

Au45 – CR Audition Mashup Table

09/04/26 à 15h30

Personne auditionnée : Pierre-Alexandre Vigor

Présents : Damien Angelloz-Nicoud, Simon Lebrette, Joseph Minster, Aurélie Motte

1. Conditions d'audition

Cette audition a été réalisée à distance, dans le cadre de la deuxième réunion du groupe de travail GT2 du chantier 3.3 (Création audiovisuelle et numérique), le 9 avril 2026. Malgré quelques perturbations de connexion — qui ont rendu la démonstration des fonctionnalités de la Mashup Table partiellement moins lisible, notamment pour les effets sonores — l'essentiel du propos, de la philosophie et des usages a néanmoins pu être restitué. L'audition s'est déroulée en présence des membres du chantier 3.3 création audiovisuelle et numérique, qui ont pu poser des questions directement à l'intervenant.

Pierre-Alexandre Vigor avait été identifié comme interlocuteur pertinent dès la première réunion du groupe de travail, après que plusieurs bibliothécaires ayant répondu au questionnaire de printemps 2025 avaient spontanément cité la Mashup Table comme outil connu ou utilisé dans leur établissement.

2. Présentation de Mashup Studio et genèse de la Mashup Table

Mashup Studio est une société fondée en 2016 par Pierre-Alexandre Vigor et Romuald Beugnon, cinéaste et magicien. La société est née d'une réflexion sur les limites des ateliers d'éducation à l'image : si la plupart des étapes d'un atelier cinéma — écriture, tournage, présentation — se prêtent bien au travail en groupe, le montage demeure un moment difficile à rendre collectif, réellement ludique et accessible. Romuald Beugnon, qui conduisait de nombreux ateliers avec des publics variés, a décidé de créer littéralement une table de montage — au sens propre du terme — pour résoudre cette difficulté.

Le principe est simple : une table ou une box est équipée d'une caméra infrarouge qui utilise une technologie de reconnaissance d'image (proche de celle des radars de reconnaissance de plaques d'immatriculation ou des caméras de vidéosurveillance), nettement plus puissante qu'un simple QR code. Des cartes en papier posées sur la surface de la table sont ainsi reconnues par la caméra et déclenchent des actions à l'écran. En manipulant ces cartes en groupe, autour d'une surface commune, les participants créent des films, explorent les principes du montage, combinent des sons et des images — sans qu'aucune maîtrise technique préalable ne soit requise.

La philosophie originelle du dispositif s'inscrit dans celle du mashup — mélange créatif et réutilisation d'éléments existants — et du found footage : réutiliser des images déjà existantes pour les remettre en valeur et créer quelque chose de nouveau. Cette approche, ancrée dans une culture du re-use, prend une résonance particulière à une époque où les droits sur les images sont en pleine évolution et où les fonds culturels risquent de tomber dans l'oubli faute d'être mobilisés.

3. Les trois modes et les fonctionnalités de l'outil

Le mode montage

Le mode montage est le cœur historique de la Mashup Table. Des cartes en papier, associées chacune à un extrait vidéo du corpus, sont posées sur la surface de reconnaissance. L'ordre dans lequel les cartes sont disposées — de gauche à droite et de haut en bas — détermine l'ordre des plans dans le film. Des cartes spéciales permettent de couper le début ou la fin des extraits, de superposer des musiques (cartes bleues), des bruitages (cartes rouges) et des sons d'ambiance (cartes vertes). Un micro intégré permet d'enregistrer une narration ou une voix off. Une carte « monter » déclenche l'assemblage du film, une carte « sauver » en préserve le résultat.

La manipulation est délibérément conçue pour être kinesthésique : la taille de la surface de reconnaissance oblige à des gestes impliquant les grandes articulations (coudes, épaules), ce qui favorise l'ancrage corporel de l'apprentissage. Pierre-Alexandre Vigor cite des études sur la kinesthésie qui montrent que des gestes suffisamment amples sont nécessaires pour que l'apprentissage se fixe physiquement — contrairement à une interaction tactile réduite sur un écran de téléphone.

« Sur la kinesthésie, la différence entre écrire au stylo et taper à l'écran, il y a des études là-dessus. On s'est rendu compte qu'il faut qu'il y ait des articulations majeures — coudes, épaules — qui soient intégrées pour l'apprentissage. Si je suis sur un écran à switcher entre deux vidéos en posant juste le doigt, mon corps ne retient rien. »

Le mode live

Le mode live permet de mélanger des vidéos en temps réel, dans une logique proche du VJing (mixage visuel en direct, utilisé par des artistes ou lors d'événements). Plusieurs sources vidéo peuvent être croisées avec différents effets d'opacité, de boucle ou de palindrome. Des effets visuels (miroir, mur d'images, etc.) peuvent être appliqués par cartes interposées. Ce mode a une dimension artistique plus marquée, propice à des performances ou des explorations créatives lors d'événements.

Le mode animation

Le mode animation est une alternative au stop motion, permettant de créer des films animés de façon immédiate et collective. Des cartes « décors » et des cartes « personnages » permettent de composer des scènes et de déplacer les éléments sur l'écran en temps réel, en les glissant physiquement sur la table. Ce mode se prête particulièrement à des ateliers avec de jeunes publics : les dessins réalisés par les participants peuvent être scannés et intégrés comme personnages ou décors, donnant lieu à des histoires animées immédiatement visibles.

Création de corpus et personnalisation

L'un des atouts majeurs du dispositif est la possibilité de créer ses propres corpus de cartes, en nombre illimité, à partir de n'importe quel contenu vidéo, sonore ou graphique. Un logiciel dédié permet de convertir les vidéos au format requis, de choisir les vignettes associées aux cartes et de générer des PDF prêts à imprimer recto-verso. La licence des huit logiciels est vendue à vie, sans abonnement ni coût récurrent, mises à jour incluses.

Pierre-Alexandre Vigor observe cependant que le niveau d'appropriation varie fortement selon les établissements : certains ont constitué quinze corpus différents au fil des années, tandis que d'autres utilisent encore, après plus de dix ans, le corpus de base fourni à l'achat. La clé de l'engagement dans

la personnalisation réside souvent dans la présence d'une ou deux personnes « moteur » au sein de l'établissement, fortement investies dans l'outil et capables d'entraîner leurs collègues.

4. Gamme de produits, tarification et modèle commercial

Mashup Studio propose deux formes principales d'équipement, au même prix, car le coût de fabrication est quasi-identique :

- La Mashup Box, version nomade et transportable, adaptée à des établissements souhaitant déplacer l'outil entre différents sites ou salles.
- La Mashup Table, version fixe mais démontable, destinée à un espace dédié.

Le kit complet comprend la box ou la table, un ordinateur portable préconfiguré avec les logiciels installés et paramétrés, les premières cartes, les câbles et le micro. Le prix est de 5 000 € hors taxes (6 000 € TTC), licence à vie incluse pour les huit logiciels.

Une Mashup Mini Box, conçue comme complément d'une box ou d'une table (elle ne constitue pas un équipement autonome pour animer un atelier), est proposée à 750 €. Un logiciel Mashup Games, permettant de créer des quiz et des jeux de questions-réponses avec les cartes, est disponible séparément à 300 €.

La fabrication est réalisée en France dans la mesure du possible : menuiserie à Orléans, plastiques à Chartres, assemblage électronique en France (l'électronique elle-même étant importée de Chine). La société compte deux personnes. L'ordinateur livré fonctionne sous Windows, avec les mises à jour majeures bloquées pour assurer la stabilité des logiciels. Un service de prise en main à distance permet d'assurer le SAV rapidement.

La clientèle initiale était principalement composée d'associations d'éducation à l'image (Ciclic, La Cape, etc.), de cinémas art et essai et de MJC. La part des médiathèques est désormais majoritaire, notamment des médiathèques départementales, qui achètent souvent l'outil pour le mettre à disposition de leur réseau et former leurs équipes.

5. Usages et publics : un spectre très large

Les usages décrits par Pierre-Alexandre Vigor couvrent un spectre remarquablement étendu, du point de vue des publics comme des finalités.

L'usage historique et le plus fréquent est celui de l'éducation à l'image par le cinéma, en lien avec les dispositifs École/Collège/Lycée au cinéma. La Mashup Table y est utilisée comme outil d'exploration et d'appropriation du film vu en salle : les participants reconstituent une bande-annonce, analysent le rythme d'une séquence par le déplacement de cartes, ou expérimentent les effets narratifs du montage. Dans certains cas, la table est directement reliée à l'écran de cinéma, permettant au réalisateur ou à la réalisatrice présente d'illustrer ses choix de montage en temps réel.

Le dispositif est également très utilisé pour l'éducation aux médias et à l'information : en comprenant qu'il est possible de « faire dire ce que l'on veut » à un montage, les participants prennent conscience que les images qu'ils reçoivent sont le produit de choix intentionnels. C'est un outil puissant pour travailler la littératie de l'image, y compris dans ses dimensions les plus contemporaines (différence entre le facecam YouTube, le format vertical TikTok et le présentateur télévisé).

Des usages avec des publics dits « empêchés » sont également développés : associations sociolinguistiques avec des primo-arrivants qui ne parlent pas encore français (le langage des images

comme vecteur d'expression collective), personnes autistes, EHPAD (résidents qui racontent leur vie en montrant des photographies de leur album personnel), maternelles. La diversité des publics est un argument fort : l'outil est pensé pour être accessible sans barrière technique, et l'engagement physique et collectif autour de la table réduit les inhibitions.

Des usages plus libres, non dirigés par un animateur, sont possibles mais restent peu fréquents. Pierre-Alexandre Vigor cite quelques exemples ponctuels d'installations ouvertes au public, notamment lors d'expositions thématiques en médiathèque, où la Mashup Table est utilisée pour faire interagir les visiteurs avec un corpus documentaire ou patrimonial. Il évoque également le modèle de la Fondation Pathé à Paris, où des équipements sur mesure permettent aux visiteurs de découvrir les affiches des films en les posant sur une surface et en les explorant interactivement.

6. La Mashup Table comme outil de valorisation des fonds d'archives

L'une des pistes les plus stimulantes soulevées lors de l'échange concerne le potentiel du dispositif pour valoriser les fonds d'archives des médiathèques. La question est posée : pourquoi les médiathèques seraient-elles des lieux particulièrement propices à la création audiovisuelle, et en quoi leurs collections constituent-elles un argument spécifique ?

Pierre-Alexandre Vigor répond par une réflexion sur l'évolution de la relation aux droits d'auteur et aux fonds culturels. L'économie de l'image a radicalement changé : pendant des décennies, les détenteurs de fonds craignaient une utilisation à mauvais escient et cherchaient à contrôler l'accès. Aujourd'hui, le risque est inversé : un fond qui n'est pas utilisé est un fond qui tombe dans l'oubli. *« On est passé d'une économie où on disait, quand on avait des fonds : je ne veux pas qu'ils soient utilisés à mauvais escient. Aujourd'hui, le mot d'ordre est : utilisez-moi, sinon vous m'oubliez. Ça n'existe plus et je ne parle même pas de l'IA — je parle de ce phénomène-là qui a pris une ampleur incroyable depuis un an. »*

Il souligne l'importance des licences Creative Commons et, au-delà, du label « Approved for Free Cultural Work », qui témoignent d'une orientation vers un usage récréatif et culturel libre des contenus. Dans ce contexte, les médiathèques — qui détiennent des fonds d'archives locales, des collections de cartes postales, de photographies historiques — sont des lieux idéaux pour faire vivre ces contenus autrement que par la simple consultation. Faire revivre des archives de la commune à travers un atelier de création, mêler des prises de vue réelles aux fonds historiques scannés : c'est là une forme d'advocacy pour les collections que la médiathèque seule peut offrir.

Cette perspective est synthétisée comme l'un des arguments possibles du manifeste : la médiathèque n'est pas seulement un lieu où l'on consulte, mais un lieu où l'on crée à partir de ce qu'on y trouve — et où cette création rend la consultation plus informée, plus attentive, plus significative.

7. La médiathèque comme lieu irremplaçable de socialisation et de médiation

Pierre-Alexandre Vigor s'exprime avec conviction sur le rôle social de la médiathèque, au-delà de sa fonction de ressource documentaire. Il rappelle que la médiathèque est l'un des rares lieux encore véritablement ouverts à tous les âges et à toutes les catégories de population — du jeune enfant au retraité — et qu'elle constitue, dans de nombreux territoires, l'un des derniers espaces de socialisation et d'acculturation que la société peut offrir à ses membres.

« La médiathèque reste un des derniers lieux, sinon le dernier, de socialisation dans un nombre incroyable de villes. Sinon c'est le centre commercial. La mairie n'est plus ce lieu-là. La médiathèque, on y va avec son enfant de deux ans, on y va avec son ado. Si elle est en centre-ville, on y va pour

travailler quand on est lycéen. Je suis fervent partisan du tiers-lieu — faire en sorte que les médiathèques soient un des seuls lieux encore de socialisation, d'acculturation, de médiation. »

Cette conviction nourrit directement sa perception de la Mashup Table comme outil : ce n'est pas seulement un instrument pédagogique ou ludique, c'est un vecteur de lien social, de co-présence physique et d'expérience culturelle partagée. Que ce soit en maternelle ou en EHPAD, en atelier d'éducation à l'image ou en session de médiation avec des primo-arrivants, le dispositif crée un espace d'échange autour d'une table — ce qui en fait, selon lui, quelque chose de fondamentalement différent d'une application sur tablette.

8. Perspectives de développement : vers l'intégration dans le mobilier de la médiathèque

Pierre-Alexandre Vigor évoque les développements en cours chez Mashup Studio, qui visent à intégrer la technologie de reconnaissance d'image directement dans des meubles conçus pour les médiathèques. En partenariat avec un fabricant de mobilier spécialisé, l'objectif est de disposer de meubles standards — bacs à livres, bacs à BD, présentoirs — dans lesquels la technologie serait intégrée de façon transparente, avec de petits écrans complémentaires.

Les cas d'usage envisagés sont multiples : poser un livre sur le meuble pour déclencher la lecture du livre audio correspondant, accéder à une ressource numérique en ligne (de type Lina, par exemple) en posant une carte, ou naviguer dans les fonds de la médiathèque de façon physique et intuitive, même pour de très jeunes enfants. Cette intégration dans le mobilier vise à rendre le dispositif à la fois permanent et discret, et à ouvrir de nouveaux usages non directement liés à un atelier.

Une Mashup Mini Box, déjà commercialisée, est conçue précisément pour s'insérer dans ces futurs meubles. Elle vient en complément d'une box ou d'une table existante, et non comme équipement autonome.