

AGIR par le LOISIR CULTUREL pendant et après la PANDÉMIE



**Synthèse de l'atelier tenu à l'occasion
du 11^e Rendez-vous du loisir culturel**



Ce document a été réalisé par le Service de la culture de la Ville de Montréal et s'inscrit dans le cadre de l'Entente sur le développement culturel de Montréal conclue entre la Ville de Montréal et le gouvernement du Québec.

Des remerciements sincères à toutes les personnes et tous les organismes qui ont participé à l'atelier *Agir par le loisir culturel pendant et après la pandémie* à l'occasion du 11^e Rendez-vous du loisir culturel le 18 février 2021.

Transcription et synthèse : Lily-Marie Morin-Lavoie

Rédaction : Lily-Marie Morin-Lavoie, en collaboration avec Anouk Bélanger, Geneviève Marcotte et Valérie Paquet

Graphisme : Ludivine Hays

Crédits photos couverture : PAAL Partageons le monde, Direction des Bibliothèques de la Ville de Montréal, section programmes, inclusion sociale et médiation du livre (Julia Stringhetta), Cirque Hors-Piste (William Laplante)

Novembre 2021

Sommaire

Avant-Propos	4
Présentation de la recherche	5
● Mise en contexte.....	5
● Objectifs de l'atelier	5
● Méthodologie.....	6
● Aperçu des résultats.....	6
Atelier.....	9
● Outils de médiation et de participation	9
● Enjeux reliés au numérique.....	12
● Enjeux reliés à la distanciation physique.....	14
Rapport d'étonnement et rétroaction.....	17
● Enjeux reliés au numérique.....	17
● Enjeux reliés à la distanciation physique.....	18
Conclusion.....	20

Avant-Propos

En février 2021, le 11^e Rendez-vous du loisir culturel (RVLC) s'est consacré à sensibiliser le milieu aux impacts et à l'influence de la crise sanitaire sur la pratique du loisir culturel ainsi qu'aux outils numériques et collaboratifs à disposition en vue d'encourager l'intégration des pratiques numériques qui favorisent la participation et la citoyenneté culturelles afin de préserver le contact avec les communautés et les mobiliser, peu importe la situation.

Créé en 2010, le RVLC permet aux partenaires et aux intervenants et intervenantes du milieu de se rencontrer, de découvrir des initiatives porteuses, de discuter et de réfléchir autour d'enjeux montréalais liés à la pratique du loisir culturel. Cet événement annuel se veut une source d'inspiration pour encourager l'innovation en loisir culturel et en pratique artistique amateur.

À cette occasion, les participants et participantes ont pris part à une conférence-atelier sur le loisir culturel en contexte de pandémie et post pandémie, composée d'activités de discussions et de réflexion sur les enjeux du numérique et la possibilité de créer du lien social. Une occasion unique d'interagir, d'échanger et de réfléchir collectivement.

Les pages qui suivent constituent la synthèse de la conférence-atelier et des échanges. Le Service de la culture considère qu'il est primordial de partager ce compte rendu afin de permettre la circulation des idées, le transfert de connaissances et le partage de pratiques exemplaires.

Bonne lecture !

Pour plus d'informations sur le 11^e Rendez-vous du loisir culturel :

<https://ville.montreal.qc.ca/cultureloisir/rendez-vous-du-loisir-culturel/11e-rendez-vous-du-loisir-culturel/>

Présentation de la recherche

Mise en contexte

Depuis la mi-mars 2020, la fermeture d'institutions, lieux et organismes culturels, ainsi que les annulations d'événements et de programmations culturelles ont posé un défi sans précédent aux milieux culturels : Comment rejoindre les publics et inviter les communautés? Comment survivre ou soutenir une visibilité durant la pandémie? Comment imaginer des actions et programmations en mode confinement et/ou distanciation physique? Comment imaginer l'action culturelle et créer du lien social par la culture avec les contraintes du moment?

La recherche *Panorama des impacts, des initiatives, des stratégies et des actions (PIISA)* avait pour but de documenter les stratégies et initiatives mises en place dans les milieux de la culture en contexte de pandémie de mars à septembre 2020 au Québec. L'atelier *Agir par le loisir culturel pendant et après la pandémie* présenté dans le cadre du 11^e Rendez-vous du loisir culturel de la Ville de Montréal découle de cette recherche. Plusieurs enjeux tels que la fermeture des salles, l'annulation des programmations, la perte de bénévoles, le défi de conserver le lien avec les groupes d'usagers, la maîtrise ou l'accès numérique insuffisant ont forcé les différents milieux et les acteurs et actrices du loisir culturel au Québec à repenser leurs activités afin de poursuivre leurs missions. En effet, après un an de pandémie, plusieurs organismes, associations ou institutions ont dû user d'imagination pour réinventer leurs offres. Que ce soit sous forme de programmation adaptée, d'activités en ligne ou d'initiatives personnelles, les loisirs culturels ont su traverser cette période qui a permis de faire émerger des nouvelles compétences et manières de travailler. La créativité des acteurs et actrices culturels a fait naître des initiatives inédites et a inspiré de nouveaux espaces à investir.

Objectifs de l'atelier

L'atelier présenté dans le cadre du 11^e Rendez-vous du loisir culturel découle d'une recherche plus vaste portée par des chercheuses en Action culturelle de la faculté de communication de l'Université du Québec à Montréal (UQAM) : Geneviève Marcotte (candidate à la maîtrise en communication), Léonie Legault (stagiaire en Action culturelle), Valérie Paquet (doctorante et chargée de cours) et la professeure Anouk Bélanger (directrice de l'axe praxis de l'Observatoire des médiations culturelles (OMEC)). Les objectifs de leur recherche étaient de recenser et documenter les initiatives culturelles créées ou adaptées pendant la pandémie de COVID-19 au Québec en 2020. Au total, plus de 500 projets et activités dans différents domaines culturels ont été recensés. Ces projets ont été classés par domaines, objectifs, stratégies d'intervention, moyens, lieux et publics cibles afin de brosser un portrait général de l'effort d'adaptation qu'a opéré le milieu. Ce panorama culturel a fait ressortir les grands enjeux auxquels a fait face le milieu et les solutions inventives que les travailleurs et travailleuses et artistes ont mises sur pied.

La création de l'atelier *Agir par le loisir culturel pendant et après la pandémie* avait pour but de révéler les enjeux transversaux des loisirs culturels en période de pandémie et créer un espace de réflexion pour les professionnels et professionnelles en loisir culturel. L'échange entre l'équipe de recherche et les travailleurs et travailleuses était l'occasion de tâter le pouls dans les réalités immédiates du milieu culturel, et par le fait même, partager le panorama dressé pour susciter des réactions et des témoignages.

Méthodologie

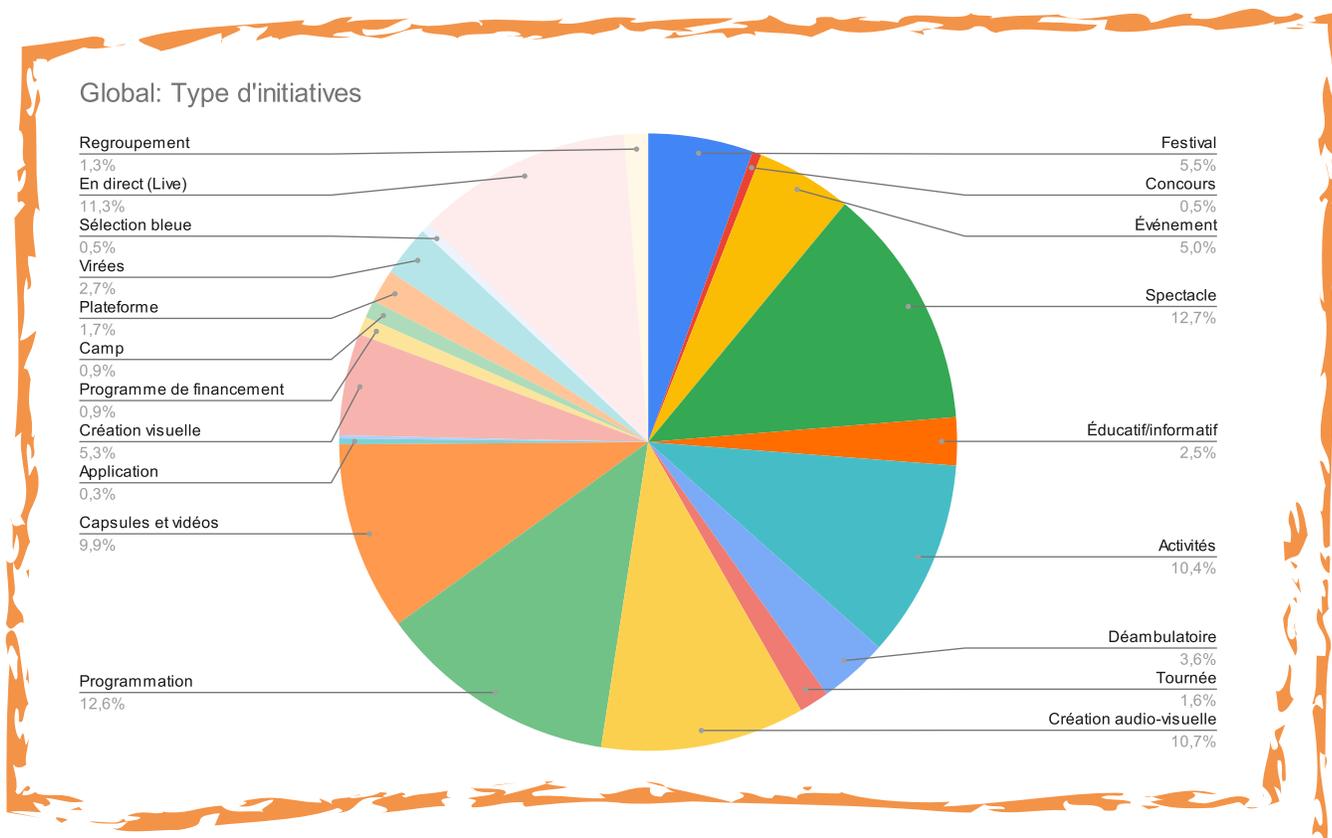
La collecte de ces initiatives s'est effectuée en ligne à partir de sondages distribués dans le réseau des chercheuses, d'une revue de presse dans les différents médias, de recherches par mots clés dans les moteurs de recherche et en consultant les différents événements, pages et groupes culturels sur *Facebook*. Ce panorama est composé de 522 initiatives situées un peu partout sur le territoire québécois. Celles-ci ont été classées, rassemblées, documentées pour être ensuite analysées sous différents angles. Sans être exhaustive, la recension demeure rigoureuse et a réussi à répertorier un nombre non négligeable d'initiatives. Les données recueillies ont été colligées dans une grille Excel et ont permis de créer des diagrammes afin de comparer certains aspects pour en faire ressortir des constats intéressants pour la recherche.

Aperçu des résultats

L'équipe de recherche est arrivée à certains constats. Ceux-ci sont basés sur des tableaux compilant les données collectées, et soulignent des tendances dominantes dans les types d'initiatives et les objectifs visés.

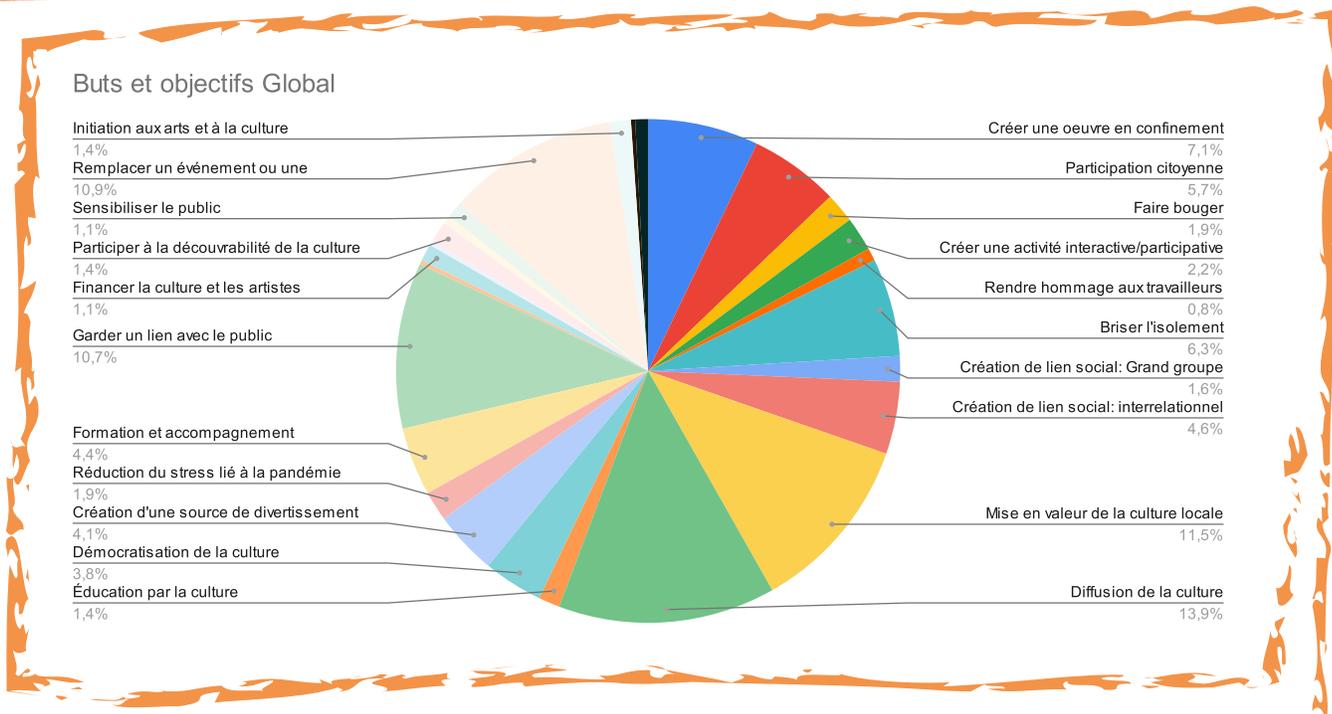
Le diagramme ci-dessous (Figure 1) montre l'éventail des initiatives recensées lors de la collecte de données. On y constate que les programmations, spectacles, vidéos en direct sur les réseaux sociaux, ainsi que les créations audiovisuelles constituent les types d'initiatives les plus utilisées. Les autres types présents dans le diagramme ont surtout été utilisés durant la pandémie par les différents domaines de loisirs culturels et artistiques, ce qui crée un large éventail dans l'ensemble.

Figure 1 – Type d'initiatives



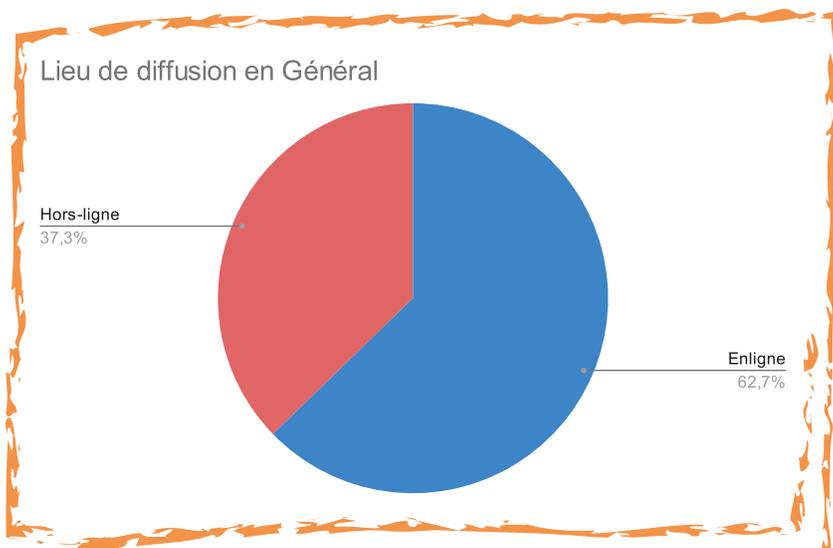
Le diagramme des buts et objectifs des initiatives culturelles recensés (Figure 2) fait ressortir d'autres tendances intéressantes. La diffusion de la culture et la mise en valeur de la culture locale reviennent de façon récurrente dans les buts des activités proposées. On peut aussi observer sans grande surprise que le remplacement d'un événement ou d'une programmation, ainsi que l'intention de conserver un lien avec le public sont aussi dans les objectifs les plus recensés. Certains objectifs plus pointus et contextuels ont été recensés, tels que rendre hommage aux travailleurs et travailleuses essentiel.le.s et créer une œuvre en confinement.

Figure 2 – Buts et objectifs globaux



Par ailleurs, malgré les circonstances, les activités et initiatives hors-ligne ont constitué une part importante des lieux de diffusion. En effet, c'est tout de même 37,3% des initiatives qui se sont tenues en présentiel (Figure 3). Cette constatation constitue le point de départ des réflexions concernant les enjeux transversaux du numérique et de la distanciation physique.

Figure 3 – Lieu de diffusion général



Finalement, certaines tendances se sont dégagées quant aux types d'activités selon la discipline. Le domaine théâtral a priorisé le spectacle numérique et les espaces publics pour diffuser ses initiatives (Figure 4). Alors que les arts visuels en ont plutôt profité pour faire de la création visuelle (Figure 5). La danse a opté davantage pour des capsules, des vidéos et des directs sur les réseaux sociaux (Figure 6). Les institutions culturelles quant à elles ont de façon générale utilisé les directs via *Facebook* en proposant plusieurs ateliers culturels en virtuel (Figure 7).

Figure 4 – Théâtre

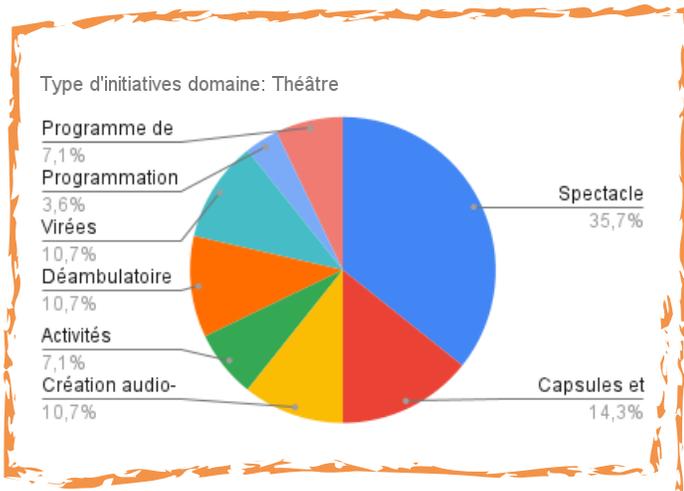


Figure 5 – Arts visuels

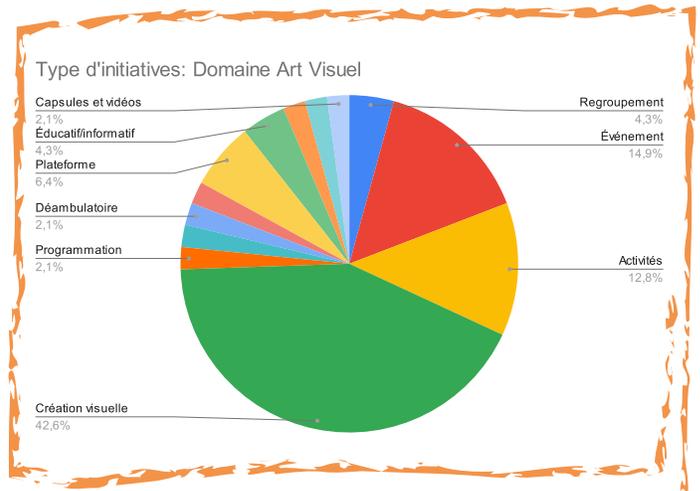


Figure 6 – Danse

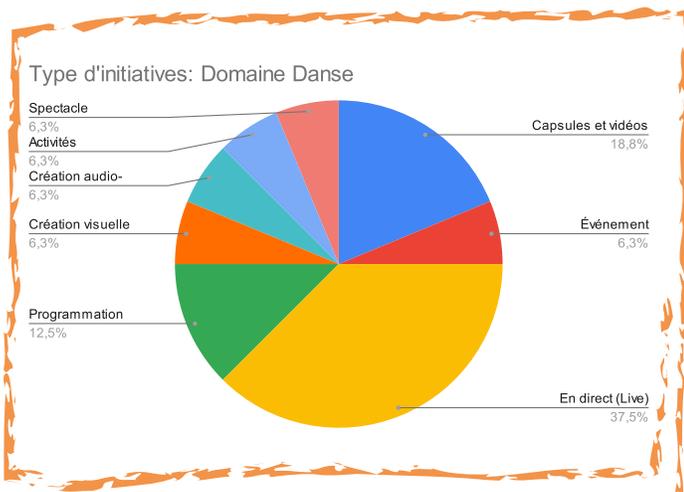
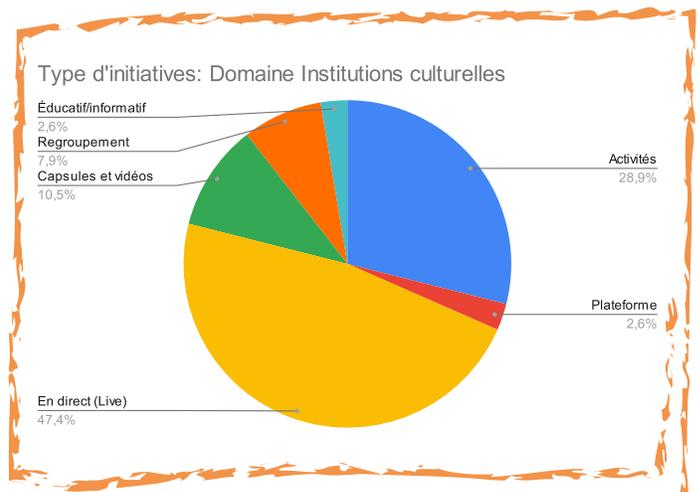


Figure 7 – Institutions culturelles



Finalement, des questions ont aussi été posées comme prémices aux discussions en sous-groupes afin de faire émerger une réflexion individuelle pour ensuite susciter un échange sur les deux thématiques abordées dans l'atelier, soit les enjeux relatifs au numérique et ceux reliés à la distanciation physique.

PRÉMICES : questions relatives au numérique

Figure 10 – Participation et engagement

Parmi les 54 réponses à la question de Participation et engagement, *Non* et *Parfois* ont ressorti presque à égalité (37%) (Figure 10). Ces réponses ont permis d'amorcer la discussion avec les participants et participantes afin de connaître les enjeux auxquels ils et elles ont fait face.

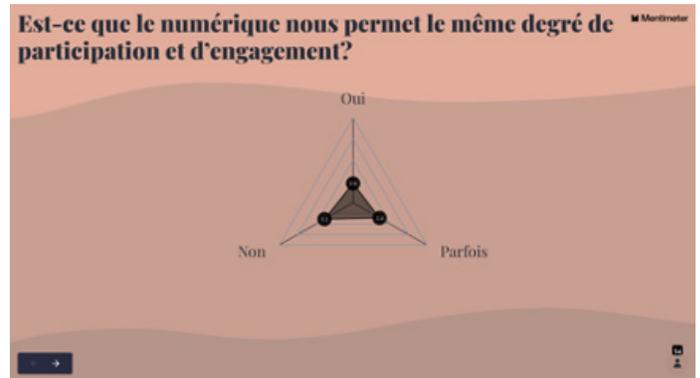


Figure 11 – Outils utilisés

Il était intéressant aussi d'examiner les outils que les travailleurs et travailleuses culturels ont utilisés pour mieux comprendre comment ils ont réussi à s'adapter à la situation particulière. La plateforme *Zoom* fut celle qui a été la plus utilisée par la majorité des participants et participantes. Dans une moindre mesure, les plateformes *Facebook* et *Instagram* ont également été mobilisées pour entretenir des liens avec les groupes (Figure 11).



PRÉMICES : questions relatives à la distanciation physique

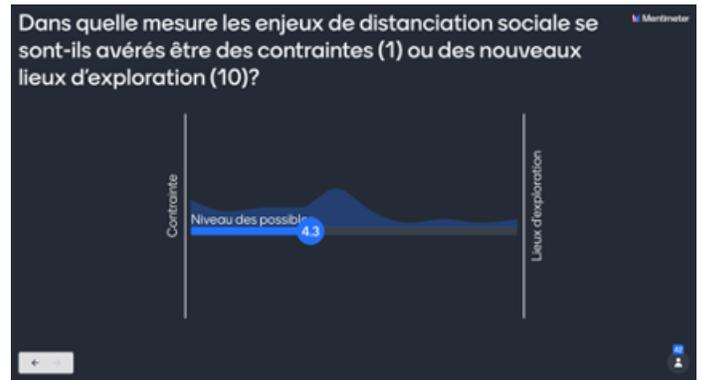
Figure 12 – Nouveaux lieux physiques

61% des répondants et répondantes signalent que de nouveaux lieux ont été investis. Par ailleurs, l'échange en sous-groupe a permis de comprendre que les 17 personnes ayant répondu *Non* (39%) n'avaient pas eu l'occasion ou les moyens d'explorer de nouveaux lieux physiques (Figure 12). Il s'en est suivi un partage de différentes possibilités qui ont été exploitées par les divers organismes et institutions. Parmi les personnes participantes, il a été souligné la réappropriation des rues, des ruelles et des stationnements. On a mentionné une activité de la St-Valentin sur une piste cyclable au Saguenay et l'utilisation de tronçons de rues de l'arrondissement Ville-Marie pour faire des activités familiales. Pour faire face aux enjeux météorologiques, des chapiteaux installés dans des stationnements ont été la solution pour la tenue d'activités extérieures et distancées. Il était important aussi de ne pas créer de rassemblement lors des initiatives, ainsi les spectacles éphémères et le divertissement déambulatoire ont été de mises.



Figure 13 – Contraintes

Les participantes et participants ont associé davantage la distanciation sociale comme une contrainte et un empêchement de poursuite des activités habituelles plutôt qu'un nouveau lieu d'exploration, tel que le démontre la moyenne de 4,3 pour le groupe (Figure 13).



Les réponses à ses questions ont permis à l'équipe de recherche d'amorcer des discussions enrichissantes en sous-groupe et d'échanger avec les personnes participantes à propos des réalités vécues sur le terrain.

L'équipe de recherche a aussi conçu un outil de collaboration sur *Padlet*, une plateforme où, à la manière d'un babillard numérique, toutes et tous peuvent contribuer à ajouter du contenu. Cette plateforme est encore disponible à ce jour pour des fins de consultation ou encore pour ajouter des éléments pertinents afin d'enrichir le babillard virtuel.

Lien consultable :

<https://bit.ly/3kUIUoE>



Enjeux reliés au numérique

La pandémie a fait en sorte que le numérique est devenu la principale source permettant de conserver des liens avec les groupes et les publics, et ce dans tous les domaines de la culture. Dans le domaine du loisir culturel, le numérique est ainsi devenu le principal moyen pour rejoindre les groupes, que ce soit sous forme de *Live Facebook*, *Instagram*, ou encore de musée en ligne, de festival en ligne, de création de plateformes et bien plus encore. Si le numérique représente une sorte d'Eldorado, il est important de prendre en considération que les solutions numériques ont des limites. Pensons par exemple à la fracture numérique. Tous et toutes n'ont pas le même accès à internet. Plusieurs se voient exclus de l'accès au loisir culturel par le biais numérique par manque de compétences pour utiliser les outils, de moyens financiers ou techniques, et ce, autant du côté des publics que des travailleurs et travailleuses du loisir culturel. Des connexions internet instables, le manque de disponibilité d'appareils technologiques, ou même le manque de connaissance et d'aisance avec le numérique chez certaines personnes ont fait en sorte que des inégalités se sont révélées et ont constitué des défis additionnels durant la pandémie. De plus, certains organismes n'avaient pas les mêmes moyens et opportunités que les grandes institutions culturelles. En effet, la situation a mis en lumière le manque de moyens et de support (humain, expertise et financier) que vivent les organismes sur une base quotidienne. Au cours de la dernière année, le manque de compétence pour utiliser les outils et de formations reliées au numérique semble avoir été vécu comme l'aspect le plus important de l'enjeu numérique.

À la suite de cette introduction sur les différents enjeux relatifs au numérique, les intervenantes ont présenté des initiatives emblématiques qui ont utilisé le numérique comme moyen pour rejoindre leur public. C'est à partir de ces exemples, qui se retrouvent également dans le *Padlet*, que les participants et participantes ont pu interagir ensemble et avec les intervenantes, s'exprimant sur leur réalité et l'utilisation du numérique comme outil.

Voici les initiatives présentées pendant l'atelier :

Théâtre de l'Opprimé. La Collective

La Collective est une compagnie de théâtre fondée en 2008 qui propose des ateliers et stages de formation à partir de techniques spécifiques, ou encore de spectacles interactifs et théâtres-forums sur des enjeux de société. Sa mission générale est de participer au changement social à travers des outils ludiques, tel que sa vision le dit « Le théâtre rassemble, bouleverse, émerveille ! Étant tou.te.s des acteur.trice.s de la société, c'est collectivement que nous pouvons la transformer. C'est ensemble que nous pouvons tenter de lutter, comprendre et trouver des solutions et alternatives aux problématiques sociétales tout en jouant et s'amusant ! ».

(<https://www.lacollectiveto.com/la-collective-1>)

Durant la pandémie, la Collective a pu offrir certaines activités directement sur la plateforme *Zoom* afin de garder contact avec les comédiens et comédiennes amateur.e.s ou professionnel.le.s, de même que toutes personnes intéressées. À partir des méthodes familières au collectif (théâtre forum, théâtre image, arc-en-ciel du désir, esthétique de l'Opprimé), la proposition consistait à participer à une « narration collective » en petit groupe autour du thème de la crise et des opportunités qui peuvent en émerger. L'activité permet une occasion de formation et d'expérience, mais elle permet également de créer un espace de partage sur la situation actuelle et « d'avancer ensemble vers des actions concrètes et continues ».

Les objectifs de cette initiative relevés par les chercheuses sont l'animation des communautés en ligne, la diffusion en ligne, la participation citoyenne, la création d'un lien social interrelationnel et la création d'une activité interactive et participative.

Danse jeune public. Bouge de là

La compagnie de danse Bouge de là crée, produit, diffuse et fait la promotion d'œuvres de danse contemporaine destinées au jeune public depuis une vingtaine d'années. De manière générale, la compagnie « veut permettre au plus grand nombre d'enfants possible de découvrir la discipline, de s'exprimer par le mouvement et de goûter au plaisir de danser ensemble – et que cette découverte s'imprègne en eux de manière significative et durable ».

<https://bougedela.org/fr/la-compagnie/>

Pendant la pandémie et le confinement, la compagnie a dû repenser sa façon de faire danser les petits comme les grands à la maison et a conçu une initiative hebdomadaire de danse par le biais des réseaux sociaux. La directrice Hélène Langevin a proposé des thèmes et a invité les gens à se faire à la fois chorégraphes et danseurs/danseuses dans le but de créer des capsules vidéos. Celles-ci étaient partagées par la suite sur la page *Facebook* de Bouge de là.

Les objectifs de cette initiative, tels que relevés par les chercheuses, sont de poursuivre sa mission de démocratiser la danse contemporaine et d'animer leur communauté en ligne.

Le Lab. CIPTO, organisme en gestion des méfaits

Créé en 2002, le Lab est une initiative d'inclusion sociale de l'organisme communautaire CIPTO dont la mission générale est de favoriser l'expression et la création artistique en rendant les arts accessibles à tous et à toutes. Le public cible est les personnes « à risque de vivre ou vivant des problématiques en lien avec la consommation de substances psychoactives, la santé mentale, l'itinérance et l'exclusion sociale ». C'est également un lieu de mixité où les activités artistiques sont pensées pour contribuer à réduire les préjugés sociaux.

<http://www.aulab.ca/>

Dans le but de garder contact avec les publics durant la pandémie, l'organisme a offert des événements *Facebook*. Ici, avec l'aide d'un artiste indépendant, D-Track, ils ont mis en œuvre une séance d'écriture en ligne pour offrir aux jeunes et aux jeunes adultes différentes techniques d'écriture et diverses façons de performer un texte. Cet atelier se voulait rassembleur pour les jeunes isolé.e.s à la maison.

Les objectifs étaient donc d'animer une communauté en ligne, éduquer par la culture, diffuser leurs connaissances en ligne ainsi que former et accompagner les participants et participantes dans leur apprentissage.

Défi Dessin. Centre de loisirs René-Goupil

Le Centre de loisirs René-Goupil est un pôle de service en matière de loisirs dans le secteur Est du quartier St-Michel à Montréal. Il est maintenant géré par le Centre Lasallien Saint-Michel, « un centre socioéducatif qui se consacre au développement intégral des jeunes selon une approche inclusive qui priorise les plus vulnérables ». La mission du Centre s'organise autour de programmes éducatifs, culturels, de loisirs, de santé physique, et d'activités sociales.

<https://www.facebook.com/clrenegoupil>

<https://www.centrelasallien.org/>

Durant la pandémie, le Centre a lancé un défi hebdomadaire de dessin aux jeunes directement sur *Facebook*. Chaque semaine, un nouveau thème s'ajoutait et les jeunes pouvaient partager leurs créations directement sur la plateforme. Grâce aux dessins, il y avait un contact des enfants et familles du quartier avec le centre par la diffusion du concours et la mise en ligne des dessins. De plus, l'initiative permettait de réduire le stress et de chasser l'ennui, tout en commentant les dessins des autres en plus de s'en inspirer.

Les objectifs relevés par les chercheuses sont l'animation d'une communauté en ligne, en plus de maintenir un lien avec le public et de briser l'isolement.

Atelier de fabrication de masques DIY. Biblio des Chenaux

Biblio des Chenaux, est une programmation d'activités d'animation qui ont lieu dans les dix bibliothèques de la MRC des Chenaux en Mauricie. On y offre une programmation dans les locaux depuis longtemps incluant des contes, ateliers et spectacles qui ont pour but de proposer des découvertes culturelles et de promouvoir l'accessibilité à la culture. Ces bibliothèques sont des lieux incontournables d'exploration, de découverte et de divertissement en plus de constituer « le lieu culturel par excellence des milieux ruraux! »

<https://www.facebook.com/bibliodeschenaux/>

Durant la pandémie, sous forme d'activité en direct, la responsable Anne Renaud a profité de sa tribune pour apprendre aux participants et participantes les étapes de fabrication d'un masque maison. Les personnes participantes pouvaient donc travailler avec l'intervenante en simultanément. Durant le premier confinement, la bibliothèque des Chenaux a ainsi créé une programmation d'activités virtuelles pour continuer de donner accès à la culture.

Les objectifs généraux étaient d'animer leur communauté en ligne, encourager la participation citoyenne, créer une activité interactive et participative, tout en remplaçant leur programmation initiale.

Enjeux reliés à la distanciation physique

Le contexte particulier de la pandémie a constitué un grand défi pour les milieux du loisir et de la culture. Cela dit, il recelait également des possibilités de découvertes d'espaces publics à mobiliser afin d'organiser des activités de loisir culturel. En effet, dû aux mesures et consignes sanitaires en vigueur durant la pandémie COVID-19, lors d'un rassemblement, les individus devaient se tenir à 2 mètres de distance entre eux. Avec la fermeture de plusieurs centres de loisirs culturels, de complexes sportifs, de salles de spectacles, de maisons de jeunes et autres, les organismes et institutions avaient le défi de conserver des liens avec leurs publics, de même que de poursuivre leurs missions respectives. Concrètement, il était nécessaire de trouver de nouveaux lieux pouvant accueillir différentes activités. Les espaces publics extérieurs ont pu être mis à profit, que ce soient des parcs, des stationnements, des espaces en friche, des toits, des quais, des ruelles et rues partout au Québec. Quelques initiatives s'avèrent emblématiques en matière de réinvention de l'utilisation de l'espace public et ont été présentées par les chercheurs.

Les samedis artistiques. Reg'Art

Reg'Art (Reg pour régionaux et Art pour artistes) est un regroupement d'artistes peintres qui anime la vie culturelle de Kamouraska en tenant une galerie estivale devant l'église.

<http://www.grouperegart.com/>

<https://www.facebook.com/Groupe-RegArt-130546273807723>

L'activité *Les samedis artistiques* existait avant la pandémie. En collaboration avec la Fabrique de la Paroisse de Kamouraska et la Municipalité de Kamouraska, elle consiste à inviter des artistes peintres et des amateurs à peindre en plein air et exposer leurs œuvres. En contexte de pandémie, *Les samedis artistiques* proposaient de créer des œuvres directement à l'extérieur dans le stationnement de l'église de Kamouraska. Le public était donc invité à se promener pour observer les œuvres, mais aussi les artistes peindre devant eux.

Cet événement de proximité dans un contexte de distanciation physique était une façon d'animer une communauté en mode hors-ligne, d'utiliser un espace public, de créer un lien social en grand groupe et d'initier aux arts et à la culture.

L'impro à l'extérieur. L'Hôte maison

La Maison de jeunes L'Hôte maison existe dans l'arrondissement Rosemont-La-Petite-Patrie depuis 1984. Sa mission est d'offrir un lieu animé pour les jeunes « où ils ont la possibilité sur une base volontaire de devenir des citoyen.ne.s affectif.ve.s, critiques et responsables, et ce, par le biais d'activités diverses. » Les valeurs au cœur de sa programmation d'activités et de ses animations sont l'égalité, le respect, l'autonomie et la démocratie.

<https://www.lhotemaison.org/>

Avant la pandémie, l'improvisation constituait une activité populaire sur une base quotidienne à L'Hôte maison. Cette activité étant précieuse pour les jeunes du quartier, ils ont décidé de poursuivre en utilisant la patinoire d'improvisation du parc Luc Durand. Ceci a permis aux jeunes de respecter la distanciation sociale tout en continuant leur activité d'improvisation. Pour les jeunes, ce rapport de proximité était très positif puisqu'il a permis de briser l'isolement et d'encourager le lien social.

Cet exemple permet de mettre en valeur une des manières dont les organismes ont dû « penser en dehors de la boîte » pour remplacer une programmation (ou des activités) pendant la pandémie et animer leur public, dans ce cas-ci, des adolescents et adolescentes, en les sortant du monde numérique.

Le Musée ambulant. Côté Court

Côté Court est un festival dédié aux formes courtes qui s'intéresse aux cinéastes et artistes émergent.e.s depuis 1992, et qui offre également des ateliers de réalisation pour les jeunes. Ces ateliers sont des actions culturelles ayant pour but de « défricher, transmettre, diffuser, soutenir la jeune création ». L'organisme offre, via sa filmothèque, des vidéos d'entretiens et échanges professionnels tenus avec des cinéastes lors de leur 30^e édition.

<https://www.cotecourt.org/>

À la suite de la fermeture des cinémas, l'organisme Côté Court a décidé de proposer ses créations « hors les murs » de l'établissement par le biais d'un Musée ambulant. Avec l'aide de deux médiatrices culturelles, l'organisme a planifié une tournée dans les camps de jour du Québec et a ainsi rejoint plus de 2000 jeunes. Les médiatrices culturelles installaient leur tente dans les parcs jouxtant les camps de jour et enseignaient aux jeunes le monde du bruitage cinématographique à l'aide d'outils et d'une courte vidéo théorique.

L'objectif relevé par les chercheuses dans ce cas était d'éduquer par la culture, de faire de la médiation culturelle afin de diffuser et faire découvrir une pratique artistique en amateur.

Sortez des sentiers battus. Unité régionale de Loisirs et de Sports du Bas-Saint-Laurent

L'Unité régionale de Loisirs et de Sports du Bas-Saint-Laurent a la mission de « soutenir le développement et l'harmonisation des interventions en loisir et en sport ». Elle travaille de concert avec les municipalités, les institutions scolaires et les associations régionales de loisirs et de sports « afin qu'un maximum de citoyen.ne.s vive des expériences de loisir et de sport saines, sécuritaires et de qualité ». L'objectif principal de l'Unité est d'améliorer l'accessibilité de l'offre à l'ensemble de la population de la MRC du Bas-Saint-Laurent.

<https://urls-bsl.qc.ca/>

Des activités originales axées sur l'art nature ont été conçues et proposées à la population. Ces activités artistiques se réalisaient en nature ou avec des éléments issus de la nature. Par la suite, les participants et participantes pouvaient publier une photo de leur création et courir la chance de retrouver leur photo dans le recueil collectif publié sur *Facebook* et dans l'infolettre de l'Unité régionale de Loisirs et de Sports du Bas-Saint-Laurent.

Ce genre d'initiative permet de créer un sentiment d'appartenance à un projet en mobilisant la population d'un territoire. Tout en utilisant l'espace public, cette initiative a incité la participation citoyenne en créant une activité interactive et participative. L'activité avait aussi pour but de briser l'isolement.

Les jeudis de l'horreur. Maison des jeunes d'Outremont

C'est en 1986 que la Maison des jeunes d'Outremont (MJO) a été créée. Sa mission est d'animer un lieu de rencontre où les 12-18 ans peuvent devenir des personnes « actives, critiques, et responsables » au contact du programme et des intervenant.e.s de la MJO. Elle offre donc aux jeunes « une communauté, des activités, un lieu de rencontre qui favorise le développement personnel, du soutien et de l'accompagnement pour les ados qui vivent des difficultés, une valorisation pour les jeunes et une oreille attentive ».

<https://lamaisondesjeunesdoutremont.com/>

Afin de pallier à l'annulation de son calendrier d'activités, la MJO a convié ses habitués dans la plus grande salle du Théâtre Outremont pour le visionnement de films d'horreur. Issue d'un partenariat entre l'organisme et l'institution donnant accès à un grand espace, cette programmation se doublait d'activités post-visionnement. À la suite des visionnements, les jeunes pouvaient se transformer en réalisateurs et réalisatrices pour créer leur propre film d'horreur et les présenter le soir de l'Halloween.

La diffusion hors-ligne des films et des courts-métrages réalisés par les jeunes a définitivement créé du lien social et permettait ainsi à la MJO de poursuivre sa mission de briser l'isolement. Ceci tout en expérimentant une activité interactive et participative.

Rapport d'étonnement et rétroaction

Après chacune des présentations sur les différents enjeux, les personnes participantes aux ateliers ont été divisées en trois sous-groupes afin de partager leurs expériences et de profiter d'un moment d'échanges réflexifs entre professionnels et professionnelles du milieu du loisir culturel. Pour chacun des sous-groupes, une intervenante se chargeait d'animer les discussions et une autre prenait des notes dans le babillard électronique, le *Padlet*. L'activité s'est terminée en grand groupe, où l'équipe d'organisation et d'animation effectuait un rapport synthèse et soulignait les éléments centraux qui sont ressortis en sous-groupes.

Enjeux reliés au numérique

Quelques questions ont été proposées en guise de pistes de discussion :

- Comment (re)penser la participation au loisir culturel ?
- Comment évaluer les degrés de participation en contexte numérique (nombre, niveau d'implication et interaction) ?
- Comment créer des espaces significatifs pour les participants et participantes par le numérique? (ex : espaces intimes et partagés de la maison)
- Quelles utilisations pertinentes du numérique par des pratiques de loisirs expressifs ?
- Est-ce que le loisir culturel remplit ses fonctions en version numérique ?

Groupe de discussion #1

Le côté positif du numérique s'est exprimé par le pouvoir de briser les barrières physiques en rejoignant des gens en régions, et non uniquement dans la métropole. Les participants et participantes ont souligné que les différentes plateformes ont été utiles pour garder contact avec les groupes et les publics malgré le confinement, et ainsi contribuer à réduire l'isolement. Le numérique a permis de concevoir des stratégies alternatives et des voies de contournement pour les organismes, qui se sont tous vus forcés de repenser leurs manières de fonctionner durant la pandémie. Que ce soit le travail en mode hybride, trouver de nouvelles façons de stimuler la créativité, ou encore retourner à des moyens artisanaux (ex: *Do It Yourself*) en offrant des trousseaux de matériel pour poursuivre des activités, l'imagination et la débrouillardise des professionnelles et professionnels du milieu ont permis une panoplie d'ajustements et de stratégies.

Il reste que certains défis liés au numérique ont aussi fait partie de l'expérience de cette période particulière. En effet, les organismes ont noté une grande difficulté de mobilisation et d'engagement de leurs communautés dû à une fatigue virtuelle. La fracture numérique, où les inégalités en termes d'accès, d'équipement et de compétences numériques, a beaucoup pesé pour certains d'entre eux. Les manques de ressources et de compétences numériques de certains organismes, tout comme les publics, se sont avérés de réels défis et ont eu un impact sur la capacité de rejoindre autant de groupes et de citoyens et citoyennes que souhaité.

Groupe de discussion #2

La discussion était plutôt orientée vers des enjeux problématiques ou négatifs du numérique dans les univers de travail. Il a été relevé que l'utilisation constante du numérique ne cadrerait pas dans leurs budgets (équipement, espace, connexion, technicien.ne.s et spécialistes, etc.). La disparité de ressources (humaines et financières) en lien avec le numérique est devenue un enjeu central durant la période pandémique. Puisque dans le contexte, tous et toutes ont dû adopter le numérique, la compétition de l'offre culturelle en ligne était très grande et il s'est avéré souvent difficile pour des organismes de se démarquer dans une marée d'offres d'activités culturelles en ligne. Le milieu a aussi témoigné de la difficulté à obtenir des formations pour le personnel afin de mieux utiliser le numérique.

Les participants et participantes ont partagé aussi l'enjeu de mobiliser et de conserver l'esprit d'équipe et la motivation au sein de leur équipe de travail, en plus de mobiliser leur public. La socialisation limitée ou impossible entre collègues s'est ajoutée à un essoufflement face à la barrière qu'imposait le numérique. Les personnes participantes ont cependant mentionné que les outils, les nouvelles aptitudes et compétences développées durant la pandémie sont des acquis qui serviront à l'avenir.

Groupe de discussion #3

Des aspects tant positifs que négatifs ont été soulevés. La création de plusieurs outils numériques contribuant à visibiliser et diffuser les loisirs et activités sous plusieurs formes et à les adapter à différents publics a été soulignée. Les possibilités d'adaptation aux groupes (publics et clientèles directes) et à leurs goûts ont fait en sorte que certains organismes ont pu maintenir un lien, voire développer de nouvelles activités. De plus, certains organismes ont pu faciliter l'accès au numérique en offrant des salles avec Wi-Fi gratuit et matériels électroniques. Ces initiatives d'accessibilité au numérique pour toutes les tranches d'âges ont su apporter des connaissances et aptitudes pour plusieurs personnes. Cela dit, ce ne sont pas toutes les disciplines qui se prêtent au numérique (par exemple, le cirque, où l'une des seules options était de faire des spectacles en ligne).

Les participants et participantes ont tenu à exprimer que le loisir culturel s'est avéré plus affecté par la pandémie en comparaison au loisir actif étant donné la fermeture des lieux culturels (centres, institutions, bibliothèques, maisons de jeunes et de la culture, etc.). Comme l'été incite les gens à sortir et bouger, le loisir actif a pu naturellement bénéficier d'espaces extérieurs. Plusieurs artistes amateur.e.s ou professionnel.le.s n'avaient pas accès à leurs équipements et salles de pratique habituelles, ainsi beaucoup de spectacles ont dû être annulés.

Un autre aspect soulevé est le sentiment de devoir miser davantage sur le divertissement que sur la formation étant donné la difficulté de rester concentré sur un écran toute la journée. L'aspect « cacophonique » des multiples plateformes (*Zoom*, *Teams*, etc.) pour échanger adéquatement et pouvoir travailler sur certains projets artistiques ajoutait à la fatigue numérique.

Enjeux reliés à la distanciation physique

Lors de la deuxième période de discussion en sous-groupes, les questions d'ouverture proposées étaient :

- Est-ce que de nouvelles manières de penser nos activités ou nos modes d'action sont possibles en distanciation physique ?
- Est-ce que ce contexte particulier, malgré les défis qu'il impose, a permis de déployer une inventivité ou une imagination fructueuse ?
- Comment imaginer des activités et programmations hors des murs en période de pandémie?
- Comment explorer de nouveaux espaces de loisir culturel ?

Groupe de discussion #1

Les personnes participantes ont discuté des pratiques et stratégies dominantes durant la période de pandémie, telles que les déambulations, les microspectacles et les diverses façons d'utiliser des espaces publics, dont certaines pourraient demeurer dans les usages courants. La contrainte météorologique fut difficile à gérer pour certains. En effet, comme les activités avec distanciation physique étaient presque toujours à l'extérieur, plusieurs dépendaient de la température (pluie, froid, canicule, neige, et autres). Avoir à charge l'organisation d'activités et initiatives dans les locaux et salles des centres culturels est fort différent et amène davantage de stabilité au niveau de l'organisation. De plus, les participants et participantes ont témoigné de leur essoufflement face aux changements fréquents des normes et des mesures exigées par la santé publique pour rendre les activités sécuritaires. Les changements constants ont rendu difficile l'adaptation et ont alourdi la charge de gestion puisqu'il fallait réviser l'organisation et la planification des activités et événements au fur et à mesure que la situation évoluait. Il fallait en plus composer avec un public qui devait respecter les mesures sanitaires dans les activités, ce qui ajoutait à la tâche des organismes. Il est devenu plus compliqué pour les organismes de réaliser des activités en présentiel comparativement aux activités en ligne, où aucune gestion des normes sanitaires n'était requise.

Groupe de discussion #2

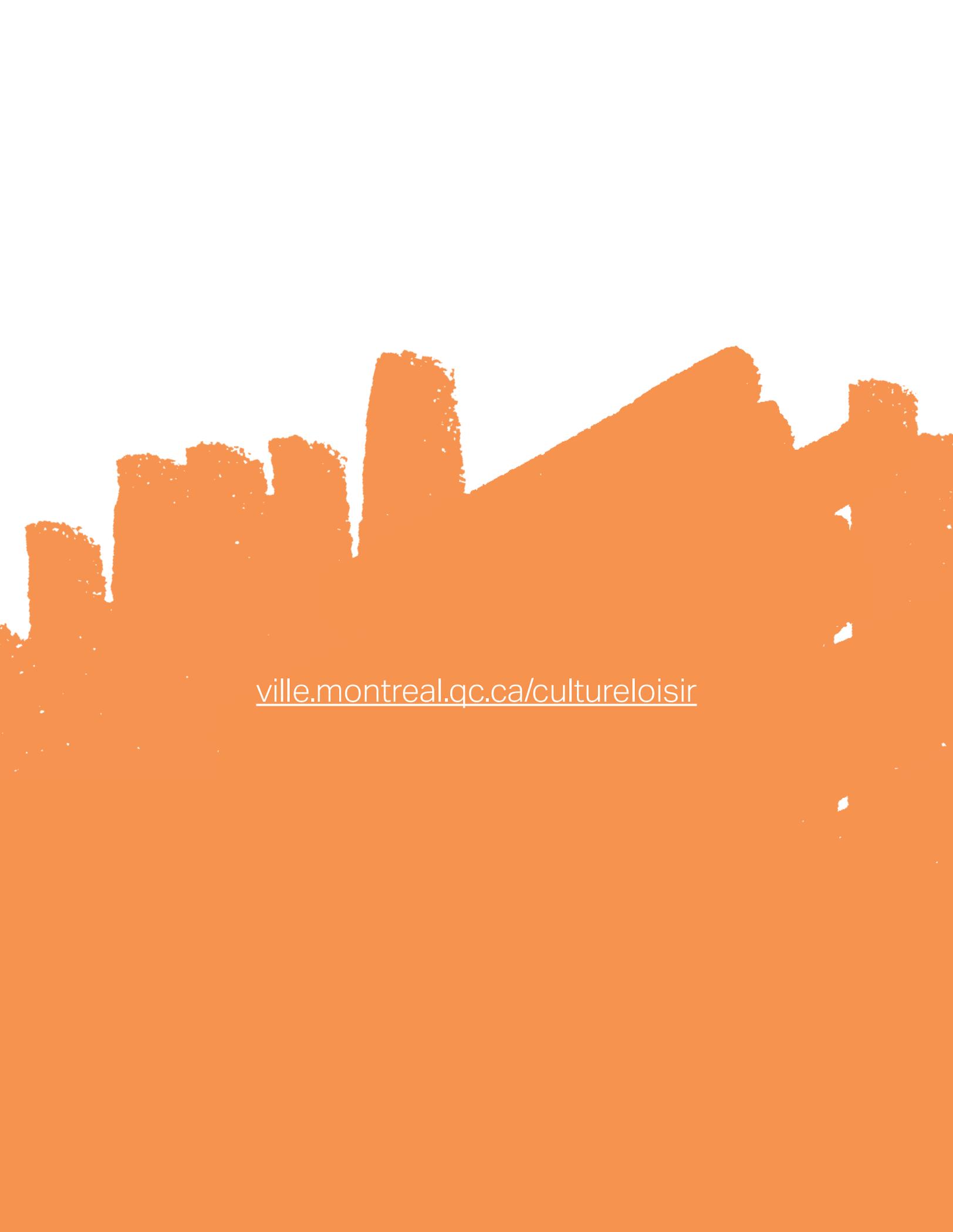
Les personnes participantes ont souligné plusieurs aspects positifs des activités en présentiel malgré les enjeux relatifs à la distanciation physique. En effet, nonobstant les nombreuses réticences des personnes participant aux activités en présentiel, cela leur a permis tout de même d'explorer leur ville, leur parc ou même leur quartier. Les organismes ont aussi eu beaucoup plus de visibilité en sortant leur programmation hors les murs de leur établissement. Le fait de s'exposer et de proposer des activités extérieures a rendu certains organismes plus visibles auprès de la population d'un arrondissement ou d'un quartier. Le succès de certaines initiatives fut plus important que prévu, et, dans certains cas, il a fallu réduire la promotion des activités pour être en mesure de garder le contrôle des participants et participantes. Certains se sont adaptés en créant des cercles de distanciation, en fixant un maximum d'inscriptions ou en prenant les réservations seulement par téléphone. Par ailleurs, l'enjeu de la disponibilité de lieux ou de locaux adéquats pour recevoir plusieurs petits groupes s'est avéré un enjeu important pour plusieurs. En effet, certains organismes ne travaillant pas ensemble auparavant ont dû collaborer pour partager des locaux et cela a mené à des collaborations très intéressantes dans certains quartiers ou certaines communautés.

Groupe de discussion #3

Ce sont les enjeux financiers, sécuritaires et géographiques qui sont ressortis davantage dans la discussion de ce groupe. La nécessité d'avoir plus d'employé.e.s pour assurer la sécurité tout autant que rendre la location d'une salle rentable engendre des coûts supplémentaires pour les organismes. Ainsi, les inégalités des ressources sont devenues flagrantes durant la pandémie. Malgré le partenariat très intéressant qui a ressurgi pour la location des grandes salles, les activités dépendent du nombre de participants et participantes pour son succès. Pour d'autres, la perte de contrôle et l'incapacité à gérer un potentiel rassemblement durant des activités en présentiel ont été mentionnées comme facteur de stress pour les organisations. Il a fallu investir du temps pour trouver des solutions afin de prévenir les potentiels débordements. Il a aussi été proposé de réglementer davantage les activités et de prévoir plus de sécurité publique, ou alors de prioriser les événements éphémères sans les annoncer à l'avance. La discussion s'est terminée sur l'importance du contact humain dans le domaine loisir culturel, et en général, mais aussi sur les nouvelles façons qui ont été imaginées afin de provoquer des rencontres avec autrui malgré le contexte particulier.

Conclusion

L'atelier *Agir par le loisir culturel pendant et après la pandémie* a permis plusieurs parallèles entre les réalités vécues par le milieu du loisir culturel et le portait qu'en avait tiré l'équipe de recherche lors de sa collecte de données. Les échanges en sous-groupes ont été enrichissants et ont permis de prendre le pouls sur ce qui est vécu directement sur le terrain. Certains aspects de la recherche ont été réaffirmés lors de l'atelier, comme les enjeux liés à la fracture numérique ou encore le côté aliénant de se trouver toujours devant l'écran. Les discussions ont permis aussi de s'arrêter un moment et de faire un constat sur les bonnes pratiques, dont certaines pourraient perdurer au-delà de la pandémie. Entre autres, la meilleure compréhension du public sur les possibilités et les limites auxquelles font face les organisations dans la conception et la réalisation de leurs offres d'activités. Certaines personnes ont pu s'inspirer, être mises en contact et échanger de nouvelles idées à réinvestir dans leur travail. Les outils de collaboration et de médiation proposés comme le *Padlet* ou encore le *Mentimeter* ont été utilisés afin de présenter et de tester de nouvelles plateformes qui pourraient être utiles aux organismes. Finalement, ce temps de réflexion, on l'espère, aura permis aux organismes d'être écoutés, de réfléchir collectivement à leur pratique dans un contexte de pandémie et de faire le constat qu'ils ont relevé tout un défi, celui de rejoindre leur public malgré les barrières imposées !



ville.montreal.qc.ca/cultureloisir