



**LE PATRIMOINE SUR SCÈNE :
THÉÂTRE, MUSÉE ET SITE HISTORIQUE**

Mémoire

Isabelle Hardy

Maîtrise en ethnologie et patrimoine
Maître ès arts (M.A)

Québec, Canada

© Isabelle Hardy, 2013

RÉSUMÉ

Cette étude porte sur la pratique de médiation du patrimoine employant des personnages historiques comme médiateurs lors de performances au sein de musées et de sites historiques. Nous posons plus précisément notre regard sur *Dramamuse*, l'ancienne troupe de théâtre du Musée canadien des civilisations à Gatineau, et sur le service d'animation du site historique des plaines d'Abraham à Québec. Nous examinons la dimension pratique de leurs différentes performances en décrivant et en analysant les éléments permettant d'instaurer et de maintenir une relation de médiation. Nous interrogeons les rôles de ces éléments, leur pertinence, leurs avantages et leurs inconvénients, etc. Nos résultats démontrent qu'une combinaison de trois piliers, à savoir le personnage, l'acteur et les outils que le « personnage-acteur » utilise, permet aux visiteurs de vivre une expérience cognitive, émotive et sensorielle par rapport au patrimoine. Ces résultats apportent un éclairage nouveau sur cette pratique de médiation du patrimoine.

ABSTRACT

This study examines the performance of historical characters as a form of heritage interpretation in museums and historic sites. We focus on *Dramamuse*, the former theatre company of the Canadian Museum of Civilization in Gatineau, as well as at the Animation Department of the Plains of Abraham, a historical site in Quebec City. We examine the practical dimension of their different performances by describing and analyzing the elements needed to engage with the visitors. We investigate the roles of these elements, their relevance, their advantages and disadvantages, etc. Our results show that a combination of three pillars, namely the character, the actor and the tools used by the « character-actor », create a cognitive, emotional and sensorial experience of heritage for the visitors. These results shed light on a rich and developing practice in heritage interpretation.

REMERCIEMENTS

D'abord, je tiens à remercier les comédiens-interprètes de *Dramamuse*, du Musée canadien des civilisations, et les guides-animateurs du site historique des plaines d'Abraham. Par votre travail exceptionnel, vous avez été ma source d'inspiration. C'est à vous que je dédie ce mémoire.

Ensuite, j'aimerais remercier Habib Saidi, mon directeur de recherche, pour sa confiance et sa volonté à me pousser toujours plus loin. Merci également au Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH) et au Fonds québécois de recherche sur la société et la culture (FQRSC) pour leur soutien financier qui m'a permis d'avoir un souci de moins.

Un merci particulier revient à Jennifer Boyes-Manseau et à Shainna Laviolette, du Musée canadien des civilisations, pour leur immense appui et leur aide précieuse. Un autre pour Stéphane Roy et Marie Cantin, de la Commission des champs de bataille nationaux, qui ont accepté avec intérêt ce projet de recherche.

Enfin, à titre plus personnel, merci aux fidèles supporters qu'ont été ma famille et mes amies. Mille mercis à ma mère et à Claude, pour...tout. Un merci bien spécial revient à Luc, pour nos inlassables discussions sur la médiation et l'interprétation, mais particulièrement pour son indéfectible appui et ses encouragements constants. Merci d'avoir été là.

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ	III
ABSTRACT	V
REMERCIEMENTS	VII
TABLE DES MATIÈRES	IX
INTRODUCTION	1
CHAPITRE 1 : CONCEPTS, PRATIQUES, PROBLÉMATIQUE ET MÉTHODOLOGIE	9
1.1 ÉVOLUTION DES PRATIQUES ET DES CONCEPTS : BILAN DES ÉTUDES SUR LE SUJET	9
1.1.1 DIFFUSION, MISE EN COMMUNICATION OU INTERPRÉTATION?	9
1.1.2 DE LA MÉDIATION CULTURELLE À LA MÉDIATION DU PATRIMOINE	11
1.1.3 APPORT DU THÉÂTRE : DES PRATIQUES ORIGINALES DE MÉDIATION DU PATRIMOINE	13
1.2 PROBLÉMATIQUE DE RECHERCHE	18
1.2.1 FORMULATION DU PROBLÈME ET POSTULAT DE RECHERCHE	18
1.2.2 CADRE OPÉRATOIRE : IDENTIFICATION DES VARIABLES	21
1.3 CADRE MÉTHODOLOGIQUE	23
1.3.1 SOURCES ORALES, MANUSCRITES, AUDIOVISUELLES ET IMPRIMÉES	23
1.3.2 MÉTHODES DE COLLECTE DE DONNÉES ET INSTRUMENTS DE MESURE	25
1.3.3 ENQUÊTE DE TERRAIN	27
1.3.4 ANALYSE DES DONNÉES	29
1.3.5 CRITIQUES	31
1.4 CONCLUSION	33
CHAPITRE 2 : PORTRAIT DES INSTITUTIONS ÉTUDIÉES	35
2.1 DRAMAMUSE OU DU THÉÂTRE AU MUSÉE	35
2.1.1 VINGT-DEUX ANS D'HISTOIRE AU MUSÉE CANADIEN DES CIVILISATIONS	35
2.1.2 PROFILS ET FORMATION DU PERSONNEL DE <i>DRAMAMUSE</i>	37
2.1.3 QUELQUES EXEMPLES DU RÉPERTOIRE DE LA TROUPE	39
2.2 ANIMATION ET PERSONNAGES SUR LE SITE HISTORIQUE DES PLAINES D'ABRAHAM	47
2.2.1 PETITE HISTOIRE DE L'ESSOR DES ACTIVITÉS D'ANIMATION	47
2.2.2 L'ÉQUIPE DE GUIDES-ANIMATEURS DU SHPA ET LEUR PRATIQUE	48
2.2.3 ÉCHANTILLON DE PERFORMANCES OFFERTES SUR LE SHPA	51
2.3 CONCLUSION	60
CHAPITRE 3 : INSTAURER ET MAINTENIR LA RELATION DE MÉDIATION : LES PILIERS DE LA PERFORMANCE	63
3.1 LE PERSONNAGE	63
3.1.1 ÉVOQUER L'HISTOIRE	64
3.1.2 FAIRE NAÎTRE DES ÉMOTIONS	66
3.2 L'ACTEUR	71
3.2.1 DONNER UNE PERSONNALITÉ AU PERSONNAGE	72
3.2.2 ÉTABLIR LES RÈGLES DU JEU	75
3.2.3 SUSCITER LA RÉFLEXION	79

3.3 LES OUTILS	83
3.3.1 LE CORPS ET LA VOIX	83
3.3.2 LE SUPPORT TECHNIQUE	86
3.4 CONCLUSION	99
<u>CONCLUSION : CONSTATS ET RETOUR CRITIQUE</u>	101
<u>BIBLIOGRAPHIE</u>	109
<u>ANNEXE 1 : PERFORMANCES SÉLECTIONNÉES POUR CETTE ÉTUDE</u>	119
<u>ANNEXE 2 : PERSONNAGES ÉTUDIÉS SELON LA PERFORMANCE</u>	121
<u>ANNEXE 3 : SCHÉMAS D'ENTREVUE</u>	123

INTRODUCTION

Devenu aujourd'hui un domaine de recherche florissant, le patrimoine est souvent défini comme objet, trace ou vestige du passé que l'on cherche à conserver et à mettre en valeur à des fins de transmission aux générations futures. Rappelons que la notion de patrimoine trouve son origine dans la Révolution française,¹ comme réactions et mesures à prendre afin de mettre fin à la vague de vandalisme qui a ciblé les symboles mobiliers et immobiliers de l'Ancien Régime. Un mouvement de conscientisation a vu le jour et a pris pour mission la défense et la protection de ce que l'on appelle « patrimoine de la nation ». Dès lors, celui-ci a longtemps été marqué par un élan de conservation.² Selon Heinich, « on commence à voir ce qui a disparu, à aimer ce qui n'est plus, à vouloir conserver ce qui a été détruit [...]. »³ Cette volonté de sauvegarde s'est ensuite poursuivie subséquemment à une autre « rupture », soit lors de la Révolution industrielle et de la montée de l'urbanisation à la fin du XIX^e siècle.⁴ Walsh explique cette réaction par le fait que, particulièrement dans les villes, les changements trop rapides ont mené à un désir de compenser, en maintenant par exemple les traditions que les classes moyennes et riches associaient à la nation.⁵ La conservation du patrimoine est alors devenue la chasse gardée des historiens, des archéologues et des conservateurs, lesquels ont concentré leurs efforts sur l'inventaire et la sauvegarde, idéalement d'objets authentiques, de monuments grandioses, de chefs-d'œuvre, le tout à des fins de passation aux générations suivantes.

Leniaud affirme que, « [g]râce à l'anthropologie, les artefacts de la vie quotidienne issus de l'artisanat et de l'industrie sont venus s'ajouter aux œuvres d'art, le périssable au monumental, l'immatériel (chansons, légendes, usages) au travail de l'homme sur la

¹ D'autres auteurs font remonter la notion de patrimoine jusqu'à la période de la Renaissance. Voir Dominique Poulot, « Introduction générale », Daniel J. Grange et Dominique Poulot, dir., *L'esprit des lieux : le patrimoine et la cité*, Grenoble, Presses Universitaires de Grenoble, 1997, p. 17-18.

² Nathalie Heinich, *La fabrique du patrimoine : De la cathédrale à la petite cuillère*, Paris, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, 2009, p. 27.

³ *Ibid.*, p. 27.

⁴ *Ibid.*, p. 28.

⁵ Kevin Walsh, *The Representation of the Past : Museums and heritage in the post-modern world*, Londres, Routledge, 1992, p. 72.

matière. »⁶ Cette ouverture aux autres disciplines s'est poursuivie dans les années 1980,⁷ entre autres avec l'ethnologie, dont l'avantage était de proposer une analyse plus large du patrimoine en tenant compte du contexte social, économique et culturel de celui-ci et des relations fonctionnelles et symboliques entre ses éléments.⁸ Le concept de patrimoine et de ce qu'il pouvait englober s'est ainsi passablement élargi pour contenir, entre autres, le paysage, les produits du terroir, les trésors vivants, etc. Il peut se définir aujourd'hui comme étant « tout objet ou ensemble, matériel ou immatériel, reconnu et approprié collectivement pour sa valeur de témoignage et de mémoire historique et méritant d'être protégé, conservé et mis en valeur ».⁹ Des débats ont toujours cours, et le concept fait encore l'objet d'interrogations et de remises en question. Dans cette perspective, des auteurs se sont penchés sur des questions révélant la complexité de ce sujet comme, par exemple, le rôle de l'État dans la patrimonialisation,¹⁰ la formation du concept de patrimoine mondial¹¹ (de même que sa compréhension et de sa gestion),¹² le danger de tout considérer comme du patrimoine¹³ et la tendance à préférer l'apparence d'un monument à sa signification.¹⁴ D'autres chercheurs se sont plutôt interrogés sur les critères à privilégier

⁶ Jean-Michel Leniaud, *Les archipels du passé. Le patrimoine et son histoire*, Paris, Fayard, 2002, p. 11.

⁷ Heinrich, *op. cit.*, p. 19.

⁸ Denis Chevallier, « Ethnologie et patrimoine », Martine Segalen *et al.*, dir., *Anthropologie sociale et ethnologie de la France. Actes du Colloque du Centre d'ethnologie française et du Musée national des arts et traditions populaires à l'occasion du cinquantième anniversaire du Musée. 19-20-21 novembre 1987*, Volume 1, Louvain-la-Neuve, Peeters, 1989, p. 832.

⁹ Roland Arpin, *Notre patrimoine, un présent du passé*, Québec, Le Groupe-conseil sur la Politique du patrimoine culturel du Québec, 2000, p. 33.

¹⁰ Arpin, dans *Notre patrimoine, un présent du passé*, en parle, de même que Nora qui, avec ses ouvrages *Les Lieux de mémoire*, sorte d'inventaire des lieux de mémoire de la France, a donné de l'ampleur à ce mouvement.

¹¹ Au concept de patrimoine national s'est ajouté celui de patrimoine mondial, lequel comprend tous les monuments, ensembles, sites, formations naturelles qui ont une valeur universelle exceptionnelle du point de vue de l'histoire, de l'ethnologie, de l'anthropologie, de l'art, de la science, de l'esthétique, de la beauté naturelle, etc. Voir à ce sujet : Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture, « Convention concernant la protection du patrimoine mondial culturel et naturel », Paris, 16 novembre 1972, p. 2.

¹² Voir à ce propos : Thomas Schmitt, « Global Cultural Governance. Decision-Making Concerning World Heritage between Politics and Science », *Erdkunde*, n° 63, vol. 2 (2009), p. 103-121.

¹³ Par exemple, Leniaud parle du phénomène de « l'inflation patrimoniale ». Leniaud, *op. cit.*, p. 311.

¹⁴ Debray a soulevé le problème de « l'abus monumental ». Voir les discussions à ce sujet dans Régis Debray, dir., *L'abus monumental? Actes des Entretiens du patrimoine. 23, 24 et 25 novembre 1998*, Paris, Éditions du Patrimoine, 1999, 439 p.

dans la patrimonialisation¹⁵ ou encore sur les liens inextricables entre le patrimoine, l'identité et la mémoire collective.¹⁶

Néanmoins, avec le mouvement de démocratisation de la culture dans les années 1980, notamment en France, l'amélioration des moyens de communication et le développement du tourisme culturel suite aux conventions promulguées par l'UNESCO,¹⁷ les façons de penser le patrimoine, mais, surtout, de le mettre en valeur, ont changé. Chercheurs, spécialistes et professionnels des milieux patrimoniaux et touristiques se sont mis à accorder une importance accrue aux visiteurs. Musées et sites historiques ont été agrandis pour y annexer des boutiques, des restaurants, des salles d'animation ou de spectacles, etc. Les types d'activités qui y sont proposées sont à présent plus variés, prolongeant ainsi la visite ou augmentant la fréquentation des visiteurs.¹⁸ À cela s'est ajoutée une meilleure formation du personnel, celui-ci pouvant désormais interagir davantage avec le public, au lieu de simplement le surveiller.¹⁹ Une tendance s'est développée, selon laquelle l'idée de « faire revivre » le passé plutôt que de le « faire voir et savoir »,²⁰ est devenue prédominante. On est passé de l'authenticité de l'objet à l'authenticité de l'expérience.²¹ Pour concrétiser cette idée, la mise en place d'expositions thématiques et interactives, et l'emploi de nouvelles technologies comme les audio-guides, les écrans tactiles, la technologie 3D, etc., deviennent de plus en plus fréquents. Toutefois, à notre avis, ces moyens sont insuffisants pour répondre aux besoins d'un public aujourd'hui à la recherche « d'expériences

¹⁵ Noppen et Morisset, par exemple, ont proposé un modèle opérationnel dans lequel ils ont défini les différentes valeurs accordées à un monument qui justifieraient sa préservation et sa patrimonialisation au Québec. Luc Noppen et Lucie K. Morisset, « De la production des monuments. Paradigmes et processus de reconnaissance », Laurier Turgeon *et al.*, dir., *Les espaces de l'identité*, Québec, Les Presses de l'Université Laval, 1997, p. 23-52.

¹⁶ C'est le cas de Jacques Le Goff dans « Introduction des *Entretiens du Patrimoine* », Jacques Le Goff, dir., *Patrimoine et passions identitaires. Actes des Entretiens du Patrimoine. 6, 7 et 8 janvier 1997*, Paris, Éditions du Patrimoine, 1998, p. 9-13, ou de Paul Ricoeur dans *La mémoire, l'histoire, l'oubli*, Paris, Seuil, 2003, 689 p.

¹⁷ Voir à ce sujet l'article de Saskia Cousin, « L'Unesco et la doctrine du tourisme culturel : Généalogie d'un « bon » tourisme », *Civilisations*, vol. 57, n° 1-2 (2008), p. 41-56.

¹⁸ Raymond Montpetit, « Expositions, parcs, sites : des lieux d'expériences patrimoniales », *Culture et Musées*, n° 5 (2005), p. 122.

¹⁹ Anthony Jackson et Jenny Kidd, « Performance, learning and heritage », *Rapport de recherche*, Manchester, Centre for Applied Theatre Research at University of Manchester, 2008, p. 21.

²⁰ Montpetit, *loc. cit.*, p. 120.

²¹ Voir à ce sujet Dean MacCannell, *The Tourist : A New Theory of the Leisure Class*, Berkeley, University of California Press, 1999 (1976), 231 p.; Ning Wang, « Rethinking Authenticity in Tourism Experience », *Annals of Tourism Research*, vol. 26, n° 2 (1999), p. 349-370.

patrimoniales ». Montpetit affirme que le public, en visitant musées et sites historiques, cherche de nos jours à vivre une expérience par rapport au passé dont le lieu est empreint. Selon lui, cette expérience se divise en trois aspects, soit le plaisir de l'ambiance (être là), le plaisir de déambuler (le parcours) et le plaisir de regarder (les choses exposées).²² Ces aspects placent le public dans une situation où il acquiert un savoir cognitif et émotif concernant le passé et le patrimoine.²³

Dès lors, plusieurs musées et sites historiques ont su relever le défi de faire vivre ces expériences patrimoniales à leurs visiteurs. Par exemple, en empruntant aux arts de la scène et du spectacle, ces institutions ont mis sur pied deux types de pratiques : d'abord, ce qu'on appelle le théâtre muséal, c'est-à-dire l'utilisation du théâtre comme moyen de faciliter la compréhension des expositions par les visiteurs;²⁴ puis, dans les sites historiques, on utilise le *living history*, une méthode cherchant à faire revivre l'histoire aux visiteurs par des reconstitutions de villages de colons, de batailles ou d'événements historiques, par des visites de cimetières ou encore par la fabrication d'objets d'époque par des artisans utilisant les méthodes ancestrales.²⁵ On peut considérer le théâtre muséal et le *living history* comme des pratiques de médiation du patrimoine dans la mesure où celle-ci consiste en fait à établir un rapport au passé significatif et bénéfique pour le présent, par l'entremise d'un médiateur. Il ne s'agit pas simplement de rapporter ou d'interpréter des faits historiques (agir sur les connaissances), mais plutôt de donner à ces faits des significations qui mèneront à une meilleure compréhension et appropriation du patrimoine par un public donné (agir sur ses émotions et son vécu). La médiation du patrimoine qui s'effectue à travers le théâtre muséal et le *living history* se distingue par le fait que de telles pratiques s'appuient sur des performances, le terme « performance » étant entendu ici dans le sens de Jackson et Kidd, à savoir toutes formes de représentations théâtrales (pièces de théâtre, monologues, etc.) effectuées dans un musée ou sur un site historique par un personnage

²² Montpetit, *loc. cit.*, p. 116.

²³ *Ibid.*, p. 111.

²⁴ Catherine Hughes, « Performance for Learning : How Emotions Play a Part », Thèse de doctorat, Columbus, Ohio State University, 2008, p. 2.

²⁵ Scott Magelssen, *Living history museums : undoing history through performance*, Lanham, Scarecrow Press, 2007, p. xxi.

costumé prétendant venir du passé.²⁶ Ces pratiques ont fait l'objet de nombreuses études concernant des musées de science ou de la nature et des sites historiques aux États-Unis (Bridal 2004, Hughes 1998, Magelssen 2007) ou en Grande-Bretagne (Bagnall 2003, Jackson et Kidd 2008 et 2011), mais très peu au Québec et encore moins dans un musée de société.

Dans cette perspective, notre recherche a porté sur ces pratiques de médiation du patrimoine, mais plus précisément au sein du Musée canadien des civilisations (MCC)²⁷ à Gatineau, qui possédait depuis une vingtaine d'années sa propre troupe de théâtre appelée *Dramamuse*, et au sein du site historique des plaines d'Abraham (SHPA) à Québec, où des activités d'animation, inspirées de la théorie du *living history*, sont proposées. Ces deux institutions sont considérées comme des lieux patrimoniaux parce qu'elles ont à gérer, à conserver et à mettre en valeur un patrimoine, voire même des patrimoines : collections, objets ou sites variés et de grande importance historique, culturelle et politique. Ainsi, le MCC, dont le titre est évocateur, est bien le musée des civilisations, soit celles qui ont fondé le Canada et, de ce fait, il « présente et illustre les différentes phases de l'histoire et de la civilisation canadiennes, vieilles de 10 000 ans : les peuples autochtones, mais aussi les Français (qui, il y a 400 ans, dominaient le territoire américain, du pôle à la Louisiane), les Anglais, les autres... »²⁸ De plus, Mairot explique que « [l]es musées de l'homme et de la société seraient les musées dont se dotent les sociétés pour se confronter à leur patrimoine, s'expliquer à elles-mêmes leur devenir, leur complexité et leur identité. »²⁹ Quant au SHPA, il rappelle les batailles qui s'y sont déroulées lors de la guerre de Sept Ans, guerre opposant, de 1756 à 1763, Français et Britanniques, en vue d'obtenir, entre autres, le contrôle du territoire de la Nouvelle-France. En plus, il met en valeur deux tours Martello, vestiges militaires britanniques du début du XIX^e siècle. Or, c'est véritablement la fameuse bataille du 13 septembre 1759 qui a fait du lieu un site patrimonial. En effet, cet épisode à

²⁶ Jackson et Kidd, *loc. cit.*, p. 20.

²⁷ Le MCC est devenu le Musée canadien de l'histoire en octobre 2012. Pour les besoins de cette recherche, laquelle a été effectuée avant ce changement, nous conserverons l'ancien nom, soit le Musée canadien des civilisations.

²⁸ Claude Origet du Cluzeau, « La troupe de comédiens du Musée canadien des civilisations », *Musées et tourisme*, vol. 87 (2005), p. 144.

²⁹ Philippe Mairot, « Identités et musées de société », Jacques Le Goff, dir., *Patrimoine et passions identitaires. Actes des Entretiens du Patrimoine. 6, 7 et 8 janvier 1997*, Paris, Éditions du Patrimoine, 1998, p. 166.

haute charge symbolique a marqué à jamais les populations francophone et anglophone du Canada, si bien que le site et son histoire sont devenus des éléments importants dans la construction d'une identité nationale québécoise, mais aussi canadienne.

Ainsi, pour mettre en relation de façon efficace et significative un public et le patrimoine qu'ils détiennent, le MCC utilise le théâtre muséal là où le SHPA a recours au *living history*. Malgré la différence de termes, il n'en reste pas moins que ces deux institutions emploient des types de performance semblables qui nécessitent l'emploi d'acteurs³⁰ appelés à jouer le rôle d'un personnage. Pourtant, peu de chercheurs se sont véritablement attardés aux rôles et à la pertinence de ces médiateurs³¹ dans les milieux patrimoniaux.³² Leur travail est souvent considéré par la majorité des gens comme un emploi temporaire peu valorisé et occupé surtout par des étudiants dont les performances sont destinées à un jeune public. Ces réflexions peu éclairées prouvent le manque de connaissances à ce sujet.

Nous avons donc tenté, dans le cadre de notre mémoire, d'étudier la dimension pratique de ce type de médiation du patrimoine, dimension qui repose sur l'interprétation de personnages historiques par des acteurs lors de performances qui permettent aux visiteurs adultes³³ de mieux s'approprier le patrimoine régi par les institutions étudiées. Pour ce faire, nous avons décidé de nous concentrer plus particulièrement sur les éléments employés par *Dramamuse* et par le service d'animation du SHPA pour instaurer et maintenir une relation de médiation avec les visiteurs lors des différentes performances. Il s'agira de décrire ces éléments et d'analyser leurs objectifs, leur pertinence, leurs avantages, etc., pour ensuite porter un regard croisé sur les deux institutions en s'attardant non pas au contenu historique qu'ils permettent de transmettre, mais plutôt à la façon dont

³⁰ Le terme « acteur » est utilisé ici dans le sens de personne qui effectue l'action d'incarner un personnage. Nous verrons que ce ne sont pas toujours des acteurs professionnels qui font ce type de travail.

³¹ Dans ce mémoire, nous considérons que le médiateur comprend à la fois l'acteur et le personnage incarné.

³² Nous avons tout de même pu trouver à ce sujet l'article de Jean-Marie Lafortune et Caroline Legault, « Acteurs et dispositifs de la médiation culturelle », Jean-Marie Lafortune, dir., *La médiation culturelle. Le sens des mots et l'essence des pratiques*, Québec, Presses de l'Université du Québec, 2012, p. 39-59. D'ailleurs, le mémoire de Caroline Legault porte sur le travail des médiateurs. Voir Caroline Legault, « La médiation culturelle dans les institutions muséales et patrimoniales québécoises, un plan d'action à découvrir », Mémoire de maîtrise, Trois-Rivières, Université du Québec à Trois-Rivières, 2009, 133 p.

³³ Nous entendons par visiteurs adultes les personnes âgées de 18 ans et plus. Nous ne nous sommes pas attardée aux activités destinées aux publics enfant et adolescent, publics qui nécessitent l'emploi de pratiques particulières qui sont propres à différents groupes d'âge.

ce contenu est transmis afin qu'il y ait compréhension et appropriation du patrimoine par le visiteur. Pour autant que nous le sachions, ce genre d'analyse et de mise en parallèle n'a jamais été réalisé par d'autres chercheurs; dans cette optique, il enrichit considérablement nos résultats.

Ainsi, comme postulat de départ, nous considérons que les institutions qui veulent mettre en place ce type de pratique doivent utiliser au minimum trois éléments. Le premier élément est le personnage, lequel peut être fictif, réel, connu ou inconnu et, par conséquent, avoir des caractéristiques qui lui sont propres et qui auront un impact sur la performance et sa réception. Le deuxième est l'acteur, la personne « derrière le masque » qui a des tâches diverses à effectuer pour assurer le succès de la médiation. Le troisième concerne les outils employés, c'est-à-dire le corps et la voix du médiateur, mais aussi tout support technique tel que le costume, les accessoires, le lieu scénique et les effets sonores et visuels dont il a besoin. Pour faire la démonstration de ce postulat, nous avons fait une enquête de terrain au cours de laquelle nous avons recueilli douze témoignages de médiateurs et responsables, et procédé à treize observations *in situ*; en outre, nous avons analysé quatre documents audiovisuels et dix documents écrits. Le tout a été fait dans le cadre d'entrevues semi-dirigées et d'observations non-participantes. Ainsi, l'intérêt de notre recherche réside dans le fait que les données recueillies sous forme de sources orales, manuscrites, audiovisuelles et imprimées nous ont permis de mettre en lumière l'aspect plus concret de cette pratique de médiation du patrimoine impliquant la mise en scène de performances.

Trois chapitres forment ce mémoire. Le premier fait état des principaux travaux concernant les pratiques de mise en valeur du patrimoine; puis, nous y présentons de façon plus détaillée la problématique de recherche et le cadre méthodologique. Le deuxième dresse le portrait des institutions choisies (historique, profils du personnel, répertoire, description des personnages). Quant au troisième, il nous sert à énoncer les résultats de la recherche. Nous y examinons la mise en oeuvre et l'articulation, sur le terrain, des piliers que sont le personnage, l'acteur et leurs outils, en analysant plus particulièrement leurs rôles, leurs avantages, leur pertinence, etc., dans la médiation du patrimoine. Dans la conclusion, enfin, nous brossons un portrait global de notre enquête et jetons à celle-ci un œil critique.

CHAPITRE 1 : CONCEPTS, PRATIQUES, PROBLÉMATIQUE ET MÉTHODOLOGIE

Comme l'indique la terminologie qui leur est associée, les pratiques de mise en valeur du patrimoine sont variées et ont beaucoup évolué, passant, par exemple, de la constitution de cabinets de curiosités à l'utilisation de la modélisation 3D. Par conséquent, un bilan de cette évolution terminologique s'impose. Il permet entre autres de traiter des auteurs et chercheurs de différents domaines qui ont étudié les diverses pratiques employées par les établissements et milieux patrimoniaux pour mettre en relation leurs visiteurs et le patrimoine dont ils ont la garde. Ce bilan permet aussi de justifier notre choix de certains concepts qui sont utilisés dans ce mémoire, d'établir comment nous en sommes venue à formuler notre problématique et, enfin, de légitimer notre cadre méthodologique.

1.1 Évolution des pratiques et des concepts : bilan des études sur le sujet

1.1.1 Diffusion, mise en communication ou interprétation?

D'abord, il importe de mentionner qu'il n'existe pas de termes clairs et précis pour définir la mise en valeur du patrimoine. En effet, selon les auteurs ou les institutions, on parle de diffusion, de mise en communication ou d'interprétation...et c'est sans compter la terminologie anglophone. Par exemple, lorsqu'il est question du patrimoine archivistique, Charbonneau parle de diffusion, c'est-à-dire de « l'action de faire connaître, de mettre en valeur, de transmettre ou de rendre accessible [...] ». ³⁴ C'est un terme très englobant et qui manque certainement de précision. La mise en communication, idée amenée par Davallon, implique plutôt « la gestion de la relation entre le public et l'objet : elle recouvre l'ensemble des procédures qui prétendent installer cette relation. Elle désigne ainsi tout ce qui doit permettre au visiteur d'aller vers l'objet et d'entrer en rapport avec lui. » ³⁵ Or, Davallon inclut dans cette définition les pratiques traditionnelles de mise en valeur (mise en

³⁴ Normand Charbonneau, « La diffusion », Carol Couture *et al.*, dir., *Les fonctions de l'archivistique contemporaine*, Québec, Presses de l'Université du Québec, 2005, p. 374.

³⁵ Jean Davallon, *Le don du patrimoine : une approche communicationnelle de la patrimonialisation*, Paris, Lavoisier et Hermès science, 2006, p. 37.

exposition, gestion de l'espace, panneaux, etc.), mais ne traite pas ou le fait fort peu, du rôle des guides, interprètes et animateurs.

Quant au mot « interprétation », « appliqué au patrimoine naturel dès le début du XX^e siècle »,³⁶ il est le plus connu et employé. Tilden l'a théorisé dans son ouvrage *Interpreting Our Heritage*, dans lequel il définit l'interprétation comme étant « [a]n educational activity which aims to reveal meanings and relationships through the use of original objects, by firsthand experience, and by illustrative media, rather than simply to communicate factual information. »³⁷ Il affirme que c'est par l'interprétation qu'il y a protection du patrimoine : « Through interpretation, understanding; through understanding, appreciation; through appreciation, protection. »³⁸ Malgré les nombreuses années qui nous séparent de sa première édition en 1957, il n'en reste pas moins que, pour nous, ses six principes de base de l'interprétation sont toujours de mises en milieu patrimonial.³⁹ Or, nous partageons l'idée de Jacobi et de Meunier qui affirment qu'il y aurait peut-être eu « un phénomène d'assimilation intuitive hâtive dans les années soixante et dix [sic] »⁴⁰ du terme anglais « *interpretation* » pour forger le mot français « interprétation ». En effet, ce que décrit Tilden se rapproche plus de la médiation que de l'interprétation. En plus, l'interprétation a, en français, deux autres sens : celui de traduire une langue étrangère et celui de jouer une pièce de théâtre, une pièce musicale, etc.⁴¹ Pour éviter toute cette confusion, mais aussi parce que

³⁶ Françoise Wasserman, « De l'interprétation à la médiation », *Les enjeux de la collaboration entre les musées de France et les Villes et Pays d'art et d'histoire. État des lieux et perspectives. Actes du colloque organisé par la DAPA et la DMF à Dieppe les 7 et 8 juin 2005*, Dieppe, DAPA et DMF, 2005, p. 22.

³⁷ Freeman Tilden, *Interpreting Our Heritage*, 4^e édition, Chapel Hill, University of North Carolina Press, 2007 (1957), p. 33.

³⁸ *Ibid.*, p. 65. La phrase n'est pas de lui. Il l'a trouvée dans un document administratif d'un parc national américain.

³⁹ Ces principes sont : « I. Any interpretation that does not somehow relate what is being displayed or being described to something within the personality or experience of the visitor will be sterile. II. Information, as such, is not Interpretation. Interpretation is revelation based upon information. But they are entirely different things. However, all interpretation includes information. III. Interpretation is an art which combines many arts whether the materials presented are scientific, historical or architectural. Any art is in some degree teachable. IV. The chief aim of Interpretation is not instruction, but provocation. V. Interpretation should aim to present a whole rather than a part, and must address itself to the whole man rather than any phase. VI. Interpretation addressed to children (say, up to the age of twelve) should not be a dilution of the presentation to adults, but should follow a fundamentally different approach. To be at its best it will require a separate program. » *Ibid.*, p. 34-35.

⁴⁰ Daniel Jacobi et Anik Meunier, « Au service du projet éducatif de l'exposition : l'interprétation », *La Lettre de l'OCIM*, n° 61 (1999), p. 4.

⁴¹ *Ibid.*, p. 3.

nous nous intéressons plus à l'aspect communicationnel, c'est-à-dire à la façon de transmettre l'information, nous nous sommes tournée vers le terme « médiation ». C'est ce qui nous a permis de nous pencher plus précisément sur l'expression « médiation culturelle », appliquée à la culture et aux musées à partir des années 1980⁴² et devenue certainement un sous-domaine de recherche au sein du patrimoine.

1.1.2 De la médiation culturelle à la médiation du patrimoine

Lamizet, influencé par sa spécialisation en sciences de l'information et de la communication, a appliqué à son étude de la médiation culturelle une approche plutôt liée à la culture et à la sociabilité. Son ouvrage est une excellente théorisation du concept du point de vue social et culturel, mais il y manque d'exemples, d'ancrages dans la réalité. L'auteur constate tout de même avec exactitude qu'« [u]ne fois mise en œuvre dans la réalité de l'espace public, la médiation donne à la culture une consistance perceptible et la matérialité sensible d'une performance réelle, dans l'espace, avec ses costumes, ses sonorités, sa mise en scène et ses décors. »⁴³ Il ajoute que « la médiation culturelle constitue l'instance par laquelle nous prenons pleinement conscience de notre appartenance par la médiation esthétique d'une représentation. »⁴⁴ Toutefois, Lamizet ne fait qu'effleurer la question de la médiation culturelle en milieu muséal. Caillet, elle, l'a véritablement étudiée sous l'angle de la relation entre les objets dans un musée et un public. Ce dernier serait, selon elle, mieux informé, orienté et formé grâce aux dispositifs de la médiation culturelle.⁴⁵ Son ouvrage souligne l'émergence de la médiation dans l'histoire des musées, de l'instrumentalisation de cette pratique (accueil, participation, compléments visuels) et du rôle et de la formation des médiateurs culturels, section qui reste très théorique et qui manque d'aspects liés à la pratique comme telle et à ses techniques. En effet, le médiateur est pour Caillet un simple « intermédiaire entre l'auteur et le récepteur »,⁴⁶ et c'est

⁴² Wasserman, *loc. cit.*, p. 22.

⁴³ Bernard Lamizet, *La médiation culturelle*, Paris, L'Harmattan, 1999, p. 15.

⁴⁴ *Ibid.*, p. 16.

⁴⁵ Élisabeth Caillet, *À l'approche du musée, la médiation culturelle*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, 1995, 4^e de couverture.

⁴⁶ *Ibid.*, p. 225.

justement ce que déplore Caune lorsqu'il affirme que la médiation est une notion qui a été banalisée au point de désigner, à l'aube de l'an 2000, tout processus de mise en relation.⁴⁷

Pourtant, lorsqu'il est question de patrimoine, comme ce dernier « s'inscrit dans la continuité et la pérennité de la culture dans le temps »,⁴⁸ il implique un processus de médiation qui lui est propre. Par exemple, d'après Gob et Drouguet, dans un musée, la médiation du patrimoine se réalise par l'exposition et par des activités culturelles impliquant la présence physique d'une personne qui active cette médiation. Cela comprend les visites guidées, les animations culturelles et pédagogiques, et le théâtre au musée.⁴⁹ Par conséquent, il est évident que la médiation du patrimoine est une forme particulière de médiation culturelle. Elle permet, comme l'affirme Lamizet, de prendre conscience de son appartenance sociale et de son identité,⁵⁰ et, en milieu patrimonial, cela s'effectue par l'établissement d'un rapport au passé significatif et bénéfique pour le présent. Pour ce faire, rapporter ou interpréter des faits historiques (un peu de façon linéaire et chronologique) n'est pas suffisant : il faut donner des significations à ces faits historiques, faire comprendre au public pourquoi ils ont été choisis ou retenus pour faire partie du patrimoine d'un groupe et comment ce patrimoine influence la sociabilité et l'identité de ce groupe aujourd'hui. Ce que nous appelons « médiation du patrimoine » suppose donc, de la part du médiateur, une présence physique et intellectuelle, une communication, une interprétation, une adaptation, une transmission et une habileté à convaincre et à synthétiser.⁵¹ Dans le cadre de cette étude, médiation du patrimoine serait, à notre avis, un concept plus approprié que celui de médiation culturelle. Il est assez utilisé en France,⁵² mais peu au Québec et, dans le sens où

⁴⁷ Jean Caune, *Pour une éthique de la médiation : Le sens des pratiques culturelles*, Grenoble, Les Presses universitaires de Grenoble, 1999, p. 12.

⁴⁸ Lamizet, *op. cit.*, p. 327.

⁴⁹ André Gob et Noémie Drouguet, *La muséologie. Histoire, développements, enjeux actuels*, 2^e édition, Paris, Armand Colin, 2006 (2003), p. 211-212.

⁵⁰ Lamizet, *op. cit.*, p. 35.

⁵¹ Habib Saidi, *ETN-1010 Tourisme et patrimoine*, Notes de cours personnelles, Québec, Université Laval, automne 2009.

⁵² Il existe par exemple l'association *imp-Actes* qui affirme faire de la médiation du patrimoine et offrir de la formation dans ce domaine (voir <http://www.imp-actes.fr/>). L'entreprise *ALTEARCH médiation*, située à Aix-en-Provence, dit également offrir ses services dans ce champ (voir <http://www.altearch-meditation.com/content/agence/objectifs.htm>) et l'Université du Maine, localisée dans la ville de Le Mans, offre même une licence professionnelle pour devenir médiateur du patrimoine (voir <http://lpmedpat.univ-lemans.fr/>).

nous l'entendons, encore moins dans le milieu scientifique.⁵³ Pourtant, deux formes de médiation de patrimoine ont été développées et étudiées dans certains musées et sites historiques : il s'agit du théâtre muséal et du *living history*. Elles constituent désormais des sujets de recherche pertinents qui s'appliquent à notre propre étude.

1.1.3 Apport du théâtre : des pratiques originales de médiation du patrimoine

Plusieurs musées et sites historiques ont mis en place des méthodes diverses pour susciter des expériences particulières chez leurs visiteurs, mais c'est véritablement les emprunts aux arts de la scène et du spectacle qui semblent le mieux fonctionner. Bagnall, par exemple, a étudié ce phénomène au *Museum of Science and Industry* et au *Wigan Pier*, en Grande-Bretagne. Elle a constaté que l'utilisation de représentations théâtrales pour mettre en valeur ces lieux permettait aux visiteurs de donner un sens à leur visite. Une relation s'établissait entre l'expérience physique du passé (incarné par les objets et les acteurs) que les visiteurs vivaient et les émotions et l'imagination suscitées par les représentations.⁵⁴ Elle démontre ainsi que les médiateurs sont beaucoup plus que des intermédiaires entre un public et une institution : ce sont eux qui, à travers le parcours sur le site et les performances auxquelles les visiteurs participent, améliorent l'expérience de visite en « recréant » et en « actualisant » le passé, stimulant du même coup l'imagination et les émotions des visiteurs et donnant à ceux-ci l'impression de « revivre » ce passé.⁵⁵ Aussi, Jackson et Kidd ont démontré qu'en plus d'être efficace, la performance comme moyen de mise en valeur était avantageuse pour les établissements qui la proposent :

One of the strongest arguments for including performance in the repertoire of interpretive strategies is that it provides museums or historic sites with a resource that helps them fill some of the inevitable gaps in their collections and associated narratives. This is less to do with compensating for missing artefacts

⁵³ Néanmoins, il est possible de trouver le terme « médiateur du patrimoine » dans le milieu scientifique québécois, comme dans le mémoire de Imre Nogradi, « Izidor : La question du médiateur du patrimoine », Mémoire de maîtrise, Québec, Université Laval, 2008, 140 p.

⁵⁴ Gaynor Bagnall, « Performance and performativity at heritage sites », *Museum and Society*, vol. 1, n° 2 (2003), p. 88.

⁵⁵ *Ibid.*, p. 90.

(though this may be one of the aims) but more importantly with finding the human stories that give life, meaning and context to those collections.⁵⁶

En effet, une performance au sein d'un musée ou d'un site historique présente un intérêt en ce sens que, par la mise en scène de personnages, elle apporte une dimension humaine à l'histoire racontée par les objets, les bâtiments, les monuments. Cette dimension est extrêmement importante en médiation du patrimoine et Robertshaw l'a remarquée : « Despite the very high-tech world in which we live visitors to museums respond well to human contact. They like to talk to other people, and evaluations stress the importance of the human interaction in enhancing visitor experience. »⁵⁷ Dans cette optique, l'idée de faire appel au domaine du théâtre pour développer des pratiques telles que le théâtre muséal et le *living history* semble des plus pertinentes, si l'on se fie à leur succès dans plusieurs musées et sites historiques.

Le théâtre muséal

Le théâtre muséal est un concept défini par Jackson et Kidd comme « a specific kind of interpretation that employs fictional activity to communicate ideas, facts and concepts. »⁵⁸ Hughes en donne une définition plus précise : il s'agit d'utiliser le théâtre (ou des techniques théâtrales) dans le cadre d'espaces muséaux afin de provoquer une réponse émotive et cognitive auprès des visiteurs concernant une thématique du musée et/ou une ou des expositions.⁵⁹ Dans un ouvrage consacré à ce sujet, elle explique que rien n'est plus essentiel que le théâtre pour permettre à un sujet, à une période, à un personnage, de prendre vie. La pertinence de cet ouvrage tient au fait que l'auteure s'est intéressée véritablement aux acteurs de ce genre de production (dont elle-même), aux activités qu'ils mettent en place, aux techniques qu'ils peuvent utiliser, aux problèmes qu'ils peuvent rencontrer, etc. Dans le même ordre d'idées, Bridal a cerné dans son livre *Exploring museum theatre*, cette richesse d'un musée que sont les guides et les acteurs. Elle a

⁵⁶ Jackson et Kidd, *loc. cit.*, p. 73.

⁵⁷ Andrew Robertshaw, « Live Interpretation », Alison Hems et Marion Blockley, dir., *Heritage Interpretation*, Londres, Routledge, 2006, p. 52.

⁵⁸ Jackson et Kidd, *loc. cit.*, p. 9.

⁵⁹ Catherine Hughes, *Museum theatre : communicating with visitors through drama*, Portsmouth, Heinemann, 1998, p. iii.

également clarifié les termes associés au théâtre muséal, a dressé l'historique de cette pratique et, surtout, elle a offert un véritable coffre à outils et un guide à ceux qui désirent créer ou améliorer un théâtre muséal.⁶⁰ Son ouvrage se rapproche beaucoup de notre recherche puisqu'elle y traite des différents moyens de médiation qui ont fait leurs preuves (exemples de musées précis à l'appui), des tâches de chacun des membres de ce genre de théâtre et des accessoires et supports divers à utiliser. Ainsi, malgré le fait que les réflexions de Hughes et de Bridal sur le théâtre muséal comme outil pédagogique nous aient été plus que bénéfiques, elles concernent surtout des musées de science et de la nature aux États-Unis,⁶¹ alors que nous nous intéressons à un musée de société.

Pourtant, il faut savoir que le théâtre muséal s'établit de deux façons : soit le musée engage à contrat une compagnie de théâtre formée d'acteurs-éducateurs, soit il crée sa propre troupe de théâtre,⁶² comme c'est le cas pour *Dramamuse* et le MCC. Il importe toutefois de bien cerner la différence entre le théâtre muséal et le théâtre comme tel. Le théâtre muséal a toujours un objectif éducatif lié à la mission et aux valeurs de son musée, et les pièces sont souvent courtes, interactives et gratuites. De plus, il n'existe pas nécessairement d'espaces scéniques précisément pour cela (espace formel ou informel; à l'intérieur ou à l'extérieur du musée),⁶³ d'où la pluralité des types de performance pouvant être utilisés. Or, le théâtre muséal s'inscrit dans le monde et les codes du théâtre, entre autres par une utilisation explicite de termes attribués à ce domaine. On présente une pièce de théâtre avec un éclairage, des effets sonores et des acteurs, où selon Hughes, « [t]here is no attempt at maintaining an illusion beyond the confines of the performance event. There is a clear beginning, middle, and end. The theatrical frame (Goffman, 1986) is clearly delineated. Visitors can witness actors in and out of character. »⁶⁴ En fait, le véritable défi du théâtre muséal, c'est de trouver un équilibre entre l'aspect artistique et l'aspect pédagogique.⁶⁵ À

⁶⁰ Tessa Bridal, *Exploring museum theatre*, Walnut Creek, Altamira Press, 2004, p. vii.

⁶¹ Hughes se sert de son expérience comme coordonnatrice du programme de théâtre au *Museum of Science*, à Boston, et c'est ce musée qui sert d'exemple tout au long de son ouvrage. Hughes, *Museum theatre : communicating with visitors through drama*, *op. cit.*, p. vii. Quant au livre de Bridal, seul le chapitre treize est consacré à l'histoire. Bridal, « Historic Interpretation », *op. cit.*, p. 149-157.

⁶² Catherine Hughes, « Theatre Performance in Museums : Art and Pedagogy », *Youth Theatre Journal*, n° 24 (2010), p. 35.

⁶³ Bridal, *op. cit.*, p. 5-6.

⁶⁴ Hughes, « Performance for Learning : How Emotions Play a Part », *loc. cit.*, p. 9.

⁶⁵ Hughes, « Theatre Performance in Museums : Art and Pedagogy », *loc. cit.*, p. 35.

preuve : ces vingt dernières années, ce type de médiation a été critiqué par les éducateurs de musée, lesquels ne le trouvent pas suffisamment pédagogique, et par les artistes et acteurs de théâtre, qui eux ne le trouvent pas assez artistique.⁶⁶ Cette réaction se remarque aussi chez les visiteurs. Une recherche menée par Hugues a montré que des pièces de théâtre muséal ayant un contenu touchant plus aux émotions du public sont perçues par celui-ci comme étant plus artistiques que pédagogiques, alors que celles n’y touchant pas sont vues comme plus pédagogiques.⁶⁷ Bref, si le théâtre muséal est davantage le propre des musées, les sites historiques, eux, ont plutôt développés le *living history*.

Le *living history*

Mentionnons d’abord qu’aucun équivalent en français n’a encore été trouvé pour traduire le terme *living history*. Nous nous sommes donc tournée vers Magelssen, qui a apporté une définition particulièrement intéressante de ce concept. Il affirme que le *living history*

is a somewhat ironic and misleading term in that it implies, on the one hand, that other forms of history are "dead" and, on the other, that one can bring history back to life by way of performance. It is a blanket term used in popular discourse to cover individuals or groups that engage in practices that evoke a different historical time from the present. These practices include costuming, pageantry, battle reenactment, buckskinning, rendezvous, pioneer villages, living history museums, imitative research institutions, cemetery walks, living dioramas, and the production of crafts by artisans using time-specific methods.⁶⁸

Dans son étude, l’auteur s’est penché plus particulièrement sur les performances présentées par des sites historiques tels que le *Colonial Williamsburg*, le *Sturbridge Village* et la *Plimoth Plantation* aux États-Unis. Au lieu de se demander si la mise en scène d’un passé fidèle à l’époque concernée est possible, il a décidé d’étudier comment les performances de ces sites servent à représenter, à « produire de l’authentique » au niveau historique.⁶⁹ Pour ce faire, il a analysé, à travers les pratiques de ce type de médiation, les relations entre les

⁶⁶ *Ibid.*, p. 35.

⁶⁷ *Ibid.*, p. 41.

⁶⁸ Magelssen, *op. cit.*, p. xxi.

⁶⁹ *Ibid.*, p. xiv.

notions employées par les institutions concernées (notions de temps, d'espace, d'identité nationale, etc.) et leurs façons de présenter le passé. En plus, il a offert un historique et une critique du *living history* aux États-Unis, ce qui a permis de découvrir l'évolution de celui-ci, ses enjeux, ses lacunes, ses progrès. Par exemple, une des principales critiques était que les *living history museums* ou *open air museums* montraient souvent une vision biaisée du passé.⁷⁰

Faut-il rappeler que le *living history* remonte déjà au XIX^e siècle avec la création du *Museum of Scandinavian Folklore* à Stockholm, en 1873.⁷¹ L'idée a ensuite fait son chemin aux États-Unis et au Canada vers le milieu du XX^e siècle, alors que son utilisation dans le domaine du patrimoine est beaucoup plus récente en Grande-Bretagne et dans les autres pays européens.⁷² D'après Anderson, « [i]t is obviously theatrical with its use of costume (period clothing), props (artifacts), sets (historical sites), role playing (identifying with historical characters), [...] ». ⁷³ D'après Tivers, par le *living history*, les visiteurs sont entraînés dans une expérience patrimoniale à laquelle ils donnent un sens en s'y reconnaissant, qu'ils soient participants ou spectateurs. Cette expérience contribue à donner un sens à l'identité et à améliorer la compréhension des sociétés passées et présentes.⁷⁴ En effet, la particularité du *living history* vient du fait que ses activités réclament souvent la participation du public à la performance, à tel point que quelques visiteurs peuvent devenir eux-mêmes des personnages. Jackson et Kidd parlent de ce phénomène dans leur rapport de recherche et lui appliquent le terme de « performance interactive ou participative » qu'ils définissent ainsi : « activity where comingling (Blau 1990) is a desired and actual outcome of a piece, where physical and/or verbal exchange takes place, or where audiences can intervene at will in performance proceedings. »⁷⁵ Dans ses recherches, Magelssen a aussi

⁷⁰ Voir à ce sujet l'article de Kate Stover, « Is It Real History Yet? », *Journal of American Culture*, vol. 12, n° 2 (1989), p. 13-17.

⁷¹ Walsh, *op. cit.*, p. 95.

⁷² Jacqueline Tivers, « Performing heritage : the use of live 'actors' in heritage presentations », *Leisure Studies*, n° 21 (2002), p. 191.

⁷³ Jay Anderson, « Living History », Jay Anderson, dir., *A Living History Reader : Museums*, Volume 1, Nashville, American Association for State and Local History, 1991, p. 3.

⁷⁴ Tivers, *loc. cit.*, p. 199.

⁷⁵ Jackson et Kidd, *loc. cit.*, p. 90.

repéré cette pratique, qu'il appelle *second-person interpretation*, dans laquelle le visiteur devient un personnage et prétend ainsi faire partie du passé.⁷⁶

En résumé, les pratiques de mise en valeur du patrimoine ont beaucoup évolué et se sont enrichies, entre autres grâce à l'apport des arts de la scène et du spectacle, ce qui a donné des formes de médiation du patrimoine très particulières, comme le théâtre muséal et le *living history*. Pourtant, suite à une revue approfondie de la littérature concernant ces pratiques, nous avons pu y déceler quelques lacunes. Par exemple, les éléments employés, lors de l'application d'une performance sur le terrain, lors de la rencontre médiateur-visiteur, ne sont pas toujours évidents. On en connaît peu sur le véritable travail et sur les rôles des médiateurs du patrimoine. Nous déplorons le fait que les aspects plus concrets de ces pratiques soient peu étudiés, ou bien cernés, et c'est ce qui a retenu notre attention. Voici donc comment nous en sommes venue à poser notre problématique de recherche, à établir notre postulat et à cerner les variables qui nous seraient utiles pour mener à bien cette étude.

1.2 Problématique de recherche

1.2.1 Formulation du problème et postulat de recherche

Les pratiques de médiation du patrimoine dont nous avons parlé plus haut, à savoir le théâtre muséal et le *living history*, impliquent toute une organisation (de temps, d'espace, de personnes), de la recherche approfondie, des intervenants qualifiés, des moyens spécifiques, etc. Elles existent aujourd'hui dans plusieurs établissements culturels du monde⁷⁷ et sont assez lucratives. Pourtant, elles sont peu connues dans le monde scientifique, particulièrement francophone. Par conséquent, il serait intéressant de se pencher sur le cas du Québec, notamment du côté des musées de société et des sites

⁷⁶ Magelssen, *op. cit.*, p. 138.

⁷⁷ Du côté des pays anglo-saxons, c'est le cas par exemple du *Science Museum of Virginia*, du *Baltimore Maritime Museum*, du *Colonial Williamsburg*, etc. Du côté des pays francophones, les exemples de ces pratiques sont plus rares, mais on ne peut nier l'existence du Village québécois d'antan, du Village Historique Acadien ou même, en France, du parc de loisir du Puy du Fou. Voir à ce sujet Philippe de Villiers, *L'Aventure du Puy du Fou*, Paris, Albin Michel, 2005, 210 p.

historiques. Il importe de montrer que certaines institutions font justement « revivre » le passé à leurs visiteurs grâce à des performances particulières qui méritent d'être examinées. À cet effet, nous avons sélectionné pour cette étude des institutions qui assurent la protection et la conservation d'un patrimoine similaire puisque significatif pour l'identité nationale québécoise et canadienne.

Ainsi, nous avons choisi de nous intéresser au MCC parce qu'il « a été le premier musée du Canada – et l'un des tout premiers au monde – à intégrer le théâtre à sa démarche d'interprétation globale. »⁷⁸ En effet, ce musée possédait sa propre troupe de théâtre, *Dramamuse*, depuis 1989. Cette troupe a beaucoup évolué au fil des ans, passant de la production de courtes pièces de théâtre (1989-1992), à la création de personnages interactifs (1993-2001), pour finalement mettre l'accent sur des pièces scénarisées (2002-2009), c'est-à-dire « avec un début, un milieu et une fin bien précis, mettant moins l'accent sur la participation directe des visiteurs et donnant la possibilité d'une discussion après coup ».⁷⁹ Les activités de *Dramamuse* s'inscrivaient donc dans la perspective du théâtre muséal. Pour ce qui est du SHPA, ses guides-animateurs présentent depuis 1992 des activités d'animation pédagogiques empruntant certains éléments aux arts de la scène et du spectacle et s'inspirant, officiellement ou non, des pratiques du *living history*. En effet, le SHPA dit offrir des activités d'animation. Nous n'avons pas parlé de l'« animation » comme telle dans la section sur l'évolution des concepts, et ce, pour trois raisons : d'abord, l'animation est surtout associée à l'action socioculturelle et communautaire;⁸⁰ ensuite, la littérature scientifique sur son utilisation avec le public adulte dans le milieu patrimonial est quasi inexistante⁸¹ et, enfin, elle a beaucoup de connotations diverses (ex. : trop ludique,

⁷⁸ *Dramamuse*, « L'historique », *Dramamuse*, Société du Musée canadien des civilisations, 2010, <http://www.civilization.ca/cmcc/Dramamuse/Dramamuse02-02-f.shtml>, consulté le 8 décembre 2010.

⁷⁹ *Ibid.*

⁸⁰ Voir à ce sujet Geneviève Poujol, *Profession : animateur*, Toulouse, Privat, 1989, 223 p. De la littérature existe même dans le cas de l'animation au sein d'entreprise. Voir François Laure, *Le guide des techniques d'animation*, Paris, Dunod, 2000, 197 p.

⁸¹ Tilden en parle un peu dans son ouvrage, mais reste vague en disant que l'animation « donne vie », que l'idée d'employer des moyens pour faire vivre le passé dans le présent, à des visiteurs d'un site historique, peut être considérée comme de l'animation. Tilden, *op.cit.*, p. 109 et 111. Dans le milieu muséal, il est souvent question d'animations pédagogiques, mais celles-ci sont destinées aux publics enfant et adolescent. On parle plutôt d'activités culturelles lorsque l'on s'adresse à un public adulte. Celles-ci comprennent des ateliers pratiques, des colloques, des conférences, etc. Voir Gob et Drouguet, *op. cit.*, p. 220-228.

manque de sérieux, festif pour les uns; divertissement, démocratisation de l'accès à la culture pour les autres⁸²). En fait, nous pensons que le SHPA utilise le terme « activité d'animation » dans le sens de « moyen pédagogique destiné à sensibiliser un public »,⁸³ d'où le sens que nous donnerons à ce terme pour le reste de ce mémoire. De plus, nous avons choisi le SHPA parce qu'il s'agit d'un des seuls endroits au Québec disposant d'une équipe permanente de médiateurs chargés de mettre en valeur le patrimoine par l'intermédiaire d'activités mettant en scène des personnages historiques interagissant avec un public qui doit le plus souvent participer, soit en démontrant un savoir-faire, soit en jouant un personnage ou soit en manipulant divers objets (parfois tout cela à la fois).

Bref, les institutions faisant l'objet de notre étude ont plusieurs années d'expérience en médiation du patrimoine, alliant à leur façon interactivité, pédagogie, animation et théâtre, et utilisant pour ce faire des moyens variés impliquant toujours un personnage historique joué par un acteur et aidé de divers outils. Bien que le MCC utilise le théâtre muséal et que le SHPA emploie plutôt le *living history*, les deux institutions se rejoignent dans leur utilisation de types de performance semblables. Suite à cette constatation, nous nous sommes interrogée sur l'application réelle de telles performances et sur le travail des médiateurs ayant à les mettre en œuvre. Ainsi, afin de mieux comprendre le fonctionnement de cette pratique en milieu patrimonial, nous avons décidé de nous pencher sur les éléments utilisés par *Dramamuse* et par le service d'animation du SHPA pour instaurer et maintenir une relation de médiation entre des visiteurs adultes et le patrimoine, lors d'une performance. Quels sont ces éléments et les caractéristiques qui leur sont propres? Comment sont-ils utilisés? Quelle est leur pertinence? Quels sont leurs avantages et leurs inconvénients? Quels buts cherchent-ils à atteindre? Nous avons tenté de répondre le mieux possible à toutes ces questions. Pour y arriver, nous nous sommes d'abord fixée un cadre opératoire.

⁸² Sophie Lacour, « La trajectivité de l'Ahvp, l'Animation Historique Vivante du Patrimoine, une pratique ascendante et « transmutante » élément de structuration et de singularisation du territoire », Thèse de doctorat, Marne-la-Vallée, Université Paris-Est, 2009, p. 40.

⁸³ Poujol, *op. cit.*, p. 26.

1.2.2 Cadre opératoire : identification des variables

Nous avons établi comme variables indépendantes les types de performance utilisés dans chacune des institutions étudiées.⁸⁴ Ainsi, cinq types ont été identifiés. Il y a la pièce de théâtre « traditionnelle »,⁸⁵ c'est-à-dire avec un 4^e mur, sans interaction⁸⁶ avec les visiteurs, lesquels restent passifs;⁸⁷ la pièce de théâtre interactive avec peu d'influence du public, c'est-à-dire que les médiateurs sont à tout le moins conscients de la présence d'un public (ex. : attente de réaction),⁸⁸ s'adresse à lui, l'incluent même dans l'histoire racontée, mais sans plus; la pièce de théâtre interactive, mais cette fois avec implication/participation du public, ce dernier est invité à intervenir de façon concrète (ex. : en se joignant à la performance pour une activité ou un exercice⁸⁹), faisant ainsi varier la façon dont la performance se déroule; la « *walking play* », terme qui nous vient de la directrice de *Dramamuse* et qui n'a pas tout à fait d'équivalent en français (nous définissons la « *walking play* » comme un parcours au sein d'une exposition ou d'un site historique où les visiteurs suivent un ou des personnages qui les guident selon un scénario précis); finalement, les personnages interactifs qui, sans nécessairement suivre un scénario précis, abordent les visiteurs qui circulent aléatoirement sur un site ou dans une exposition; ils peuvent se tenir à une station précise où s'arrêtent les visiteurs ou encore déambuler ici et là dans un périmètre donné pour traiter de certains sujets historiques avec eux.

⁸⁴ Il faut savoir qu'il n'existe pas de classement à proprement parler des performances en théâtre muséal et en *living history*. Nous avons donc établi ces catégories en nous basant sur notre propre expérience dans le domaine et sur nos observations, de même qu'en s'inspirant des idées de l'ancienne directrice artistique de *Dramamuse*, mais aussi de celles de Bridal (Bridal, *op. cit.*, p. 21-25). De plus, ces catégories ne sont pas (et ne peuvent pas être) étanches : parfois, une performance passe de l'une à l'autre au cours de sa présentation. Un tableau synthèse des caractéristiques de ces types de performances se trouve à l'annexe 1.

⁸⁵ Nous nous sommes permise d'ajouter des guillemets parce que, par leur nature, aucune des performances étudiées n'ignore complètement la présence d'un public (des interactions quelconques surviennent toujours), comme c'est le cas dans une pièce de théâtre dite traditionnelle.

⁸⁶ Goffman définit l'interaction ainsi : « Par interaction (c'est-à-dire l'interaction face-à-face), on entend à peu près l'influence réciproque que les partenaires exercent sur leurs actions respectives lorsqu'ils sont en présence physique immédiate les uns des autres [...] ». E. Goffman, *Les mises en scène de la vie quotidienne*, Paris, Éditions de Minuit, 1973, p. 23 cité dans Michèle Gellereau, *Les mises en scène de la visite guidée. Communication et médiation*, Paris, L'Harmattan, 2005, p. 192.

⁸⁷ Bridal, *op. cit.*, p. 25.

⁸⁸ *Ibid.*, p. 21.

⁸⁹ *Ibid.*, p. 21.

Nos variables dépendantes, c'est-à-dire les faits qui ont été observables sur le terrain, qui ont été mentionnés par les participants lors des entrevues et qui ont changé selon le type de performance utilisé, se divisent en trois catégories représentant les trois piliers nécessaires à l'instauration d'une relation de médiation lors d'une performance, à savoir les personnages mis en scène, les acteurs qui les jouent et les outils employés. Il importe de s'attarder aux personnages à interpréter en mentionnant que les acteurs de ces milieux parlent en « je »; ils « sont » les personnages. Or, ils sont à même de jouer le rôle de quelqu'un ayant existé dans la réalité, comme par exemple le marquis de Montcalm, mais ils peuvent aussi représenter une catégorie de personnes plutôt qu'un véritable personnage, en interprétant notamment un coureur des bois anonyme. Dans la littérature anglaise, on parle dans ce cas de « [f]irst person interpretation [caractères gras supprimés]: where an interpreter assumes a particular role, often (but not always) in appropriate costume, either from the premise that he/she has moved forward through time to the present, or that his/her audience has moved backwards through time to his/her past. »⁹⁰ Nous verrons comment le fait qu'un personnage soit fictif, réel, connu ou inconnu sert le propos de la performance et influence d'une part la façon dont l'acteur interprète le personnage, et, d'autre part, la réaction des visiteurs face à ce personnage.

Quant à l'acteur lui-même, il n'est pas qu'un simple véhicule : il fait des choix et a son propre style de jeu, que Grinder et McCoy définissent ainsi : « “Style” may be defined as the manner in which our personality and behavior affect the tour. The way in which we communicate, how we appear to the visitor, and the “body language” we use influence the success of a tour. »⁹¹ Par conséquent, nous nous sommes attardée aux choix qu'il fait par rapport à la personnalité à donner à son personnage, à la façon dont il situe son personnage par rapport au temps, au lieu et à lui-même, et à ce qu'il cherche à susciter chez le visiteur. Les outils, eux, se divisent en deux : d'abord les outils intrinsèques au médiateur (personnage-acteur), soit le corps et la voix; puis, ses outils extrinsèques, soit le support technique. Parmi les composantes de ce dernier, nous nous sommes penchée sur le

⁹⁰ Jackson et Kidd, *loc. cit.*, p. 9.

⁹¹ Alison L. Grinder et E. Sue McCoy, *The Good Guide. A Sourcebook for Interpreters, Docents and Tour Guides*, Scottsdale, Ironwood Publishing, 1985, p. 118.

costume, mais aussi sur les accessoires, le lieu scénique et même les effets sonores et visuels.

Ce cadre opératoire nous a permis d'entrelacer cinq types de performances et trois éléments employés dans la médiation du patrimoine, ce qui a fait ressortir les caractéristiques propres à tel ou tel type de performance présenté au MCC et sur le SHPA. Or, pour recueillir les données nécessaires, nous avons déterminé et effectué l'approche méthodologique qui suit.

1.3 Cadre méthodologique

1.3.1 Sources orales, manuscrites, audiovisuelles et imprimées

Pour répondre à notre problématique, nous avons choisi d'utiliser l'enquête de terrain, méthode définie par Morel comme étant une investigation qui s'appuie sur un territoire donné⁹² et qui consiste à « travailler sur des unités sociales de faible ampleur, des champs microsociaux, localisés ou non, ceux-ci n'incluant qu'une partie de l'existence et des activités des individus ». ⁹³ Althabe complète en affirmant qu'il s'agit pour un chercheur de « produire une connaissance » de l'intérieur d'un univers donné qui lui est étranger.⁹⁴ Ainsi, comme il existe peu d'études sur le travail des médiateurs du patrimoine, nos sources principales sont orales. En effet, lors de l'enquête de terrain, nous avons obtenu les témoignages des médiateurs concernant leurs expériences, mais aussi ceux des responsables de la création et de la mise en œuvre des performances. Il faut penser notamment à la directrice artistique de *Dramamuse*, à l'adjoint à l'animation et à l'éducation du SHPA et à la guide-animatrice du SHPA qui a agi à titre de metteur en scène à plusieurs reprises (elle a donc été considérée comme co-responsable plutôt que comme guide-animatrice).⁹⁵ Comme nous ne pouvions recueillir les témoignages de tous les médiateurs, nous

⁹² Alain Morel, « Nouveaux terrains, nouveaux problèmes », *Ethnologies en miroir. La France et les pays de langue allemande*, Paris, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, 1987, p. 155.

⁹³ *Ibid.*, p. 155-156.

⁹⁴ Gérard Althabe, « Ethnologie du contemporain et enquête de terrain », *Terrain*, n° 14 (1990), [En ligne], <http://terrain.revues.org/2976>, consulté le 30 janvier 2011.

⁹⁵ Pour éviter de devoir répéter à chaque fois les titres complets de ces participants, la directrice artistique de *Dramamuse* sera parfois appelée simplement la directrice de *Dramamuse*; l'adjoint à l'animation et à l'éducation du SHPA, l'adjoint à l'animation du SHPA ou seulement l'adjoint; et la guide-animatrice qui l'a assisté, Dominique. Évidemment, tous les noms mentionnés dans ce mémoire sont des pseudonymes.

entendions sélectionner ceux-ci selon leur ancienneté puisque, plus les médiateurs ont de l'expérience, plus ils sont susceptibles d'avoir réfléchi à leur travail et d'avoir expérimenté différents types de performance. Or, entre notre premier contact avec la directrice de *Dramamuse* (septembre 2010) et notre enquête de terrain prévue pour l'été 2011, quelques éléments inattendus ont modifié la démarche prévue.⁹⁶ Suite à cela, lors de notre enquête, la troupe ne comptait plus que deux comédiens, Jean et Catherine, lesquels n'avaient alors recours qu'à un seul type de performance : les personnages interactifs. Notre critère de sélection est donc passé de l'ancienneté à une simple accessibilité aux participants potentiels. Heureusement, la coordonnatrice de production de la troupe nous a mise en contact avec Michel et Sébastien, deux anciens comédiens-interprètes, qui ont complété le corpus de sources orales de *Dramamuse*. Par contre, la sélection par ancienneté a pu s'effectuer facilement parmi les guides-animateurs du SHPA (très nombreux par rapport aux comédiens-interprètes de *Dramamuse*), à partir d'une liste d'ancienneté déjà existante dans ce milieu et permettant de distribuer équitablement les heures de travail. Nous avons donc obtenu les témoignages de cinq guides-animateurs.

Pour compléter les informations recueillies oralement auprès des médiateurs et responsables, nous avons aussi établi un corpus de sources secondaires de première main qui comprend les résultats manuscrits de nos observations *in situ* des performances offertes aux adultes au cours de notre enquête de terrain. Du côté de *Dramamuse*, nous avons complété le tout avec un troisième corpus composé de quatre documents audiovisuels. En effet, pour nous permettre d'étudier plusieurs types de performances de *Dramamuse* (autres que les personnages interactifs), la coordonnatrice de production nous a prêté des copies filmées de celles-ci. Il va sans dire que le choix des performances à étudier dans cette recherche a été déterminé par leur accessibilité (sur place, selon l'horaire de l'institution, ou sur support vidéo) et par la participation des médiateurs interrogés à celles-ci (ainsi, nous tenions pour inutile une performance à laquelle n'avait contribué aucun de nos participants). De plus, nous croyions important d'analyser au moins une fois chaque type de performance pour avoir une bonne idée d'ensemble. Enfin, un quatrième corpus de sources

⁹⁶ La présentation de la pièce *L'union fait la force* a été annulée, deux comédiens ont démissionné et la directrice était absente pour une durée indéterminée.

a servi surtout de complément (les autres corpus étant les plus importants et pertinents). Il était constitué de sources documentaires imprimées, soit les scénarios des performances. Ces sources étaient de seconde main et ont été fournies sur demande par les institutions étudiées. Or, pour amasser l'ensemble des données émanant de ces sources, nous avons utilisé deux méthodes de collecte particulières, ainsi que leurs instruments de mesure respectifs.

1.3.2 Méthodes de collecte de données et instruments de mesure

L'entrevue et l'observation ont été nos deux principales méthodes de collecte de données. D'abord, les entrevues s'imposaient puisqu'il y a véritablement une absence de sources documentaires portant sur le travail que font les médiateurs du patrimoine. En fait, elles nous ont surtout permis de mieux cerner ce que les médiateurs et responsables pensent, leurs sentiments, leurs expériences, les raisons de leurs actions, etc.⁹⁷ Comme il s'agissait d'entrevues directes (de personne à personne), nous avons pu « percevoir [l]es signes non-verbaux [caractères gras supprimés] d'incompréhension, de réticence, de surprise ou de malaise »,⁹⁸ le cas échéant, et nous ajuster en conséquence. En outre, nous avons opté pour un mode de consignation différé des données recueillies,⁹⁹ c'est-à-dire que les entrevues étaient enregistrées grâce à un appareil d'enregistrement audionumérique (ce qui nous évitait d'avoir à interrompre les participants et nous a permis ensuite de réécouter leurs propos autant de fois qu'il était nécessaire¹⁰⁰), la consignation par écrit n'intervenant que plus tard. De plus, les entrevues étaient semi-dirigées : elles combinaient « attitude non-directive pour favoriser l'exploration de la pensée dans un climat de confiance et projet directif pour obtenir des informations sur des points définis à l'avance. »¹⁰¹ Par conséquent, nous avons orienté les entretiens au moyen de schémas d'entrevue qui consistaient en des questions ouvertes (pas de choix de réponses), ce qui laissait au chercheur une certaine latitude et donnait au participant la possibilité de nuancer ses réponses, de commenter, de

⁹⁷ Nicole Berthier, *Les techniques d'enquête en sciences sociales*, Paris, Armand Colin, 2006, p. 11.

⁹⁸ Andrée Lamoureux, *Recherche et méthodologie en sciences humaines*, Québec, Éditions Études vivantes, 2000, p. 148.

⁹⁹ *Ibid.*, p. 133.

¹⁰⁰ *Ibid.*, p. 150.

¹⁰¹ Berthier, *op. cit.*, p. 78.

raconter une anecdote, etc.¹⁰² Nous avons donc constitué deux schémas d'entrevue de base : le premier a été consacré aux responsables de la création et la mise en œuvre des performances (du SHPA, l'adjoint à l'animation et à l'éducation et Dominique; de *Dramamuse*, la directrice artistique), le deuxième a été réservé aux comédiens-interprètes et aux guides-animateurs.¹⁰³ Puis, le tout a été complété ou modifié selon les performances dans lesquelles le participant interrogé avait joué, suite aux observations des performances ou au fil des entrevues comme telles (ex. : ajouts d'une précision, d'une question; nouvelle idée qui nous venait à l'esprit).

Pour ce qui est des observations, elles nous ont donné la possibilité de constater de façon concrète les éléments employés dans les performances, tout en vivant l'expérience avec les visiteurs. Nous avons effectué des observations non-participantes,¹⁰⁴ celles-ci s'avérant nécessaires si nous voulions garder une certaine distance et de l'objectivité par rapport au phénomène étudié, particulièrement pour ce qui est du SHPA (voir plus bas la section 1.3.5 Critiques). Aussi, nos observations étaient hypothético-déductives, au sens de Dépelteau, c'est-à-dire comme étant :

une observation centrée autour de quelques thèmes ; que ces thèmes découlent du cadre théorique opérationnalisé défini par le chercheur au temps des conjonctures ; et qu'en procédant de la sorte le chercheur-observateur ne veut pas tout voir, qu'il ne se livre pas à une observation systématique du phénomène étudié mais qu'au contraire il oriente son observation vers la récolte de données qui lui permettront de corroborer ou de réfuter son hypothèse de recherche.¹⁰⁵

Nos observations étaient, pour des raisons éthiques, non dissimulées.¹⁰⁶ Les médiateurs étaient avertis à l'avance de notre présence sur les lieux et nous avaient préalablement donné leur autorisation (formulaire de consentement). De plus, la collecte de données s'est faite par consignation immédiate (consignation des éléments par écrit au moment même de

¹⁰² Lamoureux, *op. cit.*, p. 148.

¹⁰³ Voir annexe 3.

¹⁰⁴ François Dépelteau, *La démarche d'une recherche en sciences humaines : de la question de départ à la communication des résultats*, Québec, Presses de l'Université Laval, 2000, p. 344.

¹⁰⁵ *Ibid.*, p. 347-348.

¹⁰⁶ *Ibid.*, p. 350.

leur manifestation¹⁰⁷), et ce, à l'aide d'un carnet de terrain. Ce carnet comprenait des notes pragmatiques (noms, heures, lieux, activités), descriptives (événements, comportements, relations), théoriques (tentatives d'interprétation des phénomènes observés) et personnelles (impressions et sentiments du chercheur).¹⁰⁸ Or, c'est grâce à une grille d'observation, outil servant « à classer et à dénombrer des comportements cibles »,¹⁰⁹ que nous avons pu décomposer les performances et les actions des médiateurs en éléments observables. Notre grille d'observation était ouverte, c'est-à-dire que les actions à observer n'étaient ni déterminés à l'avance, ni limités en nombre, comme c'est le cas pour une grille fermée.¹¹⁰ Enfin, pour ce qui touche aux performances sur support vidéo, nous avons simplement pris des notes manuscrites comme si nous y assistions en personne (en gardant à l'esprit que la caméra a pu faire « disparaître » certains aspects). Ainsi, armée d'un carnet de terrain, de grilles d'observation, de schémas d'entrevues, de formulaires de consentement et d'un appareil d'enregistrement audio, nous nous sommes lancée sur le terrain.

1.3.3 Enquête de terrain

Notre collecte de données s'est effectuée à l'été 2011 à Gatineau, dans le cas du MCC, et à l'automne 2011 à Québec, dans le cas du SHPA. Un feuillet d'information et de recrutement expliquant, entre autres, les objectifs de la recherche et l'utilisation qui serait faite des témoignages, a été envoyé aux responsables des deux groupes de médiateurs lors du recrutement. À la suite des réponses positives des participants retenus, nous avons d'abord fait un premier séjour sur le terrain en juillet 2011, au MCC à Gatineau. L'ensemble des observations *in situ* a eu lieu au musée, plus particulièrement dans l'exposition de la salle du Canada. Nous y avons retrouvé quelques personnages interactifs de *Dramamuse* : Madame Gordon, Txomin Olazabal et Madame Aubry. Quant aux entrevues, elles ont eu lieu avec Catherine et Jean, les deux comédiens-interprètes à l'emploi lors de notre passage. Puisque d'autres entrevues et observations s'imposaient pour compléter notre collecte, nous savions qu'un deuxième séjour serait nécessaire.

¹⁰⁷ Lamoureux, *op. cit.*, p. 133.

¹⁰⁸ Stéphane Martineau, « L'instrumentation dans la collecte des données. L'observation en situation : enjeux, possibilités et limites », *Recherches qualitatives*, Hors-série, n° 2 (2005), p. 10.

¹⁰⁹ Lamoureux, *op. cit.*, p. 128.

¹¹⁰ *Ibid.*, p. 130.

Entretemps, nous avons visionné les vidéos des pièces de théâtre mises à notre disposition, à savoir *Justice en Nouvelle-France*, *L'union fait la force*, *Les fourberies de la vérité* et *Savoureux Wildcat*. Cela nous a permis de peaufiner nos schémas d'entrevue. Nous sommes revenue à Gatineau une deuxième fois en août 2011 pour achever nos observations des personnages interactifs, en rajoutant celles de Rolland Lafleur et de Louis Fortin, et pour compléter notre collecte de données sur les pièces de théâtre (et un peu sur les personnages interactifs) grâce à une deuxième entrevue auprès de Catherine et de Jean. Nous avons également procédé à toutes les entrevues nécessaires avec Michel et Sébastien, deux anciens comédiens-interprètes, et à notre première entrevue officielle avec la directrice. En plus, nous avons obtenu l'autorisation d'assister aux répétitions de la pièce de théâtre créée pour l'exposition *Dieux(x) : Mode d'emploi*, mais celle-ci a été annulée au cours de l'été. Le 16 août 2011, la directrice nous a annoncé que la troupe de théâtre venait d'être supprimée dans la foulée des réductions budgétaires effectuées au MCC. Donc, un court troisième séjour a été nécessaire, en septembre, pour que nous puissions faire une deuxième entrevue avec la directrice et, ainsi, boucler la boucle.¹¹¹

Quant à l'enquête de terrain sur le SHPA, précisons que, pour mettre en branle ce projet, nous avons établi le premier contact avec l'adjoint à l'animation et à l'éducation dès le mois de novembre 2010. Il a alors été convenu que, comme nous nous intéressions aux activités pour les adultes, la collecte de données aurait lieu à l'automne 2011. En effet, durant l'été, ce sont plutôt les groupes scolaires (primaire et secondaire) qui composent la clientèle du SHPA. C'est ainsi qu'ont eu lieu, en septembre et en octobre 2011, les observations *in situ* des activités suivantes : *Wolfe et Montcalm se donnent en spectacle, 1759-1760 : Des témoins racontent*, *Journée d'activités à caractère historique*, *Le procès de la bande à Chambers*, *Wolfe et Montcalm – croisières* et *La marche macabre : visite du parc à la lanterne*. Les entrevues avec les médiateurs Louis, Noémie, Justine, Jérémie et Karine, de même qu'avec les responsables des performances, l'adjoint à l'animation et à l'éducation et Dominique, ont plutôt été réalisées en octobre 2011.

¹¹¹ Nous pouvons constater ici que la suppression de la troupe *Dramamuse* inscrit notre recherche dans ce que nous pouvons appeler « l'ethnologie de sauvetage ».

En résumé, cette enquête nous a permis d'amasser douze témoignages (cinq auprès de *Dramamuse*; sept auprès du SHPA) grâce à des entrevues semi-dirigées d'une durée totale variant entre deux heures et quatre heures chacune. À trois exceptions près (domicile du chercheur, domicile du participant, café), les entrevues se sont déroulées sur leurs lieux de travail des participants.¹¹² Dans le cas du SHPA et des anciens comédiens-interprètes de *Dramamuse*, elles ont eu lieu en dehors des heures de travail. Quant aux treize observations *in situ* (cinq au MCC; huit sur le SHPA) et aux quatre documents audiovisuels, ils nous ont non seulement permis d'observer au moins une fois chaque type de performance identifié dans le cadre opératoire, et ce, dans chacune des institutions, mais ils nous ont aussi donné l'occasion de voir à l'œuvre les médiateurs interrogés ou à interroger. Cependant, l'accumulation d'une grande quantité de données nous a forcée à les organiser. Fortin explique que « [l]e but de l'organisation des données consiste à réduire leur volume en unités plus petites et riches de sens, qui peuvent être traitées, décrites, interprétées et présentées de manière compréhensible. »¹¹³

1.3.4 Analyse des données

Notre analyse des données est qualitative, c'est-à-dire que nous avons traité des données non numériques et fait des liens entre elles¹¹⁴ afin d'explorer notre sujet dans toutes ses nuances. Nos instruments pour organiser nos informations et en assurer une meilleure analyse de contenu ont été nombreux. Par exemple, nous avons créé des fiches à partir des renseignements nominatifs et des caractéristiques sociales des participants (ex. : âge, formation, expérience).¹¹⁵ Par souci d'anonymat, chaque participant s'est vu attribuer un pseudonyme qui est connu de nous seulement. Suite à la collecte de témoignages, nous avons également procédé à une transcription semi-intégrale¹¹⁶ (combinaison entre un

¹¹² En effet, les deux institutions nous ont permis d'utiliser une salle à cet effet (salle de conférence, studio).

¹¹³ Marie-Fabienne Fortin, *Fondements et étapes du processus de recherche. Méthodes quantitatives et qualitatives*, 2^e édition, Montréal, Chenelière Éducation, 2010 (2006), p. 457.

¹¹⁴ Lamoureux, *op. cit.*, p. 205.

¹¹⁵ Stéphane Beaud et Florence Weber, *Guide de l'enquête de terrain. Produire et analyser des données ethnographiques*, Paris, Éditions La Découverte, 1998, p. 265.

¹¹⁶ Nous tenons à mentionner que les citations des participants se retrouvant dans ce mémoire ont été légèrement modifiées au niveau de la forme. En effet, nous avons enlevé ou modifié les locutions du langage parlé comme les *tsé*, *là*, *c'était pas*, etc., qui sont inutiles à la compréhension du propos et ne font qu'alourdir la lecture.

résumé et des extraits d'entrevue; l'information y est simplifiée, plus accessible et plus lisible)¹¹⁷ afin d'y puiser les informations pertinentes à insérer dans des grilles de compilation. Ces dernières ont aussi été complétées avec les résultats provenant des grilles d'observations, des visionnements des documents audiovisuels et de notre analyse des documents imprimés.

Les catégories des grilles de compilation étaient, comme le propose Aktouf, « exclusives, afin d'éviter les chevauchements, exhaustives, afin de couvrir la totalité du document, évidentes, afin d'assurer une certaine objectivité, et pertinentes par rapport aux objectifs de la recherche. »¹¹⁸ Elles ont évidemment été révisées et peaufinées plusieurs fois; nous avons même fait des essais en plaçant tel ou tel élément d'information dans une catégorie plutôt qu'une autre. Il faut savoir également que nous avons élaboré deux types de grilles de compilation. Le premier type est descriptif et au nombre de deux : une grille pour le SHPA et une pour *Dramamuse*. Ces grilles renferment tous les renseignements permettant la description détaillée des cinq types de performance mentionnés plus tôt, selon l'institution qui les présentent. Par exemple, dans la colonne concernant la pièce de théâtre « traditionnelle » du SHPA, il y a la date et le lieu de sa présentation et de son observation, les entrevues où cette pièce a été abordée, sa description détaillée, les personnages et les acteurs qui y ont pris part, le public visé, sa durée, ses objectifs spécifiques et le niveau de participation/d'interaction avec le public. Le deuxième type de grilles de compilation est plus analytique et plus élaboré. Il est composé de trois grilles représentant chacune un des piliers présents dans la relation de médiation du patrimoine, à savoir le personnage, l'acteur et leurs outils. À titre d'exemple, la grille concernant les outils est divisée en sections (corps, voix, costume, accessoires, etc.). Nous retrouvons donc, dans la colonne de gauche, les catégories pertinentes associées au costume (ex. : attire le regard du visiteur, est fidèle à l'époque, etc.); dans la colonne du milieu, nous citons des exemples (unités d'analyse) se rattachant à *Dramamuse* (à partir des grilles d'observation, des documents audiovisuels, des

¹¹⁷ Martine Roberge, *ETN-15532 Méthode d'enquête orale*, Notes de cours personnelles, Université Laval, automne 2007.

¹¹⁸ Omar Aktouf, *Méthodologie des sciences sociales et approche qualitative des organisations*, Québec, Presses de l'Université du Québec, 1987, p. 122 cité dans Michel Dorais, « Diversité et créativité en recherche qualitative », *Service social*, vol. 42, n° 2 (1993), p. 15.

transcriptions semi-intégrales et des documents imprimés); et, dans la colonne de droite, nous donnons des exemples relatifs au SHPA.

Ainsi, ces grilles de compilation nous ont permis de réunir l'ensemble de nos données en un seul document et de faire ressortir, par une analyse de contenu, la récurrence de certains mots, les thématiques/les éléments les plus souvent abordés, l'accent mis sur certains sujets, etc. Par exemple, la présence fréquente de mots comme « confrontation », « opposition », « provocateur », « piquer », « insulter », « faire réagir » et « brassier » nous ont permis de regrouper ensemble, dans la grille de compilation concernant les acteurs, les éléments d'information prouvant que « confronter » le visiteur était une technique utilisée par ceux-ci. Les grilles de compilation nous ont également aidée à mieux interpréter les résultats, notamment parce qu'elles mettaient en rapport les pratiques des médiateurs cernées lors des observations et les propos qu'ils tenaient sur ces pratiques durant les entretiens (différenciation des données objectives et des données subjectives).¹¹⁹ Leur intérêt vient aussi du fait qu'elles nous ont permis de constater les ressemblances et les différences entre les deux institutions, au chapitre de leurs pratiques respectives en matière de médiation du patrimoine. Avant de conclure ces notes relatives à notre cadre méthodologique, quelques critiques s'imposent à son sujet.

1.3.5 Critiques

D'abord, il nous a fallu tenir compte du fait que nous sommes à la fois chercheur et employée du SHPA (depuis février 2008). Sardan parle dans ce cas-ci d'un « dédoublement statuaire ».¹²⁰ Il explique que

[l]e chercheur qui est *déjà* impliqué sur son terrain par son statut professionnel, hors recherche, n'est pas en quête d'intégration, il a au contraire plutôt besoin de trouver des procédures de « mise à distance » lui permettant d'être le moins possible juge et partie, et de se dégager en tant que chercheur des positions et des jugements qui sont les siens en tant qu'acteur. Cela aboutit à une sorte de schizophrénie où la même personne est à la fois le chercheur et l'informateur du

¹¹⁹ Beaud et Weber, *op. cit.*, p. 266.

¹²⁰ Jean-Pierre Olivier de Sardan, « Le « je » méthodologique. Implication et explicitation dans l'enquête de terrain », *Revue française de sociologie*, vol. 41, n° 3 (2000), p. 432.

chercheur, l'observateur tenu à l'impartialité au moins relative et le praticien condamné à la décision et à l'arbitrage.¹²¹

Certes, ce double statut peut entraîner quelques difficultés. Par exemple, nous devons nous assurer que notre regard de chercheur ne « s'endorme » pas durant les observations ou les entrevues parce que nous connaissions déjà les comportements et les attitudes adoptés dans telle ou telle situation et/ou performance. Une mise à distance était nécessaire, d'où l'utilité d'une observation non-participante, nous évitant ainsi d'être biaisée (et déconcentrée) par notre propre expérience. Cependant, nous pensons que cette situation a eu des avantages non négligeables. Nous connaissions bien le milieu (familiarité avec les « codes » et le langage utilisés) et les gens qui y travaillent (ce qui permet une meilleure accessibilité), tout en ayant une expérience pratique du phénomène étudié. Bref, il s'agit de voir notre enquête sur le SHPA comme « une distanciation progressive d'avec un univers familier, le passage d'un point de vue « de l'intérieur » à un point de vue « extérieur » armé du précédent [...] ». ¹²²

Cela dit, la présence de l'observateur sur les lieux des performances peut aussi représenter un autre biais lors de la collecte de données. Par conséquent, nous nous sommes assurée de bien expliquer aux médiateurs le but de notre présence et avons tâché d'être discrète lors de la prise de notes. Dans cette perspective, nous avons dû tenir compte du phénomène de la désirabilité sociale, que Lamoureux décrit comme la « [t]endance, plus ou moins consciente, d'un participant d'une recherche à agir en vue de préserver son estime de soi, autant à ses yeux qu'aux yeux des autres. » ¹²³ Il a donc fallu rappeler que les informations recueillies demeureraient anonymes et que des pseudonymes seraient utilisés : le médiateur craint alors moins de manifester des comportements spontanés. ¹²⁴ De plus, nous ne pouvons que déplorer le fait que la plupart des performances de *Dramamuse* n'ont pas pu être observées *in situ*. Heureusement, nous avons accès aux pièces filmées, mais il est

¹²¹ *Ibid.*, p. 431-432.

¹²² Malika Gouirir, « L'observatrice, indigène ou invitée ? Enquêter dans un univers familier », *Genèses*, vol. 32, n° 32 (1998), p. 110.

¹²³ Lamoureux, *op. cit.*, p. 134.

¹²⁴ *Ibid.*, p. 134

évident que cela a pu restreindre notre champ d'analyse. Enfin, une dernière critique serait que l'observation simultanée de plusieurs médiateurs, particulièrement dans le cas du SHPA, s'est révélée difficile, et certains éléments pourraient nous avoir échappé. Nous croyons cependant que nos instruments de collecte et d'analyse étaient assez précis et de qualité pour nous avoir évité cela le plus possible.

Notre cadre méthodologique se résume ainsi : nous avons effectué une enquête de terrain à l'été et à l'automne 2011 auprès des institutions patrimoniales sélectionnées, à savoir le MCC et le SHPA. Nous y avons amassé des sources de toutes sortes (orales, manuscrites, audiovisuelles et imprimées), entre autres au moyen d'observations *in situ* non-participantes, balisées par des grilles d'observation, et d'entrevues semi-dirigées enregistrées à l'aide d'un appareil audionumérique puis transcrites de façon semi-intégrale. En ayant recours à des grilles de compilation très détaillées et en jetant un regard critique sur notre propre méthodologie, nous avons pu faire la lumière sur le phénomène étudié.

1.4 Conclusion

Pour conclure, malgré les mésententes, dans les milieux scientifique et patrimonial, quant aux termes à accoler à tel ou à tel type de mise en valeur du patrimoine, nous avons adopté l'expression « médiation du patrimoine » parce qu'elle correspondait mieux au phénomène que nous voulions examiner. Manifestement, le théâtre muséal et le *living history*, en employant des acteurs ayant à incarner un personnage dans le cadre de performances inspirées du théâtre, semblent être des pratiques de médiation du patrimoine particulières, riches et complexes. Explorer, analyser et comparer ces pratiques au sein d'un musée de société tel que le MCC et d'un site historique comme le SHPA, grâce à des entrevues semi-dirigées, à des observations non-participantes et à divers documents imprimés et audiovisuels, a été pour nous une excellente façon de mieux comprendre les objectifs, les rôles, la pertinence, les avantages, etc., des divers éléments employés par *Dramamuse* et par le service d'animation du SHPA pour instaurer et maintenir une relation de médiation lors d'une performance en milieu patrimonial. Peu d'études, en français en particulier, ont porté sur ce sujet, et ce mémoire se veut une réponse à cette lacune. Le chapitre qui suit

dresse un portrait des institutions étudiées qui ont justement misé sur leurs comédiens-interprètes et leurs guides-animateurs pour mettre en valeur de façon optimale le patrimoine dont elles ont la garde.

CHAPITRE 2 : PORTRAIT DES INSTITUTIONS ÉTUDIÉES

Nous nous penchons dans ce chapitre sur l'étude des deux institutions choisies : la troupe de théâtre *Dramamuse* du MCC et le service d'animation du SHPA. Suite à un court historique de leur mise en place respective, nous examinons le profil général des participants qui ont accepté de faire partie de cette recherche, la formation qu'ils ont reçue, mais aussi la façon dont ils voient leur métier. Nous terminons ce chapitre par une description d'un échantillon du répertoire de performances effectuées au sein de ces deux institutions. Déjà, nous verrons se dessiner les prémises d'une réponse à notre problématique.

2.1 *Dramamuse* ou du théâtre au musée

2.1.1 Vingt-deux ans d'histoire au Musée canadien des civilisations¹²⁵

Fondée en 1988 par David Parry et Jean Herbiet, la troupe de théâtre *Dramamuse*, alors formée de six comédiens, s'intégrait parfaitement à la vision de Georges F. MacDonald, premier directeur du MCC. Nous pouvons lire dans le document produit par MacDonald que « [l]'objectif premier du MCC [était] de créer un nouveau type de musée d'histoire, qui permett[rait] aux visiteurs de revivre le passé à travers une expérience excitante tant au niveau de l'émotion que des connaissances. »¹²⁶ Plus loin, il mentionne que les expositions sur les origines culturelles du Canada allaient être rehaussées par des reconstitutions historiques et des dramatisations.¹²⁷ À l'époque, en voulant intégrer le théâtre en ses murs, le MCC faisait véritablement œuvre de pionnier.¹²⁸

¹²⁵ Les informations de cette partie proviennent des entrevues avec la directrice de *Dramamuse*, de même que du site Internet de la troupe, à l'adresse <http://www.civilization.ca/cmcdramamuse/Dramamuse02-03-f.shtml#production>, consulté le 8 décembre 2010.

¹²⁶ Georges F. MacDonald, *Vision – Musée canadien des civilisations*, Musées nationaux du Canada, Gouvernement du Canada, 1987, p. 1.

¹²⁷ *Ibid.*, p. 6.

¹²⁸ *Dramamuse*, « L'historique », *Dramamuse*, Société du Musée canadien des civilisations, 2010, <http://www.civilization.ca/cmcdramamuse/Dramamuse02-02-f.shtml>, consulté le 8 décembre 2010.

La troupe *Dramamuse* a ainsi présenté son premier spectacle le 29 juin 1989,¹²⁹ jour de l'inauguration du nouvel édifice du MCC que nous connaissons aujourd'hui.¹³⁰ Au début, la troupe ne produisait que des pièces de théâtre traditionnelles, lesquelles avaient une composante fortement éducative liée à la thématique de l'exposition à mettre en valeur. Elles étaient présentées dans les expositions comme telles, et parfois à l'extérieur du musée, et les visiteurs n'étaient alors que des observateurs, en ce sens qu'ils n'intervenaient pas dans les performances.¹³¹ Progressivement, la troupe s'est rendu compte qu'il fallait miser sur une interaction avec les visiteurs, étant donné que ceux-ci, d'après la directrice de *Dramamuse*, « n'arrivent pas dans un musée pour se faire verser la connaissance dans [leur] tête vide. » Ils viennent au musée avec des savoirs, des intérêts et un bagage qui leur sont propres. Tenant compte de cette réalité, *Dramamuse* a donc opté pour une interaction de plus en plus importante et efficace. De 1993 à 2001, la troupe a privilégié l'utilisation de personnages historiques interactifs dans la salle du Canada. Exposition principale du musée, cette salle est constituée de modules qui sont souvent des reconstitutions complètes de bâtiments précis (le plafond de l'exposition est même éclairé en bleu, ce qui donne aux visiteurs l'illusion d'être à l'extérieur) et qui traitent de différents aspects de l'histoire canadienne. Le tout prend la forme d'un parcours géographique (d'est en ouest) et historique (de l'an 800 à l'an 2000 environ). En suivant ce parcours, les visiteurs peuvent rencontrer les comédiens-interprètes dans la peau de divers personnages interactifs qui interagissent et discutent directement avec eux, en s'adaptant à leurs réactions.¹³²

Puis, la première décennie du XXI^e siècle a été témoin d'un nouveau changement, la troupe désirant aborder plus souvent des sujets délicats et/ou controversés. Dans cette optique, elle a créé des pièces de théâtre scénarisées, toujours interactives, qui permettaient aux visiteurs de réfléchir aux sujets traités avant d'en discuter avec les comédiens-interprètes à la fin de

¹²⁹ *Dramamuse*, « Introduction – Bienvenue », *Dramamuse*, Société du Musée canadien des civilisations, 2010, <http://www.civilization.ca/cmcdramamuse/Dramamuse01-f.shtml>, consulté le 5 juillet 2011.

¹³⁰ Société du Musée canadien des civilisations, « Histoire du Musée canadien des civilisations », *Musée canadien des civilisations*, 2011, <http://www.civilisations.ca/a-propos-du-musee/a-propos-du-musee-2/histoire-du-musee-canadien-des-civilisations/>, consulté le 22 février 2011.

¹³¹ *Dramamuse*, « L'historique », *Dramamuse*, Société du Musée canadien des civilisations, 2010, <http://www.civilization.ca/cmcdramamuse/Dramamuse02-02-f.shtml>, consulté le 8 décembre 2010.

¹³² *Ibid.*

chaque présentation.¹³³ L'autre changement de ces années, instauré lors de l'arrivée en poste de la nouvelle directrice de *Dramamuse* (participante de ce projet de recherche) : accorder aux comédiens-interprètes la possibilité de jouer des personnages historiques interactifs qui peuvent quitter temporellement leur époque pour vivre parmi les visiteurs dans le présent. Auparavant, les comédiens-interprètes étaient en quelque sorte prisonniers de leur époque, ce qui, souvent, ne favorisait pas le dialogue avec le visiteur : le personnage historique personnifié ne pouvant discuter d'une époque qu'il n'avait pas connue, soit toutes les périodes suivant son décès. D'après la nouvelle directrice, cela pouvait créer de la frustration chez le visiteur car il empêchait ou limitait les rencontres et les discussions entre personnages d'époques différentes ou entre les personnages et les visiteurs, d'où la permission accordée aux comédiens-interprètes de passer d'une époque à l'autre, du passé au présent et vice-versa.

C'est ainsi que la troupe a véritablement mis en place du théâtre de musée (ou théâtre muséal), forme didactique de théâtre qui cherche et veut une interaction avec les visiteurs. Toutefois, cette évolution n'a pas été suffisante. Après plusieurs réductions d'effectifs, la troupe de théâtre *Dramamuse* du MCC a été supprimée le 16 août 2011, avec peu d'espoir de retour, après 22 ans d'existence.¹³⁴ Une annonce bien accablante pour les membres de cette troupe, porteurs d'un savoir-faire unique dont nous avons tenté de récolter quelques bribes.

2.1.2 Profils et formation du personnel de *Dramamuse*

L'intérêt de la participation des comédiens-interprètes de *Dramamuse* à cette recherche réside dans le fait que la directrice de la troupe engage toujours à temps plein des comédiens professionnels qui doivent passer des auditions et qui sont ensuite formés en interprétation. La directrice a elle-même d'abord été embauchée comme comédienne-interprète, avant de devenir adjointe à la direction artistique et, finalement, directrice artistique, poste qu'elle a occupé pendant neuf ans. Donc, Jean, Catherine et Michel

¹³³ *Ibid.*

¹³⁴ Un court article sur Internet lui est consacré à l'adresse suivante :
<http://www.cbc.ca/news/canada/ottawa/story/2011/08/16/ott-museum-civilization-actors-cut.html>

travaillent au MCC à temps plein, alors que Sébastien, un étudiant-stagiaire, n'a été recruté que pour jouer dans la pièce *L'union fait la force*. Leur ancienneté au sein de la troupe varie de quatre mois à 21 ans, ce qui correspond assez bien à leur âge respectif, qui s'échelonne entre 20 et 62 ans. Ils ont presque tous un baccalauréat en théâtre et ils ont tous acquis une expérience non négligeable avant d'être comédien-interprète chez *Dramamuse*, que ce soit dans le cadre d'ateliers, de contrats divers, d'emploi de metteur en scène, d'expérience en cinéma et en télévision, de théâtre communautaire, de prestations dans des lieux divers comme des écoles, des centres commerciaux, une prison, une usine, etc. S'ils ont choisi *Dramamuse*, c'est en premier lieu parce qu'il s'agissait d'un emploi permanent, stable et avantageux, mais aussi par intérêt pour l'histoire et pour la pédagogie. Enfin, il importe de mentionner que les participants se définissent d'abord comme comédiens, capables de dépayser le public et de l'amener ailleurs, mais ils se disent aussi interprètes remplissant une mission éducative, en ce sens qu'ils aident le visiteur à comprendre et à aimer le musée. Ils se présentent aussi comme des intermédiaires entre le patrimoine et le public, c'est-à-dire qu'ils sont capables d'assimiler les informations historiques et de les transmettre aux gens en les transformant pour les rendre accessibles et compréhensibles. Aux yeux de la directrice, un membre de *Dramamuse* ne fait pas qu'interpréter : il a pour rôle de faciliter l'expérience du visiteur (échange, va-et-vient entre le passé et le présent, entre le passé et le visiteur). Le comédien-interprète Jean a même affirmé être un « truchement » : en parlant en « je », il « incarne » l'histoire en quelque sorte. En effet, les comédiens-interprètes incarnent l'histoire à travers un personnage dans des performances bien particulières qui nécessitent une formation rigoureuse.

Dans le cas des personnages interactifs, le processus de formation se déroule ainsi : observations des autres comédiens-interprètes durant leurs performances; série de cinq séances de trois heures, entrecoupées de périodes de lecture, pour élaborer le personnage (création du personnage, apprentissage du contenu, établissements de liens entre les deux pour se familiariser avec la façon dont le personnage va livrer ce contenu aux différents publics cibles); exploration du module dans la salle du Canada et de son potentiel; enfin, répétitions dans la salle du Canada. Ainsi, c'est durant ces périodes que les comédiens-interprètes improvisent à deux, soit pour créer des anecdotes propres au personnage (ex. :

Madame Aubry et sa fille) qui seront ensuite racontées aux visiteurs, soit pour créer une fausse mise en situation entre le personnage et un visiteur. Notons, de plus, que la biographie des personnages interactifs est toujours établie, créée et adaptée par le comédien-interprète qui aura à jouer le personnage en question, et sa personnalité spécifique est élaborée au cours d'ateliers avec la directrice. Toutefois, les comédiens-interprètes travaillent beaucoup en solitaire, particulièrement lorsqu'ils interprètent les personnages interactifs dans la salle du Canada (performance habituellement livrée en solo).¹³⁵ Par conséquent, c'est vraiment lors des pièces de théâtre qu'ils se retrouvent ensemble en tant que troupe comme telle. À ce moment-là, ils participent le plus possible au processus de création, comme lors de *Justice en Nouvelle-France* (2004) et de *L'union fait la force* (2009), pour ensuite suivre le scénario et les directives du metteur en scène. Les membres de la troupe ont aussi du temps libre pour effectuer leur propre recherche sur le sujet dont traite la performance et sur la façon de construire leur personnage. Le tout permet la création de performances fort originales.

2.1.3 Quelques exemples du répertoire de la troupe¹³⁶

La directrice de *Dramamuse* nous expliquait que, la plupart du temps, le type, la forme et le style de la performance choisie étaient inspirés par l'exposition dans laquelle la performance devait avoir lieu. Pour avoir une bonne idée des types de performances offerts par *Dramamuse*, nous avons retenu une pièce de théâtre « traditionnelle », *Justice en Nouvelle-France*; des pièces de théâtre interactives où la participation/l'influence du public est importante, comme dans *Savoureux Wildcat*, ou un peu moins, comme dans *L'union fait la force*; une « walking play » comme *Les fourberies de la vérité*; et enfin, les personnages interactifs de la salle du Canada du MCC. Il va sans dire que ces performances ne s'adressent pas précisément aux adultes comme tels, mais plutôt à un public de tout âge.

¹³⁵ Ils ont tout de même un ordinateur commun dans lequel les comédiens-interprètes peuvent écrire les échanges et les commentaires intéressants et/ou difficiles qu'ils ont eus avec les visiteurs, comment ils y ont répondu ou comment ils y ont réagi. Ils explorent ensemble différentes possibilités de réactions ou de réponses. La directrice a appelé cela un « *crockpot* », une marmite (au sens figuré) où les comédiens-interprètes mettent des idées, des expériences pour ensuite les regarder ensemble, les évaluer, les questionner, etc.

¹³⁶ L'annexe 1 peut être consulté pour voir le classement des performances par type et leur description. L'annexe 2 présente chaque performance avec les personnages qui leur sont associés et qui ont été interprétés par les participants à cette recherche.

Justice en Nouvelle-France : une pièce de théâtre « traditionnelle »¹³⁷

Présentée à la place de la Nouvelle-France, dans la salle du Canada, cette performance est d'une durée d'environ 40 minutes et son histoire se déroule au début du XVIII^e siècle en Nouvelle-France. Des bancs ont été installés pour le public devant un espace dont le décor est composé de murs en pierres grises et ocre et d'un simple banc. Dans la première scène, le public fait la connaissance de Pierre Roy et du capitaine de milice; dans la deuxième, il voit évoluer la sage-femme et Geneviève Maillet,¹³⁸ aubergiste et femme de Pierre; dans la troisième, il retrouve l'ensemble des personnages. Pierre Roy (qui est en fait Pierre Sillon dit LaRochelle), d'abord accusé d'abandon de foyer par sa propre femme, se voit ensuite accusé, avec celle-ci, d'adultère, puisqu'il est le père de son fils, sans être son vrai mari. Geneviève est en fait officiellement mariée au vrai Pierre Roy, resté en France. La troisième scène est donc le cœur de la pièce : il s'agit d'une représentation théâtrale du procès de Geneviève et de Pierre, le capitaine agissant comme « meneur de jeu », appelant un à un les témoins que sont les protagonistes de la pièce.

Si nous considérons cette pièce comme étant « traditionnelle », c'est parce que même si les personnages parlent parfois directement au public, celui-ci ne fait pas partie de l'histoire : il est plus observateur que participant. La pièce peut se dérouler devant un public complètement passif. Cependant, il en va autrement au cours de la troisième scène. En effet, à la suite d'une présentation par les personnages des châtiments possibles en Nouvelle-France, le capitaine demande au public de voter à main levée afin de déterminer la sentence à donner au couple adultère. Inspirés par le théâtre forum, de l'homme de théâtre brésilien Augusto Boal,¹³⁹ les quatre personnages exposent leur point de vue (sentence suggérée) et se rendent même auprès du public pour le convaincre. Par conséquent, le comédien-interprète Michel parle de « fenêtres qui s'ouvrent » pour permettre la participation du public, puis elles se referment pour continuer la

¹³⁷ Les informations concernant cette performance nous viennent du visionnage de la vidéo de la pièce, filmée en 2008, du scénario de Pierre Drolet (qui était aussi le metteur en scène pour la prestation de 2008) et des entrevues avec Jean, Michel, Catherine et la directrice de *Dramamuse*.

¹³⁸ Geneviève Maillet a été interprétée par Catherine en 2004. Elle ne figurait pas dans la vidéo de la pièce.

¹³⁹ Cette forme de théâtre propose aux spectateurs de participer au processus de résolution de problème mis en scène dans la pièce de théâtre. Voir à ce sujet Augusto Boal, *L'arc-en-ciel du désir. Du théâtre expérimental à la thérapie*, Paris, La Découverte, 2002, 239 p.

performance.¹⁴⁰ La performance passe ainsi du type « pièce de théâtre traditionnelle » à « pièce de théâtre interactive » où la participation du public est de mise.

*Savoureux Wildcat*¹⁴¹ et *L'union fait la force*¹⁴² : un niveau de participation différent

Savoureux Wildcat et *L'union fait la force* sont des pièces de théâtre interactives. Nous entendons, par ce type de pièce, une performance où le 4^e mur disparaît : les comédiens-interpètes ont conscience du public, interagissent avec lui et, selon le cas, l'amènent à faire des choses concrètes. Dans le cas de *Savoureux Wildcat*, il s'agit d'une pièce de théâtre interactive où l'influence du public est assez importante. Elle consiste en fait en une série de huit petits sketches (véritables histoires orales) interprétés par deux personnages sur des thèmes variés, comme les écoles résidentielles, le métier de pilote de brousse, l'exploitation du pétrole, etc., mais regroupés sous le plus grand thème de la vie dans le Grand Nord canadien. Le comédien-interpète Michel, qui doit ainsi jouer plus d'un personnage, est accompagné « sur scène » d'une comédienne-interpète autochtone. Le tout se déroule au *Wildcat Café*, un module de la salle du Canada (qui est la reconstitution du véritable restaurant du même nom à Yellowknife), c'est-à-dire une cabane en bois rond avec des tables et des bancs disposés sur les côtés pour le public et une allée centrale servant de scène aux comédiens-interpètes. En raison de la disposition du module, il est difficile pour les comédiens-interpètes de faire semblant que le public n'est pas là. Par conséquent, ils doivent ajuster leurs déplacements en fonction du nombre de personnes présentes : ils peuvent s'asseoir parmi elles, à leur table, pour que leur personnage leur parle directement, ou simplement discuter avec elles entre les sketches tout en se costumant. Les visiteurs disposent d'un menu sur leur table sur lequel les noms des sketches sont inscrits à la place de la liste de plats que l'on aurait retrouvé normalement sur un menu de restaurant. Il y a

¹⁴⁰ Lors de la performance de 2004, les comédiens-interpètes choisissaient parmi le public un bourreau et une victime pour illustrer les châtiments (la pièce pouvait cependant se passer de volontaires) mais, en 2008, le metteur en scène a décidé de mettre moins l'accent sur la participation du public.

¹⁴¹ Nos sources d'informations quant à cette performance sont la vidéo de la pièce, filmée en 2007, le scénario de son dramaturge et metteur en scène, Ben Nind, et les entrevues avec la directrice de *Dramamuse* et l'un des comédiens-interpètes principaux, Michel.

¹⁴² Pour ce qui est de *L'union fait la force*, nous disposons de plusieurs sources d'information, à savoir trois participants (Sébastien, Catherine et la directrice de *Dramamuse*), l'enregistrement audiovisuel de la pièce (présentée à l'été 2009 et 2010 et filmée le 11 août 2010), et finalement le scénario de la dramaturge et metteur en scène, Lib Spry.

par exemple de la *Dinde de Noël servie avec espoir* ou de la *Tourtière pastorale*. Les comédiens-interprètes disent leur servir « du théâtre à manger », ce qui veut dire que les membres du public choisissent les sketches qu'ils veulent voir (sauf le premier, l'entrée, et le dernier, le dessert), faisant ainsi varier l'ordre de présentation des sketches et la durée de la performance (entre 10 et 45 minutes). Ainsi, la participation active du public est essentielle, mais, encore une fois, il y a ouverture de la « fenêtre participative » par les comédiens-interprètes, puis sa fermeture lorsque le sketch commence.

Dans le cas de *L'union fait la force*, l'histoire se passe au Manitoba, en juin 1919, lors de la grève générale de Winnipeg. Le public, pouvant compter entre trois et quatre-vingt-dix personnes, occupe des chaises dans la salle syndicale de la salle du Canada et représente les grévistes en réunion. Il rencontre quatre personnages durant cette pièce : Helen Armstrong, une des leaders de la grève, rôle joué par la comédienne-interprète Catherine en 2009; Alan Sprung, étudiant à l'Université du Manitoba, ancien soldat et journaliste au *Manitoba Free Press*; Bob McInnes, un Écossais pauvre faisant partie de l'*Association fédérée des postiers*; et le Major Clive Perry, avocat de la classe bourgeoise et anti-bolchévique. Les trois personnages masculins sont tous joués par le même comédien-interprète : Sébastien. La pièce de théâtre est interactive puisque les comédiens-interprètes ont conscience de la présence du public au point de le considérer comme faisant partie de l'histoire. Par exemple, certains membres du public se font interpellés par Helen avec un nom de personnage, mais n'ont rien d'autre à faire que de hocher la tête à ses affirmations.¹⁴³ En effet, Helen Armstrong est là pour tenir une réunion afin de discuter de la meilleure façon de venir en aide à leurs camarades en grève depuis cinq semaines. À tour de rôle, chaque personnage masculin vient interrompre la réunion et confronter Helen à sa manière. Le tout, d'une durée de 20 à 25 minutes, est accompagné d'une trame sonore qui permet d'entendre les bruits des troubles régnant à l'extérieur de la salle de réunion, soit dans la « rue ».

¹⁴³ Kidd parle en ce sens de « *controlled verbal response* » : « In such instances a performer, more often than not in first person, will present a monologue whilst simultaneously acknowledging the presence of an audience. The character will rely on the audience for a certain amount of confirmation or agitation of their world view (yes and no responses to verbal prompts for example), which help give the piece momentum. Such a performance does not rely on these moments of success, however, arriving at a pre-determined point of conclusion without the audience's help. » Jenny Kidd, « 'The costume of openness': heritage performance as a participatory cultural practice », Anthony Jackson and Jenny Kidd, dir., *Performing heritage. Research, practice and innovation in museum theatre and live interpretation*, Manchester, Manchester University Press, 2011, p. 210.

Toutefois, contrairement à *Savoureux Wildcat*, le public n'influence pas ou peu le cours de la pièce et les personnages ne s'attendent pas une réaction et/ou action du public, mais une participation semi-active lui est visiblement demandée lorsque, à la fin de la pièce, Helen le fait chanter « Solidarité mes frères » (les paroles figurent au verso de l'ordre du jour distribué au début de la performance).

*Les fourberies de la vérité : un parcours théâtral au sein d'une exposition*¹⁴⁴

Appelée « *a walking play* » par la directrice lors de nos discussions à ce sujet, la pièce *Les fourberies de la vérité* raconte une histoire qui se déroule en Nouvelle-France, à la fin du XVIII^e siècle, dans une exposition temporaire du MCC intitulée *Profit et ambition – La traite des fourrures au Canada, 1779-1821*. Le comédien-interprète Michel y incarne Daniel, un voyageur canadien-français nouvellement employé par la Compagnie du Nord-Ouest. Il est accompagné d'une comédienne-interprète qui joue le rôle du *trickster*,¹⁴⁵ un personnage étrange qui lui propose, grâce à un voyage au cœur de l'exposition, de lui faire voir son avenir. Le public suit donc les comédiens-interprètes dans l'exposition et s'arrête à divers endroits pour voir Daniel, par exemple, se transformer momentanément en Simon McTavish, son patron écossais et un des pères fondateurs de la Compagnie, pour le suivre ensuite dans ses périples à travers l'Ouest, et même pour faire la rencontre d'une Amérindienne (qui est en fait le *trickster*). La performance, d'une durée d'une trentaine de minutes, peut attirer un groupe de visiteurs dont le nombre varie entre cinq et quarante personnes, mais celui-ci peut augmenter ou diminuer au fil du parcours. Créée pour l'exposition temporaire traitant de la Compagnie du Nord-Ouest, de son déclin et de sa rivalité avec la Compagnie de la Baie d'Hudson, la pièce cherche surtout à mettre l'accent sur les acteurs de la traite des fourrures, sur la complexité de leurs relations et sur les diverses versions d'une même histoire.

¹⁴⁴ C'est une pièce présentée en 2010 que nous avons pu voir durant notre pré-enquête, mais pour laquelle nous avons tout de même obtenu l'enregistrement audiovisuel (fait à l'été 2010), le scénario de son dramaturge, Steven Gin, et les témoignages de la directrice (également la metteur en scène) et d'un des comédiens-interprètes principaux, Michel.

¹⁴⁵ Personnage mythique que l'on retrouve dans plusieurs cultures, il est farceur, joueur de tours, mais n'est ni bon, ni méchant et est à la fois humain, esprit, animal, masculin et féminin.

Bref, conscients de la présence du public, les comédiens-interprètes de cette « *walking play* » le guident dans un parcours précis et s'adressent à lui sous forme de monologues. Une participation semi-active lui est cependant demandée, celle-ci se concrétisant en le faisant chanter et en le faisant taper dans ses mains, au moment opportun. Pour la directrice de *Dramamuse*, cette participation peut aussi être plus subtile. Elle a donné l'exemple du moment où le *trickster* demande aux gens s'ils sont prêts à embarquer dans le voyage proposé, à voir l'histoire avec des yeux neufs. « *Induction is such a good word... C'est [] d'inviter les gens à venir dans le monde théâtral et ça veut dire oui, on veut qu'ils viennent avec leur intelligence, mais on veut aussi qu'ils viennent avec leur imagination, avec leur curiosité...et ils ont un rôle à jouer aussi dans ça* », souligne la directrice de *Dramamuse* qui remarque aussi qu'il ne faut pas demander trop vite aux gens de participer :

Il faut d'abord les gagner et les inviter, les transformer en public théâtral et *make sure they feel safe. We're not gonna make idiots of them!* On ne va pas les rendre inconfortables [et] on ne va pas les forcer à [] faire [quelque chose]. Alors on [s'assure toujours] que, quand on demande une participation, il y a toujours une version [où, s'ils ne] veulent pas, [] le comédien va le faire, tout seul. [On ne] force jamais personne.

Croiser des personnages interactifs dans la salle du Canada¹⁴⁶

Installés dans des modules précis à des heures fixes,¹⁴⁷ les personnages interactifs discutent avec les visiteurs de la thématique de leur module. La directrice explique que lors de la construction des personnages interactifs, les comédiens-interprètes s'imaginent les différents publics cibles et se demandent comment leur personnage pourra parler de telle ou telle thématique avec tel ou tel public. Le but est donc d'interagir, d'échanger avec le visiteur. Il s'agit d'abord de l'aborder (rares sont ceux qui viennent directement au personnage), sans faire de monologue, puis d'improviser selon les réactions et réponses obtenues. La conversation est à préconiser : « On essaie de les amener, dans chaque époque, à ce qu'ils vivent dans notre époque », affirme le comédien-interprète Michel.

¹⁴⁶ Les observations *in situ* des personnages interactifs de la salle du Canada ont pu être complétées par des entrevues avec Jean, Catherine, Michel et la directrice.

¹⁴⁷ Par exemple, lors de notre collecte de données, c'était de 10 h à 11 h, de 13 h à 14 h et de 15 h à 16 h.

Ainsi, au MCC, nous avons pu voir à l'œuvre plusieurs personnages interactifs, comme Txomin Olazabal, un pêcheur de baleine basque vivant en 1584. Visible dès le début de l'exposition de la salle du Canada, il est assis dans sa cabane de pêcheur de la côte du Labrador, entouré de trois énormes chaudrons contenant de l'huile de baleine placés sur des fourneaux en pierre près de barils, de bûches et d'une table sur laquelle il y a des morceaux de baleine (un morceau de baleine ensanglanté pend d'ailleurs du plafond). Il parle aux visiteurs de la pêche à la baleine blanche, leur offre de l'huile, s'occupe en coupant des cubes de graisse et en affilant son couteau et discourt même de la vie loin de sa famille et de sa blessure de chasse.

Plus loin, le visiteur rencontre Madame Germaine Aubry qui, en 1742, est veuve et propriétaire de l'auberge de Louisbourg, située sur la place du marché (section de l'exposition consacrée à la Nouvelle-France). L'auberge est entièrement reconstituée et les gens peuvent y entrer pour y découvrir des meubles et accessoires qui étaient susceptibles d'agrémenter une auberge de l'époque. Madame Aubry évolue dans cet univers en proposant aux visiteurs de venir séjourner chez elle (avantages d'y séjourner et tâches à y accomplir à l'appui). Les sujets qu'elle peut traiter sont très variés : l'arrivée imminente des Anglais, la légende de la chasse-galerie, la bière, le scorbut, les restrictions du prêtre, les Amérindiens et même la technique d'écorchage du lapin!

Dans le cas de Rolland Lafleur, il est cuisinier dans un camp de bûcheron dans la vallée de l'Outaouais en 1855. Son module est une reconstitution de ce camp : une cabane avec un toit en troncs d'arbres agrémenté d'accessoires divers tels un chaudron, des ballots, des coffres, des bûches, une corde à linge, etc. Il discute des arbres avec les visiteurs en abordant les manières de les couper et d'en faire le commerce et parle également de ses conditions de vie difficiles.

Quant à Madame John Gordon, presbytérienne et femme de commerçant du XIX^e siècle, elle se tient devant sa maison et invite les visiteurs à y entrer pour y voir les reconstitutions d'un salon, d'une salle à manger et d'un bureau de l'époque. Son module se trouve en l'an 1885 sur la rue Ontario, dont la moitié représente une rue de la ville de London et l'autre,

une rue de la ville de Kingston. Madame Gordon va aussi à la rencontre des visiteurs à qui elle offre ses services de chaperon, de même que ses conseils et recommandations peu progressistes : selon elle, les femmes ne doivent pas boire de café, lire le journal ou avoir le droit de vote.

Enfin, il y a Louis Fortin, agent travaillant en 1939 à l'élévateur à grains de Melville en Saskatchewan. Ce module est particulier parce que, même si la structure du silo est reconstituée, l'intérieur ressemble à un mini-musée présentant divers objets derrière des vitres, des panneaux d'exposition et des vidéos. En invitant les gens à entrer dans le silo à grains, Louis Fortin en profite pour leur parler de sa situation de Canadien français dans l'Ouest canadien, de l'immigration dans les Prairies, des conditions de vie, de la crise économique, du fonctionnement de l'élévateur à grains, des terres à vendre, des partis politiques de la Saskatchewan, de la sécheresse, etc.¹⁴⁸

Vingt-deux ans d'expérience en théâtre muséal avec des comédiens-interprètes professionnels et passionnés, véritables intermédiaires entre le patrimoine et le public, ont permis à *Dramamuse* de créer au sein du MCC des performances uniques et variées en respectant leur mission de base : « Respect envers le Passé, Au service du Présent, Responsabilité envers le Futur ». ¹⁴⁹ L'interaction et la participation du public sont ostensiblement tentées et souhaitées pour une meilleure expérience alliant apprentissage de connaissances et émotions. De plus, les pages précédentes démontrent clairement que les caractéristiques des types de performances ne sont pas immuables et que ces pratiques sont très difficiles à classer dans des catégories étanches. Nous espérons cependant y avoir jeté

¹⁴⁸ En plus, il faut savoir que quelques personnages n'étaient plus utilisés au moment de notre enquête. En effet, si Rolland Lafleur est un personnage de base de *Dramamuse*, d'autres sont des créations du comédien-interprète Michel à l'intention du musée, dans des situations particulières. Par exemple, Michel a interprété Jimmy Gagnon, lequel vivait en 1968 dans le Grand Nord canadien dans le module du *Wildcat Café*. Ce personnage pouvait parler du développement de l'Ouest et du Grand Nord canadien, de l'exploration minière, gazière, pétrolière, de la guerre froide, etc. Mentionnons aussi Pierre Sillon (le même que dans *Justice en Nouvelle-France*) qui, lui, évoluait dans le module de la traite des fourrures au début du XVIII^e siècle, et Louis Dumouchel, patriote exilé, qui se trouvait évidemment dans le module concernant les Rebellions de 1837-1838. Enfin, signalons qu'Helen Armstrong a aussi figuré parmi les personnages interactifs dans la salle syndicale de la salle du Canada.

¹⁴⁹ *Dramamuse*, « La vision », *Dramamuse*, Société du Musée canadien des civilisations, 2010, <http://www.civilization.ca/cmc/Dramamuse/Dramamuse02-01-f.shtml>, consulté le 16 août 2011.

un éclairage pertinent. Il convient à présent de s'attarder au SHPA, où les activités d'animation avec personnages costumés sont en plein essor.

2.2 Animation et personnages sur le site historique des plaines d'Abraham

2.2.1 Petite histoire de l'essor des activités d'animation¹⁵⁰

Dans les années 1990, désireuse de faire du site plus qu'un simple parc urbain, mais aussi dans la veine du travail effectué sur les Tours Martello (réfection, restauration, fouilles archéologiques, mise en place d'une exposition),¹⁵¹ la Commission des champs de bataille nationaux (CCBN), l'organisme fédéral responsable du SHPA, a amorcé une réflexion sur la possibilité de faire connaître et de partager le patrimoine dont elle avait la garde depuis 1908. Les premières activités d'animation sur les plaines d'Abraham ont débuté en 1992, à l'initiative d'un responsable des activités qui sera plus tard remplacé par l'adjoint à l'animation et à l'éducation (participant à cette recherche). Ces activités, basées sur les sciences naturelles et les métiers qui leur étaient liés, étaient, au commencement, très pédagogiques et didactiques. Il s'agissait de montrer aux élèves des écoles primaires les rudiments du métier d'archéologue, de géologue, etc.¹⁵² Puis, en 1996/1997, les premières activités destinées aux élèves du secondaire sont apparues, le SHPA ayant constaté que celles pour les élèves du primaire ne leur convenaient pas. Des activités bien à eux devaient être créées. Puis, c'est vraiment à partir de 2008 que l'on a remarqué un essor des activités pour adultes, entre autres à cause du 100^e anniversaire de la CCBN et du 400^e anniversaire de la ville de Québec. Elles ont également émergé suite à une demande qui réclamait des activités du même genre que celles offertes aux adolescents, mais adaptées au public adulte. Des emprunts ont donc été faits aux autres activités et des essais ont été effectués pour finalement donner les activités dont nous parlerons plus loin.

¹⁵⁰ Les informations contenues dans cette section viennent de notre entrevue avec l'adjoint à l'animation et à l'éducation du SHPA, de même que du site Internet de la CCBN à l'adresse <http://www.ccbn-nbc.gc.ca/>.

¹⁵¹ Commission des champs de bataille nationaux, « Un lieu chargé d'histoires », *Plaines d'Abraham*, Gouvernement du Canada, 2012, <http://www.ccbn-nbc.gc.ca/fr/beauparc.php?section=1>, consulté le 24 février 2012.

¹⁵² Or, ces activités n'existent plus aujourd'hui.

Lors de notre rencontre avec l'adjoint à l'animation et à l'éducation, il nous a expliqué que les activités du SHPA sont nées en raison de la frustration qu'il a lui-même ressentie face aux cours d'histoire donnés dans les écoles. Il déplorait le fait qu'on puisse étudier la chimie ou la physique en procédant à des expériences en laboratoire, alors qu'en histoire, on devait se borner à faire des recherches théoriques. Selon lui, il y a une façon de vivre, d'apprendre, de pratiquer l'histoire au moyen de tests et d'expériences, comme dans un laboratoire. En conséquence, il voulait que les activités d'animation présentées sur le SHPA puissent faire vivre l'histoire comme une expérience, avec des essais et des erreurs, afin que tout cela permette une meilleure compréhension et une meilleure analyse de la réalité historique. Il a donné l'exemple d'une démonstration de chargement d'un fusil du XVIII^e siècle. Selon lui, cette activité permet, certes, de montrer comment s'y prenait un soldat pour charger un fusil à pierre, mais elle donne aussi un aperçu de la façon dont celui-ci combattait à l'époque. L'apprentissage découlant de cette activité est difficile à évaluer, mais il y a, sans conteste, apprentissage (difficultés, poids, longueur, coups à la minute), et ce, sans que les visiteurs s'en rendent compte. Il compare cela à une dictée : en l'écrivant, on ne s'aperçoit pas qu'on apprend du même coup des règles de français.

2.2.2 L'équipe de guides-animateurs du SHPA et leur pratique

Parmi les cinq participants dont nous avons étudié les méthodes de travail, trois sont des guides-animateurs sur appel, un est guide-animateur saisonnier (c'est-à-dire à contrat à temps plein durant neuf mois) et une autre est normalement guide-animatrice sur appel, mais, au moment de la collecte de données, elle remplaçait l'autre guide-animatrice saisonnière, partie en congé de maternité. À ces guides-animateurs s'ajoutent deux responsables des performances : l'adjoint à l'animation et à l'éducation et la guide-animatrice saisonnière. Il faut savoir aussi que, comme la directrice de *Dramamuse*, l'adjoint a lui-même été guide-animateur sur appel (de 1994 à 2001) et guide-animateur principal (de 2001 à 2010) avant d'obtenir le poste qu'il occupe actuellement. Or, contrairement à la situation qui prévaut chez les comédiens-interprètes de *Dramamuse*, la formation académique des participants du SHPA est très variée et concerne des domaines tels que la bio-conservation, le théâtre, l'histoire, l'enseignement, l'anthropologie, l'histoire

de l'art, et cela sans parler de ceux qui suivent des formations de 2^e et 3^e cycles universitaires. Les participants, dont l'âge varie entre 24 ans et 48 ans, ont choisi ce type d'emploi pour plusieurs raisons : d'abord, l'intérêt pour l'histoire et l'animation, bien sûr, mais aussi le salaire, qu'ils jugeaient intéressant.

Cependant, lorsqu'il s'agit de définir leur pratique, l'incertitude plane. Il y a un certain refus à parler de théâtre parce que, d'une part, les textes ne sont pas appris par cœur¹⁵³ et, d'autre part, parce qu'il y a de l'interaction avec le public et même de l'improvisation lors des performances. Les guides-animateurs ne se considèrent donc pas comme des comédiens et affirment qu'un mot précis est difficilement applicable puisqu'ils accomplissent plusieurs tâches à la fois : accueillir les visiteurs, les guider, les animer, leur faire apprendre des choses, leur faire vivre une expérience, etc. Par exemple, Karine, une des guides-animateuses, estime qu'ils permettent au visiteur de « voir » ce qu'il ne pourrait « voir » seul. En fait, le terme le plus souvent mentionné par les guides-animateurs est « animation historique ». Toutefois, d'après l'adjoint à l'animation et à l'éducation du SHPA, le problème avec ce terme est qu'il a une connotation associée au divertissement, aux camps de vacances ou à l'animation de foule.¹⁵⁴ D'ailleurs, le terme « animation historique » ne veut rien dire pour le public parce qu'il n'y a pas de tradition de ce type d'activité. Selon l'adjoint, à défaut d'avoir trouvé un terme plus approprié, il faut pour l'instant se contenter de l'expression « animation historique », mais il affirme qu'il continue à s'interroger : *living history* se traduit difficilement et « médiation du patrimoine » ou « médiation historique » sont pour lui des notions trop « intellectualisées ». Il croit qu'il doit trouver un terme attrayant, compréhensible par les visiteurs. Cette quête du mot approprié découle du fait qu'ils sont encore en train de créer quelque chose : ils ne pourront pas mettre un terme sur ce qu'ils font tant que le processus, qui est en évolution et en train de se définir dans sa

¹⁵³ Magelssen avait aussi remarqué cela dans ses recherches : « I found that *theatre* has a very narrow meaning for participants in the field of living history interpretation, even when defined by individuals with a background in theatre. One of the most frequently expressed notions, for instance, is the idea that living history interpretation is not acting or theatre because it doesn't use a script. » Magelssen, *op. cit.*, p. 107.

¹⁵⁴ Les médiateurs interrogés par Lafortune et Legault sont aussi « frileux » quant à l'utilisation du terme « animation » : « De manière générale, ils sont conscients de l'importance du volet animation de leur travail, mais ce terme pose problème car il renvoie justement, pour eux, à la notion de divertissement plutôt qu'à celle d'éducation ou de transmission. » Lafortune et Legault, *loc. cit.*, p. 53.

forme, ne sera pas terminé. Cette difficulté à définir leur pratique se remarque même dans la formation que les guides-animateurs du SHPA reçoivent.

En effet, ceux-ci ne sont jamais embauchés pour leur talent d'acteur puisqu'ils ne passent pas d'audition. L'institution fournit la même formation de base à tous, à savoir 70 heures de lectures et d'observations des différentes activités, en particulier celles qui sont destinées aux enfants et aux adolescents puisque ce sont elles qui sont le plus souvent offertes. Or, la formation s'acquiert aussi en grande partie « sur le tas », c'est-à-dire que les guides-animateurs apprennent beaucoup en regardant évoluer leurs collègues (ils travaillent rarement seuls) et même le public. Il y a toujours eu une grande transmission des trucs, façons de faire, habiletés et blagues d'un guide-animateur à l'autre.

Pour ce qui est des performances scénarisées, la distribution des rôles se fait toujours, comme c'est le cas pour les heures de travail, en fonction de la liste d'ancienneté. « Donc, les plus anciens ont habituellement les rôles les plus difficiles, les plus compliqués et puis ainsi de suite. Il y a des rôles qui demandent plus de jouer un peu [alors] on va essayer de mettre le guide qu'on pense qui a plus de capacités à jouer », affirme l'adjoint. Puis, pour chacune des performances, le scénario et les données historiques fournis aux guides-animateurs présentent le personnage à interpréter. Des pistes d'animation ou des idées sur la façon d'aborder les gens selon leur sexe ou leur âge leur sont également offertes. De plus, comme ils ne sont pas des comédiens professionnels, il leur est toujours proposé d'apprendre leur texte dans leurs propres mots. Les guides-animateurs peuvent aussi compléter le tout en faisant leur propre recherche, souvent sur le personnage comme tel, mais ils ont aussi parfois à créer leur propre texte. Ne pouvant donc miser sur des mois de répétition (comme dans le monde du théâtre), les guides-animateurs sont souvent responsables de leur propre formation et de leur préparation. Toutefois, cela ne les empêche pas d'offrir des performances uniques et éclatées.

2.2.3 Échantillon de performances offertes sur le SHPA¹⁵⁵

La guide-animatrice Noémie affirme qu'une performance sur le SHPA peut se décrire comme à mi-chemin entre le théâtre et l'interprétation historique classique, mais aussi comme une activité pédagogique qui traite d'histoire tout en étant divertissante, touchante, interactive et à laquelle le public peut participer. Nous ne pouvons qu'être d'accord avec elle. Avant d'entamer une description détaillée de ces performances, rappelons ici que nous avons sélectionné pour cette recherche des activités visant principalement un public adulte. Ce choix s'explique facilement : il s'agit là d'une clientèle quelque peu négligée lorsque vient le temps d'utiliser des personnages historiques costumés. Nous pensons que ce mémoire pourra détromper ceux qui croient encore que personnages costumés riment avec activités pour enfants. Voici donc les cinq performances choisies dont l'analyse émane de nos observations *in situ*, de nos entrevues avec les participants présents dans celles-ci ou qui les ont réalisées, et de leur scénario respectif, s'il y a lieu.

1759-1760 : Des témoins racontent : une pièce de théâtre « traditionnelle » en plein air

D'abord intitulée *État de guerre* (28 août 2009), puis *1759-1760 : Les témoins se racontent* (3 et 4 juillet 2010), cette performance est devenue à sa troisième mouture (10 septembre 2011), *1759-1760 : Des témoins racontent*.¹⁵⁶ Cette version dure une heure et trente minutes, comprend 21 tableaux et est agrémentée de plusieurs effets de mise en scène comme une projection de cartes, un éclairage élaboré et des feux d'artifice. Pour l'adjoint à l'animation, « c'est un *espèce* de documentaire animé vivant, [] comme on pourrait avoir à la télé », racontant le siège de Québec lors de la guerre de Sept Ans, de l'organisation des ouvrages défensifs en 1759 à la signature du traité de paix en 1763. Se déroulant en plein air, sur les plaines d'Abraham, la performance a pour scène principale le kiosque Edwin-Bélanger, un pavillon extérieur transformé en scène de spectacle. Le tout est agrémenté de divers décors. Côté jardin, le général Wolfe est assis dans une cabine de bateau où on retrouve une roue, une table, une chaise et des accessoires pour écrire. Côté cour, le général

¹⁵⁵ Voir les annexes 1 et 2.

¹⁵⁶ La description de *1759-1760 : Des témoins racontent* nous vient de notre observation *in situ* de la prestation de 2011 : le 9 septembre 2011 (la générale) et le 10 septembre 2011.

Montcalm dispose des mêmes accessoires, mais il se trouve dans une pièce de maison. Autour du kiosque, des arbres, des buissons, des tentes, des palissades et une chaloupe complètent le décor. Des images sont même projetées sur un écran au milieu de la scène. Différents personnages animent cette performance,¹⁵⁷ partageant leur intervention entre lecture de textes historiques (ex. : lettres, journal), déclarations au public sur des sujets divers et scènes d'action (batailles, etc.).

Si nous avons classé cette performance parmi les pièces de théâtre « traditionnelles », c'est que nous considérons que, malgré tout cela, le 4^e mur est présent. En fait, d'après Jérémie, un des guides-animateurs, le public a agi comme il l'aurait fait au théâtre : il s'est tu, a regardé et écouté. Il est donc resté assez passif, et ce, même s'il a été incité à participer. Par exemple, les gens ont été encouragés à chanter avec les personnages la chanson « Malbrough s'en va-t-en guerre ». Comme le dit bien la guide-animatrice Noémie : « Dans ce contexte-là, ça c'est vraiment une activité qui est plus proche du théâtre, et on en fait très peu, qui n'est pratiquement pas interactive, qui est vraiment plus de la représentation puis...qui est vraiment plus organisée aussi comme un spectacle de théâtre. »

Le procès de la bande à Chambers : de petites performances qui n'en font qu'une

Projet mis en place en 2008, *Le procès de la bande à Chambers* a connu assez de succès pour être repris chaque année depuis.¹⁵⁸ Il est particulièrement difficile à décrire, faute de prestation équivalente ailleurs. Posons d'abord qu'il s'agit d'une pièce de théâtre interactive, éclatée certes, mais dont la particularité tient à la forte influence du public (participation semi-active pour la plupart et participation active pour certains). L'activité, d'une durée d'une heure et demie environ, débute dans la chapelle de la Congrégation des Jésuites où la narratrice lit des articles de journaux de l'époque pour situer le contexte historique au public. Puis, une religieuse entre en scène et raconte les crimes de Charles Chambers, particulièrement le vol sacrilège effectué dans cette chapelle, et sa capture. Puis,

¹⁵⁷ Parmi ces personnages, nous avons seulement observé les participants à notre recherche, c'est-à-dire ceux ayant à incarner Wolfe, Montcalm, Madame Bégon, une des paysannes et un des miliciens. Il s'agit ici de personnages ayant à s'exprimer oralement puisque les participants ont également interprété des personnages figurants qui n'ont pas été retenus pour notre analyse.

¹⁵⁸ Nos observations *in situ* ont été faites les 16 et 17 septembre 2011.

le public est invité à suivre les personnages dans la rue Dauphine. Ils se font alors intercepter par trois voleurs de grand chemin qui, fusils au poing, s'emparent de la bourse de Madame Vaillancourt (un des personnages), avant de s'enfuir à l'arrivée d'un policier. Le groupe se réfugie alors au Morrin Centre où il prend place pour assister au procès de Chambers. Le public y entend les témoignages de Madame Montgomery, victime de Chambers, de Georges Waterworth, le complice qui a décidé de se faire témoin, et de Madame Vaillancourt, la voisine de Madame Montgomery. Viennent ensuite les plaidoyers du procureur et de Chambers, plaidoyers ponctués des réactions du public selon les directives de Lucienne. En effet, Lucienne est un personnage qui, pour s'assurer que les gens se comportent comme à l'époque lors d'un procès, soulève des pancartes au moment opportun où il est inscrit « Murmurez », « Huez », « Insultez », etc. Le public doit donc agir en conséquence durant le procès. Le juge lève ensuite la séance afin que les jurés (qui sont en fait des membres du public) puissent délibérer. Pendant ce temps, les visiteurs sont répartis en petits groupes afin de visiter le Morrin Centre. Accompagnés d'un personnage-guide (Madame Vaillancourt, la religieuse ou Lucienne), ils se rendent à la bibliothèque, où le procureur leur raconte les différents crimes de Chambers en montrant les objets volés par ce dernier. Ils visitent aussi rapidement l'exposition sur la prison commune de Québec, dans laquelle le personnage-guide explique la réalité historique et sociale de la ville de Québec dans les années 1830. À l'extérieur, ils retrouvent le bourreau qui leur parle de son métier et des châtiments réservés aux coupables. Enfin, ils se rendent dans les cachots où ils font plus ample connaissance avec Waterworth, lequel leur raconte son histoire et décrit ses relations avec Chambers. La performance se termine lorsque l'ensemble des visiteurs et des personnages reviennent dans la salle du procès afin d'entendre le verdict des jurés.

Dans cette performance, il y a donc une interaction importante voire nécessaire avec le public, dans le but de l'amener à y participer activement. Par exemple, certains personnages se retrouvent parfois parmi les visiteurs, leur posent des questions, entament une discussion avec eux. La guide-animatrice Noémie nous a expliqué que lorsqu'elle personnifie la religieuse, dès qu'elle entre en scène, elle interpelle les gens d'un « Bonjour, ça va bien ? ». Ceux-ci, habitués d'aller au théâtre ou du moins peu habitués aux activités interactives, ne répondent pas. Il faut qu'elle insiste « parce qu'ils ne savent pas les règles du jeu. » Selon

elle, il se crée alors une entente tacite : « vous pouvez interagir avec moi, mais c'est moi qui dirige l'interaction. » De plus, des actions concrètes leur sont parfois demandées : lors du vol dans la rue, ils doivent se placer contre le mur et lever les mains en l'air; durant la visite du Morrin Centre, le bourreau fait essayer le carcan; lors du procès, les jurés doivent lever la main droite, dire « Je le jure » et lire le verdict, alors que le reste des visiteurs a à réagir aux pancartes montrées par Lucienne. Un soir, les gens réagissaient sans même que Lucienne ait à lever une pancarte. En somme, cette activité ne serait pas la même sans les réactions et la participation des visiteurs, mais elle correspond à ce que Kidd appelle de la « *scripted bodily participation* » :

Although these forms involve a certain amount of participatory endeavour including a level of physical commitment, what is key is that control over proceedings remains very squarely with the performer. It is the actor (or the character in more instances – the boundaries begin to blur) who will tell the audience how and when to traverse the space, and indicate to them when they are on the 'stage' or 'set' and when they are not.¹⁵⁹

Wolfe et Montcalm parlent stratégies : des pièces de théâtre interactives malléables

Inspirées par les activités destinées aux élèves du primaire et du secondaire, les activités pour adultes qui mettent en scène Wolfe et Montcalm¹⁶⁰ obéissent à un scénario de base, adaptable selon la demande. *Wolfe et Montcalm se donnent en spectacle*,¹⁶¹ par exemple, est une activité d'une heure et demie consistant essentiellement en deux parties. La première est appelée le « plan mural » et se rapproche de la pièce de théâtre interactive avec peu d'influence du public. Il s'agit d'une rencontre hypothétique entre les deux généraux présents à Québec lors de la guerre de Sept Ans : James Wolfe, le jeune major-général

¹⁵⁹ Kidd, *loc. cit.*, p. 212. Ce type de participation se retrouve aussi dans *La marche macabre* et dans *Wolfe et Montcalm* (version longue).

¹⁶⁰ Tous les participants retenus ont pu nous parler de ces performances. Nous tenions à intégrer dans ce mémoire les activités pour adultes qui mettent en scène Wolfe et Montcalm car, bien que ce ne sont pas nécessairement des activités que les guides-animateurs du SHPA font très souvent, ils ne peuvent, en revanche, compter le nombre élevé de fois où ils ont fait celles pour les élèves du primaire et du secondaire. Le scénario de l'activité pour les adolescents, en particulier, est exactement comme celui du *Wolfe et Montcalm se donnent en spectacle*. Ce sont les guides-animateurs qui doivent s'ajuster selon l'âge de leur public.

¹⁶¹ Nous avons observé cette activité *in situ* le 9 septembre 2011.

britannique, impétueux et dynamique, et Louis-Joseph, marquis de Montcalm, de l’Ancien Régime français. Chacun des personnages donne son point de vue sur le siège de Québec et explique ce qui s’est passé, les stratégies qu’il a employées, etc. Dans cette partie, qui dure de 20 à 25 minutes, les propos des généraux sont appuyés par un support visuel, lequel s’est longtemps limité à une carte de la région de Québec où étaient placés des pictogrammes à velcro; en septembre 2011, cette carte a été remplacée par un tableau interactif, le fameux « *Smartboard* ». Dans cette performance, l’interaction prend surtout la forme de questions posées au public et les guides-animateurs doivent réagir aux réponses, commentaires et réactions obtenus. Les visiteurs n’ont en fait qu’à répondre oui, non, ou une autre réponse simple; ils n’ont pas besoin de participer activement, sauf à certains moments. Par exemple, les généraux peuvent leur demander de faire la révérence, de se mettre au garde-à-vous, de sortir de la salle s’ils sont incapables de garder le secret de l’armée française ou encore d’applaudir, mais cela va vraiment dépendre de l’attitude du public adulte, souvent moins enclin à participer que les enfants ou les adolescents. Par contre, la deuxième partie de l’activité, elle, ne peut pas fonctionner sans la participation active du public. En effet, tout dépendant du temps disponible, les généraux proposent une compétition entre deux armées formées des visiteurs présents. Un des généraux explique d’abord comment procéder au chargement d’un fusil à pierre, puis suit une démonstration par des membres du public. Il en est de même pour le chargement du canon. Puis, il y a présentation d’un quiz sur des objets historiques et, enfin, d’une chirurgie de campagne qui se fait à l’aide d’un volontaire à qui l’on « ampute » la jambe. En somme, c’est certainement la performance du SHPA qui exige le plus de participation du public.

Quant à *Wolfe et Montcalm en permission*,¹⁶² il s’agit de la même activité, mais présentée à l’extérieur du territoire de la CCBN. Elle varie entre 15 et 45 minutes et consiste habituellement en une courte présentation des généraux (sans support visuel), une démonstration du chargement de fusil et une simulation de chirurgie. Une version encore plus courte est offerte à la Maison de la Découverte (« quartier général » du service d’animation), mais elle s’adresse à une clientèle précise. Il s’agit de l’activité *Wolfe et*

¹⁶² Cette activité n’a pas été observée.

Montcalm – croisières,¹⁶³ qui n'est en fait qu'une présentation du plan mural en 20 minutes pour des touristes en croisière faisant escale à Québec pour une durée limitée.¹⁶⁴ En somme, les *Wolfe et Montcalm* peuvent être considérées, dans leur version courte, comme de type « pièce de théâtre interactive avec peu d'influence du public », mais deviennent, dans leur version longue, de type « pièce de théâtre interactive où l'interaction et la participation du public est importante ».

Enfin, nous estimons qu'il est nécessaire de préciser où se déroulent les *Wolfe et Montcalm*. À la Maison de la Découverte, la CCBN dispose de salles aménagées de façon à former une scène à l'avant où l'on trouve une réplique d'un canon de six livres, des drapeaux des régiments britanniques et français, un tableau interactif surplombant une estrade en bois, une armoire, des fusils à pierre, des tambours, des coffres. Les murs de l'une d'elles sont jaunes (sauf celui qui représente un mur de pierres) et sont garnis de cartes, de fourrures d'animaux, d'images historiques. Dans une autre salle, les murs bleus et rouges sont décorés de différentes images à caractère militaire.

La marche macabre : visite du parc à la lanterne, un classique réinventée

Ayant toujours lieu lors des deux ou trois dernières fins de semaine d'octobre¹⁶⁵ et comportant plusieurs stations (15 en 2011), *La marche macabre* se situe évidemment sur les plaines d'Abraham comme telles et se déroule le soir. Chacune des stations a une thématique précise plus ou moins reliée à l'Halloween et est la plupart du temps abordée par le personnage qui guide le groupe de visiteurs (la Corriveau ou James Murray en 2011). Le personnage-guide traite, par exemple, de l'origine de la légende de *Jack-O-Lantern*, de la pendaison de David McClane, du système de punitions de l'armée britannique au XIX^e siècle ou encore de la chirurgie de campagne. Durant le parcours, qui dure entre une heure quarante-cinq minutes et deux heures, le groupe rencontre un (ou une dans le cas des performances que nous avons vues) chasseur de trésors, un voleur, une « groupie » des

¹⁶³ Nous avons observé *in situ* les activités du 19 septembre 2011, du 3 octobre 2011 et du 17 octobre 2011.

¹⁶⁴ Suite à nos observations, nous pouvons dire qu'il s'agit le plus souvent de personnes âgées anglophones (touristes américains ou britanniques), pour la plupart très intéressés par la performance, mais peu enclins à participer activement.

¹⁶⁵ Pour notre part, nous avons assisté à *La marche macabre* des 21 et 22 octobre 2011.

pendaisons et un duelliste ou une prostituée (selon le sexe du guide disponible). En plus de se promener sur le SHPA, les visiteurs entrent dans les Tours Martello 1 et 2, visitent le Jardin Jeanne d'Arc, dûment décoré pour l'Halloween, et ont droit à une pause au Pavillon de services, où se trouvent des toilettes et des chaises pour s'asseoir. Le secteur est peu éclairé, ce qui crée une certaine ambiance.

Il nous a été dit lors de notre enquête que le choix du parcours de *La marche macabre* est déterminé en fonction des événements à traiter. Par exemple, si l'adjoint à l'animation et à l'éducation veut parler de la fameuse pierre blanche, il faut évidemment que le personnage-guide puisse mener le groupe à l'endroit où elle se trouve. Le choix du parcours est aussi déterminé par les éléments particuliers du site. L'adjoint considère ainsi qu'il peut mettre à profit les décors du Jardin Jeanne d'Arc, alors qu'il est moins en mesure d'utiliser les terrains situés près de la MDLD, trop à découvert pour se prêter à certaines actions (ex. : entrevoir la Dame Blanche au loin, se faire surprendre par le voleur).

Comme *Dramamuse*, le service d'animation du SHPA utilise ce genre de performance comme une « *walking play* »,¹⁶⁶ à la différence que l'action ne se déroule pas au sein d'une exposition, mais sur un site historique. Il convient de noter que le public est semi-actif lors de cette activité. À ce chapitre, il ne lui est véritablement demandé que de crier « Au voleur ! » en cas d'attaque, d'insulter certains autres personnages, ou encore d'agir comme volontaire pour « essayer » le cheval de bois dans la Tour 1 ou de personnifier le soldat qui se fait amputer lors de la chirurgie au Pavillon de services. Ainsi, si une thématique générale, l'Halloween, sert de trame de fond, elle n'empêche pas *La marche macabre* d'aborder des sujets très variés. En effet, comme le dit Dominique, l'Halloween est un prétexte pour « faire un parcours historique des plaines d'Abraham, mais dans sa version la plus noire », peu connue des gens.

¹⁶⁶ Lorsqu'il s'agit d'un parcours guidé où les visiteurs ont l'occasion de rencontrer divers personnages durant le trajet, Bridal parle plutôt de « *theatrical tours* ». Bridal, *op. cit.*, p. 30. Pour les besoins de cette recherche et suite à nos discussions avec la directrice artistique de *Dramamuse*, nous avons préféré utiliser le terme « *walking play* » pour les deux performances analysées, à savoir *Les fourberies de la vérité* et *La marche macabre*.

À la rencontre de personnages interactifs sur les plaines d'Abraham

Les *Journées d'activités à caractère historique* sont offertes au public depuis 1999¹⁶⁷ et sont encore présentées à peu près à chaque année. Elles obéissent toutes à une structure relativement semblable : des guides-animateurs interprétant des personnages historiques interactifs sont placés à des points d'intérêts fixes (ex. : un kiosque) ou font de l'animation déambulatoire. Or, les personnages interactifs ne constituent qu'un des aspects de ces *Journées d'activités à caractère historique*. En effet, il se manifeste au sein du service d'animation une volonté évidente d'exploiter tous les aspects possibles d'une thématique, d'où la mise en place d'ateliers et le recours à des conférenciers, à des reconstituteurs professionnels, à des spécialistes des arts (qui parlent de la peinture d'époque, des origines de la danse typiquement canadienne, etc.) ou à un archéologue (qui présente la collection d'artefacts de la CCBN). L'adjoint à l'animation dit chercher la plus grande variété possible pour que tous les types de visiteurs soient servis.

Ainsi, lors de notre observation *in situ* du 11 septembre 2011, la *Journée d'activités à caractère historique*, portant sur l'époque de la guerre de Sept Ans, s'est déroulée près du kiosque Edwin-Bélanger, alors que, habituellement, ce type de performance prend place sur le chemin qui va de l'avenue Taché à la Tour Martello 1. L'adjoint à l'animation et à l'éducation affirme que le but des personnages interactifs est d'amener le visiteur à vivre ce que vit le personnage, par exemple, durant le siège de Québec. Les visiteurs ont donc pu aller à la « rencontre » de Pierre de Rigaud de Vaudreuil de Cavagnial, le dernier gouverneur général de la Nouvelle-France. Personnage fixe, ce dernier a eu à expliquer aux visiteurs l'importance de la mobilisation et du recrutement de soldats pour aller reprendre Québec des mains des Anglais (le personnage se situait donc en 1760, soit après la bataille des plaines d'Abraham, mais avant celle de Sainte-Foy); il a de plus parlé de ses relations avec Montcalm (et des décisions prises par celui-ci durant la bataille des plaines), de son rôle de gouverneur général, etc. Tout près de lui, un auvent était installé sous lequel se trouvait sœur Sainte-Élizabeth, une Augustine. Comme les sœurs Augustines, qui tenaient

¹⁶⁷ L'adjoint à l'animation et à l'éducation nous a mentionné qu'en 1998, il y a eu une reconstitution de la bataille des plaines d'Abraham; et en 1999 a eu lieu la commémoration du 240^e anniversaire de la bataille.

l'Hôpital Général de Québec, étaient capables d'assister les médecins et de prodiguer des soins aux blessés, sœur Sainte-Élizabeth expliquait aux visiteurs comment se faisait une chirurgie de campagne au XVIII^e siècle, plus précisément une amputation de la jambe ou du bras, et leur parlait des différentes maladies de l'époque. Quant à Fleur-Ange, une habitante de Québec, elle déambulait un peu partout, interceptant les gens pour leur raconter que sa maison avait été détruite sous les bombardements anglais et qu'elle cherchait du bois de chauffage pour l'hiver qui arrivait. Elle leur montrait aussi, en se servant d'images de peintures d'époque, à quoi ressemblait Québec durant le siège et leur parlait de l'artillerie britannique.

Le but reste tout de même, pour les personnages déambulatoires comme Fleur-Ange, d'intervenir brièvement auprès des gens, sans passer une heure avec eux. L'interaction, dans ces cas-là, prend la forme d'un court échange (pour créer le contact avec le visiteur), d'un monologue (pour donner des informations historiques), puis d'un nouvel échange sous forme de questions-réponses (pour répondre aux questions du visiteur). Le guide-animateur Louis affirme qu'il faut attirer l'attention du public grâce à des questions ou à des éléments qui vont susciter une réaction. Il compare cela à la pêche : le guide-animateur a des « lignes à lancer », surtout lors des *Journées d'activités à caractère historique*, lesquelles sont des activités où les gens ne sont pas captifs (comme dans *Le procès de la bande à Chambers*) et où il est possible de créer une interaction (contrairement à *1759-1760 : Des témoins racontent*). Si le guide-animateur n'obtient aucune réaction, le contact prend fin : on tient pour acquis que le visiteur n'est pas intéressé. Selon Louis, il ne faut pas insister parce que la personne peut devenir hostile ou en venir à avoir une vision négative du personnage. Si le guide-animateur obtient une réponse positive de quelqu'un de bien disposé envers le personnage qu'il incarne, il doit alors broder autour de cela pour orienter la discussion vers le propos souhaité. Donc, l'interaction dépend ici du guide-animateur, mais aussi du visiteur. Kidd décrit cela comme de la « *contextual interactivity* » :

Contextual forms of interactivity are especially applicable to live interpretations performed in situ (such as in a historic site) which rely not on predetermined timed narratives with a beginning, middle and end, but on more fluid and ongoing interactions between performers, audiences and the sites themselves.

[...] The interaction is dependent on both the user and the interpreter, and the audience has at least a notional amount of influence over the path it takes.¹⁶⁸

Nous pouvons constater une évolution constante du service d'animation du SHPA. C'est un véritable exploit d'avoir réussi, en dix ans de travail, à produire des performances aussi éclatées et inusitées, où l'interaction avec le public et la participation de celui-ci prennent autant d'importance. L'équipe de guides-animateurs venant d'horizons différents semble avoir acquis une expérience très particulière qui ne peut que nous interpeller quant à leur rôle de médiateurs du patrimoine.

2.3 Conclusion

Il est possible de constater ici que l'étude des pratiques de médiation du patrimoine de *Dramamuse* et du service d'animation du SHPA est pertinente : chaque institution a de nombreuses années d'expérience dans ce domaine, leurs acteurs ont des compétences multiples et multidisciplinaires et leurs performances sont extrêmement diversifiées dans leur forme et leur contenu. Nous remarquons également que *Dramamuse* et le service d'animation du SHPA prévoient et offrent une formation assez longue et variée à leur personnel. Cependant, des dissemblances entre les deux institutions restent nettement visibles, lesquelles étant en partie dues, selon nous, au type d'emploi qu'occupent les participants. *Dramamuse* n'engage, à *temps plein*, que des comédiens professionnels qui, souvent, font partie du processus de création des performances; ils s'acquittent de cette démarche, entre autres choses, en effectuant beaucoup de recherche et de lecture, mais aussi en ayant leur mot à dire lors des diverses performances, lesquelles sont le plus souvent offertes aux touristes et à un public familial. Du côté du SHPA, les guides-animateurs sont engagées à ce titre avant tout, c'est-à-dire qu'ils ne sont pas obligés d'avoir une formation en théâtre; on les embauche pour occuper un poste *sur appel* où les heures de travail ne sont ni garanties, ni constantes. Par conséquent, ils n'ont pas à effectuer les recherches historiques nécessaires à la réalisation des performances (sauf à titre personnel) et sont plus libres dans leur interprétation; ils restent toutefois responsables de leur formation continue. Ils ont en outre moins de temps pour se préparer à une performance et doivent le plus

¹⁶⁸ Kidd, *loc. cit.*, p. 213-214.

souvent composer avec un public d'adolescents et d'enfants. Par contre, s'il est possible de constater que *Dramamuse* met l'accent sur le théâtre alors que le SHPA le met plutôt sur l'animation, des emprunts réciproques sont évidents et ont permis de créer des performances tout à fait originales qui nécessitaient cet examen plus poussé. Dans le prochain chapitre, nous approfondissons un peu plus notre analyse de ces performances en s'attardant aux éléments privilégiés par *Dramamuse* et par le service d'animation du SHPA pour établir et maintenir la relation de médiation entre le médiateur (personnage-acteur) et le visiteur lors des performances décrites plus haut.

CHAPITRE 3 : INSTAURER ET MAINTENIR LA RELATION DE MÉDIATION : LES PILIERS DE LA PERFORMANCE

Une performance de médiation du patrimoine sur le SHPA et au MCC s'articule en trois éléments interreliés : les personnages mis en scène, les acteurs qui les interprètent et les outils qu'ils utilisent. Ainsi, dans le présent chapitre, notre objectif est de mettre en lumière les éléments de la performance employés dans le processus de mise en relation avec les visiteurs, en s'intéressant à leur pertinence, leurs rôles, leurs objectifs, leurs avantages, etc. Nous verrons d'abord que le personnage en tant que tel permet d'évoquer l'Histoire, tout en suscitant des émotions vives auprès des visiteurs. Ensuite, nous nous pencherons sur l'acteur, son style de jeu, sa façon d'incarner le personnage et de lui donner vie. Enfin, nous terminerons par une analyse des aspects plus « techniques » nécessaires pour compléter « l'illusion » et assurer une transmission efficace des informations concernant le patrimoine.

3.1 Le personnage

Un personnage, « issu du mot latin *persona* qui signifie "masque" »¹⁶⁹, peut être fictif, réel, connu ou inconnu. Il a des caractéristiques qui lui sont propres, indépendamment de l'acteur qui l'incarne. Par conséquent, la mise en place de performances en milieu patrimonial exige des recherches historiques approfondies à leur sujet, mais aussi une adaptation « théâtrale » des informations trouvées et retenues. En effet, comme nous l'a mentionné la directrice de *Dramamuse*, il s'agit de se pencher sur différentes sources historiques et de les lire avec des « yeux de *théâtres* » afin d'y dénicher une histoire avec un potentiel dramatique. Puis, un scénario ou un texte est constitué à partir de ces sources pour faciliter la compréhension de l'information par le visiteur. L'Histoire sert le contenu de la performance et est une source d'inspiration : on raconte la « vérité » par le théâtre, en gardant en tête que celle-ci est quasiment inatteignable même pour le meilleur historien. C'est ainsi que, dans les performances, le théâtre et l'histoire fondent le personnage.

¹⁶⁹ Robert Abirached, « Personnage », Michel Corvin, dir., *Dictionnaire encyclopédique du théâtre à travers le monde*, Paris, Borduas, 2008, p. 1060.

3.1.1 Évoquer l'Histoire

Différents types de personnages peuvent être utilisés par les institutions patrimoniales lors de performances. Par « personnage fictif », nous entendons ici un personnage n'ayant pas existé véritablement dans l'Histoire, mais pouvant représenter une catégorie de personnes, comme les soldats, les paysans, les membres du clergé, etc.; par « personnage inconnu », nous entendons un personnage qui a réellement vécu à un certain moment de l'Histoire (personnage réel), mais qui ne fait pas partie de ses personnages célèbres enseignés dans les écoles (personnages connus). Ainsi, les personnages interactifs de *Dramamuse* sont tous des personnages fictifs, sauf quelques uns qui sont en fait des personnages inconnus. Du côté du SHPA, il y a utilisation de personnages fictifs ou inconnus, mais ce sont les personnages réels et connus, comme Wolfe et Montcalm, qui sont le plus souvent à l'honneur. Or, peu importe son type, nous avons pu constater que, dans les performances du MCC et du SHPA, un personnage évoque souvent, par ses idées, ses propos et même son costume, une réalité historique plus vaste que celle de son personnage. Par exemple, Madame Gordon, l'un des personnages interactifs de *Dramamuse*, est clairement représentative d'une classe sociale aisée du XIX^e siècle. Elle porte un corset, sa prison physique et psychologique, s'insurge contre la prise d'alcool, refuse le droit de vote aux femmes, etc. Elle représente un « moment » de l'Histoire, particulièrement celle des femmes.

C'est le cas aussi des personnages dans les autres performances. Ainsi, dans *L'union fait la force*, chaque personnage masculin (particulièrement le major Clive Perry, qui s'oppose farouchement à la grève) exprime les idées véhiculées à l'époque par un groupe précis de personnes lors de cet événement. Du côté du SHPA, cette particularité ressort avec encore plus d'acuité. Par exemple, lors des *Journées d'activités à caractère historique* ou de *La marche macabre*, le choix des personnages se détermine en fonction des sujets à traiter et non des personnages comme tels. La présence du marquis de Vaudreuil sur le SHPA durant la *Journée d'activités à caractère historique* du 11 septembre 2011 n'est en fait qu'un prétexte pour parler de la mobilisation de la milice. Il parle peu de la vie de son personnage,

ce dernier n'étant qu'un « conduit » vers une acquisition de connaissances précises chez le visiteur.

Le personnage fictif ou inconnu, en particulier, peut aussi amener les visiteurs à découvrir des pans peu connus de l'Histoire et ses versions moins « officielles ». Pour ce faire, la directrice de *Dramamuse* fait appel aux *untold stories*. Ces dernières permettent à la troupe de donner la parole à des personnages qui la prennent rarement. Par exemple, comme il est souvent question de la vie des hommes dans la salle du Canada, il est nécessaire de trouver toutes les occasions possibles d'intégrer des personnages féminins à l'exposition afin de combler les vides à cet égard. En réalité, l'idée consiste à donner aux visiteurs l'occasion de rencontrer des gens ordinaires qui, sans être nécessairement célèbres, ont contribué à bâtir le pays. Ce même principe sous-tend les performances du SHPA telles que les *Journées d'activités à caractère historique et 1759-1760 : Des témoins racontent*. Elles présentent des personnages souvent relégués au second plan ou peu connus comme Madame Bégon, les miliciens, les paysannes ou les Amérindiens.

En plus, l'intérêt de faire découvrir des pans moins connus vient aussi du fait que plusieurs visiteurs qui se présentent dans un musée ou sur un site historique sont des passionnés d'histoire. Parfois, ils en connaissent plus que les acteurs sur un sujet; il faut alors que ces derniers soient en mesure de leur apprendre un élément qu'ils ignorent. Cette façon de faire rejoint l'une des lignes directrices de *Dramamuse*, pour qui le visiteur doit se dire à lui-même : « Dites-moi des choses que je ne sais pas sur un sujet qui m'intéresse. » Dans le même ordre d'idées, en 2008, dans le cadre du 100^e anniversaire de la création de la CCBN, la mise en scène (en fonction des réalités de l'époque évoquée, soit le début du XX^e siècle), des personnages interactifs fictifs du golfeur, de la femme travaillant à l'Arsenal et de l'homme de la *Ross Rifle* a fait connaître aux visiteurs de cette *Journée d'activités* des aspects de l'histoire des plaines d'Abraham dont on parle peu. Pourtant, encore une fois, la vie des personnages présents reste secondaire. Le *foreman* David Brown ou le tavernier Jos Vaillancourt dans les *Journées d'activités à caractère historique*, la chasseuse de trésors et le duelliste de *La marche macabre*, la religieuse ou le bourreau dans *Le procès de la bande à Chambers*, voilà autant de personnages fictifs ou inconnus qui ne servent que de «

conduit » vers une réalité historique, un sujet particulier. Ce n'est plus le personnage lui-même qui compte, mais ce qu'il représente et ce qu'il peut raconter au public.

Le plus souvent, ces versions peu connues de l'Histoire prennent la forme d'anecdotes. Par exemple, dans *La marche macabre*, les anecdotes et les légendes qui y sont racontées sont « véridiques » dans le sens où elles sont basées sur des sources : elles font partie de l'Histoire parce que des gens de l'époque y ont cru, que l'histoire soit vraie ou un simple produit de l'imagination. En plus, une simple anecdote, comme par exemple celle de la pendaison de David McLane,¹⁷⁰ rappelle aux visiteurs de *La marche macabre* qu'il n'y a pas si longtemps, la peine de mort était une réalité à Québec et que les exécutions capitales attiraient beaucoup de spectateurs. Les anecdotes permettent donc d'aborder un contexte historique plus général et de le rendre plus accessible. Lafortune et Legault mentionnaient aussi, dans leur étude sur les médiateurs, que « [l]'anecdote permet de rapporter des faits du passé avec réalisme et authenticité afin de rappeler un scandale, un événement sordide ou inusité, de démontrer le caractère d'un artiste, d'apporter une touche d'humour ou tout simplement de briser le rythme de la visite. »¹⁷¹ En somme, la rencontre entre le personnage et le visiteur permet chez ce dernier une acquisition de connaissances sur l'Histoire. Toutefois, nous avons pu nous rendre compte que lorsque le personnage comme tel, sa vie, ses actions, etc., devient le centre du propos, il suscite chez le visiteur beaucoup d'émotions.

3.1.2 Faire naître des émotions

Dans les performances du MCC et du SHPA, les thématiques vont nécessairement susciter des émotions auprès des visiteurs puisque, comme le mentionne Tilden : « The whole history of entertainment reminds us that a dull performance has a dull audience ; and while we must be chary of that word “entertainment,” and be sure we restrict ours to the very

¹⁷⁰ Américain condamné à mort pour trahison à Québec en 1797, McLane devait être pendu, éviscéré vivant, décapité et coupé en quatre, devant une foule rassemblée pour l'occasion. Il a bien été pendu, mais il était mort lorsqu'on lui a coupé la tête et son corps n'a finalement pas été séparé en quatre. À ce sujet, voir l'article de Claude Galarneau, « McLane (McLean, M'Lane), David », *Dictionnaire biographique du Canada en ligne*, Université de Toronto/Université Laval, 2000, http://www.biographi.ca/009004-119.01-f.php?&id_nbr=2063&PHPSESSID=nj4ovl7lqfnd1pk82tkkhcofb6, consulté le 4 septembre 2012.

¹⁷¹ Lafortune et Legault, *loc. cit.*, p. 50.

highest kind, we cannot forget that people are with us mainly seeking enjoyment, not instruction. »¹⁷² Catherine, comédienne-interprète, donne un exemple, en parlant de *Justice en Nouvelle-France* : « Les gens aiment beaucoup parler des châtiments, même à notre époque. Les gens sont attirés par des sujets un peu sanglants. Alors, je pense que ça, ça a eu un grand succès. Et les histoires d'amour, hein? C'était un espèce de roman-savon cette affaire-là. Donc, les gens...les gens aiment beaucoup ces histoires-là, je pense. » Cependant, nous avons observé que lorsque le personnage fictif ou inconnu raconte son histoire à lui, son expérience de vie, cela le rend plus familier. Une plus grande proximité peut s'établir avec les visiteurs, poussant parfois certains d'entre eux à raconter leur propre histoire.

En effet, les participants des deux institutions ont relevé un aspect étonnant : il peut arriver que le visiteur aille à la rencontre du personnage simplement pour partager avec lui sa propre expérience. Louis, guide-animateur, nous a parlé de ce visiteur qui, lors d'une *Journée d'activités à caractère historique*, a discuté tour à tour avec tous les guides-animateurs pour leur raconter son histoire personnelle, sans s'intéresser le moins du monde aux propos des personnages. Du côté de *Dramamuse*, cette idée est même encouragée. S'inspirant des idées de Dale Jones sur le « *meaning-making* »,¹⁷³ les comédiens-interprètes veulent « donner l'opportunité aux gens de raconter leur propre histoire à eux », explique Catherine. Cette dernière affirme que cette technique fonctionne bien parce qu'il est probablement plus facile de se confier à un personnage qu'à un guide dit traditionnel : le personnage raconte ses histoires personnelles, qu'il a « vraiment » vécues, et le visiteur fait de même. Elle compare cela à « la confesse ». Par rapport à ce phénomène, la directrice de *Dramamuse* précise que c'est là l'intérêt des personnages du XX^e siècle. En effet, à l'ouverture du musée, la salle du Canada s'arrêtait au module de l'Ontario du XIX^e siècle; puis, au fil des années, se sont rajoutés l'Ouest canadien et le XX^e siècle. La directrice de la troupe explique :

Alors c'est plus récent qu'on ait des personnages plus contemporains et ce qu'on découvre avec ça...c'est [que] les visiteurs ont encore plus envie de partager leur

¹⁷² Tilden, *op. cit.*, p. 55.

¹⁷³ Dale Jones est le fondateur de *Making History Connections*, un organisme venant en aide aux musées et aux sites historiques dans la conception ou la revitalisation de leurs programmes d'interprétation. Il se spécialise en *live interpretation*, qu'il définit comme des performances où les visiteurs interagissent avec les interprètes. Pour en savoir plus : <http://www.makinghistoryconnections.com/index.html>.

vécu avec ces personnages-là parce qu'ils ont plus de vécu. Ils ont une grand-mère de cette époque qui a vécu dans l'Ouest, *eux-autres mêmes* ils ont conduit un tracteur devant un élévateur à grains, puis ils veulent te [ra]conter ça! Alors, c'est pas la même chose, le travail qu[e les comédiens] font dans les modules plus contemporains est légèrement différent parce qu'ils doivent laisser encore plus d'espace aux visiteurs de partager leurs histoires. Et encourager ça.

Toutefois, si le personnage fictif ou inconnu suscite chez le visiteur un sentiment de proximité, de familiarité, un tout autre type d'émotion peut être ressenti lorsque le visiteur rencontre un personnage réel et connu. Ce dernier devient une référence temporelle, émotionnelle et identitaire. Le guide-animateur Jérémie, par exemple, estime que les gens reconnaissent plus facilement le marquis de Montcalm, lieutenant-général des troupes françaises lors de la Guerre de la Conquête décédé suite à la bataille des plaines d'Abraham, que le marquis de Vaudreuil, dernier gouverneur de la Nouvelle-France. Ainsi, ils se dirigent plus facilement vers Montcalm parce qu'ils ont déjà une référence qui va piquer leur curiosité. Inversement, ils vont le plus souvent laisser tomber un personnage inconnu, soit par paresse, par manque d'intérêt ou, encore, par manque de références. L'adjoint à l'animation du SHPA étaye cette affirmation : pour les *Wolfe et Montcalm*, entre autres, il importe de mettre en scène les « vraies » personnes, celles qui ont participé aux événements évoqués (et non des soldats avec un nom inventé) parce que ce sont eux que les gens connaissent. Cela donne de la crédibilité à la performance, mais crée aussi un lien entre le personnage réel et le visiteur.

En effet, le personnage réel représente une certaine identité qui peut être à la fois altérité et similitude : le visiteur se reconnaît sous certains aspects et moins sous d'autres. Parfois, les visiteurs ont même tendance à vouloir se trouver un lien de parenté avec le personnage réel et connu. Louis nous a donné l'exemple d'Abraham Martin¹⁷⁴ : lorsqu'il l'interprète, environ la moitié des gens qu'il rencontre lui disent qu'ils font partie de ses descendants. Il y a alors visiblement une volonté de création d'un sentiment d'appartenance qui rejoint un peu cette propension qu'ont les gens à raconter leur histoire personnelle au personnage. Pourtant, à ce sujet, l'auteur Robertshaw constatait : « Visitors relate better to performers

¹⁷⁴ Compatriote de Samuel de Champlain, il s'agit d'un personnage réel et connu puisque son nom a servi à nommer les plaines d'Abraham. Il est parfois utilisé dans les activités d'animation du SHPA, mais il ne faisait pas partie des performances étudiées dans le cadre de cette recherche.

that they perceive to be of a similar or slightly lower social standing than themselves. The famous or influential figure can be seen as threatening unless the situation is handled very sensitively. »¹⁷⁵

Il est vrai que des sentiments d'appartenance et des émotions fortes peuvent se développer aussi chez les visiteurs par rapport à un personnage réel associé à un événement précis, comme c'est le cas de Montcalm, de Wolfe, mais aussi de Vaudreuil. Lors de notre observation de la *Journée d'activités à caractère historique* du 11 septembre, Vaudreuil s'est fait dire par des visiteurs qu'il allait perdre la guerre, guerre qui, dans le contexte historique du personnage, n'était pas encore terminée. C'est indubitablement ce personnage qui a dû composer avec le plus grand nombre de commentaires désobligeants des visiteurs. Comme Montcalm, il est associé à la guerre de la Conquête et à la défaite française, sujet encore très sensible pour de nombreux Québécois. C'est pour éviter ce genre de comportement que *Dramamuse* préfère mettre en scène des personnages réels mais inconnus. Par exemple, la troupe a créé le personnage interactif du patriote Louis Dumouchel, croyant qu'il serait mieux « accepté » par des anglophones monarchistes, ce qui ne serait peut-être pas le cas de Louis-Joseph Papineau ou du chevalier de Lorimier, les deux patriotes les plus connus des Rébellions de 1837-1838. En plus, pour éviter que le comédien-interprète ayant à l'incarner ne subissent les réactions parfois violentes des gens ou ne les bouleversent trop, la directrice de *Dramamuse* a tenu à rendre le personnage humain et touchant plutôt que de mettre l'accent sur son aversion des Anglais. Ainsi, dans une prison en Australie où il a été déporté, le personnage parle de sa femme et de sa famille. Il utilise même une lettre écrite par sa femme pour demander aux visiteurs de lui la lire, lui-même en étant incapable puisqu'il est illettré. En somme, certains personnages sont plus à même de susciter des émotions fortes, positives et négatives, auprès des visiteurs, mais du côté du SHPA, cela se fait avec des personnages connus alors que chez *Dramamuse*, on préfère utiliser des personnages inconnus.

En plus, la directrice de *Dramamuse* considère qu'il n'est pas nécessairement bénéfique de mettre en scène des personnages célèbres, connus du public. Selon elle, personnifier

¹⁷⁵ Robertshaw, *loc. cit.*, p. 51.

quelqu'un de connu oblige à dénicher le comédien apte à l'interpréter, c'est-à-dire ayant un aspect physique similaire, et à tenir exactement le discours que celui qu'a/qu'aurait tenu le vrai personnage. Il est aussi plus difficile, dans cette situation, de faire ressortir les nuances d'un sujet. Or, nous croyons que c'est justement ce qui est intéressant dans l'utilisation d'un personnage réel. Son discours, qui n'a pas à être politiquement correct, montre la différence de mentalités et de mœurs entre son époque et celle d'aujourd'hui. Ce sont ces parallèles passé-présent qui poussent le visiteur à réfléchir, qui lui font mettre en doute ses convictions et ses préjugés. Toutefois, il est vrai que certains « problèmes » peuvent survenir dans l'utilisation de personnages réels, comme le risque de choquer certains visiteurs ou encore le manque d'acteurs du même sexe que les personnages à mettre en scène. Pourtant, l'adjoint à l'animation et à l'éducation du SHPA est certain que, même si ce n'est pas parfait (il faut évidemment éviter de tomber dans la caricature ou la clownerie), les visiteurs comprennent l'idée de la performance, comme ils comprennent l'idée, le concept du théâtre : ils font abstraction du fait qu'une femme interprète un personnage masculin; ils savent qu'on se sert de trucs d'animation (ex. : exagérations); ils sont conscients que Wolfe et Montcalm n'ont jamais été dans la même pièce, etc.

À ce sujet, Hughes constatait la présence d'un « contrat » entre le public et les comédiens lors d'une performance : « Surprisingly, human beings can make sense out of this because they have the wonderful capacity to see double. This means that when an actor informs an audience that he or she is dead, it merely conforms to the understanding already realized by the audience: they are watching an actor playing a long-dead character from another time period in history. »¹⁷⁶ C'est grâce à ce « contrat implicite » que le théâtre muséal et le *living history* ont autant de succès. Devant une performance en milieu patrimonial, les visiteurs sont conscients que théâtre et histoire s'entremêlent, que des « entorses historiques » propres à améliorer leur compréhension et l'appropriation du patrimoine sont parfois nécessaires. Cette « adaptation théâtrale » des faits historiques permet la création d'une performance plus que pertinente, une façon hors du commun d'accéder au patrimoine.

¹⁷⁶ Catherine Hughes, « Is That Real? An Exploration of What Is Real in a Performance Based on History », Scott Magelssen et Rhona Justice-Malloy, dir., *Enacting History*, Tuscaloosa, University of Alabama Press, 2011, p. 137.

En résumé, le personnage est représentation et incarnation du passé. D'une part, il évoque une réalité historique qui dépasse sa propre vie et histoire personnelle. Il fait souvent état de pans peu connus de l'histoire ou bien présente une version très biaisée de celle-ci, par l'intermédiaire de l'anecdote. D'autre part, lorsque la vie et les exploits du personnage deviennent le centre du propos, lorsque le personnage est associé à un événement particulier de l'histoire, où, parfois, émotions et politique s'entremêlent, une relation plus intime, ou plus explosive, peut s'instaurer avec le visiteur. Ainsi, le personnage crée constamment des parallèles entre le passé et le présent et permet aux visiteurs une acquisition de connaissances sur le patrimoine, le tout par l'émotion suscitée lors de la performance. C'est ainsi qu'il instaure une médiation du patrimoine efficace. Cependant, le personnage sans acteur qui l'incarne ne peut exister que sur papier. C'est pourquoi les guides-animateurs du SHPA et les comédiens-interprètes des *Dramamuse* sont indispensables à la mise en scène des performances, pour donner vie et corps aux personnages.

3.2 L'acteur

L'acteur, malgré toute l'aide que peuvent lui apporter les procédés techniques qui lui sont fournis par l'institution qui l'emploie, se retrouve le plus souvent seul devant le visiteur de musées et de sites historiques. Il doit alors faire ressortir ses qualités intrinsèques pour entrer en contact avec ces visiteurs et maintenir la relation de médiation. Nous verrons ici que, au niveau du personnage, il doit en déterminer la personnalité et parfois même la biographie. Puis, une fois en scène, il faut qu'il établisse les règles du jeu avec les visiteurs en situant son personnage par rapport au temps, au lieu et à lui-même. Enfin, son objectif principal est d'inviter les visiteurs à réfléchir sur le passé et le présent, le tout par la « confrontation », par la résonance sur leur vécu et même par un peu d'humour.

3.2.1 Donner une personnalité au personnage

La personnalité d'un personnage, c'est-à-dire son comportement, son attitude, sa façon d'agir et de réagir dans telle ou telle situation, qui font de lui sa singularité, est toujours construite grâce à la réalité historique de l'époque (passé) et à l'histoire personnelle de l'acteur (présent). D'abord, il importe de parler des personnages fictifs et des personnages peu connus, pour lesquels les informations historiques personnelles sont quasi inexistantes. Ces personnages ont la particularité de pouvoir se faire octroyer n'importe quelle personnalité, pourvu que celle-ci corresponde à l'époque concernée et qu'elle ne fasse pas fuir les visiteurs. Par exemple, il serait pratiquement impossible, dans un contexte de mise en valeur d'un site historique ou dans un musée, d'avoir un personnage qui refuserait de parler aux gens ou qui se montrerait très désagréable avec eux. Comme l'a bien dit Michel, de *Dramamuse*, chacun de ses personnages interactifs a une couleur et un sourire différents, le tout influencé par le vécu du personnage : Rolland Lafleur, cuisinier de chantier, est bourru; Pierre Sillon, coureur des bois, est ouvert et en quête de connaissances et d'aventures; Louis Dumouchel, patriote exilé en Australie, est sombre. Dans ce cas précis, la personnalité spécifique donnée au personnage découle aussi du fait que ce sont les comédiens-interprètes qui choisissent les éléments biographiques de leurs personnages interactifs (nom, lieu d'origine, nombre d'enfants, etc.), en fonction de leur expérience personnelle et de leur histoire familiale, d'où le haut niveau d'intimité entre eux et leurs personnages. Selon Michel, il est ainsi plus facile pour le comédien-interprète de se souvenir des informations pertinentes et de réussir à créer l'illusion auprès des visiteurs, pour que ceux-ci y croient. Cette volonté de coller au personnage a été remarquée aussi dans *Les fourberies de la vérité* où, à la fin, les comédiens-interprètes doivent expliquer au public le lien qui les unit à l'histoire racontée dans la performance, créant par le fait même une passerelle entre le passé et le présent.

La personnalité du personnage peut même être basée sur quelqu'un de connu par l'acteur. C'est le cas d'Helen Armstrong, dans *L'union fait la force*, interprétée par Catherine en 2009. Personnage réel mais sur lequel on dispose de peu de données historiques, Helen figurait tout de même parmi les 50 leaders de la grève générale de Winnipeg, en 1919. Or,

même si la comédienne-interprète a en quelque sorte « créé » la personnalité d'Helen, il semble qu'elle ait visé juste d'après ce qu'elle nous a raconté à ce sujet :

Sa personnalité, moi je l'ai basée en fait sur ma belle-mère qui est syndicaliste. Donc je m'étais servie beaucoup d'elle comme modèle quand j'ai joué Madame Armstrong. Mais à la première représentation, il y avait une dame qui avait connu Helen Armstrong ou je pense que c'était ses parents qui lui en avaient parlé. Puis elle m'avait dit à la fin du spectacle que...la manière dont je l'avais jouée, c'était ce qu'elle s'était imaginée d'elle, oui, c'était ce qu'on lui avait raconté quand elle était enfant [et qu'] elle se l'était toujours imaginée comme moi je l'avais jouée. Donc ça, ça m'avait fait beaucoup plaisir.

Le même phénomène s'est produit au SHPA lors de la « création » de la religieuse, personnage parfois fictif, parfois inspiré d'un personnage inconnu, interprété le plus souvent par la guide-animatrice Noémie. Celle-ci nous a raconté que, la première fois qu'elle a eu à jouer ce personnage, elle s'est d'abord inspirée de la fameuse sœur Angèle, mais aussi de sa grand-tante, une religieuse qui roulait ses « r » en parlant. La religieuse la plus inusitée du SHPA était née! Plus tard, alors qu'elle jouait dans une *Journée d'activités à caractère historique* et était enrhumée, Noémie a personnifié une religieuse hypocondriaque qui disait avoir attrapé le typhus. Elle a pu ainsi parler des maladies qui sévissaient à Québec au XVIII^e siècle. Elle s'est donc basée sur le contexte historique, mais elle y a ajouté un élément personnel lui permettant de transmettre son information autrement. « Je construis mon personnage selon moi qui je suis, ma personnalité, parce que, on n'a pas le choix, on travaille avec nous. Je travaille avec mon humeur du moment. Certains jours, ma Sœur est un peu différente. Ce n'est pas toujours exactement la même Sœur [...] », explique Noémie. Cet aspect est très important quant à la crédibilité de la mise en relation entre le personnage-acteur et le visiteur. Cependant, il en va autrement pour les personnages de Wolfe et de Montcalm, lesquels sont tellement connus qu'ils laissent moins de place à « l'invention » d'une personnalité.

En effet, qu'advient-il lorsque le personnage incarné est réel et assez connu? Il est évident que les acteurs doivent se fier aux sources. Par exemple, au MCC, le personnage du patriote, interprété par Michel, a créé un certain dilemme puisque les noms de tous les patriotes ayant été incarcérés à Montréal sont connus. Par le fait même, il était difficile de

justifier la création d'un personnage fictif. Le comédien a donc fait des recherches pour trouver un patriote qui aurait eu à peu près son âge et qui, même s'il est un peu moins connu, aurait vécu quelque chose d'assez intéressant à raconter, d'où l'apparition du personnage de Louis Dumouchel. D'après Jérémie, guide-animateur sur le SHPA, lorsqu'il faut jouer un personnage réel, il est important de rester fidèle aux événements qui s'y rattachent et de ne pas inventer. C'est toujours à partir des informations disponibles que l'on peut déduire une personnalité. Par exemple, se fiant à ses nombreuses lectures dans les sources disponibles, le guide-animateur Louis interprète toujours un marquis de Montcalm assez hautain, d'une suffisance certaine, capable, dans ses lettres, d'écrire des lignes assassines à propos de ses subalternes et de ses ennemis, et qui vient en Nouvelle-France « montrer à ces rustres coloniaux comment on fait la guerre comme de vrais gentilshommes ». Louis cite aussi l'exemple de Wolfe et de Murray : même s'il s'agit de deux officiers britanniques responsables d'une opération d'envergure, les sources permettent de constater qu'ils ont une « psychologie assez différente ». Ces différences de personnalité entraînent des points de vue dissemblables (concernant la milice canadienne, par exemple) et influencent les propos émis par les personnages à ce sujet. Toutefois, l'adjoint à l'animation et à l'éducation insiste sur un point : « Je veux qu'ils [les guides-animateurs] trouvent leur Montcalm, je veux qu'ils trouvent leur Wolfe. Je ne veux pas leur imposer parce que ça va sonner faux, si je leur impose. » Par conséquent, les guides-animateurs du SHPA ont une certaine liberté pour interpréter leurs personnages, qu'ils soient réels ou non.

En somme, pour interpréter un personnage, un acteur donne un comportement et une attitude historiquement crédible à son personnage, en se fiant au contexte et aux informations disponibles, mais en y ajoutant sa touche personnelle, une petite adaptation qui ne rend pas le personnage moins « vrai », mais au contraire, plus humain. Toutefois, il reste que l'illusion n'est complète que si l'acteur et le visiteur s'entendent sur les règles du jeu.

3.2.2 Établir les règles du jeu

Pour interpréter un personnage du passé, un simple costume d'époque ne suffit pas. L'acteur doit également se situer par rapport au temps et au lieu où il se trouve, c'est-à-dire qu'il est tenu de déterminer s'il rencontre les visiteurs à l'époque de son personnage (le passé), ou à l'époque des visiteurs (le présent). Il doit également décider s'il reconnaît être dans un musée ou sur un site historique, ou s'il affirme vivre vraiment à l'endroit où évoluait son personnage. Ce rapport au temps et au lieu n'est pas anodin puisqu'il permet d'établir les règles du jeu avec le visiteur. Il change en effet la façon dont va se dérouler la médiation, particulièrement dans le cas des divers personnages interactifs puisque, lors des performances plus scénarisées, le rapport au temps et au lieu est habituellement assez évident.

Par exemple, les personnages interactifs de *Dramamuse* placés dans la salle du Canada ont conscience du temps présent et du lieu où ils se trouvent, soit une salle d'exposition. Pour la directrice, les personnages doivent se donner la possibilité de sortir de leur époque, non seulement pour que la conversation avec le visiteur puisse être plus élaborée, mais surtout pour que le lien se fasse mieux entre le passé et le présent. Le mot d'ordre est donc d'incarner un personnage issu historiquement d'une époque antérieure, mais qui demeure tout de même « connecté » au temps présent de la performance, notamment par l'interaction avec les visiteurs. Le personnage sait ce qui s'est passé après sa mort, sans nier le présent; il peut alors mettre en parallèle deux époques lorsqu'il parle aux visiteurs, créant ainsi un va-et-vient entre le passé et le présent. Pour ce faire, il lui arrive souvent de préciser en quelle année il se situe afin d'éviter la confusion chez les visiteurs et de mettre les choses au clair : « Vous faites telle chose à votre époque? Moi, en 1885, je fais plutôt telle chose... ». C'est la règle du « *my time - your time* ». ¹⁷⁷ Quant au rapport au lieu, dans la salle du Canada, la reconstitution presque complète des différents modules rend certainement la tâche des comédiens-interprètes plus facile quand ils invitent les visiteurs à imaginer comment vivaient et travaillaient les gens d'antan. La maison de Madame Gordon, par exemple, montre son aisance économique, et les alentours dressent un portrait

¹⁷⁷ Magelssen, *op. cit.*, p. xxiii.

de la vie urbaine du XIX^e siècle. Bref, les personnages interactifs de *Dramamuse* ont la possibilité d'évoluer et d'inviter les gens dans un univers très réaliste et bourré d'artefacts. Or, ils n'ont pas vraiment le choix d'avoir conscience d'être dans un musée puisqu'ils peuvent difficilement ignorer la quantité de gens voulant les prendre en photos, de même que les divers aspects du décor « muséifié » de cette exposition.

Le rapport au temps est différent sur le SHPA. En effet, les personnages interactifs durant les *Journées d'activités à caractère historique*, eux, nient le présent et les références que peuvent leur faire les visiteurs (ex. : autobus, télévision, fouilles archéologiques à la Terrasse Dufferin).¹⁷⁸ Pourtant, il semble que ce choix ne soit pas systématique, entre autres parce qu'il n'y a pas de consigne précise à ce sujet. Plusieurs guides-animateurs affirment que cela dépend en fait du visiteur, de la façon dont le commentaire est amené et de l'intention qu'il y a derrière ou encore de l'information historique à livrer. Par exemple, d'après Jérémie, si le but de la performance du personnage de Vaudreuil est de traiter de la mobilisation de la milice pour la bataille de Sainte-Foy, il n'est pas pertinent qu'il discourt de ce qui s'est passé après la Conquête. Pourtant, plusieurs visiteurs, parfois par esprit de provocation, ne peuvent s'empêcher de faire des références au présent ou à des époques que le personnage n'a pas connues. Ce phénomène a été surtout observé lors d'une *Journée d'activités à caractère historique* sur le SHPA. La religieuse s'est fait rappeler par une dame, d'une façon un peu abrupte, qu'elle se trouvait en 2011 et qu'elle « devait se mettre ça dans la tête ».¹⁷⁹ À ce sujet, Bridal suggère par exemple de dire au public ce qu'on attend de lui, mais aussi de permettre aux acteurs de réagir lorsque c'est nécessaire.¹⁸⁰

En fait, malgré leur déni du temps présent, les guides-animateurs du SHPA sont sans équivoque des médiateurs du patrimoine puisque, par leur performance en personnage historique, ils créent naturellement un parallèle entre le passé et le présent des visiteurs. Par exemple, le visiteur peut facilement reconnaître les différences et les ressemblances entre les vêtements portés par les gens riches d'hier et d'aujourd'hui ou entre les objets chirurgicaux montrés et « utilisés » par la sœur Augustine du XVIII^e siècle et ceux des

¹⁷⁸ Observation *in situ* du 11 septembre 2011.

¹⁷⁹ Observation *in situ* du 11 septembre 2011.

¹⁸⁰ Bridal, *op. cit.*, p. 40.

chirurgiens du XXI^e siècle. Ce parallèle est simplement plus évident du côté de *Dramamuse* puisque les personnages ont comme directive d'en parler ouvertement, alors que sur le SHPA, cela reste à la discrétion du guide-animateur. En plus, dans diverses performances du SHPA, il est possible de constater que les guides-animateurs se permettent de faire des références au temps présent, mais plutôt de façon sporadique afin de teinter la performance d'humour ou encore pour améliorer la compréhension des visiteurs. À titre d'exemple, lorsque les gens voulaient prendre des photos avec les généraux après un *Wolfe et Montcalm*, ces derniers leur disaient ne pas pouvoir en garantir la qualité puisqu'ils sont morts depuis plus de 250 ans.¹⁸¹ Dans *La marche macabre*, les personnages-guides, en particulier, ont fait de nombreuses références à des époques qui n'étaient pas la leur ou encore à des objets qu'ils n'avaient pas connus, le tout à des fins de comparaison (et d'humour!) pour permettre une meilleure compréhension (ex. : comparer les tambours sur les champs de bataille à des *walkie-talkie*, ou les veines du corps humain à des spaghettis).¹⁸² Pour ce qui est du rapport au lieu, si les personnages interactifs de *Dramamuse* ont conscience d'être dans un musée, tout en affirmant vivre dans leur module, les personnages interactifs dans les *Journées d'activités à caractère historique* sont moins précis à ce sujet. Ils savent qu'ils se trouvent sur les plaines d'Abraham, mais l'accent est mis surtout sur l'information historique qu'ils doivent transmettre aux visiteurs.

Cependant, passer d'une époque à l'autre, ou du moins faire des références à d'autres époques qu'à celles de son personnage, implique pour l'acteur de décider s'il accepte de sortir, complètement ou un peu, de ce personnage en question, c'est-à-dire de passer de son statut de personnage à son statut d'interprète/guide/comédien. Quelques moments ont été identifiés où il est possible ou nécessaire de sortir complètement du personnage. Par exemple, il arrive parfois qu'il faille quitter son personnage pour rétablir et relativiser des faits auprès de visiteurs dans l'erreur ou pour répondre à un visiteur qui pose des questions personnelles à l'acteur comme tel (ex. : sur ses études, sur son travail, etc.). De plus, lorsque le visiteur rencontré refuse de considérer l'acteur comme un personnage et d'entrer dans le jeu, plusieurs acteurs affirment avoir à sortir de leur personnage. Jean, comédien-

¹⁸¹ Observation *in situ* du 3 octobre 2011.

¹⁸² Observation *in situ* du 21 octobre 2011.

interprète chez *Dramamuse*, explique que les gens sont parfois incroyables, sceptiques devant le personnage et les objets qui l'entourent. Il faut parfois les « forcer » à jouer le jeu. Il appelle cela la « suspension de l'incrédulité ». Madame Aubry, par exemple, personnage interactif de la salle du Canada, s'est faite dire par un homme âgé : « Tu joues bien ton rôle! »¹⁸³ Catherine, comédienne-interprète, nous a révélé qu'il arrive souvent que les personnes âgées ne comprennent pas bien ce qu'elle fait, ce qui la pousse parfois à sortir un peu de son personnage pour le leur expliquer. Finalement, quand la performance est terminée, il est possible pour les acteurs de se garder un moment avec le public en tant que guide, interprète ou comédien, pour entendre les commentaires ou répondre aux questions. Évidemment, les acteurs préfèrent ne pas avoir à sortir de leur personnage pendant une performance; cela brise un peu la « magie », l'univers hors de l'ordinaire et du quotidien qu'ils tentent de créer.

Pourtant, il est possible de demeurer dans le personnage tout en démontrant une certaine conscience de l'environnement et du temps réel. À titre d'exemple, les comédiens-interprètes de *Dramamuse* sont capables de rester dans leur personnage en indiquant aux gens où sont les toilettes ou la sortie,¹⁸⁴ en les remerciant de leur visite au musée,¹⁸⁵ ou en leur disant qu'ils vont rajeunir s'ils parcourent en sens inverse l'exposition chronologique de la salle du Canada!¹⁸⁶ De ce fait, l'humour est souvent un bon moyen d'y arriver. Cette démarche est plus visible sur le SHPA, où plusieurs guides-animateurs aiment créer une connivence avec les visiteurs, particulièrement les adultes, sur le fait qu'ils jouent un personnage et non qu'ils « sont » le véritable personnage. L'adjoint à l'animation et à l'éducation du SHPA nous a expliqué que le travail auprès des adultes, notamment, exige une certaine souplesse de la part du guide-animateur. Ce dernier a le droit de « décrocher » de son personnage de façon subtile (ex. : clin d'œil, sourire) lorsqu'il juge que certaines personnes ne comprennent pas qu'il joue un rôle. Il affirme qu'il faut parfois ne pas être trop « dans le personnage », être trop obstiné. En effet, l'acteur qui interprète un personnage lors d'une performance a des règles à suivre, mais il doit aussi s'assurer de

¹⁸³ Observation *in situ* du 11 août 2011.

¹⁸⁴ Observations *in situ* des 6 juillet et 11 août 2011.

¹⁸⁵ Observation *in situ* du 11 août 2011.

¹⁸⁶ Observation *in situ* du 9 août 2011.

s'adapter aux commentaires et réactions des gens en faisant preuve d'humour et en improvisant. Évidemment, l'improvisation est possible lorsqu'appropriée (dans *1759-1760 : Des témoins racontent*, par exemple, le scénario précis ne se prête pas à cela), mais elle doit aussi être contrôlée (dans *Justice en Nouvelle-France* ou *Savoureux Wildcat*, des moments définis y sont consacrés; puis, il y a un retour au scénario). Or, lors de l'utilisation de personnages interactifs, en particulier, l'improvisation est nécessaire pour répondre aux besoins des gens, selon leurs intérêts, d'où la nécessité pour l'acteur d'avoir des connaissances larges et variées (l'interaction directe avec les visiteurs oblige souvent les médiateurs à « déborder » de leur sujet à traiter).

Nous pouvons conclure ici qu'en plus d'avoir à établir les règles du jeu, en situant son personnage par rapport au temps, au lieu et à lui-même, l'acteur doit faire preuve de souplesse, d'imagination et d'un sens de la répartie qui ne le rendent que plus à même d'assurer une médiation du patrimoine efficace. Cependant, c'est en suscitant chez le visiteur une réflexion sur le passé et le présent qu'il y aura une véritable appropriation du patrimoine.

3.2.3 Susciter la réflexion

Dans le cadre d'une performance, autant au MCC qu'au SHPA, l'acteur est appelé à transmettre un message, un contenu en lien avec le patrimoine en établissant un rapport entre l'histoire de son personnage du passé et le présent. Pour ce faire, l'acteur peut d'abord confronter ou provoquer le visiteur pour susciter chez lui une réflexion sur le passé et sur le présent. Le personnage permet alors une mise à distance. Par exemple, Catherine, comédienne-interprète de *Dramamuse*, a choisi de jouer son personnage de Madame Gordon, non pas comme une suffragette, une féministe, mais comme une dame qui refuse le progrès social des femmes entamé à cette époque, soit le XIX^e siècle. Ce choix de la comédienne-interprète permet aux visiteurs, particulièrement aux jeunes femmes, de prendre conscience de l'évolution des mentalités et du statut de la femme depuis l'époque de Madame Gordon, et d'apprécier la chance qu'ils ont de vivre au XXI^e siècle. Cette façon de faire provoque une réaction chez les gens, les « brasse » un peu dans leurs convictions.

Chez *Dramamuse*, Jean nous racontait : « Ça va arriver une fois de temps à autre, peut-être plus souvent qu'on pense, qu'on va choquer des gens par notre attitude, mais on n'est pas toujours *fin*. » De toute façon, d'après les participants, les visiteurs aiment se faire bousculer et aiment parler de sujets controversés.¹⁸⁷

Or, la controverse n'est pas vaine, elle sert un but précis, soit de susciter une réflexion chez le visiteur. Comme le dit Jean : « On ne fait pas juste jouer des personnages pour faciliter la compréhension du musée par les visiteurs. On joue aussi des personnages qui vont soulever des questions pertinentes et qui n'ont pas encore été réglées...et qui souvent sont loin d'être réglées. » C'était d'ailleurs, d'après la directrice, l'objectif du fondateur de la troupe, David Perry, qui voulait que celle-ci serve à soulever des questions et non à donner des réponses. Elle devait montrer différents points de vue et ainsi forcer le visiteur à réfléchir. Souvent, cela se faisait par la rencontre entre deux personnages interactifs dans la salle du Canada, comme Madame Gordon (bourgeoise du XIX^e siècle) et Madame Aubry (aubergiste en Nouvelle-France). Le choc de différentes opinions est aussi possible dans les performances plus scénarisées comme *L'union fait la force* ou même, dans le cas du SHPA, dans *1759-1760 : Des témoins racontent* (où la bataille de plaines d'Abraham est racontée par un soldat britannique, un canadien, un soldat français et un Amérindien) ou dans les *Wolfe et Montcalm*. Selon Karine, guide-animatrice sur le SHPA, les activités avec les généraux Wolfe et Montcalm ont été conçues pour que ceux-ci traitent de leurs stratégies et interagissent l'un avec l'autre en confrontant leurs opinions. Elle a même ajouté que mettre ces deux personnages ensemble dans la même pièce (malgré le fait que ce ne soit pas vrai historiquement), entraîne chez les adultes une ouverture d'esprit qui se renforce lorsqu'il y a une interaction forte et intéressante entre les deux (entre les généraux, mais aussi entre les généraux et le public).

Ensuite, pour amener le visiteur à faire sa propre réflexion, l'acteur doit aller chercher une résonance chez lui, c'est-à-dire toucher à ses intérêts, faire un lien avec son vécu. Tilden en était déjà conscient lorsqu'il a écrit : « Any interpretation that does not somehow relate

¹⁸⁷ Bridal a démontré dans le chapitre intitulé « How Theatre Has Been Used to Present Difficult Issues » de son ouvrage *Exploring Museum Theatre*, que l'utilisation du théâtre muséal est pertinente à ce sujet. Bridal, *op. cit.*, p. 131-138.

what is being displayed or being described to something within the personality or experience of the visitor will be sterile. »¹⁸⁸ En effet, l'acteur doit être conscient que l'intérêt premier du visiteur correspond à ce qui touche à sa personnalité, à ses expériences, à ses idéaux.¹⁸⁹ Tilden disait également : « If you cannot connect his ego (I use the word in an inoffensive sense) with the chain of your revelation, he may not quit you physically, but you have lost his interest. »¹⁹⁰ Ce principe semble particulièrement important pour *Dramamuse*, où la sélection des personnages interactifs de la salle du Canada a été faite, entre autres, en fonction des liens possibles à faire entre le passé du personnage et le présent du visiteur. Chez *Dramamuse*, le personnage doit laisser les visiteurs partager ses expériences avec lui, puis utiliser les éléments de celles-ci pour transmettre son discours. « *This is the most important thing of that form of theatre, it's visitor driven.* », nous mentionne la directrice. C'est pour cette raison que les personnages interactifs entament souvent la conversation avec les visiteurs en leur demandant d'où ils viennent. Les personnages plus contemporains s'avèrent plus efficaces en cette matière. Selon le comédien-interprète Michel, le personnage de Jimmy Gagnon, qui se situe en l'an 1968, peut carrément faire revivre des souvenirs à des visiteurs à propos de Pierre Elliott Trudeau, des Jeux Olympiques de Mexico, de la révolution étudiante à Paris, du Printemps de Prague, etc.

Si cette volonté d'aller chercher un écho chez le visiteur semble moins évidente du côté du SHPA, il nous a été mentionné que, surtout dans les *Wolfe et Montcalm*, il y a tout de même un désir de faire des « clins d'œil » au public présent (ex. : références à leur emploi lorsqu'ils viennent en groupe de collègues de travail). Toutefois, il est évident que les acteurs de chacune des institutions étudiées se voient dans l'obligation d'être à l'écoute des visiteurs afin de s'adapter à eux. Comme l'a dit Karine, guide-animatrice : « C'est vraiment important de savoir à qui tu t'adresses d'abord et avant tout. Parce que d'un groupe à l'autre, ce n'est pas la même [chose] [...]. » Michel, de *Dramamuse*, affirme que connaître son public et capter ses réactions au fur et à mesure, même durant les performances plus théâtrales comme *Justice en Nouvelle-France*, permet de mettre l'accent sur certains aspects (ex. : chansons), d'ajuster le niveau de langue, de modifier son style de jeu, etc. Il

¹⁸⁸ Tilden, *op. cit.*, p. 34.

¹⁸⁹ *Ibid.*, p. 36.

¹⁹⁰ *Ibid.*, p. 38.

s'agit là d'une différence avec le théâtre traditionnel où les comédiens ne voient pas le public et ne discutent pas avec lui. Ainsi, dans le cadre d'une *Journée d'activités à caractère historique* sur le SHPA par exemple, lorsque Fleur-Ange, une habitante de Québec du XVIII^e siècle, a rencontré des Français, elle a discuté avec eux des Anglais, de la France et de son accent particulier.¹⁹¹ Dans la salle du Canada, Madame Aubry, l'aubergiste de la Nouvelle-France, a rencontré des Chinois et leur a parlé du commerce des épices et de la soie,¹⁹² alors que Rolland Lafleur, cuisinier de chantier, a traité avec un couple d'Anglais du commerce du bois avec la Grande-Bretagne pour construire les bateaux de la *Royal Navy*.¹⁹³

Enfin, même si les guides-animateurs du SHPA font moins souvent de liens avec le vécu des visiteurs qu'ils rencontrent, ils ont développé une autre stratégie de mise en relation : l'humour. Les comédiens-interprètes de *Dramamuse* ponctuent leurs propos, ici et là, de quelques blagues, mais pour les guides-animateurs du SHPA, l'humour est un véritable outil de médiation. Il leur permet souvent de communiquer et de faire comprendre des informations historiques, d'attirer plus facilement l'attention et l'intérêt du public adulte et de les faire réagir, le plus souvent en se « moquant » d'eux. Les exemples pullulent, mais nous pouvons mentionner celui où le personnage de Lucienne, une habitante de Québec du XIX^e siècle, lance aux visiteurs un « Vous êtes pas vite vite »,¹⁹⁴ après leur avoir posé une question durant *Le procès de la bande à Chambers*. L'humour donne aussi à l'acteur la possibilité de rester dans son personnage, d'attirer l'attention des gens lors des animations déambulatoires des *Journées d'activités à caractère historique*, ou même de détourner l'attention des problèmes techniques.¹⁹⁵ Plus simplement, l'humour entraîne la cohésion d'un groupe et une certaine convivialité.¹⁹⁶

Pour conclure, l'acteur est une composante complexe d'une performance en milieu patrimonial. Il doit « porter » le personnage, lui donner vie, lui donner une attitude, une

¹⁹¹ Observation *in situ* du 11 septembre 2011.

¹⁹² Observation *in situ* du 11 août 2011.

¹⁹³ Observation *in situ* du 9 août 2011.

¹⁹⁴ Observation *in situ* du 16 septembre 2011.

¹⁹⁵ Observation *in situ* du 9 septembre 2011.

¹⁹⁶ Laure, *op. cit.*, p. 73.

personnalité qui correspond à son métier, à son vécu, bref, aux informations tirées de sources historiques. Or, il adapte aussi le tout à son expérience, à ses caractéristiques intrinsèques, à son histoire familiale et même à son humeur du moment. Ensuite, en se positionnant par rapport au temps, au lieu où il se trouve et à son personnage, il établit les règles du jeu avec le visiteur. Par la suite, il n'a qu'à, par l'humour, la résonance ou la confrontation, pousser le visiteur à réfléchir, à se poser des questions sur le passé, le présent, bref, le patrimoine. Ainsi, son style de jeu particulier permet aux visiteurs d'acquérir des connaissances et de vivre une expérience émotive par rapport au patrimoine. La réussite d'un processus de médiation du patrimoine dépend donc du succès de l'acteur d'utiliser efficacement tous ces moyens. Comme le dit bien Gellereau, « [c]omme médiateur, il transmet l'essence d'un monde qu'il s'est approprié pour le public. »¹⁹⁷ Cependant, des outils lui sont nécessaires qui, bien employés, font sans équivoque de lui un médiateur du patrimoine plus que pertinent et efficace.

3.3 Les outils

Dans cette partie, nous nous attarderons aux outils que le personnage-acteur, c'est-à-dire le médiateur, peut employer lors d'une tentative de mise en relation avec un visiteur. C'est en démontrant comment ils sont utilisés pour instaurer et maximiser cette relation que nous posons un éclairage différent sur ce qu'est être médiateur du patrimoine. Ainsi, nous verrons l'impact d'un usage réfléchi du corps et de la voix du médiateur, pour construire un personnage et pour transmettre efficacement de l'information, pour ensuite constater l'aide précieuse et indispensable que fournit un support technique de qualité tel que le costume, les accessoires, le lieu scénique et les effets sonores et visuels.

3.3.1 Le corps et la voix

Le corps est un outil de communication à tous les niveaux. Selon Gellereau, « [u]ne part en effet du non verbal relève de cette mise en scène du corps, pensée pour créer un contact

¹⁹⁷ Gellereau, *op. cit.*, p. 210.

avec le visiteur. Le corps aide à donner du sens, accompagne le récit. »¹⁹⁸ Évidemment, chaque acteur, même s'il interprète un personnage, est maître de son corps : il a ses propres façons de bouger, de se tenir, de parler, et a ses propres « tics ». Toutefois, dans notre étude, il est possible de remarquer que les mouvements et positions du corps, de même que les variations de la voix (ex. : accents, mots de langue étrangère, intonation, volume), servent à la fois à construire le personnage interprété et à lui donner de la crédibilité. L'acteur « prête » son corps et sa voix au personnage et construit ce dernier en fonction de l'histoire du personnage ou du moins de ce qui est connu de celui-ci.

Par exemple, au sein des personnages interactifs de *Dramamuse*, Rolland Lafleur est un cuisinier de chantier qui vit dans la forêt : il parle « canadien » et, comme il est malpropre, il se gratte souvent ou encore s'essuie le nez sur sa manche. Pierre Sillon, le coureur des bois de la Nouvelle-France, parle français de France, alors que Louis Fortin et Jimmy Gagnon, qui vivent dans un milieu anglophone depuis longtemps, parlent « franglais ». Du côté du SHPA, les participants observés empruntent l'accent anglais lorsqu'ils font un personnage anglophone ayant à parler français, mais imitent rarement l'accent français, que la performance soit en français ou en anglais. Ils préfèrent plutôt soigner leur langage parce que, selon eux, l'accent français est difficile à soutenir (à ce titre, cela veut-il dire que l'accent anglais l'est moins?). En fait, nous pensons que comme l'anglais n'est pas la langue maternelle des guides-animateurs, ils considèrent que l'accent français est déjà présent lorsqu'ils parlent anglais. De plus, lorsque les personnages interprétés ne sont pas des nobles ou des officiers militaires (ex. : paysans, miliciens), les guides-animateurs disent « parler en habitant », ce qui consiste principalement à parler français en mâchant ses mots et en utilisant des expressions typiquement « québécoises ». Ainsi, si les officiers militaires et les nobles qu'ils incarnent se tiennent droits et ont une certaine allure, leurs paysans et simples soldats, eux, bougent sans grâce. Par conséquent, il y a un désir d'authenticité, de crédibilité, derrière cette façon de construire un personnage. En plus, certains acteurs poussent ce désir au point d'intégrer dans leur discours des mots d'autres langues que le français et l'anglais. Par exemple, le personnage de Txomin Olazabal, en tant que pêcheur basque, dit parfois quelques phrases aux visiteurs dans cette langue. Dans *Les fourberies de*

¹⁹⁸ *Ibid.*, p. 206.

la vérité, la comédienne-interprète jouant l'Amérindienne a fait la même chose, mais en langue crie.

La modification de la voix et de la gestuelle est aussi nécessaire lorsque différents personnages sont joués par le même acteur. Cela a été remarqué dans les deux institutions : dans *L'union fait la force*, le comédien-interprète Sébastien a donné un ton de voix, un accent, un air et même une façon de se déplacer propres à chacun de ses personnages; dans *La marche macabre*, la guide-animatrice Justine a joué une chercheuse de trésor un peu étrange, dont la voix rauque et le dos voûté se démarquait de l'attitude un peu pincée et de la voix aigue de Philomène, la « passionnée » des exécutions publiques. Tous ces éléments servent à construire un personnage crédible, mais l'utilité de la voix et du corps ne s'arrête pas là : ils permettent aussi une transmission efficace de l'information.

En effet, la voix et le corps du médiateur sont aussi des outils pour « encadrer » un groupe, pour capter et retenir l'attention, mais aussi pour varier le rythme de la performance. Par exemple, l'acteur peut hausser la voix lorsque le nombre de personnes à qui il veut s'adresser augmente. Il passe alors d'un ton conversationnel à un ton plus « théâtral ». L'acteur peut également varier son ton ou s'avancer vers les gens pour les interpeller ou pour mettre l'accent sur ce qu'il raconte. Par exemple, plusieurs guides-animateurs, lors des *Wolfe et Montcalm*, baissent la voix pour donner une information importante sur le ton de la confidence (ex. : Montcalm parlant du sentier « secret » de l'armée française) ou haussent le ton lors des moments intenses de la performance (ex. : Wolfe parlant de l'arrivée de sa flotte ou des bombardements sur Québec). Grinder et McCoy disaient à ce propos : « An interesting technique for using one's voice to keep a group's attention is to insert a rising inflection at the end of important sentences. »¹⁹⁹ Aussi, utiliser son corps permet de diriger le regard des visiteurs, par exemple en se tournant vers le personnage qui

¹⁹⁹ Grinder et McCoy, *op. cit.*, p. 124.

parle, d'appuyer des propos par des gestes précis ou encore de s'adresser à tous les visiteurs en jetant un regard circulaire à l'ensemble du groupe.²⁰⁰

Mentionnons aussi que *Dramamuse* a utilisé la chanson et les mimes dans ses performances. L'apport de la chanson à celles-ci est majeur : elle permet d'attirer les visiteurs vers le personnage (surtout les personnages interactifs), elle sert de moyen de communication avec les allophones (le non-verbal aussi), elle permet de faire participer les gens puisque, très souvent, ils connaissent les chansons utilisées, et, finalement, elle donne un certain dynamisme à la performance en faisant varier son rythme. L'exemple le plus évident se trouve dans *Les fourberies de la vérité*, performance où les chansons et la façon dont elles sont chantées (tempo lent ou accéléré), rythment l'histoire racontée par les personnages. Dans le cas de *Justice en Nouvelle-France*, c'est par le mime que les personnages présentent les châtements, donc sans véritables objets, ce qui évite de choquer et permet un changement de cadence dans la performance.

En résumé, le corps et la voix du médiateur sont des outils de communication, mais aussi de médiation, qu'il doit apprendre à utiliser de façons variées et réfléchies afin de construire un personnage crédible, capable de transmettre efficacement les informations historiques nécessaires à la compréhension du patrimoine par les visiteurs.

3.3.2 Le support technique

Nous étudions dans cette section les procédés matériels et techniques qui sous-tendent les actions de médiation du patrimoine au MCC et sur le SHPA. Pour ce faire, nous nous penchons sur le costume, les accessoires, le lieu scénique et les éléments sonores et visuels. Nous verrons ici que leurs caractéristiques, souvent propres au monde du théâtre, s'appliquent aussi lors d'une performance en milieu patrimonial, mais à quelques

²⁰⁰ Grindler et McCoy complètent cette idée : « Eye contact is probably one of the most important and influential factors in establishing rapport with an individual or group. [...] When talking to a group at large, should direct eye contact can be disconcerting at first, tour guides [mais cela vaut aussi pour les médiateurs du patrimoine] may try looking just over the tops of heads in the back row, moving their eyes from one head to another. This technique gives the appearance at least of eye contact. » *Ibid.*, p. 131.

adaptations près, rendues nécessaires entre autres par une plus grande interaction avec le public.

Le costume, entre fidélité historique et fonctionnalité

Dans le domaine du théâtre, Ubersfeld souligne l'importance du costume en affirmant qu'il constitue

un système de signes qui a trois fonctions : 1) dire le théâtre en exhibant un élément essentiel (sauf exception) de la différence entre le théâtre et la vie de tous les jours; 2) dire l'individu dans la particularité de la personne, avec une insistance sur le corps, ses particularités anatomiques et sa gestuelle; 3) assurer ou conforter la référence, référence à l'histoire, à la classe sociale, ou même à l'histoire du théâtre (costumes de types codés). Le costume dira le lieu et le moment où se déroule l'action.²⁰¹

Ses trois fonctions restent valables même lors d'une performance dans un musée ou sur un site historique, mais, en plus de marquer la différence entre le fictif et le réel, le costume marque aussi la différence entre le passé et le présent. Ainsi, comme au théâtre, un acteur costumé est identifié par les visiteurs comme étant celui qui joue le jeu, celui qui a quelque chose à dire. Ainsi, nous avons pu constater que, notamment dans les *Journées d'activités à caractère historique* ou dans le cas des personnages interactifs de *Dramamuse*, le costume distinct de l'acteur attire le regard et l'intérêt du visiteur, facilitant ainsi le premier contact. Le personnage du *foreman* David Brown, par exemple, « était assez impressionnant : grand manteau, chapeau haut-de-forme, fusil Ross dans les mains. Il avait l'air du shérif de la place qui pouvait intercepter tous les gens qu'il voulait », affirme Louis, guide-animateur sur le SHPA. Intrigué par un costume pour le moins exotique (ex. : broderies, perruque, tricorne), le visiteur sera plus porté à aller vers le médiateur (personnage-acteur) qui, de son côté, ira plus facilement et avec plus de confiance vers le visiteur. Cependant, Jean, comédien-interprète chez *Dramamuse*, affirme que ce sont les costumes des femmes et des nobles, plus élaborés, qui suscitent le plus d'intérêt.

²⁰¹ Anne Ubersfeld, *Les termes clés de l'analyse du théâtre*, Paris, Seuil, 1996, p. 22. Les soulignements sont de l'auteur.

Effectivement, nous avons remarqué que les personnages interactifs tels que Madame Aubry et Madame Gordon (*Dramamuse*), de même que la religieuse et Vaudreuil (SHPA), dont les costumes sont assez différents de ceux des gens « ordinaires », ont reçu beaucoup de compliments par rapport à leur costume. Certaines personnes ne veulent même que parler du costume comme tel. Inévitablement, celui-ci sert à transmettre de l'information : il fait partie des éléments historiques et met en contexte le visiteur. Par exemple, lorsque Madame Aubry s'est fait complimenter pour son beau costume, elle en a profité pour rappeler au visiteur l'opinion des Françaises sur la jupe trop courte des Canadiennes françaises.²⁰² Louis Fortin, lui, s'est plutôt servi de son costume trop grand pour parler de la Grande Dépression.²⁰³ Pour le personnage de Louis Dumouchel, il a fallu créer un costume correspondant à l'époque où les patriotes ont décidé de cesser d'acheter des vêtements anglais et de s'en remettre plutôt aux fermiers pour confectionner leurs vêtements. Le comédien-interprète tirait alors prétexte de son costume en grosse laine pour discuter avec les visiteurs de cette prise de position politique.

La question de la fidélité historique des costumes entre ici en ligne de compte. Le comédien-interprète Michel affirme que lorsque les costumes sont réalistes, les gens sont davantage portés, après la performance, à poser des questions sur le costume comme tel. Cela n'est pas étonnant : les gens ont souvent besoin de savoir « si c'est vrai ». Par conséquent, du côté de *Dramamuse*, si on s'efforce de disposer de costumes le plus fidèles possible à l'époque (ex. : Madame Gordon porte un vrai corset), c'est moins le cas au SHPA, où les costumes, s'ils dénotent une certaine rigueur historique, ne sont pas confectionnés exactement comme ceux de l'époque représentée. Les costumes du SHPA se doivent d'être pratiques avant tout : présence de poches cachées, de bandes velcro, de bandes élastiques et de boutons qui permettent aux guides-animateurs, entre autres, de s'habiller rapidement. En fait, les costumes correspondent surtout à l'image que les visiteurs se font du personnage.

²⁰² Observation *in situ* du 11 août 2011.

²⁰³ Observation *in situ* du 11 août 2011.

Cette constatation a été frappante durant notre observation de la *Journée d'activités à caractère historique* où les costumes des trois personnages présents révélaient facilement leur rang social : Fleur-Ange représentait les habitants, sœur Sainte-Élizabeth, le clergé, et Vaudreuil, les nobles. Pour Jérémie, guide-animateur, il est important que le costume concorde avec ce que les visiteurs s'attendent de voir. L'exemple du costume de la religieuse, lequel sert autant pour une Augustine que pour une Ursuline, est le plus parlant à cet égard : « c'est la Sœur en noir et blanc qu'on imagine quand on pense à une religieuse d'une certaine époque. Donc, il y a un petit côté symbolique », affirme Noémie. Les personnages, encore une fois, représentent quelque chose de précis et de général à la fois, et c'est peut-être pour cela que, au SHPA, on ne s'en fait pas trop quand aux détails des costumes. Cette question de leur fidélité historique lors de performances de théâtre muséal et de *living history* est encore sujette à débat. Pour notre part, nous considérons que, autant que faire se peut, les aspects véridiques et moins véridiques du costume doivent être mentionnés au visiteur qui pose des questions à ce sujet. Toutefois, nous croyons qu'un costume absolument identique à celui de l'époque concernée n'est nécessaire en médiation du patrimoine que s'il fait partie du sujet à traiter (ex. : confection, tissus utilisés, types d'uniformes militaires). En plus, il est de toute façon presque impossible à confectionner dans sa forme et son matériel d'origine, et, si c'est le cas, il sera probablement plus qu'inconfortable pour l'acteur ayant à le porter. Comme le dit bien le comédien-interprète Jean : « [u]n costume est fait pour être porté et non pas juste pour être montré. Donc, il faut qu'il serve le personnage, il faut qu'il inspire le personnage. »

À ce sujet, les participants s'accordent aussi à dire que le costume crée et inspire le personnage. Dans *Savoureux Wildcat* et dans *Les fourberies de la vérité*, les comédiens-interprètes enlèvent des éléments de leur costume pour sortir de leur personnage et les remettent pour y revenir : leur personnage est donc créé puis annihilé autant de fois que cela s'avère nécessaire. Par ailleurs, le costume permet à l'acteur d'entrer véritablement dans la peau du personnage, de se sentir comme étant le personnage lui-même. Le costume incite à adopter une certaine posture, un « langage physique », bref, une façon de bouger et de marcher. Voilà pourquoi le comédien-interprète Michel trouve que les chaussures sont des éléments très importants du costume. Elles l'aident à se sentir bien « enraciné » dans le

sol et à adopter une démarche précise (ex. : Pierre Sillon porte des mocassins de cuir, alors que Jimmy Gagnon a de grosses bottes de construction).

En résumé, il est évident que le costume est un outil essentiel dans la médiation du patrimoine : il identifie le personnage, attire le regard, suscite l'intérêt, facilite le premier contact, véhicule des informations historiques (ou reflète dans une certaine mesure la réalité de l'époque) et, enfin, contribue à « camper » le personnage. Il permet à l'acteur de transmettre des connaissances aux visiteurs et de leur procurer une expérience sensible du patrimoine : le costume peut être vu et touché et réaffirme la présence d'un personnage du passé dans le présent.

Les accessoires : des adjuvants indispensables

Au théâtre, les accessoires concernent « tout ce qui concourt à l'illusion théâtrale et n'appartient ni à la décoration peinte ni au costume ».²⁰⁴ Or, dans le sens où nous l'entendons dans cette recherche, il s'agit de tout objet « transportable et manipulable »²⁰⁵ qui complète le costume du personnage (ex. : une canne, une épée) ou qui est utilisé par celui-ci pour livrer sa performance.²⁰⁶ De façon générale, l'acteur de *Dramamuse* et du SHPA utilise des accessoires à trois fins. D'abord, les accessoires complètent l'univers du personnage et contribuent à sa crédibilité en meublant sa vie quotidienne et en agrémentant son costume. Le pêcheur basque Txomin Olazabal dispose d'un harpon; le capitaine de milice de *Justice en Nouvelle-France* d'un fusil à pierre et Alan Sprung, étudiant et journaliste de *L'union fait la force*, d'un calepin et d'un crayon. De même, au SHPA, le bourreau de la performance *Le procès de la bande à Chambers* est muni d'un fouet et d'un carcan; Madame Bégon, dans *1759-1760 : Des témoins racontent*, a les lettres dont elle parle dans son monologue et Eugénie, la chasseuse de trésors de *La marche macabre*, est équipée d'une brouette et de l'ouvrage *Le Petit Albert*. Il n'en reste pas moins que l'accessoire peut, comme le costume, aider l'acteur à se mettre dans la peau de son

²⁰⁴ Agnès Pierron, « Accessoire », *Dictionnaire de la langue du théâtre*, Paris, Dictionnaires Le Robert, 2002, p. 2.

²⁰⁵ *Ibid.*, p. 2.

²⁰⁶ Nous tenons ici à mentionner que nous préférons ce terme au mot « objet », lequel peut être confondu avec les artefacts divers exposés dans les musées et les sites historiques.

personnage. Ainsi, lorsqu'il a eu à interpréter le major Clive Perry dans *L'union fait la force*, Sébastien dit avoir eu plus de facilité à prendre un air bourgeois et snob grâce à sa canne à pommeau argenté. Les accessoires, souvent des répliques presque exactes, permettent également de rendre l'univers du personnage (et le personnage lui-même) crédible aux yeux du visiteur, et de représenter de façon plus concrète ce que le personnage raconte. Nous pensons entre autres au demi-quarteron de pain que brandit la paysanne à la foule dans *1759-1760 : Des témoins racontent* ou aux vraies peaux d'animaux du coureur des bois dans la salle du Canada.

Ensuite, il est clair, particulièrement chez les personnages interactifs ou lors des *Journées d'activités à caractère historique* et des *Wolfe et Montcalm*, que l'accessoire sert de courroie de transmission d'information (du médiateur au visiteur) : il peut aider le visiteur à identifier le métier du personnage (cuisinier, bûcheron, soldat, etc.), mais aussi permettre au médiateur d'élaborer sur un thème donné. Comme nous l'a mentionné la directrice de *Dramamuse*, chaque comédien-interprète ayant à personnifier un personnage interactif doit concevoir une anecdote liée à ses accessoires. Par exemple, lorsqu'il incarne Pierre Sillon, le coureur des bois, Michel utilise les dés pour expliquer qu'à l'époque, ceux-ci aidaient bien sûr à passer le temps, mais ils servaient aussi à des paris en argent (les parieurs n'ayant pas à craindre la venue du curé ou des représentants de la loi dans les bois). Au SHPA, la religieuse dispose de divers outils de chirurgie à l'aide desquels elle étaye ses explications sur la façon d'amputer un membre. Comme le dit bien Noémie, guide-animatrice, les objets sont porteurs d'histoire et d'information, comme les costumes. Ils sont plus « parlants » qu'un texte.

Enfin, l'accessoire peut ouvrir la voie à la participation semi-active ou active du visiteur. Dans *L'union fait la force*, par exemple, fournir sur papier les paroles de la chanson « Solidarité mes frères » encourage le public à chanter avec les personnages, alors que, durant *Le procès de la bande à Chambers*, montrer des pancartes, où il est inscrit « Huez », « Applaudissez », « Murmurez », etc., fait réagir le public en conséquence. Aussi, si le contact entre le médiateur et le visiteur est plus direct, ce dernier, en recevant un objet des mains du premier (ex. : hache, harpon ou peaux d'animaux dans le cas des personnages

interactifs de *Dramamuse*, fusil et boulet de canon dans les *Wolfe et Montcalm*, cartes d'adhésion au syndicat dans *L'union fait la force*), accepte de prendre part au jeu et fait appel à un autre sens que celui de l'ouïe et de la vue : le toucher. Il n'est plus à prouver que susciter le plus de sens possible aide à l'apprentissage et à la rétention d'informations. À ce propos, Magelssen mentionnait : « Museums seem to recognize that visitors desire higher levels of participation in the historic environment than mere spectatorship. Researchers [Sachatello-Sawyer et. al., *Adult Museum Programs*, xxiiff] find that visitors do not like lectures (which constitute the majority of adult education programs at museums) as much as active-learning experiences. »²⁰⁷

En somme, les accessoires sont plus que de simples objets décoratifs : ils sont des éléments qui complètent l'univers du personnage, que l'acteur veut crédible, mais qui l'aident aussi grandement lorsque vient le temps de transmettre des informations (acquisition de connaissances) ou de faire participer le visiteur plus activement à la performance (expérience sensible et émotionnelle).

Le lieu scénique : un univers « réaliste » partagé avec le visiteur

L'expression « lieu scénique », associée à l'espace matériellement défini propre aux acteurs,²⁰⁸ sera utilisée ici pour parler de l'endroit où se déroule la performance, en rappelant qu'en médiation du patrimoine, cet espace est souvent partagé avec les visiteurs. Qu'il s'agisse de mettre en scène des personnages interactifs ou de présenter des performances plus scénarisées, le lieu scénique et les modules de l'exposition de la salle du Canada du MCC ne font qu'un, comme par exemple la salle syndicale utilisée pour *L'union fait la force*. Par conséquent, le lieu scénique dans lequel évoluent les personnages sert d'outil à ceux-ci parce qu'il met le visiteur en contexte. Par contre, ce lieu reste très « muséifié » (ex. : présence de vidéos, de panneaux d'exposition, d'artefacts derrière des vitres), ce qui peut parfois nuire à l'immersion complète dans un temps « autre ». Or, comme le mentionne la directrice de *Dramamuse*, c'est le théâtre qui peut alors créer un

²⁰⁷ Scott Magelssen, « Making History in the Second Person : Post-touristic Considerations for Living Historical Interpretation », *Theatre Journal*, vol. 58, n° 2 (2006), p. 299.

²⁰⁸ Ubersfeld, *op. cit.*, p. 37.

imaginaire, qui peut rendre cela « vrai ». En effet, le théâtre est une forme d'expérience immersive en soi et un contrat s'établit entre le public et les acteurs qui doivent se dire : « Faisons comme si... ». Le public est alors parfaitement capable, par son imagination, de combler les vides, de faire abstraction de certains éléments, pour se laisser entraîner dans l'histoire racontée par les personnages.

Sur le SHPA, les lieux scéniques n'ont pas été conçus pour être réalistes, peu importe la performance. S'ils le sont, c'est quand le site comme tel est utilisé pour servir les propos des acteurs (ex. : dans *La marche macabre*, il y a utilisation des aspects géographiques et historiques du site comme le relief, les chemins, les buissons, les Tours Martello), ou lorsqu'ils relèvent d'un autre site, comme la chapelle de la Congrégation ou le Morrin Centre lors de la performance *Le procès de la bande à Chambers*. À ce propos, l'adjoint à l'animation et à l'éducation du SHPA nous a expliqué qu'il est plus intéressant pour les visiteurs de se trouver véritablement sur les lieux du vol de Chambers (la chapelle) ou sur les lieux d'incarcération et de pendaison des criminels au XIX^e siècle (le Morrin Centre). Il y a donc une volonté de créer un univers réaliste pour les personnages et les visiteurs, toujours dans l'objectif de leur « faire vivre » l'histoire, de créer une expérience patrimoniale.

De plus, dans les deux institutions, nous avons constaté que, si le lieu scénique ne peut être réaliste, la tendance est de transmettre de l'information grâce à des formes de représentation. Dans *Les fourberies de la vérité*, performance qui n'a pas lieu dans la salle du Canada et où les visiteurs doivent suivre un parcours parsemé de représentations, quelques exemples ont été mentionnés par les participants : le mur rouge qui suggère le profit et l'ambition, les passages étroits qui représentent des sentiers sinueux, la longue passerelle qui évoque un pont ou l'eau, un grand espace qui fait figure de baie ou de lac, etc. Ce phénomène est également perceptible dans *1759-1760 : Des témoins racontent*, performance du SHPA où, pour montrer leur opposition durant la guerre de Sept ans, les généraux Montcalm et Wolfe ont été placés l'un côté cour, l'autre côté jardin, ou, encore, dans *Wolfe et Montcalm*, où la couleur des murs des locaux (bleue et rouge) rappelle les couleurs des deux nations en guerre.

Enfin, le lieu scénique n'est pas seulement l'univers dans lequel évoluent des personnages, il est aussi une « scène ». Nous avons remarqué que, lors d'une performance en milieu patrimonial, le lieu scénique se divise toujours, naturellement ou non, en deux zones : une zone « performance », c'est-à-dire la scène où jouent les médiateurs, et une zone « public », l'espace physique où se tiennent les visiteurs. La zone « performance » peut se présenter soit comme un espace, le plus souvent surélevé, situé devant des bancs ou des chaises alignés ou devant une surface vide (ex. : *1759-1760 : Des témoins racontent*), ou comme une allée centrale entourée de tables ou de bancs (ex. : *Savoureux Wildcat*). Plus souvent qu'autrement, la limite entre les deux zones est évidente. Parfois, cette « limite » semble si réelle que des visiteurs (voire certains acteurs) ne peuvent se résoudre à la traverser (habitude héritée du théâtre traditionnel). C'est le cas, notamment, de Rolland Lafleur, personnage interactif au MCC, qui a dû insister auprès de visiteurs pour qu'ils entrent dans son campement.²⁰⁹ Mais la même réticence se manifeste lorsque cette « limite » est ou devient floue, c'est-à-dire lorsqu'il n'y a pas de « scène » évidente ou de chaises délimitant un « espace », comme lors des stations des performances *Le procès de la bande à Chambers*, *La marche macabre* ou *Les fourberies de la vérité*. Les deux zones se créent alors naturellement : le médiateur se place de manière à être vu par les visiteurs et ceux-ci se tiennent à une certaine distance du médiateur. Les auteurs Grinder et McCoy parlent en ce sens de la « *social distance* ».²¹⁰ Cependant, comme les performances des deux institutions étudiées sont marquées par une volonté d'interaction avec le public, cette tendance chez les visiteurs force le médiateur à s'approcher d'eux pour leur parler directement ou encore à circuler par rapport à eux, sauf, évidemment, si le médiateur est tenu de respecter une mise en scène précise, ou encore si les visiteurs en décident autrement par rapport au lieu scénique.

En effet, Jackson expliquait : « The givens of the space and of the ways the performer inhabits that space and addresses the audience will set the parameters, but the audience

²⁰⁹ Observation *in situ* du 9 août 2011.

²¹⁰ « Visitors to museums, especially adults, usually stand six to eight feet away from the tour guide who is speaking to them. This "social" distance contributes to the image of the guide as a formal leader. It is a good idea to reduce the space between visitors and oneself by stepping forward two or three feet, for it is easier to make eye contact from closer range and to promote a sense of intimacy with the group. » Grinder et McCoy, *op. cit.*, p. 121.

constantly adjusts, readjusts, and make choices where it can. »²¹¹ Ainsi, si le médiateur cherche à rendre la performance interactive par ses déplacements à même le lieu scénique et à faire participer le public, il faut, selon Jackson, que ce dernier ait « confiance » : un visiteur évalue toujours les risques de se retrouver dans une situation où il serait vulnérable ou aurait l'air « idiot »,²¹² ce qui est parfaitement compréhensible, mais place parfois le médiateur dans des situations difficiles. En effet, la tentative d'approche du médiateur peut aussi se heurter à une réponse négative chez certains visiteurs; ce « refus » d'accepter d'entrer un tant soit peu en contact avec le personnage se manifeste souvent par le non verbal, c'est-à-dire l'attitude et les façons de se déplacer au sein du lieu scénique (ex. : tourner le dos au personnage, lire les panneaux, préférer écouter l'audio-guide). En fait, le plus souvent, les intimidés et les réticents deviennent des observateurs : lorsque le personnage parle à d'autres visiteurs, ils ont tendance à rester en retrait, mais juste assez près pour entendre les propos du personnage sans avoir à entrer dans le jeu, à interagir ou à participer.²¹³ Le même comportement était observable sur le SHPA durant les *Journées d'activités à caractère historique*. Selon Louis, il y a toujours, lors de ce genre de performance, des gens qui « rôdent » autour des personnages en train de parler à d'autres visiteurs.

Toujours est-il que le lieu scénique est aménagé de deux façons. D'abord, les décors, réalistes ou sous forme de représentations, doivent créer l'univers dans lequel évolue le personnage, contribuant ainsi au succès de la médiation du patrimoine. Puis, devant l'inévitable création de deux zones distinctes, celle de la performance proprement dite et celle du public, le médiateur doit traverser dans la zone du public (ou inviter les visiteurs à passer dans la zone de performance). Certes, tant le médiateur que le visiteur doit alors faire preuve d'une certaine capacité d'adaptation (et, parfois même, d'improvisation), mais cela ne rendra que plus efficace l'expérience que *Dramamuse* et le service d'animation du SHPA cherchent à créer.

²¹¹ Anthony Jackson, « Engaging the audience: negotiating performance in the museum », Anthony Jackson and Jenny Kidd, dir., *Performing heritage. Research, practice and innovation in museum theatre and live interpretation*, Manchester, Manchester University Press, 2011, p. 14.

²¹² *Ibid.*, p. 14.

²¹³ Nous avons observé ce type de visiteur avec Txomin Olazabal, Rolland Lafleur, Madame Gordon et Madame Aubry.

L'apport des effets sonores et visuels

Enfin, nous ne pouvons passer sous silence le fait que, en plus du costume, des accessoires et du lieu scénique, un équipement audiovisuel peut aussi être mis à contribution lors des performances. À ce sujet, il nous a toutefois été impossible de mettre en rapport de façon significative les deux institutions puisque ce genre d'équipement est beaucoup plus utilisé au SHPA qu'au MCC. Dans le cas de *Dramamuse*, quelques vidéos sont projetées dans les expositions où les comédiens-interprètes travaillent, mais ceux-ci ne s'en servent presque pas. Une trame sonore a tout de même agrémenté des performances comme *Justice en Nouvelle-France* et *L'union fait la force*. Dans *L'union fait la force* en particulier, l'enregistrement sonore suit fidèlement l'histoire racontée. Les comédiens-interprètes et le public entendent, par exemple, les divers bruits qui proviennent de l'extérieur de la salle de réunion (brouhaha de la foule, feux, arrivée d'un tramway, voix enregistrées) et les personnages masculins vont et viennent en fonction de ceux-ci.

Or, du côté du SHPA, l'apport le plus marquant, au chapitre des effets sonores et visuels, remonte à septembre 2011; il s'agit du tableau interactif qui est utilisé dans les *Wolfe et Montcalm* et qui remplace l'ancien « plan mural » où les personnages plaçaient et déplaçaient des pictogrammes à velcro (ex. : bateaux, drapeaux régimentaires, armoiries des rois, canons). Le nouveau plan mural est désormais un écran tactile sur lequel est projeté un plan de la région de Québec. Les personnages y retrouvent leurs pictogrammes à déplacer, mais en format informatique. Il est aussi possible d'y voir des peintures d'époque, des cartes et des portraits, ce qui rend la présentation plus complète, mais à notre avis très chargée au niveau visuel, et d'entendre divers effets sonores (ex. : feux, galop de cheval, coups de canon). Quant à *1759-1760 : Des témoins racontent*, elle s'est aussi enrichie, en 2011, d'un équipement audiovisuel plus varié que l'année précédente, à savoir un éclairage élaboré, de même qu'une présentation *Power Point*. Projetée dans un cadre au centre de la scène, cette présentation illustre la narration (au moyen de cartes, de dessins, de peintures) de même que le déplacement des troupes militaires; les paroles de la chanson « Malborough s'en va-t-en guerre » y sont également apparues pendant que les personnages

la chantaient. De véritables coups de canon et de fusils ont été tirés par des reconstituteurs et des feux d'artifices ont été allumés pour illustrer l'attaque des brûlots par les Français!

Force est de constater l'apport évident de l'équipement audiovisuel du côté du SHPA. D'abord, il sert surtout à appuyer les propos et la scène (ex. : une trame sonore rythme la prestation, l'éclairage crée une ambiance, une présentation *Power Point* aide à la compréhension, etc.). Puis, il ajoute à l'ensemble un certain dynamisme, ce qui attire l'attention du public. Dans le cas de la musique dans *1759-1760 : Des témoins racontent*, elle est plutôt utilisée pour marquer les transitions entre les scènes. Ce type d'équipement peut également insuffler réalisme et crédibilité aux diverses scènes, ou, plus simplement, représenter une idée. L'éclairage changeant de *1759-1760 : Des témoins racontent* en est un bon exemple : selon la scène, une lumière bleutée évoquait l'hiver 1759-1760, le froid, la maladie, alors qu'une lumière orangée et rouge mettait en évidence les bombardements, la destruction, la mort, etc. Il y avait même des lumières clignotantes et de la fumée dans les buissons pour donner l'illusion des bombardements ou des batailles.

L'équipement servant à produire des effets sonores et visuels n'a toutefois pas que des avantages : il n'est pas à l'abri des problèmes techniques, comme nous avons pu le constater dans plusieurs performances de *Wolfe et Montcalm*²¹⁴ et dans *1759-1760 : Des témoins racontent*, où le canon n'a pas fonctionné à temps (l'officier sur scène a crié FEU ! mais le vrai canon, caché derrière la scène, a tiré quelques secondes trop tard). Ces problèmes ont eu au moins l'avantage de faire rire le public! En outre, bien que plusieurs guides-animateurs aient affirmé que cet équipement contribuait à mobiliser l'attention du public, certains ont rappelé qu'il ne fallait pas (ici, ils pensaient surtout au tableau interactif) qu'il prenne toute la place et détourne le public du personnage. Cependant, on ne peut nier que l'utilisation de plus en plus grande d'équipement audiovisuel fait partie d'une volonté de développement et de modernisation propre à plusieurs institutions patrimoniales voulant répondre aux besoins de leurs visiteurs. À ce sujet, Jérémie semble déplorer le fait

²¹⁴ Il est à noter cependant que, au moment où nous avons fait nos observations, les guides-animateurs n'étaient pas encore très habitués à leur nouveau tableau interactif.

que les gens réclament désormais beaucoup plus qu'un conteur assis sur scène. « Ça prend plus », affirme-t-il.

Si l'équipement audiovisuel s'avère un outil intéressant pour appuyer les propos d'une scène, apporter du dynamisme, marquer des transitions ou donner un plus grand réalisme à la performance, il n'en reste pas moins que des problèmes techniques demeurent inévitables, tout comme le risque de distraire les visiteurs. Une chose est certaine, l'équipement audiovisuel demeure un outil du médiateur et ne peut le remplacer. Tilden aussi insistait là-dessus : « Gadgets do not supplant the personal contact; we accept them as valuable alternatives and supplements. »²¹⁵ Une utilisation raisonnée et raisonnable des nouvelles technologies est donc envisageable dans la médiation du patrimoine.

En résumé, l'acteur qui a à effectuer une performance en milieu patrimonial peut se servir d'outils intrinsèques à sa personne, son corps et sa voix, tout en s'inspirant du personnage à jouer, mais aussi d'un support technique fourni par l'institution qui l'emploie. Le corps et la voix de l'acteur assurent la constitution d'un personnage crédible pour le visiteur et lui transmettent des informations comme il se doit. Quant au support technique, il comprend d'abord un costume distinctif, qui attire le regard et l'intérêt du visiteur. Il est en soi une source d'information, il reflète très fidèlement ou partiellement l'époque évoquée et il crée et inspire le personnage. Ensuite, il y a les accessoires, qui sont évidemment essentiels pour compléter l'univers du personnage. Ils servent également à communiquer de l'information, particulièrement lorsqu'ils favorisent la participation des visiteurs. Le lieu scénique, lui, est constitué d'une zone « performance », où est parfois reconstitué l'univers très réaliste des personnages, et d'une zone « public », soit un espace où se tiennent les spectateurs de la performance. La limite entre les deux est parfois évidente, mais elle peut aussi se créer naturellement, ce qui force les médiateurs qui cherchent l'interaction à passer d'une zone à l'autre ou à inviter les visiteurs dans leur zone. Finalement, si les avantages de l'utilisation d'effets sonores et visuels (appui, dynamisme, transitions, réalisme) ne font aucun doute, il faut également tenir compte des risques qui y sont associés et se rappeler que tout équipement audiovisuel n'a qu'un rôle complémentaire à jouer. L'ensemble de ces outils

²¹⁵ Tilden, *op. cit.*, p. 137.

aident sans équivoque le personnage-acteur à être/devenir un médiateur du patrimoine, à faciliter l'apprentissage et la compréhension de connaissances et à susciter chez les visiteurs une expérience sensible, voire émotive, par rapport au patrimoine. Plus le personnage-acteur est à l'aise avec ses outils, meilleure sera la médiation.

3.4 Conclusion

Nos résultats de recherche dans ce chapitre démontrent la pertinence, les rôles, les objectifs, les avantages et les inconvénients de l'ensemble des éléments utilisés dans les performances de *Dramamuse* et du SHPA pour instaurer et maintenir une relation de médiation avec les visiteurs. Toute performance s'articule autour de trois piliers, le personnage, l'acteur et les outils qu'ils utilisent, lesquels sont indispensables à son bon déroulement. Le personnage évoque, en soi, une facette de l'Histoire, parfois peu connue, souvent à l'aide de l'anecdote. Son histoire personnelle et ses accomplissements peuvent même susciter des émotions et créer une certaine familiarité avec le visiteur. Lorsqu'il est associé à un événement historique particulier, à un patrimoine particulier, qui vient toucher l'identité et la culture du visiteur rencontré, l'expérience émotionnelle n'en est que plus forte. L'acteur, lui, a probablement la tâche la plus difficile à accomplir : interpréter ce personnage pour livrer la performance. Pour ce faire, il forge une personnalité, voire une biographie pour son personnage, mais établit aussi les règles du jeu avec les visiteurs en situant ce personnage non seulement dans le temps et dans l'espace, mais aussi par rapport à lui-même. Il doit également susciter une réflexion chez le visiteur en le provoquant, en faisant des liens avec son vécu et en le faisant rire. C'est pour cela que son corps et sa voix sont des outils indispensables. Ils lui permettent de constituer un personnage crédible (gestuelle, ton de voix, façon de marcher, accent) qui transmet des renseignements pertinents de façon efficace. Il peut aussi s'aider d'un support technique qui regroupe à la fois le costume, les accessoires, le lieu scénique et l'équipement audiovisuel. Nous avons donc affaire à trois composantes uniques mais interdépendantes puisque l'une ne peut aller sans les autres; en effet, l'absence d'un des éléments rendrait la performance boiteuse (ex. : un acteur sans costume, une personnage sans acteur!). Ainsi, nous pouvons déjà faire la lumière sur notre problématique : les éléments employés par *Dramamuse* et le SHPA,

décrits et analysés ici, sont indubitablement des éléments qui permettent de donner des significations à des faits historiques, de faire comprendre au public pourquoi ils ont été choisis ou retenus pour faire partie du patrimoine d'un groupe et comment ce patrimoine influence la sociabilité et l'identité de ce groupe aujourd'hui (parallèles passé-présent). Par conséquent, ils permettent une médiation du patrimoine.

CONCLUSION : CONSTATS ET RETOUR CRITIQUE

Selon Smith, le moment où un groupe « connecte » émotionnellement avec son patrimoine, ce n'est pas lorsqu'il possède ce patrimoine (elle donne l'exemple d'un collier), mais c'est dans l'acte de transmettre et de recevoir des souvenirs et des connaissances par rapport à celui-ci.²¹⁶ Par conséquent, une médiation du patrimoine efficace et réfléchie est essentielle à toute institution patrimoniale. Or, si certains milieux se tournent vers les expositions interactives et les nouvelles technologies pour atteindre leurs objectifs de médiation, d'autres continuent de se fier et de croire en un intermédiaire humain. Guides, interprètes, médiateurs et animateurs sont des acteurs importants et nécessaires dans un musée ou un site historique. D'ailleurs, certains milieux ont choisi de mettre en place une pratique, inspirée des arts de la scène et du spectacle, où la médiation du patrimoine s'y effectue grâce à des performances, c'est-à-dire des représentations théâtrales de formes variées, dans lesquelles les médiateurs incarnent des personnages historiques. L'objectif : faire vivre une « expérience patrimoniale » aux visiteurs afin de les amener à mieux comprendre et à s'appropriier le patrimoine. Pourtant, peu de chercheurs s'intéressent véritablement à cette pratique, particulièrement aux métiers qui y sont associés. On en connaît peu sur les savoir-faire qui leur sont propres, sur leur pertinence, sur leurs modalités de travail, et, enfin, sur les difficultés qu'ils rencontrent. La dimension pratique de ce type de médiation du patrimoine est mal connue.

Pour pallier ce vide scientifique, nous avons décidé de poser un regard croisé sur deux institutions patrimoniales ayant misé sur l'utilisation de performances pour mettre en valeur leur patrimoine : il s'agit du Musée canadien des civilisations à Gatineau (MCC), qui possédait jusqu'à récemment sa propre troupe de théâtre appelée *Dramamuse*, et du site historique des plaines d'Abraham à Québec (SHPA), qui emploie une équipe de guides-animateurs. Pour faire la lumière sur cette pratique de médiation du patrimoine au sein des deux institutions précitées, nous avons cerné et analysé les éléments d'une performance qui président à l'instauration et au maintien d'une relation de médiation avec les visiteurs. Nous avons de la sorte cernée trois piliers nécessaires à toute performance : les personnages

²¹⁶ Laurajane Smith, *Uses of heritage*, New York, Routledge, 2006, p. 2.

mis en scène, les acteurs ayant à les interpréter et les divers outils utilisés par les personnages-acteurs (médiateurs). En nous attachant aux rôles réservés à chacun de ces piliers, à leurs objectifs, à leur pertinence, à leurs avantages, à leurs inconvénients, etc., nous avons jeté un nouvel éclairage sur les tâches et les conditions de travail d'un métier souvent peu considéré et sous-estimé. Pour autant que nous le sachions, la littérature scientifique pertinente offre peu d'études de ce genre, notamment au regard d'un musée de société et d'un site historique situés au Québec.

Prenons d'emblée le personnage, premier pilier sur lequel une institution patrimoniale s'appuie pour mettre en place une performance. Il ressort de notre étude deux principaux aspects de celui-ci. D'abord, il permet d'évoquer l'histoire, c'est-à-dire une réalité historique plus vaste que celle du personnage lui-même. Lorsque ce dernier aborde un sujet, le plus souvent sous la forme d'anecdotes, il sert de « conduit » vers ce sujet particulier : ce n'est pas le personnage qui compte, mais bien ce qu'il représente et ce qu'il enseigne. Fictif ou inconnu, il permet en outre aux visiteurs d'en apprendre davantage sur le quotidien de « petites » gens et sur les versions moins « officielles » de l'Histoire. Ensuite, il sert à susciter des émotions chez les visiteurs. Nous avons d'ailleurs pu observer qu'à cet égard, un personnage fictif ou inconnu n'est pas employé de la même façon qu'un personnage réel et connu du public. En racontant sa vie personnelle, le premier devient plus familier et établit une certaine proximité avec les visiteurs, créant ainsi une situation se prêtant aux confidences. Le personnage réel et connu, pour sa part, est associé à un temps, à un lieu, à un événement précis. S'il ajoute à la crédibilité de la performance, il peut aussi être source d'émotions fortes chez les visiteurs, ces derniers étant susceptibles de vouloir créer ou se découvrir un lien de parenté, d'altérité ou de similitude avec le personnage. En facilitant l'acquisition de connaissances sur le patrimoine et en faisant vivre des émotions aux visiteurs, ce premier pilier de la performance permet la création constante de liens entre le passé et le présent.

Le deuxième pilier d'une performance est évidemment l'acteur, qui donne vie au personnage. Nos démarches ont fait ressortir un certain nombre de tâches qui lui incombent dans le cadre d'une performance. Il doit préalablement établir la personnalité (voire même

la biographie) de son personnage. En se fiant bien sûr aux sources historiques disponibles, il doit conjuguer la réalité connue de l'individu qu'il personnifie et sa propre expérience de manière à livrer un personnage crédible et intéressant. Il a en outre à situer son personnage par rapport au temps (passé, présent ou les deux), au lieu (musée, site historique ou auberge, prison, cabane, etc.) et à lui-même (passage du statut de personnage à celui d'acteur lorsque la situation l'exige). Ainsi, il établit les règles du jeu et les modifie au besoin pour assurer une meilleure compréhension du patrimoine mis en valeur. Puis, pour que la médiation du patrimoine soit efficace, l'acteur doit amener le visiteur à réfléchir, en misant soit sur la « confrontation », soit sur la résonance face à son vécu, soit sur un peu d'humour (ou sur tout cela à la fois). Nous avons remarqué que les institutions étudiées font beaucoup appel à ces techniques, particulièrement à celle de la confrontation : les acteurs doivent ébranler les convictions, les préjugés, etc., des visiteurs s'ils veulent amener ceux-ci à réfléchir à leur passé, à leur présent, à leur patrimoine. Si, chez *Dramamuse*, on cherche aussi souvent à établir un lien avec le vécu du visiteur, au SHPA, c'est véritablement l'humour qu'on privilégie. En somme, l'acteur opte pour un style de jeu particulier qui mène à la création d'un monde « autre », soit un monde où la relation de médiation entre en jeu pour faciliter l'acquisition de connaissances et susciter des émotions chez les visiteurs. Voilà qui illustre bien la nature de la médiation du patrimoine, démarche qui propose des repères servant d'assises à la compréhension du visiteur face à un monde différent du sien et néanmoins lié à celui-ci. Il y a là, de ce fait, appropriation du patrimoine.

Les outils que le personnage-acteur (le médiateur) utilise lors de la mise en scène d'une performance en milieu patrimonial constituent le troisième pilier nécessaire à celle-ci. Ils sont de deux ordres : les outils intrinsèques et les outils extrinsèques. Dans le premier groupe, nous retrouvons le corps et la voix du médiateur. Par une utilisation judicieuse de ces deux outils, l'acteur s'emploie tant à construire un personnage éminemment crédible (recours à un accent, variations du ton retenu, gestuelle particulière) qu'à communiquer l'information de façon efficace. Le médiateur met sa voix et son corps à contribution, d'une part, pour « encadrer » les visiteurs (en captant et en retenant leur attention) et, d'autre part, pour rythmer la performance au gré des besoins. Dans cette optique, il lui est également

possible de recourir à la chanson ou aux mimes. Par outils extrinsèques, nous entendons tout ce qui concerne le support technique, c'est-à-dire le costume, les accessoires, le lieu scénique et les effets sonores et visuels. On n'a plus à prouver l'intérêt et la pertinence de ces outils, qui procurent une expérience sensorielle du patrimoine; il est toutefois utile de rappeler qu'ils servent le plus souvent à faciliter la transmission d'informations, à créer ou à inspirer le personnage, à figurer son univers et à asseoir sa crédibilité et, enfin, à susciter la participation des visiteurs à la performance. Le corps, la voix et le support technique favorisent l'acquisition de connaissances et convient les visiteurs à une expérience émotive où tous leurs sens sont mis à contribution.

D'après ces résultats, nous pouvons d'abord constater que les trois piliers mentionnés précédemment sont interreliés. La réflexion entourant la création et l'élaboration du personnage (celui étant associé à un sujet, à une réalité historique), constitue l'étape de préparation de la performance. En parallèle, l'acteur doit étudier la façon d'utiliser, mais aussi d'habiter ce personnage. Il pose son regard sur ce dernier et fait des choix sur ce qu'il va dire et faire, tout en y ajoutant sa touche personnelle. Il s'agit pourtant d'un processus inductif : l'acteur retourne toujours à son « cadre théorique », au sujet historique à aborder, à ce qu'il veut réussir à susciter chez les visiteurs par l'intermédiaire de son personnage. C'est au fil de ces deux étapes que sont déterminées toutes les règles que suivra le médiateur, et cela, avant même que ce dernier rencontre un visiteur. La matérialisation de cette réflexion constitue la performance en elle-même, mais la relation de médiation ne s'instaure qu'en présence du visiteur. Or, le contact avec celui-ci passe obligatoirement par les divers outils mis à la disposition du médiateur : ils permettent ainsi à ce dernier l'application concrète et efficace de la performance et maximisent la relation avec le visiteur. Ces trois piliers, autant au MCC que sur le SHPA, sont donc nécessaires à l'instauration et au maintien d'une relation de médiation du patrimoine lors d'une performance.

Ensuite, nous constatons que cette pratique en milieu patrimonial affiche une particularité qui la différencie des autres formes de mise en valeur : elle a fortement recours à l'émotion. On relève indubitablement une volonté de faire vivre des émotions aux visiteurs placés

devant une performance. Notre triade « personnages-acteurs-outils » étaye cette fonction. Malgré leurs visions différentes, les deux institutions étudiées cherchent consciemment à utiliser les émotions comme une sorte de ciment entre le sujet historique évoqué par le médiateur, et les visiteurs. Un être humain, sorti tout droit du passé, leur raconte un événement personnel, un moment de tension, de tristesse, de mélancolie; il peut les provoquer, les bouleverser, les faire rire. Une telle constatation rappelle les résultats de Hughes dans sa recherche auprès de visiteurs de musées :

If there is a primary idea that was produced by this polyphony in terms of aesthetic response to museum theatre, it is the centrality of empathy. The human dimension, the interaction between spectator and actor, is of central importance in engaging spectators to museum theatre. A performance provides a structure in which humans can focus their attention and create empathetic connections in their minds and bodies in order to make meaning.²¹⁷

Enfin, nous remarquons que si *Dramamuse* et le service d'animation du SHPA ont développé deux pratiques « officiellement » différentes (théâtre muséal et *living history* ou bien pièces de théâtre et activités d'animation), il y a similitude entre certains de leurs savoir-faire et façons de penser. Des différences subsistent cependant (notamment quant à leur désir d'utiliser des personnages réels et connus ou à la relation que le personnage entretient avec le présent du visiteur), mais les deux institutions cherchent malgré tout à atteindre le même objectif : susciter une rencontre où des liens se créent entre le passé et le présent, entre un médiateur/visité et un visiteur. Si chaque pilier est essentiel à la création d'une relation significative, ils peuvent tous être utilisés de diverses façons, au gré des goûts et contraintes des institutions patrimoniales.

Un certain retour critique sur notre parcours scientifique s'impose ici. La difficulté majeure que nous avons rencontrée réside certainement dans le démantèlement de la troupe de théâtre *Dramamuse*, lequel est survenu quelques jours seulement après notre enquête de terrain sur les lieux. Nous avons amassé tout ce dont nous avons besoin, certes, mais il est clair que des données plus exhaustives sur *Dramamuse*, ou encore une possibilité de retour à des fins d'approfondissement, auraient été bienvenus. Par contre, nous avons pu

²¹⁷ Hughes, « Performance for Learning : How Emotions Play a Part », *loc. cit.*, p. 214-215.

rencontrer une dernière fois la directrice artistique et avons gardé contact avec elle tout au long de la rédaction de ce mémoire. Nous considérons malgré tout que notre étude est tombée au moment opportun en ce sens qu'elle nous a permis d'être témoin des derniers moments de la troupe et de lui rendre un dernier hommage dans ce mémoire.

De plus, nous avons conscience que, dans le présent document, le traitement réservé à des sujets donnés manque de profondeur (ex. : l'aspect politique de certaines performances, le lien entre la participation active du visiteur versus la rétention de l'information, etc.) ou encore que d'autres sujets, que nous n'avons pas abordés, auraient pu enrichir notre travail (ex. : la publicité relative aux performances, l'utilisation d'instruments de musique, les trucs acquis au fil de l'expérience, le recours à des acteurs de sexe féminin pour interpréter des personnages masculins, etc.). Cette situation est bien sûr attribuable à la nécessité de cibler la recherche en fonction du cadre restrictif d'un mémoire de maîtrise, mais elle découle aussi du fait que certains des éléments en cause n'étaient pas indispensables à la compréhension de la dimension pratique du phénomène de médiation du patrimoine que nous avons décidé d'étudier. Ainsi, bien que l'influence de l'élément « politique » soit évidente dans les institutions retenues, nous avons décidé de laisser à d'autres le soin d'examiner cet aspect de la question. Nous croyons en effet que, pour ce que nous avons à démontrer, à savoir les éléments à mettre en scène dans les performances du MCC et du SHPA pour instaurer et maintenir une relation de médiation du patrimoine, il n'était pas pertinent de s'attarder ici à la dimension politique. Quant au lien entre la participation des visiteurs à une performance et la rétention de l'information (lien soulevé surtout par les médiateurs du SHPA), nous sommes d'avis qu'il pourrait faire l'objet d'un mémoire à lui seul, un mémoire s'intéressant plutôt aux récepteurs de la médiation, c'est-à-dire les visiteurs.

Cela étant, nous sommes convaincue que la médiation du patrimoine par l'intermédiaire de performances représente un moyen idéal et efficace de mise en valeur du patrimoine. Certes, cette pratique n'offre pas que des avantages, mais nous estimons avoir démontré ici le vaste spectre de possibilités qu'elle représente. Les milieux patrimoniaux ont tout avantage à reconnaître que le recours aux nouvelles technologies n'est pas le seul remède

aux difficultés qu'ils éprouvent à attirer (et à retenir) des visiteurs. Les médiateurs font partie de la solution. Malheureusement, comme le mentionnent Lafortune et Legault,

le contexte de précarité dans lequel s'inscrivent le financement des projets et l'embauche des médiateurs demeure un obstacle indéniable à leur capacité d'établir des liens durables et à s'imposer comme des acteurs incontournables de la vie sociale, culturelle, économique et politique. Malgré le discours triomphaliste qui l'enrobe, la médiation culturelle demeure liée à la vitalité du secteur culturel et aux ressources relativement rares octroyées à la culture.²¹⁸

Enfin, avant d'envisager l'instauration d'une pratique de médiation du patrimoine par la performance, les milieux patrimoniaux doivent être conscients qu'une telle pratique ne servira les générations futures que dans la mesure où elle repose sur des professionnels compétents, passionnés et en constante formation.

²¹⁸ Lafortune et Legault, *loc. cit.*, p. 45.

BIBLIOGRAPHIE

Études

- ABERCROMBIE, Nicholas et Brian LONGHURST. *Audiences : A Sociological Theory of Performance and Imagination*. Thousand Oaks, Sage Publications, 1998, 208 p.
- ALTHABE, Gérard. « Ethnologie du contemporain et enquête de terrain ». *Terrain*, n° 14 (1990). [En ligne]. <http://terrain.revues.org/2976>, consulté le 30 janvier 2011.
- ANDERSON, Jay. « Living History ». Jay ANDERSON, dir. *A Living History Reader : Museums*. Volume 1. Nashville, American Association for State and Local History, 1991, p. 3-12.
- ARPIN, Roland. *Notre patrimoine, un présent du passé*. Québec, Le Groupe-conseil sur la Politique du patrimoine culturel du Québec, 2000, 240 p.
- BAGNALL, Gaynor. « Performance and performativity at heritage sites ». *Museum and Society*, vol. 1, n° 2 (2003), p. 87-103.
- BOAL, Augusto. *L'arc-en-ciel du désir. Du théâtre expérimental à la thérapie*. Paris, La Découverte, 2002, 239 p.
- BRIDAL, Tessa. *Exploring museum theatre*. Walnut Creek, Altamira Press, 2004, 197 p.
- BURDON, Laurie. « Learning and Remembering the Museum : Adult Art-Making Activities in Context ». Anik LANDRY, dir. *Le musée à la rencontre de ses visiteurs*. Québec, Éditions MultiMondes, 2003, p. 305-314.
- CAILLET, Élisabeth. *À l'approche du musée, la médiation culturelle*. Lyon, Presses universitaires de Lyon, 1995, 306 p.
- CAUNE, Jean. *Pour une éthique de la médiation : Le sens des pratiques culturelles*. Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, 1999, 294 p. Coll. « Communication, Médias et Sociétés ».
- CHARBONNEAU, Normand. « La diffusion ». Carol COUTURE *et al.*, dir. *Les fonctions de l'archivistique contemporaine*. Québec, Presses de l'Université du Québec, 2005, p. 373-428.
- CHAUMIER, Serge. « Mythologie du spect'acteur : Les formes d'interaction entre acteurs et spectateurs, comme révélateur d'esthétiques relationnelles ». Philippe CHAUDOIR, dir. *Généalogie, formes, valeurs et significations : Les esthétiques des arts urbains. Rapport final de recherche*. Lyon, Institut d'Urbanisme de Lyon, 2007, p. 80-99.

- CHEVALLIER, Denis. « Ethnologie et patrimoine ». Martine SEGALEN *et al.*, dir. *Anthropologie sociale et ethnologie de la France. Actes du Colloque du Centre d'ethnologie française et du Musée national des arts et traditions populaires à l'occasion du cinquantième anniversaire du Musée. 19-20-21 novembre 1987.* Volume 1. Louvain-la-Neuve, Peeters, 1989, p. 831-836.
- COUPRIE, Alain. *Le théâtre*. 2^e édition. Paris, Armand Colin, 2007 (1995), 128 p.
- COUSIN, Saskia. « L'Unesco et la doctrine du tourisme culturel : Généalogie d'un « bon » tourisme ». *Civilisations*, vol. 57, n° 1-2 (2008), p. 41-56.
- DAVALLON, Jean. *Le don du patrimoine : une approche communicationnelle de la patrimonialisation*. Paris, Lavoisier et Hermès science, 2006, 222 p.
- DEBRAY, Régis, dir. *L'abus monumental? Actes des Entretiens du patrimoine. 23, 24 et 25 novembre 1998*. Paris, Éditions du Patrimoine, 1999, 439 p.
- DE VILLIERS, Philippe. *L'Aventure du Puy du Fou*. Paris, Albin Michel, 2005, 210 p.
- DORAIS, Michel. « Diversité et créativité en recherche qualitative ». *Service social*, vol. 42, n° 2 (1993), p. 7-27.
- DU BERGER, Jean. « À propos du patrimoine vivant ». *Cap-aux-Diamants*, Hors-série (2002), p. 11-15.
- FOURNIER, Pierre. « Le sexe et l'âge de l'ethnographe : éclairants pour l'enquêté, contraignants pour l'enquêteur ». *ethnographiques.org*, n° 11 (2006). [En ligne]. <http://www.ethnographiques.org/2006/Fournier.html>, consulté le 30 janvier 2011.
- GELLEREAU, Michèle. *Les mises en scène de la visite guidée. Communication et médiation*. Paris, L'Harmattan, 2005, 279 p.
- GOB, André et Noémie DROUGUET. *La muséologie. Histoire, développements, enjeux actuels*. 2^e édition. Paris, Armand Colin, 2006 (2003), 293 p.
- GOFFMAN, E. *Les mises en scène de la vie quotidienne*. Paris, Éditions de Minuit, 1973, 256 p.
- GOURIR, Malika. « L'observatrice, indigène ou invitée ? Enquêter dans un univers familial ». *Genèses*, vol. 32, n° 32 (1998), p. 110-126.
- GRINDER, Alison L. et E. Sue MCCOY. *The Good Guide. A Sourcebook for Interpreters, Docents and Tour Guides*. Scottsdale, Ironwood Publishing, 1985, 147 p.

- GROULX, Patrice. « Comment constitue-t-on un patrimoine (auto-)commémoratif? Cadre de réflexion ». André CHARBONNEAU et Laurier TURGEON, dir. *Patrimoines et identités en Amérique française*. Québec, Presses de l'Université Laval, 2010, p. 285-303.
- GUZIN LUKIC, Nada. « Patrimoine, musée et médiation ». Lucille GUILBERT, dir. *Médiations et francophonie interculturelle*. Québec, Les Presses de l'Université Laval, 2004, p. 139-156.
- HANNERZ, Ulf. « Being there ... and there ... and there! Reflections on Multi-Site Ethnography ». *Ethnography*, vol. 4, n° 2 (2003), p. 201-216.
- HEINICH, Nathalie. *La fabrique du patrimoine : De la cathédrale à la petite cuillère*. Paris, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, 2009, 286 p.
- HEWISON, Robert. *The Heritage Industry*. Londres, Methuen, 1987, 160 p.
- HUGHES, Catherine. *Museum theatre : communicating with visitors through drama*. Portsmouth, Heinemann, 1998, 152 p.
- HUGUES, Catherine. « Theatre Performance in Museums : Art and Pedagogy ». *Youth Theatre Journal*, n° 24 (2010), p. 34-42.
- HUGHES, Catherine. « Is That Real? An Exploration of What Is Real in a Performance Based on History ». Scott MAGELSSSEN et Rhona JUSTICE-MALLOY, dir. *Enacting History*. Tuscaloosa, University of Alabama Press, 2011, p. 134-152.
- JACKSON, Anthony et Jenny KIDD. « Performance, learning and heritage ». *Rapport de recherche*. Manchester, Centre for Applied Theatre Research at University of Manchester, 2008, 142 p.
- JACKSON, Anthony. « Engaging the audience: negotiating performance in the museum ». Anthony JACKSON et Jenny KIDD, dir. *Performing heritage. Research, practice and innovation in museum theatre and live interpretation*. Manchester, Manchester University Press, 2011, p. 11-25.
- JACOBI, Daniel et Anik MEUNIER. « Au service du projet éducatif de l'exposition : l'interprétation ». *La Lettre de l'OCIM*, n° 61 (1999), p. 3-7.
- JOHNSON, Paul. « The space of 'museum theatre': a framework for performing heritage ». Anthony JACKSON et Jenny KIDD, dir. *Performing heritage. Research, practice and innovation in museum theatre and live interpretation*. Manchester, Manchester University Press, 2011, p. 53-66.

- KIDD, Jenny. « 'The costume of openness': heritage performance as a participatory cultural practice ». Anthony JACKSON et Jenny KIDD, dir. *Performing heritage. Research, practice and innovation in museum theatre and live interpretation*. Manchester, Manchester University Press, 2011, p. 204-219.
- LAFORTUNE, Jean-Marie et Caroline LEGAULT. « Acteurs et dispositifs de la médiation culturelle ». Jean-Marie LAFORTUNE, dir. *La médiation culturelle. Le sens des mots et l'essence des pratiques*. Québec, Presses de l'Université du Québec, 2012, p. 39-59.
- LAMIZET, Bernard. *La médiation culturelle*. Paris, L'Harmattan, 1999, 447 p.
- LAURE, François. *Le guide des techniques d'animation*. Paris, Dunod, 2000, 197 p.
- LE GOFF, Jacques. « Introduction des *Entretiens du Patrimoine* ». Jacques LE GOFF, dir. *Patrimoine et passions identitaires. Actes des Entretiens du Patrimoine. 6, 7 et 8 janvier 1997*. Paris, Éditions du Patrimoine, 1998, p. 9-13.
- LE GOFF, Jacques. « Conclusion ». Jacques LE GOFF, dir. *Patrimoine et passions identitaires. Actes des Entretiens du Patrimoine. 6, 7 et 8 janvier 1997*. Paris, Éditions du Patrimoine, 1998, p. 427-438.
- LENIAUD, Jean-Michel. *Les archipels du passé. Le patrimoine et son histoire*. Paris, Fayard, 2002, 361 p.
- MACCANNELL, Dean. *The Tourist : A New Theory of the Leisure Class*. Berkeley, University of California Press, 1999 (1976), 231 p.
- MAGELSSSEN, Scott. « Making History in the Second Person : Post-touristic Considerations for Living Historical Interpretation ». *Theatre Journal*, vol. 58, n° 2 (2006), p. 291-312.
- MAGELSSSEN, Scott. *Living history museums : undoing history through performance*. Lanham, Scarecrow Press, 2007, 207 p.
- MAIROT, Philippe. « Identités et musées de société ». Jacques LE GOFF, dir. *Patrimoine et passions identitaires. Actes des Entretiens du Patrimoine. 6, 7 et 8 janvier 1997*. Paris, Éditions du Patrimoine, 1998, p. 163-173.
- MALCOLM-DAVIES, Jane. « Borrowed Robes : The Educational Value of Costumed Interpretation at Historic Sites ». *International Journal of Heritage Studies*, vol. 10, n° 3 (2004), p. 277-293.
- MARCUS, George E. « Ethnography in/of the world system : The Emergence of Multi-Sited Ethnography ». *Annual Review of Anthropology*, vol. 24 (1995), p. 95-117.

- MARTINEAU, Stéphane. « L'instrumentation dans la collecte des données. L'observation en situation : enjeux, possibilités et limites ». *Recherches qualitatives*, Hors-série, n° 2 (2005), p. 5-17.
- MONTPETIT, Raymond. « Expositions, parcs, sites : des lieux d'expériences patrimoniales ». *Culture et Musées*, n° 5 (2005), p. 111-133.
- MOREL, Alain. « Nouveaux terrains, nouveaux problèmes ». *Ethnologies en miroir. La France et les pays de langue allemande*. Paris, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, 1987, p. 151-171.
- NOPPEN, Luc et Lucie K. MORISSET. « De la production des monuments. Paradigmes et processus de reconnaissance ». Laurier TURGEON *et al.*, dir. *Les espaces de l'identité*. Québec, Les Presses de l'Université Laval, 1997, p. 23-52.
- NORA, Pierre. « Entre Mémoire et Histoire : La problématique des lieux ». Pierre NORA, dir. *Les Lieux de mémoire*. Tome 1 : *La République*. Paris, Gallimard, 1984, p. XVII-XLII.
- OLIVIER DE SARDAN, Jean-Pierre. « Le « je » méthodologique. Implication et explicitation dans l'enquête de terrain ». *Revue française de sociologie*, vol. 41, n° 3 (2000), p. 417-445.
- ORIGET DU CLUZEAU, Claude. « La troupe de comédiens du Musée canadien des civilisations ». *Musées et tourisme*, vol. 87 (2005), p. 144-147.
- POUJOL, Geneviève. *Profession : animateur*. Toulouse, Privat, 1989, 223 p.
- POULOT, Dominique. « Introduction générale ». Daniel J. GRANGE et Dominique POULOT, dir. *L'esprit des lieux : le patrimoine et la cité*. Grenoble, Presses Universitaires de Grenoble, 1997, p. 15-34.
- PRUNER, Michel. *La fabrique du théâtre*. Paris, Nathan, 2000, 266 p.
- RÉSEAU EUROPÉEN DES CENTRES DE FORMATION D'ADMINISTRATEURS CULTURELS (ENCATC). « La médiation dans les lieux patrimoniaux ». *Rapport d'atelier. 31 mars au 1^{er} avril 2006*. Bruxelles, ENCATC, 2007, 54 p.
- ROBERTSHAW, Andrew. « Live Interpretation ». Alison HEMS et Marion BLOCKLEY, dir. *Heritage Interpretation*. Londres, Routledge, 2006, p. 41-54.
- RICOEUR, Paul. *La mémoire, l'histoire, l'oubli*. Paris, Seuil, 2003, 689 p.
- SCHIFFELIN, Edward L. « Chapter 10 : Problematizing performance ». Felicia HUGHES-FREELAND, dir. *Ritual, performance, media*. London, Routledge, 1998, p. 194-207.

- SCHMITT, Thomas. « Global Cultural Governance. Decision-Making Concerning World Heritage between Politics and Science ». *Erdkunde*, n° 63, vol. 2 (2009), p. 103-121.
- SMITH, Laurajane. *Uses of heritage*. New York, Routledge, 2006, 342 p.
- SMITH, Laurajane. « The 'doing' of heritage: heritage as performance ». Anthony JACKSON et Jenny KIDD, dir. *Performing heritage. Research, practice and innovation in museum theatre and live interpretation*. Manchester, Manchester University Press, 2011, p. 69-81.
- STOVER, Kate. « Is It Real History Yet? ». *Journal of American Culture*, vol. 12, n° 2 (1989), p. 13-17.
- TALBOT, Richard et Norwood ANDREWS. « Triangle's immersive museum theatre: performativity, historical interpretation and research in role ». Anthony JACKSON et Jenny KIDD, dir. *Performing heritage. Research, practice and innovation in museum theatre and live interpretation*. Manchester, Manchester University Press, 2011, p. 172-187.
- TILDEN, Freeman. *Interpreting Our Heritage*. 4^e édition. Chapel Hill, University of North Carolina Press, 2007 (1957), 212 p.
- TIVERS, Jacqueline. « Performing heritage: the use of live 'actors' in heritage presentations ». *Leisure Studies*, n° 21 (2002), p. 187-200.
- UBERSFELD, Anne. *Les termes clés de l'analyse du théâtre*. Paris, Seuil, 1996, 87 p. Collection « Mémo », n° 21.
- VINGRÉ, Paul. « Les coûts de l'observation. De la participation à l'enquête dans une institution fermée ». *ethnographiques.org*, n° 11 (2006). [En ligne]. <http://www.ethnographiques.org/2006/Vingre.html>, consulté le 30 janvier 2011
- WALSH, Kevin. *The Representation of the Past : Museums and heritage in the post-modern world*. Londres, Routledge, 1992, 204 p.
- WANG, Ning. « Rethinking Authenticity in Tourism Experience ». *Annals of Tourism Research*, vol. 26, n° 2 (1999), p. 349-370.
- WASSERMAN, Françoise. « De l'interprétation à la médiation ». *Les enjeux de la collaboration entre les musées de France et les Villes et Pays d'art et d'histoire. État des lieux et perspectives. Actes du colloque organisé par la DAPA et la DMF à Dieppe les 7 et 8 juin 2005*. Dieppe, DAPA et DMF, 2005, p. 22-27.

Convention

ORGANISATION DES NATIONS UNIES POUR L'ÉDUCATION, LA SCIENCE ET LA CULTURE. « Convention concernant la protection du patrimoine mondial culturel et naturel ». Paris, 16 novembre 1972, 15 p.

Notes de cours

GROULX, Patrice. « Chapitre 1 : Problématique. Définitions. Articulations. ». *PTR-19866 Expressions de mémoire*. Notes de cours. Québec, Université Laval, automne 2007, 8 p.

ROBERGE, Martine. *ETN-15532 Méthode d'enquête orale*. Notes de cours personnelles. Québec, Université Laval, automne 2007.

SAIDI, Habib. *ETN-1010 Tourisme et patrimoine*. Notes de cours personnelles. Québec, Université Laval, automne 2009.

Articles de dictionnaire

ABIRACHED, Robert. « Personnage ». Michel CORVIN, dir. *Dictionnaire encyclopédique du théâtre à travers le monde*. Paris, Borduas, 2008, p. 1060.

GALARNEAU, Claude. « McLane (McLean, M'Lane), David ». *Dictionnaire biographique du Canada en ligne*. Université de Toronto/Université Laval, 2000. http://www.biographi.ca/009004-119.01-f.php?&id_nbr=2063&PHPSESSID=nj4ovl7lqfnd1pk82tkkhcofb6, consulté le 4 septembre 2012.

PIERRON, Agnès. « Accessoire ». *Dictionnaire de la langue du théâtre*. Paris, Dictionnaires Le Robert, 2002, p. 2.

Mémoires et thèses

GROULX, Patrice. « Une mémoire momifiée? Problèmes et perspectives de l'interprétation de l'histoire dans les centres d'interprétation ». Mémoire de maîtrise, Montréal, Université du Québec à Montréal, 1990, 132 p.

HUGHES, Catherine. « Performance for Learning : How Emotions Play a Part ». Thèse de doctorat, Columbus, Ohio State University, 2008, 318 p.

LACOUR, Sophie. « La trajectivité de l'Ahvp, l'Animation Historique Vivante du Patrimoine, une pratique ascendante et « transmutante » élément de structuration et de singularisation du territoire ». Thèse de doctorat, Marne-la-Vallée, Université Paris-Est, 2009, 296 p.

LEGAULT, Caroline. « La médiation culturelle dans les institutions muséales et patrimoniales québécoises, un plan d'action à découvrir ». Mémoire de maîtrise, Trois-Rivières, Université du Québec à Trois-Rivières, 2009, 133 p.

NOGRADI, Imre. « Izidor : La question du médiateur du patrimoine ». Mémoire de maîtrise, Québec, Université Laval, 2008, 140 p.

Manuels

AKTOUF, Omar. *Méthodologie des sciences sociales et approche qualitative des organisations*. Québec, Presses de l'Université du Québec, 1987, 213 p.

BEAUD, Stéphane et Florence WEBER. *Guide de l'enquête de terrain. Produire et analyser des données ethnographiques*. Paris, Éditions La Découverte, 1998, 327 p. Collection « Guides Repères ».

BERTHIER, Nicole. *Les techniques d'enquête en sciences sociales*. Paris, Armand Colin, 2006, 352 p.

COPANS, Jean. *L'enquête ethnologique de terrain*. Paris, Nathan, 1998, 128 p.

DÉPELTEAU, François. *La démarche d'une recherche en sciences humaines : de la question de départ à la communication des résultats*. Québec, Presses de l'Université Laval, 2000, 417 p.

FORTIN, Marie-Fabienne. *Fondements et étapes du processus de recherche. Méthodes quantitatives et qualitatives*. 2^e édition. Montréal, Chenelière Éducation, 2010 (2006), 632 p.

LAMOUREUX, Andrée. *Recherche et méthodologie en sciences humaines*. Québec, Éditions Études vivantes, 2000, 352 p.

Sites Internet

COMMISSION DES CHAMPS DE BATAILLE NATIONAUX. « Un lieu chargé d'histoires ». *Plaines d'Abraham*. Gouvernement du Canada, 2012. <http://www.ccbn-nbc.gc.ca/fr/beauparc.php?section=1>, consulté le 24 février 2012.

DRAMAMUSE. « L'historique ». *Dramamuse*. Société du Musée canadien des civilisations, 2010. <http://www.civilization.ca/cmcdramamuse/Dramamuse02-02-f.shtml>, consulté le 8 décembre 2010.

DRAMAMUSE. « Introduction – Bienvenue ». *Dramamuse*. Société du Musée canadien des civilisations, 2010. <http://www.civilization.ca/cmcdramamuse/Dramamuse01-f.shtml>, consulté le 5 juillet 2011.

DRAMAMUSE. « La vision ». *Dramamuse*. Société du Musée canadien des civilisations, 2010. <http://www.civilization.ca/cmcdramamuse/Dramamuse02-01-f.shtml>, consulté le 16 août 2011.

SOCIÉTÉ DU MUSÉE CANADIEN DES CIVILISATIONS. « Histoire du Musée canadien des civilisations ». *Musée canadien des civilisations*. Société du Musée canadien des civilisations, 2011. <http://www.civilisations.ca/a-propos-du-musee/a-propos-du-musee-2/histoire-du-musee-canadien-des-civilisations/>, consulté le 22 février 2011.

Documents officiels

MACDONALD, Georges F. *Vision – Musée canadien des civilisations*. Musées nationaux du Canada, Gouvernement du Canada, 1987, 7 p.

ANNEXE 1 : PERFORMANCES SÉLECTIONNÉES POUR CETTE ÉTUDE

Types de performance	Description	Titre de la performance chez <i>Dramamuse</i>	Titre de la performance sur le SHPA
Pièce de théâtre « traditionnelle »	<ul style="list-style-type: none"> avec 4^e mur public passif rare interactions avec le public 	<i>Justice en Nouvelle-France</i>	<i>1759-1760 : Des témoins racontent</i>
Pièce de théâtre interactive avec peu d'influence du public	<ul style="list-style-type: none"> personnages conscients de la présence du public public peut être inclus dans l'histoire racontée attente de réaction 	<i>L'union fait la force</i>	<i>Wolfe et Montcalm</i> ²¹⁹ (version courte)
Pièce de théâtre interactive où l'implication / la participation du public est importante	<ul style="list-style-type: none"> public intervenant de façon concrète variation de la performance selon le public 	<i>Savoureux Wildcat</i>	<i>Le procès de la bande à Chambers</i>
<i>Walking play</i>	<ul style="list-style-type: none"> parcours guidé par un personnage au sein d'une exposition ou d'un site historique rencontre d'un ou de plusieurs autres personnages 	<i>Les fourberies de la vérité</i>	<i>La marche macabre : visite du parc à la lanterne</i>
Personnages interactifs	<ul style="list-style-type: none"> personnages fixes ou déambulatoires qui abordent les visiteurs circulant aléatoirement sur un site ou dans une exposition forte interaction avec le public 	Les personnages interactifs de la salle du Canada du MCC	<i>Journées d'activités à caractère historique</i>

²¹⁹ Les activités pour adultes avec les personnages de Wolfe et de Montcalm s'intitulent *Wolfe et Montcalm – croisières*, *Wolfe et Montcalm se donnent en spectacle* et *Wolfe et Montcalm en permission*. Il s'agit de la même performance, mais en version courte, longue ou à l'extérieur du SHPA.

--	--	--	--

ANNEXE 2 : PERSONNAGES ÉTUDIÉS SELON LA PERFORMANCE

Dramamuse

Performances	Personnages
<i>Justice en Nouvelle-France</i>	Capitaine de milice Pierre Sillon Geneviève Maillet
<i>L'union fait la force</i>	Helen Armstrong Alan Sprung Bob McInnes Clive Perry
<i>Savoureux Wildcat</i>	Willie Jake Woolgar Officier militaire américain Alf Caywood John B. Denison Pilote de brousse Cyril John Baker
<i>Les fourberies de la vérité</i>	Daniel Simon McTavish
Les personnages interactifs de la salle du Canada du MCC	Madame John Gordon Txomin Olazabal Germaine Aubry Rolland Lafleur Louis Fortin Jimmy Gagnon Louis Dumouchel Pierre Sillon Helen Armstrong

Site historique des plaines d'Abraham (SHPA)

Performances	Personnages
<i>1759-1760 : Des témoins racontent</i>	<p>James Wolfe Vaudreuil Paysanne sur scène Louis-Joseph, marquis de Montcalm Milicien Madame Bégon Religieuse Paysanne dans la foule</p>
<i>Wolfe et Montcalm (version courte)</i>	<p>Louis-Joseph, marquis de Montcalm James Wolfe</p>
<i>Le procès de la bande à Chambers</i>	<p>Bourreau Voleur Georges Waterworth Lucienne Religieuse Juge Policier Charles Chambers Madame Montgomery</p>
<i>La marche macabre : visite du parc à la lanterne</i>	<p>James Murray Voleur Charles Chambers Marie-Josephte Corriveau Eugénie Philomène Religieuse Sir Georges Garneau Soldat britannique</p>
<i>Journées d'activités à caractère historique</i>	<p>David Brown Religieuse Vaudreuil Déserteur anglais Fleur-Ange Soldat britannique Milicien Jos Vaillancourt</p>

ANNEXE 3 : SCHÉMAS D'ENTREVUE

Schéma d'entrevue pour les responsables des performances

1. PRÉSENTATION DE L'INFORMATEUR

Âge
Originaire de
Formation en général
Formation en tant que médiateur/guide/comédien
Type d'emploi
Ancienneté
Pourquoi ce type d'emploi

2. DÉBUTS DES PERFORMANCES

Fondateur(s)
Année de création
Raisons de la création
Difficultés rencontrées
Modifications à effectuer

3. PERFORMANCE ÉTUDIÉES

Identification et processus de création

Lieu(x) et moment(s) de la performance
Sujets traités / Faits historiques racontés (sélection, sources, etc.)
 Véracité des faits racontés
Choix des personnages et justification
Objectifs
Publics visés
Publicités (ex : quels aspects sont mis de l'avant?)
Casting et formation des guides-animateurs/des comédiens-interprètes

Support technique

a) Costume

Apport et importance du costume (authenticité? crédibilité?)
 Pour le guide-animateur/comédien-interprète
 Pour les visiteurs
Est-ce toujours dans un but d'être fidèle à la réalité ou possibilités de...
 Valeur référentielle?
 Signification philosophique?

Symbolisme?
Idéal de beauté?

Exemples.

b) Objets/accessoires

Comment sont-ils utilisés? Pourquoi?

Apport et importance des accessoires (authenticité? crédibilité?)

Pour le guide-animateur/comédien-interprète

Pour les visiteurs

Symbolisme?

Exemples.

c) Lieu scénique et mise en scène

Choix du lieu scénique. Pourquoi?

Formes de représentation dans l'aménagement des salles/des modules

Comment est-il utilisé?

Description de la mise en scène

Comment se déroule la mise en scène?

Quels sont ses objectifs?

Changements au scénario?

Idéal de beauté?

d) Équipement audiovisuel

Présence (création de la trame sonore, choix de la musique, éclairage particulier)

Apport et importance

Exemples.

La rencontre entre le personnage et le visiteur

a) Style de jeu souhaité

Caractère ou personnalité spécifiques donnés au(x) personnage(s)

Utilisation du corps

Pour interpréter le personnage

Pour faire la performance

Apport de la danse

Utilisation de la voix (ton, débit, intonation, silence, accent)

Pour interpréter le personnage

Pour faire la performance

Apport de la chanson

Type d'interprétation (en « je », en « il »)

Possibilité de changer? De sortir de son personnage? De sortir de l'histoire racontée?

Rapports entre les personnages

Quels sont les rapports qu'ils entretiennent?

Développés dans le scénario ou entre les guides-animateurs/comédiens-interprètes?

Formes de dialogues avec le public (répartie, monologue, etc.)

Comment aller chercher l'attention du public?

Quel type de dialogue s'établit avec le public?
Place à l'improvisation?

b) Attitude du public

Intérêt pour la performance/le personnage

Le regard du visiteur est arrêté par quoi?

Que vient-il chercher quand il lui parle ou assiste à une prestation?

Participation du public

Active, semi-active ou passive

Apport et importance de cette participation

Présence d'enfants

Modifie-t-elle le style de jeu?

Modifie-t-elle l'attitude des adultes envers le personnage?

Règles et trucs

Temps à respecter

Certain comportement à adopter (ex : au niveau du style de jeu)

Directives d'un scénario précis

Avantage ou non de « parler dans ses mots », de ne pas avoir de texte précis?

Conseils ou recommandations aux guides-animateurs/aux comédiens-interprètes

Trucs acquis avec l'expérience

3. QUESTIONS GÉNÉRALES

Pensez-vous faire de la médiation du patrimoine? Si oui, expliquez. Si non, quels termes utiliseriez-vous pour déterminer ce que vous faites au sein de l'institution qui vous emploie?

Être un personnage versus un interprète. Quels sont les avantages et les désavantages?

Schéma d'entrevue pour les comédiens-interprètes de *Dramamuse* et les guides-animateurs du SHPA

1. PRÉSENTATION DE L'INFORMATEUR

Âge
Originaire de
Formation en général
Formation en tant que médiateur/guide/comédien
Type d'emploi
Ancienneté
Pourquoi ce type d'emploi

2. PERFORMANCES ÉTUDIÉES

Identification

Lieu(x) et moment(s) de la performance
Participation à la création
Nom(s) du ou des personnage(s) à interpréter
Résumé du contenu (ce que le personnage a à dire/à faire)
Véracité des faits racontés
Objectifs
Publics visés
Formation nécessaire

Support technique

a) Costume

Description du costume
Apport et importance du costume (authenticité? crédibilité?)
 Pour le guide-animateur/comédien-interprète
 Pour les visiteurs
Est-ce toujours dans un but d'être fidèle à la réalité ou possibilités de...
 Valeur référentielle?
 Signification philosophique?
 Symbolisme?
 Idéal de beauté?

Exemples.

b) Objets/accessoires

Lesquels?
Comment sont-ils utilisés? Pourquoi?
Apport et importance des accessoires (authenticité? crédibilité?)
 Pour le guide-animateur/comédien-interprète
 Pour les visiteurs
Symbolisme?

c) Lieu scénique et mise en scène

Description du lieu scénique

Comment le lieu scénique et ce qu'il l'agrément est-il utilisé? (éclairage, zones d'activités ou d'inactivités, accompagnement musical, etc.)

Utilisation de l'espace / Mouvements du corps

Idéal de beauté?

Description de la mise en scène

Comment se déroule la mise en scène?

Quels sont les objectifs de la mise en scène?

Idéal de beauté?

d) Équipement audiovisuel

Présence

Apport et importance

Exemples.

La rencontre entre le personnage et le visiteur

a) Style de jeu de l'acteur

Caractère ou personnalité spécifiques donnés au(x) personnage(s)

Utilisation du corps

Pour interpréter le personnage

Pour faire la performance

Utilisation de la voix (ton, débit, intonation, silence, accent)

Pour interpréter le personnage

Pour faire la performance

Type d'interprétation (en « je », en « il »)

Possibilité de changer? De sortir de son personnage? De sortir de l'histoire racontée?

Rapports entre les personnages

Quels sont les rapports qu'ils entretiennent?

Développés dans le scénario ou entre les guides-animateurs/comédiens-interprètes?

Formes de dialogues avec le public (répartie, monologue, etc.)

Comment aller chercher l'attention du public?

Quel type de dialogue s'établit avec le public?

Place à l'improvisation?

b) Attitude du public

Intérêt pour la performance/le personnage

Le regard du visiteur est arrêté par quoi?

Que vient-il chercher quand il lui parle ou assiste à une prestation?

Participation du public

Active, semi-active ou passive

Apport et importance de cette participation

Présence d'enfants

Modifie-t-elle le style de jeu?

Modifie-t-elle l'attitude des adultes envers le personnage?

Règles et trucs

Temps à respecter

Certain comportement à adopter (ex : au niveau du style de jeu)

Directives d'un scénario précis

Avantage ou non de « parler dans ses mots », de ne pas avoir de texte précis?

Conseils ou recommandations entre les acteurs

Règles personnelles

Pour une performance

Pour un personnage

Trucs acquis avec l'expérience

3. QUESTIONS GÉNÉRALES

Pensez-vous faire de la médiation du patrimoine? Si oui, expliquez. Si non, quels termes utiliseriez-vous pour déterminer ce que vous faites au sein de l'institution qui vous emploie?

Être un personnage versus un interprète. Quels sont les avantages et les désavantages?