



Groupe de travail n° 3.3 – Création audiovisuelle et numérique

COMPTE RENDU DE RÉUNION N°1

Jeudi 5 mars 2026 de 10h30 à 12h30

Présents : Damien Angeloz, Alexis David, Simon Lebrette, Joseph Minster, Aurélie Motte.

Résumé des échanges

Les participants constatent la configuration atypique du groupe de travail n°3.3, comptant seulement cinq membres inscrits dont deux absents ce jour-là, contrastant avec la taille habituelle des autres chantiers (entre huit et seize personnes). La constitution plus laborieuse du groupe témoigne sans doute d'une forme d'ambivalence des bibliothèques par rapport à la question de la production de contenus audiovisuels, souvent perçue comme extérieure au cœur de métier traditionnel centré sur la consultation. On observe un décalage frappant entre les ambitions et les projets affichés par les directions d'établissements – qui plaident pour un rééquilibrage vers la production et l'installation de fablabs – et une certaine réserve au niveau des équipes terrain. Cette timidité collective s'explique par plusieurs facteurs interconnectés : un manque de compétences techniques de base en production audiovisuelle, non intégrées aux formations initiales des bibliothécaires (souvent sans module dédié à l'audiovisuel) ; une polyvalence excessive demandée aux agents quotidiennement, qui entraîne des emplois du temps trop fragmentés entre plusieurs missions empêchant de se consacrer à la construction de certains projets ; une inquiétude quant aux coûts que peuvent représenter les ateliers de création dans un contexte budgétaire extrêmement contraint ; enfin, un sentiment persistant d'illégitimité, où les bibliothécaires se voient davantage comme médiateurs de contenus existants que comme créateurs potentiels.

Ce constat est illustré par des exemples concrets : dans les réseaux municipaux, les dispositifs comme les studios de podcast ou de postproduction attirent un public varié (enfants, scolaires), mais reposent sur une poignée d'agents formés, tandis que les réticences persistent chez ceux qui privilégient les missions classiques. Dans les contextes universitaires, la proximité d'écoles spécialisées (départements cinéma) n'efface pas les contraintes : calendriers désynchronisés entre bibliothèque ouverte toute l'année et semestres universitaires courts, ou difficultés administratives pour acquérir du matériel simple. Globalement, les participants conviennent que cette évolution du métier, bien que nécessaire face au recul des supports physiques (DVD en déclin) et à la montée du numérique, heurte une représentation symbolique ancrée : la bibliothèque comme sanctuaire de consultation, non comme atelier de création.

Les échanges permettent de nuancer l'idée du blocage purement budgétaire, souvent invoqué comme premier frein à la création audiovisuelle et numérique. Les participants insistent sur la faisabilité d'ateliers avec des investissements modiques : pour un atelier podcast, un enregistreur numérique, un micro et un filtre anti-pop (150-200 euros) suffisent à produire des contenus de qualité ; pour un atelier vidéo, des smartphones stabilisés, des trépieds et des micros-cravates permettent de créer des formats courts exploitables (stop-motion, plan-séquence). Ces exemples contredisent l'idée qu'il faut nécessairement mobiliser une « grosse artillerie » professionnelle pour construire des propositions intéressantes : mieux vaut laisser ces outils aux écoles supérieures.

En dépit des ambitions, l'offre reste souvent embryonnaire. Dans les grandes institutions nationales, les habitudes des équipes parfois en poste depuis longtemps peuvent constituer des freins à l'expérimentation. Dans les réseaux récents, il est parfois plus facile d'intégrer des espaces dédiés à la création dès la conception, avec des clubs enfants (9-12 ans) mêlant podcast, vidéo et fablab, animés par l'ensemble des médiateurs.

Le temps nécessaire à la préparation des ateliers de création étant l'une des principales difficultés au développement de ces derniers, l'un des leviers de développement pourrait être la mutualisation d'outils : fiches pratiques, storyboards modèles, guides d'achat de matériel, configuration types, et leur agrégation / recensement sur un portail central.

Les besoins en formation sont importants pour asseoir la légitimité professionnelle des bibliothécaires. Les formations proposées par le CNFPT sont insuffisantes (les formations à la vidéo, par exemple, sont focalisées sur la communication pour les institutions). Des stages organisés sous la forme de sessions pratiques de 2-3 jours seraient sans doute un bon format (mise en situation pour s'approprier des projets clés en main). Cela pourrait être via Images en bibliothèques, ou des institutions comme l'INA, Louis-Lumière (même si les tarifs qu'elles proposent sont trop élevés), ou des collectifs et des associations (comme le collectif « Transmission » pour la radio).

Les participants insistent sur le fait que les bibliothèques n'ont pas vocation à concurrencer les salles de cinéma ou les associations qui proposent de s'initier à la réalisation de films. Il faut définir quels sont les éléments distinctifs des bibliothèques (des collections existantes (DVD, VOD, livres...) que les ateliers qui y sont proposés peuvent mettre en valeur, par ex.), et construire des partenariats locaux (cinémas, écoles, EHPAD, crèches) ...

Dans une médiathèque municipale comme celle de Neuilly s/ Seine, les studios s'intègrent à une programmation culturelle dense, accessibles sur réservation avec accompagnement progressif (formations fablab en amont). Dans une bibliothèque universitaire comme celle de Paris 8, l'accent est mis sur la postproduction (logiciels dédiés, espaces sonores), en complément des formations théorico-pratiques des départements cinéma, évitant ainsi les écueils d'un prêt de matériel trop technique. Ces approches pragmatiques – identifier différents paliers, des plus simples à mettre en œuvre aux plus ambitieux pour lesquels il peut être nécessaire de recourir à des prestataires – peut permettre de décomplexer les équipes, en les enracinant dans une culture d'essai-erreur bienveillante propre aux fablabs.

La légitimité même de proposer de la création en bibliothèque ne va pas de soi : « Pourquoi en bibliothèque, et non ailleurs ? ». Plusieurs réponses sont possibles : ce sont des lieux de médiation hybride (écrit, son, image), dans lesquels existent déjà des ateliers (écriture, spectacle vivant...), qui sont ancrés territorialement ce qui permet de contribuer à la construction d'une mémoire locale. Contrairement à des structures autonomes, les bibliothèques permettent une bonne articulation production-consultation. On peut imaginer valoriser des podcasts d'ateliers via le catalogue. Les courts-métrages produits peuvent être conservés sur des serveurs internes, et constituer à terme des archives. L'archivage des productions est paradoxalement négligé dans un milieu expert en conservation. Les participants ont décrit des pratiques hétérogènes : entassement de supports dégradés (années 1970-1980) sans politique structurée ; dépôts volontaires d'œuvres étudiantes (DVD/VOD), peu suivis faute d'obligation ; ou publications limitées (SoundCloud, chaînes YouTube privées) pour partage avec les parents, sans intégration patrimoniale. Les volumes produits ne sont pas très importants. Et les freins juridiques pèsent lourd, notamment en ce qui concerne les droits à l'image pour les mineurs. Ce constat interroge : comment transformer des gestes éphémères en fonds critiques, patrimoniaux et territoriaux (dont la valeur est moins liée à chaque œuvre ou tentatives qu'aux ensembles qu'elles ne finissent pas constituer dans les temps) ? Certains outils peuvent être mis en place pour anticiper les difficultés, comme la signature électronique, dès la réservation d'une place dans un atelier, d'une autorisation parentale de diffusion.

Enfin, les bibliothèques, à travers leur inscription territoriale, leurs collections, leurs capacités de conservation et leurs missions de médiation, pourraient préfigurer les « conservatoires de cinéma » locaux (rapport Geoffroy, mesure 11).

Auditions

Une liste d'auditions a été validée : associations, CNC, agences régionales, dispositifs innovants (Mashup Table), experts podcasts (Drancy, Paris). Ces rencontres alimenteront la définition de recommandations concrètes.

Les objectifs prioritaires

Les objectifs retenus par le GT1 pour le chantier 3.3 s'organisent autour de 2 grands axes : la question des **moyens et des outils nécessaires** pour construire des projets de création audiovisuelle et numérique, et celle des **actions de formation et de sensibilisation**.

1/ Définir les moyens et les outils nécessaire pour la conception d'un atelier de création

- **Mutualiser les outils d'information (fiches-projets) existant** en les signalant dans une base de données / plateforme commune permettant de regrouper les éléments disséminés de façon éparées sur divers sites (bibliothèques, institutions diverses, coordinations régionales, etc...).
- **Produire des outils accessibles pour les collègues** (liste de kit de matériel basique, livret regroupant des « fiches-projets » pour des ateliers courts et accessibles, du scénario/storyboard, à la prise de vue / prise de son basique, en passant par le montage vidéo, etc.), immédiatement disponibles (site du projet national...).

2/ Mener des actions de sensibilisation et de formation

- Justifier la **légitimité des bibliothèques comme lieux de création**, complémentaires à d'autres types de lieux / institutions.
- Rendre lisible l'articulation entre création et missions traditionnelles des bibliothèques.
- **Dépasser le sentiment d'illégitimité des bibliothécaires** en concevant des modules de formation adaptés (notamment pratiques), et en généralisant la philosophie des fablab (progression au fil d'un processus essai-erreur bienveillant).