

BERLIN, 1989 ...

Une aventure conçue, réalisée, documentée par
un collectif de professeurs d'histoire géographie

<https://jeuberlin1989.fr/Berlin89.html>



Pour achever la quête principale, il faut compter entre 15 et 40 minutes. Sa durée peut être très variable en fonction des élèves, en fonction des parcours suivis.



Principes et durée du jeu

Le jeu numérique "Berlin, 1989..." a été élaboré par une équipe de professeurs d'histoire géographie. Les élèves découvrent dans celui-ci le contexte de la chute du mur en novembre 1989. A travers l'aventure engagée, ils rencontrent des témoins de l'histoire de Berlin et de l'Allemagne dans la guerre froide.

Le jeu est prévu pour être utilisé sans connaissance préalable. Mais nous pensons qu'une reprise, une mise en commun et une mise à distance sont nécessaires pour tirer pleinement profit de celui-ci. Son usage en classe peut s'inscrire dans une séance de cours.

Avant de lire les lignes ci-dessous, il est préférable de tester le jeu soi-même, en se mettant à la place de vos élèves. Toutefois, pour vous permettre de gagner du temps et d'éviter de devoir réaliser les différents parcours, nous pouvons ici vous décrire les différentes fins possibles du jeu :

- Alexander retrouve son père. Il réunit sa famille. Cette résolution est la conclusion parfaite du jeu. Alexander, dans le temps imparti, a rencontré les témoins qui le mettent sur la piste de son père. L'aventure se termine par un trajet de Berlin à Bonn. La réunification allemande illustre symboliquement la réunion de la famille d'Alexander. Cette fin permet de déposer un message sur un "livre d'or"...
- Alexander ne retrouve pas son père, mais rencontre Nina, une jeune berlinoise. Il se détourne alors (temporairement) de sa quête. C'est une conclusion satisfaisante qui permet aux élèves, si le temps le permet, de recommencer une partie.
- Alexander n'a pas le temps d'accomplir sa quête par manque de temps. Par une succession de mauvais choix, le personnage a perdu beaucoup trop de temps (certaines péripéties font perdre d'un coup plusieurs unités de temps). Un écran interrompt l'aventure à l'instant où la jauge de temps est épuisée.
- Alexander perd très vite dès le début du jeu. Le jeu propose de recommencer une partie. La jauge de temps est réinitialisée.



Des résolutions différentes

La **RENCONTRE** des **EVENEMENTS**

dans le jeu...



Revue des événements illustrés ou évoqués dans le jeu :

1945 – La destruction de Berlin. Dans l'album photo, la photo 1 évoque les bombardements et les destructions subies lors de la bataille de Berlin. Lors de la reprise, cette évocation pourra s'appuyer sur une carte montrant au lendemain de la guerre, la partition de la ville en quatre zones d'occupation, à l'issue de la défaite allemande.

1948-1949 – Le Blocus de Berlin, puis la naissance de la RFA et de la RDA : Si Alexander lui montre la photo 2 de l'album, sa mère Claudia lui explique de quelles façons elle a vécu ce blocus, habitant jeune enfant très proche de l'aéroport Tempelhof.

Une vidéo issue de Lumni (offre Eduthèque) est associée à cette évocation :

<https://enseignants.lumni.fr/fiche-media/00000000728/le-debut-du-blocus-de-berlin.html>

Années 50/début 60 : l'émigration vers l'ouest. Août 1961 – la construction du mur de Berlin. La rencontre avec Werner Coch (que le héros peut rencontrer de plusieurs manières) permet à Alexander de comprendre le contexte de l'été 1961, au moment de la construction du mur. Ce mur va matérialiser la séparation de la famille. L'âge d'Alexander peut concrétiser dans l'esprit des élèves la durée de cette frontière entourant Berlin-ouest. Les photos 3 et 4 de l'album évoquent également la construction du mur sous le regard des habitants de Berlin. Les tentatives d'évasion : Werner Coch, l'un des témoins rencontrés par Alexander, évoque dans son récit le fait qu'après la construction du mur il ait tenté à plusieurs reprises de partir illégalement de RDA (falsification de papiers, passage dans un tunnel). Ses échecs illustrent la difficulté de l'évasion et les risques encourus.

Le récit complet du « vrai » Werner Coch est à retrouver sur le site du mémorial du Mur de Berlin :

<https://www.berliner-mauer-gedenkstaette.de/fr/werner-coch-839.html>

1962 – crise des missiles de Cuba : Les événements de 1962 sont succinctement évoqués à travers les journaux disponibles dans la boîte à archives.

Dans le jeu numérique, les élèves rencontrent les « événements de l'Histoire » en progressant dans l'aventure. Suivant une narration complexe, ils sont amenés à questionner des témoins, à trouver des objets ; ce qui conduit à l'évocation d'événements liés à la situation de Berlin dans la guerre froide.

1963 – visite et discours de J-F Kennedy à Berlin-Ouest : Dans son récit, le témoin Klaus Peter Elle évoque la rencontre (fictive) avec le père d'Alexander. Il précise que, ensemble et personnellement touchés par la séparation de Berlin en deux, ils ont assisté au fameux discours du 26 juin 1963. Un court extrait sonore du discours de Kennedy est disponible dans le jeu.

On pourra utilement compléter cette évocation avec une vidéo présente sur la plate-forme Lumni :

<https://www.lumni.fr/video/1963-kennedy-a-berlin-ich-bin-ein-berliner>

Le récit complet du « vrai » Klaus Peter est à retrouver sur le site du mémorial du Mur de Berlin :

<https://www.berliner-mauer-gedenkstaette.de/fr/klaus-peter-elle-648.html>

1985 – Gorbatchev et la Perestroïka : Lors de leur visite de Berlin-Ouest, Alexander et Daniel peuvent rencontrer deux personnages qui sont l'occasion de référence au dirigeant soviétique Gorbatchev, avec allusion à sa politique de réforme.

9 novembre 1989 – La chute du mur de Berlin : L'action débute au lendemain de la chute du mur. Alexander a participé activement à celle-ci et est probablement rentré tard chez lui. Le matin du 10 novembre, il comprend, de plusieurs manières possibles, que l'événement est aussi une opportunité personnelle : la possibilité de retrouver son père après 28 ans de séparation... L'improvisation musicale de Rostropovitch au pied du mur, conformément à la chronologie du jeu, a bien eu lieu le soir du 11 novembre 1989.

En tout début de jeu, une vidéo de la chaîne Youtube de l'INA, évoquant la liesse populaire née de l'événement est consultable :

https://www.youtube.com/watch?v=_romprNFd70&feature=youtu.be

3 octobre 1990 – La réunification allemande : en épilogue de l'histoire, la date de la réunification de l'Allemagne est évoquée. Dans le récit, elle symbolise la réunion de la famille d'Alexander... si toutefois, la quête est accomplie.

RÉFÉRENCES CULTURELLES

dans le jeu...



A travers cette aventure, il est possible de relever de façon plus ou moins allusive des références culturelles de l'époque de la guerre froide. La culture marchande venue de l'ouest :

- **La société de consommation :**

Un symbole, le jean : Quand Alexander et Daniel se rendent à Berlin-ouest, ils voient de nombreux allemands, dans une certaine frénésie dévaliser les magasins des rues commerçantes. En se rendant dans un magasin de vêtements, ils moquent les ersatz du jean denim inventés par les autorités en RDA, après avoir tenté vainement d'interdire ce pantalon venu de l'ouest (marques Shanty). Pour concurrencer l'américain Levi's, les autorités sont allées jusqu'à favoriser l'importation de la marque hongroise Cottino. Dès les années 60, le jean US est un signe d'identification et même de rébellion (identification aux acteurs américains comme James Dean). Deux ans après la chute du mur, la dernière usine fabriquant des jeans « made in DDR » fermait ses portes. L'historienne allemande Rebecca Menzel s'est fendue d'un livre en 2004 pour revenir sur cette histoire symbolique de l'apparition du jean en RDA.

Le fast-food : est un autre symbole de l'américanisation du style de vie des allemands de l'ouest et de Berlin-Ouest. Une fois à l'ouest, Daniel et Alexander éprouvent le besoin de goûter le vrai «coca-cola. Est-il si différent du Vita-cola largement écoulé à l'est ? A noter que cette marque est-allemande existe toujours... Dès 1971, la marque de fast-food MacDonald's s'implante en Allemagne de l'ouest, avant même son installation en France. En janvier 1990, le premier restaurant MacDo ouvrait en Union soviétique, juste avant la dislocation de l'URSS ; une ouverture fortement symbolique qui apparaît aux commentateurs de l'époque comme une conséquence de la perestroïka et une ouverture du pays au capitalisme.

Opposition des styles de vie :

La profusion des marques occidentales fait écho, dans le récit ... « Berlin, 1989 », aux marques de RDA disponibles dans les magasins d'Etat, comme Intershop : par opposition, Moccafis, Nudossi et biscottes Filichen relatent l'offre frugale disponible à l'est... Le jeu d'opposition entre RFA et RDA se retrouve également dans des objets du quotidien (téléviseur, automobiles...). Dans le jeu, Daniel dit à propos de la Trabant : "tu viens m'acheter une voiture. Plus personne ne voudra bientôt de ces modèles bientôt". Avait-il imaginé le développement récent d'une Ostalgie ?

Aller plus loin : existe-t-il une ostalgie, une nostalgie pour les référents de l'ex-RDA ? une mise au point de Maria Chauliac.

- **Le cinéma américain en Allemagne de l'ouest :**

Dans le récit, Alexander rencontre Elle. Ce témoin réel, présenté comme l'actuel propriétaire du cinéma Vox (-ce qu'il n'est pas d'ailleurs), était le fils du projectionniste. Ce cinéma est très fréquenté au moment de la construction du mur. A l'instar des autres médias de masse (radio, presse...), le cinéma est bien ici vecteur d'idéologie. Le Smith-Mundt act dès 1948, dans le même élan que le « plan Marshall », à autoriser les américains à utiliser tous les moyens culturels (cinéma, arts du spectacle...) pour, à travers la propagande, endiguer le communisme. Avant la construction du mur, selon notre témoin, le cinéma Vox attirait de nombreux est-allemands qui pouvaient ainsi voir des films, qui dans ce contexte, ne sont pas que de simples divertissements. Dans les films fantastiques de l'époque, l'antagonisme est une transposition de la figure du communiste et des dangers - supposés- de cette idéologie.

- **Les références musicales à la culture pop :**

Quand Alexandre franchit le rideau de fer, il allume l'autoradio de la voiture qui l'emmène jusqu'à son père. Entre les interférences radio : trois chansons évoquant de façon plus ou moins allusive la guerre froide et/ou Berlin. Le titre « Heroes » de D. Bowie est issu de l'album éponyme, le seul totalement enregistré par l'artiste dans la ville lors de sa résidence entre 1976 et 1978. Le titre « Nikita » d'Elton John est un succès de l'année 1985. Les paroles, illustrées par un vidéoclip très diffusé à l'époque, relatent l'amour impossible d'un touriste pour une garde-frontière d'Allemagne de l'est. Enfin, le titre « 99 luftballons » du groupe Nena est sorti en 1983. Il fait écho, dans ses paroles, aux inquiétudes liées à une nouvelle course aux armements initiée au début des années 80. Elle est analogue dans ses questionnements aux développements de mouvements pacifistes à l'époque, de populations prises entre missiles Pershing et SS-20.

Berlin, 89... une aventure interactive

La contre-culture berlinoise : Quelques détails du récit évoquent la contre-culture berlinoise à la fin de la guerre froide.

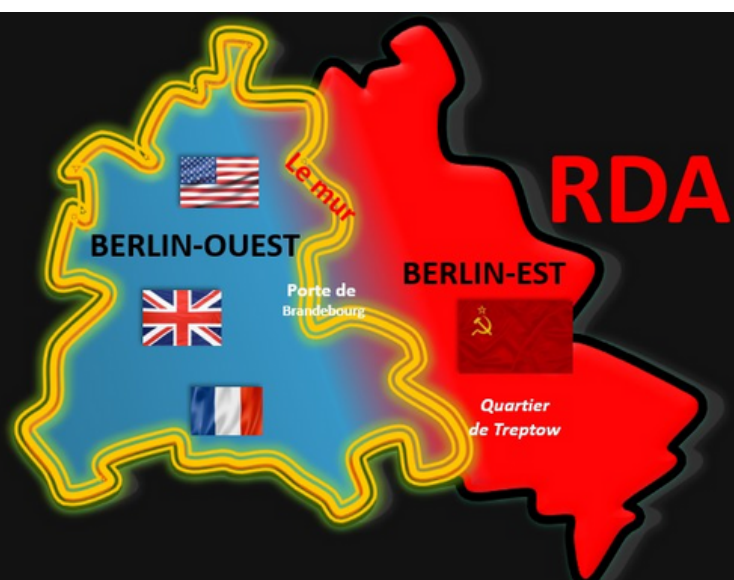
Le quartier de Kreuzberg, située à Berlin-ouest en secteur américain est contigu du mur. Il est, à l'époque, l'un des douze districts de Berlin. C'est un lieu de foisonnement culturel et le territoire de mouvements alternatifs. Les souhaits de la municipalité de Berlin de rénover ce quartier a souvent été contrecarré par l'opposition d'artistes.

La jeune Nina, rencontrée à Berlin-Ouest, dit se surnommer ainsi en référence à son idole : Nina Hagen. Née en RDA, la déchéance de nationalité de son beau-père oblige la famille de l'artiste à émigrer vers Berlin-Ouest. Rejoignant Londres à la fin des années 70, elle devient une égérie du mouvement Punk. Refusant d'être le symbole d'une émancipation face au bloc de l'est, elle le devient à son corps défendant -présentée comme telle dans les médias occidentaux. Elle se produira au pied du mur le 13 novembre 1989, quatre jours après la chute du mur de Berlin.

L'apparition de la musique électronique techno. Les élèves ont peut-être entendu en classe de 4ème, que la ville de Detroit est le berceau de la musique électronique. En réalité, l'Allemagne a été depuis la fin des années 70-début années 80, un pays de réception et de réinterprétation de ces nouveaux courants musicaux (Kraftwerk, le producteur Giorgio Moroder...). A la fin de la décennie 80, Berlin devient un foyer incontestable de cette contre-culture, à travers notamment la tenue la première « love parade » d'Europe en juillet 1989 (qui va essaimer dans plusieurs capitales du continent) et le succès de DJ très connus de l'époque (dont WestBam...). Après la chute du mur et la réunification allemande, le nombre de soirées underground explose à l'est de Berlin. Bien après l'épilogue de notre histoire, l'aéroport américain de Tempelhof devient un lieu fréquent de rassemblement et de festival autour de soundsystems de musique techno.

Pour approfondir cette question de la culture de guerre froide à Berlin :

Boris Grésillon, « La culture sous le sceau de la Guerre froide. Berlin 1957-1994 », *Revue d'Allemagne et des pays de langue allemande* [Online], 49-1 | 2017, consulté le 28 février 2020.



Laurent Fillion, Ac. de Lille
Sébastien Lambert, Ac. de Lille
Géraldine Duboz, Ac. de Besançon
Christine Galopeau de Almeida, Ac. de Reims
Caroline Jouneau-Sion, Ac. de Lyon
Emilie Kochert, Ac. de Versailles
Maryse Pisano Bolaers, Ac. de Reims

L'EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE du jeu...



<https://tribu.phm.education.gouv.fr/portal/share/6Le4xT>

Diverses exploitations du jeu sont possibles . Il peut d'ailleurs être proposé en salle information, comme en travail à distance.

Les auteurs ont réfléchi aux différentes manières de tirer profit de son utilisation dans le cadre de l'enseignement de l'Histoire. Ils proposent à cet effet un espace tribu regroupant des supports d'exploitation divers : fiches d'activités, plans de travail, quiz en ligne...).

Aspects techniques de la création :

L'arborescence numérique de l'histoire a été réalisée grâce au logiciel open-source Twine : <https://twinery.org/>

La feuille de style utilisée dans Twine est sugarcube 2.02 : <https://www.motoslave.net/sugarcube/2/>

