

PRENDRE LA MESURE DES EXTERNALITES DES DISPOSITIFS CREEES PAR LES ACTEURS DU RESEAU NATIONAL DES ARTS HYBRIDES ET CULTURES NUMERIQUES

Rapport final

Raphaël BESSON
Directeur de Villes Innovations, Chercheur associé à PACTE-CNRS

Mathilde GOUTEUX
Chargée d'études de Villes Innovations

Octobre 2021

REMERCIEMENTS

Nous tenons à remercier Céline Berthoumieux (Directrice de ZINC et Présidente du réseau HACNUM) et Léa Conrath (Coordinatrice du réseau HACNUM) de nous avoir confiés cette étude et de nous avoir accompagnés tout au long de notre recherche.

Nos remerciements vont aussi aux responsables des trois dispositifs des arts hybrides et des cultures numériques évalués dans le cadre de cette étude, Fabrice Jallet et Frédéric Lecoin (Fluxus / Bliiida), Luc Brou (*Oblique/s*), Amélie Fesquet-Saniel (AADN), ainsi qu'à l'ensemble des co-producteurs de cette recherche : la quarantaine de participants aux ateliers de co-production, les répondants à l'enquête auto-évaluative et à l'évaluation par les usagers. Les conclusions de cette recherche n'auraient pu voir le jour sans les réflexions menées collectivement lors de ces différents temps de co-production et de co-évaluation.

Nos remerciements vont enfin à Jean-Christophe Théobalt, chargé de mission « Médiation numérique & éducation aux médias » au Ministère de la culture et commanditaire de l'étude.



Bliiida, Metz

SOMMAIRE

INTRODUCTION	4
 PARTIE I/ Les encastrlements complexes et multiniveaux des écosystèmes des arts hybrides et des cultures numériques	 5
1. L'encastrlement territorial	
2. L'encastrlement technico-économique	
3. L'encastrlement social	
 PARTIE II/ Ouvrir la boîte noire des externalités	 8
 PARTIE III/ Les terrains de la recherche-action	 10
1. Pôlette en Auvergne-Rhône-Alpes	
2. Fluxus dans le Grand Est	
3. Oblique/s en Normandie	
 PARTIE IV/ Description de la méthode	 12
1. Description des protocoles d'évaluation	
2. Les quatre phases de la recherche	
 PARTIE V/ Présentation des résultats	 19
1. Les résultats issus des ateliers de co-production et des questionnaires auto-évaluatifs	
2. Les résultats de l'évaluation par les usagers	
 PARTIE VI/ Analyse transverse et recommandations	 36
 BIBLIOGRAPHIE	 39
 ANNEXES	 40
1. Questionnaire Fluxus	
2. Questionnaire Obliques	
3. Questionnaire Pôlette	

INTRODUCTION

Fédérant près de 90 acteurs (50 membres adhérents et 40 artistes associés), le réseau HACNUM – Réseau national des arts hybrides et cultures numériques – a impulsé, en 2021, une recherche-action visant à co-construire un outil d'évaluation des impacts et des externalités des écosystèmes des arts hybrides et cultures numériques.

Ce travail de co-construction d'un outil d'auto-évaluation, doit permettre de mesurer et de représenter non seulement les impacts directs (nombre de projets culturels, nombre et types de partenariats, fréquentation des publics, nombre de créations d'emploi et d'activités, ventes de spectacles et d'œuvres d'art, etc.), mais aussi et surtout les effets indirects et externes (les externalités sociales, environnementales, organisationnelles, d'apprentissage ou d'innovation).

Précisons que notre recherche s'est portée sur des dispositifs encore récents : le pôle de compétences Pôlette en Auvergne-Rhône-Alpes, la plateforme arts & cultures numériques *Oblique/s* en Normandie et l'incubateur Fluxus dans le Grand Est. Ces dispositifs sont en phase de maturation et n'ont pas encore produit tous leurs effets matériels. Notre recherche a par conséquent davantage consisté à co-construire un outil d'évaluation, qu'à évaluer *stricto sensu* les impacts des écosystèmes des arts hybrides et cultures numériques. Plus que « *d'enquêter sur, il s'agissait d'enquêter avec* » (Madec, Monchatre, Selek, 2019) et de faire de la démarche d'évaluation non seulement un outil de visibilité des externalités mais aussi d'accompagnement des acteurs des arts hybrides et cultures numériques.

PARTIE I

Les encastrlements complexes et multiniveaux des écosystèmes des arts hybrides et des cultures numériques

L'écosystème national des arts et des cultures numériques est le terrain de jeu d'acteurs pluriels, dont la multiplicité de formes et d'activités les fait échapper à toute tentative de catégorisation précise. S'il est difficile de les enfermer dans une seule et même définition, on peut néanmoins tenter de les rassembler autour de certaines caractéristiques telles que l'utilisation des technologies numériques dans la fabrique artistique, le caractère participatif du processus créatif, et une certaine critique esthétique de la société numérique.

Souvent issus des sphères alternatives telles que la cyberculture, la musique électronique, les mouvements hackers ou encore l'éducation populaire, les acteurs des arts hybrides se sont généralement développés au sein de friches culturelles ou à l'occasion de festivals. Fidèles à la « culture du libre » et de la participation, ces acteurs se détachent du modèle de l'objet et du tirage limité ; position qui rend la valorisation de leurs activités plus difficile que dans l'art traditionnel. Ils évoluent donc au sein d'un système souvent fragile et relativement précaire, et cette situation est renforcée par la difficulté qu'ils éprouvent à se faire reconnaître du monde institutionnel. En effet, leur statut hybride et leur positionnement dans des champs artistiques alternatifs et multiples (musique, arts plastiques, audiovisuel, jeux vidéo...) sont peu adaptés à une légitimation au sein d'administrations culturelles segmentées.

Cependant, la capacité des acteurs des arts hybrides et cultures numériques à se mouvoir dans une pluralité d'écosystèmes peut aussi se percevoir comme une richesse, qu'il s'agit désormais de reconnaître et de valoriser. C'est dans cette perspective qu'a été créé HACNUM en 2020. Rassemblant divers acteurs (centres d'art, tiers-lieux, festivals, artistes, bureaux de production, théâtres, fablabs, médiathèques), cette association « *vise à accompagner les transformations du secteur culturel et jouer le rôle de catalyseur sur les territoires pour faire entrer la culture dans le paradigme de la transition numérique* ». Le réseau a aussi vocation à valoriser les encastrlements complexes et multiniveaux que les acteurs des arts hybrides et des cultures numériques ont su tisser au fil des années (Besson, 2020).

1. L'encastrlement territorial

Les arts numériques font sortir l'art de son espace réservé et sacralisé en se déployant dans des tiers-lieux, des friches culturelles et une diversité d'espaces publics : quartiers sensibles, hôpitaux, écoles, etc. Ces pratiques artistiques permettent de tisser des liens avec les territoires, en transcendant le carcan des usages et fonctions traditionnellement dévolus aux équipements culturels. Certains festivals comme Accès(s), Electroni[k], L'Ososphère,]interstice[ou Ném

font du territoire et de l'espace public leur terrain d'expression, à l'instar des « géo-artistes » décrits par Luc Gwiazdzinski (Gwiazdzinski, 2016).

2. L'encastrement technico-économique

Les arts numériques se sont historiquement développés avec l'ère électronique et un encastrement dans les sphères technique et numérique. Cet ancrage se poursuit aujourd'hui avec le développement de nombreuses collaborations avec des laboratoires de recherche, des centres technologiques ou des entreprises innovantes comme celles de la filière des industries culturelles et créatives. Grâce à cet encastrement, les artistes numériques cherchent à s'inspirer des nouvelles technologies (intelligence artificielle, robotique, réalité augmentée, nano- et biotechnologies...) afin de créer de nouveaux dispositifs artistiques. Citons notamment des artistes comme Antoine Vanel, Adelin Schweitzer ou Cécile Babiole qui adoptent une posture critique vis-à-vis des technologies.

3. L'encastrement social

Les arts hybrides et cultures numériques incarnent un mode exploratoire de la relation entre arts et société en sortant du triptyque traditionnel de création/ production/diffusion. Héritiers de l'éthique hacker et du « mouvement faire » (Guillon, Ambrosino, 2016) les artistes conçoivent la création comme un acte collectif, à travers la réalisation d'œuvres immersives ou participatives. Les arts numériques épousent le concept d'« esthétique relationnelle » (Bourriaud, 1998) où l'art permet la rencontre, la proximité « interhumaine », et contribue à la « société relationnelle ».

L'art numérique est un art engagé, un « *hacktivisme technocritique* » selon Jean-Paul Fourmentraux (Fourmentraux 2021), qui inclut le spectateur dans une réflexion critique sur la société contemporaine. C'est le cas, par exemple, des œuvres d'Antoine Vanel (Blindsp0t) ou du collectif RYBN (The Great Offshore) qui invitent le spectateur à s'interroger sur le caractère liberticide des sociétés numériques.

Avec cette courte description des encastlements multiniveaux, nous prenons conscience que les acteurs des arts et des cultures numériques sont immergés dans les transformations profondes qui travaillent nos sociétés et nos territoires : transitions numériques, nouveaux modes de collaboration et renouveau des communs, demande accrue de participation, prise de conscience écologique, mutations technologiques, etc. Sans en avoir pleinement conscience, les acteurs de la création numérique sont engagés dans un processus de dépassement du numérique. Au-delà des outils technologiques, ils explorent de nouveaux environnements pour saisir et symboliser les enjeux anthropologiques, artistiques, scientifiques et culturels de nos « sociétés transitionnelles » immergées dans une culture numérique. Ils se positionnent comme les acteurs clés des transitions (Besson, 2020).

Cependant, pour que ces acteurs fassent durablement transition, il semble aujourd'hui essentiel d'évaluer non seulement leurs effets directs (nombre de projets culturels, nombre et types de partenariats, fréquentation des publics, nombre de créations d'emploi et d'activités, ventes de spectacles et d'œuvres d'art, etc.), mais aussi et surtout leurs effets indirects et externes (les externalités sociales, environnementales, organisationnelles, d'apprentissage ou d'innovation l'importance des interactions et des formes de coordination). Nous faisons en effet l'hypothèse que la valeur principale des projets portés par les acteurs des arts hybrides réside moins dans leurs outputs (leurs effets matériels directs et quantifiables, à l'image des œuvres numériques) que dans leurs externalités¹. Leur valeur est comparable à l'activité pollinisatrice des abeilles, dont la valeur est mille fois supérieure à l'output qu'elles produisent et susceptible de faire l'objet d'un usage marchand : le miel vendu sur les marchés (Boutang, 2010).

¹ Une externalité se produit lorsque l'activité d'une personne (d'un agent) crée un avantage (une externalité positive) ou un désavantage (une externalité négative) à autrui, et ce en l'absence de toute contrepartie financière et sans que le bénéfice ou la perte n'aient été initialement planifiés. Les externalités se situent par conséquent en dehors de la programmation initiale et des échanges marchands, mais elles peuvent avoir des conséquences économiques déterminantes.

PARTIE II

Ouvrir la boîte noire des externalités

L'identification, la compréhension, la mesure et la représentation des externalités impliquent de renouveler les méthodes d'évaluation de l'impact. Il s'agit d'imaginer de nouveaux protocoles co-construits avec différents acteurs (chercheurs, parties prenantes, porteurs de projets, usagers) afin de multiplier les expertises et points de vue.

Cette démarche correspond à une vision de l'évaluation pluraliste qui, pour être exhaustive, affirme intégrer toutes les parties prenantes du projet. Il s'agit aussi d'adapter les protocoles d'évaluation à l'état d'esprit des acteurs des arts hybrides et des cultures numériques. Les actions culturelles engagées par ces acteurs mobilisent souvent ceux qui vivent et qui font les territoires au quotidien : acteurs culturels, entrepreneurs, habitants, étudiants, acteurs publics... L'étude des effets, au moyen de protocoles et de mesures statistiques classiques, paraît ici presque impensable. Dans cette perspective, les questions évaluatives et les indicateurs doivent être élaborés conjointement avec les acteurs, qui doivent non seulement leur reconnaître de la valeur, mais aussi se les approprier et les intégrer dans une démarche de compréhension de leur action. D'où l'enjeu d'une « recherche indisciplinée » (Nicolas-Le Strat, 2018) et de la production de nouveaux protocoles d'évaluation intégrant des experts, des auto-évaluateurs et des citoyens.

Afin de préciser le cœur de notre recherche relative externalités, nous avons élaboré le tableau ci-dessous. Il permet d'identifier quatre types d'impacts :

- Les impacts directs et marchands.
- Les impacts directs et non marchands.
- Les impacts indirects et marchands.
- Les impacts indirects et non marchands. Cette quatrième catégorie d'impacts correspond aux externalités.

Positionner les externalités dans l'analyse des impacts (Besson, Maisonnasse, Richez-Battesti, 2021)

	Impacts directs (Objectifs prédéterminés et majoritairement matériels, affectant des acteurs identifiés)	Impacts indirects (Objectifs incertains et majoritairement immatériels affectant des acteurs identifiés et non identifiés)
Impacts marchands (transactions majoritairement monétaires)	Effets majoritairement marchands prévus dans la programmation initiale et affectant des acteurs identifiés <i>Ex. Création d'emplois, nombre d'entreprises créées, coût d'investissement et de fonctionnement, nombre de salariés, évolution du CA, biens et services marchands générés,...</i>	Effets majoritairement marchands non prévus dans la programmation initiale <i>Ex. Obtention de financements publics et privés (appels à projets, fondations), crowdfunding, construction de nouvelles prestations de services...</i>
Impacts non marchands (transactions majoritairement non monétaires)	Effets majoritairement non marchands prévus dans la programmation initiale et affectant des acteurs identifiés <i>Ex. Réalisation d'un Tiers Lieu, mise en œuvre des actions ciblées, accélération des projets, dynamiques d'innovation...</i>	Effets majoritairement non marchands relevant d'objectifs incertains mais pour partie espérés et/ou affectant des acteurs non identifiés à l'origine <i>Ex. Ancrage et renouvellement de l'approche du développement territorial, transformations des modes de faire, de la gouvernance et de l'action publique, stimulation des processus coopératifs, dynamiques d'apprentissage, encapacitation citoyenne, écosystèmes naturels, transformation du récit territorial, développement culturel, capacité de résilience et d'action sur les transitions, réciprocité, bien commun, communauté, ressources partagées...</i> = Les externalités le cœur de notre recherche

De manière à garantir une dimension participative à la démarche, un dispositif d'évaluation a été développé autour de l'articulation de trois protocoles : un premier protocole qualifié d'« expert » (identification d'indicateurs et de critères d'évaluation a priori, conduite d'entretiens semi-directifs) ; puis un deuxième protocole d'auto-évaluation des porteurs du projet (ateliers de co-construction des grilles auto-évaluatives) ; le troisième repose sur une évaluation conduite par les usagers, mais aussi les partenaires des porteurs de projets et les institutions avec lesquelles ils collaborent.

En fin de compte, l'imbrication de ces trois types de méthodes doit permettre d'assurer une évaluation collective, décentralisée et ancrée dans les territoires, et d'objectiver non seulement les effets directs, mais aussi les effets externes des actions des arts hybrides et numériques. Cette imbrication d'une pluralité d'écritures et de savoirs (expérientiels, spécialisés, académiques), doit aussi permettre de discuter collectivement de la valeur des externalités produites. Notre hypothèse est que les actions développées par les acteurs des arts hybrides produisent davantage d'externalités positives (participation citoyenne, apprentissage, coopération, lien social, transformation de l'action publique, etc.) que d'externalités négatives (gentrification, précarisation des acteurs, standardisation des actions culturelles, etc.). Afin que les acteurs des arts hybrides et des cultures numériques se pérennisent et fassent durablement transition, il est également essentiel qu'ils puissent réinternaliser, au sein même de leur modèle économique, la valeur des externalités produites. La démarche d'évaluation des externalités devra donc être à terme couplée à une démarche de qualification et de quantification de la valeur des externalités produites.

PARTIE III

Les terrains de la recherche-action

La recherche-action a été déployée dans trois territoires représentatifs d'une diversité de situations socio-économiques et de projets portés par les écosystèmes des arts hybrides et des cultures numériques : le pôle de compétences Pôlette en Auvergne-Rhône-Alpes, la plateforme arts & cultures numériques *Oblique/s* en Normandie et l'incubateur Fluxus dans le Grand Est.

1. Pôlette en Auvergne-Rhône-Alpes

La région Auvergne-Rhône-Alpes jouit d'un écosystème de culture et arts hybrides mature, avec la présence de nombreux acteurs sur son territoire, notamment dans la production de contenus (Crossed Lab, AADN, Coin Coin Productions, CCO Villeurbanne, Igor Deschamps, Mirage, THÉORIZ, Scenocosme, ERASME...). Les acteurs ont su développer une dynamique de collaboration et ont obtenu une reconnaissance institutionnelle avec la création, en 2011, du premier fonds régional dédié aux arts numériques, le SCAN (Fonds de soutien à la création artistique numérique). Les nombreux festivals et événements grand public autour des arts numériques organisés au sein de la région ont permis une relative structuration du réseau.

L'influence des acteurs a même réussi à pénétrer des institutions culturelles traditionnelles comme l'Hexagone de Meylan, le LUX, Les Abattoirs, Les Subsistances, ou encore le Théâtre Nouvelle Génération. Le dynamisme des arts hybrides et cultures numériques rhônalpins se concentre principalement dans la métropole lyonnaise, du fait du soutien de ses institutions et de l'abondance des lieux d'expositions et événements sur le territoire du Grand Lyon. C'est dans ce terreau fertile que se sont alliées trois structures : AADN, Coin Coin Productions et Crossed Lab, pour créer, en 2020, un pôle de compétences. Nommé Pôlette, ce dispositif doit permettre de répondre aux difficultés du secteur – fragilité, atomisation, réalités administratives complexes – en guidant les porteurs de projets de la création numérique. Pôlette accompagne tous types d'acteurs dans leur administration comme leur production, et propose des services de structuration de filières et de montée en compétences.

2. Fluxus dans le Grand Est

La région Grand Est accueille, depuis 1998, un acteur historique des arts numériques : le festival L'Ososphère. Depuis sa création, il a développé un programme d'actions autour des cultures numériques qui se déploie dans de nombreux espaces strasbourgeois : nuits électroniques, expositions, parcours artistiques, projections, concerts, croisières sonores, workshops, conversations, radio, etc.

La région a vu fleurir en son sein divers lieux avec une forte capacité d'accueil et de diffusion avec des festivals (L'Ososphère, Constellations) et des espaces tels que le Shadok, Puzzle, ou

BLIIDA. La région se démarque par sa capacité à articuler arts et économie numériques, via par exemple le pôle BLIIDA, qui dispose de l'incubateur de start-ups innovantes The Pool et de la fabrique de l'économie sociale et solidaire ESS We Can, ou encore par l'accueil (chaque année depuis dix ans) des rencontres Grand Est Numérique à Metz. Le nouvel incubateur culturel fluxus, créé à l'initiative de la DRAC, s'inscrit dans cette dynamique, avec pour objectif de favoriser l'émergence de projets entrepreneuriaux et de soutenir la création d'entreprises créatives. Porté par le tiers-lieu BLIIDA, l'incubateur cherche à fédérer un réseau régional, mutualiser les ressources du territoire et générer une coopération transfrontalière en matière d'entrepreneuriat culturel. Depuis 2018, fluxus accompagne des projets de toutes les filières culturelles et artistiques : audiovisuel, architecture, design, illustration, spectacle vivant, jeux vidéo, musique... La structure a également su tisser un réseau conséquent avec des partenaires opérationnels dans les différentes villes, a formalisé une collaboration avec l'Agence culturelle Grand Est et signé un partenariat outre- Rhin avec Startup Mannheim.

3. Oblique/s en Normandie

La Normandie est une région bien différente des précédentes avec, sur son territoire, une faible présence d'acteurs des arts hybrides et numériques, et une reconnaissance institutionnelle de ceux-ci encore balbutiante. Les acteurs présents ponctuent cependant l'année d'une grande diversité d'événements. Évoquons notamment le festival Jinterstice[à Caen, qui offre chaque été, depuis plus de 15 ans, des expositions d'arts visuels, sonores et numériques, invitant des artistes du monde entier. L'offre événementielle s'est étoffée ces dernières années, avec l'ouverture estivale du lieu Tetris pendant le festival Exhibit! au Havre depuis 4 ans, et la création du festival rouennais dédié aux arts numériques, le SETUP, en 2020. C'est dans l'optique de mettre en relation les différents acteurs et créer un réseau culturel en Normandie que s'est créé Oblique/s en 2020, à l'initiative de Station Mir et du Tetris. Par l'animation du réseau et la création de partenariats, cette plateforme vise à valoriser l'activité des acteurs du numérique et à soutenir l'articulation avec des acteurs d'autres secteurs tels que l'éducation, la recherche, les entreprises et les collectivités.

C'est au sein de ces différents territoires, que notre recherche-action s'est déployée pendant l'année 2020. Avec l'objectif de co-créeer un outil national partagé d'évaluation et de visualisation des impacts et des externalités produites par les écosystèmes des arts hybrides et des cultures numériques. Un outil dont la portée devrait dépasser le champ des arts numériques, pour embrasser l'ensemble des secteurs culturels, dont les externalités positives dépassent bien souvent les simples retombées économiques directes.

PARTIE IV

Description de la méthode

1. Description des protocoles d'évaluation

Protocole 1. L'évaluation « experte »

L'évaluation experte a consisté dans un premier temps à analyser les ressources issues de nos terrains d'investigation (rapports d'activités, bilans, projets d'activités, diagnostics, documents de présentation des projets, conventions, rapports de recherche, etc.). A partir de ces ressources, nous avons construit les premières questions évaluatives, les pré-grilles auto-évaluatives, ainsi que les principaux critères et indicateurs d'évaluation. Pour bâtir ces premiers outils d'évaluation, nous nous sommes appuyés sur un certain nombre de critères traditionnels de l'évaluation :

- La pertinence des objectifs de la démarche par rapport au problème qu'elle cherche à résoudre ;
- La cohérence entre les objectifs initiaux et les moyens mis en œuvre ;
- L'efficacité de la démarche, ou le rapport entre les moyens mis en œuvre et les résultats ;
- Son efficacité : soit le rapport entre ses objectifs et les résultats ;
- La viabilité de la démarche, soit sa capacité à générer des dynamiques pérennes
- L'utilité, soit le rapport entre les problèmes que la démarche cherchait à résoudre et ses impacts à moyen terme.

Extrait de la grille auto-évaluative de l'incubateur Fluxus

QUESTIONS	REponses / NOTES	COMMENTAIRES / JUSTIFICATIONS DE LA NOTE	INDICATEURS IMPACTS DIRECTS	INDICATEURS EXTERNALITES
RAYONNEMENT DE FLUXUS ET ANCRAGE TERRITORIAL				
Fluxus est-il devenu un label, permettant aux participants de se différencier dans l'écosystème culturel ?	Ne se prononce pas 0=Non, pas du tout 1=Non, fluxus est encore très confidentiel, bien que l'explication du dispositif puisse permettre aux projets de gagner en légitimité. 2=Oui, fluxus commence à être connu sur le territoire du Grand Est et peut permettre aux projets de se démarquer. 3=Oui, la participation a fluxus est un réel différentiateur dans l'écosystème culturel du territoire, notamment pour l'obtention de financement. 4=Oui, fluxus est devenu un label reconnu, avec un rayonnement qui touche ses participants.	Ne se prononce pas 0=Non, pas du tout 1=Pas vraiment 2=Oui, un peu 3=Oui, tout à fait 4=Oui, je suis convaincu(e)		Pérennité et répliquabilité du modèle
Les projets portés par Fluxus ont-ils eu des effets sur l'ensemble du territoire du Grand Est ?	Ne se prononce pas 0=Non, pas du tout 1=Non, il sont essentiellement concentrés sur les villes de Metz et Strasbourg. 2=Oui, un peu, dans les espaces urbains et péri-urbains de plusieurs villes du territoire. 3=Oui, tout à fait, les espaces urbains, péri-urbains et ruraux sont impactés 4=Oui, les projets ont des effets sur l'ensemble de la région.		Développement local	
Dans combien de villes du territoire l'incubateur fluxus dispose-t-il de partenaires ?			Développement local	
La création de fluxus a-t-elle permis de créer plus de collaboration avec les collectivités locales?	Ne se prononce pas 0=Non, pas du tout 1=Pas vraiment, si ce n'est que les acteurs sont désormais identifiés par les collectivités. 2= Oui, certaines collaborations commencent à se développer avec les collectivités locales. 3= Oui, certaines collectivités se sont emparées des sujets des arts hybrides et cultures numériques et collaborent avec les acteurs. 4= Oui, désormais les acteurs sont reconnus et collaborent avec les différentes collectivités locales du territoire.	Ne se prononce pas 0=Non, pas du tout 1=Pas vraiment 2=Oui, un peu 3=Oui, tout à fait 4=Oui, je suis convaincu(e)		Stimulation des processus coopératifs et transdisciplinaires
Dans quelle mesure l'incubateur fluxus a-t-il permis aux acteurs culturels de prendre conscience de l'enjeu de l'entrepreneuriat culturel?	Ne se prononce pas 0= Aucunement 1= Pas vraiment, mais la notion d'entrepreneuriat culturel commence à émerger 2= La notion d'entrepreneuriat culturel commence à être discutée par les acteurs culturels 3= L'enjeu de l'entrepreneuriat culturel est reconnu par les institutions culturelles 4= L'enjeu de l'entrepreneuriat culturel est reconnu et pris en main par les institutions culturelles	Ne se prononce pas 0=Aucunement 1=Très peu 2= Un peu 3=Beaucoup 4=Parfaitement		Transformation des représentations et systèmes de valeur au sein des politiques culturelles

L'évaluation experte a également consisté en la réalisation d'entretiens semi-directifs avec les principaux acteurs-clés de nos trois territoires d'investigation.

Protocole 2. L'auto-évaluation par les parties prenantes

Ce second protocole a permis de co-construire avec les parties prenantes de Fluxus, Pôlette et *Oblique/s*, des questionnaires auto-évaluatifs dont l'objet était d'évaluer les premiers impacts de ces dispositifs sur les territoires. Ces questionnaires auto-évaluatifs ont ensuite été diffusés grâce à l'outil *Google Form* auprès des parties prenantes des projets : les coordinateurs des dispositifs, les collectivités, les formateurs, les incubés, les accompagnateurs, les artistes, les partenaires, etc.

Ces questionnaires comprenaient une vingtaine de questions (cf annexes). Pour chaque question, l'auto-évaluateur devait attribuer une note comprise entre 1 et 4, et justifier de sa réponse. Ce système de notation a permis d'objectiver et de représenter graphiquement les principaux impacts directs et externalités des dis trois dispositifs des arts hybrides et cultures numériques sur les territoires.

Au regard du nombre de questions et de la nécessité de justifier de chaque réponse, la diffusion du questionnaire a été restreinte à un cercle limité de parties prenantes (une dizaine). Nous avons privilégié le qualitatif au quantitatif, en limitant la diffusion du questionnaire aux acteurs impliqués dans les ateliers de co-construction des grilles auto-évaluatives. Les questionnaires

auto-évaluatifs sont encore en phase de test. Ils devront par la suite être diffusés plus largement afin d'assurer une meilleure compréhension et analyse des impacts.

Précisons que le principe d'auto-évaluation se différencie d'une évaluation classique dans la mesure où l'évaluation de l'intervention publique est assurée par l'organisation qui participe directement à sa mise en œuvre. Cela a plusieurs intérêts et implications méthodologiques :

- La recherche de l'encapacitation des acteurs (*empowerment*). L'auto-évaluation doit permettre d'outiller les acteurs, afin de les rendre plus autonomes et augmenter leur capacité à comprendre, évaluer et agir pour améliorer leur action.
- Le développement d'une démarche itérative, qui doit doter l'organisation de moyens d'évaluation adaptés et appropriés par les parties prenantes et les bénéficiaires du dispositif.
- La transformation de la posture de l'expert, qui doit faciliter la co-construction du dispositif d'évaluation en apportant son regard extérieur et son soutien méthodologique.

Protocole 3. L'évaluation par les usagers

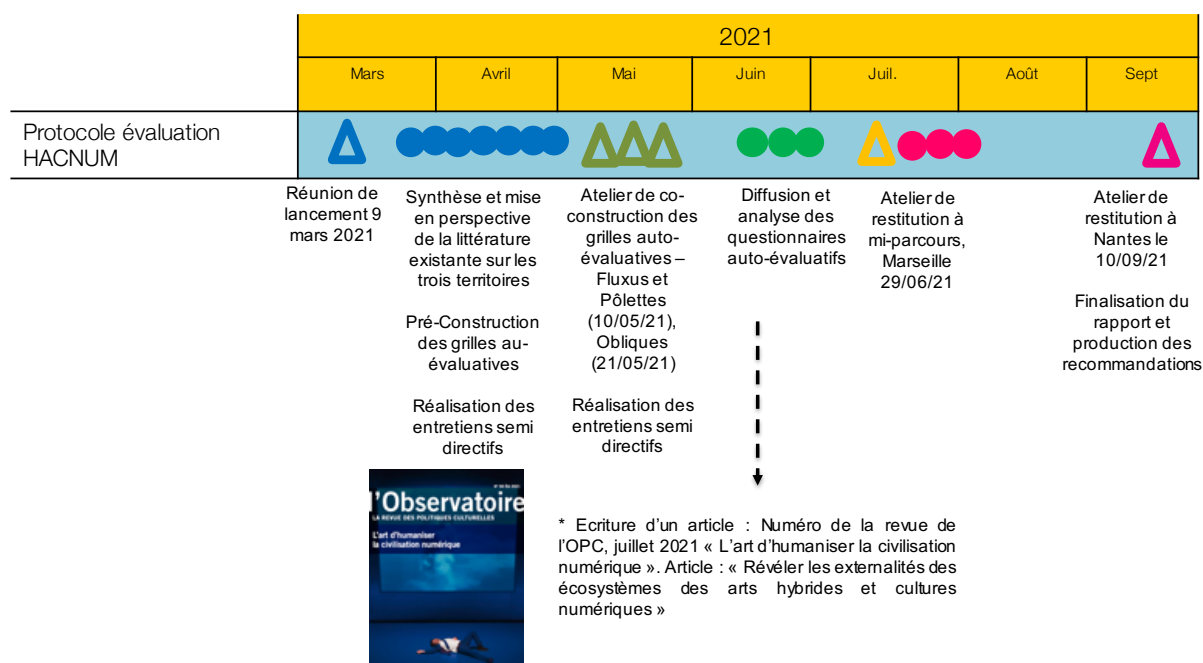
Ce troisième protocole d'évaluation reconnaît l'expertise d'usage des utilisateurs des dispositifs des arts hybrides et cultures numériques, en leur proposant de participer à la co-évaluation. En raison de la crise COVID, ce troisième protocole n'a pu être pleinement développé, à l'exception d'une expérience d'évaluation par les usagers lors de la représentation du spectacle #EXOTERRITOIRES au sein du Tiers lieu coopération le WIP (Colombelles), les 25 et 26 juin 2021.

2. Les quatre phases de la recherche

Notre travail de recherche s'est déployé durant l'année 2021 selon les quatre phases suivantes :

- Travail d'enquête préalable et construction de la pré-grille évaluative.
- Organisation et animation de cinq ateliers de co-production.
- Travail d'analyse et de réécriture.
- Publication et valorisation dans les murs et hors les murs.

Planning de la recherche



Phase 1. Travail d'enquête préalable et construction de la pré-grille évaluative

Cette première phase a consisté en la réalisation d'une quinzaine d'entretiens et la synthèse des principaux documents stratégiques des territoires. Nous avons également réalisé un déplacement à Caen, pour rencontrer les principaux acteurs de la plateforme Oblique/s et animer un atelier de co-production.

Phase 2. Organisation et animation de 5 ateliers de co-production

Afin d'accompagner les parties prenantes dans la construction des outils de l'évaluation, trois ateliers ont été organisés sur les territoires. Ces ateliers avaient pour objectif de présenter le programme de recherche et de co-construire avec les parties prenantes les principales questions évaluatives du questionnaire auto-évaluatif. Les ateliers étaient structurés autour des questions suivantes :

- Selon vous, le dispositif Fluxus / Pôlette / *Oblique/s* sera une réussite si.... (4 à 5 propositions max. par groupe) ?
- Selon vous, le dispositif Fluxus / Pôlette / *Oblique/s* produit-il ou va-t-il produire des effets négatifs ? Si oui, lesquels ?
- Formuler des questions évaluatives qui permettraient d'évaluer les impacts sociétaux du dispositif Fluxus / Pôlette / *Oblique/s* à moyen et long terme.
- Formuler des questions évaluatives qui permettraient d'évaluer la viabilité du dispositif Fluxus / Pôlette / *Oblique/s* à moyen et long terme.

L'atelier de la plateforme Oblique/s a également permis de discuter des conditions de mise en place de l'évaluation par les usagers du spectacle #EXOTERRITOIRES.

- Atelier n°1 : Fluxus (10/05/21). Acteurs présents à l'atelier :
 - Fabrice Jallet, Coordinateur fluxus (BLIIDA).
 - Claire Antony, Partenariats et financements fluxus (DRAC Grand Est).
 - Laurane Claden, coordination fluxus (Agence Culturelle du Grand Est).
 - Géraldine Taillandier, Accompagnatrice (Saint Ex).
 - Avildseen Bheekhoo, Incubé (Heads Up Entertainment).
 - Frédéric Durrmann, Incubé (No Limit Orchestra).
 - Frédéric Lecoin (BLIIDA).
 - David Girondin Moab (Jardin Parallèle).
 - Floriane-Marielle Job (PZZL)

- Atelier n°2 : Pôlettes (10/05/21). Acteurs présents à l'atelier :
 - Amélie Fesquet-Saniel, AADN.
 - Sabine Laffay, AADN.
 - Nadine Makris, AADN.
 - Cyrielle Tissandier, AADN.
 - Laurence Moletta, Artiste.
 - Natacha Paquignon, Chorégraphe projets numériques.
 - Caroline Bernard, Chargée de production indépendante

- Atelier n°3 : Oblique/s (21/05/21). Acteurs présents à l'atelier :
 - Luc Brou, coordinateur Oblique/s.
 - Anne Caldin, responsable du Service Culture INSA Rouen.
 - Elise Jamet, directrice Secrateb.
 - Océane Rohard, co-employée Oblique/s, L'Unique, Station Mir.
 - Frédéric Deslias, artiste DYS_LAB.



Atelier de co-construction. Oblique/s (Caen)

Un quatrième atelier a été organisé le 29/06/21 à Marseille à la Friche Belle de Mai. L’atelier a été retransmis en visioconférence à l’ensemble des membres du réseau HACNUM afin qu’ils assistent à la présentation des résultats à mi-parcours de l’évaluation. Cet atelier a été enrichi par les témoignages d’acteurs marseillais, sur la mise en place de dispositifs d’évaluation similaires. Les membres d’HACNUM ont ainsi bénéficié des présentations des évaluations déployées par :

- La Cité de l’Agriculture. La cité de l’Agriculture, née en 2015, a lancé récemment une ferme urbaine de 8500 m2 dans le 15ème arrondissement de Marseille afin d’y réaliser du verger-maraîchage. La ferme a pour projet de produire et vendre sur place la production, mais aussi d’accueillir divers publics sur le site afin de sensibiliser et former à l’agriculture urbaine, et d’expérimenter de nouvelles formes d’agriculture. Afin de mesurer les impacts de la ferme, la cité de l’agriculture a développé des partenariats académiques et scientifiques avec notamment l’université d’Avignon et l’université Aix-Marseille. La structure se fonde sur la théorie du changement, et puise ses informations à travers de la documentation, de la collecte de données sur site et des protocoles participatifs.
- Le Laboratoire d’intelligence collective et artificielle (LICA). Le LICA s’est donné comme but « *d’accompagner, avec joie, les transitions des territoires vers une prospérité soutenable, en harmonie avec le vivant* ». Le LICA explore notamment les

possibilités offertes par la blockchain pour rebattre les cartes de la monnaie actuelle. On peut citer les « contrats intelligents », qui permettent de choisir les règles de création ou destruction de tokens – monnaies circulant via la blockchain – pour conditionner leur usage par exemple sur un certain territoire ou une certaine temporalité et rendant ainsi obsolète toute stratégie d’accumulation. C’est en utilisant ces potentialités que le LICA est en train de développer Echos.life, avec pour objectif de tester de nouvelles solutions de contribution et rétribution d’acteurs engagés dans une logique coopérative.

- **Marseille Solutions.** Marseille Solutions est un organisme d’innovation sociale qui adopte une posture de facilitation sur le territoire marseillais par la génération d’alliances inédites. Cette structure a fait le constat que ses effets majeurs sont indirects et extra-financiers, et souhaite, dans ce contexte, prendre part au mouvement de la valorisation des externalités. S’inspirant des travaux réalisés au sein de Cocoshaker, un incubateur d’entrepreneur sociaux d’Auvergne Rhône Alpes, menés avec le CISCA (Centre d’Innovations Sociales Clermont Auvergne), Marseille Solutions souhaite sortir de la théorie du changement, et adopter le point de vue du « collective impact » qui mesure l’innovation sociale par la coordination d’acteurs.

Enfin, un cinquième atelier a été organisé à Nantes, le 10/09/21 lors des Rencontres HACNUM « Quelles politiques culturelles pour le numérique ? ». L’atelier a réuni une dizaine de personnes : Réseau TRAS (Dorine Dzyczko), Electroni[k] (Samuel Arnoux), AADN (Justine Babina, Amélie Fesquet-Saniel), Le Tetris, Ministère de la culture (Jean-Christophe Théobalt), DRAC Nouvelle Aquitaine (David Redon), Festival Recto VRso (Younes Elhem), Association PING (Marchand Guidevay). L’atelier a permis de présenter les résultats de l’évaluation aux participants et de travailler aux conditions d’appropriation par les membres du réseau HACNUM des outils d’évaluation mis en place. L’atelier a également permis d’identifier des premières questions évaluatives, afin d’évaluer à terme les impacts du réseau HACNUM lui-même.

Phase 3. Travail d’analyse et de réécriture

Afin d’écrire ce rapport nous nous sommes nourris des différents matériaux constitués :

- De l’analyse des entretiens,
- Des résultats des questionnaires auto-évaluatifs,
- Des productions issues des cinq ateliers de co-production,
- Des résultats de l’évaluation par les usagers.

Phase 4. Publication et valorisation

La valorisation de la recherche s’est pour l’instant limitée à l’écriture d’un article intitulé « Révéler les externalités des écosystèmes des arts hybrides et cultures numériques » et publié dans la revue de l’Observatoire des Politiques culturelles (2021/2, n°58, pages 93 à 96).

PARTIE V

Présentation des résultats

Nous présentons dans cette cinquième partie, les résultats issus des ateliers de co-production, des questionnaires auto-évaluatifs (1) et des évaluations produites par les usagers lors du spectacle #EXOTERRITOIRES en juin 2021 à Colombelles (2).

1. Les résultats issus des ateliers de co-production et des questionnaires auto-évaluatifs

1.1. L'incubateur fluxus

L'incubateur fluxus, créé à l'initiative de la DRAC, et porté par le Tiers Lieu BLIIDA à Metz, est né du constat d'un manque d'accompagnement adapté à la création d'activité culturelle et artistique sur le territoire du Grand Est. Il propose un programme d'incubation sur un an, avec à la fois de la formation collective et du coaching individuel, encadrant chaque groupe par un parrain et un référent dans son domaine d'activité. Une première promotion pilote a été lancée en 2018, et l'incubateur clôt actuellement l'année de la troisième promotion de projets.

Afin de commencer à travailler sur le dispositif d'évaluation de l'incubateur Fluxus, un atelier de co-production a été organisé en mai 2021. L'atelier a permis d'identifier des grands thèmes d'évaluation du dispositif :

- La consolidation du dispositif.
- La lisibilité du dispositif sur le territoire.
- L'inscription dans des réseaux.
- La réussite des projets accompagnés (CA, emploi, implantation géographique, pérennité).
- L'identification des besoins des projets pour donner les clés d'émergence.
- La rétention des talents sur le territoire.
- La Communauté avec l'existence d'échanges, de solidarités et d'interactions entre les différentes disciplines.
- L'exportation du dispositif pour le territoire.

Ces thèmes d'évaluation ont été transposés dans une grille auto-évaluative comprenant 23 questions au total. La grille a été construite autour de 4 sections évaluatives, avec la mise en place d'un système de notation :

- Effets directs de l'accompagnement fluxus : Satisfaction des bénéficiaires, moyens mis à disposition, autonomisation des artistes.
- Effets sur l'écosystème du Grand Est : Réponse aux enjeux locaux, dynamisme du territoire, effet communauté, mutualisation, nouvelles collaborations, innovations, manières de travailler...

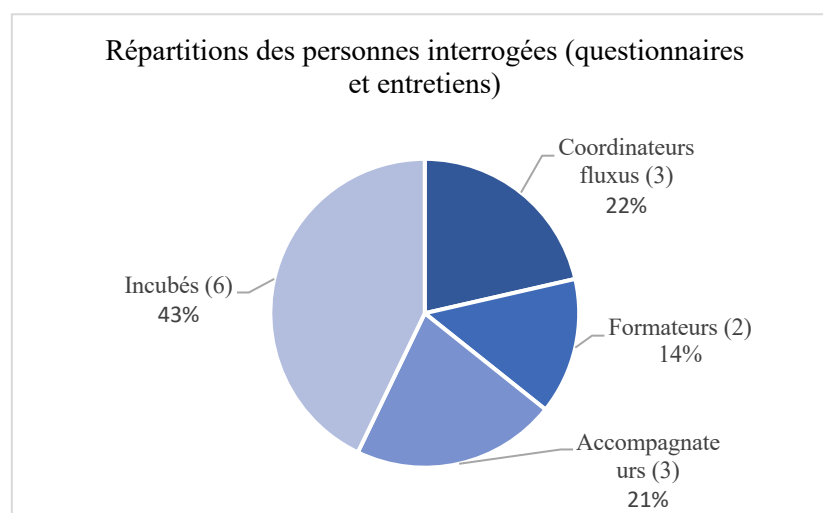
- Rayonnement de fluxus et ancrage territorial : Effets sur tout le territoire, collaborations collectivités locales, reconnaissance de l'incubateur, réflexions sur l'entrepreneuriat culturel, effets sociétaux, effets négatifs.
- Pérennité et répliquabilité du modèle : Enjeux autour de la pérennisation.

Une fois le questionnaire auto-évaluatif consolidé, 10 acteurs ont répondu au questionnaire :

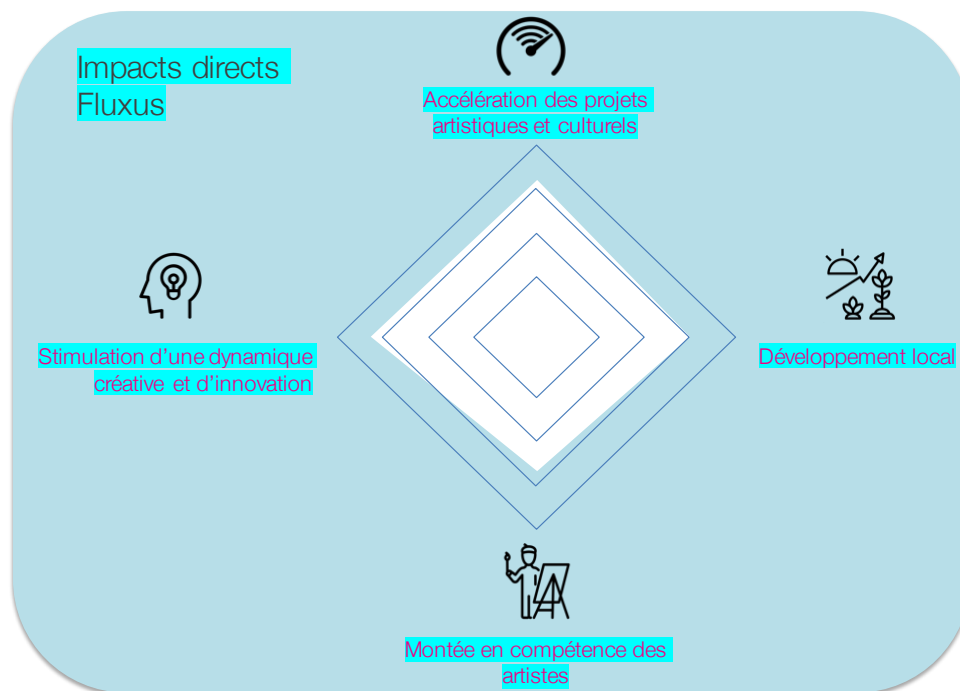
- Fabrice Jallet, Coordinateur fluxus (BLIIDA).
- Claire Antony, Partenariats et financements fluxus (DRAC Grand Est).
- Lisa Van Reeth, Formatrice communication (Indépendante).
- Harmonie Begon, Incubée (A demain Maurice).
- Frédéric Durrmann, Incubé (No Limit Orchestra).
- Cyril Leclerc, Formateur (Cyril Leclerc Communication).
- Kim-Marlène Le, Incubée (Association Lab Films).
- Christelle Le Dean, Accompagnatrice (Enseignante design textile).
- Avildseen Bheekhoo, Incubé (Heads Up Entertainment).
- Emily Evans, Incubée (Compagnie Brulante).

Ce questionnaire a été complété par la conduite d'entretiens semi-directifs auprès de :

- Laurane Claden, coordination fluxus (Agence Culturelle du Grand Est)
- Géraldine Taillandier, Accompagnatrice (Saint Ex)
- Collectif Heruditatem, projet incubé
- Cécile Haefelé, Accompagnatrice (Tôt ou T'art)



A. Les impacts directs



Les impacts directs générés par l'incubateur Fluxus sont d'ores et déjà significatifs. C'est le cas de **l'accompagnement et de la montée en compétences des artistes (2.86/4)**. Depuis sa création, fluxus a accompagné 23 projets, et 33 porteurs de projets, de secteurs très variés : architecture, arts visuels (arts plastiques, design d'objet/textile/culinaire), audiovisuel, événementiel, jeu vidéo, musique et spectacle vivant. Les retombées directes de cet accompagnement sont encourageantes, avec une satisfaction des participants vis-à-vis de l'accompagnement proposé : *« Je trouve que j'ai encore du chemin à faire pour me déclarer complètement autonome mais fluxus est une feuille de route qui me guide vers cette autonomie. »*

L'incubateur a fait preuve d'une réelle capacité d'adaptation, en recueillant les potentielles difficultés ou limites organisationnelles du programme via des questionnaires (problèmes de délais, formations trop spécifiques etc.), et en y répondant grâce à une évolution / amélioration permanente du programme.

Les répondants font également part d'un réel processus de professionnalisation des artistes, leur permettant de pérenniser leur activité : la totalité des projets accompagnés est toujours active, avec des perspectives de développement d'activités à moyen/long terme. Le chiffre d'affaires moyen des structures accompagnées lors des deux premières promotions est en croissance de respectivement 200% et 158%. On dénombre trois postes permanents en création au sein des associations, et au moins 16 porteurs de projets réalisant des prestations parmi les artistes-auteurs et autoentrepreneurs. La structuration des projets a permis une maturation de ceux-ci, avec 4 porteurs primés par *Tango&Scan*, un dispositif de financement de projets innovants

créatifs ou numériques. Une participante a également intégré les Ateliers de Paris. Selon les répondants il reste cependant *« des compétences à renforcer pour être totalement autonome, notamment dans la gestion financière et comptable et la capacité à se projeter à long terme. D'où la nécessité de construire des modules de perfectionnement post-incubation. »* On notera également que : *« la mise à disposition des ressources des partenaires pourrait être renforcée / Idem pour les possibilités d'accueil des porteurs de projets dans certaines villes »*.

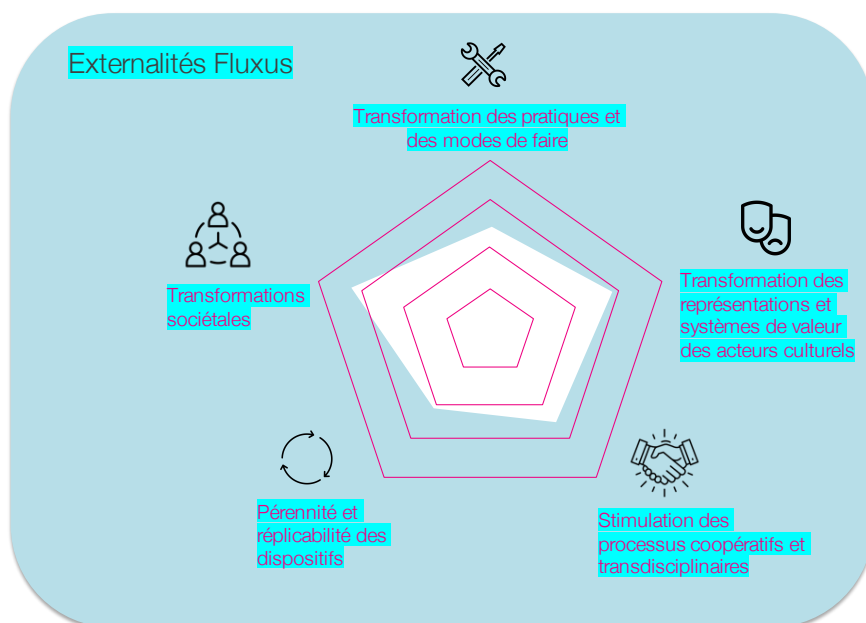
Un autre impact direct généré par l'incubateur Fluxus concerne **la stimulation d'une dynamique créative et d'innovation (3.33/4)**. L'incubateur permet à *« des profils hybrides, insolites, inédits d'exprimer et de structurer leurs projets sans avoir à rentrer dans des cases »*, avec la création de *« projets originaux et inédits »*. L'incubateur par exemple a facilité la rencontre entre un *« artiste designer de la HEAR² et un ingénieur chercheur de l'ENSISA, produisant par là même des projets innovants »*.

L'impact de Fluxus sur le **développement local** est également significatif (3.01/4). La vocation de l'incubateur est d'être régional, de travailler au plus près des artistes, afin de leur permettre de découvrir les ressources existantes sur le territoire du Grand Est. *« Fluxus c'est du made in Grand Est, le réseau d'acteurs impliqués dans le projet ainsi que les porteurs de projets ont une connaissance indéniable du territoire et de ses problématiques »*. Grâce à ce positionnement, un réseau d'une quinzaine de partenaires dans huit villes a été tissé (deux villes supplémentaires étant sur le point d'être investies). Ce maillage du territoire et le format du programme (parrains et référents, 3 jurys au cours de l'année) ont permis de créer une véritable communauté d'acteurs au sein de l'écosystème régional, et ce malgré la situation sanitaire et la virtualisation des échanges. Les anciennes promotions restent impliquées dans le dispositif, et la communauté est en constante évolution, avec des partenaires qui renouvellent chaque année leur implications et qui sont rejoints par d'autres. Si on ne constate pas encore une mutualisation du matériel, on assiste cependant à une mutualisation des expertises, des informations et des *« bons plans »* entre les différents acteurs.

Enfin l'incubateur Fluxus a d'ores et déjà eu un impact indéniable sur **l'accélération des projets culturels et artistiques (3.20/4)**. De par son succès, fluxus gagne en légitimité et commence à voir son nom circuler dans les réseaux culturels. S'il est un peu tôt pour le considérer comme un label permettant aux projets accompagnés de se différencier, les acteurs constatent une crédibilité accrue de leur projet suite à la mention de l'incubateur, notamment auprès de collectivités locales.

² Haute école des arts du Rhin.

B. Les externalités



Les impacts directs de l'incubateur fluxus sur les **transformations sociétales** sont encore faibles dans la mesure où l'incubateur est récent. Il faut donc comprendre la note de 3.33/4 au regard du fait que l'incubateur intègre des enjeux en lien avec « l'ESS et le développement durable ». « *Beaucoup de projets ont une visée sociale ou environnementale. Les porteurs de projet sont généralement engagés.* » Surtout l'incubateur a eu un impact significatif sur la stimulation des **processus coopératifs et transdisciplinaires (2.53/4)**. Le développement d'une communauté fluxus a permis l'émergence de projets interdisciplinaires. Évoquons notamment le projet *Eurogeek*, un jeu de piste 2.0 dans la ville de Strasbourg, permettant de redécouvrir la ville dans son identité et son histoire européennes. Le jeu a été créé par le Collectif *Heruditatem* (une association de jeunes architectes) et *No Limit Orchestra* (orchestre spécialisé dans la réinterprétation de musiques de jeux vidéo, « animés » et film), qui se sont rencontrés lors de la deuxième promotion Fluxus. « *Fluxus a permis de produire des rencontres interdisciplinaires improbables !* » (Collectif *Heruditatem*). En créant des ponts entre les secteurs, l'incubateur permet à des profils hybrides, insolites, inédits d'exprimer et structurer leur projet. Il contribue à la dynamique des arts hybrides et numériques consistant à faire tomber les barrières entre les secteurs, et à légitimer de nouveaux profils tels que les « *créatifs slashers* », qui conjuguent plusieurs activités et expertises.

Fluxus participe aussi de la transformation des **représentations et des systèmes de valeur des acteurs culturels (2.93/4)**. Si les projets portés par fluxus permettent une redéfinition et un nouvel accès aux œuvres, la véritable transformation opérée par l'incubateur dans le monde artistique est d'avoir introduit l'enjeu de l'entrepreneuriat culturel. Considérée par certains acteurs culturels comme un oxymore, cette notion a longtemps été ignorée ou rejetée. « *Certains intermédiaires étaient très réticents, par exemple le spectacle vivant subventionné, qui s'est construit en opposition au "monde économique"* » (Fabrice Jallet, BLIIDA). La

réticence des artistes et de certaines institutions culturelles vis-à-vis du champ lexical entrepreneurial a été un frein à la prise en compte de cet enjeu. Or, fluxus est justement né du constat que le monde de la culture, comme tout secteur - même non lucratif tel que l'économie sociale et solidaire - se doit de développer des compétences de gestionnaire. Le premier combat de l'incubateur aura été de montrer que la réconciliation entre viabilité économique et démarche artistique peut aussi permettre aux artistes de se consacrer pleinement à leur création. Fabrice Jallet, coordinateur de l'incubateur, cite Claude Mollard aux incubés dès leur arrivée : « *L'entreprise, c'est enfin l'affirmation d'une indépendance qui va de pair avec la liberté de la création* »³. De nombreux témoignages d'enquêtés témoignent de l'apport de Fluxus dans la diffusion de l'enjeu de l'entrepreneuriat culturel :

- « *Fluxus a eu un rôle de sensibilisation sur le volet de l'entrepreneuriat culturel, et a posé une question qui était ignorée, même au sein de la DRAC !* » (Claire Antony, DRAC Grand Est).
- « *Fluxus rend possible la cohabitation de ces deux mots souvent opposés, inédit pour moi sur le territoire* »

Concernant la **pérennité et la répliquabilité du dispositif fluxus** (2.15/4), on observe que de nombreux acteurs régionaux tentent aujourd'hui de répliquer le modèle de l'incubateur. « *On parle désormais d'entrepreneuriat culturel. Cela a permis de soulever le débat* » (Laurane Claden, Agence Culturelle du Grand Est). Depuis la création de l'incubateur, les écoles d'enseignement supérieur Culture sont devenues partenaires, et certaines créent des dispositifs complémentaires pour mutualiser les moyens en faveur de l'émergence. « *On observe désormais un changement de discours chez les directeurs d'école qui montrent désormais un intérêt pour l'insertion des diplômés.* » (Claire Antony, DRAC Grand Est). Cependant, les écoles d'art du territoire n'ont pas encore intégré les enjeux de l'entrepreneuriat culturel dans leur programme de formation. Par ailleurs, l'assise organisationnelle et institutionnelle de l'incubateur semble encore insuffisante. « *Aujourd'hui, le projet tient trop à des personnes, et c'est ce qui fait sa fragilité. Fluxus devrait s'émanciper des structures qui l'accompagnent pour gagner en stabilité et autonomie* » (Géraldine Taillandier, Saint Ex). La diversité des projets que l'incubateur accompagne est une force mais aussi une faiblesse, car sa formation peut parfois sembler trop généraliste : « *Fluxus ne permet pas de répondre aux particularités du spectacle vivant telles que l'intermittence, le type de contrat juridiques etc.* ». (Laurane Claden, Agence Culturelle du Grand Est). « *Fluxus doit encore se développer et s'inscrire dans le temps et l'ensemble du territoire pour pouvoir devenir un véritable label.* » L'incubateur nécessite également « *de nouveaux moyens afin d'accompagner l'évolution du dispositif* ». Afin par exemple d'assurer « *un accompagnement sur le long terme (...), un accompagnement jusqu'à échelle 1 des projets, ou en créant des workshops intensifs sur 2 jours valorisés par des expériences in situ en vraie grandeur.* »

³ L'ingénierie culturelle, Claude Mollard, PUF, 1994.

A travers ces différents externalités, l'incubateur Fluxus a un impact sur la **transformation des pratiques et des modes de faire** (2.57/4), et notamment à travers le développement de partenariat entre les écoles d'art et les Tiers Lieux. L'impact de Fluxus sur les **représentations et les systèmes de valeur des acteurs culturels** est également significatif (2.93/4). Les artistes accompagnés par l'incubateur créent des œuvres d'art hybrides, numériques et qui ont souvent vocation à sortir l'art des musées. Certains artistes s'attachent à inclure des publics d'habitude exclus, à l'image du projet *Kern Transcription*, spécialisé dans l'impression 3D d'œuvres artistiques pour les personnes malvoyantes et non-voyantes, à destination des musées, médiathèques et écoles. Précisions cependant, que si l'entrepreneuriat culturel est désormais une problématique reconnue au sein des certaines institutions du territoire, l'incubateur n'a pas encore réussi à influencer les politiques culturelles, au sein desquelles les questions d'émergence et d'insertion professionnelle des artistes sont encore largement absentes.

1.2. Oblique/s

Dans le sillon de la création du réseau HACNUM, la plateforme Oblique/s a été créée en 2020 dans l'optique de mettre en relation les différents acteurs et créer un réseau culturel en Normandie. A l'initiative de *Station Mir* et du *Tetris*, cette plateforme vise à valoriser l'activité des acteurs du numérique, et à soutenir l'articulation avec des acteurs d'autres secteurs tels que l'éducation, la recherche, les entreprises et collectivités. La plateforme cherche à répondre à des besoins d'artistes normands qui éprouvent des difficultés à s'inscrire sur le territoire, du fait de manque de lieux de résidence, de problèmes de financement, mais aussi du fait d'une méconnaissance entre eux, accentuée par la réunification des régions.

Pour construire le questionnaire auto-évaluatif, l'atelier de co-production organisé en mai 2021, a permis de mettre en exergue les thèmes d'évaluation suivants :

- La reconnaissance dans les différents champs disciplinaires culturels.
- Le positionnement d'Oblique/s comme interlocuteur et médiateur privilégié des cultures numériques en Normandie (commandes, appels à projet).
- La capacité d'Oblique/s à créer du lien et de nouvelles collaborations.
- L'apport d'Oblique/s dans le rééquilibrage régional et sa capacité à susciter des collaborations entre les territoires (et notamment depuis la réunification de la région).
- La compréhension des arts hybrides et numériques par des acteurs extérieurs au champ des arts numériques.
- La capacité à faire des arts hybrides et numériques des espaces questionnements sur le devenir de nos sociétés.

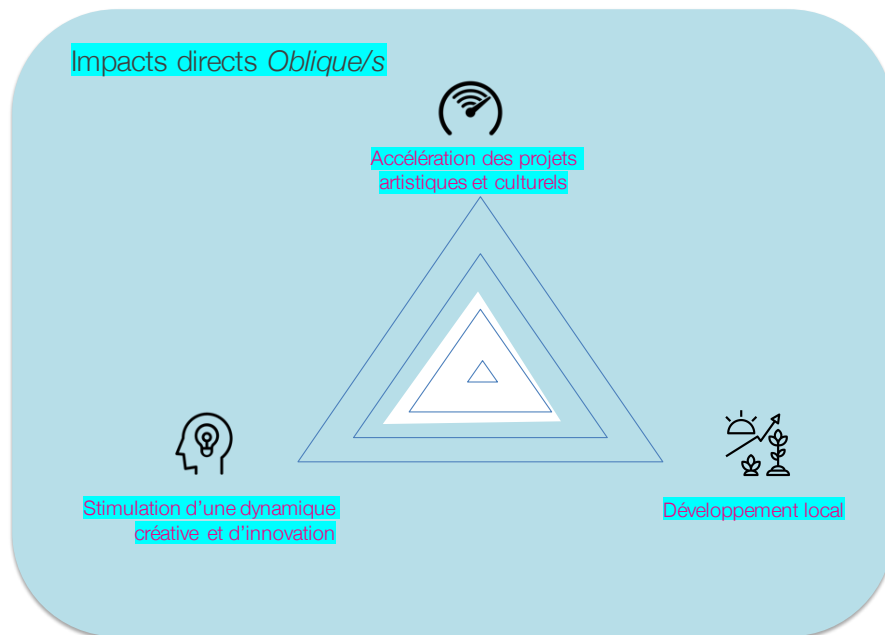
Ces thèmes d'évaluation ont là aussi été transposés dans une grille auto-évaluative comprenant 23 questions. La grille a été construite autour 5 critères évaluatifs :

- Effets territoriaux : Adéquation de la démarche aux enjeux locaux, dynamisme territorial, collaboration collectivités locales.
- Effets réseau : Communauté et mise en réseau, mutualisations, collaborations, évolutions dans les manières de créer et d'expérimentation, accompagnement des jeunes artistes, reconnaissances des arts hybrides et des cultures numériques auprès du public normand...
- Culture numérique et transformations sociétales : Reconnaissance institutionnelle, réflexion autour des cultures numériques, ponts avec le monde de la recherche, encapacitation citoyenne et diffusion de la culture numérique, enjeux sociétaux.
- Externalités négatives : Potentiels impacts négatifs
- Pérennité de la plateforme : Moyens et perspectives de pérennisation.

Au total 10 acteurs ont répondu au questionnaire évaluatif et participé aux entretiens semi-directifs :

- Luc Brou, coordinateur Oblique/s.
- Océane Rohard, co-employée Oblique/s, L'Unique, Station Mir coordonnée par Secrateb.
- David Dronet, co-fondateur Station Mir.
- Simon Fleury, directeur théâtre L'Éclat.
- Jérôme Félin, conseiller photographie, numérique et festival DRAC Normandie.
- Anne Caldin, responsable du Service Culture et Vie Étudiante INSA Rouen.
- Vincent Auvray, directeur L'Unique/Musée dehors.
- Arnaud Stinès, directeur ESAM.
- Élise Jamet, directrice Secrateb.
- Franck Lefèvre, président Oblique/s.

A. Les impacts



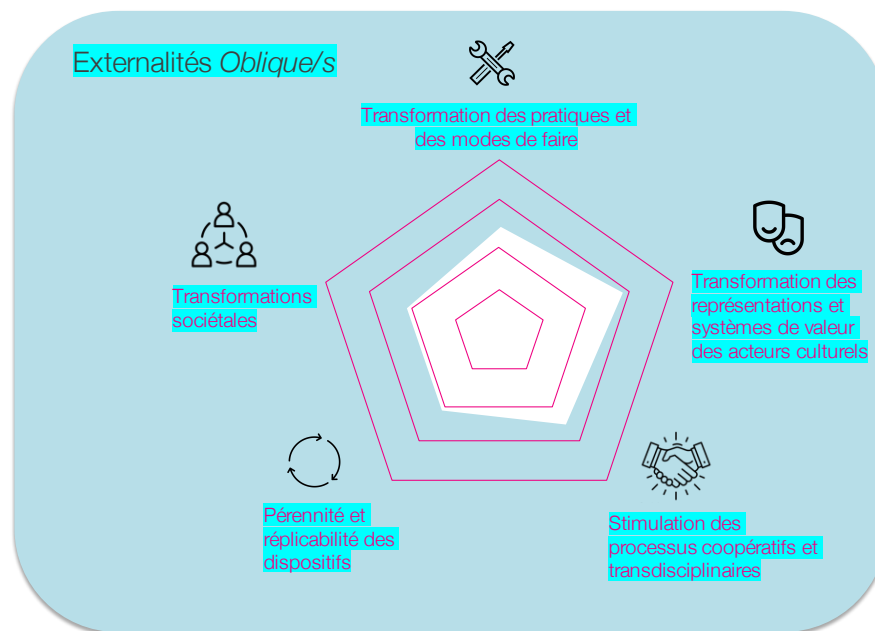
Malgré la jeunesse d'Oblique/s et son périmètre d'activités encore limité (principalement) à la ville de Caen, la plateforme a d'ores et déjà un impact sur le **développement local** (2.49/4). Face à un réel besoin de reconnaissance des acteurs du territoire, Oblique/s s'est donné pour mission de se positionner comme une antenne locale d'HACNUM, afin de fédérer les acteurs normands. Depuis sa création, la plateforme a permis de clarifier les opportunités pour ce secteur, d'incarner une porte d'entrée dans cette nébuleuse que représentent les arts hybrides et numériques, que ce soit pour le public, par le relais d'information sur la diffusion des œuvres, pour les jeunes artistes avec le relais d'information – type appels à projets etc. – ou encore pour les institutions, pouvant servir d'interface pour les politiques publiques.

Par ailleurs, Oblique/s soutient des dispositifs qui permettent de rendre l'art et les œuvres plus accessibles au public, et notamment dans les zones ne bénéficiant pas d'espaces culturels. Évoquons notamment l'expo mobile du centre d'art L'Unique à Caen, intitulée *Super Synthèse*. Cette exposition a été présentée dans différents espaces ruraux. Elle est constituée de 4 containers conçus pour l'espace public, regroupant le travail de 9 artistes autour de l'urgence climatique. « *L'idée des actions de l'Unique est d'implanter les œuvres au plus près des lieux de vie, avec par exemple des vitrines dans les quartiers qui diffusent en permanence. L'impact sociétal, le côté éducation populaire, est lié à notre façon de travailler : nous voulons apporter un accès à la culture sans que les gens aient à franchir la porte d'un musée* » (Vincent Auvray, L'Unique).

Oblique/s contribue également à la **stimulation d'une dynamique créative et d'innovation** (2.75/4) en favorisant « *un croisement inédit de compétences diverses et de structures variées autour d'un ensemble de productions.* ». Elle participe aussi à l'**accélération**

des projets culturels et artistiques (2.60/4) grâce à un accompagnement d'artistes émergents (via les relais d'appels à projets), à une meilleure connaissance des acteurs entre eux et une dynamisation des collaborations.

B. Les externalités



La plateforme *Oblique/s* joue un rôle dans la transformation des **représentations et systèmes de valeur des acteurs culturels** (3,00/4). Dans ce cadre, *Oblique/s* tente de structurer la définition des arts hybrides et numériques, afin de donner une nouvelle légitimité et reconnaissance au secteur. La situation actuelle se caractérise par un manque total de coordination institutionnelle (entre les villes, la région, la DRAC), et les financements en silo des institutions culturelles sont inadaptés à l'enjeu de transversalité des arts hybrides. Cette inadéquation entre les besoins et les politiques vient à la fois d'une centralisation des questions numériques au sein de la DRAC, mais également d'un manque de compréhension du numérique par les acteurs institutionnels, dont les décisionnaires sont parfois dépassés par les enjeux. « *La conception des politiques culturelles fonctionne en tuyaux d'orgue. Il faut faire évoluer les représentations sur la conception de l'œuvre, qui n'est pas forcément le fait d'un individu isolé. Ce processus peut être collectif. Il y a un travail de pédagogie à faire par rapport aux institutionnels et aux décisionnaires* » (Jérôme Félin, DRAC Normandie). Face à ce constat, *Oblique/s* tente de transformer les politiques actuelles, en étant force de proposition. Si ce ne sont que les prémisses, on constate que des nouvelles relations émergent et se concrétisent notamment avec les collectivités locales du territoire. « *Oblique/s permet d'aborder la création (production, diffusion, médiation) de façon transversale et remet en question les automatismes et acquis en la matière* »

La plateforme *Oblique/s* a participé à la **stimulation des processus coopératifs et transdisciplinaires** (2,78/4) grâce à la réalisation d'une cartographie d'acteurs et une mise en réseau de ceux-ci. Cette reconnaissance des acteurs entre eux a permis de poser les premières briques d'une collaboration et d'« un certain compagnonnage ». Des collaborations et l'identification d'enjeux similaires ont d'ores et déjà émergé entre les acteurs, avec notamment l'identification du sujet du jeune public, avec la Saison Numérique et Jeune Public en Normandie, réunissant des événements dans 17 lieux du territoire. La plateforme va encore plus loin, puisqu'elle a facilité la création de partenariats dans une démarche art-sciences. La plateforme a développé une proximité et des projets avec différentes écoles (INSA, ESAM) qui revêtent des « *enjeux de formation citoyenne* » (Anne Caldin, INSA Rouen), sensibilisant les futurs artistes ou ingénieurs aux enjeux de l'éthique dans le numérique.

Oblique/s contribue aussi de la **transformation des pratiques et des modes de faire** (2,60/4), en participant au processus de légitimation de la création hybride et transversale. La structure revendique la transversalité et la remise en question des automatismes et acquis en matière de création, par l'expérimentation. Elle défend de nouvelles pratiques qui sortent du triptyque création, production, diffusion, et notamment dans le cadre de rendez-vous professionnels et publics tels que le festival Ambivalence. En permettant un croisement inédit de compétences diverses et structures variées, elle permet de sortir des silos et d'ouvrir de nouvelles perspectives artistiques. Par ailleurs, la méthodologie de conception, de financement et d'ingénierie de la structure *Oblique/s* constitue une innovation organisationnelle dans le champ des structures culturelles. Les partenariats développés avec le collectif Manœuvre, le *BeardLab*, L'Unique, le Laboratoire Modulaire et le réseau HACNUM ouvrent de nouvelles pistes de développement pour les acteurs culturels.

Dans une moindre mesure, *Oblique/s* a aussi un impact sur les **transformations sociétales** (2,14/4). La structure forme les acteurs du territoire à la culture numérique, à la culture du libre et aux mouvements hackers. Elle participe à diffuser la culture numérique aux secteurs industriels, éducatifs et culturels, à l'instar du théâtre l'Éclat à Pont-Audemer. « *Dire que les écrans ne sont pas bons pour les enfants, c'est laisser cet enjeu à l'abandon* » (Simon Fleury, L'Éclat). Par ce travail d'acculturation et de diffusion d'une culture numérique, *Oblique/s* participe à créer « *des liens entre les milieux de l'économie, de la sociologie, de la politique et de l'art, et à produire de nouvelles recompositions* » (Franck Lefèvre, *Oblique/s*). Elle contribue aussi lors de divers rendez-vous professionnels et publics comme Ambivalences, à produire des réflexions autour des cultures numériques et leurs implications sociétales.

Si l'on observe d'ores et déjà des impacts significatifs de la plateforme *Oblique/s*, celle-ci aura besoin à terme d'un accompagnement institutionnel plus fort. La **pérennité de la plateforme et la répliquabilité des dispositifs** n'est pas assurée (2,05/4). La plateforme est aujourd'hui encore très incarnée, et identifiée à la ville de Caen. S'affirmer comme plateforme et interface régionale et indépendante peut être le prochain défi à relever. « *Les moyens actuels permettent*

la mise en route du projet et de définir ses perspectives. Au-delà de trois d'exercice, ce ne sera plus suffisant. »

1.3. Pôlette

Dans la région Auvergne Rhône-Alpes, et notamment la foisonnante métropole lyonnaise, les acteurs des arts hybrides et cultures numériques souffrent des difficultés caractéristiques à leur secteur : besoins de mise en réseau, de lieu de création, de structuration et de professionnalisation. En effet dans le monde de la culture lyonnaise, entre les grands équipements culturels et les équipements publics subventionnés, persiste toute une frange fragile d'artistes indépendants et peu structurée d'un point de vue juridique, administratif et financier. C'est face à ce constat que s'est créé Pôlette. Ce pôle de compétence propose des prestations administratives, permettant un portage pour des équipes n'ayant pas de structuration juridique, une offre de formation professionnelle continue et de l'accompagnement et du conseil de 4 à 6 mois par promotion.

Pour construire le questionnaire auto-évaluatif, l'atelier de co-production a été organisé en mai 2021. Les acteurs présents à cet ateliers concernaient :

- Amélie Fesquet-Saniel, AADN
- Sabine Laffay, AADN
- Nadine Makris, AADN
- Cyrielle Tissandier, AADN
- Laurence Moletta, Artiste
- Natacha Paquignon, Chorégraphe projets numériques
- Caroline Bernard, Chargée de production indépendante

Les domaines clés à évaluer ont concerné les points suivants :

- La structuration du dispositif et l'identification des besoins des acteurs et structures à accompagner.
- Le succès et la prise d'ampleur des projets accompagnés.
- Le lancement du volet formation.
- La reconnaissance au niveau régional et l'intégration dans les réseaux.
- La transformation des manières de créer et de travailler.
- La mise en lien et les interactions permises par le dispositif.
- L'ancrage territorial et la meilleure visibilité/ lisibilité du secteur des arts hybrides et numériques.

Le dispositif Pôlette n'étant pas suffisamment avancé, aucun acteur n'a pu répondre au questionnaire auto-évaluatif. En revanche, un certain nombre d'entretiens semi-directifs ont été conduits permettant d'esquisser une première analyse. Les entretiens ont été conduits auprès des personnes suivantes :

- Amélie Fesquet-Saniel, AADN.
- Irène Anglaret, Grand Lyon (Structuration de la filière culturelle).
- Louis Clément, *The Live Drawing Project*.
- Emilien Guesnard, artiste arts et lumières.

Si, pour l'instant, Pôlette n'a pu réaliser que le volet de la prestation administrative⁴, les artistes concernés en sont satisfaits. Ils mentionnent une mise en réseau fructueuse d'acteurs autour de problématiques communes : « *Cela nous permet de rencontrer des gens dans la même situation, qui ne sont pas encore structurés. On s'entraide et on apprend collectivement* ». (Louis Clément, *The Live Drawing Project*).

Par ailleurs, Pôlette s'est érigé comme un **espace de « beta test » pour les politiques culturelles de la métropole** et de la région : aides à la création, aide à l'amorçage, appels à projets, soutien à la structuration de filière. Le pôle de compétence joue un rôle croissant d'interface entre les artistes des arts numériques et les politiques régionales et métropolitaines de soutien aux cultures numériques. En testant les politiques tout en étant au plus près des acteurs, Pôlette permet d'adapter les politiques culturelles aux réels besoins des acteurs des arts hybrides et numériques. Ce point de contact avec les institutions s'avère essentiel pour de nombreux artistes : « *au niveau des politiques culturelles, nos pratiques ne sont pas référencées. Cela constitue un frein important dans nos recherches de soutiens et de subventions* » (Emilien Guesnard, éclairagiste). La métropole compte aussi sur Pôlette pour permettre une diffusion de la culture numérique et de nouvelles pratiques : « *Nous sommes intéressés par les modèles non marchands qu'ils mettent en œuvre. Les arts numériques sont jeunes, ils ont des manières de faire ultra collaborative, qui sont intéressantes à promouvoir dans d'autres domaines. Il y a également un gros lien à faire avec l'inclusion numérique, et cela dépasse largement la culture, pas seulement pour les personnes exclues du numérique, mais aussi dans l'émancipation, la compréhension, la gestion de données...* » (Irène Anglaret, Grand Lyon). Les acteurs accompagnés par Pôlette mentionnent également l'importance du dispositif afin d'accroître la diffusion et l'accessibilité des œuvres numériques, notamment dans les zones rurales.

Il est encore trop tôt pour identifier d'autres impacts de Pôlette sur le territoire du Grand Lyon. Bien que la dynamique lancée par Pôlette semble prometteuse, on constate cependant que les actions menées se réalisent souvent grâce à des relations interpersonnelles et de bonnes ententes entre les interlocuteurs des différentes structures. « *Cela se joue beaucoup plus sur les personnes que sur des dispositifs structurés. Par exemple, le SCAN est une enveloppe mais plus vraiment un dispositif d'accompagnement à la création numérique. La personne qui l'a créé en 2015 est partie et maintenant il n'y a plus d'interlocuteur.* » (Amélie Fesquet Saniel, AADN). Pôlette manque encore de structuration organisationnelle et institutionnelle, afin d'assurer la pérennité du dispositif à moyen/long terme.

⁴ Le volet accompagnement et conseil n'a été lancé qu'à partir de septembre 2021.

2. Les résultats de l'évaluation par les usagers

En raison de la crise COVID, un seul outil d'évaluation par les usagers a été élaboré et testé dans le cadre du spectacle #EXOTERRITOIRES. Ce spectacle s'est tenu les 25 et 26 juin 2021 au sein du Tiers lieu coopération le WIP (Colombelles).



Issu de la collaboration entre un metteur en scène et artiste numérique, un auteur de science-fiction, une comédienne et des chercheurs du CNES / Observatoire de l'Espace, #EXOTERRITOIRES est un spectacle arts/sciences nomades et in situ qui extrapole dans nos imaginaires des problématiques, images, technologies et données contemporaines de la recherche spatiale. Le spectacle propose à un groupe de spectateurs de s'équiper d'une combinaison et de s'embarquer en mission spatiale en compagnie d'un astronaute pour une exploration urbaine. Simulant l'exploration pionnière, les équipages font une expérience d'exobiologie en planète inconnue, ainsi que d'une refonte du regard : à la recherche de traces, traces de vie, traces de symbiose ou de parasitisme, traces d'intelligence... #EXOTERRITOIRES est le premier chapitre d'une œuvre au long court porté sur l'Espace, un spectacle hors-normes dans l'espace public qui change le regard sur notre planète à la lumière de l'exobiologie et des exoplanètes.

Afin que les spectateurs participent aussi à l'évaluation du spectacle, un questionnaire d'évaluation par les usagers a été élaboré. L'évaluation portait sur quelques questions élémentaires et ouvertes. Ces questions avaient pour objet de :

- Mesurer les ressentis et les impressions des visiteurs.

- Mesurer la rapidité et la simplicité de compréhension des dispositifs.
- Tester l'utilité, la pertinence des prototypes quant aux besoins, usages et pratiques des participants.
- Tester la maturité perçue du spectacle.
- Bénéficier de conseils de la part des spectateurs, etc.

Le questionnaire a également proposé des modes d'expression libres, grâce à un volet vierge qui permettait aux visiteurs d'écrire ou de dessiner librement. Au total 35 personnes ont répondu au questionnaire.

Questionnaire d'évaluation par les usagers

VOTRE AVIS NOUS INTERESSE ! Vous êtes : ☐ Un spectateur-collaborateur ☐ Un spectateur-observateur Vous êtes : ☐ Un homme ☐ Une femme Quel est votre âge : ☐ Moins de 15 ans ☐ entre 15 et 25 ans ☐ entre 26 et 60 ans ☐ Plus de 60 ans Si vous deviez évoquer votre expérience à EXOTERRITOIRES... En 2 mots ? Mot n°1 Mot n°2 Avez vous aimé l'expérience ? (merci de préciser) Pas du tout d'accord : Pas d'accord Neutre. D'accord Tout à fait d'accord..... Selon vous quelle est la finalité du spectacle ? (merci de préciser) Une situation du spectacle EXOTERRITOIRES vous a-t-elle particulièrement plu ? (merci de préciser) Laquelle? Pourquoi ? Une situation du spectacle EXOTERRITOIRES vous a-t-il particulièrement déplu/ interrogé ? (merci de préciser) Laquelle ? Pourquoi ?	Est-ce que le dispositif des casques vous a semblé adapté ? Pas du tout : Un peu : Plutôt, oui : Complètement : Sans opinion..... Avez vous eu l'impression de « vraiment y être » (immergé) ? Pas du tout : Un peu parfois..... Plutôt oui Complètement Sans opinion..... Avez eu l'impression d'être acteur de l'expérience ? Pas du tout..... Un peu, parfois..... Plutôt, oui..... Complètement..... Sans opinion..... Que retenir vous du spectacle ? Qu'avez-vous appris / compris ? Auriez vous des suggestions afin d'améliorer ou transformer ce spectacle ? Scénario/pitch : Design / ergonomie / utilisabilité des dispositifs : Quels autres domaines d'applications potentiels pour le spectacle ? Avez-vous envie d'approfondir le sujet ? Si oui, quel type d'atelier serait susceptible de vous intéresser ? :
---	---

Les répondants ont également fait part d'un certain nombre de suggestions et la nécessité de :

- Créer davantage de collaborations et d'interactions dans la construction du scénario,
- Réaliser le spectacle en nocturne,
- Susciter davantage de mises en danger et/ou de rebondissements dans le scénario.

PARTIE V

Analyse transverse et recommandations

1. Analyse transverse du point de vue de la méthode et de l'outil d'auto-évaluation

L'étude a permis de co-construire trois grilles auto-évaluatives des impacts des dispositifs Fluxus, Pôlette et *Oblique/s* (cf annexes). Ces outils d'auto-évaluation correspondent aux besoins exprimés par les acteurs des arts hybrides. Ils s'inscrivent dans l'état d'esprit d'une culture numérique et dans la lignée des droits culturels, dont l'ambition est de rendre tout un chacun acteur de la production, de la diffusion et de l'évaluation des actions culturelles.

La méthode de co-évaluation est également perçue par les enquêtés comme un **outil pertinent de co-construction des projets avec les parties prenantes**. La méthode de co-évaluation constitue en elle-même un outil de mobilisation collective sur les territoires. A cet égard, elle pourrait être déployée dès les phases d'amorçage des projets afin de concevoir l'offre de services et les actions à déployer. L'outil de co-évaluation peut permettre de mobiliser les parties prenantes, d'animer la mise en lien et les débats et participer à la gestion / gouvernance des dispositifs.

Si les outils d'auto-évaluation constituent des bases de travail intéressantes, l'enjeu est désormais de **diffuser plus largement les questionnaires auto-évaluatifs sur les territoires**, en ouvrant les questionnaires au-delà du premier cercle des parties prenantes et des principaux partenaires des dispositifs. Il est essentiel d'élargir le panel des acteurs enquêtés, afin d'accroître l'objectivité des résultats. Par ailleurs, la méthode de remplissage individuel des questionnaires auto-évaluatifs semble trop contraignante : problèmes de temps, de motivation, de compréhension du sens des questions et du système de notation par les répondants. L'ouverture du panel des acteurs enquêtés implique aussi de repenser la méthode de remplissage et de diffusion des questionnaires.

2. Analyse transverse du point de vue des impacts et des externalités produites par les écosystèmes des arts hybrides et cultures numériques

Les résultats issus de nos différents outils d'analyse nous permettent d'observer que bien que les expériences décrites sont récentes et n'ont pas encore produit tous leurs effets matériels, celles-ci ont d'ores et déjà produit une série d'impacts sur les territoires du Grand Est (Fluxus), de Normandie (*Oblique/s*) et du Grand Lyon (Pôlette).

- Sur les territoires du Grand Est et de Normandie, les impacts directs sont d'ores et déjà significatifs sur les volets « *stimulation des dynamiques créatives et d'innovation* » et « *accompagnement des projets culturels et montée en compétence des artistes et des acteurs culturels* ». Les dispositifs participent notamment à la consolidation et la

professionnalisation des structures (production et diffusion des projets, management des équipes, structuration de la filière, évaluation, modèles économiques des structures, etc.). Les impacts sur le développement local sont plus faibles, et notamment vis-à-vis de la capacité des dispositifs à créer des emplois et à stimuler le développement économique. Mais la dynamique engagée par les écosystèmes des arts hybrides et numériques permet de **mobiliser et d'animer le capital social des territoires** à travers l'organisation d'événements, de temps de travail collectif, d'actions de réseautage, d'ateliers de co-production, de cycles de formation. Les dispositifs observés créent les conditions de proximité temporaire, spatiale et relationnelle (Boschma, 2005 ; Suire, 2007) entre des acteurs et des univers sociaux différents : acteurs des arts et de la culture, de l'économie, de la formation, de la recherche, du tourisme, personnels administratifs, etc.

- C'est surtout en termes d'externalités que les impacts semblent le plus significatifs. Les dispositifs ont un impact sur la **transformation des représentations et des systèmes de valeur des acteurs culturels**. Ils introduisent les enjeux liés à l'entrepreneuriat culturel et à la création hybride et transversale. Ils participent progressivement à la reconnaissance et à l'intégration des arts hybrides et cultures numériques dans les politiques publiques. Ils participent à bâtir le « troisième âge des politiques culturelles », en introduisant davantage de coopération et de transversalité. Ils jouent un rôle dans l'interconnaissance et la coopération des acteurs à travers le montage de projets communs, de coproductions, de diffusions mutualisées, de mutualisation d'œuvres, d'archives, de ressources, d'outils, des méthodes d'évaluation, etc. Ils facilitent les rencontres entre acteurs : artistes, acteurs institutionnels, scientifiques, écosystème entrepreneurial, tissu socioculturel des territoires.
- Les points de vigilance concernent davantage **la question de la pérennité et de la répliquabilité des dispositifs à moyen / long terme**, et notamment au regard :
 - De la très (trop ?) forte incarnation des dispositifs.
 - De la précarité / viabilité des modèles économiques des plateformes et de l'insuffisante diversification des sources de financement.
 - De l'ancrage territorial encore fragile des écosystèmes de arts hybrides. Au-delà du premier cercle des partenaires culturels, économiques sociaux et institutionnels impliqués, les plateformes Fluxus, Pôlette et Oblique/s sont encore insuffisamment ouvertes aux ressources sociales, culturelles et aux capacités entrepreneuriales locales.

3. Recommandations

Nous formulons essentiellement une recommandation, dont l'objet est de rendre l'outil d'auto-évaluation davantage ouvert et appropriable par les acteurs de terrain. Pour cela, différents points devront être abordés :

- L'outil devra être porté a minima par l'ensemble des écosystèmes du réseau HACNUM, et plus largement par le Ministère de la Culture. L'outil doit être perçu par les partenaires comme un outil légitime et objectif d'évaluation des impacts des écosystèmes des arts hybrides et cultures numériques.
- Un kit méthodologique devra être diffusé auprès des acteurs de terrain afin qu'ils puissent bénéficier des méthodes et des outils de l'évaluation : grilles auto-évaluatives, méthodes d'animation des ateliers, outils d'évaluation par les usagers...
- Des **ateliers annuels d'évaluation collective des impacts** devront être organisés tous les ans dans chacun des écosystèmes du réseau HACNUM. Ces ateliers seront constitués par un échantillon représentatif d'acteurs de chaque écosystème (une cinquantaine de participants environ). Ils permettront de créer des temps d'animation et de mise en débat de points stratégiques du développement de chaque écosystème.
- Ces ateliers d'évaluation collective pourront être animés par un médiateur / expert, qui aura en charge d'adapter les questionnaires auto-évaluatifs aux territoires et aux dispositifs évalués (incubateurs, plateformes réseau, tiers lieux...). Lors des ateliers, cet animateur / expert sera chargé de diffuser et d'explicitier les questions aux participants, qui répondront de manière individuelle, tout en débattant collectivement et en temps réel des résultats. L'animateur/ expert sera chargé de l'animation des débats et d'effectuer in fine la synthèse et l'analyse des ateliers, avec la production d'un rapport final.
- Ces ateliers d'évaluation collective pourront comprendre une cinquantaine de personnes environ. Ils seront composés par les trois cercles suivants :
 - Cercle 1 : Les équipes projets.
 - Cercle 2 : Les partenaires institutionnels, financeurs, membres de la gouvernance.
 - Cercle 3 : Les bénéficiaires, les artistes et les usagers des dispositifs.
- Ces ateliers d'évaluation collective pourront aussi concerner l'évaluation des impacts du réseau HACNUM lui-même.

BIBLIOGRAPHIE

Bourriaud, N., 1998, *Esthétique relationnelle*, Dijon, Les Presses du réel.

Besson, R., 2020, « Les arts numériques, acteurs clés des transitions territoriales ? », *Nectart*, n° 11, p. 142-150.

Besson, R., Maisonnasse, J., Richez-Battesti, N., 2021, *Révéler Digne-les-Bains à travers l'étude des externalités de ses Tiers Lieux*, PUCA-POPSU

Boschma, R.A. 2005, "Role of proximity in interaction and performance. Conceptual and empirical challenges", *Regional Studies*, vol. 39, no. 1, pp. 41-45

Fourmentraux, J.-P., 2021, *antiDATA. La désobéissance numérique, Art et hacktivisme technocritique*, Dijon, Les Presses du réel.

Guillon, V., Ambrosino, C., 2016, « Penser la métropole à "l'âge du faire" : création numérique, éthique hacker et scène culturelle », *L'Observatoire*, n° 47, p. 31-36.

Gwiazdzinski, L., 2016, « Petite fabrique géo-artistique des espaces publics et des territoires », *L'Observatoire*, 48(2), 32-38.

Madec, A., Monchatre, S., Selek, P., 2019, Enquêter *sur* ou enquêter *avec* ? Pour une pratique démocratique de la sociologie, *Sociologies pratiques*, 38, 83-95. <https://doi.org/10.3917/sopr.038.0083>

Moulier Boutang, Y., 2010, *L'abeille et l'économiste*, Carnets Nord, Coll. Essai.

Nicolas-Le Strat, P., 2018, « Des lieux en recherche », dans Encore Heureux. *Lieux infinis. Construire des bâtiments ou des lieux ?*, Éditions B42.

Suire, R., 2007, « Cluster « créatif » et proximité relationnelle : Performance des territoires dans une économie de la connaissance », *Canadian Journal of Regional Science*.

ANNEXES

Annexe n°1. Questionnaire Fluxus

Annexe n°2. Questionnaire Obliques

Annexe n°3. Questionnaire Pôlette

Raphaël BESSON
Directeur de Villes Innovations
70 rue Sainte, 13007 Marseille (Fr)
T.+33(0)6 08 83 69 24
r.besson@villes-innovations.com
www.villes-innovations.com