse lors de l'évaluation où finalement nombre d'entre eux ont préféré raconter un moment précis de cette période historique sur lequel ils avaient travaillé plutôt que de tenter de « raconter la Révolution française » dans sa globalité. Cela n'est pas un problème en soi, mais il faut l'avoir à l'esprit lors du travail de l'activité.

Concernant les capacités mobilisées (pour rappel, les principales étaient de situer un acteur dans son contexte et d'apprendre à exercer son esprit critique), du positif se dégage de cette expérimentation. D'une part, le rôle de Louis XVI a été globalement compris à la fois dans l'analyse des œuvres mais aussi dans les restitutions écrites précédemment présentées et orales lors du bilan en classe. D'autre part, les élèves ont tenté de porter un jugement critique sur les œuvres produites récemment concernant cette période. Ainsi la comparaison avec les œuvres historiques leur ont fait prendre conscience que l'Histoire est finalement un élément fondamental dans la création de produits grand public. Ils ont souvent soulevé les points communs et les différences. Toutefois, au-delà de ces éléments, la part critique reste toutefois trop peu approfondie. Comme évoqué précédemment, cela est dû à une fiche d'activité qui mériterait d'être remaniée dans ses énoncés.

Finalement, cette expérience a été riche d'enseignements à la fois personnels mais aussi pour les élèves de ces deux classes qui ont apprécié de pouvoir être mis en activité de façons différentes tout en ayant le sentiment d'avoir produit un réel travail qui leur semblait proche de celui de l'Historien.

PROLONGEMENTS :

Pour utiliser **Woodlap** ou **Artsteps**, vous pouvez vous référer aux guides d'utilisation présents sur le site du GREID Lettres-Histoire de Créteil.

Pour des informations vulgarisées concernant la Révolution française pour un visionnage par les élèves ou pour un travail personnel :

- La chaîne YouTube *Nota Bene*, vidéo la Révolution française (travail de vulgarisation pouvant être utile pour les élèves).
- La trilogie *Révolution* en bande-dessinée, édition Actes Sud l'An 2, 2019

Pour des jeux-vidéos traitant de la Révolution française :

- *Assassin's Creed Unity*, Ubisoft (studio franco-canadien), 2014
- *We. The Revolution*, Polyslash (studio polonais), 2019
- *Steelrising*, Spiders (studio français), 2022

Pour approfondir ses connaissances sur la Révolution française :

- *Révolution, Consulat, Empire*, Michel BIARD, Philippe BOURDIN et Silvia MARZAGALLI, Belin, 2014
- *Infographie de la Révolution française*, Jean-Clément MARTIN, Passés/Composés, 2021
- Formation au PAF *Quand les Révolutions se racontent – Musée Carnavalet*, animée par Marie-Noëlle PICHOT-PLACE, Fanny RAVEU et Guillaume MAZEAU.

Pour en apprendre plus sur la capacité « Raconter en histoire » :

- Vade-mecum des capacités en histoire-géographie-éducation civique, *Raconter*, novembre 2011
- Vade-mecum des capacités en histoire-géographie-éducation civique, *Porter un regard critique et exercer un jugement*, novembre 2011