

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À TROIS-RIVIÈRES

LES PARCOURS URBAINS NUMÉRIQUES. ÉTUDE COMPARATIVE DE LA
COMMUNICATION DU PATRIMOINE, DES STRATÉGIES DE MÉDIATION ET
DES FORMES EMPLOYÉES PAR TROIS DISPOSITIFS

ESSAI PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE DE LA
MAÎTRISE EN LETTRES

PAR
RENAUD PROULX

AOÛT 2024

Université du Québec à Trois-Rivières

Service de la bibliothèque

Avertissement

L'auteur de ce mémoire, de cette thèse ou de cet essai a autorisé l'Université du Québec à Trois-Rivières à diffuser, à des fins non lucratives, une copie de son mémoire, de sa thèse ou de son essai.

Cette diffusion n'entraîne pas une renonciation de la part de l'auteur à ses droits de propriété intellectuelle, incluant le droit d'auteur, sur ce mémoire, cette thèse ou cet essai. Notamment, la reproduction ou la publication de la totalité ou d'une partie importante de ce mémoire, de cette thèse et de son essai requiert son autorisation.

REMERCIEMENTS

Avant toute chose, je tiens à exprimer ma gratitude et mes remerciements les plus sincères à M. Hervé Guay, professeur titulaire et directeur du Département de lettres et communication sociale à l’Université du Québec à Trois-Rivières. Son soutien constant au cours de mon parcours aux cycles supérieurs a été indispensable, notamment dans son rôle de directeur de recherche pour cet essai. Sa disponibilité et ses conseils judicieux ont su guider mes réflexions et stimuler ma recherche. Je tiens également à remercier l’ensemble du corps professoral de l’UQTR, et en particulier Mme Mélodie Simard Houde, directrice des programmes cycles supérieurs en lettres et responsable par conséquent de la maîtrise en culture et numérique, dont la patience, les conseils avisés et le soutien constant ont été essentiels à mon parcours académique.

Je souhaite finalement adresser un remerciement particulier à ma conjointe Raphaëlle, dont le soutien indéfectible m’a permis de surmonter le stress de la combinaison des études à temps plein et du travail. Sans toi, je n’y serais jamais arrivé. Merci, ma terre.

TABLE DES MATIÈRES

Introduction.....	4
CHAPITRE I.....	7
Cadre théorique, corpus et méthodologie	7
1. Les quatre concepts clés	9
1.1 La mise en récit	9
1.2 La mise en parcours.....	11
1.3 Rôle et présence du médiateur	13
1.4 Savoirs, mémoire et perspectives historiques	14
2. Le corpus.....	16
2.1 Cité mémoire	16
2.2 Si Michel Tremblay m’était conté.....	17
2.3 Premier Shift	17
3. Méthodologie	18
CHAPITRE 2.....	20
ÉTUDE COMPARATIVE	20
1. Objectifs et public cible	20
2. Stratégies de mise en récit	22
3. Stratégies de mise en parcours.....	25
4. Présence et rôle du médiateur	29
5. Savoirs et perspectives historiques	32
CONCLUSION.....	39
ANNEXES.....	42
Bibliographie	48

INTRODUCTION

Les transformations inhérentes au régime numérique caractéristique de notre époque influencent la façon dont le patrimoine est raconté, transmis, mis en valeur. Nous pouvons désormais interagir avec l'histoire, ses récits, ses traces, préserver le patrimoine immatériel au sein de dispositifs numériques qui tendent à démocratiser l'accès au passé. À travers l'expérience *in situ*, les parcours urbains numériques proposent une nouvelle forme de médiation patrimoniale dont l'interface est incarnée par la ville. Longtemps la chasse gardée des guides et des institutions patrimoniales, les parcours autonomes numériques permettent aujourd'hui au public de faire l'expérience du patrimoine d'un lieu donné de façon autonome et semi-dirigé à l'aide de dispositifs multimédia. S'enchevêtrent diverses formes de réactualisation du passé : des images d'archives, des documents audio, des technologies innovantes se superposent alors au cours de l'expérience de la déambulation. Ces parcours urbains offrent aux publics une nouvelle façon d'appréhender la spatialité, l'aménagement des espaces publics grâce au temps qu'ils y passent.

Ces parcours prennent de plus en plus de place dans l'écosystème culturel des municipalités, MRC et régions québécoises. Leur promesse est de réactualiser le passé, de valoriser le patrimoine bâti et immatériel à l'échelle régionale ou nationale. Malgré leurs avantages pour les organismes publics, tels que l'adaptabilité du contenu historique et le soutien au tourisme local, ces initiatives numériques font face à des défis significatifs, notamment l'obsolescence technologique, des coûts de développement souvent élevé et la nécessité de composer avec la littératie numérique de certains publics, pour ne nommer

que ceux-ci. L'accroissement du recours à ce type de dispositif ne s'est que trop peu reflété dans les recherches académiques au Québec. Nous tentons de remédier à ce manque par une étude comparative de ces parcours en tant que documents de médiation du patrimoine. Les parcours autonomes en milieu urbain forment de nouveaux lieux d'apprentissages, des espaces d'éducation non formels, qui doivent être interrogés dans leurs limites et leurs potentialités de transmission du savoir. Notre essai propose de comparer entre eux trois parcours numériques récents, disséminés sur le territoire québécois. Nous articulerons notre comparaison autour de quatre grands axes d'analyse : les stratégies narratives mises en œuvre, la mise en parcours, l'implication du médiateur dans l'expérience du visiteur et leur méthode de communication du savoir historique.

Dans un premier temps, nous analyserons les stratégies de mise en récit employées par les producteurs de parcours numériques. L'analyse des stratégies employées par les parcours numériques dans les villes québécoises révèle une interaction complexe entre scénographie urbaine, fiction narrative et stratégies pédagogiques. Nous interrogerons la manière dont ces parcours intègrent le patrimoine et l'histoire locale à l'espace urbain. Dans un deuxième temps, nous ferons l'examen de la mise en parcours, du point de vue de l'expérience vécue par le visiteur. En transformant l'espace public en une scène où le passé et le présent se rencontrent, voire se superposent, les parcours numériques visent à forger une expérience immersive pour le public et à insuffler du sens aux lieux. Par la mise en parcours, le dispositif agit comme autorité qui dicte le rythme et la modalité de découverte d'un espace. Elle structure l'expérience autour de points d'intérêts reliés les uns aux autres selon divers paramètres : thématiques, chronologiques, proxémiques. Dans un troisième temps, nous nous pencherons sur les manières dont le médiateur fait sentir sa présence et

comment ce régime de visibilité affecte l’expérience et l’autonomie du visiteur. Nous évaluerons si les parcours numériques favorisent une expérience de médiation décentralisée où le médiateur, plutôt que d’être une figure centrale et directive, devient un facilitateur d’une expérience susceptible de se dérouler de manière plus organique, autodirigée et immersive. Les concepteurs de dispositifs en tant que médiateurs agissent comme agents de patrimonialisation, ce qui leur confère un certain statut d’autorité et, partant, des obligations de rigueur scientifique quand leurs créations sont diffusées dans l’espace public. Pour compléter notre analyse quadripartite, nous entreprendrons de cerner le type de contenu historique et patrimonial véhiculé par les parcours numériques autonomes. L’histoire, sujette à diverses interprétations, peut être abordée sous des angles factuels, nationalistes, révisionnistes, marxistes, postcoloniaux ou sociaux, pour ne citer que certaines perspectives connues. Notre intérêt se porte sur la nature du discours promu par ces parcours, l’angle dominant et la représentation du patrimoine au sein de ces dispositifs pour bien circonscrire les contours du discours et du savoir scientifique diffusé.

Notre exploration se veut ainsi une plongée au cœur de la convergence entre technologie et patrimoine, interrogeant par voie de comparaison, les façons dont les parcours urbains numériques redéfinissent l’expérience patrimoniale. Ce faisant, nous espérons non seulement réfléchir au paysage actuel de la médiation patrimoniale numérique au Québec, mais aussi anticiper les chemins futurs de son évolution, en relever les traits, les éléments sémiotiques, contextuels, distinguer leur rapport au savoir. Plus largement, ce périple à travers l’interface numérique et l’espace urbain invite à une réflexion sur notre relation au passé et sur les modalités par lesquelles la technologie amène à partager, vivre et enrichir la mémoire que nous en gardons.

CHAPITRE I

CADRE THÉORIQUE, CORPUS ET METHODOLOGIE

Pour mener une analyse approfondie des parcours numériques et établir notre cadre théorique et méthodologique, notre recherche intègre des concepts issus de diverses disciplines. Nous visons à évaluer méthodiquement ces parcours en tant que vecteurs de médiation du patrimoine, en nous fondant sur des données qualitatives. Cette démarche implique l'examen minutieux des itinéraires selon quatre perspectives formulées sous forme de questionnements : comment sont-ils mis en récit, quelles stratégies de mise en parcours sont mobilisées, quel rôle occupe le médiateur dans le processus de communication et quel type de savoir historique y est communiqué ? Notre objectif est d'explorer ces itinéraires de manière structurée, en utilisant des critères formels pour comprendre leur rôle en tant que médiateurs du patrimoine.

Il convient d'abord de définir les caractéristiques de notre objet d'étude. Les parcours urbains numériques de médiation du patrimoine, selon notre perspective, doivent d'abord mettre en valeur, transmettre ou participer à la patrimonialisation d'événements, personnages ou bâtiments témoins de l'histoire locale. Le concept de patrimonialisation, théorisé entre autres par Jean Davallon (Davallon, 2006), est un phénomène complexe et dynamique, qui transcende le simple processus de conservation d'objets du passé. C'est, selon lui, un acte social et culturel impliquant la sélection, l'interprétation et la mise en valeur des éléments du passé, actualisé et mis en communication dans le temps présent. La patrimonialisation est une construction sociale, évoluant avec les époques, le temps et le contexte.

Ces parcours prennent place dans l'espace public, en extérieur, contrairement au parcours en institution muséale. Ils sont construits autour d'un parcours suggéré, laissant plus ou moins de place à l'autonomie des publics, mais sont structurés autour de points d'intérêts. Cette mobilité des publics influence le type de contenu culturel diffusé ainsi que l'expérience proposée aux utilisateurs. Le volet numérique implique un usage de la technologie pour diffuser le savoir, le recours à un éventail de médias allant des documents audios aux reconstitutions en réalité augmentée. L'usage des technologies numériques distingue ces parcours des guides touristiques sur support papier par exemple, en proposant une profondeur accrue des documents d'archives, entretenant une relation directe avec ceux-ci. L'omniprésence des appareils mobiles personnels expliquent en partie l'émergence de ces parcours, en jetant un pont entre le monde réel et l'univers virtuel au travers d'une interface mobile. Les parcours autonomes numériques en tant que dispositif de médiation culturelle se rapprochent, dans leur processus communicationnel, de la visite guidée tel que théorisée par Michèle Gellereau (2005) qui conçoit la visite comme une scène où se rencontre trois pôles actoriels : le guide, le visiteur et le concepteur. Or, au sein des parcours numériques, la frontière entre le guide et le concepteur est brouillée. L'absence du guide est comblée par l'omniprésence du concepteur. Ces dispositifs se retrouvent à la croisée des chemins entre les visites guidées traditionnelles suivant un guide, des parcours de musée ou encore des visites entièrement numériques disponibles en ligne. Ils empruntent des modalités de plusieurs disciplines pour s'ériger en une nouvelle forme de médiation qu'il convient d'analyser et de comparer pour obtenir une idée plus précise de leur importance sociale.

1. Les quatre concepts clés

1.1 La mise en récit

La mise en récit de l'histoire à l'œuvre au sein des parcours urbains numériques ne se limite pas à la simple présentation de faits du passé ; elle est souvent enrichie d'une diffusion multimédiatique (projections, enregistrements audio, réalité augmentée, etc.) ainsi que par l'utilisation d'éléments fictionnels, de narration, de commentaires. Ces éléments narratifs, voire cette dramaturgie, ajoutent de la profondeur et de l'engagement émotionnel, incitant les visiteurs à se connecter plus intimement avec l'histoire et le patrimoine. Les stratégies d'éducation employées dans ces parcours jouent un rôle pivot. En allant au-delà des méthodes traditionnelles, ces parcours utilisent à divers degrés l'interaction, le jeu et la narration multimédia pour rendre l'apprentissage historique à la fois instructif et captivant, répondant ainsi aux exigences fondamentales de la mise en récit du passé. Selon l'historienne Arlette Farge lorsque la pratique de l'histoire entre dans un processus de communication, de mise en récit, « trois exigences s'imposent : faire savoir, faire comprendre et faire sentir, ce qui oblige à entrer de plain-pied dans le système de la narration » (Farge, 2004, p. 317). Julie Deramond, Jessica de Bideran et Patrick Fraysse, chercheurs français à l'origine du réseau *Com'en histoire*, qui publie des recherches qui interrogent les liens entre sciences de la communication et histoire, accordent une grande importance à la mise en scène dans le processus communicationnel du passé :

Après avoir examiné les évolutions contemporaines de la logistique documentaire qui structure le processus de patrimonialisation, des pratiques expertes aux outils de diffusion « grand public », nous avons plus récemment porté notre regard sur la circulation de l'histoire et de la mémoire au sein de la société. Ces réflexions nous ont permis de souligner combien les discours sur le passé doivent, pour être intériorisés avant de circuler dans l'espace public, être mis en scène via des récits et des sites, qu'ils soient réels (historiques) ou virtuels (numériques). Ce sont en effet ces mises en scène qui activent auprès des publics des informations historiques, savantes ou scientifiques, en les incarnant et en permettant ainsi leur assimilation. Parallèlement, celles-ci nous dévoilent les intentions communicationnelles des concepteurs envers leurs publics, qu'il s'agisse de les transporter dans des temps lointains en hybridant

traces archéologiques et reconstitutions, de les sensibiliser aux œuvres d'art en mêlant approche sensorielle et visite guidée, de les émouvoir via des récits personnifiés et/ou localisés sur des lieux de mémoire plus récents, ou encore d'accompagner leur découverte par le biais d'un discours interprété par un guide qui livre ainsi une sorte de performance théâtrale. (Deramond, De Bideran et Fraysse, 2020, p. 9)

Les parcours mobilisent, avec une diversité d'approches, des éléments de fiction, opérant un processus organisateur de connaissance pour valoriser le patrimoine et transmettre un savoir. Ce recours à la fiction comme vecteur de sens n'est pas étranger aux processus en cours au sein des institutions patrimoniales traditionnelles. Au sein des expositions muséales, la mise en scène, l'appel à l'émotion et les effets esthétiques contribuent à séduire le public, à plaire pour instruire. La mise en scène du patrimoine revient à organiser l'espace et le savoir afin de saisir les mécanismes porteurs de sens. Pour la chercheuse Émilie Flon, qui s'intéresse au patrimoine archéologique en milieu muséal, la mise en scène intègre trois objectifs : s'inscrire dans un cadre idéologique ou communicationnel lié à l'institution, engager émotionnellement les visiteurs par le récit, et organiser les éléments divers pour créer une cohérence et donner du sens (Flon, 2012). Le recours à des éléments fictifs et multimédias au sein des parcours patrimoniaux contribue à construire une nouvelle lecture de l'histoire, à la manière de la narration transmédia décrite par le théoricien des médias Henry Jenkins (Jenkins, 2006). Se penchant principalement sur les œuvres de fiction, Jenkins décrit la narration transmédia comme un processus où des éléments intégraux d'une fiction sont disséminés systématiquement à travers de multiples canaux de distribution pour créer une expérience de divertissement unifiée et coordonnée. Chaque médium y va de sa propre contribution unique au récit global. Or, un processus similaire peut être observé au sein des dispositifs de médiation patrimonial qui intègrent à leur tour des éléments de fiction et de réel. Dans les parcours

autonomes numériques, l'expérience narrative de la ville et de son passé repose sur le déploiement du récit par l'entremise de plusieurs médiums qui contribuent ensemble à une compréhension approfondie et cohérente de l'histoire.

1.2 La mise en parcours

La mise en parcours d'un secteur suppose une nouvelle approche de la ville. L'inscription d'un parcours dans la spatialité urbaine prescrit une direction, en souligne les points phares et superpose des récits, des personnages, des artéfacts aux lieux réels et tangibles. Elle structure l'expérience autour de points d'intérêts reliés les uns aux autres selon divers paramètres (thématisques, chronologiques, proxémiques). Par la mise en parcours, le dispositif agit comme autorité qui dicte le rythme et la modalité de découverte d'un lieu. Comme le soulignent Jessica de Bideran et Patrick Fraysse, (2015), les parcours numériques peuvent répondre à un besoin de signalétique territoriale, liant les lieux patrimoniaux par la figuration du territoire, valorisant à la fois un espace géographique et un récit historique. La mise en parcours en espace public n'est pas étrangère aux dynamiques à l'œuvre au sein des institutions muséales, alors définies comme l'espace à la croisée des chemins entre le concepteur et le visiteur. L'analyse du parcours en contexte muséal se fait sur trois niveaux (Mariani-Rousset, 2002, p. 3) : un parcours pensé, intellectuellement élaboré en amont ; un parcours proposé, dont chemins de visite possibles qui peuvent différer de l'intention initiale ; et, finalement, le parcours réel, expérimenté par les visiteurs de manière unique, reflétant une interaction complexe entre la conception et l'usage réel. Les parcours urbains numériques se prêtent à la même analyse tripartite, par la liberté qu'ils offrent au visiteur, mais également par le procédé de création, qui implique

une intellectualisation du cadre spatio-temporel, une mise en espace et une mise en pratique.

Pour transformer l'espace public en une scène où le passé et le présent se rencontrent, voire s'enchevêtrent, les parcours numériques peuvent recourir à l'immersion. Couplé à l'interaction, le public est invité à jouer un rôle actif dans l'assemblage et l'interprétation de l'histoire. Les perspectives théoriques de Marie-Laure Ryan (Ryan, 2001 ; 2015) offrent un cadre riche pour analyser comment ces parcours font appel à la narration, à l'immersion et l'interactivité pour créer des expériences significatives et engageantes. En superposant une histoire fictive à des espaces réels de la ville, le parcours audio brouille la ligne entre ce qui est réel et ce qui est imaginé, conduisant potentiellement les auditeurs à un engagement émotionnel et cognitif plus profond. Pour Ryan, les narrations, qu'elles soient littéraires ou médiatiques, fonctionnent comme des espaces où se transporte le public ; elles se révèlent en cela similaires à des environnements de réalité virtuelle. L'expérience peut être individuelle ou collective, le public peut être plus ou moins autonome au chapitre de la temporalité et du mouvement. L'expérience du visiteur est également influencée par sa présence au sein d'un environnement physique. Puisque les parcours autonomes numériques se déroulent dans un contexte urbain, les questions de spatialité, de géographie et d'espace public sont cruciales dans l'examen de tels dispositifs. C'est l'implantation dans la ville de ces médiations du patrimoine qui les distingue des différentes initiatives entreprises par les musées, centres d'interprétations et lieux historiques. Par sa présence, le visiteur influence lui aussi l'environnement urbain.

1.3 Rôle et présence du médiateur

Traditionnellement, la présence physique du médiateur était indispensable pour la transmission des connaissances dans le cadre d'une visite guidée, qu'elle ait lieu au sein d'une institution ou d'un parcours touristique. L'avènement des technologies numériques vient chambouler les rôles, et cette présence se transforme en une assistance virtuelle, où le médiateur peut intervenir de manière asynchrone. Ces médiateurs numériques jouent un rôle crucial en facilitant l'accès au patrimoine culturel, participant au mouvement de la démocratisation de la culture. Au sein des parcours numériques, la présence des médiateurs est moins flagrante que lors des visites guidées traditionnelles où le guide prend les devants et anime la visite. Ici, le médiateur est lui-même mis en scène par l'utilisation de stratégies narratives ou encore par le biais de supports technologiques. Le médiateur agit dans un régime de visibilité (Montoya, 2008) où il est presque totalement effacé au profit de l'immersion dans l'expérience de visite, qui vise à relier le public aux lieux et au passé. Les dispositifs de parcours autonomes numériques, en tant qu'outils de communication de l'histoire agissent comme agents de patrimonialisation. Dans ses travaux, Michèle Gellereau (2005) insiste sur l'importance de la personnalisation des visites guidées par les médiateurs, ce qui permet d'orienter les discours et incite les visiteurs à se sentir plus impliqués dans l'apprentissage. Les parcours urbains en tant que médiateurs statiques n'ont pas cette liberté. Ils doivent trouver une approche communicationnelle qui parle à un public cible mieux défini en mettant l'accent sur des éléments interactifs et immersifs. En médiant des éléments physiques, ils cherchent à insuffler du sens à des lieux souvent négligés ou sous-valorisés. Le processus de patrimonialisation (Davallon, 2006) fait appel à des procédés actifs et dynamiques qui dépassent la question de la conservation simplement

matérielle issue de l'attachement à une certaine valeur culturelle ou historique intrinsèque.

Portés par des institutions légitimes et des employés reconnus par leurs pairs, la transformation en patrimoine passe par des étapes de sélection, de valorisation, d'institutionnalisation et de transmission. À cet égard, les parcours urbains numériques en tant que médiateurs du patrimoine interviennent au stade de la valorisation comme à celui de la diffusion. Jean Davallon voit l'objet patrimonial comme un « fait communicationnel, c'est-à- dire comme un processus dans lequel l'objet patrimonial est le support d'une relation entre celui qui le met en valeur et le visiteur (comme un support de médiatisation), tout en étant l'opérateur par lequel se construit un lien entre nous qui en avons l'usage et ceux qui l'ont produit (c'est-à-dire un opérateur de médiation). » (Davallon, 2006, p. 6).

Dans cette perspective, l'objet patrimonial – incarné par le patrimoine bâti et immatériel urbain dans le cas qui nous intéresse – sert de support pour établir une relation entre ceux qui le valorisent et les publics. L'objet patrimonial aide ici à transmettre des messages ou des informations, facilitant ainsi la communication entre les deux parties. L'objet patrimonial agit également comme un lien entre les personnes qui l'utilisent aujourd'hui et celles qui l'ont créé ou utilisé dans le passé. Cela implique une dimension de médiation temporelle, où l'objet sert de pont entre le passé et le présent, aidant les visiteurs contemporains à se connecter avec les histoires, les cultures et les savoir-faire des générations antérieures.

1.4 Savoirs, mémoire et perspectives historiques

Les parcours urbains numériques s'inscrivent dans une tendance de démocratisation du savoir historique que l'on coiffe souvent de l'appellation « histoire publique ». Prenant

de l'amplitude à partir des années 1970 en Amérique du Nord, le mouvement cherche à satisfaire le besoin croissant de la société de comprendre et d'interpréter son passé au travers d'espaces d'apprentissage et de diffusion non-formels. Face à cette demande, les historiens sont parfois contraints de réorienter leur discours et d'adopter de nouveaux médias pour engager le public (Burgess, 2003). Ces espaces tiers de diffusion du savoir historique que sont les parcours peuvent recourir à des perspectives différentes, du positivisme au révisionnisme en passant par l'histoire nationale, populaire, marxiste, décoloniale, etc. Dans cet essai, il s'agira de décrire et comparer les perspectives historiques véhiculées par ces parcours numériques. Opérant dans l'espace public et soutenus par des institutions plus ou moins légitimées, ces parcours incarnent une autorité et une référence qui exigent non seulement une rigueur scientifique mais aussi une prise en compte des enjeux contestés du passé. E. H. Carr, dans son célèbre ouvrage *What is History* (Carr, 1961), dépeint l'histoire comme un processus social influencé par les problématiques contemporaines. La sélection du patrimoine à mettre en valeur, des personnages à mettre en avant et des itinéraires à choisir reflète l'engagement actif des concepteurs de ces parcours à forger des liens entre le présent et le passé. En outre, les parcours urbains numériques mettent en lumière la façon dont les mémoires, les connaissances, le patrimoine culturel sont traitées et transmises dans des environnements numériques. L'autrice Vera Dodebei considère que les interfaces et les plateformes numériques donnent lieu à un processus de production de mémoire dynamique qui intègre à la fois la nature éphémère de la mémoire et son potentiel à être archivée et accumulée (Dodebei, 2005).

2. Le corpus

Pour mener à bien notre étude comparative, nous avons identifié trois parcours offerts sur le territoire québécois : *Cité Mémoire* et *Si Michel Tremblay m'était conté* à Montréal ainsi que *Premier Shift* à Trois-Rivières¹. Ces dispositifs qui se distinguent par leurs publics cibles, leurs stratégies de communication et les technologies employées. Ils présentent cependant plusieurs points de convergence, la plus notable étant que tous abordent l'histoire populaire du Québec, chacun avec une approche qui lui est propre. Les expériences de visites sont toujours disponibles gratuitement en 2024, elles ont lieu dans un environnement urbain et sont produites en collaboration avec des organismes publics.

2.1 *Cité mémoire*

Inauguré dans sa version initiale en 2015, *Cité Mémoire* compte aujourd’hui 25 projections monumentales, plus de 70 points d’intérêts où images d’archives voisinent narration audio, 29 points de réalité augmentée superposant les images du passé aux lieux actuels et intégrant des épisodes de balados. Circonscrite au départ dans le secteur du Vieux-Montréal, l’initiative se déploie maintenant dans d’autres quartiers, dans des lieux privés et même dans d’autres régions du Québec. Au vu de la complexité et des développements récents du dispositif, il nous semble important de restreindre notre étude à l’itinéraire situé dans le Vieux-Montréal. Le parcours est produit par l’organisme *Montréal en histoires*, il est soutenu à la fois par la ville et des entreprises privées et il est né de la collaboration entre les artistes Michel Lemieux et Victor Pilon et le dramaturge Michel Marc Bouchard. Le cœur de l’expérience de *Cité Mémoire* réside dans les

¹ Les références des parcours se trouvent à l’annexe 1.

spectaculaires projections que le public peut activer via un appareil mobile une fois sur place. Les projections sont disponibles tout au long de l'année, uniquement à la tombée de la nuit, conformément aux exigences du médium, ce qui rend l'expérience évolutive au fil des saisons. Les touristes sont le public cible principal du parcours.

2.2 *Si Michel Tremblay m'était conté*

Si Michel Tremblay m'était conté est un parcours jeunesse qui vise à faire découvrir aux plus jeunes générations une partie du Plateau-Mont-Royal à partir de la vie du célèbre auteur dramatique, homme de lettres québécois et icône du quartier. Le parcours, lancé en 2022 à l'occasion du 100^e anniversaire de l'école Paul-Bruschési, est produit par l'entreprise spécialisée en documentaire audio *Portrait Sonore* en collaboration avec la Fondation de l'école. Le parcours peut s'effectuer en formule express de 6 arrêts pour un total de 30 minutes ou en version longue de 11 arrêts pour une durée d'une heure. Chaque arrêt est accompagné d'une bande audio et des images d'archives s'ajoutent parfois. Pour profiter pleinement de l'expérience, il est recommandé de le faire sur place, bien que les pistes audio soient disponibles *ex situ*, gratuitement en ligne.

2.3 *Premier Shift*

Produit en 2015 par le musée trifluvien Boréalis, *Premier Shift* se déroule en saison estivale seulement à partir d'une borne dotée d'un code QR placée devant le musée, lui-même un bâtiment industriel reconvertis. S'étalant sur environ deux kilomètres, le parcours propose 15 arrêts qui témoignent du passé industriel de la ville. Il est gratuit et peut être accompagné d'un cahier de visite où on retrouve des photos d'archives, des citations et une

retranscription de la bande sonore. Sa mise en place est le fait de plusieurs organismes partenaires du musée : Tourisme Trois-Rivières, les archives du Séminaire Saint-Joseph, le Centre interuniversitaire en études québécoises et le Centre d'histoire orale et de récits numérisés de l'Université Concordia. L'expérience s'adresse principalement aux touristes et au public adulte du musée.

3. Méthodologie

Notre démarche méthodologique se fonde sur l'expérience personnelle des parcours urbains numériques sélectionnés, permettant une immersion profonde dans les mécanismes de médiation du patrimoine culturel et historique. À la base de notre analyse comparative se trouve une grille d'analyse² rigoureusement préparée, articulée autour de nos quatre axes principaux : stratégies de mise en récit, mise en parcours, rôle du médiateur et savoirs historiques communiqués. Pour chaque parcours expérimenté, nous répondons systématiquement aux questions formulées dans cette grille, ce qui nous permet de collecter des données homogènes et comparables. Notre démarche consistera à vivre l'expérience de ces dispositifs sur place, en plein cœur de l'espace où il est prévu de les entreprendre non seulement de manière intellectuelle mais aussi corporelle. Nous nous engagerons dans une observation méticuleuse, en nous arrêtant aux multiples aspects de chaque dispositif, dans le but de remplir rigoureusement la grille d'analyse préétablie. À la suite de chaque exploration, nous entreprendrons de répondre immédiatement et systématiquement aux interrogations formulées dans notre grille d'évaluation. Cette technique nous offre la possibilité de traverser l'expérience de manière fluide et continue, d'intégrer l'observateur

² Voir la grille complète à l'annexe 2.

dans l'observation à laquelle il procède et ainsi de répondre à nos questions de recherche en y intégrant les impressions et les réactions suscitées par l'expérience, alors qu'elles sont encore vives. Cette méthode, utilisée abondamment par les chercheurs en sociologie et en anthropologie nous permet d'ordonner, à des fins d'analyse, les différents matériaux et observations collectés sur le terrain. Cette approche formelle assure non seulement une compréhension approfondie des spécificités de chaque dispositif, mais également une évaluation équilibrée de leurs limites et de leurs potentialités en termes d'expérience de médiation patrimoniale. Grâce à cette méthode, nous dégageons des renseignements précis sur les dynamiques de communication du patrimoine dans l'espace urbain, enrichissant notre analyse.

CHAPITRE 2

ÉTUDE COMPARATIVE

1. Objectifs et public cible

Les trois parcours étudiés visent des publics distincts, chacun avec ses spécificités. À Montréal, *Cité Mémoire* cherche à captiver les touristes en s’implantant dans une zone prisée par ces derniers et propose une nouvelle façon d’explorer le Vieux-Montréal. Pour améliorer l'accès aux contenus, le parcours intègre des zones de wifi gratuit à chaque station, palliant ainsi les possibles contraintes liées au téléchargement de données en déplacement. L’expérience, gratuite et accessible via une application mobile, est disponible en quatre langues (français, anglais, espagnol, et mandarin), ce qui corrobore ses visées cosmopolites. Évoluant annuellement depuis plus de dix ans, ce parcours est devenu un élément phare du circuit touristique de la métropole québécoise, bénéficiant d'un large soutien dans les campagnes de communication de l'écosystème touristique local. Se décrivant comme un « parcours techno-historique »³, *Cité Mémoire* a l'ambition de renouveler la manière de vivre l'histoire grâce aux technologies numériques. Michel Lemieux, l'un de ses créateurs, souhaite que « les gens prennent conscience que l'histoire ne se résume pas à un vieux livre poussiéreux. Nous voulons qu'ils comprennent qu'ils font eux aussi partie de l'histoire⁴ ». L'objectif est de susciter une réflexion critique chez les visiteurs, de leur transmettre un message sur la responsabilité collective envers le patrimoine culturel et d'encourager une compréhension approfondie des événements

³ Montréal en Histoires. (2019). Bilan d'activités – 1er octobre 2018 au 30 septembre 2019, p. 5.

⁴ Cité dans TREMBLAY, Jean. « Un parcours urbain unique ». Journal de Montréal, [en ligne], 22 mai 2016.
Disponible via : <https://www.journaldemontreal.com/2016/05/22/un-parcours-urbain-unique> [consulté le 31 mars 2024]

historiques et de leur impact sur le présent et l'avenir. Bien que la transmission de l'histoire et du patrimoine soit un dénominateur commun aux trois dispositifs, *Premier Shift* se distingue en donnant la parole aux gens ordinaires, figures souvent oubliées de l'histoire. Ayant lieu dans un ancien complexe industriel, le musée producteur du parcours, énonce son intention : « Pour Boréalis, il est important de mettre de l'avant les anecdotes et les récits des travailleurs pour éviter que l'arrêt des machines sonne la fin de notre mémoire. En plus des informations données durant le parcours, il faut tendre l'oreille pour capter tous les non-dits de nos témoins. Leur voix, leurs émotions et les mots qu'ils choisissent sont des témoignages éloquents de notre histoire qui ne pourront jamais être écrits dans les livres⁵. » Le parcours s'inscrit donc à l'encontre de l'histoire traditionnelle, se focalisant principalement sur les actions et les vies des figures importantes telles que les dirigeants, les élites et les personnalités politiques, ainsi que sur les grands événements historiques comme les guerres, les traités et les découvertes majeures. Avec *Premier Shift*, Boréalis espère certainement attirer les touristes adultes de tout acabit, mais notons que le recours aux archives issues d'entretiens oraux plaira en premier lieu aux personnes familières avec l'accent et le parler populaire québécois. Quant à *Si Michel Tremblay* m'était conté, il s'adresse spécifiquement à un public jeune, adaptant son contenu tant dans le ton que dans l'esthétique visuelle pour engager cette audience. L'objectif est double : faire découvrir le quartier du Plateau-Mont-Royal dans sa forme actuelle en soulignant les contrastes avec sa composition dans le passé, tout en introduisant Michel Tremblay, figure emblématique de la culture québécoise, à une nouvelle génération.

⁵ Boréalis. Premier Shift. Cahier de visite. 2015.

2. Stratégies de mise en récit

Pour rendre les expériences de médiation plus engageantes et accessibles, les parcours étudiés mobilisent un large éventail de stratégies didactiques et de médiums. Dans *Si Michel Tremblay m'était conté*, la narration prend une place importante, alors que le narrateur du parcours est incarné par le chat Duplessis – un personnage émanant du cycle romanesque des Chroniques du Plateau Mont-Royal de Tremblay. En donnant une voix à cet animal, qui s'adresse directement au public concerné à la première personne, le parcours opère une mise en récit, développe des éléments de fiction au sein des lieux réels qui serviront de fils conducteurs pour amener les publics à jouer un rôle dans cette narration. Le passé du quartier est valorisé par un *worldbuilding* inspiré de l'univers romanesque de Tremblay, à la recherche d'une médiation plus engageante et personnifiée, augmentée par la participation des publics et l'usage du numérique. Comme le souligne Jessica de Bideran, « [l]a création d'un univers narratif avec des valeurs communes, des codes, des règles, que l'on peut transgresser ou détourner [...], facilite et permet finalement de baliser la mise en place de cette médiation augmentée. Cette dernière se veut alors *bottom-up*, allant chercher la collaboration des publics et leur engagement dans cette activité culturelle qu'est la valorisation du patrimoine » (Cité dans Bourdaa, 2023). Dans ce parcours, la fiction prend une place prépondérante. Les savoirs historiques sur l'auteur ou sur le Plateau-Mont-Royal sont partagés par Duplessis, qui nous invite à imaginer des scènes de vie de quartier avec l'intervention ponctuelle de personnages fictifs et même la simulation d'un jeune Michel Tremblay. L'habillage sonore, qui favorise une plus grande immersion, brouille également la frontière entre la fiction et les faits. Par exemple, à l'arrêt près de l'école Paul-Bruchési, un segment sonore simule une discussion de classe entre une

enseignante et ses élèves autour du catéchisme. La qualité de l'enregistrement ainsi que le ton des acteurs suggère clairement à une oreille avertie qu'il s'agit d'une reconstitution, mais un public jeunesse pourrait croire à un document d'archive. Le dispositif *Premier Shift* emprunte une stratégie de mise en récit similaire, en interpellant directement le visiteur à la première personne, la distinction entre les éléments fictifs et réels est toutefois plus franche. Le narrateur est incarné par un sympathique personnage du nom de René, un employé de l'usine de la CIP. Il reprend des expressions, fait preuve d'humour et emprunte le parler propre aux ouvriers de l'époque. Des interventions issues d'entrevues avec d'anciens employés de l'usine viennent appuyer les propos du narrateur. Par exemple, à un arrêt près du parc Lemire, René nous apprend que l'usine est responsable de la construction du parc et de ses piscines publiques. Un segment d'entrevue se fait entendre, où un ancien ouvrier décrit les scènes réelles de l'époque, et nous transporte par anecdotes à cette époque où les piscines publiques étaient séparées en fonction du genre. En arrière-plan, un habillage sonore de parc en saison estivale se fait entendre. À chaque arrêt ou presque, des témoignages issus d'expériences personnelles réelles comme celle-ci sont mises en valeur, appuyant ainsi l'immersion en l'appuyant sur des faits réels et vécus, des informations historiques. La stratégie de la personnalisation par le témoignage démontre d'une volonté de mettre en valeur les voix ouvrières. Contrairement à l'expérience du Plateau-Mont-Royal, le public entre en contact direct avec des éléments du passé, ici incarnés dans ces histoires orales. Pour ces deux parcours, c'est le médium audio qui est le principal vecteur d'informations historiques. Certes, *Si Michel Tremblay m'était conté* présente quelques photos d'archives et des extraits des œuvres littéraires de Tremblay, et *Premier Shift* est agrémenté d'un support visuel lorsque le visiteur en fait la demande au musée, il n'en

demeure pas moins que le cœur de l’expérience réside dans l’accompagnement audio de ce parcours. Le parcours *Cité mémoire* illustre quant à lui une autre approche avec une narration transmédia, mêlant différents médiums pour créer une expérience protéiforme, amalgamant fiction et histoire dans un cadre interactif et immersif. La collaboration entre les créateurs Victor Pilon et Michel Lemieux, eux-mêmes des artistes, et l’auteur dramatique bien connu Michel Marc Bouchard, témoigne de la volonté de faire passer la médiation du patrimoine par l’art. Les projections monumentales font appel à des comédiens professionnels, des costumes d’époque et une mise en scène cinématographique. Une fois activée par les participants, la projection s’illumine sur un bâtiment ou même un élément du paysage urbain comme un arbre. En complément à cette projection, une narration émane de l’appareil mobile, accompagnée de musique et de sons d’ambiance. *Cité mémoire* ne fait pas appel à des documents d’archives ou autres sources primaires, mais déploie plutôt des stratégies de reconstitutions et de mises en récit pour mettre en valeur le patrimoine et les figures historiques importantes de l’histoire québécoise. En ce sens, le dispositif met en œuvre des principes propres à la narratologie transmédiale, au sein d’une seule et même expérience, en puisant dans les forces et les limites de chaque média pour appuyer le récit : le montage cinématographique des projections, couplé à l’accompagnement sonore et une interaction avec l’utilisateur contribue à faire de la médiation du patrimoine une expérience narrative. Par ces stratégies, l’apprentissage de l’histoire est immersif et engageant, tout en laissant une aussi grande place à la fiction. Ici, la frontière entre le spectacle, la performance et l’objet documentaire est moins claire qu’au sein des deux autres dispositifs étudiés.

3. Stratégies de mise en parcours

Les parcours urbains numériques entretiennent généralement un rapport intime avec l'environnement qu'ils médiatisent, en encourageant les publics à porter attention aux particularités de l'espace, aux traces du passage du temps. Or, le décalage entre contenus et contenants est une particularité de la mise en parcours de *Cité Mémoire*. Contrairement à d'autres dispositifs de médiation du patrimoine, certaines surfaces considérées comme partie prenante du patrimoine bâti sont ici utilisées afin de promouvoir un patrimoine immatériel. Par exemple, un mur aveugle du Vieux-Montréal est utilisé pour raconter l'histoire marquante d'un personnage emblématique du Québec du XX^e siècle : Maurice Richard dont on raconte le déménagement. Dans une opération de double patrimonialisation, cette projection met à la fois en valeur un personnage historique et une surface, sans nécessairement que les deux objets soient liés. Montréal en Histoires met à profit la capacité du numérique de rendre visible l'invisible. Par sa médiatisation de l'histoire, *Cité Mémoire* procède elle-même à faire entrer dans le champ du patrimoine certains espaces publics et éléments de mémoire. Le décalage entre le contenu et l'interface mobilisée sert une double revitalisation : en rendant vivante la mémoire de personnages historiques, *Cité Mémoire* redonne également de la valeur à des espaces urbains oubliés ou négligés. Ces espaces urbains, qui peuvent être qualifiés de non-lieux en écho aux recherches du philosophe Michel de Certeau, sont requalifiés par le dispositif. Ils deviennent alors des espaces urbains à part entière. Selon De Certeau, l'espace urbain est « un croisement de mobiles, il est animé par l'ensemble des mouvements qui s'y déplient. Il y a espace dès lors qu'on prend en considération des vecteurs de direction, de vitesse, et la variable temps. L'espace serait au lieu, ce que devient le mot quand il est parlé » (De

Ceerteau, 1990, 173). Avec *Cité Mémoire*, nous assistons alors à un processus unique de valorisation et de mise en espace par la médiatisation de contenus historiques. Paradoxalement, dans ce parcours, le détachement entre l'événement ou le personnage historique médié et l'interface affaiblit le rattachement de ce parcours à l'espace urbain où il s'enracine. Au sein de *Premier Shift* ou *Si Michel Tremblay m'était conté*, les points d'intérêts et le milieu dans lequel ils sont insérés structurent le discours. On nous interpelle et nous invite à regarder aux alentours pour imaginer la construction spatiale et les personnages du passé. Les lieux sont investis de sens, les points d'intérêts sont immuables et fixes. Dans cette optique, ils se rapprochent de la visite guidée, où le guide associe un site historique à des intentions communicationnelles dans ce que certains chercheurs considèrent comme une mise en scène. Michèle Gellereau (Gellereau, 2005) considère que dans la visite guidée, l'espace n'est pas simplement un arrière-plan pour les informations transmises, mais un acteur à part entière dans la médiation culturelle et pédagogique. L'espace influence et est influencé par le guide qui l'utilise pour renforcer son discours, orienter l'attention des visiteurs et créer des liens significatifs entre les objets présentés et leur contexte. Du côté de *Cité mémoire*, la plupart des points sont théoriquement interchangeables, à condition d'avoir un espace de projection adéquat. Malgré tout, et c'est ici que réside le paradoxe, le dispositif entretient une relation étroite avec l'évolution de la ville : certains points d'intérêt doivent être déplacés ou être mis hors service temporairement lors de réarrangements de l'espace, par exemple des travaux sur une façade. Le dispositif doit évoluer également au fil des saisons, alors que les projections peuvent être activées plus tôt l'hiver que l'été. Le rattachement à l'espace urbain de *Cité Mémoire* est plutôt d'ordre technique qu'épistémologique. Le parcours est structuré de

façon non linéaire, n'ayant ni début, ni fin, ni ordre thématique ou chronologique. Cette structure encourage l'autonomie des publics dans leur déambulation. Les points d'intérêts sont sélectionnés selon deux critères : leur capacité d'accueillir le médium de la projection, par exemple un mur aveugle de grande envergure ; ou encore leur valeur patrimoniale ou touristique intrinsèque, comme la tour du quai de l'horloge. Le dispositif fait appel à l'interactivité des visiteurs, qui déclenchent eux-mêmes l'expérience avec leur appareil mobile au fil de leur visite. Une fois l'expérience déclenchée, le visiteur reste passif, pendant la durée de la diffusion ayant lieu au point d'intérêt, qui varie légèrement d'un endroit à l'autre. La trame audio est diffusée à partir de l'appareil mobile du visiteur. Le niveau et la qualité d'immersion dépend de l'utilisation d'écouteurs, qui est encouragée par les producteurs.

La mise en parcours de *Si Michel Tremblay m'était conté* est structurée de façon linéaire, séquentielle et semi-chronologique. Les 7 arrêts doivent être suivis dans l'ordre et correspondent pour la plupart à des étapes importantes de l'enfance de Tremblay. Le premier arrêt se situe devant la maison de naissance de l'auteur. Ensuite, le parcours suit en parallèle des lieux phares du secteur, tandis que l'évolution chronologique, sans être systématique, est basée sur la biographie de l'auteur. En filigrane, le parcours décrit le développement de l'intérêt de Tremblay pour l'art et la littérature. L'ancrage dans l'espace est toujours bien présent. Les lieux sont en quelque sorte une porte d'entrée pour aborder un sujet et une étape de vie, comme l'école pour l'éducation, l'église pour la foi. La mise en parcours de *Premier Shift* est similaire, structurée de façon linéaire et séquentielle sur 15 arrêts, à la différence que le parcours ne se développe pas de façon chronologique, mais bien thématique. Les éléments physiques de la ville sont mobilisés comme points de

référence pour s'orienter d'un point à l'autre. Le narrateur nous indique les lieux auxquels porter attention, qui serviront de point de départ des témoignages. Ce parcours fait appel à plusieurs sens, en demandant au visiteur de s'imaginer la chaleur que pouvait générer l'usine, ou encore l'odeur poignante qui y régnait. L'immersion sensorielle invite le visiteur à contribuer activement à la création de l'expérience, tout en le sensibilisant aux différences entre ses propres perceptions actuelles et celles des gens du passé.

En comparant à la fois la mise en parcours et la mise en récit de nos trois dispositifs, nous avons identifié des tendances qui nous ont permis de placer ces dispositifs au sein d'un schéma⁶ qui met en opposition dans un premier axe la forme : entre spectacularité et quotidienneté. Dans le deuxième axe, nous pouvons envisager les parcours dans leur relation avec le contenu historique : entre fiction et documentaire. Cette représentation visuelle nous permet de voir que les parcours étudiés se différencient tant dans leur approche du style que dans leur manière de présenter l'histoire. *Si Michel Tremblay m'était conté* se positionne plus près de la fiction, utilisant la vie d'un auteur célèbre comme point d'ancre pour une exploration plus personnelle et anecdotique du Plateau Mont-Royal, tout en gardant une présentation près du quotidien, tant au niveau de la technologie mobilisée que des documents présentés. *Premier Shift* opte pour une démarche documentaire, privilégiant les témoignages et les récits de vie des travailleurs, reflétant une authenticité dans la transmission d'un passé industriel tangible. Ce parcours se distingue par sa sobriété et son approche factuelle qui, bien que moins spectaculaire, plus quotidien, est riche en contenu historique authentique et engageant. Cité Mémoire se détache nettement par son inclination vers le spectaculaire, proposant une expérience multimédia

⁶ Voir Annexe 3

immersive où le patrimoine et l'histoire de Montréal sont racontés à travers des projections grandioses et des interprétations artistiques. Bien qu'ancré dans des faits historiques, le parcours flirte avec la fiction par l'utilisation de récits dramatisés et d'une mise en scène soignée, cherchant à éveiller l'imagination et les émotions des spectateurs. Cette cartographie des parcours numériques nous permet de comprendre les choix des créateurs en termes de médiation patrimoniale et d'évaluer l'impact de ces choix sur l'expérience du visiteur. En situant les parcours sur ces axes, nous pouvons apprécier la diversité des expériences offertes et reconnaître que chaque dispositif apporte une contribution unique à la médiation de l'espace urbain. Cela souligne la richesse de l'offre en médiation du patrimoine et l'importance d'adapter le contenu et la forme aux publics ciblés ainsi qu'aux objectifs pédagogiques et expérientiels visés. Cette analyse montre que le patrimoine culturel peut être valorisé de multiples façons, selon que prime l'interaction entre le réel et le virtuel, le factuel et le narratif, l'éducatif et l'émotionnel. Chaque parcours adopte une stratégie distincte pour engager le visiteur, que ce soit à travers la réflexion, la contemplation, l'éducation ou l'émerveillement. En fin de compte, ce schéma offre une vue d'ensemble qui met en lumière les nuances, la diversité et les complexités des parcours urbains numériques.

4. Présence et rôle du médiateur

Les trois parcours qui nous intéressent renouvellent la médiation patrimoniale en proposant une logique de médiation de type expérientielle. Dans ses recherches, Marie Cambone (2019) identifie trois types de médiations numériques en contexte patrimonial : les médiations didactiques, qui tendent à adopter une approche éducative traditionnelle en

offrant des connaissances structurées sous forme de site web ou d'applications mobiles, et qui sont une extension des rôles traditionnels des institutions patrimoniales ; les médiations documentaires, structurées sous la forme de base de données, laissant peu de place à la curation ou l'interprétation ; et les médiations expérientielles, qui utilise les technologies de façon innovantes pour créer des expériences interactives et immersives. Au sein de ces expériences, le médiateur ici incarné par un dispositif numérique, tend à s'invisibiliser. Seul *Premier Shift* offre une introduction où un médiateur de Boréalis nous présente quelques instructions de base sur l'expérience, avant de céder la place au narrateur fictif pour la durée de celle-ci. Ce médiateur réapparaît uniquement en toute fin de parcours, afin de procéder à la lecture des crédits et des remerciements. Cette présence limitée ne suffit pas à faire décrocher le visiteur de l'immersion dans laquelle il est plongé. La boucle de médiation (Fraysse, 2015) met en présence l'objet, le public et le tiers médiateur. Les parcours urbains assument ce rôle de tiers médiateurs par des dispositifs complexes qui portent un certain savoir, mais ouvrent également un dialogue entre les objets patrimoniaux médiés et les publics. Pour *Premier Shift* et *Si Michel Tremblay m'était conté*, l'autonomie des publics au sein du processus de médiation est moins présente qu'au sein de *Cité Mémoire*. La structure linéaire des deux premiers, leur mise en parcours linéaire dicte la durée et la direction de l'expérience se rapprochant ainsi d'un parcours éducatif traditionnel, tout en conservant une dimension expérientielle (immersion, interaction, narration). L'autonomie des publics est centrale chez *Cité Mémoire*, qui encourage à forger son propre parcours, dans une logique de personnalisation de l'expérience de médiation. Le visiteur, libéré de la prescription inhérente à la structure linéaire et dirigée, devient

acteur de sa visite. Dans ses travaux sur les prescriptions numériques en vigueur au sein des musées, la chercheuse Geneviève Vidal constate les éléments suivants :

[A]vec les médiations innovantes, les visiteurs disent rechercher l'intuitif, des histoires en se référant au storytelling, des propositions ludiques, des reconstitutions 3D. Sans efforts, ils veulent saisir ce qui leur procure du plaisir, avec les technologies et les contenus muséaux. Ils refusent les prescriptions associées aux contraintes et veulent se repérer sans être guidés. (Vidal, 2019, p. 7-8)

L'autonomisation des publics dans la boucle de médiation au sein de *Cité Mémoire* favorise un sentiment de compétence, voire un certain renversement du pouvoir. Par leur façon d'emmener les publics là où se trouve le patrimoine médié, c'est-à-dire directement sur place, les parcours autonomes numériques offrent la liberté aux publics de refuser leurs propositions, de s'égarer et de s'approprier la ville. En plaçant les dispositifs au sein d'un schéma opposant les médiations didactiques et expérientielles⁷, nous pouvons constater que les créateurs de parcours tendent à privilégier la rencontre avec le lieu plutôt que la transmission du savoir. Là où les dispositifs étudiés se différencient, c'est au chapitre de l'autonomie des visiteurs, sujets de la médiation. Or, ce souci de communiquer de l'information historique transpire entre autres de l'organisation et de l'enchaînement proposés par les concepteurs qui participent ainsi à la contextualisation de la thématique abordée.

Mentionnons que les trois dispositifs déploient une offre de médiation culturelle traditionnelle en parallèle des parcours. *Cité Mémoire* propose des visites guidées gratuites sur réservation. *Si Michel Tremblay m'était conté* offre, quant à lui, aux enseignants du 2^e et 3^e cycle du primaire une trousse pédagogique payante, conçue conformément aux exigences du programme du Ministère de l'éducation du Québec. La trousse comprend : la carte du trajet, des informations techniques pour le téléchargement du parcours et

⁷ Voir Annexe 4

l'utilisation des fichiers audio, des photos d'archives à consulter lors du parcours, des informations utiles à présenter aux élèves avant de faire le parcours, des idées pour diriger une discussion d'appréciation après la sortie et une banque d'activités à faire après la visite.

Premier Shift peut être accompagné d'un livret de visite de cinquante pages où figurent des photos d'archives⁸, des statistiques sur la CIP, des textes complémentaires ainsi qu'une transcription verbatim des témoignages d'ouvriers. Les stratégies de déclinaison des formes de médiation sont uniques à chaque dispositif et sont cohérentes avec leur public cible.

5. Savoirs et perspectives historiques

Un point de ralliement des trois parcours tient dans l'importance que chacun accorde à l'histoire populaire québécoise, mettant en exergue des récits souvent marginalisés, négligés par l'histoire traditionnelle des élites. L'histoire du quartier ouvrier à majorité francophone est centrale à l'expérience de *Si Michel Tremblay m'était conté*, dans la mesure où elle reflète la vie quotidienne des habitants. Le parcours emprunte donc une approche biographique, en développant son récit en parallèle de la vie de l'auteur, mais s'inscrit également dans le giron de l'histoire populaire. On parle du quartier certes, mais surtout de ses habitants et du mode de vie modeste des ouvriers canadiens-français qui le peuplait dans l'après-guerre. Ici, les lieux sont un prétexte pour aborder les habitudes de vie, le tissu social, l'ambiance et les pratiques culturelles de l'époque au sein de ce secteur plutôt homogène des années 1940 et 1950. Le parcours emprunte la voie du bâti pour décrire le vécu. Par exemple, un arrêt décrit succinctement l'architecture de l'église Saint-

⁸ Voir Annexe 5.

Stanislas, prétexte pour aborder l'omniprésence et le contrôle qu'exerçait l'église catholique dans les foyers. Cet arrêt est également l'exemple le plus ostentatoire la subjectivité du narrateur et, plus largement, du dispositif lui-même. Le clergé est caricaturé dans ses interventions et sa sévérité. Le narrateur se permet, avec une pointe d'humour de dénoncer la rigidité du régime clérical : « le dimanche, je me demande même si c'était permis de flatter les chats... ». Par une omniprésence de la fiction au sein de ce parcours, le dispositif insiste moins sur les faits historiques, au profit d'une plus grande interprétation. Tel que souligné par l'historien Jarrett Rudy (Rudy, 2006), l'histoire populaire québécoise est généralement examinée selon l'approche matérialiste ou symbolique. Alors que l'approche matérialiste se concentre sur le contexte matériel et économique de la culture populaire, l'approche symbolique examine comment cette culture est vécue, interprétée et utilisée par les individus et les groupes pour donner du sens à leur monde. Ces deux perspectives offrent des aperçus complémentaires sur la culture populaire, soulignant à la fois son enracinement dans les conditions matérielles de l'existence et son rôle dans la construction de l'identité sociale. *Si Michel Tremblay m'était conté* emprunte l'approche matérialiste, insistant sur la situation économique des canadiens-français, concrète et tangible. Les pratiques culturelles, telles que les sorties au cinéma, sont décrites comme découlant du caractère ouvrier du quartier. Ce parcours emprunte le chemin de la biographie pour dresser l'histoire d'un quartier. Cette personnalisation sied bien à un parcours destiné à un public jeunesse, qui peut imaginer l'histoire à travers les yeux d'un seul homme. En partant du particulier pour se diriger vers l'universel, *Si Michel Tremblay m'était conté* s'insère ainsi dans le mouvement de la micro-histoire, née des travaux des historiens italiens Giovanni Levi et Carlo Ginzburg ou encore

de ceux du Français Jacques Revel. En se concentrant sur la vie et l'œuvre d'un artiste connu à travers le prisme de la micro-histoire, les historiens peuvent révéler des nuances et des complexités qui enrichissent notre compréhension de l'artiste lui-même, mais aussi du contexte historique et culturel. Cette approche permet de dépasser les narrations biographiques traditionnelles et d'explorer les interactions entre l'individu et les structures sociales et culturelles dans lesquelles il évolue. L'ancrage du parcours dans la spectacularité est accentué par la figure de Michel Tremblay, une icône culturelle dont les œuvres font partie du patrimoine national. En choisissant de narrer l'histoire à travers la vie d'une personnalité issue d'un milieu modeste, le parcours valorise non seulement les grands personnages historiques, mais illustre également que l'histoire la plus significative et authentique peut émaner du citoyen ordinaire. Michel Tremblay est fortement associé dans l'imaginaire collectif québécois au quartier du Plateau Mont-Royal. Son parcours d'artiste, tout comme ses œuvres sont teintées de l'expérience du quartier. Sans entrer dans les détails minutieux qui font de la micro-histoire une discipline ancrée dans la réalité concrète des vies humaines, la biographie permet toutefois de bien saisir les nuances et les diversités des expériences historiques. Tant durant le parcours qu'au sein des documents d'accompagnement, les sources historiques ne sont pas révélées de façon explicite. Les crédits signalent une collaboration avec la Société d'histoire du Plateau Mont-Royal qui s'est chargé de vérifier l'exactitude des faits présentés. La vie de l'auteur, bien documentée tant dans ses écrits personnels que par ses apparitions dans les médias, notamment ses présentations sur Radio Canada dès les années 1960, constitue une source romancée mais cohérente pour comprendre son parcours. Une particularité de ce parcours réside dans le fait qu'il participe à la patrimonialisation d'un auteur qui appartient toujours au présent. Le

chercheur Yves Jubinville (Jubinville, 2013) soutient que « Les Belles-Sœurs », *magnum opus* de Tremblay, a su dépasser le simple statut de classique littéraire pour devenir un « lieux de mémoire », ayant contribué à la transformation de la société québécoise et à la construction de son identité collective. Le procédé de patrimonialisation implique une sélection d’éléments choisis pour leur valeur symbolique (Davallon, 2006) et leur capacité à représenter une époque, une culture. La résonance culturelle et historique des œuvres de Tremblay est si importante, qu’elles l’ont fait en quelque sorte entrer vivant dans le giron du patrimoine. Le processus de médiation en cours ici valorise à la fois l’homme, mais aussi les symboles essentiels de l’identité et de la mémoire collective québécoise qu’il a créés.

Premier Shift reprend plusieurs similarités, en traitant d’un sujet semblable : les ouvriers francophones de la même époque. Le récit historique est issu du témoignage de sources orales multiples. Huit personnes (six ouvriers et deux femmes) interviennent à différentes étapes du parcours, offrant une polyphonie de voix qui enrichit la compréhension du contexte social et industriel de l’époque. Ces témoignages révèlent non seulement les conditions de travail, souvent précaires et dangereuses, mais aussi les dynamiques communautaires et familiales qui formaient le tissu de la vie quotidienne. Chacune de ces personnes partage ses expériences personnelles, évoquant des anecdotes qui oscillent entre l’humour et la gravité, illustrant ainsi la résilience et la solidarité qui caractérisaient souvent les communautés ouvrières. Ce mélange de récits personnels et collectifs offre un aperçu précieux et nuancé de la réalité vécue par ces travailleurs, soulignant l’importance de leur contribution à l’histoire industrielle et culturelle de la région. Ce parcours audioguidé, enrichi par la collaboration avec le centre d’histoire orale

et de récits numérisés de l’Université Concordia, bénéficie de méthodologies rigoureuses en matière de collecte et de préservation des témoignages oraux. Le partenariat avec une institution académique renommée garantit non seulement l’authenticité et la fiabilité des informations présentées, mais permet également d’incorporer une dimension pédagogique et réflexive à l’expérience. Ce projet illustre comment les collaborations interdisciplinaires peuvent revitaliser la transmission de l’histoire locale à un public contemporain, en utilisant des formats innovants et interactifs. Pour reprendre la catégorisation de Rudy, *Premier Shift* adopte une approche principalement matérialiste clairement reflétée dans la manière dont le récit historique se concentre sur les conditions matérielles et économiques des travailleurs, tout en étant enrichie par les récits personnels qui illustrent le quotidien des ouvriers canadiens-français dans l’après-guerre. Cependant, le parcours ne se cantonne pas exclusivement à cette perspective ; il adopte aussi une approche symbolique en intégrant des éléments de fiction et d’interprétation personnelle qui enrichissent la compréhension de l’expérience vécue par ces communautés. Cela se manifeste notamment à travers les descriptions de la vie quotidienne et des influences culturelles telles que l’église ou les loisirs, qui illustrent les significations que ces communautés attribuent à leurs expériences. Ainsi, *Premier Shift* ne se contente pas de dépeindre la réalité socio-économique, il explore aussi les pratiques culturelles et les répercussions symboliques de ces conditions sur la vie des individus. Cette dualité d’approches permet une représentation complète et nuancée de la période.

Cité Mémoire s’oriente quant à lui vers une présentation plus large de l’histoire de Montréal, incluant des grands événements, des personnages emblématiques et des mythes qui ont façonné la ville. En plus de mettre en scène des figures historiques bien connues,

Cité Mémoire fait un effort conscient pour inclure des personnages moins célébrés comme l'esclave noire Marie-Joseph Angélique ou encore la journaliste et écrivaine Éva Circé-Côté, offrant ainsi une plateforme pour des histoires qui ont été marginalisées ou négligées par les récits historiques traditionnels. Cette démarche souligne l'importance de la diversité et propose une sorte de réconciliation avec les aspects oubliés ou sous-représentés de l'histoire montréalaise, tout en affirmant la volonté des producteurs de s'inscrire en militants de la mémoire collective. En effet, en choisissant de mettre en lumière des histoires moins connues et en valorisant les voix marginalisées, les producteurs de *Cité Mémoire* affirment leur engagement non seulement à diversifier le récit historique de Montréal, mais aussi à participer activement à une démarche de justice sociale et de reconnaissance. Cette orientation montre que leur travail dépasse la simple narration pour devenir un acte de revendication culturelle et historique, cherchant à rectifier les omissions du passé et à enrichir la compréhension publique de l'histoire de la ville dans toute sa complexité. Ces choix éditoriaux d'héroïnes et de vedettes, qui incarnent nos critères contemporains de reconnaissance tels que la lutte contre l'esclavagisme et le féminisme, renforcent l'aspect spectaculaire du dispositif en valorisant des personnages qui reflètent les valeurs actuelles. Ici aussi, les sources ne sont jamais explicitées, et peu d'emphase est mise sur les documents et les archives. On mise plutôt sur la reconstitution et la mise en récit impressionniste pour faire une histoire romancée. Les producteurs affirment d'ailleurs créer un parcours « librement inspirée de personnages et d'événements qui ont marqué l'histoire de Montréal » (Montréal en histoires, 2019). L'approche artistique invite les visiteurs à explorer l'histoire de la ville de manière intuitive et sensorielle, les encourageant

à réfléchir sur l'impact et les résonances des événements historiques au cœur du Montréal d'aujourd'hui.

CONCLUSION

À travers l'examen de trois parcours distincts déployés au Québec, nous avons tenté de démontrer comment ces dispositifs numériques redéfinissent non seulement l'expérience patrimoniale, mais aussi la manière dont le public interagit avec l'histoire. Le premier axe d'analyse, les stratégies narratives, a révélé une tendance marquée vers l'intégration de technologies multimédias et interactives pour enrichir la narration et impliquer émotionnellement les visiteurs. Les parcours, en utilisant des éléments de réalité augmentée, de projections monumentales et de technologies interactives et immersives, permettent une immersion profonde dans les récits historiques, transformant ainsi la ville en un théâtre à ciel ouvert où le passé et le présent se côtoient. Cette approche renouvelle la médiation traditionnelle par une expérience plus dynamique et participative, favorisant une connexion plus personnelle et significative avec le patrimoine. Ensuite, l'analyse de la mise en parcours a démontré que l'espace urbain devient un acteur clé dans la médiation du patrimoine. Les parcours urbains numériques utilisent l'architecture et les espaces publics comme des toiles de fond pour leurs récits, créant une interaction entre le lieu et le contenu qui enrichit l'expérience de découverte. Cela valorise non seulement le patrimoine bâti, mais engage également les visiteurs à percevoir leur environnement de manière critique. La déambulation à travers ces espaces permet jusqu'à un certain point une exploration personnelle et autodirigée, ce qui est en contraste avec les visites guidées traditionnelles alors que le parcours est souvent prédéterminé et régit par les prescriptions du guide. Concernant le rôle du médiateur, notre étude a montré une évolution significative. Les créateurs de ces parcours adoptent une posture moins directive, se faisant en apparence plus discrets pour laisser place à une médiation où le dispositif numérique lui-même agit

comme facilitateur d'expériences. Cette transformation du rôle du médiateur, de guide central à facilitateur périphérique, favorise une autonomie accrue des visiteurs, les encourageant à construire leur propre compréhension des histoires racontées. L'aspect le plus innovant de ces dispositifs réside peut-être dans le type de savoir historique communiqué à travers ces parcours. Loin de se limiter à une transmission factuelle, ces dispositifs invitent à une réflexion sur les multiples interprétations du passé. Par leur contenu, ils questionnent les perspectives traditionnelles et introduisent des récits alternatifs, contribuant ainsi à une forme de démocratisation du savoir historique. Ce phénomène est particulièrement pertinent dans le contexte de la société québécoise, où l'histoire locale est souvent méconnue malgré son importance dans la formation de l'identité culturelle des habitants. Les parcours numériques, par leur nature même, soulèvent des questions essentielles sur la technologie et l'obsolescence, les défis de l'accessibilité, et la durabilité de ces technologies dans le domaine du patrimoine culturel. Le recours aux parcours urbains numériques ne protège pas les médiateurs de l'histoire des positionnements idéologiques, plus ou moins assumés. Des parcours s'appuyant sur des documents moins robustes, tels que les deux dispositifs montréalais, sont davantage susceptibles de révéler un caractère politique. Tel est le cas de *Cité Mémoire*, qui repose sur des fondements féministes et multiculturels évidents. Dans les parcours que nous avons étudiés, le recours à la fiction compense parfois la rareté des sources, au prix d'un certain relativisme vis-à-vis du passé. La question se pose alors : les producteurs valorisent-ils vraiment le passé comme peut le considérer un historien qui en fait le matériau même de sa « science » ou en proposent-ils plutôt une version romancée, spectaculaire et relativement consensuelle auprès des publics contemporains ? À cet égard, il serait

intéressant de mieux connaître la composition sociale des publics qui pratiquent ce genre d'activité, entre autres, pour savoir si elle est stable d'un dispositif à l'autre.

Il convient donc de poursuivre la recherche dans ces domaines pour optimiser l'impact et la pérennité de ces dispositifs. Les implications en termes de coûts, de maintenance et de mise à jour des technologies nécessitent une attention particulière pour garantir que ces outils restent à la fois accessibles et pertinents. La popularité croissante de ces parcours urbains numériques invite également à une réflexion plus large sur leur rôle dans la société québécoise. Alors que nous assistons à une transformation numérique dans presque tous les aspects de la vie quotidienne, ces parcours offrent un exemple concret de la manière dont la technologie peut enrichir l'expérience et l'apprentissage de l'histoire dans l'espace public. Ils posent cependant des questions sur l'équilibre entre l'engagement numérique et l'expérience physique, sur la dépendance à la technologie dans la médiation culturelle et sur les risques de fracture numérique entre les publics.

ANNEXES

ANNEXE 1

Montréal en Histoires. Cité Mémoire. Parcours autonome, Montréal. 2015-.

URL : https://www.montrealenhistoires.com/cite_memoire_montreal/

Portrait Sonore. Et si Michel Tremblay m'était conté, Montréal. 2022-.

URL : <https://www.portraitsonore.ca/promenades/litterature-et-poesie>

Musée Boréal. Premier Shift. Parcours autonome, Trois-Rivières, 2015-.

URL : <https://www.borealis3r.ca/activite/premier-shift/>

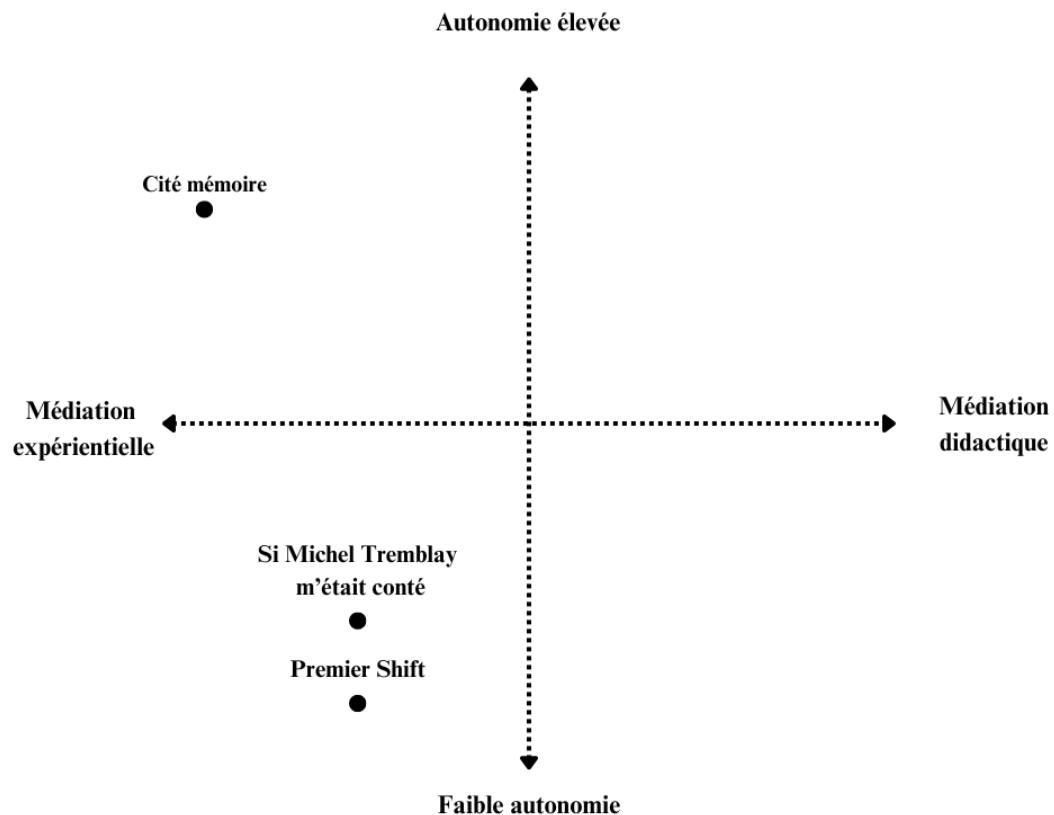
ANNEXE 2

Questions transversales	
Objectifs	- Quels sont les objectifs du parcours ? - Quel est le public cible ?
Stratégies de mise en récit	
Méthode de médiation	- Stratégie didactique utilisée ? (narration, gamification, interactivité) - Quels médiums ?
Place de la fiction	- Quels éléments sont empruntés à la fiction ? - Est-ce que la distinction entre la fiction et les faits historiques est claire et bien définie ?

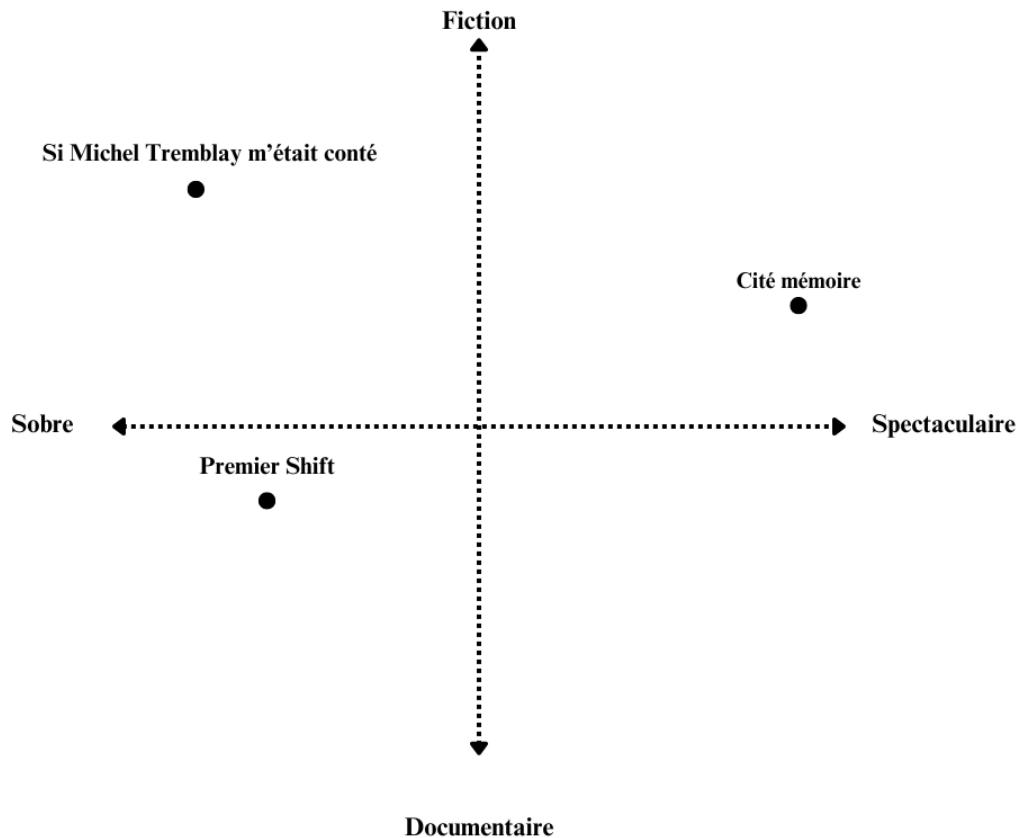
Stratégies de mise en parcours	
Aspect spatial	<ul style="list-style-type: none"> - Quel rapport existe-t-il entre le contenu et l'environnement physique ? - Structure du parcours (thématique, chronologique, biographique, proxémique) ? - Est-ce que les éléments de l'espace urbain sont mobilisés dans l'expérience ? Lesquels ?
Immersion et interactivité	<ul style="list-style-type: none"> - Quel est le type d'interaction proposé ? - À quels sens fait-on appel ? - Quel est le degré d'immersion proposé ?
Présence et rôle du médiateur	
Médiateur	<ul style="list-style-type: none"> - Qui incarne le rôle du médiateur ? - Est-ce que le médiateur est visible, audible ? - Combien de fois intervient-il dans le parcours ? - Existe-t-il un programme de médiation parallèle au parcours ?
Autonomie	<ul style="list-style-type: none"> - Est-ce que la présence ou l'absence du médiateur renforce l'autonomie des publics ?
Savoirs et perspectives historiques	
Origine du contenu	<ul style="list-style-type: none"> - Quelles sont les sources utilisées ? Archives, témoignages, historiens ?

	<ul style="list-style-type: none"> - Quelles références ? Sont-elles explicites et si oui, par quels moyens ?
Approche historique	<ul style="list-style-type: none"> - Quelle école de pensée ou orientation (factuelle, nationaliste, révisionniste, marxiste, postcoloniale, sociale) ? - Quel type de contenu est médié (patrimoine bâti, immaétriel, histoire orale, archives) ?
Objectivité et interprétation	<ul style="list-style-type: none"> - Est-ce que le dispositif offre une prise de position sur des enjeux contestés ? - Présence de points de vue multiples ? - Équilibre entre faits et interprétation ?

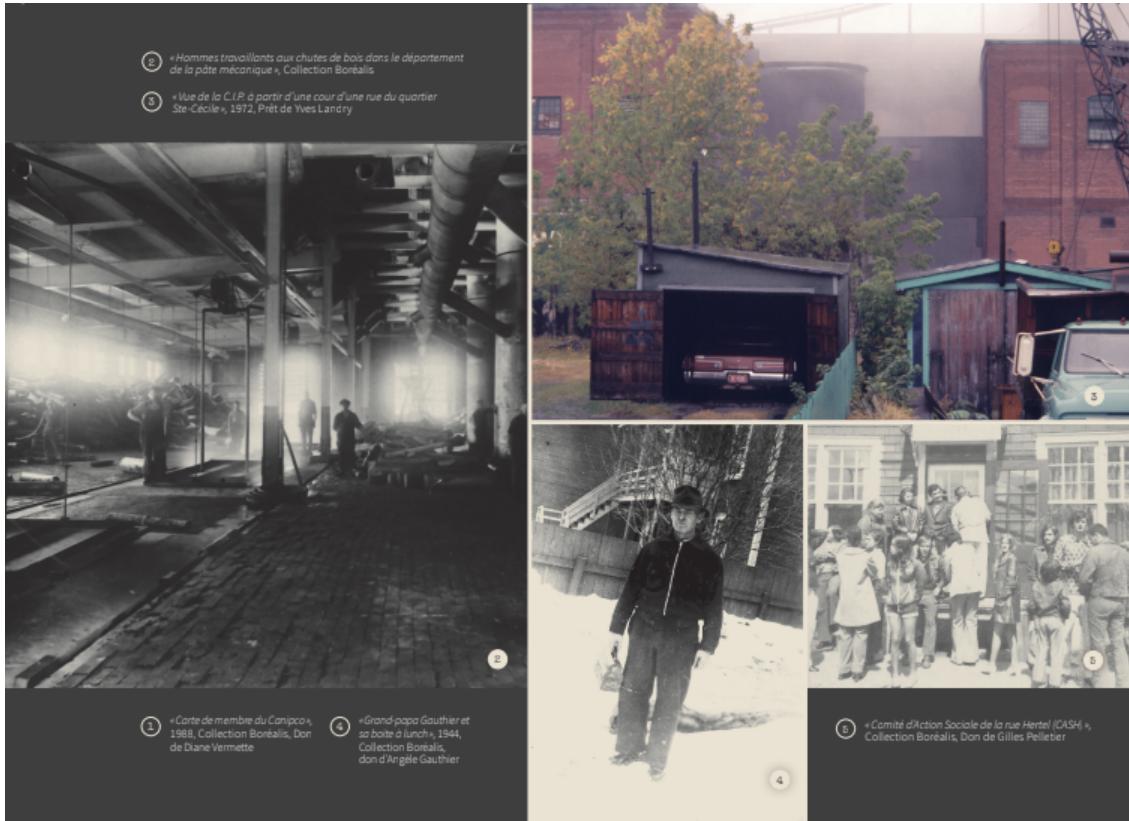
ANNEXE 3



ANNEXE 4



ANNEXE 5



BIBLIOGRAPHIE

- ARBORIO, Anne-Marie, *et al.* (2010). *L'observation directe*. 3e éd. Paris, Armand Colin, coll. « 128 ».
- BORDEAUX, Marie-Christine et Lise Renaud (2012). « Patrimoine “augmenté” et mobilité », *Interfaces numériques*, vol. 1, p. 273-286.
- BOSSÉ, Anne (2015). *La visite. Une expérience spatiale*. Rennes, Presses universitaires de Rennes.
- BURGESS, Joanne (2003). « L'historien, le musée et la diffusion de l'histoire », *Revue d'histoire de l'Amérique française*, vol. 57, no 1, été, p. 33-44.
- CARR, E. H. (1961). *What is history?*, New York, Vintage Books.
- CASEMAJOR, Nathalie et Michèle Gellereau (2009). « Les visites en ligne du patrimoine photographique : quelle évolution des dispositifs de médiation ? », *Documentation et bibliothèques*, vol. 55, no 4, octobre–décembre, p. 189-199.
- CAMBONE, Marie (2019). « La médiation patrimoniale à l'épreuve du numérique : médiation patrimoniale, médiation documentaire et médiation expérientielle », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, vol. 16, p. 1-16.
- DE CERTEAU, Michel (1990). *L'invention du quotidien*. Paris, Gallimard.
- DAVALLON, Jean (2006). *Le Don du patrimoine. Une approche communicationnelle de la patrimonialisation*. Paris, Hermès Science-Lavoisier.
- DAVALLON, Jean (2015). « Mémoire et patrimoine : pour une approche des régimes de patrimonialisation » dans Cécile Tardy et Vera Dodebel (dir.), *Mémoire et nouveaux patrimoines*. Marseille, OpenEdition Press.
- DE BIDERAN, Jessica, DERAMOND, Julie, FRAYSSE, Patrick (dir.) (2023). *Dialogues autour du patrimoine. L'histoire, un enjeu de communication ?*, Avignon, Éditions Universitaires d'Avignon.
- DERAMOND, Julie, DE BIDERAN, Jessica, et FRAYSSE, Patrick (2020). *Scénographies numériques du patrimoine: Expérimentations, recherches et médiations*. Avignon, Éditions Universitaires d'Avignon.
- DICK, Lyle (2009). « Public History in Canada : An Introduction », *The Public Historian*, vol. 31, no 1, p. 7-14.

DODEBEI, Vera (2005). « Mise en mémoire et patrimonialisation en trois temps : mythe, raison et interaction numérique », *Mémoire et nouveaux patrimoines*, OpenEdition Press, p. 27-39.

FARGE, Arlette (2004). « Écrire l'histoire », *Hypothèses*, n° 7, p. 317-320.

FLON, Émilie (2012). *Les Mises en scène du patrimoine. Savoir, fiction et médiation*. Paris, Hermès-Lavoisier, Collection « Communication, médiation et construits sociaux ».

FRAYSSE, Patrick (2015). « La médiation numérique du patrimoine : quels savoirs au musée ? », *Distances et médiations des savoirs*, vol. 12, p. 12-19.

GELLEREAU, Michèle (2000). « Paroles et gestes dans la visite guidée », *Communication et organisation. Revue scientifique francophone en Communication organisationnelle*, n° 18, 1 novembre, p. 339-349.

GELLEREAU, Michèle (2005). *Les mises en scène de la visite guidée*. L'Harmattan, Paris.

GELLEREAU, Michèle (2010). « Visite guidée et interprétation du patrimoine : du médiateur au témoin, du professionnel à l'amateur », *La revue de l'AQIP*, no. 1, p. 14-23.

JACOB, Louis, et Anouk Bélanger (dir.) (2014). *Les effets de la médiation culturelle. Participation, expression, changement. Rapport final*. Université du Québec à Montréal et Ville de Montréal.

JENKINS, Henry (2006). *Convergence Culture : Where Old and New Media Collide*. NYU Press, New York.

JUBINVILLE, Yves (2013). « *Les Belles-Sœurs* au présent : prolégomènes à l'étude d'un lieu de mémoire québécois », *Mémoires vives : théories, pratiques et politiques du répertoire au XXe siècle*, n° 53-54, p. 63-72.

LAROCHE, M.-C. (mai 2014) « L'exploitation pédagogique du patrimoine urbain : quel apport à la formation didactique en sciences humaines au primaire ? », *Communication présentée à l'ACFAS, au colloque « Patrimoines et pédagogiques : approches innovantes dans la mise en valeur et l'exploitation pédagogique des ressources patrimoniales »*, Montréal, Université Concordia.

MEUNIER, Anik et Michel Allard (1995). « Étude au lieu historique national des Forges-du-Saint-Maurice. Vers un modèle générique d'évaluation des programmes éducatifs des lieux historiques : le cas du lieu historique national des Forges-du-Saint-Maurice », *Cahiers du GREM*, n° 4, p. 1-138.

MEUNIER, Anik (2008). *La recherche en éducation muséale. Actions et perspectives*. Québec, Éditions MultiMondes.

MEUNIER, Anik, Marie-Andrée Leith et Katy Tari (2008). « L'évaluation des apprentissages en contexte d'éducation non formelle à Parcs Canada. État de la question et analyse de la revue de littérature en éducation muséale », *La recherche en éducation muséale : actions et perspectives*, Cahiers de l'Institut du patrimoine de l'UQAM, n° 7, p.59-77.

MEUNIER, Anik (2011). « Les outils pédagogiques dans les musées : pour qui, pour quoi ? », *La Lettre de l'OCIM*, n° 133, p. 5-12.

MONTOYA, Nathalie (2008). « Médiation et médiateurs culturels. Quelques problèmes de définition dans la construction d'une activité professionnelle », *Lien social et Politiques*, n° 60, p. 25-35.

MOORE, Jake et Christelle Proulx (2020). *L'agir en condition hyperconnectée. Art et images à l'œuvre*. Montréal, Presses de l'Université de Montréal.

PEREA, François (2022). *Observer les expériences de visites culturelles libres. Éléments pour une approche des interactions sujets/objets*. Interstudia. URL : <https://hal.science/hal-03973270>.

PERRON, Normand (2003). « Le chantier des histoires régionales et la Public History », *Revue d'histoire de l'Amérique française*, vol. 57, n° 1, p. 23-32.

ROY, Jean-Bernard (2005). « Les parcs archéologiques au risque du parc de divertissement », *Culture & Musées (Du musée au parc d'attractions : ambivalence des formes de l'exposition*, Serge Chaumier, dir.), n° 5, p. 37-63.

TROUCHE, Dominique (2010). *Les mises en scène de l'histoire. Approche communicationnelle des sites historiques des guerres mondiales*. Paris, L'Harmattan.

TILDEN, Freeman (1957). *Interpreting Our Heritage*. Chapel Hill, University of North Carolina Press.

RYAN, Marie-Laure (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore, Johns Hopkins University Press.

RYAN, Marie-Laure (2015). *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore, Johns Hopkins University Press.

RUDY, Jarrett (2006). « Approches matérialiste et symbolique dans l'historiographie de la culture populaire au Québec. », *Globe*, vol. 9, n° 2, p. 11-25.

VIDAL, Geneviève (2019). « La prescription au cœur des médiations numériques muséales », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, vol. 16, p. 1-12.