

Le spectacle vivant à l'ère du numérique : Mutations et perspectives *Juillet 2015*

"Le numérique n'est plus une dimension du savoir, c'est l'époque du savoir."
Bernard Stiegler

Dans le cadre de la nouvelle organisation des commissions et des groupes de travail, le Conseil national a souhaité mettre en place un groupe de travail consacré à la question du numérique dans nos pratiques dans le secteur du spectacle vivant, animé par Romaric Daurier, président délégué aux affaires sociales.

Au sein de ce groupe, les enjeux de cette profonde mutation sociétale ont été abordés sous l'angle technique, artistique, économique et juridique. La possibilité numérique a été envisagée comme une technologie, un usage dans la société, une nouvelle forme économique, reliant ainsi création, diffusion, médiation et conservation des œuvres du spectacle vivant.

La spécificité sectorielle des arts vivants, l'unicité du secteur vivant

Le spectacle vivant permet au spectateur d'élaborer sa propre vision du déroulement de l'œuvre, trouver les voies intimes et uniques, personnelles et subjectives, par lesquelles une œuvre l'interpelle. Le caractère présentiel mais aussi collectif de chaque représentation en fait un événement unique.

A l'inverse, toute œuvre numérique est une captation achevée même lorsqu'elle est le fruit du regard créateur d'un réalisateur. Une représentation de spectacle vivant, lorsqu'elle est numérisée, suspend l'instant de la représentation, le fige d'une certaine manière, et donne la possibilité d'un visionnement potentiellement reproductible à l'identique et à l'infini hors du cadre prévu initialement.

La force du théâtre n'est sans doute pas liée à la technologie, et ces dispositifs ne révolutionnent pas l'art théâtral. Les fondamentaux restent les mêmes. Jouer avec les bordures du dispositif du théâtre permet de se re-centrer sur ce qu'il est.

Enfin, le développement d'Internet associé à la dématérialisation des contenus et des produits culturels, transforme le rapport qu'entretiennent les publics à la culture. Cette société des écrans produit-elle une nouvelle « culture de l'écran » ? Les captations de spectacles (extraits ou complet) sont aujourd'hui de plus en plus accessibles en ligne à travers de nombreux sites, sur une multiplicité de terminaux : l'aspect vivant du spectacle, sa relation au temps, son caractère par nature exceptionnel, se trouvent-ils banalisés ou renforcés ?

Le groupe de travail a mené sa réflexion à partir de rencontres avec les acteurs de ces pratiques conjuguées autour du numérique. La synthèse qui suit est organisée autour des **5 points de « jonction numérique » les plus stratégiques de la relation du spectacle vivant au public : la création, la captation diffusion, la médiation, la pédagogie et l'archive, le droit d'auteur.** Chaque « état des lieux » est suivi de pistes, de propositions et de préconisations.

1. Le numérique comme outil de création artistique

Si les outils multimédias et numériques ont infiltré les champs de l'audiovisuel et du cinéma, ils touchent également le spectacle vivant, à travers la création d'œuvres hybrides majoritairement traversées par l'image filmique et le son. Les nouveaux outils numériques changent les pratiques, non seulement du fait de l'usage des traitements de texte, mais des outils spécifiques à l'écriture scénographique ou vidéo.

Les nouvelles technologies amènent une bascule dans les écritures du texte. Les images, notamment les vidéos produisent des narrations radicalement différentes. Les écritures de l'image, du texte, de la musique et du plateau, autrefois séparées dans les professions et dans les temps de processus de création, se trouvent aujourd'hui conjuguées ou mixées.

Création intermédia et régie numérique pour le spectacle vivant

Il y a des formes nouvelles pour faire vivre un spectacle, pour travailler le spectacle différemment, des nouvelles interfaces d'écriture et de contrôle pour la création artistique : écritures du son en plateau qui accompagnent, précèdent, prolongent le passage d'un spectacle.

Le théâtre s'est trouvé « projeté » dans le numérique tout d'un coup, avec les écritures du son en plateau, ce qui a eu une influence sur les outils et la façon d'implanter les outils dans la salle. La plate-forme de recherche «Virage», initié par GMEA (Groupe de musique électroacoustique) développe de nouveaux outils d'écriture et de contrôle de contenus numériques multimédia pour la création artistique, le spectacle vivant, la muséographie et les industries culturelles. La caractéristique de ces travaux est qu'ils sont issus de chantiers d'expérimentation artistique qui valident dans un aller / retour constant entre science et usage la pertinence des développements. Ainsi, bien au-delà des enjeux strictement technologiques, les interrogations restent bien celle des écritures et des contenus artistiques.

Actuellement, la plupart des spectacles utilisent des médias comme la lumière. Ainsi, les "conduites " de spectacles enchainent des mémoires les unes après les autres. Même si les éléments dynamiques sont utilisés, comme le son, la vidéo, ils restent séquencés de manière linéaire, presque sans lien entre eux. Le projet de recherche, Ossia (Open Scenario System for Interactive), dont la coordination est effectué par GMEA permet d'inventer des dispositifs permettant de réaliser et/ou concevoir la conduite d'un spectacle, comme une partition unique, qui soit modélisable, avec des temporalités souples d'interprétations ou d'improvisations.

On déplace la question du temps, le rapport à l'axe virtuel change. Il faut réfléchir à la manière d'articuler les différents endroits aux nouveaux outils : le temps n'est plus linéaire. Donner plus de moyens de contrôler les medias, pour les croiser ensemble et permettre une écriture complémentaire à celle du metteur en scène. En termes d'économie, cela se greffe sur l'économie de la production et de la diffusion, cela rajoute au coût de spectacle.

«Théâtre prolongé» : un travail qui vise à prolonger un spectacle sous la forme d'une installation. Il s'agit de fabriquer une trace comme on le ferait avec une vidéo, mais bien de la penser comme une nouvelle forme d'écriture qui vient accompagner, précéder, prolonger le temps du spectacle. Cela bouleverse l'écriture de plateau.

Comment réécrire le spectacle ? Il faut repenser l'objet, les déclinaisons du spectacle, les films diffusables.

Propositions/ perspectives

- Avoir des équipes intermédiaires dès le début, réinventer d'autres formes, pour re-nourrir le lien sur internet
- Cette question d'écriture doit être ajoutée comme une compétence complémentaire, et bénéficier d'une politique de recherche et de formation. Il faut nourrir, documenter la notion de partage de ressources : qui les fabriquent, et où ?
- La confusion vient pour le moment du fait qu'on utilise des outils, sans valoriser ou formaliser des compétences. C'est une piste de travail intéressante à proposer à l'AFDAS.
- Il convient aussi de trouver des réponses juridiques aux questions de partage de conception des outils numériques créés et à venir.
- Demander au Ministère de la Culture de créer une aide pour faire le lien entre numérique et création, sur le modèle des aides au web documentaire

2. Numérique comme outil de diffusion des captations audiovisuelles du spectacle vivant sur internet

L'essor du numérique est indissociable de l'évolution des pratiques culturelles. Accès instantané à un répertoire illimité d'œuvres et de contenus, renouvellement des habitudes culturelles, des modèles de consommation culturelle, des repères et des réseaux de prescriptions, menace sur les droits d'auteurs et sur le financement des créateurs, bouleversement des comportements culturels de la nouvelle génération. Le numérique est un investissement très lourd pour les artistes, indispensable néanmoins. Le canal de diffusion que représente internet ne peut se dispenser d'outils de qualité, ni de professionnels.

La captation, acteurs et enjeux ?

Aujourd'hui, il y a trois parties en présence : le producteur du spectacle (compagnie / producteur délégué), l'organisateur du spectacle (lieu de diffusion ou festival), et le producteur audiovisuel.

Exemple de retransmission simultanée d'un spectacle (Avignon sur France 2) : la production audiovisuelle doit trouver un diffuseur pour obtenir une aide du CNC. Une partie du coût de production de la représentation est prise en charge par le producteur audiovisuel. La compagnie devient alors producteur délégué, et doit gérer les droits de comédiens, des auteurs. Lors des diffusions, il reviendra au producteur audiovisuel de les prendre en charge. Pour rappel, pour avoir l'aide du CNC il faut un canal de diffusion, qui peut-être une chaîne nationale, locale ou une plateforme internet (Culturebox, Arteweb). En général, le producteur audiovisuel ne met pas en place de contrat tri-partite, ce qui ne favorise pas la transparence.

Culture Box récupère des contenus et a créé une saison simultanée à la diffusion des œuvres en salle. D'après leurs conclusions, la fréquentation des spectacles en salles en a été augmentée. Il s'agirait alors d'une force prescriptrice. Arte Web peut donner la fréquentation à 500 visiteurs près pour chaque contenu. La plupart des plateformes fonctionnent sur le principe de la prescription en miroir, fabriquant un système de reconnaissance d'identité culturelle pour le public auquel elles s'adressent.

Enquête Syndeac

Suite à une enquête réalisée parmi quelques membres du SYNDEAC, les contractualisations entre les lieux d'accueil des spectacles et les entreprises de production semblent très variables, selon que le lieu d'accueil est plus ou moins volontariste en terme de politique de l'image numérique. (Quelques compagnies refusent au motif de ne pas vouloir du tout de diffusion internet de leur œuvre, même après exploitation.)

Concernant les organisateurs non producteurs, ce sont effectivement des contrats qui ne sont pas tripartites, ce qui signifie qu'ils n'ont jamais accès à la négociation entre le producteur audiovisuel et la compagnie ou l'entreprise déléguée productrice du spectacle vivant. Ils sont de fait liés à la production audiovisuelle.

Outre la couverture des frais engendrés par la captation, la diffusion de ces œuvres leur apporte une visibilité au générique. Par ailleurs, dans ce même cadre, aucun adhérent interrogé lors de cette enquête ne semble considérer que la diffusion web même simultanée à une exploitation puisse entrer en concurrence avec la fréquentation du spectacle vivant.

Enfin, les temps de diffusion en streaming sur ces sites ne sont pas "permanents" mais on peut parler d'exploitations longues (parfois 2 années par exemple). Cela se négocie avec la production du spectacle vivant et non avec le lieu de diffusion.

Écritures croisées : le langage de la scène (mise en scène) et celui de l'image (captation)

Comment on construit la mise en image d'une œuvre scénique? Cela questionne la transposition d'un langage à l'autre, la possibilité d'expérimentation sur différents modes de captation, de suivi d'élaboration d'une œuvre.

Les réalisateurs et les producteurs sont dans une démarche artistique, qui se croise avec celle du metteur en scène. Ils effectuent un travail d'interprétation de la représentation du spectacle vivant, ceci étant à la fois un exercice artistique, intellectuel et technique. Pour traduire, il faut avoir la possibilité du temps de préparation, ce travail ne se fait pas dans l'immédiateté.

Par ailleurs, filmer sans public, partiellement ou intégralement, pour aller vers une présence imbriquée de la caméra et de la scène, représente un travail spécifique, qui demande des moyens. **Les économies du SV sont confrontées aux économies de l'audiovisuel.**

Aujourd'hui, il y a un décalage entre ces métiers : le metteur en scène a une autre manière de fabriquer que le réalisateur. Les producteurs de spectacle vivant et de l'audiovisuel ont des pratiques et des économies radicalement différentes en terme de tempo, d'enjeux, de méthodes, de calendriers, de planning.

Faut-il envisager la captation dès le début de la production? Cela permettrait de poser d'emblée des exigences et des moyens d'une réalisation captation de qualité. Ceci nous amène à poser des questions de chronologie des média (simultanée ou décalée), mais aussi de partage des recettes.

Perspectives

- La production audiovisuelle et la création du spectacle vivant sont deux langages artistiques qui doivent travailler ensemble afin de concevoir plusieurs formes du même objet artistique de manière conjointe. Pour cela, il faut essayer de faciliter les moments d'échange entre les producteurs, les réalisateurs et les metteurs en scène.
- Demander une étude détaillée au CNC sur les aides à la captation et le webcosip
- Travailler avec l'audiovisuel public à une diffusion éditorialisée et régulière de la diversité des arts du spectacle vivant
- Réfléchir au « hors scène » dans le théâtre : le théâtre sur le web ou sur une tablette (Exemple : Théâtre sans animaux – Ribes, Théâtre du Rond Point)
- Etudier les expériences de transmission délocalisée en direct d'une œuvre de Spectacle vivant dans un autre lieu de spectacle vivant

3. Les pratiques numériques dans la promotion et la médiation : le spectacle vivant existe avec son public

La diffusion, la promotion, la communication des œuvres du spectacle vivant à l'aide de méthodes et d'outils numériques est une réalité de mieux en mieux partagée. Exemple : site : <http://www.theatre-contemporain.net>.

Communiquer, accompagner les œuvres par des dispositifs de médiation sont des métiers intrinsèquement liés au spectacle. Depuis une décennie, le numérique bouleverse les moyens d'être en relation avec les publics, offrant de nombreuses opportunités d'enrichissement du lien entretenu.

D'autre part, les pratiques des spectateurs, potentielles et effectives, ont elles aussi été fortement impactées par internet (cf Rencontre avec le sociologue Dominique Cardon (<http://www.tmnlab.com/2014/10/20/restitution-tmnlab-04-les-nouveaux-usages-du-numerique-culturel/>)). Des évolutions auxquelles nous devons nous adapter, tout en restant cohérents avec les projets artistiques défendus.

Le numérique est également un formidable outil de médiation et de communication auprès des publics. Si la communication digitale est à présent essentielle, elle demande d'abord des compétences nouvelles qu'il faut souvent trouver en dehors des équipes, notamment pour les petits lieux. C'est dans ce contexte que le TMNlab s'est créé, il y a plus d'un an.

Le TMNlab (Laboratoire Théâtres & Médiations numériques), est une association regroupant des professionnels de la médiation et de la communication exerçant au sein de théâtres ou lieux assimilés (spectacle vivant mais hors musique actuelle).

Le TMNlab a pour objectifs de :

- favoriser, interroger et développer l'utilisation des outils numériques, existants et à venir, en médiation et en communication pour les théâtres et plus largement les lieux de spectacle vivant
- constituer un réseau de professionnels de la communication, de la médiation et des relations avec les publics pour l'échange et la coopération en France et à l'étranger
- donner de la visibilité, promouvoir et faire reconnaître les pratiques professionnelles innovantes
- créer un espace collaboratif numérique, centre de ressources et de débats

Cinq fois par an, le TMNlab organise des rencontres professionnelles, dont la forme peut varier (conférences, tables rondes, ateliers, etc.), permettant à ses membres de se retrouver pour travailler autour d'une thématique (ex : Médiations & territoire, Usages du web culturel, Communication de crise sur les réseaux sociaux, etc.) et de développer leur réseau professionnel.

La richesse des micro-initiatives engagées à travers la France, que l'on peut constater lors des rencontres, fait prendre conscience de la nécessité de les rendre visible pour en interroger les résultats et encourager les nouvelles pratiques innovantes.

Comme de micro laboratoires, de nombreuses structures et équipes testent des projets et questionnent de ce fait leurs limites, notamment celles du droit d'auteur, suivant ainsi les pratiques actuelles, si créatrices, du web. Cette culture de l'expérimentation et du laboratoire créatif se rapprochent là aussi de celles du spectacle vivant.

Pour l'ensemble de ses projets (études des usages dans les théâtres en France, développement technique de la plateforme collaborative, veille, interview de professionnels, organisation d'événements...), le TMNlab développe des partenariats et s'appuie sur tous les professionnels membres de l'association souhaitant apporter leur contribution.

Perspectives

- Le soutien/accompagnement des pouvoirs publics à ce sujet est réellement devenu impératif
- Prendre en compte les réflexions du milieu "open source" sur la législation qui doit encadrer les nouvelles et futures pratiques : mash up, mise à disposition des savoirs et des contenus culturels...
- Création d'une plateforme du théâtre ou d'un agrégateur spécifique sur le web de captations, d'interviews et de points de vue ou de prolongements
- Echange et mutualisation entre les structures des éléments de communication et de médiation
- Diffusion et captation / voir pour associer les producteurs délégués (comme l'Opéra qui a mis cela déjà en place)

4. La captation ou la numérisation des œuvres dans les actions pédagogiques, de sensibilisation, de formation ou d'archive

Le plus grand usage des captations des œuvres du spectacle vivant est la perspective patrimoniale et parfois de formation. La question n'est pas seulement de savoir qui finance, mais quel contenu on diffuse. Ainsi, une démarche de conservation soulève aussi des interrogations sur l'élaboration des œuvres et pas seulement leur forme aboutie de représentation, afin de conserver les traces de ces processus de création qui incluent des écritures scéniques de plus en plus complexes et diversifiées. Il s'agit en tout cas de travailler aussi, par la captation d'aujourd'hui, aux archives de demain.

Projet ReCALL

ReCALL est un logiciel qui permet de documenter les « digital performances » (c'est-à-dire les spectacles qui intègrent de la vidéo, des dispositifs interactifs temps réel, des dispositifs sonores numériques, etc.) en prenant en compte les processus de création, la réception et les différentes formes d'un spectacle.

À partir de la captation vidéo du spectacle, ReCALL permet d'agréger différents types de documents afin de créer des « captations enrichies ». Ce logiciel s'adresse à la fois aux artistes, aux techniciens et au grand public. Il est une réponse aux problématiques de documentation et de conservation des arts à composante technologique, ainsi qu'aux difficultés rencontrées par les artistes lors de la reprise d'un spectacle dont les technologies sont devenues obsolètes. À la fois simple d'usage et rigoureux dans la gestion des métadonnées, ReCALL permet de nombreux usages. Les « captations enrichies » d'une œuvre sont accessibles sur un site Internet dédié.

Ce projet se situe au carrefour de la valorisation de documents culturels numériques existants, de la création de contenus culturels enrichis et de la mise en place d'espaces critiques et collaboratifs. Il entend favoriser de nouveaux usages, en amont ou en aval du spectacle : documentation des processus de création, conservation de documents d'archives numériques, mise en valeur de l'impact des technologies sur les arts de la scène, prise en compte de la réception de l'œuvre par le public et la critique, possibilité de se servir du logiciel comme « mémo » pour documenter les différentes régies techniques et faciliter la reprise d'une œuvre à plusieurs mois ou années d'intervalle, etc.

Autres initiatives patrimoniales :

La Maison de la danse - Numéridanse : les anciennes archives avec 800 œuvres en collection, pas encore toutes mises en ligne. Les contrats d'archivage avec les producteurs de cette mise en ligne reposent sur la gratuité. L'accès se fait en streaming non téléchargeable et pour un usage pédagogique. En général, ce sont des diffusions d'extraits de 3 mn.

A Aubervilliers, le CICA, la cellule audiovisuelle de la ville fait des captations de spectacles et possède des archives extraordinaires.

Projet en cours : un travail a été engagé par le SYNDEAC avec l'INA, actuellement en attente, sur la numérisation des archives de productions. L'INA mène un important travail de dynamisation de ses archives, en initiant des nouvelles démarches de partenariat, pour retisser des liens entre la sphère naturelle d'activité de l'INA (audiovisuel) et le monde culturel. L'INA est très attaché à la dimension de création, à suivre le travail artistique en cours, pas seulement pour archiver une représentation, mais afin de conserver les traces de ces processus de création qui incluent des écritures scéniques de plus en plus complexes et diversifiées.

5. Production et droit dans le cadre de la captation et de la diffusion

Rappel concernant la notion de propriété littéraire et artistique

Avant 1985, seul les auteurs (dramaturges, metteurs en scènes, chorégraphes, compositeurs, plasticiens etc.) bénéficient du droit d'auteur. Aucun droit moral ou patrimonial de ce type n'était reconnu aux artistes - interprètes.

La loi du 3 juillet 1985 crée les droits voisins, au profit des artistes, des interprètes, des producteurs de phonogrammes et de vidéogrammes et des entreprises de communication audiovisuelle : ils jouissent à présent d'un droit exclusif qui leur donne la possibilité d'autoriser ou d'interdire l'utilisation et l'exploitation de leur prestation et de prétendre à une rémunération en contrepartie de leur autorisation.

Il s'agit du droit d'autoriser ou d'interdire la diffusion de la captation d'un spectacle, et de prétendre à une rémunération dans le cadre de cette diffusion. Actuellement lors de la diffusion de captation, seuls les auteurs et les artistes interprètes bénéficient de la couverture de la propriété intellectuelle (droit d'auteur, droit voisin recouvrant des droits moraux et patrimoniaux) mais pas les producteurs du spectacle. En Allemagne ce droit existe, donc le droit européen le permet.

D'autres personnes bénéficient du droit de propriété intellectuelle concernant une captation: l'auteur de la captation - le réalisateur - et le producteur de la captation, à la différence du producteur du phonogramme, qui bénéficie lui du droit voisin.

Lors de la captation d'un spectacle, on demande l'autorisation aux auteurs et interprètes mais également à l'organisateur du spectacle, ce qui entraîne une indemnité pour l'ensemble du personnel, les techniciens ayant par exemple le droit d'être rémunérés comme des techniciens de télévision.

La rémunération du droit d'auteur sur internet est définie comme potentiellement proportionnelle au prix d'accès pour son public : c'est par exemple un ratio des recettes publicitaires (% de clics par page consultée par rapport aux bandeaux publicitaires). Pour avoir un ordre de grandeur : pour un clip de M avec plus d'un million de clics (donc bien plus de visions du clip lui-même), cela lui rapporte environ 3 000€ (droits d'auteur et d'interprète confondus).

Difficultés sur la perception des droits d'auteurs : si les SRPD gèrent les droits de captation pour un spectacle sans de trop grandes difficultés, l'usage de ces mêmes musiques pour des créations originales (du web doc par exemple) est une toute autre affaire, il faut contacter directement les producteurs de phonogrammes qui gèrent aussi (ou pas) les droits des interprètes. Quand ce n'est pas le cas, on doit contacter les interprètes et ayants droits. Le temps de réponse est le plus souvent ingérable. Il y a là un **flou juridique**, qui empire aussi en raison de l'internationalité des projets (et des œuvres incluses dans les projets).

Perspectives

- Il faut dans un premier temps protéger les œuvres et les ayants droits - régulation par le droit pour avoir une économie publique de la création.
- Il faut aussi permettre le développement d'une réelle économie de ces vecteurs de diffusion pour garantir un juste partage des richesses à chacun des métiers de la chaîne.

Conclusion : accompagnement public, réglementation par le droit

Cette mutation technologique est ancienne désormais. Elle doit être accompagnée par une reconnaissance politique locale, nationale, et européenne pour le numérique, qui soit exigeante sur la qualité. Il est fondamental de défendre des enjeux qui dépassent les seules logiques de marché mais interrogent la notion de biens communs et de diversité.

Il est très important que le rôle du spectacle vivant ne soit pas minoré dans cette transition numérique. Le rapport sensible à l'art ne peut se transmettre que dans un rapport direct à l'œuvre. En ce sens, l'expérience du spectacle vivant à échelle humaine, directe et collective, est le premier espace temps, principal et indispensable.

Jusqu'à présent on n'envisageait pas l'économie de la captation de spectacle vivant en dehors de celle de la musique. Les captations de théâtre, de danse etc. étant le plus souvent utilisées pour le patrimoine (archive) ou la formation des artistes. Il est temps de trouver les leviers indispensables à la présence de ces arts sur ces nouveaux médias.

Pistes de travail :

- La chaîne des métiers est en train de se réorganiser. Identifier les nouveaux métiers concernés : diffuseur, développeur, auteur d'image, producteur d'image, relation publique... et les doubles profils (intersection metteur en scène – réalisateur - producteur)
- Instaurer un dialogue, créer des occasions de rencontre
- Soutenir les écritures croisées des œuvres
- Demander au MCC un groupe de travail et des dispositifs conjugués entre DGCA, DGMIC, CNT et CNC

Annexe

Participants au groupe de travail

Romarc DAURIER, directeur, Le Phénix - scène nationale de Valenciennes
Serge KOLSKI, administrateur, MA-Scène nationale
Christian TROUILLOT, directeur, Centre culturel Albert Camus
Christine DORMOY, directrice, Le Grain - Théâtre de la Voix
Fabienne CHOIGNARD, directrice, Le Dôme Théâtre
Régine MONTOYA, directrice, Scène nationale 61
Isabelle BOIVIN, administratrice, Scène nationale 61
Gilles BOUCKAERT, directeur Théâtre des Salins - Scène nationale
Pauline ANSEL, administratrice artistique, La Filature
Céline AGUILLON, responsable, Compagnie la fidèle idée
Luz MANDO, directrice adjointe, Théâtre Studio - Compagnie Christian Benedetti
Clyde CHABOT, directrice artistique, La communauté inavouable
Frédéric SACARD, directeur adjoint, Théâtre de la Commune
Anne JENNY-CLARK, Les Athévains
Ghislain COUMES, chargé multimédia, Scène nationale 61
Héloïse LECOMTE, chargée de communication, Théâtre de la Cité Internationale

Personnes rencontrées

Thierry Besche, directeur, GMEA
Philippe Béziat, réalisateur captation
Jean-Stéphane Michaux, producteur
Agnès Saal, ancienne présidente de l'INA
Jean-Marc Auvray, Secrétaire Général de l'INA
Agnès Magnien, directrice déléguée aux collections de l'INA

Equipe SYNDEAC

Cyril SEASSAU, directeur
Palko FASSIO, juriste
Amélie MATHIEU
Emanuela MORARU