

Réflexions sur la pertinence du personnage historique dans la médiation du patrimoine

Reflections on the relevance of the historical figure for the mediation of patrimony

Isabelle Hardy

Volume 11, 2013

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1018516ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/1018516ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Société québécoise d'ethnologie

ISSN

1703-7433 (imprimé)

1916-7350 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Hardy, I. (2013). Réflexions sur la pertinence du personnage historique dans la médiation du patrimoine. *Rabaska*, 11, 57–69. <https://doi.org/10.7202/1018516ar>

Résumé de l'article

Les moyens les plus divers sont aujourd'hui utilisés dans les musées et les sites historiques pour mettre en valeur le patrimoine. L'auteur de cet article a choisi de s'intéresser à la pratique de médiation du patrimoine employant des personnages historiques comme médiateurs lors de performances, de représentations théâtrales. Elle pose plus précisément son 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. En examinant la dimension pratique de leurs différentes performances, l'auteur a pu s'attarder particulièrement à l'impact et à la pertinence du personnage dans l'instauration et le maintien d'une relation de médiation avec le visiteur. Étant à la fois représentation et incarnation du passé, le personnage suscite des émotions et permet aux visiteurs d'acquérir des connaissances. Il est une façon hors du commun d'accéder au patrimoine.

Réflexions sur la pertinence du personnage historique dans la médiation du patrimoine¹

ISABELLE HARDY
Université Laval

Introduction

Depuis une trentaine d'années, grâce à la démocratisation de la culture, à l'amélioration des moyens de communication et au développement du tourisme culturel, chercheurs, spécialistes et professionnels des milieux patrimoniaux et touristiques se sont mis à accorder une importance accrue aux visiteurs. Ainsi, de nos jours, nous retrouvons dans les musées et les sites historiques des activités de plus en plus variées, mais aussi des boutiques, des restaurants, des salles d'animation ou de spectacle, etc.² L'emploi de nouvelles technologies (3D, écran tactile, *Iphones*, etc.) et la création d'expositions thématiques et interactives sont maintenant fréquents. L'objectif : « faire revivre » le passé plutôt que de le « faire voir et savoir »³. Bien que nous croyions à la pertinence de ces moyens de mise en valeur, ceux-ci sont, à notre avis, insuffisants pour qui veut répondre aux besoins d'un public aujourd'hui à la recherche « d'expériences patrimoniales ». Selon Raymond Montpetit, le public, en visitant musées et sites historiques, cherche maintenant à vivre une expérience par rapport au passé qui s'y trouve. Cette expérience s'articule autour de trois aspects, soit le plaisir de se retrouver dans une ambiance particulière (être là), le plaisir de déambuler (le parcours) et le plaisir de regarder (les choses exposées)⁴. Ces aspects placent le public dans une situation où il acquiert un savoir cognitif et émotif concernant le passé et le patrimoine⁵. Ainsi, pour relever ce défi de taille et plutôt que de céder à la tendance actuelle de tout miser sur les nouvelles technologies, certains

1. Cet article est tiré de notre étude, « Le Patrimoine sur scène : théâtre, musée et site historique », Mémoire de maîtrise, Québec, Université Laval, 2013, 128 p. Nous adressons de sincères remerciements au professeur Habib Saidi, notre directeur de recherche, de même qu'au Conseil de recherches en sciences humaines du Canada et au Fonds québécois de recherche sur la société et la culture.

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

3. *Ibid.*, p. 120.

4. *Ibid.*, p. 116.

5. *Ibid.*, p. 111.

musées et sites historiques ont décidé d'emprunter aux arts de la scène et du spectacle et d'opter pour des pratiques particulières de mise en valeur du patrimoine. Nous nous attarderons ici au théâtre muséal et au *living history*.

Le théâtre au service du patrimoine : des pratiques méconnues au Québec... et au sein du public

Catherine Hughes définit le théâtre muséal comme le recours au théâtre (ou à des techniques théâtrales) dans des espaces muséaux afin de provoquer, chez les visiteurs, une réponse émotive et cognitive concernant une thématique du musée ou une ou des expositions⁶. Cette pratique s'assortit toujours d'un objectif pédagogique lié à la mission et aux valeurs du musée ; les pièces sont souvent courtes, interactives et gratuites. De plus, il n'existe pas nécessairement d'espaces scéniques prévus expressément pour cela⁷, d'où la pluralité des types de performances pouvant être utilisés. Malgré tout, le théâtre muséal s'inscrit dans le monde et les codes du théâtre, entre autres parce qu'il recourt de manière explicite aux termes spécifiques à ce domaine (ex. : pièce de théâtre, éclairage, acteurs). En fait, le véritable défi du théâtre muséal consiste à trouver un équilibre entre les aspects artistique et pédagogique⁸.

Le *living history* concerne plutôt les sites historiques et n'a pas encore d'équivalent adéquat en français. Extrêmement bien théorisé par Scott Magelssen, le *living history* est une façon de faire revivre l'histoire au moyen de reconstitutions (villages de colons, batailles ou événements historiques), de visites de cimetières ou, encore, de démonstrations de savoir-faire par des artisans utilisant les méthodes d'antan. Or, il met toujours à contribution des acteurs interprétant des personnages historiques⁹. Selon Jacqueline 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 leur identité et à améliorer leur compréhension des sociétés passées et présentes¹⁰. Aussi, la particularité du *living history* tient beaucoup au fait que les activités nécessitent souvent la participation du public à la performance, au point où certains visiteurs sont susceptibles de devenir eux-mêmes des personnages.

Bref, ces deux pratiques (le théâtre muséal et le *living history*) supposent la mise en place de performances – on donne ici au terme « performance »

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

7. Tessa Bridal, *Exploring museum theatre*, Walnut Creek, Altamira Press, 2004, p. 5-6.

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

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

10. Jacqueline Tivers, « Performing heritage : the use of live "actors" in heritage presentations », *Leisure Studies*, n° 21 2002, p. 199.

le même sens que Anthony Jackson et Jenny 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 costumé prétendant venir du passé¹¹. Ces performances s'inscrivent dans un objectif de mise en valeur du patrimoine, ou plus précisément de médiation du patrimoine. D'après André Gob et Noémie Drouguet, la médiation du patrimoine dans un musée passe par l'exposition et par des activités culturelles nécessitant la présence physique d'une personne qui active cette médiation (le médiateur). Ces activités comprennent les visites guidées, les animations culturelles et pédagogiques et le théâtre au musée¹². Ainsi, inspirée par le travail de Freeman Tilden, pionnier de l'interprétation du patrimoine¹³, et par la théorie concernant la médiation culturelle¹⁴, nous avons établi que la médiation du patrimoine s'effectuait par l'établissement d'un rapport au passé significatif et bénéfique pour le présent, par l'entremise d'un médiateur. Établir ce rapport exige plus que la présentation ou la simple interprétation de faits historiques (un peu de façon linéaire et chronologique) : il faut d'abord associer des significations à ces faits historiques, puis démontrer au public pourquoi on reconnaît à ceux-ci une valeur patrimoniale pour un groupe donné et, enfin, expliquer comment aujourd'hui ce patrimoine influence la sociabilité et l'identité de ce même groupe. On assure de la sorte une meilleure compréhension et appropriation du patrimoine par un public. L'utilisation de performances pour arriver à cela semble donc plus qu'appropriée. Par exemple, 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 (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.*¹⁵

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,

11. Anthony Jackson et Jenny Kidd, « Performance, learning and heritage », *Rapport de recherche*, Manchester, Centre for Applied Theatre Research at University of Manchester, 2008, p. 20.

12. André Gob et Noémie Drouguet, *La Muséologie. Histoire, développements, enjeux actuels*, 2^e édition, Paris, Armand Colin, 2006 [2003], p. 211-212.

13. Freeman Tilden, *Interpreting Our Heritage*, 4^e édition, Chapel Hill, University of North Carolina Press, 2007 [1957], 212 p.

14. Avec des ouvrages comme ceux de Bernard Lamizet, *La Médiation culturelle*, Paris, L'Harmattan, 1999, 447 p., ou d'Élisabeth Caillet, *À l'approche du musée, la médiation culturelle*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, 1995, 306 p.

15. Jackson et Kidd, *op. cit.*, p. 73.

les monuments. Cette dimension est extrêmement importante en médiation du patrimoine ; dans cette optique, Andrew Robertshaw faisait justement remarquer : « *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*¹⁶. » Le succès de ces pratiques dans plusieurs musées et sites historiques n'a donc rien de surprenant.

Cependant, bien que les études à ce sujet soient nombreuses, elles concernent surtout les musées de science ou de la nature, de même que des sites historiques situés aux États-Unis ou en Grande-Bretagne. Trop peu s'attardent au Québec ou aux musées de société. En outre, rares sont les chercheurs qui se sont véritablement penchés sur les rôles et la pertinence des médiateurs¹⁷ du patrimoine¹⁸. Pour la majorité des gens, le travail de ces derniers est souvent considéré comme un emploi temporaire peu valorisé et occupé, en règle générale, par des étudiants dont les performances s'adressent à un jeune public. De telles réflexions peu éclairées prouvent à quel point le sujet est mal connu. Voilà pourquoi nous avons tenté, dans le cadre de notre mémoire, d'étudier la dimension pratique de la médiation du patrimoine, dimension qui repose sur l'interprétation de personnages historiques par des acteurs¹⁹ lors de performances qui permettent aux visiteurs adultes²⁰ de mieux s'approprier le patrimoine. Deux institutions patrimoniales ont été retenues.

Portrait sommaire d'une enquête

Le Musée canadien des civilisations (Mcc)²¹, situé à Gatineau, possédait depuis plusieurs années sa propre troupe de théâtre muséal appelée *Dramamuse*. 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.²² »

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

17. Dans cette étude, nous considérons que le médiateur comprend à la fois l'acteur et le personnage incarné.

18. Nous avons pu trouver à ce sujet l'article de Jean-Marie Lafortune et Caroline Legault, « Acteurs et dispositifs de la médiation culturelle », dans 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.

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

20. Nous entendons par visiteurs adultes les personnes âgées de 18 ans et plus.

21. Nous sommes consciente que le Mcc est devenu le Musée canadien de l'histoire en octobre 2012. Comme nos recherches ont été effectuées avant ce changement, nous conserverons l'ancien nom, soit le Musée canadien des civilisations.

22. *Dramamuse*, « L'Historique », *Dramamuse*, Société du Musée canadien des civilisations,

En effet, de 1989 à 2011, grâce à ses comédiens-interprètes, *Dramamuse* a présenté des pièces de théâtre à forte composante éducative, de forme et de durée variables, et a créé des personnages interactifs évoluant dans les expositions. Les activités de *Dramamuse* s’inscrivaient donc dans la perspective du théâtre muséal. Malheureusement, le 16 août 2011, cette troupe a été dissoute, après 22 ans d’existence, ce qui a mené à la disparition d’un savoir-faire unique et original. Quant au site historique des plaines d’Abraham (SHPA), à Québec, il présente depuis 1992 des activités d’animation pédagogiques empruntant certains éléments aux arts de la scène et du spectacle et s’inspirant, officiellement ou non, de la pratique du *living history*. Le site dispose d’une équipe permanente de guides-animateurs qui offre des activités mettant en scène des personnages historiques interagissant avec un public qu’on invite le plus souvent à participer, soit en démontrant un savoir-faire, soit en jouant un personnage ou soit en manipulant divers objets (parfois tout cela à la fois).

Malgré les différences au niveau de la structure organisationnelle, du patrimoine à mettre en valeur ou des termes employés, ces deux institutions ont recours à des types de performance semblables (voir Figure 1)²³. Au cours de l’été et de l’automne 2011, nous avons effectué une enquête de terrain au Mcc et au SHPA, enquête assortie bien évidemment d’entrevues et d’observations. Nous nous sommes intéressée plus particulièrement aux éléments employés par les médiateurs (personnages-acteurs) pour instaurer et maintenir une relation de médiation avec les visiteurs lors des différentes performances. Il s’agissait notamment de décrire ces éléments et d’analyser leurs objectifs, leur pertinence et leurs avantages, pour être ensuite en mesure de porter un regard croisé sur les deux institutions en nous attardant non pas au contenu historique qu’ils permettent de transmettre, mais plutôt à la façon dont ce contenu est transmis pour maximiser la compréhension et l’appropriation du patrimoine par le visiteur. Comme nous ne pouvons présenter dans cet article l’ensemble de ces éléments, nous limiterons notre propos à l’impact et à la pertinence du personnage dans la relation de médiation du patrimoine.

Le personnage : entre représentation et incarnation du passé

Un personnage, « issu du mot latin *persona* qui signifie “masque”²⁴ », peut être fictif, réel, connu ou inconnu. Il a des caractéristiques qui lui sont propres,

2010, <http://www.civilization.ca/cmc/Dramamuse/Dramamuse02-02-f.shtml>, consulté le 8 décembre 2010.

23. Il importe de rappeler que l’ensemble des performances sélectionnées s’adresse à un public adulte ou familial. Nous n’avons pas examiné celles destinées particulièrement aux enfants ou aux adolescents, publics qui nécessitent l’emploi de pratiques particulières qui sont propres à différents groupes d’âge.

24. R. Abirached, « Personnage », Michel Corvin, dir., *Dictionnaire encyclopédique du théâtre à travers le monde*, Paris, Bordas, 2008, p. 1060.

Figure 1 : Les performances sélectionnées pour cette étude

Types de performance ¹	Description	Titre de la performance chez <i>Dramamuse</i>	Titre de la performance sur le SHPA
Pièce de théâtre « traditionnelle » ²	<ul style="list-style-type: none"> avec 4^e mur public passif rare interactions avec le public 	<i>Justice en Nouvelle-France</i>	1759-1760 : <i>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 (version courte)</i> ³
Pièce de théâtre interactive où la contribution / 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 l'exposition permanente du Mcc	<i>Journées d'activités à caractère historique</i>

1. 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 inspirant des idées de la directrice artistique de *Dramamuse*, mais aussi de celles de Tessa Bridal, praticienne en théâtre muséal depuis 20 ans et aujourd'hui directrice de l'interprétation au *Children's Museum of Indianapolis* (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.

2. Nous nous sommes permis d'ajouter des guillemets parce que, par leur nature, aucune des performances étudiées n'ignore complètement la présence d'un public, comme c'est le cas dans une pièce de théâtre dite traditionnelle.

3. 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.

qu’importe l’acteur qui l’incarne. Ainsi, la mise en place de performances en milieu patrimonial exige non seulement des recherches historiques approfondies à son 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 *théâtreux* » afin d’y dénicher une histoire présentant un potentiel dramatique. Par la suite, un scénario ou un texte est rédigé en s’appuyant sur ces sources, de manière à faciliter la compréhension de l’information par le visiteur. L’Histoire sert donc le contenu de la performance et s’avère source d’inspiration : on raconte la « vérité » par le théâtre – même si l’on sait pertinemment que celle-ci est quasiment inatteignable même pour le meilleur historien. Dans le cadre des performances, donc, le théâtre et l’histoire donnent vie au personnage.

Évoquer l’Histoire

Différents types de personnages peuvent être utilisés par les institutions patrimoniales lors de performances. Lorsqu’il est question de « personnage fictif », nous entendons un personnage qui, bien qu’il n’ait pas eu d’existence véritable dans l’Histoire, peut représenter une catégorie de personnes : soldats, paysans, 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 des personnages célèbres dont on parle dans les écoles (personnages connus). Or, dans le cadre des performances du MCC et du SHPA, nous avons pu constater que, peu importe son type, un personnage évoque souvent (par ses idées, par ses propos et même par son costume), une réalité historique qui transcende sa propre existence. Prenons le cas de Madame Gordon, l’un des personnages interactifs de *Dramamuse*. Elle est clairement représentative d’une classe sociale aisée du XIX^e siècle. Elle porte un corset (sa prison physique et psychologique), et se positionne ouvertement contre la consommation d’alcool et le droit de vote des femmes. Elle représente un « moment » de l’Histoire, notamment celle des femmes. Du côté du SHPA, cette particularité ressort avec encore plus d’acuité : le choix des personnages à mettre en scène est déterminé en fonction des sujets à traiter et non des personnages comme tels. Le *foreman* David Brown ou le tavernier Jos Vaillancourt dans les *Journées d’activités*, 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 « trait d’union » 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.

Or, 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 ». Dans cette optique, la directrice de *Dramamuse* fait appel aux « *untold stories* », qui permettent à la troupe de donner la parole à des personnages qui la prennent rarement. Dans l'exposition permanente du Mcc, portant sur l'histoire du Canada, 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 et 1759-1760 : des témoins racontent*. Elles mettent en scène des personnages souvent relégués au second plan ou peu connus comme Madame Bégon, les miliciens, les paysannes ou les Amérindiens. Par ailleurs, en misant sur des pans d'histoire moins connus, on peut faire découvrir des éléments nouveaux aux visiteurs qui se présentent dans un musée ou sur un site historique et qui sont souvent des passionnés d'histoire. Comme certains en connaissent parfois davantage que les acteurs sur le sujet abordé, ces derniers doivent être en mesure de porter à leur connaissance ne fût-ce qu'un seul 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, le golfeur, la femme travaillant à l'Arsenal et l'homme de la *Ross Rifle*, personnages interactifs fictifs performant lors d'une *Journée d'activités* du SHPA en 2008, font connaître aux visiteurs des aspects de l'histoire des plaines d'Abraham dont on parle peu, soit le début du xx^e siècle.

Le plus souvent, ces incursions dans des versions peu connues de l'Histoire prennent la forme d'anecdotes. Ainsi, les anecdotes et les légendes qui sont racontées dans *La Marche macabre* sont « véridiques », en ce sens qu'elles sont basées sur des sources : elles font partie de l'Histoire parce que des gens de l'époque y ont cru, que les faits soient vrais ou qu'ils relèvent de l'imagination. En plus, une simple anecdote, comme par exemple celle de la pendaison de David McLane²⁵, 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 publiques 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

25. 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=nj4ov17lqfnd1pk82tkhcofb6, consulté le 4 septembre 2012.

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.²⁶ » En somme, la rencontre entre le personnage et le visiteur permet à ce dernier d’acquérir des connaissances sur l’Histoire. Toutefois, nous avons pu constater que lorsque le personnage lui-même devient le centre du propos (ex. : sa vie, ses actions), il suscite chez le visiteur beaucoup d’émotions.

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 highest kind, we cannot forget that people are with us mainly seeking enjoyment, not instruction.²⁷

Catherine²⁸, comédienne-interprète chez *Dramamuse*, 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, ç’a eu un grand succès. Et les histoires d’amour, hein ? C’était une espèce de roman-savon cette affaire-là. Donc, 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, une plus grande proximité peut s’établir avec les visiteurs, poussant même certains d’entre eux à raconter leur propre histoire. En effet, dans les deux institutions, les participants à l’enquête 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, parfois sans s’intéresser le moins du monde aux propos de celui-ci. Du côté de *Dramamuse*, cette approche est même encouragée. S’inspirant des idées de Dale Jones sur le « *meaning-making* »²⁹, les comédiens-interprètes veulent « donner l’opportunité aux gens de raconter leur propre histoire à eux ». Catherine affirme que cette technique fonctionne bien parce qu’il

26. Lafortune et Legault, *op. cit.*, p. 50.

27. Tilden, *op. cit.*, p. 55.

28. Les noms des participants mentionnés ici sont des pseudonymes.

29. 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>.

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, l'exposition permanente sur l'histoire du Canada s'arrêtait au module de l'Ontario au 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 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-interprètes] font dans les modules plus contemporains est légèrement différent parce qu'ils doivent laisser encore plus d'espace aux visiteurs [qui veulent] partager leurs histoires. Et encourager ça.

Toutefois, si le personnage fictif ou inconnu suscite chez le visiteur un sentiment de proximité, de familiarité, la rencontre d'un personnage réel et connu est susceptible de provoquer un tout autre type d'émotion chez le visiteur, pour qui le personnage devient une référence temporelle, émotionnelle et identitaire. Le guide-animateur Jérémie (SHPA), par exemple, estime que les gens reconnaissent plus facilement le marquis de Montcalm que le marquis de Vaudreuil, dernier gouverneur de la Nouvelle-France : ils se dirigent alors plus facilement vers Montcalm parce qu'ils possèdent déjà, à son sujet, 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 et à l'éducation du SHPA étaye cette affirmation : pour les activités *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 elles que les gens connaissent. Cela donne de la crédibilité à la performance et crée 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 chercher un lien de parenté avec le personnage réel et connu. Louis, guide-animateur (SHPA), nous a donné l'exemple d'Abraham Martin³⁰ : lorsqu'il l'interprète,

30. Contemporain 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 notre recherche.

environ la moitié des gens qu'il rencontre lui disent faire 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. À ce sujet, Robertshaw constatait : « *Visitors relate better to performers 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 handed very sensitively.*³¹ »

Il est vrai que des sentiments d'appartenance et des émotions fortes, positives ou négatives, 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 la *Journée d'activités* du 11 septembre 2011, 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. Lors de notre observation, c'était 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 délicat 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, son répertoire de personnages interactifs comprend le patriote Louis Dumouchel. La troupe croyait qu'il serait mieux « accepté » par des anglophones que Louis-Joseph Papineau ou le chevalier de Lorimier, les deux patriotes les plus connus des Rébellions de 1837-1838. Qui plus est, pour éviter que le comédien-interprète ayant à l'incarner ne subisse les réactions parfois violentes des gens ou ne les bouleverse 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 d'Australie où il a été déporté, le personnage parle de sa femme et de sa famille. Il demande même aux visiteurs de lui lire une lettre écrite par sa femme, lui-même étant incapable puisque illettré.

En outre, 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 quelqu'un de connu oblige à dénicher le comédien apte à l'interpréter (ex. : ayant un aspect physique similaire), et à tenir exactement le discours qu'a ou 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 et connu : son discours, qui n'a pas à être politiquement correct, fait ressortir la différence de mentalités et de mœurs

31. Robertshaw, *op. cit.*, p. 51.

entre son époque et celle d'aujourd'hui. Ce sont de tels parallèles passé-présent qui poussent le visiteur à réfléchir, qui lui font mettre en doute ses convictions et ses préjugés. La mise en scène d'un personnage connu peut aussi servir à démystifier ce que l'on croit connaître à son sujet et à mettre en évidence d'autres facettes de sa personnalité. Toutefois, il est vrai que le recours à des personnages réels peut présenter certains « défis » (le risque de choquer certains visiteurs, le manque d'acteurs du même sexe que les personnages à mettre en scène, etc.). Pourtant, l'adjoint à l'animation et à l'éducation du SHPA est convaincu que, même si tout n'est pas parfait (il faut évidemment éviter de tomber dans la caricature ou la bouffonnerie), 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 voient là des 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.³²

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.

Conclusion

Nous sommes convaincue que la médiation du patrimoine par la pratique du théâtre muséal et du *living history* constitue une façon originale et efficace de créer une « expérience patrimoniale ». Le personnage est représentation et incarnation du passé. D'une part, il évoque une réalité historique qui dépasse sa propre vie et son histoire personnelle ; il ranime souvent, en quelque sorte, des pans peu connus de l'Histoire ou bien présente une version très subjective de celle-ci, le tout bien souvent par l'intermédiaire de l'anecdote. D'autre part, lorsque la vie et les exploits du personnage deviennent le centre

32. 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.

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 d'acquérir des connaissances sur le patrimoine, le tout passant par l'émotion suscitée lors de la performance. C'est ainsi qu'il instaure une médiation du patrimoine efficace. Cependant, dans ce contexte, le personnage qui n'est pas incarné par un acteur ne peut exister que sur papier. C'est pourquoi les guides-animateurs du SHPA et les comédiens-interprètes de *Dramamuse* sont indispensables à la mise en scène des performances : ils donnent vie et corps aux personnages. Il est par ailleurs évident qu'un support technique de qualité, tel que le costume, les accessoires, le lieu scénique et les effets sonores et visuels, est essentiel à ces performances. Or, avant d'envisager l'instauration d'une pratique de médiation du patrimoine par la performance, les milieux patrimoniaux doivent être conscients qu'il est absolument nécessaire d'embaucher, à moyen et à long terme, des professionnels compétents, formés continuellement et, surtout, passionnés.