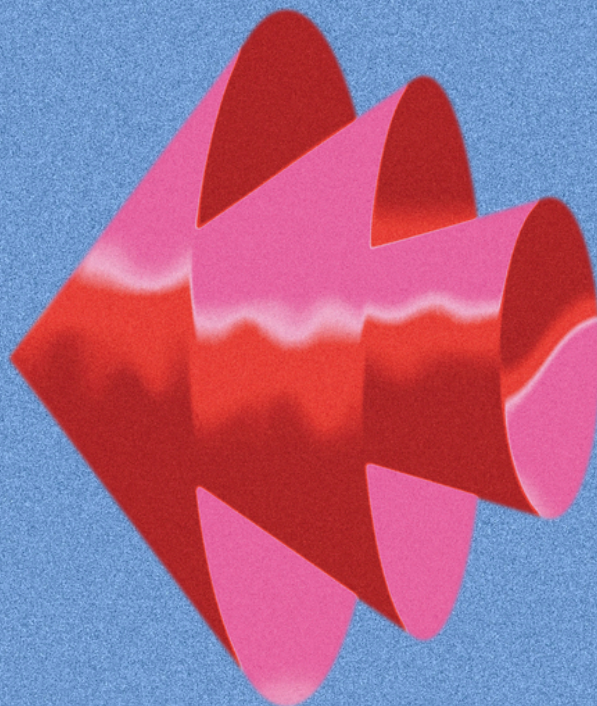


restitution



CINÉMAS 93

Les Journées PROFESSIONNELLES

17 & 18
mars 2026

#13

MARDI 17 MARS 2026

QUELLE PLACE POUR LE CINÉMA DANS LES UNIVERS CULTURELS DES JEUNES ENFANTS ?

Sarah Génot, chargée de mission actions éducatives et éveil culturel à Cinémas 93, introduit le sujet de cette première matinée de réflexion, qui cherchera à caractériser la place du cinéma parmi les autres écrans qui peuplent notre quotidien – une question nourrie par la confusion qui est souvent faite entre le cinéma et les écrans numériques, en particulier quand il s’agit des jeunes enfants que l’on devrait protéger des dangers des écrans.

Elle sera dans un premier temps abordée à travers une conférence de la sociologue **Sylvie Octobre**, qui dressera un état des lieux de la place des écrans dans les univers culturels des jeunes enfants, et des dynamiques sociales qui sont à l’œuvre ; puis au regard de la présentation d’un projet de recherche original, **CinémODEV**, qui porte sur la place que le cinéma peut avoir dans la vie des jeunes enfants, et interroge son rôle dans l’éveil aux images et aux usages numériques.

CONFÉRENCE LES ÉCRANS ET LES JEUNES ENFANTS : AU-DELÀ DES PANIQUES MORALES

Alors que la surexposition aux écrans est devenue une question de santé publique, Sylvie Octobre, sociologue de la culture, dresse un état des lieux de la place des écrans dans les univers culturels des jeunes enfants, en fonction de leur environnement familial et social. Puis elle s’interroge sur les mots et les ressources permettant d’affirmer la spécificité du cinéma, en tant que médium (regarder des films à la maison ou ailleurs) et en tant que pratique culturelle (partager une sortie au cinéma).

Peu de domaines culturels ont fait l’objet d’autant de paniques morales et de recommandations institutionnelles que celui qui a trait aux rapports des enfants aux écrans. Qu’elles proviennent d’organismes de santé, d’aide à la parentalité ou d’éducation, les normes concernant les rapports des enfants aux écrans prônent à l’unisson la distance et sont basées sur quatre éléments : une réduction du terme écran aux écrans domestiques (on ne pense pas « salle de cinéma » dans ces normes), une conception binaire des écrans (qui oppose d’une part les écrans dits « passifs », notamment la télévision, aux écrans dits « (inter)actifs », sans discussion des contenus consommés) ; une vision de l’enfance en danger face aux écrans ; et un jugement critique des parents, notamment ceux des catégories populaires, supposés déficients dans le contrôle de la consommation de leurs enfants.

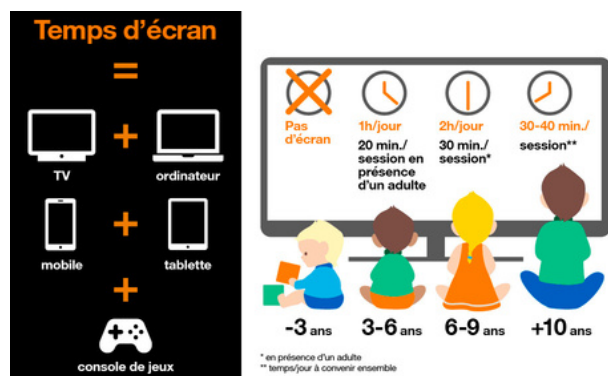


Intervenante

Sylvie Octobre est chargée de recherche au Département des études, de la prospective et des statistiques (ministère de la Culture) et chercheuse associée au Centre Max Weber (ENS Lyon et Université Lumière Lyon 2). Son domaine de spécialisation est la sociologie de la culture et plus spécialement des pratiques culturelles des jeunes.

INTRODUCTION

Depuis les années 1970, des enquêtes sont régulièrement menées au sein du DEPS sur les pratiques culturelles des Français. Mais l'âge des personnes interrogées n'est jamais inférieur à 15 ans. De fait, pendant longtemps, aucun travail n'a été mené au sujet des enfants, ce qui est un paradoxe au vu de l'énergie mise depuis des décennies par tous les acteurs de la culture dans l'offre destinée au jeune public. Le fait est que les enquêtes portant sur les enfants sont plus difficiles à mettre en œuvre, autant d'un point de vue pratique que déontologique. Ainsi, il a fallu attendre le tournant des années 2000 pour que des données commencent à être récoltées sur la catégorie des moins de 15 ans.



PARADOXES EN CASCADE

Sylvie Octobre soulève un certain nombre de paradoxes mettant en valeur les "paniques morales" générées par notre rapport avec les écrans. Ces craintes parfois irrationnelles ont pour effet négatif de rendre invisibles les dynamiques sociales à l'œuvre, dont la prise en compte permettrait pourtant d'agir sur le sujet. Le fait est que le discours sur le danger des écrans n'est pas nouveau – voir les écrits de Serge Tisseron sur la télévision, la diabolisation des jeux vidéo dans les années 1990. Mais il a toujours évacué les réalités sociales dans lesquelles vivent les enfants : les écrans sont la cible de ces discours, or ils ne sont que le réceptacle d'autres réalités à l'intérieur des logements.

Pourquoi les écrans ont pris de plus en plus de place dans nos vies et dans celles des enfants ?

- parce que les parents, et notamment les mères, mènent pour la plupart une vie active;
- parce que la mobilité géographique de la population est plus grande que par le passé, et que les enfants ne sont plus confiés à l'entourage familial;
- parce que les espaces publics sont de moins en moins faits pour les enfants, davantage cantonnés à l'intérieur des logements.

La place occupée par les écrans est ainsi largement confortée par l'évolution de la société. Pourtant, cette même société les dénigre. Par ailleurs, n'y a-t-il pas une contradiction à se positionner contre les écrans pour une génération qui a grandi dans les années 1980, biberonnée aux programmes de la télévision japonaise qui affluaient en France à cette époque ? Et qui, de plus, utilise aujourd'hui le smartphone comme premier terminal de contenus culturels ? Les pratiques des parents, on le sait, ont une influence déterminante sur le comportement des enfants.

Nos représentations des écrans sont également contradictoires. Par exemple, les écrans "passifs" seraient les plus nuisibles. Mais la distinction n'est pas évidente : le cinéma, notamment, présente les caractéristiques d'un écran passif, pourtant il mobilise une attention plus active de la part du ou de la spectateur·ice que bien des écrans dits "interactifs", en réalité peu stimulants.

Ainsi, du point de vue des usages éducatifs, il n'est pas simple de séparer le bon grain de l'ivraie. Comment faire le partage entre "bons" et "mauvais" écrans ? "Bons" et "mauvais" usages ? Aujourd'hui, les écrans sont partout dans l'éducation des enfants, et à partir du collège, ils deviennent un outil incontournable que les élèves doivent maîtriser pour devenir des adultes "outillé·es". Pourtant, on assiste à une prolifération des normes édictées par les instances publiques relatives au bon développement de l'enfant, dont la conception comme l'énonciation semblent souvent « hors sol ».

Ces normes (le Guide de la famille tout-écran du ministère de l'Éducation nationale, le livret de Santé Publique France, le rapport de Sophie Marinopoulos sur la "malnutrition culturelle"...) sont en effet pour beaucoup abstraites et ne tiennent pas compte de la diversité des dynamiques familiales, ni des logiques sociales qui les sous-tendent. Les parents qui ne les appliqueraient pas, ou pas bien, et qui se situent souvent dans les classes sociales les moins favorisées, sont stigmatisés comme démissionnaires.

Or plus on a de capital économique, plus on peut investir dans l'occupation des temps enfantins (sorties, sport, musique au conservatoire, cours de dessin). Ainsi les classes dominantes, qui peuvent le plus, sont aussi celles qui professent le plus les normes. De manière générale, imposer un discours de manière autoritaire, qui va jusqu'à la menace de pénalisation, empêche de transmettre les informations importantes et de les rendre audibles.

LA COHORTE ELFE

ELFE est la première étude longitudinale française consacrée au suivi des enfants, de la naissance à l'âge de 18 ans. Elle a été initiée en 2011 et concerne de multiples aspects de la vie de l'enfant, l'abordant sous l'angle des sciences sociales, de la santé et de la santé-environnement. Cette enquête a été réalisée en français, arabe, turc et anglais.

a) Méthodologie et constats

Dans ce cadre, près de 10 000 enfants ont été suivi-es jusqu'à leurs 6 ans, en plusieurs vagues d'enquêtes consacrées à chaque fois à une tranche d'âge définie. Sylvie Octobre partage certains résultats de l'étude sous forme de graphiques.

Dans la tranche des enfants de 0 à 3 ans, on constate que :

- 12% seulement respectent la norme du "zéro écran avant 3 ans";
- 25% ont déjà vu entrer les écrans dans leur vie;
- 29% y consacrent plus d'une heure par jour;
- en moyenne, ils y consacrent 53 minutes.

À 3 ans et demi, les enfants consacrent aux écrans 1h17 minutes par jour. À 5 ans et demi, 1h31 minutes par jour.

b) La télévision, l'écran roi

Les données montrent que la télévision n'est pas un média du passé :

- à 2 ans, 80% des enfants la regardent (23% y consacrent au moins 1 heure par jour);
- à 3 ans et demi, tous les enfants la regardent et la durée moyenne de visionnage est d'1 heure par jour;
- à 5 ans et demi, 10% des enfants la regardent en moyenne 2 heures par jour.

La télévision reste le média central dans la vie familiale des Français, notamment durant les temps de repas. L'offre dirigée vers le jeune public s'est démultipliée. Par ailleurs la télévision peut avoir une visée éducative, jouant comme un outil d'acculturation linguistique dans les familles allophones. L'écran de télévision est aussi plébiscité car plus aisé à contrôler que les autres (plus grand, plus visible, et fixe).

On observe cependant le passage d'un monde "mono-écran" à un monde "pluri-écrans" : à 2 ans, 55% des enfants ne regardaient que la télévision ; quatre ans plus tard, 50% utilisent au moins deux écrans.



c) Le rôle des institutions prescriptrices : l'effet de l'entrée à l'école

Les données montrent qu'à partir de 3 ans, l'école a un effet régulateur. En organisant le temps des enfants et leur éducation, en rappelant les normes, elle tend à uniformiser les comportements familiaux. Ainsi le temps moyen dédié aux écrans augmente de 24 minutes entre 2 et 3,5 ans, et de 16 minutes "seulement" entre 3,5 et 5,5 ans.

d) Variations en fonction de la classe sociale

Les données montrent des résultats qui varient en fonction de la classe sociale dont sont originaires les enfants. Dans les milieux les moins favorisés, ceux-ci accèdent plus vite aux écrans. Il y a différentes raisons à cela : par exemple, le fait que les parents n'utilisent généralement pas les écrans dans leur travail, ce qui conduit à valoriser ceux-ci dans l'espace familial.

Globalement, plus on s'élève dans la hiérarchie sociale, plus on se rapproche des normes préconisées. Le temps d'attention accordé par les parents, leur capital scolaire et culturel, l'accord des deux parents sur les axes éducatifs à donner aux enfants, opèrent dans le sens d'un plus grand respect de la norme préconisée. Les familles moins aisées proposent moins d'alternatives aux écrans, par ailleurs davantage perçus comme un vecteur de lien. Ces familles ont également tendance à moins faire confiance aux normes institutionnelles, privilégiant leur propre vision de l'éducation, pressentie comme meilleure.

Cependant ce schéma ne se vérifie pas dans toutes les trajectoires observées dans l'étude. Comment expliquer par exemple que certains enfants d'ouvrier-es suivent une trajectoire d'engagement croissant dans les écrans alors que d'autres, dans des proportions quasi similaires, suivent une trajectoire orientée à la baisse ? Comment expliquer que les enfants issu-es des classes les plus aisées soient quasiment aussi nombreux-ses (11-12%) dans la trajectoire de forte augmentation de l'usage des écrans, que dans la trajectoire diminuante ?

L'étude révèle aussi des modèles d'évolution atypiques, tels que :

- la trajectoire "à décollage rapide", concernant des familles où les parents consomment beaucoup d'écrans et contrôlent peu leurs enfants quand ces dernier-es grandissent : les écrans sont utilisés alors individuellement;
- la trajectoire "diminuante", la plus surprenante dans la mesure où la tendance générale est à l'augmentation du temps d'écran au fil de la croissance de l'enfant. Dans ces familles, les enfants bénéficient d'une attention soutenue des parents, mais pas d'un discours univoque. Ainsi le père va faire jouer ses enfants aux jeux vidéo à un âge précoce, mais la mère, plus restrictive, va finir par l'emporter.

CONCLUSION

La dimension culpabilisante du discours qui entoure les normes institutionnelles autour de l'usage des écrans est loin d'être le meilleur moyen pour arrimer une pédagogie audible sur le sujet. Il ne faudrait pas que l'enfantisme, qui vise l'égalité totale entre les enfants et les adultes (une conception qui a pu révéler certaines limites), soit remplacée par un infantisme, s'imposant par une surabondance de normes prescriptives.

Par ailleurs, il faut aujourd'hui prendre en compte une nouvelle dimension : le fait que les jeunes générations, du fait d'un temps d'exposition aux écrans en constante augmentation, acquièrent des compétences audiovisuelles jamais vues. Que faire de ces compétences, comment les appréhender ?

La place grandissante des écrans domestiques tend à rendre moins fréquente la pratique de la sortie familiale au cinéma. Cependant, en dépit des obstacles, les chiffres montrent que celle-ci est encore vivace. Cette évolution invite donc à réfléchir d'une nouvelle manière au continuum des pratiques audiovisuelles.

BIBLIOGRAPHIE/SITOGRAFIE

Tisseron Serge, *"Faut-il avoir peur des jeux vidéos ?"*, Sciences et techniques éducatives, 1997

[Le Guide de la famille Tout-Écran, CLEMI, 2023](#)

[Temps d'écran des enfants de 3 à 11 ans, Santé Publique France, 2025](#)

[Lutter contre la malnutrition culturelle, rapport au ministre de la Culture Mission "Culture petite enfance et parentalité" de Sophie Marinopoulos, 2019](#)

MARDI 17 MARS 2026

PRÉSENTATION DE L'ÉTUDE CINÉMODEV

(CINÉMA ÉMOTIONS ET DÉVELOPPEMENT DE L'ENFANT)

Intervenantes

Lisa Jacquey est maîtresse de conférences en psychologie du développement à l'Université de Lille et cofondatrice de l'association Premiers Cris. Spécialiste du développement du très jeune enfant et engagée dans les recherches participatives, elle œuvre à renforcer les liens entre la recherche universitaire et les acteur·ices de terrain. Ses travaux actuels portent sur l'éveil culturel et artistique, du musée au cinéma.

Klara Kovarski est maîtresse de conférences en psychologie du développement à Sorbonne Université. Chercheuse en psychologie et neurosciences au Laboratoire de psychologie du développement et d'Éducation de l'enfant, ses recherches portent sur la fonction visuelle et le traitement des émotions et les comportements prosociaux dans le développement typique et dans l'autisme. Elle s'intéresse au lien entre cinéma et sciences cognitives.

La place des écrans dans la vie des jeunes enfants (0-6 ans) et de leurs parents est au cœur de nombreux débats dans notre société et pose la question de la régulation des usages numériques, allant d'une interdiction totale à une co-éducation. Si les « petits écrans » font l'objet de nombreuses études scientifiques quant aux habitudes familiales ou aux effets de leurs usages, le cinéma - avec son statut spécifique de « grand écran » - demeure lui non exploré par les recherches scientifiques. Le projet Cinémodev a pour objectif de documenter la place du cinéma dans le quotidien des jeunes enfants et de leurs familles, ainsi que d'interroger son potentiel rôle dans l'éveil aux images et aux usages numériques. Ce projet, financé par le ministère de la Culture, est mené conjointement par le LaPsyDÉ (CNRS & Université Paris-Cité), le laboratoire PSITEC (Université de Lille), l'association Cinémas 93 et l'association Premiers Cris.



L'étude Cinémodev est financée par le ministère de la Culture, menée conjointement par le LaPsyDÉ (CNRS & Université Paris-Cité), le laboratoire PSITEC (Université de Lille), l'association Cinémas 93 et l'association Premiers Cris. Ce projet est le fruit d'un travail initié en collaboration avec Sarah Génot et Marie-Blanche Bétouret de Cinémas 93. Il s'inscrit dans une démarche participative, proposant une recherche co-construite, dans un partenariat équilibré avec un tiers veilleur, l'association Premiers Cris, chargé de médier l'enquête sur le terrain. C'est un projet d'utilité sociale, qui tente de mettre en place une méthodologie adaptée à son objet, soucieux de reconnaître la valeur des savoirs expérientiels.

contexte

La recherche sur les écrans est un sujet très actuel. En avril 2024, a été publié un rapport d'une commission d'expert·es autour de l'usage des écrans à l'enfance et à l'adolescence. De nouvelles préconisations sur l'interdiction de l'usage des écrans par les enfants âgé·es de moins de 3 ans dans les lieux d'accueil du jeune enfant ont été publiées depuis. Comme l'a bien montré l'intervention de Sylvie Octobre, les injonctions sont parfois contradictoires et pas forcément en adéquation avec les données de la recherche scientifique.

Le CNC Lab a lancé un appel à contribution sur le sujet du cinéma et de l'enfance. En effet, dans les études menées jusqu'à présent sur les écrans, le cinéma n'apparaît pas comme une spécificité et la littérature scientifique sur les écrans ne s'est pas intéressée à l'expérience cinématographique, ni aux habitudes familiales liées au grand écran. Le projet Cinémodev propose de documenter la place du cinéma dans le quotidien des jeunes enfants et de leurs familles, et d'interroger son potentiel rôle dans l'éveil aux images et aux usages numériques, en lien avec leur développement émotionnel.

Il s'agissait d'interroger les représentations et habitudes de chacune afin d'identifier :

- les raisons et les craintes d'emmener un·e tout·e-petit·e au cinéma;
- les a priori sur les impacts du cinéma sur le développement de l'enfant;
- la position du cinéma entre la télévision et le spectacle vivant.

Exemples de réponses récoltées lors de l'atelier préparatoire :



Premiers résultats

L'atelier a permis de rédiger un questionnaire en ligne structuré interrogeant :

- les origines socio-démographiques des répondant-es;
- des questions générales sur le cinéma;
- des questions appliquées aux enfants (différentes selon que le-a répondant-e est parent-e ou professionnel-le de la petite enfance).

Le questionnaire a été administré auprès de 136 professionnel-les de la petite enfance (plus ou moins 42 ans, 92% de femmes) et 147 parents (plus ou moins 36 ans, 80% de femmes). Bien que l'analyse soit en cours, nous observons que :

- entre 0 et 3 ans, 76% des enfants ne vont jamais au cinéma ; et 24% y vont moins d'une fois par mois;
- entre 3 et 6 ans, 33% des enfants ne vont jamais au cinéma ; 49% y vont moins d'une fois par mois ; 13% y vont au moins une fois par mois.

Pour 88% des parents, le cinéma représente majoritairement une sortie ; 38% d'entre eux valorisent les conditions de projection spécifiques qu'il propose.

Les professionnel-les de la petite enfance mettent davantage en avant la découverte du lieu (81%), les conditions de projection spécifiques (56%) et la particularité de l'événement (56%).

Concernant les apports de l'expérience cinéma, les deux catégories mettent en avant :

- l'ouverture culturelle;
- le caractère marquant de l'expérience;
- les émotions suscitées.

La crainte en rapport avec le temps d'écran que représente le cinéma concerne 30% des parents d'enfants entre 0 et 3 ans. La crainte relative aux émotions potentiellement désagréables est présente chez 41% des parents, et 28% des professionnel-les de la petite enfance. 30% des parents et 40% des professionnel-les ne mentionnent pas de frein à la sortie cinéma. Parmi les freins cités, le coût reste le plus important (21% des réponses).

CONCLUSION

À ce stade, on retient de l'étude qu'environ un quart des enfants de moins de 3 ans se rendent au cinéma avec leurs parents. Ils sont environ deux tiers entre 3 et 6 ans.

Les mêmes tendances sont observées chez les professionnel-les : environ 40% déclarent se rendre au cinéma avec les 0-3 ans et près du double avec les 3-6 ans.

La salle de cinéma est valorisée dans sa dimension de partage et de vécu émotionnel et culturel plus que dans sa dimension éducative. Les émotions apparaissent ainsi comme une motivation et une crainte à la fois, ce qui pose la question de l'accompagnement spécifique de cette expérience culturelle.

Ces conclusions sont à prendre avec précaution, car l'échantillon est restreint, cependant, elles permettent d'avoir des premiers indicateurs précis sur l'expérience, l'accompagnement et les habitudes liées au cinéma chez les enfants de moins de 6 ans.



MARDI 17 MARS 2026

ATELIER LITTÉRATURE JEUNESSE ET CINÉMA

Intervenante

Ancienne enseignante et conseillère pédagogique en arts visuels, **Marielle Bernaudeau** se consacre à la transmission de sa passion des images et du cinéma. Elle anime des ateliers pratiques, mène des actions de formation et développe une pensée sur la pédagogie du cinéma. Elle est également rédactrice du blog *La Fille de Corinthe*.

Comment créer des liens entre la littérature jeunesse et le cinéma ? Comment un album jeunesse peut-il nous aider à aborder avec des jeunes enfants des questions de cinéma ? Marielle Bernaudeau, formatrice et pédagogue du cinéma, propose un atelier participatif dans lequel une sélection d'albums, de courts métrages et de jouets optiques sont explorés et manipulés, afin de voir comment ces deux formes d'expression, littérature jeunesse et cinéma, peuvent s'enrichir mutuellement.

INTRODUCTION

En introduction, Marielle Bernaudeau présente un récent coup de cœur : l'album *Une année*, signé Bernadette Gervais. Cet album raconte une année dans la vie d'un·e enfant entre 3 et 4 ans sous la forme d'une vue unique, cadrée depuis l'intérieur d'une maison. La vue évolue au fil des pages en suivant le passage du temps, sans qu'on ne voit jamais l'enfant en question. Exemple d'un travail qui convoque des motifs venus du cinéma, comme le point de vue et le hors champ, en les intégrant à une narration illustrée.

ATELIER

L'atelier débute. Plusieurs groupes sont constitués parmi les participant·es, réparti·es en plusieurs tables où les attendent un album jeunesse et un objet lié au cinéma.

Durant un quart d'heure, chaque groupe explore les supports proposés, les comparant et les mettant en lien, échangeant impressions et réflexions.



Une année de Bernadette Gervais, Editions La Partie, 2025

Un temps de restitution collective suit ce temps d'exploration. Quelques résultats :

Un groupe de participant-es travaille sur l'association entre l'album *Le bain de Berk* (Julien Béziat, L'École des loisirs, 2016) et une mini lampe de projection Moulin Roty équipée de photogrammes issus du même album. Cela a suscité des réflexions sur le rythme du récit, sur la possibilité de lire d'abord l'album puis de faire jouer l'enfant avec les images projetées (ou inversement), sur les effets produits par une illustration sans texte, sur la relation entre image imprimée et image projetée, ou encore sur la question du montage (la quantité d'images dont on a besoin pour raconter une histoire).

Un autre groupe travaille sur l'association entre l'album *Pétille Colère* (Amélie Carpentier, L'Étagère du bas, 2022) et un praxinoscope représentant l'image animée d'un enfant dont la langue efface le visage. Pour les participant-es, cette association interroge la notion de mouvement appliquée aux images et aux mots, et la représentation des émotions. Dans l'album un même personnage représenté plusieurs fois au sein d'une même page suffit à suggérer l'impression de mouvement. Dans un film, c'est le remplacement d'une image par une autre qui produit l'illusion du mouvement. Une médiation possible utilisant ces deux supports serait de demander aux enfants de dessiner une émotion en la décomposant à la manière du praxinoscope.

Un autre groupe observe l'album *Une histoire de regards* (Béregère Mariller-Gobber et Clémence Sabbagh, Le Diplodocus, 2022) en relation avec un flipbook des mêmes autrices. Comme son titre l'indique, cet album à volets met en scène la question du regard (qui regarde quoi ?) et permet d'aborder des questions cinématographiques comme le hors champ et le « raccord regard ». Les deux supports jouent sur le tourné des pages. Cependant l'album implique une lecture plus collective, suscitant des questions à débattre, alors que le flipbook se manie individuellement. Cette association permet également de réfléchir au rapport entre la narration et le temps : dans l'album, on suit un bébé qui devient adulte, alors que le flipbook fait un récit beaucoup plus resserré.

Un dernier groupe travaille sur l'album *La vie à la montagne* (César Canet, Sarbacane, 2023) associé à un extrait du court métrage d'animation *Au bout du monde* de Konstantin Bronzit (1999). Les deux œuvres convoquent le genre du comique burlesque, avec pour sujet une maison en équilibre au sommet d'un pic montagneux. Mais elles traitent ce sujet différemment : dans le film, le plan est fixe, et la propriétaire, seule, fait tout pour garder sa maison en place ; dans l'album, le-a lecteur-ice est invité-e à suivre le mouvement de la maison, tandis que la famille qui l'occupe collabore face à l'adversité, et remet en question l'équilibre initial.



BIBLIOGRAPHIE

- Une année* de Bernadette Gervais, éditions La Partie, 2025
- Le bain de Berk* de Julien Béziat, L'école des loisirs, 2016
- Pétille Colère* de Amélie Carpentier, L'Étagère du bas, 2022
- Une histoire de regards* de Béregère Mariller-Gobber et Clémence Sabbagh, Le Diplodocus, 2022
- La vie à la montagne* de César Canet, Sarbacane, 2023

MARDI 17 MARS 2026

CONFÉRENCE ANIMÉE : LE CINÉMA, UN SPECTACLE SUR GRAND ÉCRAN

Intervenante

Florence Guillaume est intervenante dans le domaine de l'éducation aux images depuis de nombreuses années. Après avoir travaillé dans une salle de cinéma, elle est devenue indépendante et collabore depuis avec des associations, festivals, établissements scolaires. Elle propose des ateliers alliant théorie et pratique, explorant l'histoire du cinéma, ses techniques, et mène des ateliers de réalisation.

Cette conférence animée propose d'explorer, de manière concrète et sensible, ce qui fait du cinéma un écran "pas comme les autres" : un espace singulier, pensé pour l'attention, le temps partagé et la rencontre. Le film est abordé comme une œuvre, courte ou longue, projetée pour être regardée ensemble en salle, porteuse d'émotions, d'échanges et de découvertes.



INTRODUCTION

Florence Guillaume commence par revenir 130 ans en arrière sur les débuts du cinéma. Elle présente d'abord le kinétoscope d'Edison, qui en 1891 permettait seulement un visionnage individuel, puis le cinématographe des Lumières qui, à partir de 1895, offrait une expérience de spectacle partagé. C'est la première séance de cinéma publique et payante qui constitue l'acte de naissance du cinéma.

Les salles de cinéma ont, pendant 60 ans, été le seul écran où l'on pouvait voir des films. Dans les grandes métropoles, elles comptaient plusieurs milliers de places. Le cinéma était un art populaire et accessible. Peu à peu, au fil des avancées technologiques, d'autres écrans sont apparus :



Florence Guillaume invite les participant-es à regarder la salle et à décrire ses spécificités : la moquette (pour garantir la qualité de l'écoute, sans bruits intempestifs), des enceintes (les principales sont derrière l'écran), pas de fenêtre et des couleurs foncées (pour ne pas perturber la luminosité de la projection), la cabine de projection (les spectateur-ices tournent le dos à la source), un écran très grand (à la différence des écrans domestiques), blanc (noir à la maison) et récepteur (contrairement aux téléviseurs et tablettes qui sont émetteurs), des fauteuils confortables (fixés au sol, gradinés, on voit bien de partout), des réhausseurs et des emplacements PMR (pour garantir l'accès à tou-tes), des sorties de secours et extincteurs (on est en sécurité)...

Le cinéma est une histoire de lumière : elle transporte les images jusqu'à l'écran, le projecteur est éloigné de l'écran pour agrandir l'image... On se « rend » au cinéma et ce n'est pas tous les jours : pas de risque d'addiction ! Florence Guillaume projette un extrait du film *Le Château dans le ciel* de Hayao Miyazaki, d'abord à l'échelle d'un petit écran, puis plein écran : l'attention est démultipliée, notre regard voyage sur l'écran, on saisit quantité d'informations visuelles, on réagit aux effets de montage, on sursaute au son et on écoute les silences. Le film a été conçu pour la projection en salle.

Les séances de cinéma constituent des expériences mémorables : on se souvient dans quel cinéma, à quel âge, avec qui on y a vu un film. Jean-Luc Godard écrivait : « *La télévision fabrique de l'oubli. Le cinéma fabrique des souvenirs.* ».

Florence Guillaume oppose les définitions de « film » et de « contenu » telles qu'on les trouve dans un dictionnaire. Un film est d'abord une « longue bande de matière synthétique souple, recouverte d'une émulsion sensible à la lumière, utilisée pour les prises de vues dans les appareils photographiques et les caméras » : afin de rendre l'expérience sensible et inscrire le cinéma dans son histoire, elle invite à toucher des bouts de pellicule. Par extension le terme « film » désigne « l'œuvre cinématographique fixée sur ce support ». Par opposition, un contenu est défini comme « quelque chose qui se trouve enfermé à l'intérieur d'un récipient, d'un sac, d'un emballage, etc. »

Florence Guillaume projette un extrait de la série TV *Pat Patrouille* : l'image est pauvre, l'action anxieuse, aucun plan dure plus d'une seconde, la bande sonore est saturée, la stimulation sensorielle permanente...

Florence Guillaume conclut son intervention par des notions clés qui définissent la séance de cinéma et en font une expérience exceptionnelle :

- écran fixe
- choix des films
- moment ritualisé
- couper les « autres écrans »
- obscurité
- séance composée
- parler et partager !





1^{re} Journée

mardi 17 mars 2025 -

Le cinéma et nos écrans du quotidien

après-midi - éducation au cinéma et création

cinématographique : Le smartphone à l'écran

MARDI 17 MARS 2026

CINÉ-CONFÉRENCE

BANALISATION DU SMARTPHONE AU CINÉMA : UN OBJET DEVENU "QUELCONQUE" ?

Intervenant

Clément Marguerite est doctorant en études cinématographiques au sein de Paris 8 Vincennes - Saint-Denis (EDESTA - ESTCA). Il prépare actuellement une thèse portant sur les rapports entre le cinéma et la notion de « post-vérité » et s'intéresse aux rapports entre cinéma et désinformation. Ce travail l'a conduit à intégrer dans son corpus des images issues des réseaux sociaux, filmées par des smartphones. Les changements qui se sont opérés dans la manière dont les images circulent dans notre monde a remis en question le statut du cinéma comme principale fabrique d'images, interrogeant le regard que le cinéma porte sur la prolifération de ces « autres » images.

Omniprésent dans nos vies quotidiennes, le smartphone semble naturellement voué à être représenté au cinéma. Est-il pour autant devenu un objet « quelconque », dont la mise en scène ne susciterait aucune question ?

En s'appuyant sur des extraits de films contemporains, cette conférence explore une hypothèse : la banalisation du smartphone, dans ses différents usages, renouvelle au cinéma des interrogations liées à des enjeux sociaux, politiques et esthétiques.



1) UNE DÉFIANCE HISTORIQUE VIS-À-VIS DE LA TECHNOLOGIE

Clément Marguerite introduit sa conférence par un extrait d'*Adieu les cons* d'Albert Dupontel (2020). Il s'agit d'un plan montrant un groupe de personnes dans les transports en commun, toutes aliénées par leurs smartphones. Cet exemple illustre le regard surplombant que peut prendre le cinéma sur les petits écrans, de la télévision aux écrans numériques, qui seraient moins nobles. Une posture critique qui peut paraître, même il y a six ans (le film est sorti en 2020), quelque peu anachronique.



De fait, le cinéma lui-même, comme la photographie avant lui, a eu ses détracteur-ices. Cette réprobation s'inscrit dans les rapports de tout temps conflictuels entre la culture et la technologie. Gilbert Simondon, dans *Du mode d'existence des objets techniques* (1989), remarque cette tendance de la culture à refuser d'accorder sens et valeur à certains objets techniques. « *La culture comporte ainsi deux attitudes contradictoires envers les objets techniques : d'une part, elle les traite comme de purs assemblages de matière, dépourvus de vraie signification, et présentant seulement une utilité. D'autre part, elle suppose que ces objets sont aussi des robots et qu'ils sont animés d'intentions hostiles envers l'homme, ou représentant pour lui un danger d'agression, d'insurrection.* ».

Ce dédain a pour pendant une forme de sacralisation de la technique, lui attribuant un pouvoir d'ordre magique, voire maléfique. On refuse ainsi d'envisager les objets techniques comme des objets produits par l'homme dans une certaine intention.

Dans une certaine mesure, le cinéma incarne cette tendance à envisager la technologie comme une entité extérieure ou étrangère. Le smartphone, cet appareil « one device » que Steve Jobs présentait au monde en janvier 2007, permettant à lui seul de téléphoner, d'écrire, d'écouter de la musique, de surfer sur internet et de filmer, n'apparaît-il pas comme un concurrent direct pour le cinéma ?



« *J'annonce trois produits révolutionnaires. Le premier est un iPod avec un écran large et un contrôle tactile. Le deuxième est un téléphone portable révolutionnaire. Le troisième est un outil novateur de communication internet. Ce ne sont pas trois appareils distincts, mais un seul et même appareil.* » (Steve Jobs)

2) UNE PRÉSENCE DISCRÈTE

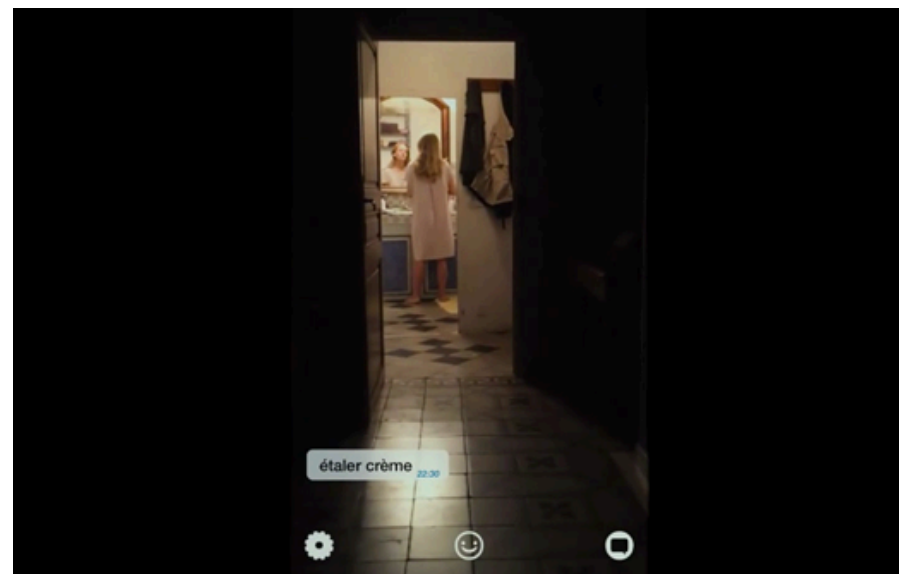
Dans nos vies quotidiennes, le smartphone est devenu un objet quelconque. À partir des années 2010, son prix a diminué et son usage s'est généralisé, des modèles performants devenant accessibles à toutes, partout dans le monde. Pourtant sa présence reste discrète, mesurée, sur les écrans de cinéma. Ainsi dans *Spring Breakers* d'Harmony Korine (2012), seuls deux plans dans le film montrent des personnages filmant avec leurs smartphones, alors que beaucoup d'images du film sont issues de ces mêmes téléphones. Pourquoi cet écart ?



3) UNE PRÉSENCE INTRUSIVE

Extrait de *Happy End* de Michael Haneke (2017). Au tout début du film, un plan filmé au smartphone en format vertical, montre une femme en train de faire ses ablutions dans sa salle de bains, depuis l'obscurité d'un couloir.

Cette entrée en matière surprend et suggère un voyeurisme malaisant. Ces images apparaissent comme une intrusion dans l'espace intime du personnage, tout comme dans l'espace du film, traditionnellement projeté dans un format large (format qui va être rétabli après cette première séquence).



Ce type de représentation du smartphone au cinéma caractérise la posture « moderniste » telle que l'a définie le philosophe Jacques Rancière (*Le destin des images*, 2003). C'est une façon d'identifier la spécificité d'une forme d'art, ici le cinéma, et de l'opposer aux autres formes, ici la vidéo, porteuse d'une connotation maléfique.

Spring Breakers d'Harmony Korine, Mars Film, 2013



On peut avancer que la centralisation des fonctions que représente le smartphone pose problème au cinéma, dépeuplant les films de nombreux objets iconiques (le téléphone, l'appareil photo, l'ordinateur, les horloges, les montres, les disques...), qui peuvent dorénavant être remplacés par un seul.

Le problème n'est pas qu'esthétique, il a aussi des conséquences du point de vue de la narration : les motifs de l'enquête, du déplacement, de la transmission des informations, de l'hésitation, se trouvent remis en cause par l'existence du smartphone.

Happy End de Michael Haneke, Les Films du Losange, 2017

Les films d'horreur ont ainsi beaucoup utilisé les images de smartphones comme vecteurs d'inquiétude et de peur, dans l'esprit des films de found footage, du *Projet Blair Witch* à *Rec*. Le smartphone nourrit un imaginaire paranoïaque, incarnant une présence espionne qui voit et entend tout.

On retrouve cette dimension dans *Personal Shopper* d'Olivier Assayas (2016), histoire d'une jeune Américaine à Paris qui entre en relation avec son frère décédé. Le personnage joué par Kristen Stewart n'est pas confronté à une menace physique, pourtant l'inquiétude envahit l'écran : elle est transmise par l'objet smartphone, souvent filmé en gros plan, qui brouille la frontière entre le monde extérieur et l'intime, suffisant à déclencher la peur.

Personal Shopper d'Olivier Assayas,
Les Films du Losange, 2016



4) Une présence banalisée

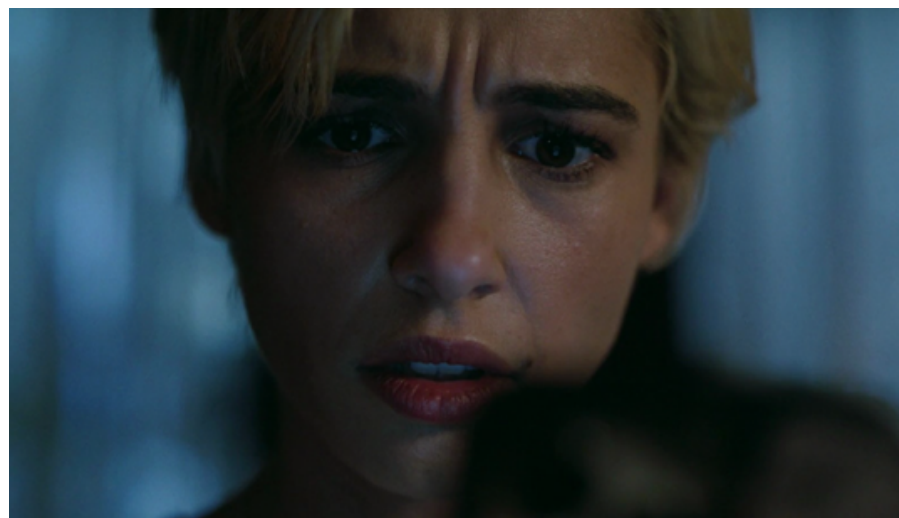
La présence du smartphone dans les films a malgré tout eu tendance à se banaliser. L'uniformisation de son usage dans nos vies va de pair avec une fluidification de sa représentation dans les récits fictionnels.

Le film *Diamant brut* par exemple (Agathe Riedinger, 2024) montre une aspirante influenceuse manier son smartphone comme un outil on ne peut plus banal, tout à fait dédramatisé, intégré à une routine mécanique.



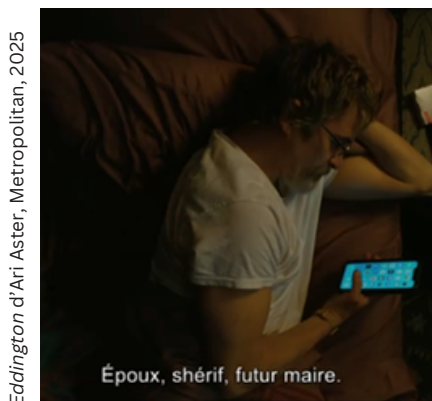
Diamant Brut de Agathe Riedinger,
Pyramide, 2024

Autre exemple avec un extrait du film d'horreur *Smile 2* (Parker Finn, 2024) : dans cette scène angoissante, toute l'attention du ou de la spectateur·ice est concentrée sur le téléphone, qu'on pressent comme une source de danger. Mais celui-ci va venir d'ailleurs... Ainsi le smartphone continue à jouer un rôle dramatique, mais en tant qu'objet il est devenu transparent, il n'est plus vecteur d'une émotion particulière.



Smile 2 de Parker Finn, Paramount Pictures France, 2024

Dans *Eddington* (Ari Aster, 2025), le récit met en scène les personnages et leurs smartphones avec une fluidité semblable à celle qui caractérise notre quotidien. Les personnages évoluent dans des espaces peuplés par toutes sortes d'écrans, et passent de l'un à l'autre de manière très naturelle. Le smartphone crée une porosité entre les espaces, le local et le global, les marges et le centre. Le film montre cette multiplicité d'écrans à l'écran, sans pour autant en faire un enjeu de mise en scène particulier.



Eddington d'Ari Aster, Metropolitan, 2025

Les Graines du figuier sauvage de Mohammad Rasoulof, Pyramide, 2024

5) UNE CIRCULATION DÉMOCRATIQUE DU REGARD

Dans *Les graines du figuier sauvage* de Mohammad Rasoulof (2024), le smartphone vient court-circuiter les images « officielles » transmises par la télévision. Ainsi le personnage de la mère s'informe en regardant la télévision, tandis que ses filles adolescentes accèdent via leurs smartphones à des images qui montrent ce qui se passe réellement dans les rues de Téhéran. Le smartphone traduit là aussi une porosité des espaces : le monde extérieur et ses bouleversements fait irruption dans l'espace familial. L'intrusion du format vertical ne joue plus le même rôle que chez Michael Haneke : il fait sortir de la narration en introduisant un autre régime d'images, lié à un exercice de la liberté.

On a bel et bien quitté cette posture qui consistait à regarder, de loin, le smartphone comme un objet étrange et étranger. Ce dernier peut néanmoins demeurer un sujet de réflexion, mis en scène comme un vecteur d'images porteuses d'une autre vérité, tantôt désinformation, tantôt résistance.

BIBLIOGRAPHIE

SIMONDON Gilbert, *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, ed. Aubier, 1989
 RANCIERE Jacques, *Les écarts du cinéma*, Paris, ed. La fabrique, 2011

FILMOGRAPHIE

Adieu les cons d'Albert Dupontel, Gaumont Distribution, 2021
Spring Breakers d'Harmony Korine, Mars Film, 2013
Happy End de Michael Haneke, Les Films du Losange, 2017
Personal Shopper d'Olivier Assayas, Les Films du Losange, 2016
Diamant Brut de Agathe Riedinger, Pyramide, 2024
Smile 2 de Parker Finn, Paramount Pictures France, 2024
Eddington d'Ari Aster, Metropolitan, 2025
Les Graines du figuier sauvage de Mohammad Rasoulof, Pyramide, 2024

MARDI 17 MARS 2026

DISCUSSION CROISÉE ENTRE TROIS SCÉNARISTES : COMMENT ÉCRIRE POUR LE CINÉMA ET LA SÉRIE À L'ÈRE DU SMARTPHONE ?

Intervenant·es

Delphine Agut, scénariste. Après des études de philosophie et de cinéma à la Sorbonne, elle a fait ses débuts en coécrivant *La vie au ranch* de Sophie Letourneur et *Après la guerre* de Annarita Zambrano. Travaillant pour la télévision et le cinéma, elle est invitée à cette table ronde pour parler du film *L'Histoire de Souleymane* qu'elle a coécrit avec Boris Lojkine (Prix du jury Un Certain Regard, César du meilleur scénario original en 2025), et de la série *Skam France*, diffusée en 2018.

Jonathan Millet, scénariste et réalisateur. Après des études de philosophie et une expérience dans le reportage, il a réalisé des courts métrages de fiction et des documentaires. Son premier long métrage, *Les Fantômes*, a fait l'ouverture de la Semaine de la critique au festival de Cannes 2024 et a remporté le Prix Louis-Delluc du meilleur premier film.

Joris Goulenok, scénariste et réalisateur. Il a débuté comme créatif dans la communication. En 2019, il répond à une commande pour adapter le livre *Amours solitaires* de Morgane Ortin en web série, diffusée sur les plateformes ARTE et Slash. C'est pour ce travail qu'il a été convié à cette discussion. Il poursuit son travail de scénariste, notamment sur les séries *Canis Familiaris* ou *Ghosts : fantômes en héritage*.

Discussion modérée par **Anne Huet**, directrice du Ciné 104 (Pantin).



L'HISTOIRE DE SOULEYMANE : LE SMARTPHONE COMME LIEN VERS L'EXTÉRIEUR OU INSTRUMENT D'ISOLEMENT

L'Histoire de Souleymane met en scène un livreur à vélo à Paris, aux prises avec sa situation de demandeur d'asile, la grande précarité qui en découle et ses relations avec sa famille en Guinée. Dans ce film, le personnage de Souleymane est de quasiment tous les plans. Delphine Agut rapporte que la volonté du réalisateur Boris Lojkine était de l'aborder comme un personnage de western, avec un vélo pour cheval, et un téléphone pour arme. Pour Souleymane, le téléphone est un outil de travail et de communication, mais aussi un instrument d'asservissement : dans un moment de bascule du récit, on comprend qu'il est pieds et poings liés à une connaissance qui le fait travailler pour son propre compte. Ainsi le smartphone relie aux autres et permet de faire la jonction entre plusieurs mondes, en même temps qu'il renforce sa solitude.



Les Fantômes de Jonathan Millet, Memento, 2024

LES FANTÔMES : UN OUTIL NARRATIF ET UN ACCÈS À L'INTÉRIORITÉ DU HÉROS

Dans les cas des *Fantômes* de Jonathan Millet, le smartphone a pour effet d'ouvrir l'espace de la narration. Le protagoniste l'utilise comme un auxiliaire de son mensonge, qui l'aide à agir incognito. Le smartphone est également un moyen de pénétrer l'intériorité de ce personnage mutique, par le biais de vocaux qu'il échange avec d'autres personnes. On le voit enregistrer ces vocaux qui peu à peu vont planer sur le récit, à la manière d'une voix-off.

Un extrait des *Fantômes* est projeté. On y voit le personnage cherchant à identifier son bourreau à partir d'un échantillon de voix qu'il a gardé sur son téléphone. Dans cette scène, le smartphone permet d'imbriquer plusieurs niveaux de temporalité et d'action de manière très fluide. À travers la multiplication des voix entendues, il est aussi vecteur d'un riche travail sur le son.



L'Histoire de Souleymane de Boris Lojkine, Pyramide Distribution, 2025

LE HORS CHAMP

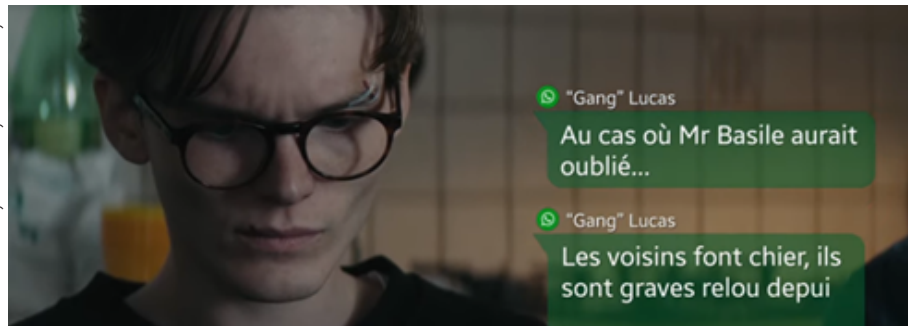
Le smartphone est également un moyen efficace de suggérer un ailleurs, un hors champ. Le parti-pris des scénaristes de *L'Histoire de Souleymane* était de ne pas montrer la Guinée, le pays dont est originaire le personnage, pour mieux faire sentir le manque éprouvé par ce dernier. Le téléphone permet alors de donner accès à ce hors champ qu'on ne verra pas, tout en faisant passer des informations importantes pour la narration, sans relâcher la tension du récit des galères de Souleymane à Paris.

Dans un autre extrait du film, Souleymane passe un appel en visio avec sa fiancée restée en Guinée. Auparavant, il a dû faire face à toutes sortes d'obstacles et cet échange peut enfin avoir lieu dans un moment de calme. Ici, le personnage se recentre sur son histoire personnelle et demande à sa fiancée de ne pas l'attendre pour se marier. C'est une scène de bascule, dans laquelle il se réconcilie avec son parcours, et qui prépare la fin du film.

SKAM FRANCE

Delphine Agut a participé à la scénarisation des saisons 4 et 5 de *Skam France*, adaptation de la série norvégienne du même nom. Le concept de cette série consiste à segmenter chaque épisode de 26 minutes en séquences d'environ 3 minutes, diffusées sur les réseaux sociaux « en temps réel », c'est-à-dire à l'heure à laquelle elles se déroulent dans l'histoire. Un extrait de l'épisode 2 de la saison 5 est montré, dans lequel on voit le personnage principal, devenu sourd, communiquer avec ses ami-es via des messages qui apparaissent à l'écran.

Skam France, saison 5, France TV, 2020



AMOURS SOLITAIRES : LE SMARTPHONE RENOUVELLE L'ÉCRITURE ÉPISTOLAIRE

La web série *Amours solitaires* (2019) donne à la messagerie une place encore plus importante, puisqu'elle fait partie intégrante de son concept. Cette série est en effet une adaptation d'un recueil de SMS amoureux collectés sur les réseaux sociaux par l'autrice Morgane Ortin, dont le projet était de faire un portrait de la nouvelle génération à travers l'usage du téléphone comme outil de correspondance. Joris Goulenok a été engagé pour scénariser les textes de ce recueil, qui ont été « mis en récit » dans une continuité d'épisodes de 3 minutes environ.

Joris Goulenok revient sur la difficulté consistant à travailler sur la seule base de SMS, plus ou moins déconnectés les uns des autres : des personnages et un environnement sont suggérés, mais tout reste à inventer, en prenant garde de ne pas trahir le concept de départ.

La série propose une manière originale d'explorer les motifs classiques de la comédie romantique, avec une dimension conversationnelle littéraire très plaisante.



Amours Solitaires, S01EP01, Arte, 2020

CONCLUSION

Aujourd'hui, un-e scénariste qui aborde un récit contemporain a le loisir de se poser la question du vecteur de communication qu'il est le plus pertinent de choisir, selon la scène ou le moment du récit : un appel traditionnel, un SMS, un appel vidéo, un vocal. Ce sont des outils différents, qui produisent chacun un effet spécifique. Les vocaux, en tant que messages incarnés, ont un statut proche de celui du dialogue. Davantage qu'un SMS, ils traduisent des émotions, mais avec des modalités spécifiques, notamment l'idée d'un délai entre l'émission et la réception.

Les trois intervenant-es s'accordent pour constater l'existence d'une latence dans le temps que met le cinéma à représenter, à intégrer dans ses récits, les objets techniques qui lui sont contemporains. Cela étant dit, travailler aujourd'hui sur des histoires qui se déroulent avant l'apparition du téléphone portable suscite des contraintes et des interrogations insoupçonnées. L'absence de smartphone dans la vie de personnages de fiction repose des enjeux de narration qu'on avait oubliés...

2^e Journée

mercredi 18 mars 2026 -
EXPLOITATION
CINÉMATOGRAPHIQUE :
LES JEUNES
AMBASSADEUR·ICES
SONT-ILS LA SOLUTION ?



mercredi 18 mars 2026

EXPLOITATION CINÉMATOGRAPHIQUE : LES JEUNES AMBASSADEUR·ICES SONT-ILS LA SOLUTION ?

Vincent Merlin, directeur de Cinémas 93, introduit cette matinée consacrée à une réflexion sur le rôle des Jeunes Ambassadeur·ices du cinéma. On nomme ainsi les jeunes de 18 à 25 ans qui sont intégré·es, sur la base du volontariat, à la vie des salles de cinéma, bénéficiant ainsi d'une première expérience d'animation dans un lieu culturel, et participant en retour à la notoriété de ce dernier auprès de leurs pairs. En tant qu'association de salles de cinéma publiques et associatives, Cinémas 93 travaille avec la conviction qu'un lien fort entre le territoire et sa jeunesse est essentiel, et le sujet des Jeunes Ambassadeur·ices est apparu comme une manière pertinente de questionner le rôle des cinémas de proximité aujourd'hui.

Emeric de Lastens, conseiller cinéma et audiovisuel pour la DRAC Île-de-France, précise que le dispositif des "Ambassadeurs Jeunes du cinéma" a été initié par le CNC en 2024. Née dans la période post-Covid, cette démarche, comme d'autres, tente de répondre à la nécessité de faire revenir les « jeunes » au cinéma.

Face au défi du renouvellement des publics, les salles de cinéma doivent-elles confier les clés à une jeunesse qui serait mieux placée pour faire (sur)vivre ces lieux ? Quels moyens lui sont alloués, pour quels objectifs, et quels résultats ? De quelle jeunesse exactement parle-t-on et quelle place lui est vraiment dédiée ?

CONFÉRENCE AMBASSADEUR·ICES : DES MOYENS AU SERVICE DE QUELS OBJECTIFS ?

Intervenant

Tomas Legon est docteur en sociologie, chercheur associé au CERLIS. Il a réalisé une thèse à l'EHESS sur la construction des avis a priori dans le cinéma et la musique chez les lycéen·nes. Il fait partie du collectif Médiations qui a publié *Comment la culture vient aux enfants ? Repenser les médiations* (DEPS, Science Po, 2021).



Comment utiliser les connaissances sociologiques pour distinguer moyens et objectifs, et penser une action culturelle de manière lucide ? Cette intervention tente de répondre à cette question en revenant sur la création et l'animation de groupes de jeunes ambassadeur·ices au sein des salles indépendantes. Avant toute chose, Tomas Legon souhaite attirer l'attention sur les raisons qu'on peut avoir d'intervenir dans les pratiques cinématographiques ordinaires des jeunes. Que voudrait-on y changer ? Pourquoi ? En quoi la médiation culturelle, et en particulier la mise en œuvre de groupes de jeunes ambassadeur·ices, peuvent être des moyens pertinents pour atteindre cet objectif ?

Contexte de la recherche

Le travail de recherche de Tomas Legon l'a conduit à se pencher sur les pratiques culturelles des jeunes, et en particulier sur la construction des a priori. Cette conférence s'inspire d'un article qu'il a écrit en 2019 pour la revue Réseaux : « *Il faut du fun et le côté cinéphile* ». Quand les institutions aident les salles indépendantes à séduire le public jeune ».

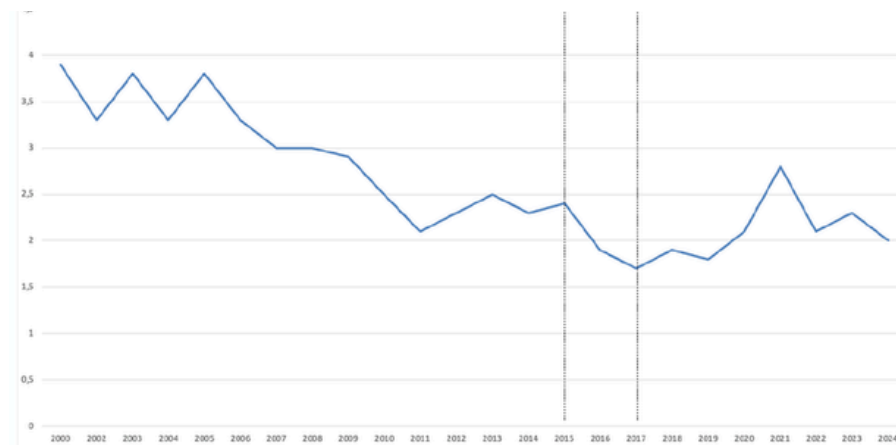
Auparavant, Tomas Legon avait mené plusieurs recherches pour le compte de la Direction culturelle de la Région Auvergne-Rhône-Alpes : une première recherche autour de l'usage d'une carte d'abonnement adressée aux lycéen·nes et apprenti·es entre 2009 et 2012 ; une deuxième recherche entre 2015 et 2017, dans le cadre d'un appel à projet de médiations émis par la Région. Inquiète de la baisse de la fréquentation des salles indépendantes, la Région souhaitait alors confier le rôle de prescripteur·ice non pas aux institutions mais aux acteurs culturels eux-mêmes, c'est-à-dire aux salles de cinéma. Une démarche qui participait d'une volonté de créer un chemin « ordinaire » de la prescription afin de faciliter un rapport « ordinaire » entre le public jeune et les salles indépendantes – autrement dit, de proposer une offre désirable plutôt que d'imposer ou de seulement informer sur l'offre tarifaire.

Pourquoi vouloir intervenir dans la vie cinématographique des jeunes ?

Dans le contexte actuel, l'enjeu quantitatif est encore plus central qu'en 2019, époque à laquelle Tomas Legon a rédigé son article : les jeunes semblent se détourner des salles de cinéma. « Semblent », car d'un point de vue global, le fait est que le public juvénile pratique plus massivement la sortie au cinéma que le public âgé (et à ce titre, on peut se demander pourquoi les institutions ne cherchent pas à mettre pas en place des dispositifs d'incitation adressés au public âgé).

Mais depuis la toute fin des années 2010, iels ont une pratique de sortie un peu moins intensive qu'avant [cf schéma]. La sortie en salle reste malgré tout une pratique juvénile par effet d'âge (et non de génération).

Cela étant dit, pour les salles indépendantes, le problème est réel. S'agissant du public adolescent, les multiplexes remportent la bataille de séduction - pas forcément pour des raisons de programmation, mais en vertu de l'expérience proposée (rayons confiserie, taille des écrans, popularité, localisation dans les centres commerciaux, etc.).



Différence entre le % des entrées des 15-19 ans dans la fréquentation cinématographique, et le % de cette tranche d'âge dans la population totale. (analyse par l'auteur à partir des chiffres des rapports annuels du CNC)

L'une des réponses apportées à cette problématique de la fréquentation est de faire endosser le rôle de la médiation aux jeunes elleux-mêmes. Quand Tomas Legon a commencé sa seconde enquête pour la Région Auvergne-Rhône-Alpes, certaines salles étaient déjà actives dans cette démarche, organisant des recrutements de jeunes volontaires afin qu'iels mettant en place des animations « pour les pairs ». Ces jeunes volontaires étaient elleux-mêmes encadré·es par de jeunes médiateur·ices. L'efficacité de la prescription horizontale par rapport à la prescription imposée par le haut apparaît souvent comme une évidence : « celles et ceux qui parlent le mieux aux jeunes sont les jeunes », comme le dit un médiateur. Mais ce positionnement n'est pas réellement questionné, notamment dans ses objectifs.

Qui sont les jeunes ambassadeur·ices en question ? L'étude de Tomas Legon montre que ce sont tendanciellement plutôt des filles, bonnes élèves, inscrites dans des filières générales, et issues de catégories sociales diplômées. Or les parcours socialisateurs associés à ces caractéristiques génèrent des pratiques cinématographiques spécifiques, socialement situées. En l'occurrence, les pratiques des jeunes ambassadeur·ices diffèrent de celles de leurs pairs « moyens ». Ainsi, 85% des ambassadeur·ices préfèrent la VOSTF (questionnaire de 2015) contre 30% des lycéen·nes rhone-alpin·es (questionnaire de 2010) ; 13% des ambassadeur·ices pensent qu'il faut de l'action pour faire un bon film (2015), contre 53% des lycéen·nes rhone-alpin·es (2010).

Les jeunes ambassadeur·ices représentent donc une portion très spécifique de la jeunesse, trop souvent considérée comme un ensemble homogène (« le jeune »). Or il existe de nombreuses divisions au sein de la jeunesse, en fonction de socialisations de genre, de classes sociales, des filières scolaires....De plus, le fait que les jeunes, entre eux, se font forcément confiance sur la base de leur condition commune de « jeunes » est une idée reçue.

Des mécanismes d'homophilie sont à l'œuvre : les jeunes, comme les autres, sont porté·es à fréquenter, à apprécier et à accorder du crédit à ceux qui leur ressemblent socialement. L'idée qu'il suffit de parler « de jeune à jeune », avec des « outils de jeunes », est une croyance qui ne résiste pas à l'expérience. Les outils ne suffisent pas. En effet, la confiance nécessite d'être fondée sur des références communes, or ce n'est pas le cas entre les ambassadeur·ices et l'ensemble de la jeunesse ciblée. Les jeunes des classes populaires, en particulier, restent dans un angle mort : qu'est-ce qui est désirable pour elleux ? Force est de constater un manque de réflexion dans la manière dont les ambassadeur·ices sont recruté·es.

LES JEUNES AMBASSADEUR·ICES : UN MOYEN OU UN OBJECTIF ?

Le recrutement des ambassadeur·ices devrait être un moyen au service d'un objectif précis poursuivi par le dispositif, ou plus spécifiquement par les salles – par exemple, un objectif de diffusion maximale d'informations sur l'offre des salles, pour la rendre désirable.

Or, le rapport de Tomas Legon fait apparaître que souvent, ce moyen est devenu l'objectif aux yeux des médiateur·ices qui en ont la charge : ces dernier·es s'efforcent souvent de recruter un nombre suffisant de jeunes et de le maintenir dans le temps, sans qu'il y ait une véritable réflexion sur le profil de ces jeunes volontaires et les moyens qui leur sont alloués.

Tomas Legon cite l'exemple des affiches de films « maison » qu'on suggère aux ambassadeur·ices de réaliser pour présenter les films des soirées qu'ils organisent, – or ces affiches maison et les animations d'avant-séance menées par les ambassadeur·ices se substituent souvent aux affiches des distributeurs et aux bandes-annonces qui, on le sait, sont des outils de prescription très efficaces et incontournables dans la pratique des jeunes. On voit ici que les médiateur·ices qui encadrent les jeunes ambassadeur·ices ont surtout le souci de les faire participer et de leur permettre de passer un bon moment.

Le fait est que recruter des ambassadeur·ices impliqués sur le long terme est difficile : c'est une mission en soi. A preuve la retranscription d'une réunion observée par Tomas Legon entre un coordinateur et plusieurs médiateur·ices impliqués dans le recrutement d'ambassadeur·ices. Leur échange fait apparaître que ce recrutement et la fidélisation d'un groupe sont devenus un objectif, au lieu d'être un moyen au service de l'objectif final.

DES OBJECTIFS À MIEUX DÉFINIR

Quels sont les objectifs des dispositifs qui impliquent le recrutement de jeunes volontaires ? Le fait est qu'ils sont souvent implicites, voire inconscients, et méritent d'être formalisés.

Les observations de Tomas Legon font émerger deux volontés chez les coordinateur·ices des dispositifs type « jeunes ambassadeur·ices » :

- former des bénévoles à « bien travailler » dans une salle de cinéma, en leur proposant une première expérience du fonctionnement de l'exploitation cinématographique;
- transformer le rapport des jeunes au cinéma, d'une dimension fonctionnelle vers une dimension formelle et esthétique, avec la mise en œuvre de compétences cinéphiliques (quizz, VO insacriable...).

Ainsi, la dimension participative et innovante de la médiation par les ambassadeur·ices (« donner les clés ») tend à masquer le caractère très classique de ces objectifs, qui sont en réalité ceux de la démocratisation culturelle traditionnelle.

Une question demeure donc : que souhaite-t-on créer exactement, et spécifiquement, avec ces jeunes volontaires ? À quelles problématiques sont-ils une « solution » meilleure qu'une autre ? Pour éviter les malentendus, il est indispensable de répondre à la question du « pourquoi », avant de tenter de régler celle du « comment ».

ÉCHANGES AVEC LE PUBLIC

Une médiatrice qui coordonne un groupe de jeunes ambassadeur·ices issu·es de deux quartiers de Créteil relate que certain·es ont honte de faire venir leurs ami·es au cinéma et que les façons de faire diffèrent selon qu'ils sont majeur·es ou mineur·es.

Yohann Nivollet, Directeur de la culture à la Ville de Trappes, fait part de l'initiative menée depuis 5 ans dans sa ville : de jeunes ambassadeur·ices culturel·les interviennent dans tous les domaines artistiques pour attirer leurs pairs. Sans véritable succès. En revanche, ils acquièrent des clés de compréhension, sont sensibilisé·es à des métiers, se forment une cinéphilie... Quand l'objectif initial d'attirer d'autres jeunes est atteint, c'est parce qu'on leur a laissé les clés sans ambition cinématographique, pour passer « un bon moment ». Il faut alors assumer qu'il y a un déplacement d'objectif. On ne peut pas tout faire.



BIBLIOGRAPHIE

LEGON Tomas, « Il faut du fun et le côté cinéphile ». Quand les institutions aident les salles indépendantes à séduire le public jeune », Réseaux, ed. La Découverte, 2019

mercredi 18 mars 2026

Présentation des Young Ambassadors de La Ville de Niš en Serbie

Intervenante

Snežana Andrić est sociologue et travaille principalement au développement de programmes de mise en réseau. Présidente des Young Ambassadors, elle en dirige la communication, coordonne les partenariats et supervise la mise en place de programmes. En 10 ans, elle a travaillé sur différents projets pour la délégation de l'Union Européenne en Serbie. Elle a participé à de nombreuses conférences nationales et internationales et à des formations sur le développement des publics, la capacité d'agir des jeunes ou l'entrepreneuriat.

Young Ambassadors est une organisation de jeunesse créée en 2014, avec comme mission l'émancipation de la jeunesse à travers la culture, l'éducation et le développement local. Ont été mis en place plus de 50 projets et 300 formations autour de la culture, des industries créatives, de l'entrepreneuriat, de la transformation numérique ou encore du développement durable. Depuis 2015, est organisé KreNI, conférence d'envergure nationale sur les industries créatives. Son champ d'action continue de s'élargir en relation avec des jeunes de différents pays européens lors de séjours d'études, de conférences ou de grands projets internationaux, permettant un héritage culturel et social durable.

Les Jeunes Ambassadeur-ices ne sont pas le fruit d'une préoccupation spécifiquement française, comme en témoigne le dispositif précurseur des Young Ambassadors de Niš, l'une des principales villes de Serbie, dotée d'un important centre universitaire. Le dispositif a été créé en 2014 par la salle de cinéma Kupina et englobe depuis d'autres structures culturelles, hors du champ du cinéma. C'est un exemple de dispositif mis en œuvre en partie par les institutions.

Le cinéma Kupina, qui fait partie du réseau Europa Cinémas, a une activité orientée vers le cinéma indépendant et européen. Dès 2014, le dispositif des Young Ambassadors a été pensé en partenariat avec d'autres institutions, afin de renforcer les liens entre les jeunes habitant-es et les lieux culturels de leur ville. La première génération de jeunes ambassadeur-ices comprenait 205 jeunes, issu-es des écoles élémentaires, collèges, lycées et universités de la ville. Leur mandat (d'une durée d'un an) a fait l'objet d'une inauguration, conférant une dimension officielle à leur mission.





En lien avec d'autres institutions de Niš, iels ont été accompagnés dans l'acquisition de compétences ayant trait à la communication, au travail en équipe, ou à la prise de parole en public. En tant qu'ambassadeur-ices, iels avaient un accès gratuit aux lieux culturels, bénéficiaient de places en avant-première, et devaient en retour transmettre leur expérience à leurs pairs. Une action intitulée « 5 minutes de culture », notamment, était organisée toutes les semaines dans leur établissement scolaire afin qu'ils présentent l'actualité culturelle de la ville. À la suite de cela, on a pu observer une augmentation de la fréquentation des lieux culturels par des jeunes de 25%, ce qui semble conforter l'idée que la prescription fonctionne mieux quand elle est faite par des pairs.

Aujourd'hui, 12 générations de jeunes ambassadeur-ices ont pu se succéder à Niš mais aussi dans deux autres villes du pays, avec la volonté de tisser un réseau national de jeunes qui souhaitent s'impliquer dans la vie de leur communauté.

L'un des premiers projets sur lequel les jeunes ambassadeur-ices ont travaillé est la promotion des films européens, en partenariat avec Europa Cinémas. Des projections ont été organisées en salle, mais aussi en plein air, attirant des jeunes spectateur-ices de toute la région. Les ambassades et centres culturels des pays européens ont participé à cette démarche, en aidant à identifier les films et à trouver les copies. Au fil des ans, l'expérience et l'expansion du dispositif a fait évoluer les objectifs au-delà du cinéma, vers les industries créatives et l'entrepreneuriat social et solidaire. Les partenaires se sont multipliés, avec le soutien de plusieurs pays européens et de dispositifs comme Erasmus+ ou Horizon Europe.

Actuellement, le projet le plus important qui se tient dans le cadre du dispositif est l'organisation d'une conférence sur les industries créatives, dont la première édition a eu lieu en 2015 : des experts de différents pays viennent à Niš, rencontrent les jeunes Serbes, les aident à identifier leurs besoins et à trouver des solutions à leurs problématiques spécifiques. Ces rencontres sont prolongées par un dispositif de mentorat.

Environ 1000 jeunes sont aujourd'hui passés par le programme des Young Ambassadors, qui a inspiré d'autres salles de cinéma comme celle de Caen en France, ce qui est pour ses fondateur-ices une grande fierté.

mercredi 18 mars 2026
Présentation DES JEUNES AMBASSADEURS DE LA CULTURE (JAC)
DE CAEN LA MER



Les Jeunes Ambassadeurs de la culture est un projet porté par la communauté urbaine de Caen la mer tout au long de l'année scolaire, en partenariat avec l'Académie de Normandie, permettant à près de 150 lycéen·nes de développer un lien privilégié avec une des 21 structures culturelles partenaires du territoire, dont le cinéma LUX à Caen.

Accompagné·es par un·e médiateur·ice culturel·le et par le·a référent·e culture de leur lycée, ces ambassadeur·ices participent à la vie de l'équipement et ont la possibilité de développer des projets spécifiques de médiation et de communication. En retour, iels jouent leur rôle d'ambassadeur·ice par divers moyens : affichage, interventions en classe, visites commentées, bouche-à-oreille, réseaux sociaux...

Intervenant·es

Dorotheé Lecolley est chargée de mission politiques culturelles éducatives au sein de la direction de la Culture mutualisée de la Ville de Caen et de la communauté urbaine de Caen la mer. À ce titre, elle coordonne le dispositif des Jeunes ambassadeurs de la culture.

Marie-Elly Adou est en service civique au cinéma Lux, chargée du public 15-25.

Lazare Garnier est chargé d'animation pour le public 15-25 ans et de la vie associative depuis six ans au cinéma LUX à Caen. En charge des JAC, il accompagne les volontaires dans la création de séances "Ciné JAC" pour lesquels iels s'investissent dans la programmation, l'animation, la communication et la recherche de partenaires.

A) LE PROJET

Dorothee Decolley, qui coordonne le dispositif, rappelle que la première édition, expérimentée en 2017, est née d'une interrogation sur les moyens de faire venir les jeunes dans les lieux culturels en dehors des temps contraints par le lycée. L'initiative portée par le cinéma de Niš en Serbie, repérée par l'équipe du cinéma Lux par le biais du réseau Europa Cinémas, a servi d'inspiration.

Partant de l'idée que les jeunes peuvent s'influencer les un·es les autres dans leurs choix de sortie, il a été proposé à des lycéen·nes volontaires de devenir ambassadeur·ices de la culture : en assistant à des spectacles, en rencontrant des artistes, en découvrant des métiers et en s'engageant à relayer cette expérience ainsi que l'offre proposée par les lieux auprès de leurs pairs.

L'ambition était double : encourager la découverte par les jeunes des lieux culturels du territoire, et favoriser leur autonomie en les rendant acteurs et actrices du dispositif.

Ce projet a été co-construit avec 21 structures culturelles de la communauté urbaine de Caen la mer, 20 lycées généraux et professionnels et le rectorat de l'Académie de Normandie. L'échelle de la Communauté urbaine est apparue comme la plus pertinente pour déployer le projet, car les jeunes qui fréquentent le lycée principal de Caen viennent de toutes les communes environnantes. Depuis 2017, plus de 6 000 jeunes y ont participé.

B) ORGANISATION

Chaque année, le projet démarre au mois de septembre par un appel à candidatures adressé à tous les lycées de la communauté urbaine. Entre 100 et 150 candidatures sont reçues. Chaque lycéen·ne désigne trois institutions avec lesquelles iel souhaiterait travailler. C'est sur la base de ces souhaits et de leur motivation qu'ils sont retenu·es. Une fois que le recrutement est fait, le programme est lancé lors d'un événement qui réunit l'ensemble des partenaires, les personnes chargées de l'accueil des Jeunes Ambassadeur·ices, et d'ancien·nes volontaires passé·es par le dispositif.

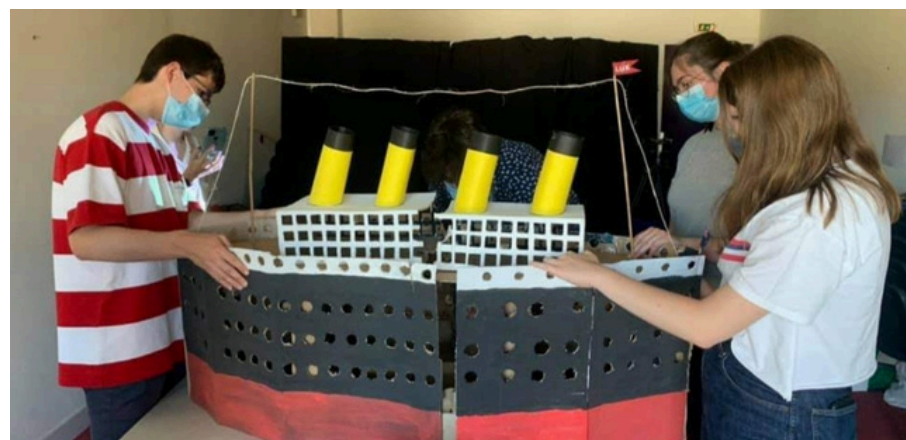
Chaque structure culturelle s'organise ensuite séparément, accompagnée par la coordination du dispositif. En lien étroit avec le rectorat, celle-ci est garante du cadre global, assure le suivi administratif et le calendrier de mise en œuvre, organise les temps d'échange et de rencontre, met à disposition des outils de valorisation et de partage, réalise des bilans.

Chaque année un·e volontaire en service civique se charge de promouvoir sur les réseaux sociaux les diverses initiatives proposées, dans l'objectif de faire vivre la communauté des JAC. Les JAC disposent d'un compte Instagram privé, réservé aux ambassadeur·ices et aux référent·es, et d'une chaîne YouTube.

C) EXEMPLES D'INITIATIVES DES JAC

Lazare Garnier est chargé d'animation pour le public 15-25 et la vie associative au cinéma Lux depuis six ans. En charge des JAC, il accompagne les volontaires dans la création de séances « Ciné JAC » pour lesquelles ils s'investissent dans la programmation, la recherche de partenaires, la communication et l'animation.

Plusieurs initiatives menées par les JAC sont présentées, telles qu'un escape game dans la bibliothèque Alexis de Tocqueville, un concours de talents à la MJC du Chemin Vert, des ateliers de réalisation de décors et tournages en stop motion...



D) témoignage de Lazare Garnier, chargé d'animation au cinéma Lux de Caen

Lazare Garnier est chargé d'animation pour le public 15-25 et la vie associative au cinéma Lux depuis six ans. En charge des JAC, il accompagne les volontaires dans la création de séances « Ciné JAC » pour lesquelles ils s'investissent dans la programmation, la recherche de partenaires, la communication et l'animation.

Un rendez-vous avec les volontaires a lieu toutes les deux semaines dans le but de suivre leur travail, qui doit aboutir à l'organisation de trois séances Ciné JAC au cours de l'année. La programmation est discutée collectivement mais elle reflète leurs choix, en général très éclectiques (entre Louis de Funès, les films noirs des années 1950, Miyazaki, 90's de Jonah Hill ou Incendies de Denis Villeneuve).

C'est une manière pour eux d'appréhender le travail effectué quotidiennement dans une salle de cinéma. L'efficacité du dispositif a grandi au fil des ans, et ces séances sont en général couronnées de succès. L'appui de la Communauté urbaine pour le relais du dispositif est un atout essentiel.

Marie-Elly Adou, en service civique au cinéma Lux chargée du public 15-25, donne l'exemple de la dernière séance Ciné JAC qui s'est tenue au mois de février. Autour de *Mysterious Skin* de Gregg Araki, elle a totalisé 103 entrées, dont plus de $\frac{3}{4}$ étaient des jeunes.



CONCLUSION

Dorothee Decolley revient sur la réussite du dispositif qui relève d'une alchimie complexe et diffère chaque année. Elle dépend à chaque fois de l'engagement des jeunes et de l'implication des structures (disponibilité, bienveillance, capacité à changer de posture). De plus, le public visé, c'est-à-dire les lycéen·es, est volatile. Il est difficile de les rassembler car ils viennent d'établissements divers et sont sollicité·es de toutes parts.

Pour la plupart, celles et ceux qui participent au dispositif sont des jeunes issus

de milieux favorisés, investi·es dans leurs études et leurs activités. Comment diversifier ces profils ? La difficulté est de parvenir à créer un sentiment de légitimité. Cela peut passer par les jeunes ambassadeur·ices, et par un effort tourné vers les filières professionnelles des lycées, où il faut réussir à mobiliser les équipes éducatives.

Ce travail de coordination prend beaucoup de temps, c'est pourquoi le cinéma Lux fait appel à des volontaires en service civique. Il arrive que certaines structures se désinvestissent du dispositif, parce qu'elles manquent de temps ou de ressources humaines, et n'ont pas de garantie de résultats.

De fait, les retombées du dispositif en termes de fréquentation restent difficiles à évaluer. Les JAC, eux, retirent du dispositif des expériences durablement marquantes, qu'ils valorisent dans leur parcours.

mercredi 18 mars 2026
Présentation de Art Session du Centre Pompidou :
Un projet précurseur des Jeunes Ambassadeur·ices



Le collectif Art Session a été créé en 2007, à la suite d'une rencontre internationale à la Tate Gallery (Liverpool), portant sur des programmes impliquant des jeunes dans la vie du musée. S'inspirant du groupe Tate Collective, Art Session se compose d'une douzaine de volontaires de 18 à 25 ans recruté·es chaque année via des associations ou des réseaux sociaux.

Il ne requiert aucune compétence en art mais uniquement de la motivation et de la disponibilité, afin de s'engager dans des projets éducatifs et culturels comme des nocturnes, festivals, ateliers, podcasts, et la conception et animation de médiations spécifiques en direction de ses pairs.

Intervenante

Diplômée de La Sorbonne et de l'École du Louvre, **Florence Sayag-Morat** est cheffe de projet au service de la médiation culturelle du Centre Pompidou depuis une trentaine d'années. Programmatrice d'événementiels, commissaire d'expositions hors-les-murs, elle a conçu de nombreux outils pédagogiques et fondé en 2007 le collectif Art Session, reconnu par le Ministère de la Culture parmi les projets innovants du musée du 21^e siècle. Enseignante à La Sorbonne depuis 2007, ses recherches et centres d'intérêts portent sur les pratiques culturelles des jeunes adultes, l'inclusion et le musée participatif et collaboratif, les outils et les projets innovants de médiation.

1) origines

Florence Sayag-Morat relate l'expérience d'Art Session au Centre Pompidou, aujourd'hui en sommeil pour cause de travaux, après 18 ans d'activité. Les origines de ce dispositif remontent au Musée précaire Albinet, un projet coproduit en 2004 par le Centre Pompidou et les Laboratoires d'Aubervilliers. Il s'agissait d'une installation commandée à l'artiste Thomas Hirschhorn, consistant à implanter une galerie d'exposition temporaire dans le quartier de la cité Albinet à Aubervilliers. La gestion de la galerie était confiée aux habitant·es du quartier.

Florence Sayag-Morat était intervenue dans ce cadre comme formatrice auprès de jeunes déscolarisé·es, recruté·s par des éducateur·ices de rue. Le fait de devoir adapter sa posture et de remettre en question ses habitudes pour former ces jeunes à l'histoire de l'art et au travail dans un musée, a agi pour elle comme un révélateur. Dès lors, elle a formé le souhait de travailler avec des jeunes, en dehors de la relation traditionnelle sachant-apprenant.

L'autre origine du projet Art Session est une rencontre internationale qui s'est tenue peu après à la Tate Gallery de Liverpool, portant sur les programmes impliquant les jeunes dans la vie des musées. Florence Sayag-Morat s'y est rendue pour témoigner de l'expérience du Musée précaire Albinet. À cette occasion, elle a rencontré le Tate Collective, un groupe de jeunes gens participant à la vie de la galerie, né en 1988 lorsque la Tate Gallery de Londres avait créé une annexe dans cette ville sinistrée.

Le croisement de ces deux expériences a abouti à la création du collectif Art Session au Centre Pompidou, en 2007. Au cœur du projet, avant l'idée de toucher les publics éloignés, il y avait l'envie d'apprendre de la jeunesse, de s'enrichir auprès d'elle afin de concevoir des projets mieux adaptés à cette tranche d'âge. En échange, il était demandé aux jeunes volontaires du collectif de s'impliquer dans la vie du Centre Pompidou, hors cadre scolaire ou étudiant.

2) Fonctionnement

Le recrutement a été pensé pour être le plus divers possible. Pour Florence Sayag-Morat, il n'était pas question de recevoir uniquement des étudiant·es en art ou issu·es du séraïl. Le recrutement se faisait donc de manière mixte, via les réseaux du Centre Pompidou, le bouche-à-oreille et les structures du champ social. Environ 30% des volontaires chaque année venaient d'un milieu non étudiant ou étaient déjà actif·ves professionnellement.

La coordination d'Art Session représentait environ un quart d'un équivalent temps plein au Centre Pompidou – un engagement fort. Pour les participant·es, il était demandé d'être présent 7 heures par mois, réparties en quatre soirées (deux lundis, deux dimanches), consacrées à la réflexion encadrée et au suivi des projets. L'enjeu était de parvenir à adapter la lourdeur de l'institution afin d'y faire naître des initiatives créatives et innovantes, d'offrir aux jeunes du collectif la possibilité de travailler avec des artistes et d'enrichir la programmation du lieu avec des actions pensées et mises en place par eux. Le fait de bénéficier d'un lieu très identifié comme le Centre Pompidou comme point d'ancrage a été un atout évident. Une convention de bénévolat en service public était signée avec chacun·e des volontaires, formalisant la réciprocité de l'engagement (pour un an).



3) QUELLES ACTIONS ?

L'activité du collectif au sein du Centre Pompidou a pris des formes très diverses. Après 18 ans d'activité, Art Session a accueilli 400 volontaires.

Ces derniers ont pu notamment :

- collaborer avec des artistes (Jean-Luc Vilmouth, Eric Madeleine, Otobong Nkanga, Sarkis, Merchac Gaba, Mounir Fatmi);
- collaborer avec des commissaires d'exposition (Alicia Knock, Géraldine Gomez, Bernard Blistène, Tania de Montaigne);
- participer au Youth Art International, programme d'échange culturel européen;
- réaliser la série de podcasts Mon Musée à moi (2021-2022);
- réaliser le podcast Vivement la place Claudette Colvin;
- concevoir et animer un atelier performatif, Les Olympiades sauvages (Festival Hors pistes 2024);
- réaliser des micros trottoirs pour le podcast Le Musée en sensations.

Les participant-es à la dernière session (24-25) ont pu participer à :

- divers événements du Centre Pompidou face aux publics (Création en famille, Mini Party, Viens avec nous au Centre Pompidou);
- des visites exploratoires (Le surréalisme, Suzanne Valadon, Paris-Noir);
- une « dérive artistique », parcours personnalisé qui permet de découvrir le Centre Pompidou d'une manière amicale, conviviale, accessible, basée sur le dialogue, le respect de la culture de l'autre et la participation;
- une visite hors les murs (Corps et âmes à la Bourse du Commerce, PomPompidou et Fiesta à Lille 3000);
- des rencontres-métiers;
- la création de performances (Récréations pour l'événement Musée en fête).

4) ENJEUX

Lorsqu'on met en place ce type de collectif, il faut savoir que cela implique des moyens humains et logistiques importants. Il faut donc un engagement réciproque fort et un discours clair en amont sur ce qui va être demandé et donné en échange. Est-ce qu'on « utilise » les participant-es pour faire de la consultation gratuite ? S'agit-il plutôt de co-construction ? De co-détermination ? Dans la mesure où les participant-es viennent pour être écouté-es, le plus intéressant est d'essayer de valoriser leur parole, de les impliquer vraiment. Mais c'est un travail difficile, notamment dans les rapports avec l'institution qu'il suscite, objet d'une renégociation constante. Jusqu'à quel point accorde-t-on (et peut-on accorder) à ce type de public la liberté, les moyens, la visibilité ? L'exemple d'une de ces limites fut le refus du Centre Pompidou a d'accorder au collectif son propre compte Instagram. Ce qui n'est en revanche pas le cas de la Tate de Liverpool.

Une enquête a été menée auprès des ancien-es participant-es : les points les plus valorisés dans l'expérience sont les rencontres, les sorties, la médiation, les connaissances acquises, et surtout le fait de s'être senti-es utiles auprès d'autres publics. Les ancien-es ont créé un réseau d'entraide professionnel sur Discord pour perpétuer le lien, toujours actif.

Art Session 2024-2025



mercredi 18 mars 2026 rencontre avec d'ancien·nes Jeunes Ambassadeur·ices du Centre Pompidou et de Caen La mer

Intervenant·es

Adèle Hamelin et Clara Dodds issues des JAC de Caen la mer,
Lucie Bernard et Bakary Sarambounou issues de Art Session

En conclusion de cette matinée, la parole est donnée à ceux qui ont été directement concerné·es par ces dispositifs, afin d'éclairer les effets qui peuvent jaillir d'un tel engagement bénévole dans les lieux culturels.

retours d'expérience sur art session

Bakary Sarambounou a intégré Art Session en 2012-2013. Il venait alors d'arriver en France et suivait des cours de français dans une association qui a organisé une sortie au Centre Pompidou. Il n'avait jamais été dans un musée et ne connaissait personne en France : cette découverte l'a marqué et lui a inspiré le désir d'y retourner. On l'a alors orienté vers Art Session, où il a trouvé comme une nouvelle famille. Sa seule motivation a été la curiosité. L'expérience a été très fructueuse, véritable vecteur d'intégration pour lui. Il a trouvé son travail actuel (jardinier paysagiste) par le biais d'une personne rencontrée dans le collectif et continue de collaborer avec le Centre Pompidou sur la scénographie de certains événements.

Lucie Bernard a participé à Art Session en 2009-2010. Étudiante en sciences humaines, elle venait de Montpellier et cherchait à rencontrer des gens à Paris. Elle a eu connaissance du collectif via Facebook et elle a postulé. L'expérience a été riche également, décidant de son orientation professionnelle dans le domaine culturel. Art Session apprend le travail en collaboration mais aussi l'autonomie, conciliant encadrement (présence de personnes ressource, rendez-vous fixes) et liberté.



On a les clés du lieu, on y va pour tout et rien, on s’y sent comme chez soi. On y gagne également une autre estime de soi. Mais la réussite d’un tel projet dépend de la volonté de l’institution qui l’accueille : il faut y mettre des moyens humains et financiers, former les professionnel·les encadrant·es pour accompagner les volontaires dans une démarche sincère et réaliste. Quand ce type de dispositif ne marche pas, c’est souvent qu’il y a instrumentalisation.



retours D'EXPÉRIENCE SUR LES JAC

Adèle Hamelin est aujourd’hui en Master 1 de production audiovisuelle à la Sorbonne Nouvelle. Elle était en Terminale quand elle a entendu parler des JAC, par son professeur d’histoire. C’était en 2020-2021, l’année du confinement. Elle a candidaté pour intégrer le cinéma Lux où elle a fait une année en tant que JAC, avant d’être engagée en service civique comme coordinatrice du dispositif. Un lien fort s’est noué avec ce lieu, où elle a fait des rencontres déterminantes. Cela a finalement orienté ses choix d’orientation. Son mémoire de recherche actuel porte justement sur le Lux.

Clara Dodds a découvert l’existence des JAC en 2021-2022 par le biais d’une affiche dans son lycée. Fille d’enseignant·es habitant le centre-ville de Caen, elle était déjà attirée par le cinéma. Elle a été Jeune Ambassadrice durant deux ans au Lux : un moyen de voir des films, de rencontrer des gens, de découvrir des métiers et de porter des initiatives (interviews, création d’une émission de radio). Elle s’est moins sentie comme un relais vers le public extérieur que comme une participante active au sein du lieu. Aujourd’hui, elle valorise cette expérience dans son CV et ses lettres de motivation. Être JAC permet également de démystifier le milieu de la culture. Pour elle, le dispositif a vraiment du sens lorsque les coordinateur·ices acceptent de déléguer et de ne pas être dans un rapport surplombant : les jeunes volontaires ne doivent pas être vus seulement comme des communicant·es, il faut les former à écrire, à donner leur point de vue, les intégrer à une communauté en leur donnant le sentiment qu’iels travaillent pour elle.





2^e Journée

mercredi 18 mars 2026 - après-midi

EXPLOITATION CINÉMATOGRAPHIQUE : LES JEUNES
AMBASSADEUR·ICES SONT-ILS LA SOLUTION ?
ateliers

mercredi 18 mars 2026

ateliers

FORUM PARTICIPATIF, TRIVIAL PURSUIT : ÉDITION JEUNES AMBASSADEUR·ICES

Intervenant

Alexandre Suzanne, médiateur culturel sous toutes ses formes. Après la biochimie, les croissants et l'auto-stop, il se dédie depuis quelques années à la diffusion du jeu vidéo dans les cinémas. Fondateur de l'association Playful, il tente de valoriser les liens entre la cinéphilie et la culture gaming en mettant les spectateur·ices aux manettes.

Comment travailler avec des jeunes ambassadeur·ices dans une salle de cinéma ? Financements, modalités de recrutement, cadre d'engagement, articulation entre bénévolat et missions confiées, profils et formations : autant d'enjeux qui interrogent le rôle des jeunes dans la transmission de la cinéphilie et le renouvellement des publics. À travers un Trivial Pursuit revisité, cet atelier participatif propose de croiser expériences et pratiques liées aux dispositifs de jeunes ambassadeur·ices, potentiels leviers d'avenir pour les salles de cinéma.

INTRODUCTION : QUAND LE JEU DEVIENT UN OUTIL DE RÉFLEXION COLLECTIVE

Le Trivial Pursuit – édition Jeunes Ambassadeur·ices rassemble une centaine de professionnel·les du cinéma, d'étudiant·es en médiation et d'intervenant·es extérieur·es (sociologues, artistes...). Imaginé en partenariat avec Alexandre Suzanne, fondateur de l'association Playful, cet atelier ludique grand format transforme le célèbre jeu de société en espace de réflexion participative consacré aux programmes de Jeunes Ambassadeur·ices au cinéma.

L'enjeu : utiliser la dynamique du jeu pour susciter la discussion, la créativité et la réflexion autour des différentes initiatives. L'expérience, à la fois ludique et exigeante, a permis de dégager une intelligence collective sur les pratiques d'accompagnement et les perspectives d'évolution de ces dispositifs.



C'est cette matière nourrie de débats que ce livre blanc restitue: un condensé d'idées, de constats et d'orientations pour l'ensemble des professionnel·les et leurs partenaires (CNC, AFCAE).

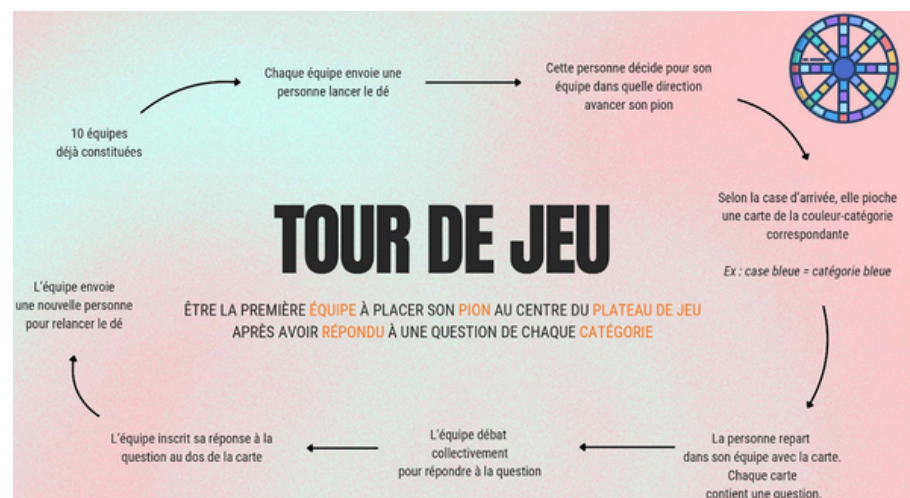
1) LES RÈGLES DU JEU : UN DISPOSITIF PARTICIPATIF et INCARNÉ

L'atelier se déroule comme un forum participatif ludique à grande échelle, avec dix équipes de huit à dix personnes, un plateau Trivial Pursuit numérique, un jeu de cartes couleurs avec des questions et un dé géant.

Chaque couleur correspond à une catégorie de réflexion:

- bleu: définitions et objectifs du parcours Jeune Ambassadeur·ice
- rose: partenariats et financements
- jaune: recrutement et engagement
- violet: actions et relation aux publics
- vert: difficultés et leviers
- orange: idées et perspectives d'avenir

Chaque séquence alterne jeu et débat: huit à dix minutes de discussion suivies d'une réponse collective consignée sur la carte. En guise de synthèse, chaque équipe sélectionne et présente sa réponse la plus éclairante lors d'un "grand vote", pour partager les points de réflexion et de débat les mieux élaborés.



2) recrutement et engagement : Donner un cadre et une LIBERTÉ D'ACTION

Les échanges soulignent la difficulté d'articuler encadrement professionnel et initiative des jeunes. Les équipes convergent vers une philosophie : encadrer sans contraindre. Cette approche repose sur la confiance, la responsabilisation et la reconnaissance des jeunes comme partenaires à part entière. Le recrutement, quant à lui, gagnerait à s'ouvrir au-delà des jeunes déjà cinéphiles. Accueillir des profils variés renforce la représentativité du dispositif et son ancrage territorial.



3) ACCESSIBILITÉ ET DIVERSITÉ. ÉLARGIR LE CERCLE

Les participant·es identifient plusieurs freins à l'inclusion: l'éloignement géographique, la mobilité limitée, mais aussi la tendance à reproduire des cercles déjà initiés à la culture. Pour y remédier, plusieurs pistes se dégagent : consolider les liens entre salles de cinéma, médiathèques, maisons de quartiers et autres associations locales, adapter les règles de participation aux réalités locales. Le recrutement devient ainsi un acte de médiation, une ouverture vers une jeunesse plus inclusive.

4) POSTURE PROFESSIONNELLE : ACCOMPAGNER SANS DIRIGER

La posture de l'adulte accompagnateur·ice s'affirme comme un enjeu central. Les professionnel·les évoquent la nécessité d'une médiation coopérative: ni directive ni distante au regard du statut bénévole des JA. Former les encadrant·es à la co-construction, à l'écoute et à la facilitation apparaît désormais indispensable. Accepter les initiatives, même imparfaites, devient une manière d'apprendre ensemble et de renforcer la confiance mutuelle.

3

DIFFICULTÉS
ET MOYENS D'ACTION

Si le parcours de JA vise à renforcer leur autonomie, quel degré de contrôle faut-il avoir sur le groupe ?

3

ÉVÉNEMENTS,
LIENS AVEC LES PUBLICS

Quels outils donner au groupe pour éviter les biais de participation (sexisme, racisme, les "leaders" qui effacent les "suiveurs", ...) ?

5) ACTIONS ET PUBLICS : OUVRIR LES HORIZONS CULTURELS

Les Jeunes Ambassadeur·ices ne se limitent pas au cinéma: leur créativité dépasse les écrans. Les propositions foisonnent: soirée gaming, ciné-karaoke, atelier d'affiche, podcast ou activités sportives, de loisirs. Ce décloisonnement transforme la salle en véritable lieu de vie et d'échange intergénérationnel, capable de fédérer de nouveaux publics autour d'une activité commune.



5) ÉVALUATION ET RECONNAISSANCE : VERS DES APPROCHES QUALITATIVES

L'évaluation fait l'objet d'un consensus: les chiffres ne suffisent plus. Les participant·es souhaitent valoriser des récits d'expérience, des traces audiovisuelles laissant la parole aux jeunes. Un podcast réalisé par les jeunes elleux-mêmes, des formats vlog dans les salles de cinéma, une autogestion de la communication et de la programmation encadrée des évènements en salle de cinéma: autant de formes plus sensibles qui racontent les effets du dispositif sur les Jeunes Ambassadeur·ices et sur leurs territoires.



6) FINALITÉ ET SENS : ENTRE OUTIL CULTUREL ET LEVIER STRATÉGIQUE

L'atelier met en évidence la double vocation du dispositif: il forme des jeunes médiateur·ices tout en transformant les actions en salles. Le parcours Jeune Ambassadeur·ice apparaît comme un moteur de changement, à la fois humain et structurel. Participer à ce programme, c'est repenser la mission même des lieux de cinéma: passer de la diffusion à la co-construction culturelle avec les Jeunes Ambassadeur·ices.

7) PERSPECTIVES : CE QUE LES SALLES ET AUTRES RÉSEAUX PEUVENT RETENIR ET DÉPLOYER

Les professionnel·les souhaitent un espace et des temps de partage des actions plus structurés: mutualisation des pratiques, rencontres inter-équipes, capitalisation des outils. Ils appellent aussi à une reconnaissance du rôle des coordinateur·ices, dont la mission requiert temps et moyens. Enfin, plusieurs envisagent des formes d'expérimentation transversales: projets croisant cinéma, jeu vidéo, ateliers pratiques, professionnalisation via des rencontres-métiers du cinéma, interventions hors les murs afin de côtoyer d'autres structures et visions du cinéma.

CONCLUSION UNE MÉDIATION EN TRANSITION

L'expérience Trivial Pursuit Jeunes Ambassadeur·ices démontre qu'un jeu peut devenir un outil stratégique de réflexion professionnelle. En créant un espace d'expression égalitaire, il favorise la pensée partagée et redonne sens au mot "médiation": faire avec plutôt que pour.

Les salles qui expérimentent ce format deviennent des laboratoires où se réinventent la relation au public et l'éducation aux images. Le dispositif JA n'est pas un simple programme jeunesse: c'est une clé de transformation culturelle, plaçant les jeunes au cœur de la vitalité du cinéma.

mercredi 18 mars 2026
ateliers

tous·tes médiateur·ices ? Les ambassadeur·ices comme prescripteur·ices, diffuseur·ses et transmetteur·ices



Intervenants

Victor Carvalho est étudiant au sein du Master Médiation du Patrimoine et de l'Exposition de l'Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3, et membre du programme de jeunes volontaires Art Session du Centre Pompidou entre 2023 et 2025. En parallèle d'une Licence en Arts Plastiques, il a pu participer à la construction et l'animation de médiations pour du tout public et dans le champ social.

Gilles Baudry est chargé des publics et de la médiation au Centre Tignous d'art contemporain de Montreuil.

Lorsqu'on accompagne un groupe de jeunes ambassadeur·ices ou volontaires, un des enjeux est de les aider à former et transmettre leur propre regard sur les œuvres, a priori difficiles d'accès. Cet atelier propose de découvrir comment mener la conception d'une médiation autour d'œuvres d'art contemporain avec des jeunes inexpert·es, tout en interrogeant le rôle que peuvent jouer les encadrant·es dans cette découverte de leur propre regard.

Introduction

Lorsqu'on accompagne un groupe de jeunes ambassadeur·ices ou volontaires, l'un des enjeux est de les aider à former et à transmettre leur propre regard sur les œuvres, a priori difficiles d'accès. Dans le prolongement des pistes de réflexion explorées dans la matinée autour du rôle que peuvent jouer les jeunes ambassadeur·ices dans la vie des salles de cinéma et plus généralement des institutions culturelles, l'atelier proposé par **Victor Carvalho** et **Gilles Baudry** invite à découvrir la manière dont se réinvente la médiation dans le champ de l'art contemporain.

Les expérimentations menées dans ce domaine, comme l'a constaté Victor Carvalho, ne rencontrent que très peu la pratique de la médiation qui a cours dans les salles de cinéma, or il y a fort à parier que ces deux mondes pourraient s'inspirer l'un l'autre.

Victor Carvalho introduit l'atelier par un rappel de la définition de la médiation appliquée à l'art : un moyen de rendre possible la compréhension des œuvres auprès d'une diversité de publics. La médiation peut prendre des formes diverses : le plus souvent écrite, orale, sonore, numérique, elle peut également passer par le geste, par exemple des ateliers pratiques qui convoquent la matérialité de l'objet artistique, facilitant sa compréhension par le public, notamment lorsqu'il est constitué d'enfants. En tant que jeune ambassadeur dans le collectif Art Session, Victor Carvalho a été amené à proposer une approche des œuvres mettant en jeu les émotions, et explorant les ressentis du public. C'est probablement là la base d'une médiation de pair à pair – une médiation différente de la médiation traditionnelle, portée par des voix non expert-es.

Gilles Baudry ajoute que dans sa propre pratique de la médiation (au Centre Tignous d'art contemporain à Montreuil), il s'efforce de mettre en œuvre un partage qu'il conçoit comme différent de celui que proposent les guides-conférencier-es – une profession règlementée par un cursus études d'études spécifiques, liée à la culture muséale traditionnelle française. Gilles Baudry met en œuvre une médiation basée sur un rapport horizontal et non vertical, en cherchant à éveiller la curiosité du public, à susciter un discours qui ne soit pas préalablement établi. Le médiateur ou la médiatrice peut ensuite, dans un second temps, compléter ce discours en utilisant ses propres savoirs. Exemple de ce type de médiation : la diversification des cartels (ces textes accompagnant traditionnellement la présentation des œuvres dans les musées), qui peuvent être remplacés ou complétés par d'autres formes (un dessin par exemple, ou un texte écrit par une personne extérieure au monde de l'art). La médiation de pair à pair, ou celle qui met en jeu d'autres pratiques (une séance de yoga au musée du Louvre), sont d'autres voies possibles. Il s'agit, en tout cas, de proposer une appréhension différente des objets patrimoniaux.

Pour sensibiliser les participant-es à cette démarche, deux ateliers leur sont proposés.

ATELIER 1 : REPRODUIRE UNE ŒUVRE À L'AVEUGLE

Les participant-es sont réparties en deux groupes. L'image d'une œuvre d'art est présentée à l'un des deux groupes, qui a pour consigne de la décrire au deuxième en lui communiquant des informations simples. Ce dernier ne voit pas l'œuvre en question, et doit l'imaginer et la dessiner sur la base de cette description.

Le protocole est le suivant :

- Les membres du premier groupe communiquent 5 informations simples pour décrire l'œuvre proposée;
- Les membres du second groupe prennent note, puis ils posent ensuite 5 questions simples pour compléter l'idée qu'ils se font de l'œuvre;
- Le premier groupe répond à ces questions, puis donne 5 nouveaux indices;
- Les membres du second groupe dessinent;
- Les dessins sont montrés. L'image de l'œuvre est révélée.

Concrétion humaine,
sculpture de Jean Arp,
1933



Y. Dudes (976), tableau de
Nina Childress, 2017



Étude pour un portrait de Michel
Leiris, tableau de Francis Bacon,
1976

Les rôles des deux groupes sont ensuite échangés autour d'une autre œuvre afin que chacun expérimente les deux facettes de l'atelier.

À travers cet atelier, il s'agit de décomplexer le rapport des participant-es à des œuvres parfois difficiles d'approche, en invitant à les décrire avec des mots simples et personnels. Gilles Baudry l'a déjà mis en place avec des enfants, équipé-es de talkie-walkies et se parlant d'une salle à l'autre d'un musée. Par ailleurs, l'atelier invite à l'écoute et à la concentration. Il conduit à une observation attentive, à cibler autant les informations que les questions. Une déclinaison est possible en salle de cinéma, en remplaçant les œuvres par des plans extraits de films.



ATELIER 2 : CONSTRUIRE SA MÉDIATION

Le second atelier invite à construire, par petits groupes de 4 ou 5 participant-es, une médiation autour des œuvres précédemment montrées. Chaque groupe est invité à réfléchir à une manière de présenter les œuvres en faisant avant tout appel à l'intuition et au ressenti, puis à présenter le fruit de sa réflexion aux autres groupes.

Des outils sont donnés : des feutres, des post-it, ou encore des cartes de couleurs, invitant à se poser des questions simples sur une œuvre donnée : comment est-elle faite ? À quoi fait-elle penser ? Que raconte-t-elle ? Comment la décrire en cinq mots ?

Les groupes travaillent séparément durant 30 minutes, puis partagent leurs idées.

Parmi les propositions de médiation qui en ressortent, on retient notamment :

- montrer l'œuvre au public pendant un temps limité, puis la cacher pour susciter descriptions et émotions ;
- partir des émotions pour aller vers l'interprétation ;
- faire travailler le public sur l'imaginaire qu'inspirent les œuvres, l'inviter à faire des associations, créer des ponts avec d'autres formes d'art.

Cet atelier propose de se mettre à la place d'un public d'inexpert-es afin de sentir, de comprendre, dans quelle(s) direction(s) on pourrait diriger une médiation, en se contraignant à ne pas convoquer des références trop savantes (sans pour autant tomber dans la démagogie).

Cette réflexion permet d'ouvrir le regard, d'aiguiser la curiosité, de rafraîchir des approches parfois usées par l'habitude et l'entre-soi. L'aspect ludique permet de faciliter les échanges tout en les dédramatisant et en les simplifiant : c'est une manière d'aller à l'essentiel. En salle de cinéma, la médiation se fait souvent en présence de groupes nombreux. Le travail en petits groupes est une approche dont on peut s'inspirer pour fluidifier et libérer la parole.

mercredi 18 mars 2026

ateliers

COMMUNIQUER SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX AVEC LES JEUNES AMBASSADEUR·ICES SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX AVEC LES JEUNES AMBASSADEUR·ICES

Intervenant·es

Rémi Ubeda est médiateur culturel cinéma pour le Théâtre et Cinéma Jacques Prévert à Aulnay-sous-Bois. Il coordonne un groupe aulnaysien de Jeunes Ambassadeur·ices depuis septembre 2025.

Léonard Pottier est chargé de communication et d'actions culturelles à l'Espace des Arts, salle de cinéma et de spectacles située aux Pavillons-sous-Bois (93).

Ils seront assistés par **Kelly Cheng** et **Ward Tabet**, Jeunes Ambassadrices du Cinéma Jacques Tati (Tremblay-en-France).

À l'heure des réseaux sociaux, la vidéo via le smartphone s'impose comme un outil clé de communication. Réparti·es en petits groupes, les participant·es se mettent dans la peau de Jeunes Ambassadeur·ices accompagnés dans la réalisation de micro-clips valorisant un événement ou une salle. Cet atelier met en lumière les besoins d'un·e professionnel·le de la culture, et la manière dont ces actions s'adaptent aux spécificités de ce public pour répondre à des objectifs concrets de valorisation.

Pour découvrir via la version pdf deux vidéos réalisées dans le cadre de l'atelier, cliquez ci-dessous



mercredi 18 mars 2026
ateliers
créer un podcast collectif



Intervenants

Gaëtan Trovato est un plasticien et vidéaste diplômé de l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence et de l'Atelier documentaire de la Fémis. Son travail prend la forme de vidéos expérimentales, d'installations et de créations audiovisuelles pour le spectacle vivant. Il questionne la mémoire, le souvenir et notre rapport au temps.

Melvin Laguerre a commencé par la photographie, puis s'est ouvert au cinéma. Il a réalisé plusieurs courts-métrages et coordonné des ateliers de création, explorant les liens entre image fixe et mouvement. Tous les deux sont membres de l'association **Les Engaineurs** située à Pantin, qui favorise la pratique amateur et l'éducation à l'image auprès de tou·tes.

Depuis 2025, les associations Cinémas 93 et Les Engaineurs encadrent un podcast dédié à l'actualité du cinéma en Seine-Saint-Denis : « Ça tourne au son ! », construit et animé par les Jeunes Ambassadeur·ices du 93. Les participants de l'atelier disposent de 3h pour s'initier à l'élaboration d'une émission radio, dans un modèle de création collective visant une démocratisation de la parole. Dans cet espace d'expression libre, il faut relever les défis techniques (temps, matériel) et dépasser les appréhensions de l'expression orale. Par petits groupes, les participants sont invités à réaliser de courts reportages et des interviews, réunis dans une émission radio enregistrée dans les conditions du direct.

Pour écouter la restitution de cet atelier via la version pdf, cliquez ci-dessous



CRÉER UN PODCAST COLLECTIF



Crédits photos : Brian Ravaux
Restitution écrite : Jonathan Lennuyeux
Création graphique : Atelier corpus

CINÉMAS 93

Cinémas 93 oeuvre à la diffusion culturelle, en s'appuyant en particulier sur le réseau des 25 salles publiques et associatives de la Seine-Saint-Denis, mène des actions d'éducation à l'image, dont la coordination des dispositifs départementaux (*Ma Première Séance, École et cinéma, Collège au cinéma...*), accompagne la création cinématographique avec la coordination de l'*Aide au film court*, dispositif de soutien à la création de la Seine-Saint-Denis, et encourage la pratique cinématographique en proposant un accompagnement échelonné de la sensibilisation jusqu'à la professionnalisation.

www.cinemas93.org



@Cinemas.93



Cinémas 93



Cinémas 93



@Cinemas93_
ASSO



Région
île de France

seine-saint-denis
LE DEPARTEMENT



ville de
Pantin

Ciné
104.

AFCAE
CINÉMAS ART & ESSAI

