



Projet In the field Evaluation

Juin 2022



Institut de la gouvernance territoriale
Institut für territoriale Governance

Table des matières

Contexte et déroulement de l'évaluation.....	3
1. Le projet.....	3
2. L'évaluation.....	3
Résultats de l'évaluation.....	4
1. Bilan synthétique du projet.....	4
2. L'atteinte des objectifs et les impacts liés.....	5
2.1.Développement de soft skills.....	5
2.2.Renforcement de l'ouverture culturelle des participants (notamment aux œuvres numériques) et de leur entourage familial.....	8
2.3.Dynamisation de la vie citoyenne, culturelle et économique sur le territoire.....	11
2.4.Evolution du rapport à l'Europe et à l'identité européenne.....	16
2.5.Transfert de compétences dans le domaine des arts numériques et sonores (porteurs GOH).....	18
Conclusions de l'évaluation.....	20
3. Conclusion sur les impacts du projet.....	20
3.1.Impact du projet sur les participants à la démarche et le public cible.....	20
3.2.Impact du projet sur le territoire.....	21
4. Clés de la réussite, points de vigilance et pistes d'approfondissement.....	21
4.1.Clés de la réussite.....	21
4.2.Points de vigilance.....	22
4.3.Pistes pour approfondir les impacts.....	22

Contexte et déroulement de l'évaluation

1. Le projet

Le projet *In the field* est un projet artistique qui a pour objet la création de parcours sonores par des écrivains et compositeurs, avec la participation des habitants et travailleurs du territoire transfrontalier (France/Grand Est et Luxembourg), et leur diffusion via l'application GOH permettant grâce à la géolocalisation d'associer son et lieu. *In the field* est une œuvre audio et interactive, mêlant productions littéraires, créations sonores et déambulations, créée dans le cadre de la capitale européenne de la culture 2022 : Esch-sur-Alzette.

6 parcours sonores ont été diffusés via l'application GOH en février 2022. A cela s'ajoutent 2 parcours créés en 2021 (Thionville/Khora et Strabourg/Port Data).

5 objectifs avaient été identifiés au départ pour le projet *In the field* :

1. Développement de *soft skills*
2. Renforcement de l'ouverture culturelle des participants (notamment aux œuvres numériques) et de leur entourage familial
3. Dynamisation de la vie citoyenne, culturelle et économique sur le territoire
4. Evolution du rapport à l'Europe et à l'identité européenne
5. Transfert de compétences dans le domaine des arts numériques et sonores (porteurs GOH).

2. L'évaluation

Le porteur de projet, **Les Ensembles 2.2**, a souhaité réaliser une étude d'impact du projet sur le territoire et la vision qu'ont les habitants de leur environnement, afin d'évaluer l'atteinte des objectifs auprès du public ayant participé au projet au processus de création des balades sonores (habitants, personnels d'entreprises, public d'associations), mais aussi des partenaires et porteurs de l'application GOH.

Les outils suivants ont été mobilisés :

- Analyse documentaire et de données (descriptif des parcours, bilans du projet...).
- Enquête n°1 auprès du public ayant participé au projet, au démarrage du projet (mars 2021), avec 81 réponses (rapport annexé).
- Enquête n°2 auprès du public ayant participé au projet, après diffusion des parcours sonores (mai 2022), avec 8 réponses – au vu du nombre bien inférieur de réponses à cette 2^{ème} enquête, il est difficile d'en interpréter les résultats en les comparant à la 1^{ère} enquête ; ils sont plutôt utilisés à titre d'illustration, de manière croisée avec d'autres sources d'analyse.
- Enquête auprès des partenaires du projet (mai 2022), avec 5 réponses ; initialement, un atelier évaluatif devait être conduit avec les partenaires. L'enquête a permis de réunir des réponses de partenaires variés, mais peu nombreux, d'où ici aussi une précaution dans l'interprétation de ces résultats.
- Enquête auprès des porteurs GOH (2 enquêtes, avril 2021 – 4 répondants et avril 2022 – 3 répondants).

L'évaluation s'est déroulée de mars 2021 à juin 2022.

L'évaluation n'est **ni un audit, ni un rapport d'activité du projet**. Elle a pour but d'analyser le déroulement et les résultats du projet pour identifier les facteurs de réussite, les points de vigilance et les points d'évolution qui s'ouvrent aux protagonistes du projet.

Résultats de l'évaluation

1. Bilan synthétique du projet

Sources

- Rapport intermédiaire d'activité du projet
- Eléments de bilan du projet

Le projet *In the field* a débuté en 2020. Les parcours sonores ont été créés et publiés en janvier et septembre 2021, puis février 2022. Le public cible a été associé via des entretiens en amont, afin de nourrir la création des parcours par les artistes, ainsi que lors de l'inauguration, des ateliers de création et des rencontres avec les artistes ; et dans le cadre de la présente évaluation (enquêtes en ligne).

Les ateliers prévus initialement entre le public et les artistes n'ont pu avoir lieu en amont de la création des parcours, en particulier du fait du contexte sanitaire.

Des résidences artistiques ont été mises en œuvre pour la création des parcours, qui ont donné lieu en avril 2022 à une inauguration, à des rencontres professionnelles et des ateliers de création et rencontres du public avec les artistes, en partenariat avec l'Arche (nouveau lieu arts hybrides et cultures numériques à Villerupt), partenaire qui a intégré le projet en cours de route.

Diverses actions de communication ont été menées, notamment des pages internet dédiées aux parcours, des publications sur les réseaux sociaux, et un film explicatif diffusé sur YouTube.

Le projet intervient au croisement de la création littéraire et musicale, des activités socio-culturelles et de la valorisation du patrimoine (sites historiques, industriels, patrimoine naturel, folklore).

Il se déroule sur le territoire transfrontalier de Esch2022 - Capitale européenne de la Culture :

- Esch-sur-Alzette, Lasauvage (Differdange), Kayl-Schifflange au Luxembourg.
- Villerupt, Thil, Audun-le-Tiche, Thionville et Strasbourg en France.

Les difficultés rencontrées lors de la mise en œuvre du projet ont trait à :

- La tenue du calendrier (du fait de la crise sanitaire), pour lequel le soutien de l'équipe de Esch2022 a été important.
- La crise sanitaire, qui a conduit à des adaptations dans le déroulé du projet (formats plus courts, report d'événements) permettant de surmonter les difficultés.
- La gestion des ressources humaines ; des solutions ont été en partie trouvées, cf. extrait du rapport d'activité intermédiaire du projet :

*« Concernant les ressources humaines, deux éléments peuvent être mis en exergue : l'équipe artistique d'*In the field* est composée de 15 artistes de 8 nationalités différentes. Le dialogue à distance avec les artistes et les différences entre les modes de production d'un pays à l'autre ont parfois provoqué quelques incompréhensions. Mais ces dernières ont été levées assez rapidement grâce à des échanges plus personnalisés. En interne, nous nous rendons compte que notre équipe,*

composée de 2 salariés à temps plein, de 2 apprentis et d'un service civique mériterait d'être augmentée d'un troisième emploi temps plein afin de pouvoir travailler plus sereinement sur le projet. »

Il n'y a semble-t-il pas eu de difficultés particulières liées au financement du projet, aux questions administratives ou logistiques, à l'atteinte des résultats et à la participation du public, à la communication et à la collaboration avec les collectivités locales.

2. L'atteinte des objectifs et les impacts liés

L'atteinte des objectifs et les impacts liés sont analysés en croisant les différentes sources mises à disposition pour l'évaluation.

Le rapport est présenté de la façon suivante, pour chacun des 5 objectifs initiaux du projet :

- Sources utilisées pour l'analyse 
- Résultats attendus et appréciation de l'atteinte des résultats, illustrée de pictogrammes selon que les résultats sont atteints, demandent encore un approfondissement, ou ne sont pas atteints 
- Analyse détaillée 

2.1. Développement de soft skills

Sources	<ul style="list-style-type: none"> • Eléments de bilan du projet • Enquête partenaires • Enquête n°1 auprès du public ayant participé au projet • Enquête n°2 auprès du public ayant participé au projet • Programme de l'inauguration • Descriptif des parcours • Démarche initiale (entretiens semi-directifs)
----------------	---

Résultats attendus et appréciation de l'atteinte des résultats	<ul style="list-style-type: none"> • Découverte et appropriation d'une pratique artistique, rencontre avec un artiste, posture du spectateur, posture d'artiste 		<ul style="list-style-type: none"> • Entretiens avec le public pour nourrir le travail de création • Ateliers de création public/artistes
	<ul style="list-style-type: none"> • Ouverture d'esprit et curiosité 		<ul style="list-style-type: none"> • Démarche du projet • Ressenti des participants • Caractère très accessible des parcours
	<ul style="list-style-type: none"> • Capacité à être acteur d'un projet, évolution des capacités sociales 		<ul style="list-style-type: none"> • Nombreux participants au projet • Surprise et enthousiasme de certains participants de l'intérêt pour et de leur territoire • Peu d'autres éléments pour évaluer l'évolution des capacités sociales

	<ul style="list-style-type: none"> • Plus grande confiance en soi, affirmation de points de vue singuliers 		<ul style="list-style-type: none"> • Ancrage de la démarche artistique dans les récits des habitants • Surprise et enthousiasme de certains participants de l'intérêt pour et de leur territoire • Capacité des parcours à « faire exister » les histoires des habitants, du territoire sous un format inhabituel
--	---	---	--

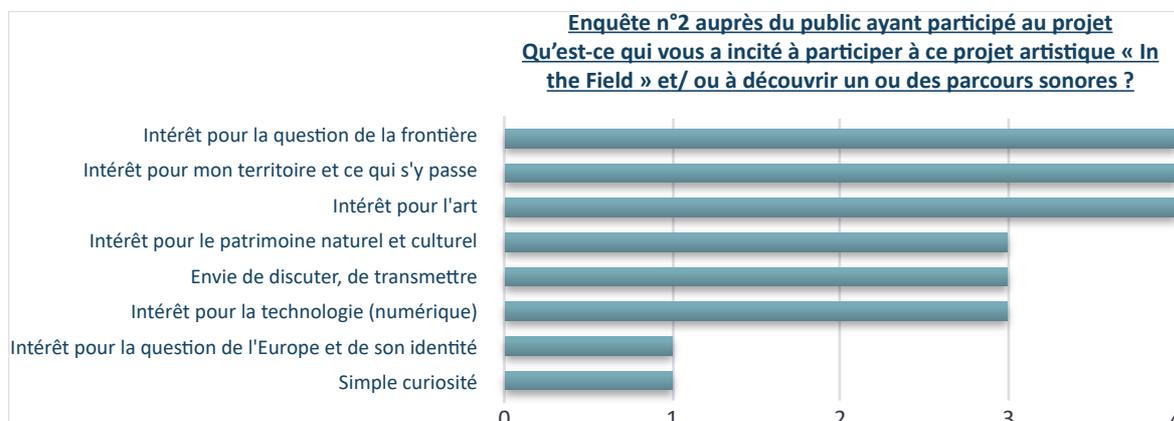
► Une expérience artistique sur-mesure, d'échanges et d'ouverture à un nouveau regard pour les publics ayant participé à la démarche

Le projet avait pour objet d'intégrer les habitants et acteurs du territoire à la démarche de création des parcours sonores, et donc de créer un lien avec les artistes (binômes auteur + compositeur). Le parcours s'inscrit dans ce lien et dans le lieu. L'objectif du projet est donc bien de relier, **d'ancrer la démarche artistique au territoire, à ses caractéristiques, à son histoire, et à ses occupants**. Deux des parcours (Villerupt / Les saisons invisibles et Strasbourg / Port Data) sont d'ailleurs des fictions documentaires qui intègrent la parole des habitants.

Lors de la 1^{ère} enquête, le public ayant participé au projet a été interrogé sur les raisons de son implication dans *In the field*. **Les motivations des 81 répondants sont variées. Le territoire, l'échange, et la dimension culturelle** du projet sont en bonne place dans les réponses. L'aspect technologique ne réunit que peu de répondants quant à leurs motivations premières.



Lors de la 2^{ème} enquête, les participants ont à nouveau été interrogé sur ce point. L'art, le territoire et la frontière arrivent en tête des réponses (8 répondants au total).



Il leur a également été demandé ce que leur avait apporté cette expérience, en notant des propositions de 0 pour une expérience qui n'a rien apporté à 5 pour une expérience qui a beaucoup apporté. Le graphique ci-dessous retrace la moyenne des notes obtenues par chaque proposition.

Le nouveau regard, le regard extérieur qu'apporte le parcours sonore sont mis en exergue dans les commentaires des répondants sur leur expérience.

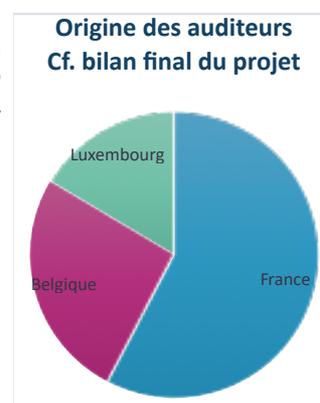


► Des parcours très accessibles

Il y a eu **2666 utilisateurs** des parcours sonores hébergés sur l'application GOH entre le 21 janvier 2021 (publication du parcours de Thionville) et le 9 mai 2022 (date d'export des chiffres, 2 mois après la sortie du dernier parcours).

Les parcours sont très accessibles :

- Gratuits
- 24h/24, 7j/7
- Renvoi vers Google Maps pour se rendre sur le site
- L'un des parcours (Audun-le-Tiche / La Borne de fer) est plus spécifiquement adapté au jeune public (à partir de 8-10 ans).



Il n'y a pas d'indication dans les éléments analysés quant à des publics pour lesquels l'accès est plus complexe (handicap, mobilité/accès aux sites par des transports en commun, langue...).

► La transmission des habitants aux artistes

Lors de la 1^{ère} enquête auprès de participants, ceux-ci indiquent comme réponse n°1 parmi leurs attentes la **volonté de transmettre aux artistes leur perception du territoire et de l'environnement** pour la création des parcours sonores.

Un habitant de Villerupt ayant accueilli les auteurs en résidence témoigne lors de la table-ronde « Support numérique et art dans l'espace public » lors de l'inauguration, où l'échange a principalement porté sur le lien aux habitants :

« Avoir la possibilité de raconter notre histoire, c'est aussi une façon de peut-être enfin la faire exister dans une nouvelle réalité, à travers une œuvre d'art. »

« Les gens ont ressenti l'extrême bienveillance des artistes qui ont participé à ce projet. J'ai vu des gens qui revenaient chez moi le sourire aux lèvres en étant contents, heureux, d'avoir rencontré des gens pour partager des expériences ; et qui le faisaient avec plaisir, qui travaillaient beaucoup. »

2.2. Renforcement de l'ouverture culturelle des participants (notamment aux œuvres numériques) et de leur entourage familial

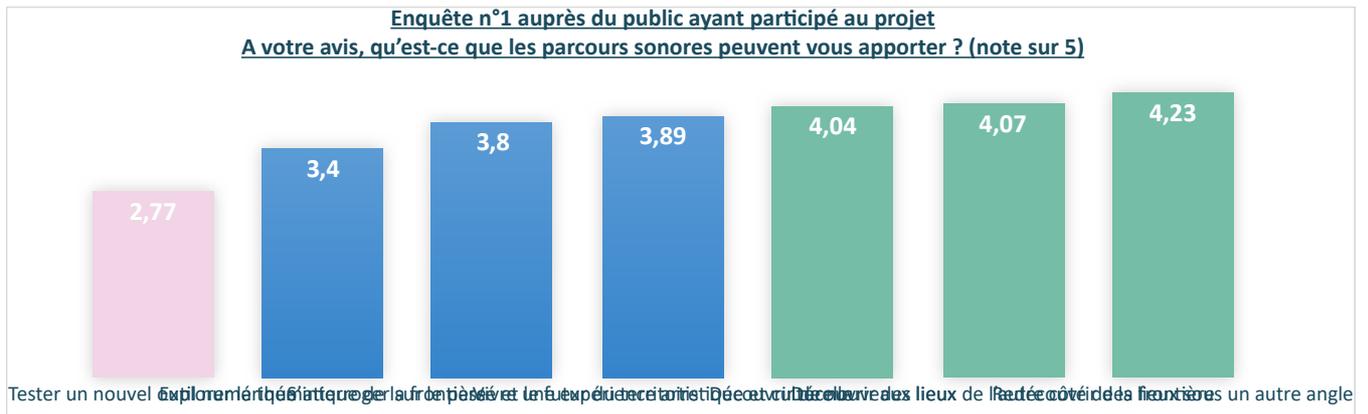
Sources	<ul style="list-style-type: none"> • Rapport intermédiaire d'activité du projet • Eléments de bilan du projet • Enquête partenaires • Enquête n°1 auprès du public ayant participé au projet • Enquête n°2 auprès du public ayant participé au projet • Descriptif des parcours
----------------	---

Résultats attendus et appréciation de l'atteinte des résultats	<ul style="list-style-type: none"> • Développement de la curiosité, de la créativité et de l'esprit critique, prise de conscience de sa propre richesse culturelle, ouverture sur le monde 		<ul style="list-style-type: none"> • Fortes attentes des participants concernant les lieux à découvrir ou redécouvrir • Regard extérieur apporté par 15 artistes internationaux • Renforcement du sentiment d'appartenance (point partagé par les différents types acteurs du projet) • Cf. aussi 1^{er} objectif (curiosité, surprise, enthousiasme)
	<ul style="list-style-type: none"> • Appétence culturelle, proposition de nouvelles offres culturelles et élargissement de l'accès à l'offre culturelle 		<ul style="list-style-type: none"> • Une envie des personnes interrogées de découvrir, de participer au processus créatif • Variété, originalité du point de vue sur le territoire, mêlant patrimoine, histoire et fiction • Caractère très accessible des parcours, diffusion vers des publics ayant un accès variable à la culture • Satisfaction sur la qualité des parcours encore à évaluer • Ampleur de l'accès à l'offre encore à évaluer (publics touchés ; nombre ; pérennité)

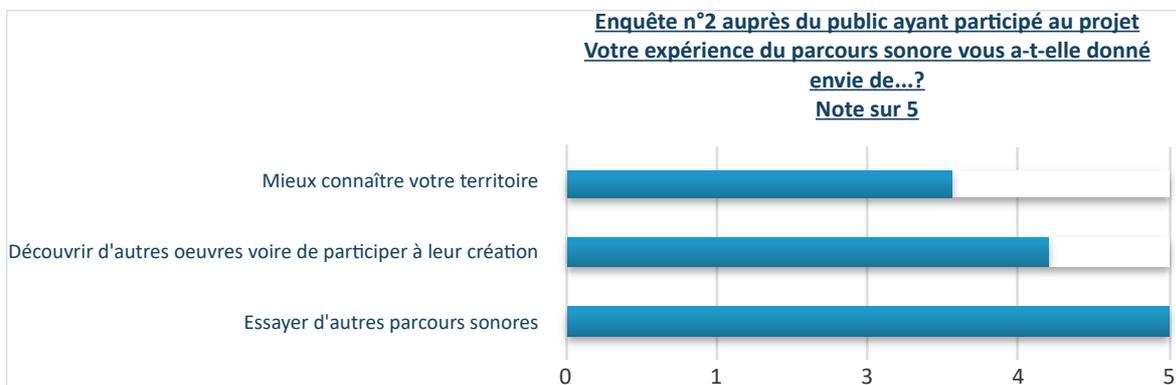
► Une nouvelle offre culturelle, qui « donne envie »

Les récits sont reliés au territoire, son histoire, son patrimoine, sa population. Ils interrogent les frontières géographiques, temporelles, sociales, culturelles, fictionnelles, émotionnelles, naturelles, etc.

7 propositions ont été faites dans la 1^{ère} enquête auprès de participants, concernant leurs attentes quant aux parcours sonores, pour lesquelles les répondants pouvaient apporter une note de 0 pour aucune attente à 5 pour une attente très forte. Le graphique ci-dessous retrace la moyenne des notes obtenues par chaque proposition. « **Les lieux** » à découvrir ou redécouvrir sont au cœur des propositions les plus sollicitées, plus que l'expérience d'un nouvel outil numérique en tant que tel.



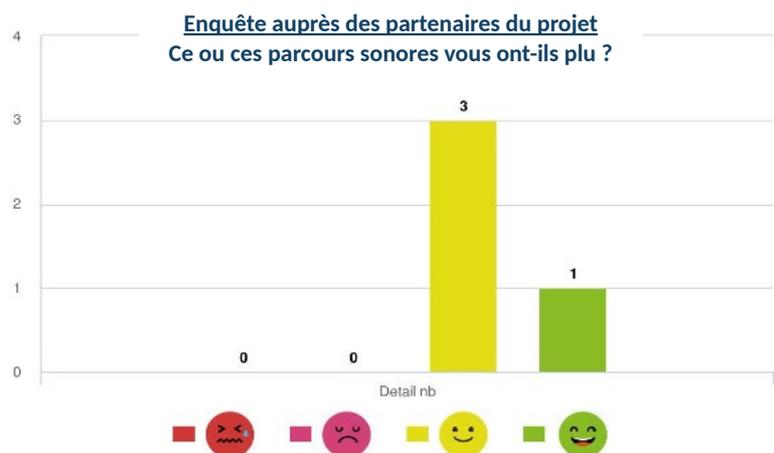
Le public interrogé lors de la seconde enquête n'avait pas encore fait tous les parcours, mais a fait un retour très positif sur ceux-ci, et indiqué à l'unanimité que cette expérience lui avait **donné envie de faire d'autres parcours ; mais aussi envie de découvrir d'autres œuvres numériques, voire de participer à leur création, et envie de mieux connaître leur territoire.**



➤ *Des parcours bien reçus*

Les partenaires du projet interrogés dans le cadre de l'enquête sont enthousiastes dans leur évaluation des parcours, le seul point retenu étant une réserve quant au format de séquençage et à la longueur des parcours.

Les parcours sont mis à disposition via l'application GOH qui permet, grâce à la géolocalisation, d'offrir une expérience interactive, immersive, à la personne qui effectue le parcours. Il est possible de faire des commentaires sur l'application via les réseaux sociaux, auxquels peut répondre l'équipe des Ensembles 2.2. - ce qui peut notamment permettre de parfaire la démarche ou l'outil par la suite.



► Une démarche ressentie comme valorisante, avec une portée sociale et sociétale

15 artistes internationaux ont contribué à la création des parcours. Lors de l'inauguration, la table-ronde « Support numérique et art dans l'espace public » a principalement porté sur le lien aux habitants. Un habitant de Villerupt témoigne de l'impact du regard extérieur et de la démarche artistique pour valoriser l'histoire locale et la population, créer **de la cohésion sociale et un sentiment d'appartenance** :

« Le fait d'avoir des gens extérieurs qui viennent nous regarder, finalement nous montre sous un aspect totalement différent. (...) On redécouvre des choses, et pour la population de Villerupt, qui n'est pas une population habituée à ce qu'on s'occupe d'elle, ou même une population qui ait conscience de sa valeur, le fait que ce projet vienne regarder ce territoire et lui apprendre des choses sur lui-même est vraiment important et intéressant. (...) Et finalement, ces gens-là, en discutant plus tard, en les recroisant sur le marché, ils étaient très fiers de ça. Il y a effectivement des choses qui sont importantes ici, qui ne sont malheureusement plus existantes matériellement dans le paysage - elles sont dans nos consciences, dans une conscience collective, et le fait que ça prenne la forme d'une œuvre d'art aujourd'hui est quelque chose d'important (...) qui va faire beaucoup de bien au lieu, et qui va remonter que ce lieu a une valeur, au-delà de sa simple économie - sur son patrimoine, sur son vécu social. (...) C'est le récit de cette mémoire des anciens, qui ont construit cette ville, et qui n'apparaissent plus dans la matière de la ville. (...) Le territoire doit être mis en valeur à travers son histoire, son patrimoine ; que c'est un bon vecteur de communication, d'appropriation des lieux, de faire en sorte qu'il y ait une vraie cohésion sociale qui se crée - une fierté d'appartenance aussi (...). »

L'une des auteurs d'un parcours sonore ajoute :

« Ce qui est rare ici, c'est qu'il n'y a presque plus de traces visibles des sites industriels - on se retrouve avec un vide visible, qui veut être comblé. C'est d'autant plus important d'avoir une histoire, orale ou écrite, qui circule pour circonscrire un peu ce vide. »

Le projet aurait, selon les partenaires ayant répondu à l'enquête qui leur était dédiée, contribué à améliorer **l'image** du territoire, à une **réappropriation du territoire**, voire au renforcement du sentiment **d'appartenance**. Le travail sur le thème des frontières a, pour un répondant, permis la « **révélation d'une histoire commune** ».

► Une démarche favorisant l'accès des habitants à une nouvelle offre culturelle, en incluant des publics avec un accès variable à la culture

Selon l'enquête n°1 auprès du public ayant participé au projet, les personnes susceptibles d'être intéressées par les balades sonores sont de tous âges, avec un intérêt moindre pour les enfants. En termes de centres d'intérêt des personnes, les répondants considèrent que les personnes intéressées par les balades ou par l'art, et dans une moindre mesure par la technologie, seraient susceptibles de réaliser le type de parcours proposé par le projet *In the field*. L'histoire et la nature sont également citées à diverses reprises. L'enquête n°2 auprès du public ayant participé au projet confirme en partie ces résultats, avec en **premier lieu l'attrait pour l'histoire et le patrimoine** comme source probable de motivation à essayer les parcours sonores. Les **portes d'entrée sont donc très diverses**.

La diffusion de cette nouvelle offre culturelle que constituent les parcours sonores *In the field* peut prendre des canaux variés :

- Le projet a permis la mise en place d'une **médiation** autour des créations et du dispositif pour faire participer les habitants et acteurs locaux, avec l'idée qu'une implication dans la création permettait de renforcer l'accès à l'offre finale. Via notamment des associations, collectivités...
- Cette démarche va au-delà du périmètre de l'élaboration des parcours sonores, à savoir via la distribution dans les relais locaux (offices de tourisme, partenaires, lieux de socialisation...) d'un dossier de médiation et de flyers.
- 10 visites guidées des parcours ont été proposées.
- Une campagne de communication a été menée.
- 72% des répondants à la 2^{ème} enquête auprès du public ayant participé au projet ont fait ou pensent à faire découvrir les parcours sonores à leur famille ou à leur entourage.

L'enquête auprès des partenaires met en avant une relativement bonne implication des groupes cibles, malgré la crise sanitaire, et un projet qui **favorise l'accès à la création contemporaine**, par exemple :

« *L'expérience originale, accessible et exigeante est une bonne entrée pour tous publics* ».

« *L'accès à la littérature autrement que par le support écrit est très intéressant* ».

En revanche (cf. point 1), il n'y a pas d'indication dans les éléments analysés quant à des publics pour lesquels l'accès est plus complexe (handicap, mobilité/accès aux sites, langue...).

2.3. Dynamisation de la vie citoyenne, culturelle et économique sur le territoire

Sources	<ul style="list-style-type: none"> • Eléments de bilan du projet • Enquête n°1 auprès du public ayant participé au projet • Enquête n°2 auprès du public ayant participé au projet • Liste des partenaires • Enquête partenaires
----------------	---

Résultats attendus et appréciation de l'atteinte des résultats	<ul style="list-style-type: none"> • Création de liens, rupture de l'isolement, émergence d'un projet collectif, développement des capacités sociales, création d'un sentiment d'appartenance 		<ul style="list-style-type: none"> • Cf. point 2 (sentiment d'appartenance, portée sociale du projet, caractère en partie inclusif du projet) • Création de liens entre artistes, artistes/habitants, entre habitants, entre professionnels etc. • Dimension collective limitée au départ par la crise sanitaire
	<ul style="list-style-type: none"> • Développement de la collaboration entre partenaires (compréhension, confiance, culture commune), création d'une dynamique territoriale, création d'un sentiment d'appartenance 		<ul style="list-style-type: none"> • Nombre et complémentarité des partenaires • Satisfaction du travail en commun et volonté de poursuivre • Effets de retombées probables du projet sur la dynamique partenariale • Peu d'éléments d'analyse disponibles pour l'évaluation sur la confiance et culture commune, et la création d'une dynamique partenariale territoriale, d'un sentiment d'appartenance entre partenaires

	<ul style="list-style-type: none"> • Capacité et volonté de développer un projet social ou environnemental pour le territoire par la suite (capacitation) 		<ul style="list-style-type: none"> • Quelques pistes de capitalisation du projet • Une volonté de poursuivre de la part des partenaires • Un potentiel dans les dimensions sociales et environnementales du projet • Des capacités RH limitées chez Les ensembles 2.2.
	<ul style="list-style-type: none"> • Amélioration de l'image du territoire, réappropriation du territoire, dynamisme local 		<ul style="list-style-type: none"> • 3000 personnes impliquées • Collecte d'information auprès des personnes du territoire • Implication de partenaires et relais locaux à différents stades (collecte, diffusion...) • Effets de retombées probables du projet (attractivité, tourisme...) • Voir aussi points 1 et 2 (réappropriation du territoire, image...)

► 3000 personnes impliquées au total au 9 mai 2022.

On peut notamment dénombrer :

- 2666 utilisateurs des parcours
- Une équipe de production de plus de 61 personnes (artistes, comédiens, techniciens et administratifs) – dont un binôme d'artistes pour chaque parcours, composé d'un écrivain et d'un musicien-compositeur.
- 185 personnes ayant participé à la collecte de témoignages sur les territoires concernés
- 95 personnes présentes à l'inauguration
- 68 personnes présentes aux rencontres professionnelles
- Une vingtaine de partenaires institutionnels et privés
- 4 coproducteurs/ co-organisateur.

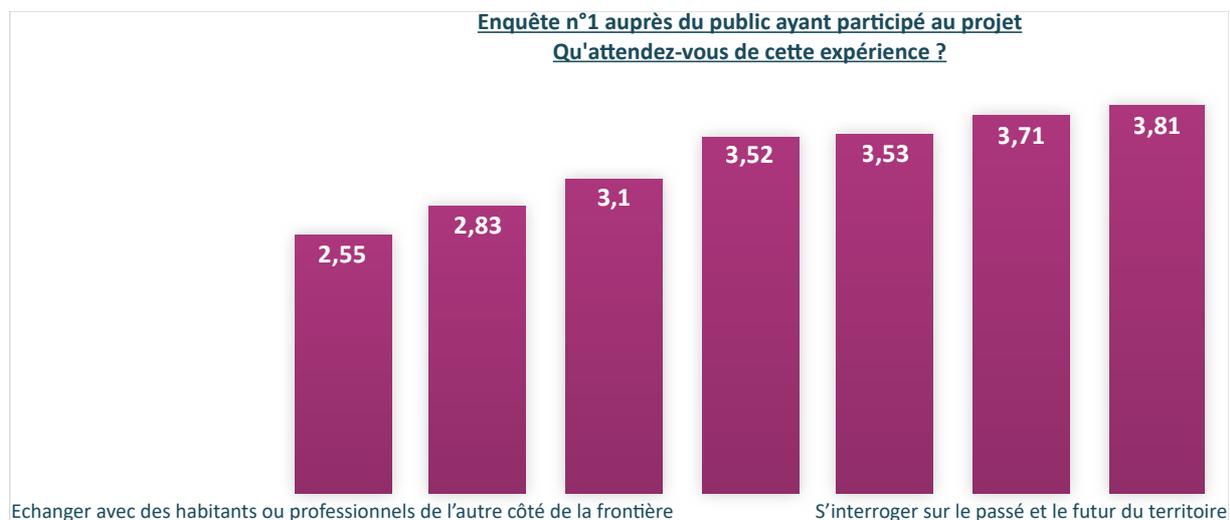
A ces 3000 participants « directs » au projet s'ajoutent les publics cibles de la communication des Ensembles 2.2 et de ses partenaires et relais, en particulier les abonnés touchés via les réseaux sociaux à destination du grand public (988 abonnés) et du public professionnel (245 abonnés) également destinataire d'une newsletter trimestrielle sur le projet (647 contacts) et d'une plaquette.

► Un projet à l'origine d'une dynamique locale impliquant les habitants, le tissu institutionnel et associatif et divers relais

Les personnes rencontrées en amont pour la collecte d'information à destination des artistes ont été contactées via des relais, puis via la méthode du fil en aiguille (une personne en indique une autre qui pourrait être intéressée à participer au projet). Une grande partie des personnes (44%) a été en contact avec l'intervenant du projet en tant que particulier ou habitant, mais d'autres ont été contactées au travers de structures auxquelles elles sont attachées (entreprise, association, collectivité ou autre organisme public).

Cette dynamique locale se retrouve également dans les attentes exprimées par le public ayant participé au projet, qui ont tout particulièrement trait au territoire – **découvrir, s'interroger et transmettre**. Ainsi lors de la 1^{ère} enquête, 7 propositions ont été faites quant aux attentes des

personnes interrogées vis-à-vis du projet *In the field*, pour lesquelles les répondants pouvaient apporter une note de 0 pour aucune attente à 5 pour une attente très forte. Le graphique ci-dessous retrace la moyenne des notes obtenues par chaque proposition.



Certains répondants ont apporté des compléments à ces propositions qui évoquent notamment la valorisation du territoire dans sa diversité culturelle, historique, son patrimoine naturel et culturel, et la transmission de passions, métiers...

La dynamique locale s'exprime également via les **acteurs mobilisés sur le territoire**, outre les partenaires du projet (cf. point suivant sur le partenariat).

En effet, le projet a conduit à collaborer avec les mairies dont le territoire est traversé par un parcours sonore pour l'installation d'une signalétique (panneau explicatif et comportant le QR code pour accéder au parcours).

Par ailleurs, des **relais locaux** ont été identifiés (offices de tourisme, partenaires, lieux de socialisation...) pour des actions de communication et médiation en lien avec le projet.

Enfin la dynamique vient également des personnes ayant essayé les parcours, dans une logique d'**essaimage**. **72% des répondants à la 2^{ème} enquête auprès du public ayant participé au projet ont fait ou pensent à faire découvrir les parcours sonores à leur famille ou à leur entourage.**

► *Un partenariat étoffé*

Le projet a permis la mobilisation de partenaires nombreux et divers sur le territoire : partenaires institutionnels, collectivités, coproducteurs, acteurs des arts hybrides et de la culture numérique, associations, centre de recherche, et partenaires commerciaux.

Partenariat mobilisé dans le cadre du projet

- Esch2022-Capitale européenne de la culture (cadre du projet)
- Festival Musica, Strasbourg (coproducteur du prototype strasbourgeois)
- Le Puzzle à Thionville (coproducteur du prototype de Thionville)
- L'Arche à Villerupt (accueil de l'inauguration du projet et des rencontres professionnelles)
- HACNUM (partenaire dans l'organisation et la communication autour des rencontres professionnelles)
- Ampersand Variations ; Catherine Kontz asbl ; Maskenada asbl ; Little Lies asbl (mise à disposition gracieuse de l'application GOH à d'autres porteurs de projet pour qu'ils puissent développer leurs propres parcours sonores)
- Ministère de la culture - Service Numérique Innovant (soutien au développement du manager de l'application GOH)
- Les villes de Thil, Audun-le-Tiche, Schiffange, Kayl, Villerupt et l'école Jules Ferry de Ruselange (mises en contact locales, partage de connaissance, installation de la signalétique urbaine)
- Minette Trail, Musée d'histoire naturelle du Luxembourg (partage de connaissances sur la région)
- Ministère de la Culture - DRAC Grand Est
- Région Grand Est
- Centre National de la Musique
- Collectivité Européenne d'Alsace
- Département Meurthe & Moselle
- Ville d'Esch-sur-Alzette
- Ville et Eurométropole de Strasbourg (soutien financier)
- LISER - Luxembourg Institute of Socio-Economic Research (partenariat de compétence : mise à disposition d'un chercheur spécialisé sur la question de la frontière)
- Residhome Esch-Belval (tarif préférentiel sur les hébergements pour les résidences, les phases de recherches et de publication et les rencontres professionnelles)
- Cottage Luxembourg et IBIS (tarif préférentiel sur les hébergements pour les résidences).

► *Des pistes de capitalisation pour le projet*

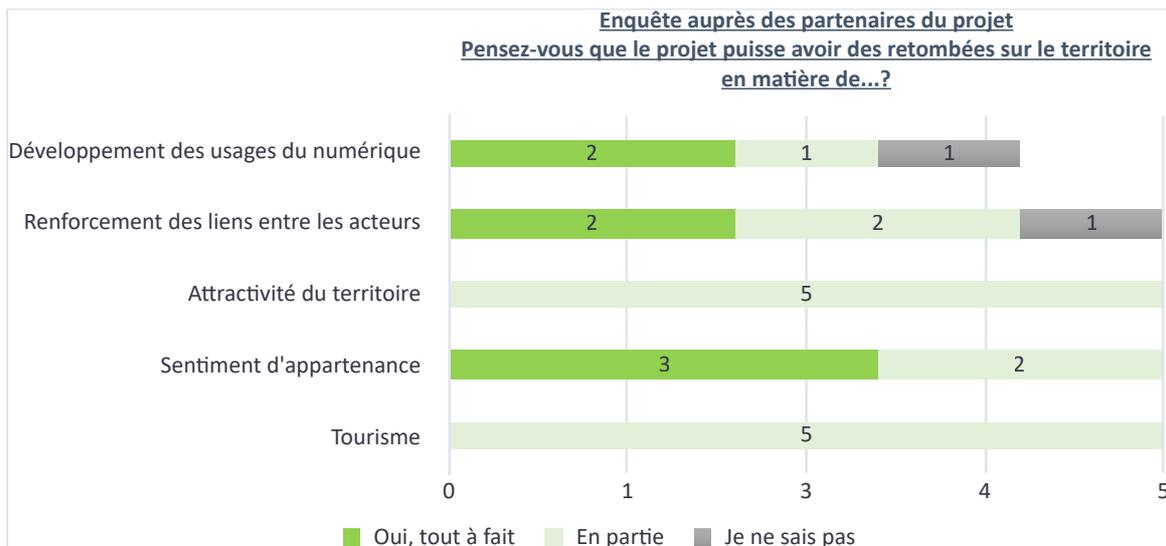
Le projet *In the field* est en cours de valorisation dans le cadre du [Minett Trail](#) (sentiers de la zone transfrontalière).

Par ailleurs il est présenté dans divers salons professionnels.

Les Ensembles 2.2 souhaitent poursuivre la démarche au vu des résultats obtenus et du champ des possibles. De même, tous les répondants à l'enquête auprès des partenaires (5 répondants) souhaitent poursuivre des collaborations dans le domaine des arts numériques.

► *Des effets de retombées possibles sur le territoire*

Pour les partenaires du projet interrogés dans le cadre de l'enquête, les retombées possibles du projet sont diverses pour le territoire, en matière de **tourisme et d'attractivité**, de **sentiment d'appartenance** et de **renforcement du lien entre acteurs**, et de développement des **usages du numérique**, dans une moindre mesure. Dans d'autres questions de l'enquête, les partenaires ont eu des réponses concordantes, indiquant la contribution du projet à l'image et à la dynamique partenariale sur le territoire.



Ces effets de retombées probables ne peuvent être étayés par d'autres éléments de l'évaluation, hormis concernant le sentiment d'appartenance et le renforcement des liens entre acteurs, qui recoupe d'autres constats de la présente évaluation (cf. points 1 et 2).

2.4. Evolution du rapport à l'Europe et à l'identité européenne

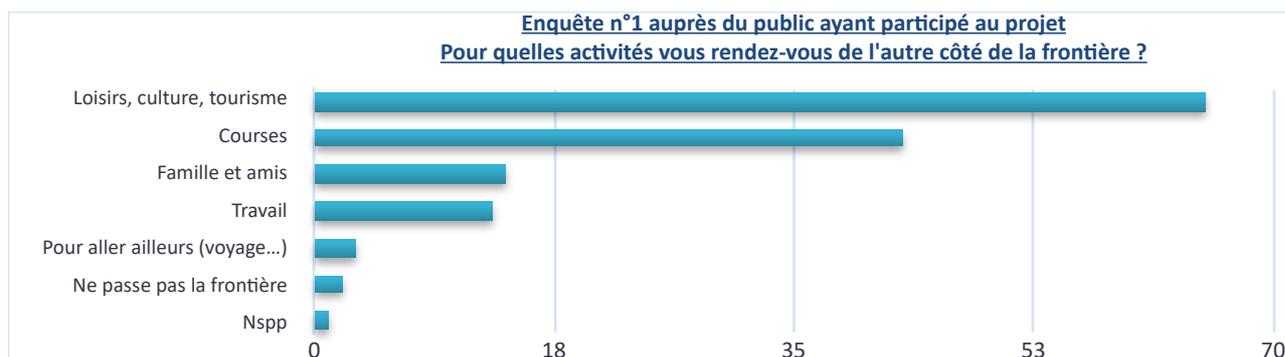
Sources	<ul style="list-style-type: none"> • Eléments de bilan du projet • Enquête partenaires • Enquête n°1 auprès du public ayant participé au projet • Enquête n°2 auprès du public ayant participé au projet • Démarche initiale (entretiens semi-directifs)
----------------	---

Résultats attendus et appréciation de l'atteinte des résultats	<ul style="list-style-type: none"> • Appropriation et résonance du thème « frontières » 		<ul style="list-style-type: none"> • Thématique et zone des parcours • Thème abordé de façon large (pas uniquement géographique) • Echanges dédiés à cette thématique (collecte auprès de habitants, rencontres professionnelles, atelier inaugural) • Valorisation en cours des parcours dans le cadre de sentiers transfrontaliers
	<ul style="list-style-type: none"> • Représentation de l'Europe 		<ul style="list-style-type: none"> • Travail sur un territoire transfrontalier européen • Mise en valeur d'une histoire commune
	<ul style="list-style-type: none"> • Attachement aux valeurs européennes 		<ul style="list-style-type: none"> • Mise en valeur d'une histoire commune, d'un territoire européen par-delà les frontières • Inscription dans des objectifs de l'UE : développement des usages de numérique, accessibilité des publics à la culture, sentiment d'appartenance, mise en valeur la richesse et la diversité des cultures européennes • Pas d'éléments récoltés sur le renforcement de l'attachement aux valeurs européennes

Tous les parcours portent sur la thématique de la frontière, traitée de manière diverse, et se situent sur le territoire transfrontalier entre France et Luxembourg.

► *Cohérence de la démarche avec les habitudes transfrontalières et l'intérêt pour la frontière des habitants*

Lors de la 1^{ère} enquête, les participants ont été interrogés sur les activités pour lesquels ils se rendaient de l'autre côté de la frontière. Cette question permettait de faire un choix multiple. Une grande majorité des répondants se rend de l'autre côté de la frontière pour les loisirs, la culture et le tourisme (80%, en comptant les réponses « autres » qui entraient dans cette catégorie), et donc le secteur dans lequel les parcours sonores s'inscrivent.



L'intérêt pour la question de la frontière a motivé les participants à contribuer au projet. Lors de la 2^{ème} enquête, **les participants ont par ailleurs indiqué que le projet leur avait permis de découvrir des lieux de l'autre côté de la frontière, et d'explorer la thématique de la frontière.**

► Des échanges spécifiques sur la frontière dans le cadre du projet

Lors de la collecte d'informations auprès des habitants et acteurs du territoire, ceux-ci ont été interrogés fortement sur la question de la frontière.

Extrait de la trame d'entretiens utilisée :

- « A quoi vous fait penser le mot frontière ?
- De quel côté de la frontière vivez-vous ?
- De quel côté de la frontière êtes-vous né(e) ?
- Comment décririez-vous cette frontière ? Maintenant, dans le passé, dans l'avenir ?
- Qu'est ce qui fait frontière ?
- À quoi ressemble cette frontière ?
- Où se trouve la frontière ?
- Qu'est-ce qu'elle délimite ?
- Qu'y a-t-il de l'autre côté de la frontière ?
- Comment se tisse votre histoire personnelle avec la/les frontière(s) ?
- Est-ce que vous passez souvent des frontières ? A quelles occasions ?
- Quelle est la relation que vous entretenez avec la/les frontière(s) ?
- Quelles sont à vos yeux les différences entre les deux bords de la frontière Mosellane avec le Grand Duché du Luxembourg ?
- Auriez-vous une anecdote en lien avec la frontière qui sépare la Moselle et le Luxembourg que vous pourriez me raconter ?
- Si la frontière n'était qu'un fil, qu'en feriez-vous ? »

Par ailleurs, lors de l'inauguration des parcours sonores, une table ronde était dédiée au sujet « arts et frontières ». Des rencontres professionnelles autour de la question des arts numériques et de la thématique de la frontière ont également été organisées en avril 2022 à Esch-sur-Alzette (LU) et Villerupt (FR).

A noter également que le projet est en cours de valorisation dans le cadre du Minett Trail, à savoir des sentiers de la zone transfrontalière.

► Un projet qui met en avant l'Europe et ses valeurs

Le travail sur un territoire transfrontalier européen, la valorisation des échanges entre les habitants et acteurs de ce territoire, et d'une histoire commune contribuent à la construction de **l'identité européenne**. La contribution du projet à un sentiment d'appartenance, mise en exergue par les

différents acteurs du projets (voir points 1 à 3) va également dans le sens d'un sentiment d'appartenance accru à un espace européen commun.

Par ailleurs le projet s'inscrit dans des **objectifs de l'Union européenne** tels que le développement des usages de numérique, l'accessibilité des publics au numérique et à la culture, la promotion d'une identité européenne... En particulier, les capitales européennes de la culture ont pour objet de mettre en valeur la richesse et la diversité des cultures européennes. **Le projet *In the field* s'inscrit parfaitement dans cet objectif, en valorisant le patrimoine, l'histoire et les habitants d'un territoire transfrontalier.**

2.5. Transfert de compétences dans le domaine des arts numériques et sonores (porteurs GOH)

Sources	<ul style="list-style-type: none"> • Eléments de bilan du projet • Enquête GOH n°1 (2021) • Enquête GOH n°2 (2022)
----------------	---

Résultats attendus et appréciation de l'atteinte des résultats	<ul style="list-style-type: none"> • Transfert de compétences dans le domaine des arts numériques et sonores aux porteurs GOH 		<ul style="list-style-type: none"> • Un appui dans l'utilisation de l'outil GOH pour la publication d'autres parcours sonores • Un outil considéré par les porteurs GOH comme innovant et adaptable à différents contenus • Un avis partagé des porteurs GOH sur leur montée en compétence • Un porteur GOH considère que l'utilisation de l'outil prend trop de temps, au détriment du travail artistique
---	--	---	--

► Une montée en compétences des porteurs GOH en questionnement

Les Ensembles 2.2 ont accompagné 4 porteurs de projets dans l'utilisation de l'application GOH et de son *Manager* dans le cadre d'une convention de partenariat.

Les avis sont partagés à 50/50 sur la montée en compétence dans le domaine des arts numériques et sonores via l'outil GOH (enquête GOH n°2).

Deux porteurs sur les quatre ayant répondu à l'enquête n°2 souhaitent utiliser à nouveau l'outil GOH à l'avenir. Deux ne sont pas intéressés, et un ne sait pas encore. Ils indiquent :

« Pour ce projet-ci, le fait de l'avoir aussi sur l'application permet de l'avoir en compagnie d'autres projets et le rendre plus visible. Dans le futur j'aimerais bien faire quelque chose avec toutes ces fonctions dont GOH est capable, créé plus spécifiquement pour cette application. »

« Que c'est adaptable à beaucoup de situations différentes. Pour ce projet, on n'a pas fait usage de l'automatisation, mais pour d'autre projets dans le futur, ce sera très chouette. »

« L'utilisation nous prend beaucoup de temps qui nous éloigne de notre travail artistique. »

« GOH me permet de sortir de la musique et du son de manière innovante et de proposer une expérience particulière à l'auditeur. »

« Je pense que c'est définitivement un outil intéressant. »

« Je ne suis pas expert en application mais je pense que c'est assez facile à utiliser même pour un technophobe. »

► L'avis des porteurs GOH sur l'outil

Les porteurs GOH interrogés dans le cadre de l'enquête soulignent comme point fort de GOH et de son Manager les caractéristiques techniques et de design, tout comme l'intérêt plus global de faire découvrir le projet à côté d'autres et le caractère adaptable de l'outil.

Ils voient tous un intérêt dans la relation aux publics que permet l'outil GOH, notamment car il permet de s'inscrire dans la découverte globale d'un territoire, et qu'il offre un regard spécifique dans cette découverte, ainsi que pour l'expérience innovante qu'il offre à l'utilisateur.

Diverses difficultés dans l'utilisation de l'application GOH sont signalées dans la première enquête. Les porteurs GOH ont plusieurs suggestions quant à des fonctionnalités à ajouter dans GOH, diverses, dans les deux enquêtes (voir les rapports d'enquête).

Les Ensembles 2.2 ont depuis développé des fonctionnalités répondant à ces difficultés : tutoriel vidéo <https://www.youtube.com/watch?v=sfkf48nDNG4>, option pause, guidage par Maps ou plan, fonction de verrouillage de l'application...

Les avis sont partagés (50/50) sur le caractère ergonomique de l'outil GOH lors de la 1^{ère} enquête en 2021, notamment sur la question des cartes. Cependant, lors de la seconde enquête en 2022, les répondants considèrent à 75% sur l'outil est ergonomique.

En revanche, à la question de savoir si l'outil GOH est adapté à leurs besoins, les porteurs GOH répondent par la négative pour 2 d'entre eux (sur les 4 répondants) lors de la 2^{ème} enquête, alors qu'il n'y avait qu'un seul répondant par la négative dans la première enquête.

Ceci peut certainement être corrélé aux caractéristiques des projets envisagés par chaque porteurs. En effet, l'utilisation de GOH implique un processus créatif adapté : la prise en cours du « décor » (espace public pour lequel le parcours est créé), la prise en compte de la temporalité et de la distance devant être parcourues par les auditeurs, la prise en compte de l'expérience utilisateur globalement. Les projets de porteurs n'étaient parfois pas tout à fait en adéquation avec ces contraintes et cette dichotomie s'est faite ressentir.

Il serait intéressant pour Les Ensembles 2.2 de définir en amont les contraintes artistiques et techniques et de les transmettre aux porteurs afin que ces derniers les prennent en compte dès le début de la conception de leurs projets.

Conclusions de l'évaluation

3. Conclusion sur les impacts du projet

Il a été demandé aux partenaires du projet de noter les propositions (correspondant aux 5 objectifs initiaux du projet) en fonction du degré d'atteinte des objectifs. Le graphique ci-dessous retrace la moyenne des notes obtenues par chaque proposition.



3.1. Impact du projet sur les participants à la démarche et le public cible

Pour les partenaires interrogés, le résultat n°1 du projet *In the field* est d'avoir renforcé l'ouverture culturelle des participants. Et cet avis croise bien les différents retours des enquêtes auprès des personnes du territoire ayant participé au projet, ainsi que ceux recueillis lors des tables rondes dans le cadre de l'inauguration. Les parcours sonores représentent une nouvelle offre culturelle sur le territoire et s'ancrent dans celui-ci, tout en proposant un regard extérieur sur le territoire. **Le projet a donné envie aux participants de découvrir leur territoire, et envie de participer au processus créatif. Les participants se sont approprié la démarche.**

La démarche même du projet a permis de répondre à l'objectif lié au développement de *soft skills* par le public. Le projet a offert une expérience artistique sur-mesure aux nombreux participants (185 pour la collecte des informations transmises aux artistes notamment), en leur permettant à la fois d'être en contact avec des artistes internationaux, de découvrir leur regard sur leur territoire, et de participer au processus créatif. Il s'agit par nature d'un projet de médiation ou de « partage culturel », expression mise en avant par Les ensembles 2.2. Les différentes sources de l'évaluation font état de la

curiosité suscitée par le projet, de la surprise et de l'enthousiasme de certains participants face à l'intérêt porté à leur territoire et face aux richesses de celui-ci.

Le caractère très accessible des parcours et la facilité d'utilisation de l'outil GOH permettent d'approcher un public large.

Dernier point, le projet visait également à soutenir les porteurs de l'application GOH. Le transfert de compétences dans le domaine des arts numériques et sonores aux porteurs de l'application GOH semble moins efficace aux partenaires. Cela rejoint également les constats de ces porteurs interrogés dans l'enquête.

3.2. Impact du projet sur le territoire

Le projet a mis en réseau et fait se rencontrer des acteurs divers sur le territoire (liens entre habitants, habitants et artistes, dynamique partenariale) y compris en mobilisant tout une série de relais (associations, collectivités, offices de tourisme...). Des perspectives existent par ailleurs pour inscrire cette démarche dans des initiatives complémentaires sur le territoire (ex. sentiers transfrontaliers). **Le projet participe donc à une dynamisation de la vie citoyenne, culturelle et économique sur le territoire.**

Le projet participe à la valorisation du patrimoine, de l'histoire, et contribue potentiellement à renforcer le rayonnement du territoire (attractivité, tourisme...) que ce soit vers l'extérieur, notamment dans la zone transfrontalière, ou vers ses propres habitants, auxquels il apporte un nouveau regard.

En ce qu'il adresse la thématique de la frontière dans une zone transfrontalière, il permet aux participants de s'approprier ce sujet dans ses différentes dimensions, à l'aide du travail de création artistique, et **renforce le sentiment d'appartenance commune en mettant en lumière l'histoire et les histoires des habitants.**

4. Clés de la réussite, points de vigilance et pistes d'approfondissement

4.1. Clés de la réussite

Plusieurs facteurs favorisent l'atteinte des résultats attendus, et renforcent l'impact du projet *In the field* :

- Le fait d'avoir plusieurs parcours élaborés en parallèle sur une thématique fil rouge, qui offre une taille critique, une échelle plus importante pour impliquer davantage d'acteurs.
- Le fait d'impliquer les habitants, ce qui renforce l'ancrage des créations artistiques dans le vécu du lieu, mais aussi l'appropriation de l'œuvre, l'envie de partager des participants avec leur entourage (ils deviennent prescripteurs), et favorise donc l'essaimage du projet.
- L'ancrage territorial (histoire, patrimoine) dans des œuvres même fictionnelles, ce qui contribue à éveiller la curiosité, attirer à la culture les publics, et dynamiser le territoire en intéressant des acteurs divers, qui peuvent devenir des relais ou de futurs partenaires, ou avoir des initiatives complémentaires.
- La qualité des intervenants (auteurs et audio/*field recordings*), de même que la qualité de l'appui par Les Ensembles 2.2, qui ne peuvent que renforcer la qualité de la production et donc l'atteinte des objectifs du projet.

- Le partenariat divers et à une échelle intéressante pour une bonne mobilisation des acteurs et une bonne diffusion des résultats du projet.
- Les portes d'entrée diverses pour accéder au projet (centres d'intérêt, mobilisation via des relais, bouche à oreille ; dimension innovante et contemporaine du projet qui offre un nouveau regard, original, inhabituel...), qui contribuent à amplifier ses effets.
- L'accessibilité des parcours via l'application, ce qui est évidemment une clé de réussite pour ce type de projet, dans la mesure où il vise un public large et cherche à attirer vers la création contemporaine.
- La communication autour du projet, également essentielle pour la bonne diffusion auprès des différents publics, et l'attractivité du territoire qui peut en découler.
- Le fait d'avoir implanté une signalétique, un atout pour la pérennisation du projet.
- La valorisation des parcours via d'autres projets comme Minett Trail, également une piste prometteuse pour renforcer l'impact du projet sur le territoire.
- De même, le lien à d'autres projets que permet l'application, qui peut contribuer à renforcer l'impact du projet.
- La mobilisation de relais, ce qui renforce également les impacts, car elle permet tout à la fois de toucher un public plus large et de nourrir la dynamique d'acteurs sur le territoire.

4.2. Points de vigilance

Plusieurs facteurs réduisent les impacts du projet ou ralentissent l'atteinte des résultats :

- Le défaut de participation de certains territoires concernés (communes) privant le projet d'un relais précieux.
- Les caractéristiques techniques des parcours et de l'application (séquençage/durée des parcours ayant fait l'objet de quelques critiques ; difficultés techniques ou manquements de l'application mise en avant par les porteurs GOH) qui peuvent limiter l'accès/la diffusion des parcours.
- Les modalités de mise en œuvre du projet (qui n'étaient pas l'objet de la présente évaluation) – calendrier, organisation des échanges, ressources humaines... – qui peuvent jouer sur la mobilisation des participants et partenaires.
- La pérennisation du projet est un point de vigilance à avoir à l'esprit : comment sera poursuivie la communication ; entretenue la signalétique ? Et ce afin que les impacts ne se limitent pas à la période de réalisation du projet, et que les effets de retombées puissent intervenir à moyen ou long terme.

Enfin, il y a une difficulté à mesurer certains impacts, du fait de l'absence d'indicateurs ou de sources de données pour ce faire.

4.3. Pistes pour approfondir les impacts

Divers points restent à préciser concernant les impacts du projet *In the field* :

- La satisfaction sur la qualité des parcours – les retours des enquêtes sont relativement positifs, mais le nombre de réponses aux enquêtes limite les conclusions qui peuvent en être tirées. Il serait intéressant de connaître également l'appétence à aller voir d'autres parcours.

- L'ampleur de l'accès à l'offre, à savoir, plus précisément, les types de publics touchés, le caractère suffisant ou non du nombre de personnes touchées et la pérennité dans l'accès à cette offre culturelle ; et la pertinence et l'efficacité des différents types de relais pour mobiliser les publics.
- Le traitement des publics pour lesquels l'accès est plus complexe (handicap, mobilité/accès aux sites, langue..).
- Les modalités de la poursuite de collaborations entre les partenaires, acteurs du territoire – comment transformer l'essai, tirer les bénéfices de la dynamique partenariale créée ? Quelles ambitions pour les territoires ? Quelle capitalisation du projet mettre en œuvre ? Comment exploiter le potentiel social et environnemental du projet ?
- La possibilité de renforcer les capacités RH chez Les ensembles 2.2.
- Les effets de retombées – comment les assurer, les pérenniser ?

Sur la base de ces questionnements, des clés de réussite et points de vigilance mis en avant, la poursuite du projet pourrait se faire selon plusieurs pistes :

Effets attendus quant aux impacts	Pistes pouvant y contribuer
Essaimage, pour toucher largement les publics (culture, territoire, création artistique contemporaine)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Renforcement de la force de travail au sein de Les Ensembles 2.2 : création d'un poste supplémentaire ▪ Interrogation du partenariat pertinent à mobiliser pour toucher les publics : en fonction de l'ampleur souhaitée ; des besoins (communes concernées par les parcours) ; des initiatives connexes permettant une complémentarité ou une visibilité accrue ▪ Réflexion sur l'accessibilité des parcours (à différents publics + question de la mobilité) ▪ Mise en place d'un suivi sur la qualité des parcours (qualité du parcours = le promeneur devient prescripteur) ▪ Comparaison avec d'autres parcours pour voir si la diffusion est efficace ▪ Poursuite de l'identification de relais – quels sont les relais les plus efficaces ? ▪ Identification avec les relais des objectifs en termes d'inclusion pour exploiter au mieux la médiation ▪ Poursuite de l'identification de liens avec d'autres projets (par exemple, comme ce que permet GOH ; ou comme ce qui est prévu avec les sentiers transfrontaliers Minett Trail) = plus de visibilité ▪ Adaptation au mieux de l'outil (exploiter les commentaires sur l'application, le cas échéant, et les retours des porteurs GOH dans les deux enquêtes – voir les rapports d'enquête annexés). ▪ Poursuite de la communication (en direct et via les relais) ; accent à mettre en particulier sur l'ancrage territorial, car cela a intéressé les publics, et l'expérience innovante/autre regard sur le territoire : la découverte et la redécouverte ▪ Entretien de la signalétique
Concrétisation des effets de retombées sur le territoire (dynamique partenariale, tourisme, attractivité...)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Poursuite de l'identification de liens avec d'autres projets (démultiplication des impacts) ▪ Capitalisation dans d'autres projets, en particulier sur le territoire (démultiplication des impacts) ▪ Identification des causes de non coopération de certaines mairies pour réfléchir aux solutions à l'avenir (choix des territoires d'implantation des parcours, communication/ contact préalable, association en amont de la commune, influence...) ▪ Identification des impacts précis à l'aide de partenaires (ex. augmentation de visites sur un site etc.) via des indicateurs ▪ Mise en place d'une cohorte de participants interrogés pour réaliser un suivi des impacts, et notamment, de connaître les effets du projet sur l'évolution des capacités sociales ou encore le renforcement de l'attachement aux valeurs européennes

Effets attendus quant aux impacts	Pistes pouvant y contribuer
De nouveaux objectifs pour l'avenir	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Renforcer l'équipe des Ensembles 2.2 avec un poste supplémentaire ▪ Maintien de la dynamique partenariale : via la communication ; en proposant des temps d'échange (ex. bilan et perspectives suite au projet) ▪ Portage plus politique et/ou avec des capacités d'ingénierie fortes, selon les ambitions ▪ Délimitation du partenariat : quels partenaires (et relais) pour quels objectifs ? ▪ Capitalisation dans de nouveaux projets (thématique de la frontière : peut-être possibilité de mobiliser des fonds UE ex. Interreg Rhin supérieur ou Grande Région – notamment « microprojets » ; ou, si certains parcours sont sur des périmètres éligibles, des fonds européens des programmes LEADER sur le développement rural/attractivité du territoire, tourisme...) ▪ Réflexion sur l'accessibilité (handicap, enfants, seniors, langues, mobilité pour se rendre au point de départ des parcours ou pour réaliser les parcours, facilité d'usage de l'outil...) ▪ Mise en place dès le départ d'un set d'indicateurs/d'outils permettant de mesurer les impacts (cohorte de participants à interroger, données mobilisables par des partenaires...)

En résumé, les points forts et les perspectives du projet *In the field* se situent dans l'ancrage, le lien, alors même qu'il traite de la thématique de la frontière : avec le territoire, les habitants, leurs histoires, leurs centres d'intérêt, le patrimoine ; entre les partenaires, les relais, les artistes, les pratiques, les autres initiatives locales ou transfrontalières.