



Groupe de travail n° 3.3 – Création audiovisuelle et numérique

COMPTE RENDU DE RÉUNION N°2

Jeudi 9 avril 2026 de 14h30 à 16h30

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

Présence pour audition : Pierre-Alexandre Vigor (pendant 1h, voir **CR Au45 Mashup Table**)

Note liminaire : Cette deuxième réunion du groupe de travail du chantier 3.3 (Création audiovisuelle et numérique) est un peu particulière dans son format par rapport aux séances habituelles : elle intègre en son milieu l'audition de Pierre-Alexandre Vigor, co-fondateur de Mashup Studio.

La séance articule ainsi trois temps distincts — un point sur les auditions et les livrables, l'audition proprement dite, puis un retour sur les travaux en cours à la lumière de cette audition.

1. Point sur les auditions du chantier

Un panorama des auditions a été dressé en ouverture de séance, concernant les auditions réalisées et à venir qui intéressent ou recoupent les problématiques du chantier 3.3.

Une audition a eu lieu récemment avec les créateurs du dispositif Cinaimant, porté par l'association Les Écrans du Sud, une coordination régionale autour de l'éducation à l'image. Ce dispositif consiste à réaliser des boîtes contenant des photogrammes de films imprimés sur des supports aimantés — trente-six pour les courts métrages, avec des boîtes spéciales pour les films accompagnés par Collège au Cinéma. À partir de ces objets, des actions de médiation culturelle sont développées : reconstitution du montage par manipulation physique, travail autour de la narration, usage en langue étrangère. Joseph Minster souligne que cet outil relève davantage de la médiation culturelle que de la création audiovisuelle *stricto sensu*, mais que sa dimension de réflexion sur le montage par la manipulation d'objets physiques le rend néanmoins très intéressant du point de vue de la conception pédagogique. Le compte rendu de cette audition sera mis en ligne rapidement sur le site du projet.

D'autres auditions sont en cours de calage pour les prochaines semaines, notamment avec l'Archipel des Lucioles (semaine du 22 avril), ainsi que, fin avril, avec Niki Apergis, Ludovic Piquemal, ou encore Juliette Vargas du CNC.

Par ailleurs, une décision a été prise à l'échelon du projet de regrouper en juin, dans les locaux du ministère de la Culture, les auditions des grandes associations d'élus et des grandes associations professionnelles (Départements de France, France Urbaine, FNCC, ADRC, AMRF, FNADAC, ABF, ADBU, ADBGV, ACIM). Ces auditions collectives, qui pourront être suivies à distance, porteront à la fois sur les enjeux de politique culturelle au sens large et sur les questions d'accès et de création audiovisuelle. Il est signalé que cette date commune permettra d'éviter de recevoir ces interlocuteurs à plusieurs reprises et d'avoir ainsi une vision croisée de leurs positions.

Joseph Minster mentionne également que l'ensemble du projet a déjà rencontré plus d'une trentaine de personnes en deux mois, auxquelles s'ajoutent les réunions des groupes de travail, ce qui explique les quelques ajustements de calendrier rendus nécessaires par la densité des engagements.

2. Présentation des livrables du projet national

Contexte et horizon d'attente : la journée de restitution du 6 juillet à la BnF

La date de la journée de restitution du projet national est annoncée le 6 juillet 2026, à la Bibliothèque nationale de France, à Paris.

Cette journée constitue l'horizon d'attente pour la remise d'une partie des livrables. Elle sera ouverte au-delà des seuls membres des groupes de travail — des collègues intéressés pourront s'y inscrire — et organisée en format hybride pour permettre à des bibliothécaires situés hors de Paris d'y participer à distance. Le programme est en cours d'élaboration : interventions de chercheurs pour cadrer les enjeux avec des données chiffrées, restitutions des différents chantiers, et possiblement ateliers participatifs, même si la pertinence de cette dernière forme est encore en discussion au regard de l'épaisseur du travail déjà accompli dans les groupes.

Le choix d'une collection de petits livrables

La décision a été prise par la coordination du projet de renoncer à un livrable unique d'une centaine de pages au profit d'un ensemble de documents courts, plus maniables dans leur production comme dans leur usage futur.

Plusieurs types de formats sont retenus :

- Des livrets métiers à visée opérationnelle ;
- Des notes de recommandation à caractère plus institutionnel ;
- Des textes de nature manifeste ;
- Des infographies ou posters de synthèse visuelle.

La maquette graphique et le cadre de production

Un travail de mise en forme graphique a été entrepris en interne à Images en Bibliothèques, sous la responsabilité d'Alice Maitre, chargée de la communication. L'objectif est d'assurer une cohérence visuelle entre tous les livrables : chaque document comporte les logos des partenaires, une identification claire du chantier concerné et de la nature du livrable, le tout dans un gabarit homogène.

Des maquettes-types ont été réalisées pour les différents formats. Pour les fiches de type livret métier, un gabarit précis définit le nombre de caractères en fonction de la présence ou non de visuels

(une ou deux images, un tableau). Ce cadre est pensé comme un outil pragmatique permettant d'aller au bout de la production avant la journée de restitution, sans se perdre dans des allers-retours de mise en page.

Questions d'organisation et rétroplanning

Simon Lebrette formule la question pratique qui préoccupe le groupe : comment les tâches de production seront-elles réparties entre l'équipe de coordination et les membres du groupe ? Qui synthétise, qui rédige ?

Une réponse claire : les infographies et documents de synthèse générale seront pris en charge par Images en Bibliothèques. En revanche, pour les fiches de projets inspirants — le premier des livrables discutés en détail —, les membres du groupe sont invités à prendre en charge la rédaction d'une ou deux fiches, dans un format bref (250 à 300 mots), qu'ils pourront signer de leur nom et de leur établissement. Ce choix de la signature est un atout : un bibliothécaire qui découvrira la fiche pourra contacter directement son auteur pour en savoir plus sur la mise en œuvre concrète.

3. Discussion livrable par livrable pour le chantier 3.3

Discussion Li-25 — Livret métier : projets inspirants pour la création audiovisuelle et numérique

Le premier livrable discuté est un livret métier centré sur des projets inspirants pour la création audiovisuelle et numérique en bibliothèque. Le format retenu est celui de la fiche projet courte — environ 250 à 300 mots maximum, une ou deux photographies — visant à donner à voir des ateliers ou des dispositifs concrets, avec un degré de détail opérationnel suffisant pour qu'un bibliothécaire puisse s'en emparer.

Simon Lebrette soulève d'emblée la question de l'hébergement à long terme de ces fiches. Il souligne qu'au-delà du site du projet national et du site d'Images en Bibliothèques, il serait utile que ces ressources soient identifiées et rendues accessibles depuis d'autres plateformes — celle de l'ABF, voire un espace dédié de la BnF — à l'image de ce que fait la Bpi avec ses propres ressources. Images en bibliothèques confirme que la vocation des livrables est bien d'être des biens communs, financés dans le cadre d'un projet public, et qu'ils ont vocation à servir de modèles ou de références pour d'autres travaux futurs.

La question du canevas des rubriques est ensuite abordée. Simon Lebrette fait valoir que les livrets d'actions inspirantes existants présentent un défaut commun : ils donnent l'idée générale mais omettent le détail opérationnel, notamment la séquence précise de l'atelier.

« Le problème des livrets d'actions inspirantes, c'est qu'il y a vraiment l'idée. Par contre, on n'a pas le détail, et c'est ce que je disais la dernière fois : c'est bien d'avoir un déroulé — l'atelier dure deux heures, savoir qu'on l'a séquencé de cette manière. »

Il propose d'établir un premier canevas de rubriques, en s'appuyant sur les fiches-projets utilisées en interne dans son établissement (actuellement en cours de refonte) et sur les livrets d'actions inspirantes déjà produits par des bibliothèques départementales. Il enverra cette proposition à l'animateur. Damien Angelloz et Aurélie Motte se montrent favorables à ce livret. L'accord est collectif pour que chaque membre du groupe prenne en charge au moins une fiche, et signale des pistes ou des contacts pour d'autres projets qu'il pourrait compléter lui-même.

Discussion Li-24 — Livret métier : configurations d'équipement pour la création audiovisuelle

Le deuxième livrable discuté est un livret distinct consacré aux configurations d'équipement. Joseph Minster présente l'idée d'un document structuré autour de configurations-types — minimale, intermédiaire, avancée — permettant à un établissement de choisir son équipement en fonction du

type d'atelier visé et du budget disponible. Contrairement aux fiches de projets, ce document aurait une visée un peu plus systématique et pourrait citer des exemples de marques ou de références concrètes.

La discussion s'ouvre sur la question du périmètre de la notion de « création numérique ». Simon Lebrette soulève une préoccupation légitime : si l'on parle de création numérique au sens large, il faudrait intégrer la robotique, la programmation et l'art numérique, ce qui représente un tout autre type d'équipement. Il précise qu'il ne se sent pas légitime pour rendre compte de ces domaines, et Damien Angeloz abonde dans le même sens.

Joseph Minster rappelle l'historique du chantier : l'intitulé « création audiovisuelle et numérique » était initialement voulu par le comité de pilotage pour inclure la création de jeux vidéo notamment. Mais la composition des groupes de travail, orientée cinéma, a de fait recentré les discussions autour de l'audiovisuel. Ce recentrage n'est pas un problème en soi, mais il convient d'en être conscient.

Aurélie Motte propose, de son côté, d'interroger le service jeu vidéo de la Bpi — qui réalise de nombreuses actions de médiation avec le public — pour voir s'il serait possible d'en tirer une fiche projet, de sorte à ne pas fermer complètement la porte à cette dimension.

Le groupe valide l'existence de ce second livret. Un point complémentaire émerge à propos de la relation entre équipement et espace : Joseph Minster rapporte les conclusions de la réunion du groupe sur l'aménagement des espaces qui s'est tenue le matin même. Contre l'intuition initiale qui valorisait la modularité et l'ouverture des espaces, la réflexion a conduit à souligner qu'une pièce isolée acoustiquement — même petite — avec un minimum de contrôle de la lumière est indispensable à la création. Le paradoxe est patent : si l'audiovisuel est intégré au milieu des autres espaces de la bibliothèque, les activités se parasitent mutuellement.

« Est-ce qu'il faut absolument une caméra, ou au fond, pour ce qu'on va travailler en bibliothèque, une tablette suffit pour prendre de l'image ? Est-ce qu'en revanche il ne faut pas plutôt investir dans le son, parce que c'est moins cher et que c'est une matière plus difficile à manipuler quand la captation est mauvaise ? »

Ce point invite à réfléchir à la hiérarchie des investissements dans le livret équipement. Damien Angeloz confirme que la question des espaces est cruciale dans son établissement, où des locaux potentiellement utiles à la post-production se révèlent impropres à cet usage (VMC, forte réverbération, proximité de l'accueil), alors que les démarches auprès de la direction du patrimoine pour les ajuster s'avèrent extrêmement longues.

Joseph Minster propose de préparer un premier canevas pour la prochaine réunion. Simon Lebrette et Damien Angeloz s'engagent à transmettre leurs listes de matériel d'ores et déjà acquis comme base de travail. Il est mentionné également la possibilité de solliciter des cinéastes intervenant dans des bibliothèques (notamment ceux rencontrés dans le cadre de la Boucle Documentaire) pour compléter ces listes.

Discussion Li-27 — Plaidoyer : la bibliothèque comme lieu singulier de création et d'expérimentation

Avant l'arrivée de Pierre-Alexandre Vigor, le groupe engage une discussion préparatoire autour du manifeste. Ce document a pour vocation de défendre la bibliothèque comme lieu singulier de création et d'expérimentation audiovisuelle, avec l'idée fondatrice que la pratique créative favorise une meilleure perception et une meilleure compréhension des collections. Le plaidoyer sera court (une page maximum).

Simon Lebrette ouvre la discussion en proposant deux arguments. Le premier est celui de l'éducation aux médias et à l'information : créer en bibliothèque, c'est apprendre à comprendre comment les images et les informations sont fabriquées, en passant du statut de spectateur à celui d'acteur. Le second est celui de la créativité comme dimension propre de l'activité bibliothécaire, à part entière au même titre que l'écriture, le théâtre ou d'autres pratiques déjà portées par les bibliothèques.

Damien Angelloz prolonge ces propositions en soulignant la complémentarité entre pratique créative et réflexion théorique — une complémentarité qu'il juge particulièrement précieuse dans un contexte universitaire, mais qui vaut plus largement. Il regrette que l'image soit culturellement dépréciée par rapport au texte, et que cette complémentarité mérite d'être affirmée explicitement dans le manifeste.

Pourquoi la bibliothèque serait-elle un lieu plus pertinent qu'une salle polyvalente ou qu'un autre espace culturel pour s'initier à la création audiovisuelle ? Damien Angelloz répond par le concept de synergie : la bibliothèque condense en un seul lieu les collections, les services de médiation, les espaces de travail, et permet une structuration des projets de création sur le temps long — ce qui la distingue d'autres lieux. Ce mot-clé de « synergie » est retenu pour nourrir la suite du travail.

4. Audition de Pierre-Alexandre Vigor (Mashup Studio)

Cette section présente une synthèse de l'audition. Le compte rendu complet figure dans le document ***CR Au45 Mashup Table***

Pierre-Alexandre Zigor, co-fondateur de Mashup Studio, rejoint la réunion avec un léger retard dû à des problèmes de connexion. La démonstration technique est partiellement perturbée par des coupures de son et de vidéo, mais l'essentiel du propos passe.

Mashup Studio est une société fondée en 2016 avec Romuald Beugnon, cinéaste et magicien, autour d'un outil de médiation conçu initialement pour rendre le montage cinématographique accessible à des groupes. Le principe est simple : une table ou une box équipée d'une caméra infrarouge reconnaît des cartes en papier posées sur sa surface et déclenche des actions à l'écran — lecture d'extraits vidéo, application de musiques et bruitages, enregistrement de voix, animations. Trois modes principaux sont disponibles : montage (séquençage d'extraits), live (mixage en temps réel, proche du VJing), et animation (création de films animés avec décors et personnages déplaçables à la main). La fabrication est majoritairement française.

Les usages décrits couvrent un spectre très large : des dispositifs école/collège/lycée au cinéma, des ateliers de médiation avec des publics empêchés (personnes autistes, primo-arrivants), des résidents d'EHPAD jusqu'aux maternelles. La Mashup Table est principalement utilisée de façon ponctuelle, en sortie d'outil pour animer une session, et commence à être intégrée dans des meubles de médiathèque spécialement conçus.

La dimension kinesthésique de l'outil est soulignée par Pierre-Alexandre Vigor : le geste physique de manipulation des cartes — suffisamment ample pour impliquer le bras et l'épaule — favorise l'engagement corporel et la mémorisation, contrairement à une simple interaction tactile sur écran. Le potentiel de valorisation des fonds d'archives des médiathèques est également développé : la philosophie originelle de la Mashup Table est celle du re-use, de la réutilisation créative d'images existantes pour les remettre en valeur et les faire vivre autrement. Enfin, Pierre-Alexandre Vigor défend avec conviction le rôle irremplaçable de la médiathèque comme lieu de socialisation, d'acculturation et de médiation dans un tissu social où d'autres lieux de rencontre disparaissent.

« 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. »

5. Retours sur l'audition et suite des travaux

Retours du groupe sur l'audition

Après le départ de Pierre-Alexandre Vigor, le groupe échange sur les apports de l'audition. La question de la taille des groupes et de l'articulation entre temps collectifs et temps individuels dans les ateliers de création est exposée — tension que la Mashup Table aide à résoudre en offrant une activité de montage pleinement collective et physique, avant le passage éventuel à des logiciels de montage plus techniques.

Simon Lebrette partage son expérience de la première année d'ateliers dans son établissement. Il identifie deux difficultés récurrentes : travailler avec des classes entières, qui pose des problèmes organisationnels à chaque étape (écriture collective, prise de vue, montage), et réussir à inscrire les projets dans la durée plutôt que de les limiter à des sessions uniques. La contrainte du one-shot (séance de deux heures) limite fortement ce qui est réalisable : sur ce format, le podcast reste accessible (écriture, enregistrement, montage en une session), mais d'autres formes demandent davantage de cycles. Il voit dans le cinéma d'animation une piste potentiellement plus facile à organiser par petits groupes, même si l'expérience de stop motion réalisée dans son établissement a déjà montré les limites en termes de gestion de l'espace.

Damien Angelloz souligne, lui, l'intérêt de la dimension de spatialisation de l'outil Mashup : le fait que l'activité se déroule autour d'une table physique, dans un lieu et un temps donnés, est en soi un mode d'organisation du travail collectif. Il évoque également des pistes d'usage en bibliothèque universitaire : des enseignants-chercheurs qui créeraient des mini-montages pédagogiques à partir de corpus audiovisuels (archives de cours, extraits de films), ou des étudiants qui rendraient un travail d'analyse comparée sous forme d'une courte séquence montée, plutôt que d'un écrit. L'animateur trouve ces perspectives stimulantes, tout en reconnaissant la tension persistante entre la taille des groupes et les moyens humains disponibles.

La question de l'autonomie des usagers — c'est-à-dire la possibilité pour des personnes non formées de s'emparer seules d'un outil de création disponible en libre accès dans la bibliothèque — est posée par l'animateur comme une piste à explorer, même si Pierre-Alexandre Vigor avait lui-même admis que les usages autonomes restaient minoritaires. L'image évoquée est celle d'un enfant venant avec sa grand-mère manipuler des archives locales pour créer un petit film familial, ou d'un usager parcourant les collections sous un angle créatif plutôt que consultatif. Une aspiration à laquelle le groupe adhère, en reconnaissant qu'elle suppose un accompagnement initial pour être viable.

Prochaines étapes et organisation

En clôture, Joseph Minster récapitule les engagements pris et les prochaines échéances.

Du côté de l'équipe de coordination (IB) : envoi du compte rendu de la séance dans les deux semaines, transmission du canevas de gabarit pour les fiches livrables et des liens vers les templates graphiques.

Du côté des membres du groupe : Simon Lebrette s'engage à proposer un premier canevas de rubriques pour le livret métier de projets inspirants. Simon Lebrette et Damien Angelloz s'engagent à transmettre leurs listes de matériel acquis récemment pour servir de base au livret équipement. Aurélie Motte se renseigne auprès du service jeu vidéo de la Bpi pour explorer une éventuelle fiche projet.

Il est rappelé que des auditions sont encore prévues au mois d'avril et mai avec des plateformes (dont de grandes plateformes américaines si les contacts aboutissent), des éditeurs de DVD (Jour de Fête, Gaumont) et des interlocuteurs du CNC. Les membres du groupe sont invités à se positionner sur ces auditions s'ils souhaitent y poser des questions directement.