



CRÉATION INDÉPENDANTE

RÉINVENTER DE NOUVEAUX MODÈLES COLLECTIFS ET ÉQUITABLES

CÉDRIC CLAQUIN

Depuis plusieurs années, le secteur des «biens culturels» subit de profondes mutations avec le développement massif des nouvelles technologies et des nouveaux usages (légaux et illégaux) qui les accompagnent. Les seules réponses ou

Face aux mécanismes d'hyper-concentration et de domination déployés par les multinationales du numérique, de nouveaux modèles alternatifs émergent, tel 1D touch, qui privilégient la valorisation des créations indépendantes, ainsi que le renforcement des liens entre créateurs/producteurs, publics et territoires.

propositions de nouveaux espaces de diffusion et de ventes sont venues jusqu'à présent du secteur industriel marchand (Amazon, Apple, Deezer, Spotify) sans pour autant faire évoluer les règles et les fonctionnements qui prévalaient avant l'arrivée du numérique (et qui expliquent

pour partie la crise à laquelle l'ensemble des acteurs du secteur culturel doit faire face) : concentration du marché économique autour de quelques acteurs, accès limité de la plupart des créations aux circuits de diffusion, fragilisation des acteurs et des logiques non industrielles, incapacité des nouveaux entrants à produire et monétiser leurs œuvres.



Face à l'accélération des mécaniques de domination développées par les multinationales du numérique, il devient vital que de nouveaux modèles émergent en plaçant l'intérêt général, l'accès à une culture ouverte et diversifiée, la médiation humaine et la rencontre au cœur des logiques d'innovation.

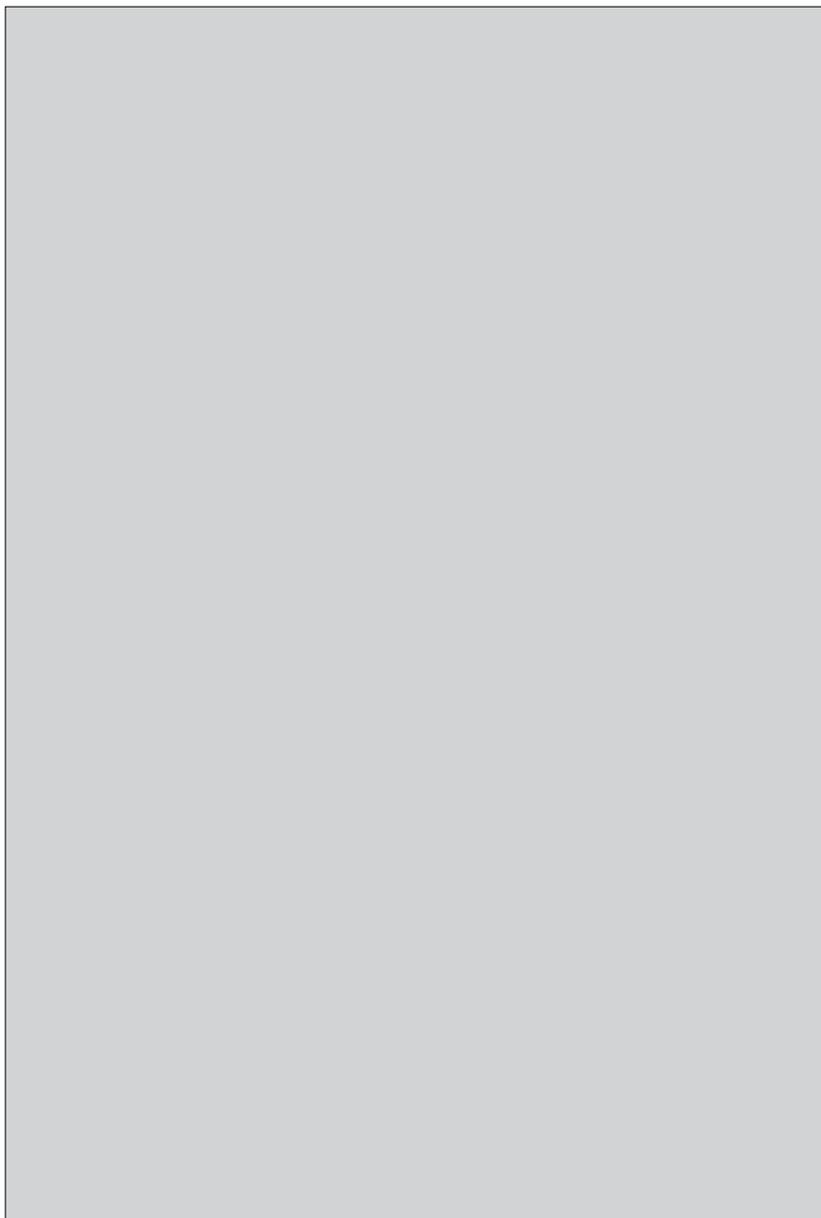
Si ces phénomènes sont particulièrement visibles dans le secteur musical, ce dernier ne constitue pourtant que l'avant-poste de bouleversements qui recomposent en profondeur l'ensemble de l'univers de la création et posent nombre de questions collectives en matière de diversité culturelle, de renouvellement de la création, de juste partage de la valeur et de capacité pour les artistes à produire de nouvelles œuvres ou simplement vivre décemment de leur travail dans un nouvel environnement numérique. Ainsi, les jeux vidéo doivent-ils faire face aux mêmes logiques, là où quelques grands acteurs industriels du secteur (Nintendo, Sony, Microsoft) dictent les règles et les clés de répartition des sommes énormes qu'ils génèrent avec des contenus qu'ils n'ont pas produits mais dont ils maîtrisent les circuits de diffusion. Combien de films d'animation, de créations photographiques, de documentaires de qualité, produits par des studios ou des artistes indépendants, disparaissent des radars avant même d'avoir trouvé un public, limitant leur audience à un festival ou à un petit cercle d'initiés ou de passionnés ?

Dans le même temps, les pouvoirs publics peinent à jouer leur rôle de régulateur sur ces secteurs, considérant tantôt que le marché constitue un écosystème vertueux (qui finira bien par s'autoréguler), tantôt que seuls certains secteurs (ou certaines esthétiques) méritent un soutien public, des outils et des politiques

ambitieuses (prix unique du livre, Centre national du cinéma, aides aux répertoires musicaux dits « difficiles » comme le jazz ou les musiques contemporaines, etc.). Depuis maintenant trois ans, les missions se succèdent (Sellès, Colin-Collin, Lescure, Phéline, etc.) et la grande loi Création annoncée par le ministère de la Culture est repoussée *sine die*. Cette nécessaire prise de conscience publique s'étend bien au-delà de l'État à l'ensemble des échelles de décision et d'organisation de la vie collective : si de nombreuses collectivités développent des réponses créatives et ambitieuses au niveau territorial (dispositifs qui constituent souvent une ressource économique essentielle pour ces créateurs), l'Europe n'a quant à elle pas encore (même dans la nouvelle programmation Europe 2020) pris la mesure des nécessaires contre-pouvoirs, des nouveaux modèles qu'il convient de construire pour fonder une véritable politique visionnaire, une citoyenneté et une culture commune et partagée à l'échelle de l'Union.

Après dix ans de crise, il semble donc urgent pour les créateurs (artistes, producteurs, labels indépendants) de trouver des solutions durables pour financer la diversité musicale à l'ère numérique. Certaines réponses ne pourront venir à notre sens que de l'effort cumulé de dynamiques publiques et de structures artisanales et innovantes, ancrées dans des territoires, osant imaginer de nouveaux échanges entre artistes, publics, acteurs professionnels et collectivités. Laisser ces réponses à des acteurs plus soucieux de rentabilité à court terme que de diversité ou de partage de la valeur, c'est prendre le risque à terme que l'idée même de patrimoine culturel immatériel ne s'efface au profit du divertissement de masse et de productions marchandes standardisées.





Flyer de la plateforme
1D touch.

C'est tout le sens de l'expérimentation *1D touch*¹ : remettre en avant, grâce aux nouvelles technologies et une approche territoriale, les créations indépendantes et la « touche » souvent singulière qui distingue ces acteurs, tout en proposant une réflexion sur la nécessaire et juste rémunération des créateurs et de ceux qui les accompagnent. L'occasion de conjuguer à la fois les logiques les plus récentes d'usages, d'interactivité et de portabilité, tout en rappelant la mission centrale de prescription et de médiation humaine en matière culturelle. Une façon créative en somme de ne pas céder à une fuite en avant technologique – souvent dé-

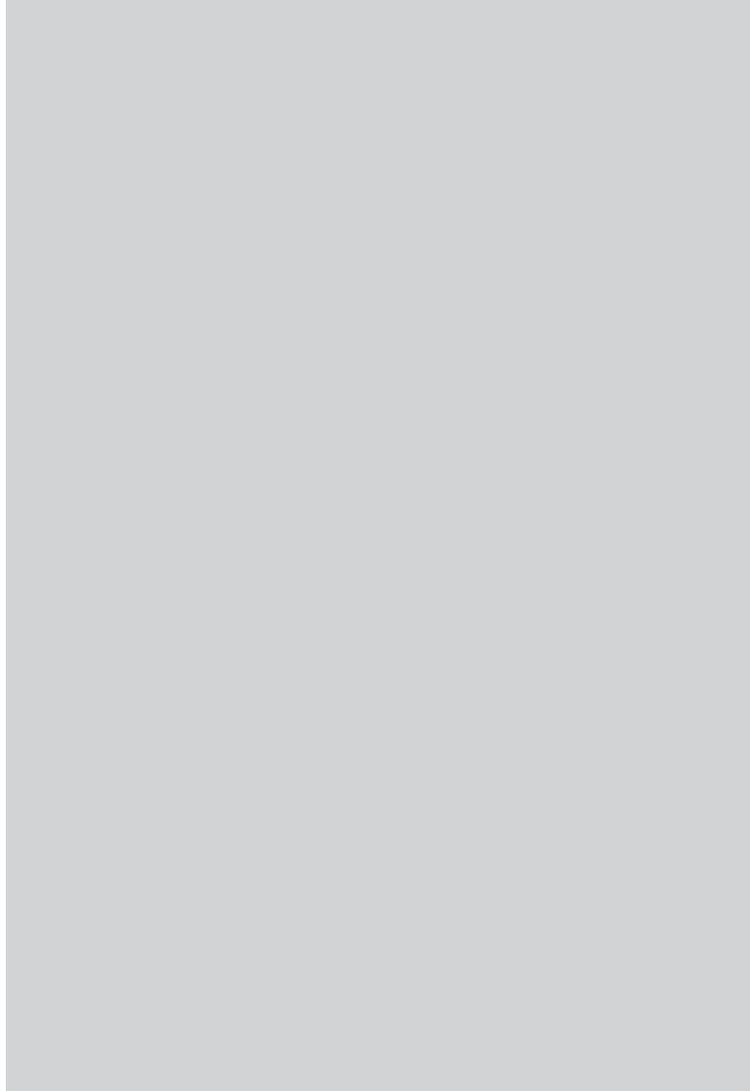
clarée « incontournable » par les fabricants de matériels pressés par leurs actionnaires d'accélérer la révolution numérique et les ventes qui s'y rattachent – mais d'adopter une attitude prudente, raisonnée, collective, afin, sous couvert d'être « en phase avec son époque », de ne pas rompre des liens fondamentaux entre amateurs de culture, artistes, publics, acteurs publics et professionnels.

Initié en 2010 par CD1D, fédération nationale de près de 300 labels indépendants, inquiète de voir la place et la rémunération laissées aux artistes indépendants dans le nouveau paysage musical dessiné par les géants du numérique,

¹ <http://1dtouch.com>



Une utilisatrice de la borne 1D touch.



le projet 1D touch s'est progressivement constitué en une aventure collective qui implique désormais créateurs, diffuseurs, médiateurs et publics au sein d'un nouvel écosystème. Pilotée depuis mai 2014 par une coopérative installée à Saint-Étienne (qui rassemble labels, salles de spectacles, bibliothèques, partenaires publics et privés), cette « expérimentation agile » permet d'explorer de nouvelles réponses sur les principaux enjeux des économies créatives. Organisée autour d'une plateforme de streaming qui propose un catalogue de créations indépendantes, cette ambition collective de refondation est avant tout économique; elle s'appuie notamment sur un certain nombre de partis pris : gratuité pour l'utilisateur afin de faciliter la découverte, développement de modules de médiation et d'accompagnement pédagogique, hybridité du réseau (entre portabilité numérique et accès sur site au travers de dispositifs tactiles), gestion collective.

RÉCRÉER DE LA VALEUR AUTOUR DES CRÉATIONS INDÉPENDANTES

Depuis des années, les fournisseurs d'accès à internet, les principaux moteurs de recherche, les fabricants de matériel, alimentent, à coup de millions d'investissement marketing, l'idée qu'internet est bien un nouvel espace de liberté où tout est disponible, partout... gratuitement. Derrière l'apparente démocratisation annoncée, ce sont pourtant les mêmes mécanismes de concentration et de contrôle qui sont une fois de plus à l'œuvre où, la diffusion de masse et le nombre étant l'étalon, quelques-uns aspirent l'essentiel de la valeur au travers de contenus de plus en plus formatés et mondialisés.

Ce qui est attaqué – et donc principalement menacé aujourd'hui – c'est bien la « valeur » de la musique et la dévalorisation des métiers qui l'entourent... pour mieux la déplacer vers d'autres secteurs économiques. Les modèles



proposés par les nouveaux services en ligne offrent des rémunérations dérisoires qui imposent désormais de comptabiliser plusieurs millions d'écoutes pour justifier d'une rémunération décente.

En se concentrant sur des catalogues indépendants, le dispositif 1D touch affirme également son ambition : financer la création artistique et le maintien de la diversité culturelle sur les territoires, à l'aide d'une contribution artistique régionale prise en charge par un réseau de (tiers) lieux désireux de partager avec ses utilisateurs la richesse et la diversité des catalogues indépendants.

La question de la maîtrise des circuits de diffusion (et, désormais, des algorithmes de recommandation) devient primordiale, de façon à assurer une certaine «indépendance» à de nombreux artistes qui ne rentrent pas dans des formats ou des cases pensés pour eux. Les plateformes de présentation ou de vente de contenus indépendants, les communautés du logiciel libre, constituent à ce titre une première victoire puisqu'elles permettent, même modestement, de tirer parti des logiques communautaires de plus en plus prégnantes dans les nouvelles approches d'internet au profit d'œuvres dont on défend le «droit de cité numérique».

IMAGINER DE NOUVEAUX MODÈLES ÉCONOMIQUES ALTERNATIFS ET PERFORMANTS

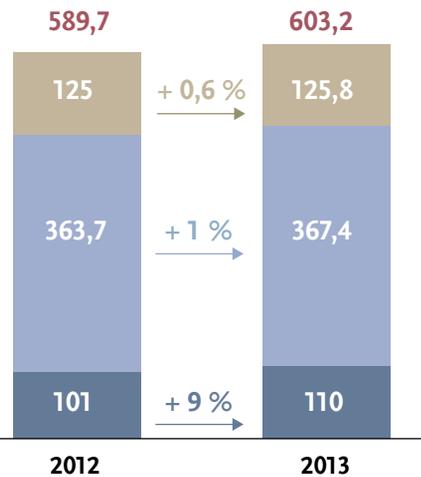
Si les nouvelles technologies facilitent en effet le partage, l'échange, la co-construction, le financement participatif, la création de nouvelles communautés d'intérêts, de réflexion, de valeurs ou d'actions, elles stimulent également de façon nouvelle notre cerveau et celui de nos enfants. Ces mutations réelles, sous couvert de changer d'ère, ne doivent pourtant pas éluder le sens des projets au service desquels elles

LA MUSIQUE À L'HEURE DU NUMÉRIQUE



Évolution du marché de la musique (millions d'euros)

Marché de la musique : + 2,3 %



- Marché numérique
- Marché physique
- Droits voisins

(Source : Snep - 2014)

Un marché divisé par deux en dix ans.

Le streaming représente 50 % du marché du numérique mais seulement 17 % du marché global.

2 millions de Français abonnés à un service de streaming audio.

1 % des artistes captent 77 % de la valeur économique générée autour de la musique (source : Midia Consulting – Mark Mulligan, janvier 2014).

1,4 titre téléchargé sur iTunes
= 170 streams Deezer = 250 streams Spotify = 1 000 streams YouTube = 1 €
(source : Believe Digital).



sont mobilisées : comment, par exemple, la création peut-elle se renouveler si elle n'est pas équitablement rémunérée par ceux qui en tirent profit (Google, Apple, Amazon)? Comment maintenir, sur les territoires, les compétences, l'emploi, quand on met en compétition les villes ou les régions entre elles ou qu'on oublie les acteurs les plus petits et les plus fragiles (associations, TPE, coopératives) pourtant les plus créatifs?

L'économie sociale et solidaire (ESS)² ouvre, par exemple, de nouveaux champs de réflexion sur ces valeurs « nouvelles » qui peuvent animer un projet économique au XXI^e siècle : gouvernance partagée, intérêt collectif, promotion d'autres valeurs que le capital dans l'entreprise. Ces modes d'organisation incarnent à eux seuls une vision de l'innovation qui porte des révolutions d'usages au moins aussi importantes que celles du numérique. Le secteur culturel, parce qu'il incarne précisément cette dimension de biens communs, de lien social et de créativité doit, lui aussi, accompagner ces transformations technologiques en les nourrissant de valeurs qui lui sont propres : décloisonnement des disciplines, expérimentations ouvertes, utopies prospectives, partage des espaces publics, médiation. Ces notions permettraient de participer, aux côtés des acteurs de l'économie, de l'éducation, de la recherche, à la construction plus globale d'un véritable « nouveau monde », qui s'affranchirait enfin des règles et des équilibres connus pour prendre la réelle mesure des révolutions possibles.

Comme en témoigne Jérémie Mension, fondateur du label Full Rhizome à Marseille (coopérative de production de biens et services culturels), il est essentiel de réfléchir à de nouvelles façons de penser, de produire et de diffuser la culture : « *La création de notre coopérative en 2010 paraissait indispensable au regard de la rigidité du modèle complètement marchand de production de biens et services culturels, tel qu'il existe aujourd'hui et qui a montré ses limites.*

Nous sommes quelques-uns à penser que derrière cette baisse de la valeur marchande de la culture se cache une baisse de sa valeur sociale ; il faut donc redonner du sens à l'acte créatif et aux pratiques culturelles. Notre projet rassemble des individus ayant une idée commune : proposer un nouvel équilibre entre la valeur économique et la valeur sociale de la création artistique en s'appuyant sur les valeurs de l'économie sociale et solidaire. En effet, tout le pari de notre projet est de recréer, sur la base matérielle de nos actions



culturelles des liens sociaux directs, de type communautaires, que ne sauraient assurer ni notre position de structures du secteur privé, ni directement les pouvoirs publics. Nous avons trouvé un modèle qui nous permet de prendre en compte notre démarche militante de mise à disposition des œuvres et d'expliquer au nom de quoi nous travaillons : le sens prêté à notre activité économique, sa logique, le système de valeurs de ses acteurs et donc les critères de sa gestion. »

En s'appuyant sur ces nouvelles façons d'entreprendre, 1D touch entend expérimenter et tester de nouveaux principes de répartition de la valeur, regroupés dans son concept de rémunération : la contribution créative territoriale. En proposant une rémunération équitable pour tous les acteurs, elle tente de résoudre l'impasse économique induite par le niveau très faible des rémunérations proposées dans les modèles de streaming actuels à l'immense majorité des artistes et producteurs de contenus non formatés dont les audiences et le rayonnement médiatiques sont généralement plus confidentiels.

Cette « contribution créative » se traduit sous forme d'abonnements (variables en fonction des services, du nombre d'utilisateurs et des catalogues proposés) allant de 99 à 299 € par mois (voire davantage si des contenus plus larges viennent enrichir le dispositif). La plus grande part (65 % en incluant un fond d'épargne solidaire) est réservée aux créateurs, aux producteurs et aux labels, tout en propo-

² L'ESS s'appuie sur un certain nombre de textes fondateurs :
 – Déclaration universelle de l'Unesco sur la diversité culturelle (2001).
 – Convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles (2005).
 – Convention-cadre sur la valeur du patrimoine culturel pour la société (Faro, 2005).
 – Déclaration de Fribourg sur les droits culturels (2007).
 – Observation n° 21 du Comité des droits économiques, sociaux et culturels (2009).
 – Rapports au Conseil des droits de l'homme de l'experte indépendante dans le domaine des droits culturels (2010 et 2011).

*Le travail historique de médiation
et de relation, de passeur ou
d'éclaireur, développé par de
nombreuses structures du champ
culturel est aujourd'hui clairement
menacé et mérite d'être défendu
et valorisé afin de contribuer
à l'apparition d'une nouvelle
culture où les développements
des contenants technologiques ne
prennent pas le pas sur ce qu'ils
transportent.*

sant une part fixe (venant reconnaître la participation de chacun à la richesse d'un catalogue global) et une part variable (liée aux écoutes des utilisateurs), le tout assorti de mécanismes de corrections qui viennent encourager les nouvelles créations plutôt que les logiques de rente.

RECONSTRUIRE LE LIEN
ENTRE CRÉATEURS, PUBLICS
ET TERRITOIRES

À force de pouvoir en disposer gratuitement, on l'a vu, les contenus culturels ne « valent » plus rien. Depuis des années, la relation de proximité qui unissait le public aux créateurs de musique se distend. L'ère du numérique entraîne également la modification des rapports sociaux : les espaces de rencontres ou d'échanges se déroulent désormais en ligne, de façon plus ou moins anonyme. Le travail historique de médiation et de relation, de passeur ou d'éclaireur, développé par de nombreuses structures du champ culturel (Smac, maisons de quar-

tiers, écoles, bibliothèques) est aujourd'hui clairement menacé et mérite d'être défendu et valorisé afin de contribuer à l'apparition d'une nouvelle culture où les développements des contenants technologiques ne prennent pas le pas sur ce qu'ils transportent.

Les bibliothèques doivent faire face à ces changements qui impactent autant leur fréquentation, leurs missions, que les métiers qui s'y rattachent. Si une nouvelle génération d'acteurs apparaît, usant de ces technologies pour créer du sens et du lien (au travers de la culture du jeu vidéo, des Fablabs, des bibliomix ou des hackathons), la grande majorité des établissements et des équipes doivent réinterroger leurs fondamentaux et le sens de leur action, et vivent de plein fouet une révolution que le concept de « troisième lieu » ne saurait adoucir. La bibliothèque municipale de Lyon s'est à ce titre engagée dès le départ aux côtés de CD1D et de la FEPPRA³ dans le projet qui allait devenir 1D touch, avec l'idée que le développement d'une coopération la plus large possible entre les différents acteurs et intervenants dans le

³ Fédération des éditeurs et producteurs phonographiques en Rhône-Alpes.



Il devient urgent de penser les secteurs culturels en interaction avec les champs de l'économie, du tourisme, des transports, de l'éducation, de l'aménagement du territoire afin de rompre avec la logique de « silos » que le numérique est précisément venu exploser.

domaine de la diffusion musicale (notamment les éditeurs et producteurs phonographiques, les scènes musicales, les bibliothèques publiques) était nécessaire aussi bien pour les musiciens (dont la survie économique est en jeu) que pour l'ensemble de la population dont l'écoute et la pratique musicales doivent être favorisées. Simon Cane, responsable du département musique à la BM de la Part-Dieu traduit ce souci partagé de trouver de nouvelles réponses durables et accessibles : « *Nous pensons que les bibliothèques ont une responsabilité non seulement vis-à-vis de leurs lecteurs mais aussi vis-à-vis de la création, qu'elle soit littéraire ou musicale, et que leurs pratiques doivent s'inscrire dans un écosystème favorable à son développement. Le refus du "dumping" qui caractérise 1D touch par exemple s'inscrit dans la même ligne que la limitation des remises des libraires et le paiement d'un droit de prêt, dans la recherche d'un équilibre profitable à toute la "chaîne du disque" comme il l'a été à la "chaîne du livre". Nous avons évidemment besoin pour nos lecteurs d'un accès à la musique numérisée qui nous permette une prescription, qui soit nomade, et qui soit matérialisée dans la bibliothèque. Il nous faut donc à la fois pouvoir recourir à la diffusion en ligne mais également pouvoir*

nous appuyer sur la présence d'un dispositif tactile, une "borne"... qui ne mobilise pas pour autant l'essentiel de nos crédits destinés à la musique. »

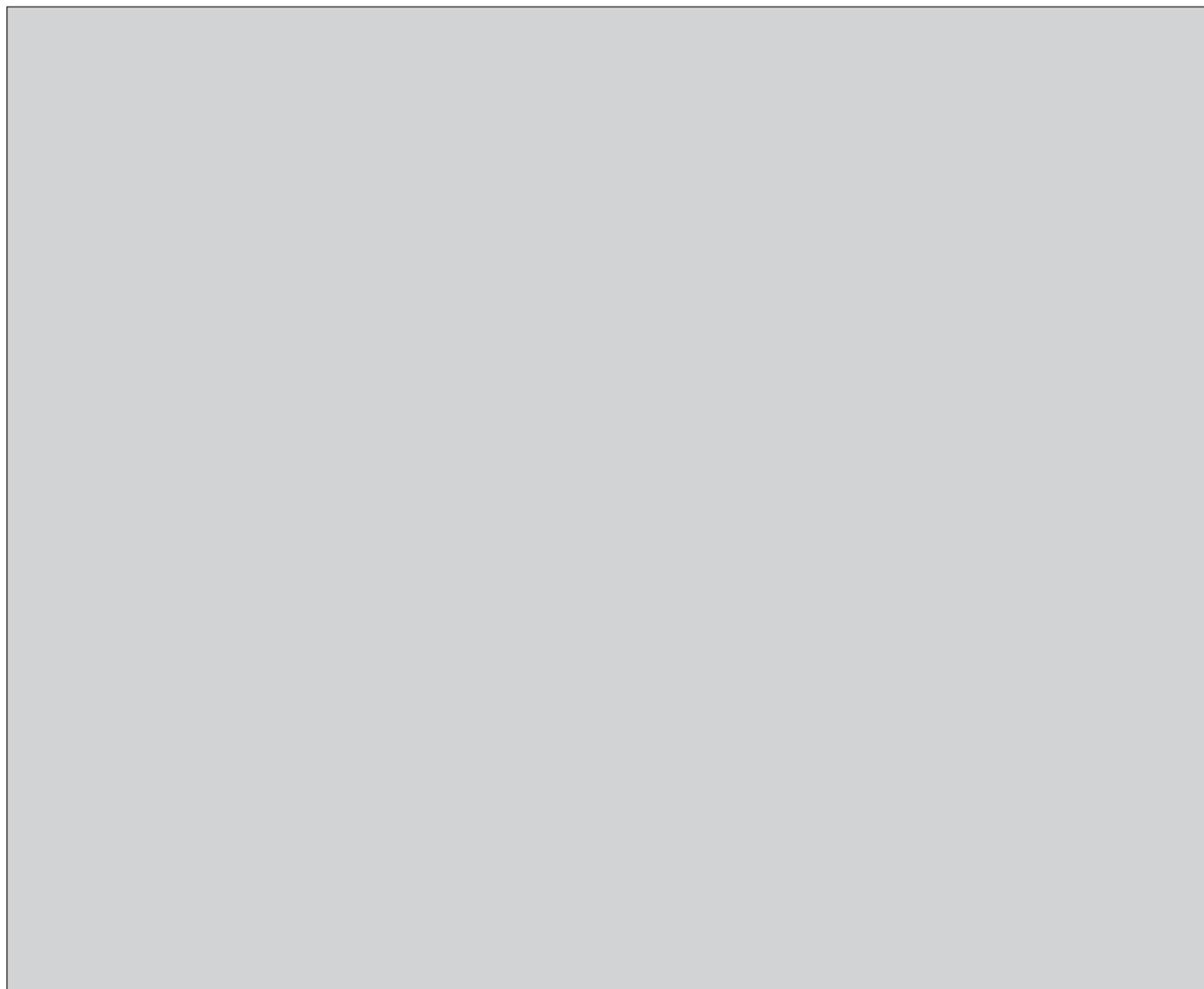
Cette mobilisation territoriale au service des créations indépendantes, si elle veut constituer une véritable réponse à la fois alternative et efficace, ne doit pourtant pas se limiter aux acteurs traditionnels de la culture ou de la médiation. Il devient urgent de penser les secteurs culturels en interaction avec les champs de l'économie, du tourisme, des transports, de l'éducation, de l'aménagement du territoire, afin de rompre avec la logique de « silos » que le numérique est précisément venu exploser.

REDONNER DU SENS À LA PRESCRIPTION ET À LA MÉDIATION HUMAINES

Les technologies numériques et les réseaux de communication perturbent également durablement notre rapport au temps, aux frontières et à la « consommation » des contenus culturels. Entre fuite en avant technologique, concentration et industrialisation rapide des acteurs ou vrai changement de paradigme, de nouveaux référentiels s'imposent : accès permanent sur tous les supports à tous les contenus, gratuité généralisée, massification des usages, mondialisation des échanges et des réseaux.

Dans cet ensemble complexe qui se cherche (et dont les modèles et les équilibres économiques sont loin de la maturité), certaines notions doivent pourtant être interrogées en profondeur si l'on veut un tant soit peu rester en prise avec la réalité des créateurs et de ceux qui les accompagnent.





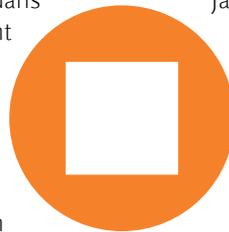
Quel sens y a-t-il à participer à cette grande kermesse numérique au milieu de catalogues mondiaux de plusieurs millions de titres ? Si la réponse semble évidente pour les productions des majors et des industriels dont l'essence même est de soutenir et de diffuser des catalogues standardisés (qui contribuent de fait à une possible uniformisation culturelle, voire linguistique), exportables d'un pays à l'autre, cette question doit faire débat pour les productions plus artisanales qui constituent 80 % de la création et qui donnent vie à la notion de diversité culturelle et artistique. La joie d'un artiste en développement à être « distribué » sur iTunes se confronte rapidement au fait que près d'un quart du catalogue n'est jamais écouté et qu'avec 1 %

des artistes qui captent plus des trois quarts des revenus³ de ces plateformes (à l'image de mécanismes déjà bien connus en radio), il risque de ne jamais tirer profit de ce nouvel eldorado. Même si les plateformes s'intéressent de plus en plus aux logiques de prescription, de « parcours utilisateurs » et de recommandation (les rachats récents d'Echo Nest par Spotify ou de Beatsmusic par Apple en attestent), on est encore loin d'utiliser les nouvelles technologies de façon complète pour réintroduire du choix, de l'humain et proposer de véritables modèles innovants. À l'image de l'agriculture ou de la consommation, il existe pourtant des modèles alternatifs qui entendent maintenir l'activité et la création au plus près des citoyens

4 Midia Consulting
– décembre 2013 :
Decoding the digital music consumer.



et des territoires, défendre la diversité de choix, la dimension responsable de tous les acteurs d'une filière. Ces logiques de circuits courts, de proximité, se développent de façon collective en repensant des écosystèmes complets qui ménagent une place à chacun dans une perspective de développement durable, quitte à renoncer au diktat de catalogues mondiaux ou à la supposée vertu des marchés de masse. Cette re-territorialisation de la création (et de tous ceux qui en composent le milieu vivant) constitue un enjeu fondamental. L'exemple d'1D touch est à ce titre éclairant : en mobilisant, dans une expérimentation partagée, des artistes, des labels, des salles, des médiathèques, des établissements scolaires, des collectivités territoriales, ce projet collectif tente à la fois de construire et d'inventer un modèle économique alternatif à une échelle nationale, mais également de (re) dresser des ponts fertiles au niveau local entre des structures très différentes issues de secteurs variés (culture, transports, jeunesse, aménagement du territoire). Ce n'est pas l'étendue du catalogue qui fait sa singularité mais son périmètre, le projet qui le sous-tend. Avec moins de 100 000 titres de musique, le pari est davantage d'éditorialiser de façon participative ces contenus (*crowdcuration*) et de les enrichir (*crowdsourcing*) à partir de dizaines de milliers d'autres œuvres issues des secteurs indépendants de la production audiovisuelle, du jeu vidéo, du livre ou de la photo. Mais c'est



également redonner des outils aux acteurs de l'éducation populaire, de l'animation, afin de pouvoir poser de façon ludique et moderne des enjeux qui échappent bien souvent aux jeunes générations. L'exemple de Saint-Christo-en-Jarez (Loire), petite commune de 1700 habitants, est à ce titre éclairant : en travaillant autour des questions posées par 1D touch sur la création, en manipulant de façon collective au sein du pôle jeune les œuvres issues du catalogue de CD1D au travers de playlists, c'est tout une chaîne de valeurs qui peut être reconstruite et qui permet de relier localement 70 jeunes aux logiques de construction individuelle et collective d'une culture ouverte, éclairée et non formatée. Cette volonté de résistance active à la mondialisation généralisée en recréant du sens autour des œuvres culturelles au niveau local est une urgence. Là où l'on nous annonce les prochaines révolutions (big data, très haut débit, imprimantes 3D), il devient essentiel de savoir repenser, en dehors des contraintes ou du rythme imposés par le « marché » ou les industriels, le cadre et les valeurs qui guident l'innovation ou le progrès. L'Europe a, à ce titre, une responsabilité politique décisive pour soutenir et stimuler sur ses territoires, face aux industriels américains, l'émergence de modèles alternatifs qui placent les créateurs, les territoires et les publics au cœur des stratégies économiques et de développement humain.

B:F