

## APPEL À COMMUNICATION

### L'art du divertissement : pratique, performance, formation

Colloque sous la direction de Peggy Roquigny et Laurent Turcot  
Trois-Rivières, QC, 24 et 25 novembre 2016

Ce colloque interdisciplinaire s'adresse aux chercheur.e.s, expert.e.s et professionnel.le.s d'organismes privés et publics, qui s'intéressent à l'histoire des divertissements au Canada, du XVIII<sup>e</sup> au XX<sup>e</sup> siècle. Les propositions hors champ spatiotemporel seront également considérées.

Depuis quelques années, la production historique sur les divertissements connaît un essor phénoménal mais cela n'est rien comparé à l'importance (réelle et symbolique) qu'ils occupent dans la vie des gens. Au cœur des activités quotidiennes, des discussions, des débats, des dépenses et des fréquentations, ces pratiques révèlent les grandes tendances politiques, économiques, sociales et culturelles de chaque époque. En ce sens, l'étude des divertissements peut compter sur des catégories qui constituent autant de cadres d'analyse utilisables de façon exclusive ou croisée pour mettre en évidence des spécificités, des nuances ou des relations, par exemple entre pratiques traditionnelles et commerciales, savantes et populaires, ouvrières et bourgeoises, rurales et urbaines, professionnelles et amateurs.

Chacun à leur façon, ces binômes posent la question du rapport entre divertissement et travail. Certes, comme le soulignait Blaise Pascal, travail et divertissement contribuent différemment à occuper le temps de l'homme, le faisant cheminer insensiblement jusqu'à la mort. Le premier, lucratif ou non, devient synonyme d'effort et de contrainte parce qu'il est associé à la nécessité, alors que le second se veut agréable et donc non contraignant. Mais le divertissement est lié au travail et dépendant de celui-ci, non seulement dans sa temporalité (temps de divertissement et de travail segmentés, alternés, superposés, confondus selon les contextes) mais aussi dans sa pratique, intimement liée à la performance et à la formation, des composantes qui traversent les binômes classiques et qui impliquent des positionnements différenciés du divertissement par rapport au travail.

Ce colloque propose de réfléchir conjointement ces trois composantes (pratique, performance, formation) pour favoriser une histoire dynamique des divertissements contribuant à un portrait complexe de la société, fait de relations, de transferts et de parcours. Que ce soit dans le cadre de travaux théoriques ou d'études de cas, que l'on s'attarde aux enjeux liés aux sources ou à l'avancée des connaissances, ces trois composantes peuvent être réfléchies de façon spécifique ou conjointe.

#### **Axe 1 : Pratique**

Ce premier axe aborde les divertissements à travers les pratiques de leurs amateurs, qu'ils soient sujets actant, spectateurs directs en présentiel ou à distance (grâce à un support médiatique), indirects (en différé), actifs ou passifs. Quels sont les modes, lieux et contextes de pratiques? Quelles fonctions et valeurs sociales, culturelles, voire économiques leurs sont attribuées? Comment un divertissement est-il perçu, représenté? Loisir ou obligation? Quels sont les rapports au travail, à l'effort, induits par la pratique d'un divertissement qui nécessite la maîtrise d'un savoir-faire pour *bien* se divertir ou qui contemple le savoir-faire d'autrui?

## **Axe 2 : Performance**

Ce deuxième axe prend pour point de départ l'expérience du professionnel qui, par sa performance, offre à autrui une occasion de divertissement. Quelles sont les formes, lieux et contextes des divertissements offerts à la consommation par des professionnels? Qu'ont-ils de spécifique par rapport aux autres distractions? Comment se construit la pratique du professionnel pour qui une activité donnée peut être tantôt un travail, une performance, un art, un divertissement personnel? Le professionnel de la scène est-il artiste ? Quel rapport entretient-il avec sa propre performance lorsque celle-ci peut aussi bien être perçue comme un art ou un divertissement selon les spectateurs, les contextes?

## **Axe 3 : Formation**

Ce troisième axe considère la formation en fonction des protagonistes précédents : l'amateur et le professionnel. Quels sont les apprentissages effectués dans une perspective de divertissement? Dans quels buts et dans quelles conditions sont-ils effectués, lorsque la formation devient en elle-même un divertissement, lorsqu'elle est un moyen d'acquérir un savoir-faire nécessaire à la pratique d'un loisir? Quelles relations les professionnels entretiennent-ils eux-mêmes avec la formation, leur propre formation mais aussi l'offre de leçons pour fin de divertissement?

Le comité organisateur scientifique vous invite à lui transmettre une proposition de communication **avant le 31 mars 2016**. Les propositions comprendront un titre, un résumé de 250 mots, 4-5 mots clés, une brève bibliographie (affiliation institutionnelle, dernier diplôme obtenu ou en cours, principales réalisations).

Les propositions seront transmises par courriel (format PDF ou word), à l'adresse suivante : [peggy.roquigny@uqtr.ca](mailto:peggy.roquigny@uqtr.ca). Les participants seront avisés d'ici la mi-juin.

Peggy Roquigny et le comité organisateur