

# Manuel de formation à l'interprétation pour les visiteurs des parcs

## Outils d'accueil et d'interprétation



**OFB**  
OFFICE FRANÇAIS  
DE LA BIODIVERSITÉ

### 3.2.19 - L'histoire vivante

*mise à jour: 01/05/1988*

Les jeux de rôle sont des outils importants de l'interprétation et peuvent être utilisés effectivement par les interprètes et les visiteurs. Dans les jeux de rôle chacun a sa part. Si vous jouez le rôle d'un esclave sur une plantation de tabac il y a cent cinquante ans, et que le visiteur joue avec vous, il peut très bien garder sa propre identité. Le visiteur doit imaginer qu'il est possible de parler avec quelqu'un d'une autre époque et se conduire en conséquence. Il faut que votre visiteur voit votre monde comme vous êtes en train de le voir. C'est l'objectif des jeux de rôle en histoire vivante. C'est une façon d'attirer l'attention du visiteur, d'illustrer pour lui une partie de l'histoire du parc de façon authentique et rigoureuse. C'est aussi une façon de l'amener à aller plus loin dans l'interprétation. Si vous êtes employé comme interprète historique, vous ne pourrez pas montrer la relation entre le passé et le présent, car votre rôle ne vous permet pas d'empiéter sur le présent. Quelqu'un d'autre ou quelque chose d'autre développera cette relation à votre place. Vous pouvez cependant éveiller l'intérêt en tant que personne représentant le passé, et donner une impression de ce qu'était la vie où vous vous trouvez.

Une bonne interprétation en histoire vivante devra être rigoureuse en profondeur et pertinente. Si le coton, par exemple, ne poussait pas sur votre site, ou si un certain type de cuisine n'était pas pratiqué ici, ce n'est évidemment pas possible d'en faire le portrait.

Pour perfectionner la rigueur, vous ne devez pas faire certaines choses, telles que porter vos lunettes à monture de plastique ou votre bracelet de montre du XXème siècle avec votre costume du XVIIIème siècle, ou bien encore fumer des cigarettes du XXème siècle, porter un maquillage inapproprié, des cheveux courts alors que les cheveux longs étaient plus courants à cette époque, et même porter des sous-vêtements modernes si vous devez vous dévêtir.

Il ne vous suffira pas de savoir faire une bonne démonstration sur l'artisanat ou sur le procédé dont vous êtes chargé. Il vous faudra également connaître comment ce processus s'insère dans le monde de cette époque, ses rapports avec l'histoire sociale, technique, et même religieuse de la période. Vous aurez à connaître le système d'adduction et d'évacuation des eaux de cette période. Vous devrez savoir quels journaux, quels romans, quels poèmes et autres littératures les gens lisaient; qui était le président et les autres personnages principaux de l'Etat. C'est un jeu voyez-vous, et le rôle que jouent les visiteurs leur permet d'avoir le privilège d'essayer de vous mettre en défaut. Peut-être que vos connaissances très approfondies vous permettront ce type de réponse devenue classique et autrefois utilisé par un interprète habillé en soldat de la guerre civile. Alors que quelqu'un lui demandait "est-ce que le Général GRANT était ivre ici aussi ?", l'interprète répondit tout à fait sérieusement et naturellement "je ne sais pas Monsieur, je suis juste Caporal, et le Général GRANT ne m'invite pas à ses réceptions".

Comme vous le voyez, l'histoire vivante représente beaucoup de travail, mais c'est un effort que beaucoup de visiteurs apprécient parce que cela leur permet de rapporter chez eux l'idée que l'histoire est faite par de petites gens aussi bien que par des hauts personnages. L'histoire n'est alors plus pour eux une récitation de faits innombrables et de dates accumulées, mais une matière faite d'hommes, de femmes et d'enfants vivant dans une période précise, dans un espace défini et dans des conditions économiques et sociales précises. L'histoire vivante leur fournit un interlocuteur (vous, avec qui ils peuvent parler et de qui ils apprennent la vie de tous les jours dans le passé). Une fois que vous aurez éveillé leur appétit, ils pourront continuer à approfondir leur connaissance en visitant des expositions, en assistant à des programmes audio-visuels et en lisant des publications.

Est-il possible pour tous les interprètes d'être des représentants vivants de l'histoire ? Probablement pas, mais si vous voulez devenir un interprète historique brillant, cela vous sera plus facile si vous avez certaines qualités. Une curiosité sans fin à propos de l'époque qui vous concerne en est une. De l'énergie et de l'assiduité seront également à prendre en compte; c'est cette énergie qui devra nourrir constamment votre curiosité et votre assiduité; elle vous empêchera de donner au visiteur une peinture déformée de l'époque que vous interprétez.

Un certain entrain est essentiel dans ce type d'interprétation. Il vous faudra quelque expérience analogue à celle de l'acteur ainsi que beaucoup d'extorsion ; mais de la discipline est nécessaire pour éviter de vous donner en spectacle. Les visiteurs ne sont pas là pour vous voir, mais pour assister à une interprétation. Vous n'êtes que le véhicule de cette interprétation.

Vous n'aurez probablement pas grand chose à faire en ce qui concerne le choix de votre costume. Habituellement il vous sera fourni par votre supérieur qui heureusement aura porté autant de soin à ce que votre costume soit authentique pour la période considérée qu'au fait qu'il vous soit bien ajusté. Mais au travers de votre recherche, avec ingéniosité et enthousiasme vous pourrez compléter le costume par quelques accessoires authentiques. Si vous jouez le rôle d'un trappeur, vous découvrirez peut-être plusieurs variétés de pièges, ou peut-être différentes variétés de décorations pour le costume de base. Un castor tué par la voiture d'un visiteur vous donnera l'occasion de découvrir comment on dépouille l'animal et comment on prépare une peau. Bien sûr tous ces accessoires doivent être aussi authentiques que le costume de base.

Un dernier conseil à propos des costumes: lorsque vous êtes costumé, vous êtes en cours de démonstration.

Vous devez toujours être disponible pour la conversation avec les visiteurs. Si vous faites de l'histoire vivante, vous serez acteur pour une époque précise, et donc le tout à l'égoût, la télévision, l'air conditionné, le pressing et autres commodités de notre siècle ne vous seront plus accessibles. Si vous vivez entièrement dans le passé, on vous trouvera un petit peu étrange. C'est important que vous vous le rappeliez, en tant qu'interprète, vous recréez le passé, vous ne le créez pas.

Parfois, vous serez une partie de l'histoire vivante qui englobe l'ensemble du site. Dans ce cas le site tout entier sera peuplé d'interprètes jouant des rôles, et peut-

être que les adultes qui joueront ces rôles seront accompagnés d'enfants costumés jouant librement comme des enfants de l'époque considérée. En tant qu'une partie d'une scène plus large vous aurez à savoir comment toutes les parties s'assemblent. Les visiteurs voudront savoir comment ces gens tenant des boutiques, cuisant des pâtés et tissant des tapis peuvent représenter une communauté vivante. Où la maîtresse de maison trouve-t-elle l'argent pour acheter la farine du pâté, le cerceau ou les billes pour les enfants ? Quelles sont les sources d'argent pour le marchand et pour le tisserand ? Les réponses résident bien sûr dans la raison d'exister de chaque ville. Si c'était un centre d'échange agricole, vous devrez savoir que le dépôt de produits agricoles est plus important que la taverne locale. Vous devrez aussi connaître la nature des exportations locales agricoles. Si la ville fonctionnait grâce à l'industrie, vous devrez être au courant de l'impact et de la fonction de cette industrie.

[Haut de page](#)

Tous droits réservés © - Propriété de l'OFB