

## ANNEXE 3

# Synthèse de l'atelier de co-design prospectif - quartier culturel de Verdun, mai-juin 2021

Rapport de recherche

## Quartiers culturels à Montréal et gouvernance La participation culturelle et l'engagement citoyen à Verdun

Janvier 2022

**ORGANISATEURS ET ORGANISATRICES DE CET ATELIER TENU LE 6 MAI 2021**

Christophe Abrassart, professeur, Université de Montréal, co-directeur, Lab Ville Prospective

Arlett Abrego, agente de développement culturel, Division Action culturelle et partenariats, Service de la culture / Ville de Montréal

Marc Daoust, agent culturel, Division de la culture, des bibliothèques et du développement social (DCBDS), Arrondissement de Verdun

Stéphanie Lagueux, artiste en arts médiatiques

Aude Lecointe, agente de développement culturel, Direction des bibliothèques, Service de la culture / Ville de Montréal

Ève Lamoureux, professeure, Département d'histoire de l'art, Université du Québec à Montréal (UQAM)

Marie-Odile Melançon, chef de division, Division action culturelle et partenariats, Service de la culture / Ville de Montréal

Danièle Racine, commissaire à la médiation culturelle, Service de la culture / Ville de Montréal

Nancy Raymond, chef de division, Division de la culture, des bibliothèques et du développement social (DCBDS), Arrondissement de Verdun

Joëlle Spérano, agente de développement culturel, Division action culturelle et partenariats, Service de la culture / Ville de Montréal

Annie Turcotte, agente de développement culturel, Division de la culture, des bibliothèques et du développement social (DCBDS), Arrondissement de Verdun

Laurane van Branteghem, candidate au doctorat, Département d'histoire de l'art, Université du Québec à Montréal (UQAM)

## **CONTEXTE GÉNÉRAL**

L'équipe de la Division de la culture, des bibliothèques et du développement social de l'arrondissement de Verdun, en collaboration avec le Service de la culture de Montréal et l'Observatoire des médiations culturelles a invité 27 personnes-ressources à un atelier de co-design prospectif sur les cadres de gouvernance à l'étude pour le Quartier culturel de Verdun. Les personnes invitées représentaient différentes directions de l'arrondissement, ainsi que le Service de la diversité et de l'inclusion sociale, le Service de l'urbanisme et de la mobilité, des représentant.e.s d'organismes locaux, des artistes résidant dans l'arrondissement et des citoyen.ne.s impliqué.e.s.

Les Quartiers culturels se définissent comme des milieux de vie où l'on retrouve une concentration de services et d'activités culturelles et artistiques de proximité. Par la culture, des synergies se créent entre les acteurs et les actrices des différentes sphères d'activités (culturelle, sociale, économique, urbaine, etc.) qui interagissent sur ces territoires distincts et contribuent ainsi au développement de l'ensemble de la communauté. Ils constituent une approche territoriale du développement culturel qui contribue à l'identité des communautés, à l'amélioration de la qualité de vie des citoyen.ne.s et à la vitalité culturelle, sociale et économique des quartiers.

Le développement des quartiers culturels (QC) émane d'une volonté politique de la Ville de Montréal. Celle-ci promeut ainsi l'équité territoriale, la transition écologique, la gouvernance partagée et la participation citoyenne dans le développement culturel de la ville.

Dans ce cadre, l'équipe de la Division de la culture, des bibliothèques et du développement social de l'arrondissement de Verdun a réfléchi en 2020-2021 au meilleur cadre de gouvernance à implanter comme projet pilote. Le co-design prospectif lui a semblé une activité pertinente à réaliser.

## **LE CO-DESIGN PROSPECTIF**

La méthode du « co-design prospectif » a été développée par Christophe Abrassart avec l'équipe du Lab Ville Prospective de la Faculté de l'Aménagement de l'Université de Montréal ([www.labvilleprospective.org](http://www.labvilleprospective.org)).

Elle s'appuie sur plusieurs principes, au croisement du design, de la participation et de la prospective : la mobilisation de scénarios centrés sur l'expérience des usagers et usagères ou de prototypes inconnus comme déclencheurs de discussions et véhicules d'apprentissage (c'est la dimension « design ») ; des dispositifs de participation collective en ateliers mobilisant des personnes issues de multiples horizons, citoyens, organismes communautaires ou experts (pour la dimension collective du « co ») ; enfin, l'approche « prospective » qui consiste à se projeter dans un futur possible à dix ans ou vingt ans pour opérer un détour imaginaire et penser ensuite rétrospectivement des chemins innovants pour relier le présent aux futurs les plus souhaitables.

Michel de Certeau, dans son ouvrage *La culture au pluriel* (1993 : 223) souligne bien le jeu avec l'altérité de la prospective : c'est, dit-il, « le futur [qui] interpelle le présent sur le mode de l'altérité ». Et Georges Amar (2015 : 21), dans un article sur la Prospective conceptive, souligne de son côté l'importance de la mise en récit de l'inconnu pour construire un futur ouvert : « Nous préférons du connu inefficace à un inconnu prometteur. La fonction de la prospective est de travailler l'inconnu, de lui donner des mots, des concepts, du langage. Afin que tout en demeurant inconnu, il devienne plus abordable, qu'il donne prise à la réflexion, à l'action ».

## Références

Pour découvrir un autre cas de mobilisation d'un jeu de cartes prospectif, voir : Lab Ville Prospective (2018), *Le parc Jean-Drapeau en 2037. Atelier de codesign prospectif*, en ligne ([Rapport codesign PJD 2037](#)).

Amar, Georges (2014), « Prospective conceptive : pour un futur ouvert. Approche théorique et illustration dans le monde du transport », *Futuribles*, n°404, 26 décembre, p. 17-27, en ligne (<https://www.futuribles.com/fr/revue/404/prospective-conceptive-pour-un-futur-ouvert-approc/>).

Certeau, Michel de (1993), *La culture au pluriel*, Paris, Le Seuil.

## **DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ**

### **Déroulement**

Au final, trois scénarios, se focalisant sur l'année 2031, ont été présentés. Ils avaient pour objectif de réfléchir à différents modèles de gouvernance entre l'administration publique et la société civile du Quartier culturel de Verdun. Dans ce contexte, se projeter en 2031 permettait de se distancier des contraintes réelles et de découvrir, d'imaginer, de nouveaux modes de gouvernance créatifs et en adéquation avec les besoins. L'écriture des scénarios a été réalisée par Annie Turcotte, agente de développement culturel à l'arrondissement. Elle a été appuyée par les personnes ayant organisé cet atelier, et tout particulièrement par Christophe Abrassart, professeur à l'École de design de l'Université de Montréal et co-directeur du Lab Ville Prospective.

Le point de départ de la création des outils déployés pendant l'atelier a été la création d'un « jeu de cartes » à partir d'une analyse morphologique comprenant six variables, avec pour chacune, trois à cinq hypothèses d'évolution d'ici 2031. Ceci permettait de déployer plusieurs options possibles de cadres de gouvernance, de type de budget, de personnes interpellées dans les scénarios, etc.

## Jeu de cartes – Le Quartier culturel Verdun en 2031

Modèle actuel à déconstruire : l'arrondissement travaille en partenariat au cas par cas avec des organismes sur des projets précis (une programmation ou un espace) et non sur l'espace global, ni sur l'espace citoyen

<b>Modes de gouvernance</b>	La ville garde les pleins pouvoirs sur l'ensemble des actions dans le QCV. Un comité consultatif composé de citoyen.ne.s émet des recommandations assez larges sur les intérêts de la population. Les décisions sur les dépenses sont prises par les gestionnaires ou les élu.e.s pour répondre à la mission de l'arrondissement et aux nombreux plans de l'administration publique.	(Les deux cercles) Une table de concertation composée de citoyen.ne.s, de représentant.e.s de la société civile et de fonctionnaires se réunit trois fois par année pour établir les priorités d'actions dans le QCV. Parallèlement, au sein de l'administration, un comité inter-directions met en place des projets transversaux répondant à leurs objectifs respectifs.	(Les communs) Des organismes et des citoyen.ne.s forment une association QCV et bâtissent une structure organisationnelle indépendante de la ville. Ils et elles déposent des demandes de soutien matériel ou d'occupation à l'arrondissement au besoin.	Une semaine par an, les jeunes ont un pouvoir décisionnel.	(Gouvernance d'exception sur des objets inédits). Par exemple : une semaine d'assemblée annuelle détermine la programmation de la médiation culturelle annuelle ou la culture hors les murs.
<b>Budgets</b>	Budget de fonctionnement des différentes directions de l'arrondissement et de programmes montréalais à la pièce	Budget dédié à une instance avec reddition de comptes annuelle	Levée de fonds et sociofinancement, subventions gouvernementales	Budget participatif	
<b>Figure d'usager, d'usagère</b>	L'étudiante en colocation avec un horaire chargé qui cherche originalité, intensité et expériences immersives dans ses loisirs.	Le résident qui ne se sent pas touché par la culture ni attiré par les diverses offres culturelles en général – type « non-public ».	La jeune famille issue d'une autre culture, mais bien ancrée, qui cherche un divertissement multi-âge.	La dame seule et âgée avec des revenus modestes, qui cherche à briser l'isolement grâce à des sorties gratuites.	Un couple de professionnels habitant Rosemont et grands amateurs de vélo, même en hiver.
<b>Lieux</b>	<i>Hub de vie</i> : les deux stations de métro, l'artère commerciale, les ruelles. Ces lieux qu'occupent les résident.e.s dans leur quotidien.	Les berges, l'accès à l'eau et son parc linéaire.	Le tout autour de l'église : le terrain du presbytère, la petite place enclavée.	Le Quai 5160 (maison de la culture de Verdun), ses salles de spectacles, d'exposition, de médiation, le grand Hall et son esplanade.	Les stationnements : Ethel, places réservées sur rue.
<b>Vocations actuelles</b>	Un festival valorisant l'alimentaire et les traditions québécoises	Des prestations d'artistes sur la place publique	Un piano public libre d'accès	Des installations municipales à vocation culturelle	Médiation culturelle avec artistes et citoyen.ne.s
<b>Vocations inconnues</b>	Une bibliothèque du XXI <sup>e</sup> siècle axée sur le partage des savoirs communs et la dématérialisation de ses collections.	Un « Repair Café », atelier collaboratif de réparation, auquel s'ajoutent des ateliers gratuits de pratique artistique amateur donnés par les membres.	Un centre d'artistes autogéré permettant l'accès à des ateliers, des espaces de <i>coworking</i> et un espace d'exposition.		

En tirant une carte dans chaque ligne, cela conduisait à une combinaison, parfois surprenante, de six cartes complémentaires. Trois tirages de cartes ont ainsi été réalisés, qui ont servi d'éléments de base à l'écriture des trois scénarios. Ces derniers ont donné lieu à plusieurs discussions et à un important travail de peaufinage. Nous avons également choisi de travailler sur la plate-forme collaborative « Mural » lors de l'atelier de façon à ce que les participant.e.s puissent intervenir directement et écrire leurs suggestions de modifications et d'enrichissement (voir les documents en annexe).

Les quatre heures de l'activité ont compris une introduction, trois ateliers d'idéation et un retour en plénière.

Les trois ateliers étaient divisés en deux parties. En premier lieu, les personnes présentes devaient répondre avec des *post-it* aux questions suivantes, puis s'ensuivait une discussion collective :

- a) qu'est-ce que vous aimez dans ce scénario ? Qu'est-ce qui est souhaitable ?
- b) Qu'est-ce qui, au contraire, est problématique ou risqué ?
- c) Quelles seraient les pistes d'enrichissement ? Qu'est-ce qui permettrait d'améliorer la situation ?

Ensuite, l'idée était de construire un plan d'action, c'est-à-dire d'identifier les choses à faire qui permettraient qu'en 2031, le scénario le plus souhaitable soit mis en œuvre. Pour ce faire, il fallait identifier des pistes d'action prioritaires, puis d'autres à réaliser vers 2026 (à mi-parcours entre aujourd'hui et 2031).

## **Scénarios et discussions par atelier**

### **SCÉNARIO 1 - Le Presbytère pour l'art**

#### **Logique d'ensemble**

Un arrondissement consulte activement les citoyen.ne.s.

Dans le QCV, un bâtiment appartenant à l'arrondissement est dédié à la participation culturelle des résident.e.s.

#### **Les cartes déployées dans ce scénario**

Mode de gouvernance : la ville garde les pleins pouvoirs sur l'ensemble des actions dans le QCV. Un comité consultatif de citoyen.ne.s émet des recommandations assez larges sur les intérêts de la population. Les décisions sur

## Rapport de recherche **Quartiers culturels à Montréal et gouvernance** **La participation culturelle et l'engagement citoyen à Verdun**

les dépenses sont prises par les gestionnaires ou les élu.e.s pour répondre à la mission de l'arrondissement et aux nombreux plans de l'administration publique.

Budget : participatif.

Figure d'usager, d'usagère : la jeune famille issue d'une autre culture, très bien ancrée, qui cherche un divertissement multi-âge.

Lieux : Hub de vie – les deux stations de métro, l'artère commerciale, les ruelles, ces lieux qu'occupent les résidents dans leur quotidien.

Vocations actuelles : des prestations d'artistes sur la place publique.

Vocations inconnues : un centre d'artistes autogéré permettant l'accès à des ateliers, des espaces de *coworking* et un espace d'exposition.

### **Récit**

En 2031, l'ancien presbytère a été entièrement rénové par la ville, car ce projet a été élu grand gagnant au budget participatif. Depuis, les familles peuvent accéder à un programme de pratiques artistiques amateur telles que l'initiation à la danse autochtone, une ligue d'impro pour les ados ou des ateliers de création numérique 3D au FabLab. Des espaces sont aussi disponibles pour la création artistique.

En 2031, le Presbytère pour l'art est le cœur du QCV.

### **Rebondissement**

L'arrondissement doit maintenant atteindre certains objectifs de revenus tout en offrant des services abordables à ses citoyen.ne.s, alors que l'accès était gratuit auparavant. Un principe de *freemium* est mis de l'avant : les usagers et les usagères ont maintenant cinq accès gratuits au presbytère pour l'art, après quoi, ils et elles devront déboursier 12\$ par activité.

Pendant ce temps, certains espaces, comme les ateliers d'artistes, sont très convoités, car leurs coûts de réservation restent abordables. Des citoyen.ne.s réservent ces locaux pour y pratiquer des activités, comme par exemple cette famille qui en profite pour faire des ateliers de musique avec ses trois enfants. Par contre, les artistes reconnu.e.s revendiquent davantage de plages horaires réservées à leur pratique professionnelle.

## **Discussions**

### **I. Points positifs**

- L'attractivité : un lieu phare qui représente le centre du QCV et qui diffuse son influence aux alentours. Cela permet aussi une implication à l'intérieur et à l'extérieur.
- La multiplicité des pratiques : le lieu permet l'accueil de pratiques diverses et variées. Cela inclut les pratiques artistiques amateur et celles professionnelles. Principe de démocratisation de l'accessibilité des espaces de création.
- Le processus du budget participatif.
- La gratuité.
- L'implication des publics, des citoyen.ne.s et des artistes : la médiation peut prendre une place prépondérante dans le projet.

### **II. Points négatifs**

- L'énonciation claire des paramètres et de la mission.
- Tension entre pratiques amateur et professionnelles.
- La pérennité du financement, la vision à long terme et la limitation issue de la forme OBNL.
- Comment maintenir l'audace et envisager réellement tous les possibles ?
- Le pouvoir décisionnel de l'arrondissement est très important.
- Populations vulnérables ou marginalisées plus difficilement incluses et accueillies.
- Multiplicités des modes de financement.
- Manque de flexibilité et d'inclusion.

### **III. À améliorer**

- Ancrer le projet dans un écosystème, lui donner de la visibilité et publiciser la démarche.
- Travailler sur la versatilité des espaces.
- Penser l'occupation artistique potentielle des espaces longue durée.
- Mettre de l'avant une conception de la culture ouverte et inclusive.
- Assurer un réel partage des pouvoirs avec la société civile (inclure les organismes communautaires, penser un OBNL qui chapeaute l'ensemble, bâtiment à la ville, mais programmation effectuée avec des partenaires).

### **Actions prioritaires et à plus long terme**

- Voir les réglementations pour s'inscrire dans un contexte réel, mettre aux normes, évaluer la faisabilité.

## Rapport de recherche **Quartiers culturels à Montréal et gouvernance** **La participation culturelle et l'engagement citoyen à Verdun**

- S'inspirer des exemples vécus ailleurs.
  - Développer un guide pour la mixité d'usages.
  - Établir les grands principes du projet en amont.
  - Faire des appels à projets pour des espaces. Appel à projets à tous, pas simplement aux artistes professionnels.
  - Faire une consultation citoyenne, sonder la population. Prévoir plusieurs étapes de consultation citoyenne dans le temps pour laisser la possibilité de revoir périodiquement le modèle de gouvernance.
  - Créer un comité mixte.
  - Projet pilote : penser à tous les lieux à inclure dans le projet ! Penser plusieurs projets pilotes, créer un écosystème et impliquer la médiation. Inclure différents territoires (Île-des-Sœurs, environnements naturels).
- Parapluie municipal : avec différents organismes qui, eux, peuvent aller chercher différents financements selon leur expertise.

### **SCÉNARIO 2 - Un quartier qui rayonne : le passeport culturel de Verdun**

#### **Logique d'ensemble**

Un organisme indépendant dont la mission est dédiée au QCV.

Un nouvel OBNL est fondé pour proposer les actions qui se déroulent sur les espaces communs du QCV en visant son rayonnement.

#### **Les cartes déployées dans ce scénario**

Mode de gouvernance : un nouvel organisme est formé, une structure organisationnelle indépendante de la ville. Sa mission : développer les actions culturelles dans le QCV et le faire rayonner. Cet OBNL travaille en partenariat avec l'arrondissement, avec d'autres organismes et des groupes de citoyen.ne.s.

Budget : levée de fonds et sociofinancement, subventions gouvernementales.

Figure d'usagers, d'usagères : un couple de professionnel.le.s habitant Rosemont et grands amateurs de vélo, même en hiver.

Lieux : le Quai 5160, ses salles de spectacles, d'exposition, de médiation, le grand Hall et son esplanade.

Vocations actuelles : un festival valorisant l'alimentaire et les traditions québécoises.

Vocations inconnues : un « Repair Café », atelier collaboratif de réparation auquel s'ajoutent des ateliers gratuits de pratique artistique amateur animés par les membres.

### **Récit**

En 2031, l'organisme « Un quartier qui rayonne » a pour mission de faire connaître le QCV. Son budget provient de sociofinancement et de subventions ponctuelles. Cet OBNL agit en priorité sur le volet touristique du quartier. Il a, entre autres, mis en place « Le passeport culturel de Verdun » : les visiteurs collectionnent des étampes lors de leurs passages et peuvent mériter des privilèges liés aux activités culturelles, comme des laissez-passer.

En 2031, le QCV est reconnu comme un phare culturel montréalais.

### **Rebondissement**

Au « Repair Café », il y a aussi des ateliers d'aquarelle offerts par des artistes locaux. Un couple de Rosemont en visite à vélo pour la journée profite de cette activité gagnée grâce à toutes les « étampes » accumulées dans un festival local précédent. Mais, pendant ce temps, la liste d'attente pour les résident.e.s s'allonge.

Par ailleurs, l'organisme « Un quartier qui rayonne » manque grandement de fonds pour lancer un nouveau projet. Une demande de subvention pourrait être déposée à l'arrondissement, mais l'organisme doit évaluer s'il s'engage à répondre aux exigences de cette subvention, d'autant que les coûts de fonctionnement ne sont pas admissibles.

### **I. Points positifs**

- Le statut indépendant de l'organisme. Ce statut est propice à l'agilité, la flexibilité, l'efficacité, la créativité, le leadership dans l'action.
- L'intérêt du « Passeport culturel de Verdun » (pour certains aspects de ce projet). La collection d'étampes exerce une attractivité qui peut avoir des effets positifs en stimulant le tourisme local, l'économie, la connaissance, l'exploration et la vitalité du territoire.
- La diversité des activités et pratiques culturelles ainsi que des lieux dans le QCV : l'offre culturelle est diverse. En particulier, la vocation du Repair Café est appréciée, tandis que les pratiques artistiques amateur ont leur place.

### **II. Points négatifs**

- Enjeux liés à la gouvernance. Questionnement sur les limites de l'organisme en matière d'imputabilité (envers qui ?), de transparence et d'alignement ou de complémentarité avec les orientations des politiques publiques. Il y a, de plus, une interrogation sur la capacité d'un OBNL à pouvoir agir réellement sur l'ensemble des composantes d'un Quartier culturel.

- Enjeux liés au financement. Le budget de l'organisme provient du sociofinancement et de subventions ponctuelles. Il y a donc un manque de financement récurrent et de prévisibilité de celui-ci. Ceci présente un risque de précarité financière et de fragilisation de la mission même de l'organisme, alors qu'il dépend de rentrées d'argent et qu'il peut prendre des décisions à des fins lucratives.
- Enjeux liés à l'accès local et à l'authenticité. Il y a une tension entre la quête de l'offre authentique de Verdun et de sens en ce qui concerne le volet touristique-événementiel-d'attractivité – ce qui peut générer une tendance à dériver vers le spectaculaire. Il y a un manque d'inclusion et de sentiment d'appartenance des résident.e.s. Il y a un risque de créer un écart entre les habitants du quartier et les gens de l'extérieur et de ne pas assurer un minimum de services et d'accès aux résident.es. Dans le projet, comment maintenir une authenticité des cultures mise de l'avant, nourrir son appartenance au territoire, maintenir l'accès local ? Comment aller au-delà du rayonnement ?

### **III. À améliorer**

- Clarifier les objectifs et la mission.
- Donner la priorité aux habitants du quartier. Savoir garder un équilibre entre le milieu de vie et le rayonnement. Ancrage local.
- Mettre en place une structure de gouvernance mixte et inclusive (représentativité dans les disciplines artistiques et multidisciplinarité – représentativité dans la diversité culturelle, les communautés locales, les départements municipaux, les partenaires, etc.).
- Penser le cadre de gouvernance sans être trop strict. Agilité. Possibilité d'avoir un cadre qui permette la souplesse, l'expérimentation, la créativité, l'évolution/adaptation dans le temps.
- Clarifier le rôle de chaque acteur ou actrice impliqué.e.
- Avoir un financement viable et pérenne pour l'organisme ou la structure à mettre en place.

### **Actions prioritaires et à plus long terme (séquence d'actions) :**

- Faire une recherche-étude. Effectuer une étude/une analyse des bonnes pratiques (des exemples inspirants de modes de gouvernance).
- Réunir des gens motivés et impliqués et composer une équipe représentative (ex. comité des citoyen.ne.s, ville, acteurs et actrices du quartier, différentes disciplines et spécialités).

- Établir un état des lieux par une approche de terrain citoyenne. Avoir une approche d'investigation du terrain pour consulter les citoyen.ne.s et faire des constats – identifier les besoins ensemble.
- Co-crée un organisme. Co-crée une vision, une mission, des objectifs et une structure favorable, répondant aux besoins.
- Approche à privilégier dans le temps : une agilité dans un cadre. Méthode préconisée pour avancer : agir en mode agile - souple - flexible - évolutif - test terrain.
- Cette dernière approche sera aussi utile pour (1) avancer vers un modèle de gouvernance adapté ; (2) savoir réactualiser-réinterroger, dans le temps, la programmation et les lieux de diffusion ; (3) s'adapter pour savoir créer et se réinventer ; (4) que pour établir une gouvernance claire sur le plan des rôles et des responsabilités.

### **SCÉNARIO 3 - L'accessibilité à la culture numérique pour toutes et tous**

#### **Logique d'ensemble**

Des comités intersectoriels et citoyens travaillent en concertation sur les priorités. On accède aux œuvres, aux collections et aux savoirs en commun en mode virtuel, numérique, à partir de nos appareils personnels ou grâce à des bornes interactives publiques.

#### **Les cartes déployées dans ce scénario :**

Mode de gouvernance : le Cercle du QCV, telle une table de concertation, est composé de citoyen.ne.s, de représentant.e.s de la société civile et de fonctionnaires. Il se réunit quatre fois par année pour établir les priorités d'actions dans le QCV. Parallèlement, au sein de l'administration municipale, un Cercle inter-directions met en place des projets transversaux répondant à leurs objectifs respectifs (culture, urbanisme, ingénierie, etc.).

Budget de fonctionnement des différentes directions de l'arrondissement et de programmes montréalais au cas par cas.

Figure d'utilisateur, d'utilisatrice : l'étudiante en colocation avec un horaire chargé qui cherche originalité, expériences immersives, et toujours à l'affût des nouveautés.

Lieux : les berges, l'accès à l'eau et son parc linéaire.

Vocation actuelle : un piano public libre d'accès.

Vocations inconnues : des bornes numériques culturelles gratuites pour avoir accès à des collections virtuelles des bibliothèques, des expositions et du contenu musical.

### **Récit**

Le cercle du QCV a identifié pour orientations prioritaires l'accès démocratique à la culture numérique pour toutes et tous les citoyen.ne.s. En 2031, des bornes interactives permettent d'accéder gratuitement aux collections des bibliothèques, par exemple. Elles sont installées à la plage et au dernier étage du stationnement Ethel. Des contenus culturels sont aussi disponibles gratuitement en ligne, comme de la musique d'artistes locaux émergents et des expositions en réalité augmentée inspirées des sites patrimoniaux de Verdun.

En 2031, l'accès à la culture numérique dans le QCV est gratuit.

### **Rebondissement**

L'accès à la culture est démocratisé, accessible et gratuit, certes, mais le prix à payer est indirect : il faut fournir des informations personnelles. Une jeune citoyenne sensible à ces enjeux dépose une plainte et conteste l'utilisation de ces données par des organismes affiliés aux GAFAM (Google, Apple, Facebook, Amazon et Microsoft). Elle veut savoir si les algorithmes servent à créer une culture basée uniquement sur les intérêts, et s'ils sont partagés avec des tiers.

Au sein du Cercle du QCV, les opinions se polarisent entre l'accès gratuit et le droit à la vie privée. Il devient difficile de statuer sur ces enjeux complexes lors d'une seule rencontre trimestrielle.

### **I. Points positifs**

- Partage des savoirs entre les cercles.
- Mécanismes de transparence.
- Inclusion de la proximité, accessibilité grâce à la gratuité.
- Perspectives multiples, mixité des parties prenantes permettant un équilibre des cercles.
- Co-engagement entre les citoyen.ne.s, la ville-centre et plusieurs départements.

### **II. Points négatifs**

- Manque de clarté dans la structure des cercles, dans leur fonctionnement.
- Réactivité (fréquence de quatre réunions par an, est-ce suffisant pour être réactif ?)
- Le numérique prend la place du relationnel.
- Inégalité de l'accessibilité au numérique et à la littératie numérique.
- Transparence.
- Quel est le lien des cercles avec le politique ?
- Intégrité artistique, respect des droits d'auteur et rémunération des artistes.

### **III. À améliorer**

- Définir une politique claire de la Ville de Montréal face aux GAFAM.
  - Partage d'expériences avec d'autres QC.
  - Création d'un comité externe pour assurer une meilleure transparence et reddition de compte.
  - Assurer un mécanisme de concertation inclusif et efficace.
  - Assurer des expertises variées au sein des cercles.
  - Les cercles permettent un apprentissage continu et une adaptabilité.
- 
- Actions prioritaires et à plus long terme.
  - Penser une initiative pilote.
  - Définir des règles de fonctionnement et un cadre rigoureux en amont.
  - Effectuer un appel d'intérêt aux citoyen.ne.s.
  - Identifier les priorités des besoins en culture : inventaire, cartographie, analyse.
  - Évaluation continue des apprentissages.
  - Mécanismes d'échanges entre QC.

### **CONCLUSION**

L'activité s'est conclue par un retour en plénière dans laquelle les gens présents ont expliqué les éléments principaux de leurs discussions en atelier et partagé encore certaines préoccupations quant au cadre de gouvernance qui devrait être mis en place à Verdun. L'exercice a ainsi permis non pas de dégager un modèle gagnant de gouvernance parmi les trois présentés, mais plutôt de favoriser une meilleure connaissance des enjeux de gouvernance. En outre, certains éléments sont ressortis et ont obtenu l'accord d'une grande majorité de personnes.

1. S'assurer que le choix du modèle de gouvernance n'occulte jamais une réflexion de fond sur l'art et la culture eux-mêmes promus dans le QCV.
2. Il est essentiel de consulter les citoyen.ne.s de Verdun pour connaître leurs besoins, leurs intérêts, et de les impliquer dans la gestion du QC selon leur volonté et leur énergie – engendrer une mobilisation citoyenne.
3. Les lieux et/ou leurs fonctions et usages doivent être multiples et représenter une variété de pratiques culturelles et artistiques (dont un équilibre entre les pratiques amateur et professionnelles). Les expertises multiples doivent être sollicitées.

## Rapport de recherche **Quartiers culturels à Montréal et gouvernance** **La participation culturelle et l'engagement citoyen à Verdun**

4. La mixité prônée doit s'accompagner, par contre, d'un souci de représentation et d'une attention aux groupes et communautés plus éloignés des lieux de culture officiels du quartier. Cette attention implique de les convier, dès maintenant, dans les réflexions.
5. Il faut clarifier les missions en amont afin que le grand public puisse bien les identifier et s'approprier ensuite les lieux ou les projets. Aussi, clarifier les règles, les organes et les missions assure une plus grande pérennité des usages.
6. Il faut débiter un projet pilote. Grâce à lui, les organes de gouvernance sauront faire preuve d'adaptabilité.
7. Le projet devra également faire l'objet d'une évaluation en continu.
8. Le financement d'une telle initiative semble souvent être le talon d'Achille du projet. Il faut donc tabler sur une variété de sources et de types de financement. Il reste cependant des questions irrésolues : quelle forme de gouvernance permet d'accéder à un financement régulier et stable ? Quel type de financement permet de conserver une indépendance ?
9. Il faut assurer un équilibre entre, d'une part, la souplesse des organes de gouvernance et, d'autre part, une transparence dans leur processus et une imputabilité.

En conclusion, voici ce qu'en retient l'équipe de l'Arrondissement de Verdun :

- la démarche de l'atelier de co-design prospectif les a forcés à sortir des schèmes connus et habituels sur des modes de gouvernance qui peuvent exister dans un contexte de quartier culturel local.
- Les échanges avec les partenaires à propos des situations non pas réelles, mais réalistes, les ont amenés à réfléchir plus largement et dans une perspective innovante.
- À la suite des ateliers de co-design prospectif, il leur a paru évident que l'approche pour la création d'un mode de gouvernance pour le Quartier culturel se devait d'être non seulement inclusive, mais surtout évolutive, et que le projet pilote devait se développer sur un mode agile, avec ouverture et flexibilité.

# Exemple d'une planche murale lors de l'exercice

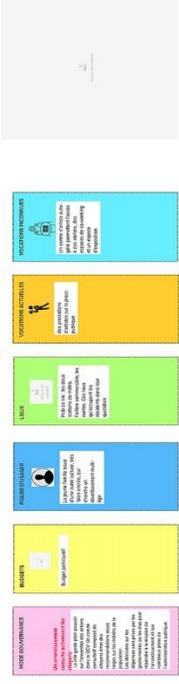
## Scénario 1

Logique d'ensemble

### Le Presbytère pour l'art

Un arrondissement consulte activement les citoyens

Dans le QCV, un bâtiment appartenant à l'arrondissement est dédié à la participation culturelle des résidents.



## Récit

En 2031, l'ancien presbytère a été entièrement rénové par la Ville, car ce projet a été élu grand gagnant au budget participatif. Depuis, les familles peuvent accéder à un programme de pratiques artistiques amateurs tels l'initiation à la danse autochtone, une ligue d'impro pour les ados ou des ateliers de création numérique 3D au FabLab. Des espaces sont aussi disponibles pour la création artistique.

En 2031, le Presbytère pour l'art est le cœur du QCV.

## Rebondissement

L'arrondissement doit maintenant atteindre certains objectifs de revenus tout en offrant des services abordables à ses citoyens, alors que l'accès était gratuit auparavant. Un principe de "freemium" est mis de l'avant: les usagers ont maintenant accès à 5 accès gratuits au Presbytère pour l'art, suite auxquels, ils doivent déboursier 72\$ par activité.

Pendant ce temps, certains espaces, comme les ateliers d'artistes, sont très convoités, car leur coût de réservation restent abordables. Des citoyens réservent ces locaux pour y faire de la pratique amateur, par exemple, cette famille qui en profite pour faire des ateliers de musique avec leur 3 enfants. Par contre, les artistes reconnus revendiquent davantage de plages horaires réservées à leur pratique professionnelle.

## 1. Imaginer 2031

SOUHAITABLE

REDOUTABLE

ENRICHISSEMENT

## 2. Chemin 2021-31

ACTIONS PRIORITAIRES (2021)

ACTIONS 2025-26



Design: Thinking Canvas by Witali Couët-Ba Ltd is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. Based on a work at [www.thinkingcanvas.com](http://www.thinkingcanvas.com)

To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> or send a letter to Creative Commons, PO Box 988, Boulder, CO, USA.