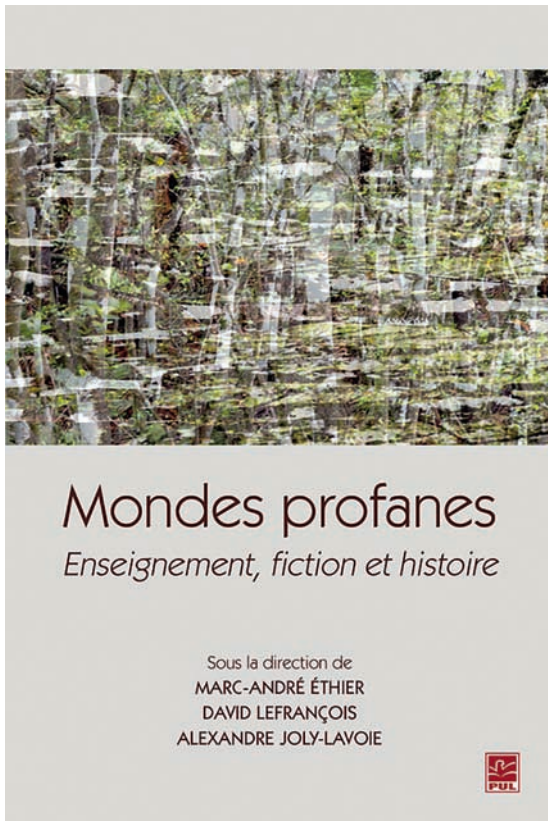


Rémi Schaffter, Haute école pédagogique du canton de Vaud,  
Lausanne

## Marc-André Éthier, David Lefrançois, Alexandre Joly-Lavoie (dir), *Mondes profanes : Enseignement, fiction et histoire*<sup>1</sup>



Cet ouvrage collectif propose un panorama à la fois intéressant et varié des pratiques pédagogiques qui utilisent des productions issues de l'histoire « profane ». Cette dernière, associée aux usages publics de l'histoire, ne suit souvent pas ou peu les normes de l'histoire présentée *a contrario* comme

« savante », mais semble offrir un certain nombre d'outils qui peuvent être exploités avec des élèves. Le but des auteurs, tel qu'il est présenté, serait de faire connaître et de diffuser des approches liées à l'usage des « [...] *biens, loisirs et services culturels de l'histoire* [...] » (p. 2) qui sont destinées à enrichir les pratiques historiennes des élèves. Marc-André Éthier, professeur titulaire en didactique de l'histoire à l'Université de Montréal, David Lefrançois, professeur en fondements de l'éducation à l'Université du Québec en Outaouais et Alexandre Joly-Lavoie, docteur en didactique de l'histoire à l'Université de Montréal, ont collaboré avec trente-quatre autres contributeurs (universitaires, enseignants...) pour proposer quatorze chapitres répartis en cinq sections.

Les thématiques abordées font l'objet d'une introduction explicative et d'une contextualisation, comprenant un bref rappel de l'évolution des différents médias abordés et un commentaire critique de leur usage. Sont ensuite présentés plusieurs exemples ou propositions de démarches pédagogiques, enrichies par des pistes d'approfondissement, des annexes ou encore une bibliographie commentée. De plus, chaque chapitre est introduit par un petit texte qui résume sa teneur et qui propose plusieurs mots-clés, ce qui facilite le travail du lecteur souhaitant se concentrer sur un thème en particulier.

La première section pose le cadre théorique et une vue globale des notions d'histoire dite « profane », d'histoire publique et des liens entre histoire et fiction, ou encore entre histoire et mémoire. Le point de vue des « *artisan.e.s culturel.le.s* » (p. 33), soit les auteurs ou encore les cinéastes, est brièvement abordé à travers plusieurs réflexions et extraits d'entretiens, qui explicitent certaines de

<sup>1</sup> Québec : Presses universitaires de Laval, 2018.

leurs intentions et de leurs opinions, sur leurs choix ou encore sur la vulgarisation historique.

La deuxième section entre dans le vif du sujet avec les usages de la télévision, du cinéma et du théâtre – soit les arts de la scène – et l'analyse de l'image mobile en classe. Trois exemples font l'objet de chapitres complets : la série *Rome*, le film *La passion d'Augustine* et la pièce de théâtre *887* de Robert Lepage. Ainsi, l'analyse en classe de l'assassinat de César dans la série *Rome* permet de travailler des sources en apparence contradictoires et ainsi de développer la pensée critique de l'élève. Le rôle et l'influence des images en histoire sont pour leur part abordés avec, notamment, l'analyse en classe de photographies ou d'images retouchées par l'URSS ou la Corée du Nord, voire de trucages issus du cinéma, à l'instar de ceux employés dans le film *Forrest Gump*. L'analyse de la pièce de théâtre *887*, quant à elle, est censée permettre une meilleure compréhension du contexte des années 1960 et des conflits de classes qui y sont associés.

La troisième section se concentre sur les jeux vidéo et se focalise à tour de rôle sur des jeux ou des licences comme *Civilization*, *Sim City*, *Minecraft* et *Assassin's Creed* pour introduire des approches ou des notions comme la construction de mondes virtuels ou encore l'agentivité des joueurs, c'est-à-dire leur capacité à agir sur le monde virtuel et donc à changer potentiellement le cours de l'histoire, entraînant ainsi le scénario sur le chemin de la fiction. Le média du jeu vidéo semble cependant offrir des perspectives intéressantes grâce à la dimension des représentations et à celle de la simulation, tout en permettant de développer des compétences transversales comme la collaboration ou la communication, grâce à l'interactivité que ce média propose. Les auteurs nous rappellent cependant que les jeux vidéo à caractère historique impliquent des choix de la part des développeurs,

et donc des biais, qu'il convient d'aborder avec les élèves pour développer leur pensée historique et leur esprit critique.

La quatrième section se consacre au roman historique et au roman jeunesse avec *Enfants de la Rébellion* (1991). Le roman graphique historique est présenté au travers d'une typologie accompagnée d'une activité de comparaison entre deux exemples qui ont pour thème la guerre d'Espagne. La chanson est également étudiée dans ce chapitre comme source primaire. La fiction permet ainsi aux apprenants de découvrir une époque ou une thématique pour en améliorer leur compréhension, ou encore pour travailler la contextualisation, le questionnement, l'analyse et la lecture critique.

La cinquième et dernière section traite pour sa part des artefacts, des lieux historiques, des musées, de la reconstitution historique matérielle ou numérique, du patrimoine bâti et de la culture immatérielle. Elle fait le lien entre ces éléments et l'histoire locale ou encore le voyage d'études et présente leur potentiel didactique. Certains auteurs s'attardent sur les possibilités offertes par l'environnement des élèves, leur quartier, ou encore sur le rôle des objets du patrimoine dans l'apprentissage.

La lecture de cet ouvrage s'est révélée enrichissante et stimulante à plus d'un titre. Outre le fait que les auteurs portent leur regard sur un panel diversifié d'outils à disposition de l'enseignant, ils nous offrent également une approche très réflexive, présentant les avantages et les limites des outils susmentionnés, ainsi que des exemples de pratiques enseignantes et des pistes d'approfondissement pour les principales thématiques. Le regard porté est critique et permet de souligner le potentiel de l'histoire *profane* comme complément pour aider les apprenants à mieux appréhender l'histoire en contexte scolaire.