

CORRIGÉ

Analyse de pratique de classe

Humour, niveaux de langue et détournements d'œuvres d'art



Marie-Pierre Eugène : enseignante FLE – Collège DSPEG – Université de Bordeaux

Marie-Christine Messana : enseignante FLE et doctorante en sciences du langage et didactique des langues – Collège DSPEG – Université de Bordeaux

1. Présentation de la séance

Cette activité a été réalisée avec des étudiants Erasmus de niveau B2, dans le cadre d'une séance d'une heure trente consacrée à l'humour et aux niveaux de langue. La séance s'articule en quatre temps : une discussion autour de citations sur l'art pour activer le lexique, une compréhension orale à partir d'une vidéo humoristique de la série [Amusez-vous, amusez-moi](#) diffusée sur Arte, un débat en groupe sur la question « *A qui doivent appartenir les œuvres d'art ?* », et enfin une activité de production écrite créative : des légendes humoristiques sur des reproductions d'œuvres d'art.



2. Les objectifs de cette activité

Intentions pédagogiques de l'enseignant

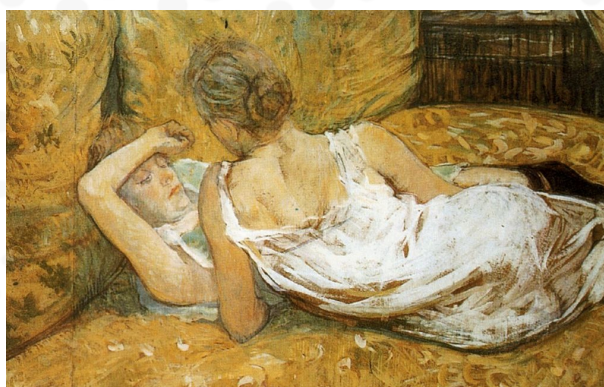
Cette activité vise d'abord à dédramatiser la production écrite : le format humoristique et l'absence de bonne réponse réduisent la pression habituellement associée à l'écrit. Elle cherche ensuite à favoriser l'interaction authentique entre pairs. En effet, WhatsApp transforme la production en acte de communication réel, avec un public et une réception immédiate. Elle s'appuie par ailleurs sur des pratiques culturelles que les étudiants connaissent et maîtrisent dans leur langue, ce qui les met en confiance. Enfin, elle crée un contexte de production dans lequel travailler les registres de langue a du sens : l'effet comique dépend directement du choix stylistique, et chaque mot compte.

Objectifs d'apprentissage pour l'apprenant

La tâche mobilise plusieurs compétences. Il s'agit d'abord de lire et d'interpréter une image : avant d'écrire, l'étudiant doit décoder une œuvre et en construire une lecture. Il doit ensuite choisir un registre de langue adapté à l'effet recherché, ce qui implique des choix stylistiques conscients. La contrainte de brièveté l'oblige par ailleurs à produire un texte où rien n'est superflu. Enfin, en s'appuyant sur les exemples montrés sans les reproduire, il réinvestit des modèles culturels dans une production qui lui appartient.

3. Le choix des œuvres et la modélisation

Le choix des œuvres a été guidé par un critère principal : la lisibilité iconographique. Les trois tableaux retenus – *L'Abandon* de Toulouse-Lautrec, *Au conservatoire* de Manet, et *Jeune Décadente* de Ramon Casas – présentent des personnages dont les expressions et les postures sont suffisamment explicites pour déclencher une interprétation sans médiation culturelle trop lourde.



Avant la rédaction, deux exemples de détournements existants ont été présentés : les cartes postales [des Éditions Jour de nuit](#) et le [compte Instagram Oh Pét.ART](#). Cette étape de modélisation est essentielle : elle permet aux apprenants de se représenter le registre attendu et de légitimer la prise de risque humoristique. L'humour en langue seconde est souvent inhibé par la peur du malentendu ou du jugement. Montrer des exemples réels, ancrés dans des pratiques culturelles contemporaines, contribue à lever ce frein.

4. Le dispositif

Le format retenu, une légende par œuvre proposée, en vingt minutes, est volontairement contraint. Non seulement la brièveté concentre l'effort sur le style, mais la séance comporte quatre activités à effectuer en une heure trente, ce qui laisse peu de temps en fin de cours.

Les étudiants travaillent seuls ou en binôme selon leur choix. Cette classe a des niveaux hétérogènes, certains étudiants plus vers le niveau B1 ont naturellement rejoint un binôme.

Travailler à deux sur une légende humoristique implique une négociation, on discute du registre, on évalue ensemble si c'est drôle, on fait des choix stylistiques collectifs. C'est une forme d'interaction orale qui se greffe sur la tâche écrite sans qu'on l'ait explicitement planifiée. Ils peuvent utiliser au choix leur téléphone, leur tablette ou leur ordinateur.

La consigne est disponible sur la page Moodle du cours. Elle est volontairement ouverte sur la forme, pas de contrainte de longueur ni de thème imposé, ce qui explique en partie la diversité des productions.

Production écrite



En groupe, choisissez une œuvre à télécharger ci-dessous et créez une légende amusante pour la détourner.

Exemples :



Source : les Editions Jour de nuit

 Vous pouvez également vous inspirer du compte Instagram de [ohpet.art](https://www.instagram.com/ohpet.art)

4. Le dispositif

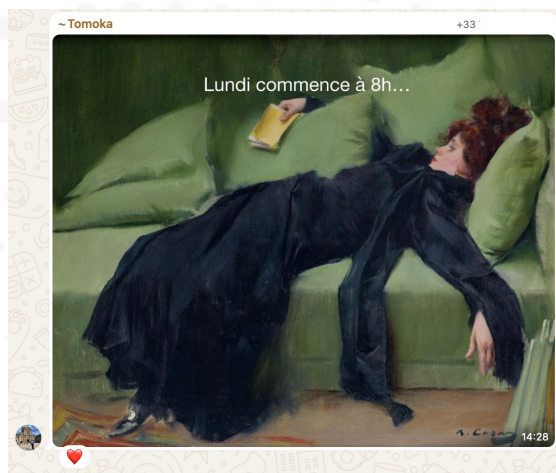
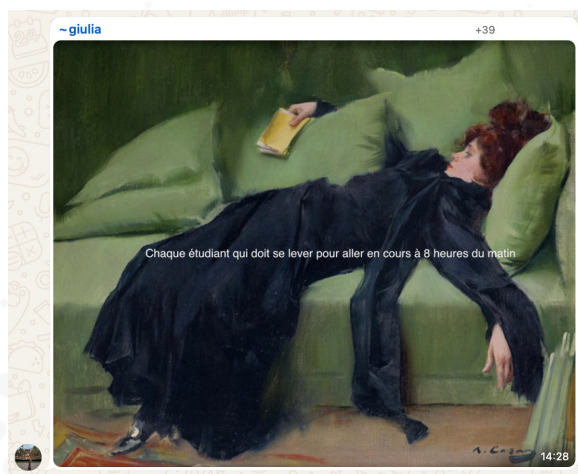
L'enseignante reste en retrait, disponible pour répondre aux questions sans intervenir sur le contenu. Ce positionnement est délibéré : dans une tâche créative et humoristique, une intervention de l'enseignant sur le fond risquerait d'inhiber la rédaction.

La diffusion des productions sur le groupe WhatsApp de la classe prolonge la dimension sociale de l'activité : les étudiants écrivent pour un public réel, dans un espace dont ils maîtrisent déjà les normes interactionnelles. La conversation WhatsApp est diffusée sur le tableau blanc de la classe, ce qui permet de voir les travaux en grand. Cela crée un moment collectif : les productions circulent en temps réel, les étudiants voient ce que font leurs camarades, ce qui peut générer une émulation positive. Les réactions émojis (cœurs, rires, têtes de mort) constituent un feedback immédiat et affectif, impossible à reproduire dans un cadre scolaire classique. Ce ne sont pas des anecdotes : elles forment une évaluation spontanée par les pairs, qui valide ou non l'effet comique recherché. À noter que ce feedback par les pairs complète, sans le remplacer, un retour plus formel de l'enseignante en fin de séance, qui peut pointer quelques corrections linguistiques ponctuelles. Cette évaluation spontanée par les pairs à l'aide d'émojis valide, ou non, l'effet comique recherché. Les étudiants savent en temps réel si leur légende fonctionne.

5. Analyse des productions

Catégorie 1 – La vie étudiante et l'expérience Erasmus

La Jeune Décadente de Casas, cette femme allongée, qui semble à bout, a presque systématiquement inspiré des légendes autour de l'épuisement académique.

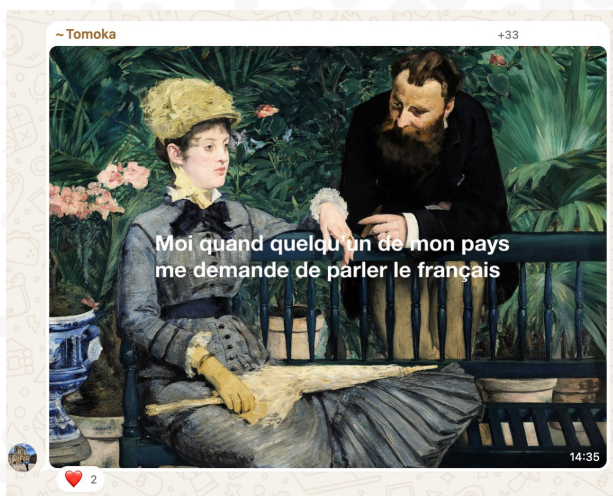


Les étudiants ont projeté leur quotidien dans le tableau en l'exagérant. Ici, les apprenants s'approprient la langue pour dire quelque chose de réel sur eux-mêmes.

5. Analyse des productions

Certaines légendes portent sur l'expérience spécifique d'être étranger : l'accent, le fait de devoir parler français devant des compatriotes. Le tableau est devenu un miroir. Ce glissement est significatif : les étudiants n'ont pas cherché à produire quelque chose de drôle en général, ils ont puisé dans leur propre vécu pour construire l'effet comique. Pour un étudiant Erasmus, apprendre le français ne se passe pas seulement en classe mais également dans sa vie quotidienne quand quelqu'un remarque son accent ou quand il doit passer au français devant un compatriote.

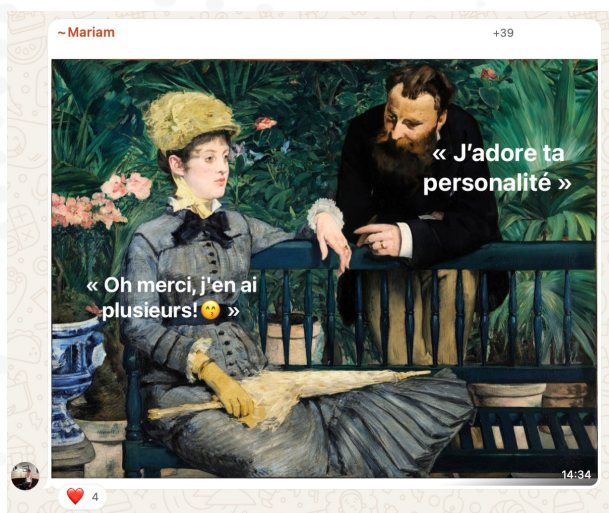
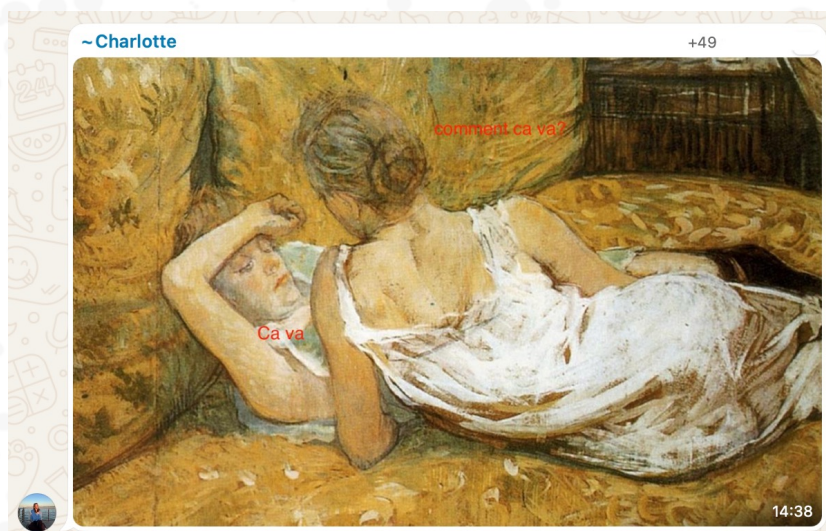
Quand Liv écrit *"moi après que quelqu'un m'a demandé d'où vient mon petit accent"*, elle ne fait pas qu'utiliser le français, elle met en mots une expérience vécue, avec de la distance et de l'humour. C'est une forme de traitement de l'expérience par la langue qui devient un outil pour dire quelque chose de réel, pas seulement pour répondre à une consigne. Ce résultat n'a pas été anticipé en concevant la séance ce qui, justement, le rend intéressant.



5. Analyse des productions

Catégorie 2 – Le dialogue raté

Une deuxième catégorie regroupe les légendes construites sur le dialogue raté, la communication de travers. " - Ça va ? - ça va ", "je voulais seulement une chocolatine", "ok merci j'en ai plusieurs", dans ces légendes, quelqu'un répond à côté, n'écoute pas, ou esquive. C'est un ressort comique commun, et stylistiquement, ces productions montrent une vraie maîtrise du registre : syntaxe du même, décalage assumé, effet de chute. On reconnaît ici l'influence des exemples montrés en amont, notamment le compte *Oh Pét.ART* sans que ce soit de la reproduction. Les étudiants ont intégré les codes du genre et les ont réinvestis dans une situation qui leur appartient. Ils ont eu un modèle ou des références suffisamment explicites pour les guider, ils ne recopient pas, ils s'appuient sur quelque chose pour aller plus loin.

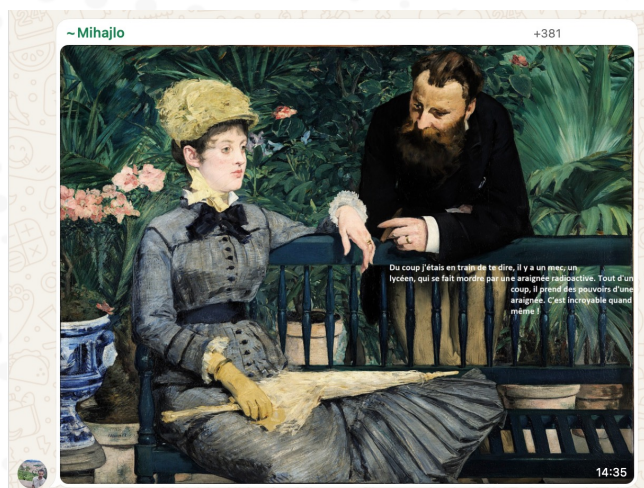
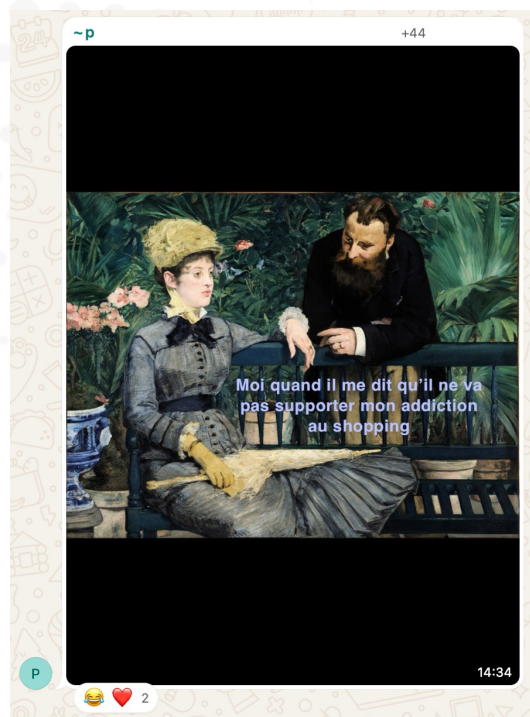


5. Analyse des productions

Catégorie 3 – Les rapports hommes-femmes

Enfin, une troisième catégorie se dégage autour des rapports hommes-femmes. Dans le tableau de Manet, l'homme se penche vers la femme assise, qui regarde dans le vide. Presque toutes les légendes de cette œuvre mettent en scène la même dynamique : un homme qui parle, de l'empire romain (page 8), de Spiderman, de sa passion pour la personnalité de la femme (page 8) et une femme qui subit, qui pense à sa chocolatine, qui répond à côté, ou qui revendique son addiction au shopping comme un bouclier. La femme ne l'écoute pas, ou s'échappe par l'humour.

Le Toulouse-Lautrec prolonge cette catégorie dans un autre registre : *"moi après que ma pote m'a dit qu'elle a envoyé un SMS à son ex toxique"*. Ce n'est plus l'homme présent qui ennue, mais l'homme absent qui continue de peser. Dans les deux cas, c'est une lecture très contemporaine de tableaux du XIXe siècle. On notera, sans pouvoir en tirer de conclusion sur un corpus aussi réduit, que les deux seules légendes où c'est l'homme qui noie la femme de son discours ont été écrites par les deux seuls hommes de la classe.



5. Analyse des productions

Ce qui a fonctionné, ce qui est à revoir

Les œuvres choisies ont répondu aux attentes : les personnages expressifs ont facilement déclenché des interprétations et les étudiants se sont approprié les tableaux rapidement. Le thème de l'humour a également joué un rôle moteur, il a créé une atmosphère de classe détendue et propice à la prise de risque.

Sur les points à améliorer, le temps est la principale limite : vingt minutes était juste, ce qui explique le faible nombre de productions sur l'œuvre de Toulouse-Lautrec. Prévoir vingt-cinq à trente minutes serait plus confortable.

Le niveau est un facteur déterminant. Cette activité est conçue pour un B2 solide et les étudiants plus proches du niveau B1 ont rencontré des difficultés réelles, non pas sur la compréhension de la consigne, mais sur la capacité à jouer avec le registre et à produire un effet comique en français. Les binômes ont partiellement compensé, sans résoudre complètement la question.

Enfin, les erreurs linguistiques dans les productions n'ont pas été au centre de l'analyse et c'est un choix assumé. L'objectif de cette activité est la production écrite créative dans un espace numérique réel : la correction formelle est secondaire pour laisser s'exprimer la spontanéité. Un feedback ponctuel en fin de séance a suffi. Il est à noter que les étudiants ont produit leurs légendes eux-mêmes, sans recours à l'intelligence artificielle ce qui mérite d'être signalé.

6. Ce que cette activité révèle

Ce va-et-vient entre image et texte est une compétence à part entière : les étudiants ont dû lire l'image, interpréter une situation, puis choisir les mots justes pour produire un effet. Cette multimodalité est ici entièrement au service de la production créative.

Les étudiants n'ont pas seulement détourné des œuvres. Ils ont dit quelque chose sur les rapports entre hommes et femmes, sur la vie étudiante, sur l'expérience d'être étranger. Une tâche ouverte, ancrée dans des pratiques culturelles réelles, produit des résultats qu'on n'anticipe pas et c'est précisément là que réside son intérêt pédagogique.

On associe rarement production écrite et plaisir immédiat. WhatsApp a joué ici un rôle clé : en publiant leurs légendes dans un espace qu'ils utilisent au quotidien, les étudiants n'ont plus produit pour la classe, ils ont produit dans leur vie. Ils n'ont pas uniquement rendu un devoir. Ils ont publié quelque chose, et en ont ri.