

WORLD

**proposition d'un label
musical open-source:
nouvelle économie de
création, intelligence
collective, nouvelles
structures de
production et de
promotion**

(version du 10.09.2018)

prologue

Depuis le début des années 2000, l'industrie de la musique connaît une évolution constante. Cette mutation a été propulsée par Internet et les nouvelles technologies numériques. Dans les années 90, les majors de la musique contrôlaient largement les canaux de distribution de la musique et dominaient totalement le marché de cette industrie. La démocratisation du Web a permis l'émergence de nouveaux outils de diffusion mais aussi le développement de nouvelles interfaces de promotion et d'écoute musicale. En effet, l'apparition des technologies numériques de ces deux dernières décennies a redéfini en profondeur les logiques de distribution de la musique enregistrée et la manière de la promouvoir, la consommer et la produire.

Pierre-Jean Benghozi¹ et Thomas Paris² soulignaient déjà ce profond changement dans leur article *«L'industrie de la musique à l'âge d'Internet – Nouveaux enjeux, nouveaux modèles, nouvelles stratégies»*. Les deux chercheurs français affirmaient que le numérique avait amené artistes, producteurs et diffuseurs à reprendre le contrôle du marché et réaffirmer leur statut et leur activité (Benghozi, Paris, 2000).

L'évolution des technologies et le développement du numérique ont donc permis l'émergence de nouvelles possibilités de promotion, de distribution et de consommation d'une œuvre musicale. Ce nouvel éventail de services destinés à la musique est aujourd'hui grandement implanté dans les pratiques de la vie quotidienne. En effet, le numérique représente aujourd'hui le principal vecteur de croissance du marché de la musique enregistrée³. Le marché numérique a aujourd'hui un véritable poids, puisque la moitié du chiffre d'affaires des producteurs provient aujourd'hui du circuit digital⁴.

Pour parler des prémisses de cette évolution, nous définissons le début de ce virage dans la pratique de consommation musicale avec la démocratisation

des lecteurs MP3 au début des années 2000 ou l'arrivée d'iTunes en 2001. Fabien Granjon⁵ et Clément Combes⁶ dans leur article « *La Numérimorphose des pratiques de consommation musicale – Les cas de jeunes amateurs* » mettent en lumière la formation de ces nouvelles pratiques de consommation apportées par les technologies numériques. En effet, l'innovation technologique entend être l'acteur de la transformation des usages et de nouvelles pratiques d'écoute mais aussi de la façon de composer la musique. L'évolution du numérique – de l'arrivée d'Internet dans les foyers à nos jours – continue de repousser les limites de la consommation musicale et sa manière de l'appréhender. Aujourd'hui, la consommation musicale tend davantage à être une expérience sociale. Nous n'écoutons plus seulement, nous partageons du contenu musical sur les réseaux sociaux, nous archivons de la musique sur nos téléphones mobiles et sur nos ordinateurs personnels. La dématérialisation de la musique a fait sortir la musique de son carcan physique où le médium - du vinyle aux CDs - représentait seulement l'œuvre musicale. Aujourd'hui, la musique dématérialisée se substitue à une expérience : elle se partage, elle se recommande, elle s'archive (Granjon, Combes, 2008) mais elle se crée aussi chez soi, dans sa chambre, dans son "home studio".

Ce changement de paradigme a très vite été compris par les artistes et les labels indépendants. En effet, dans l'article « *Les musiciens dans la révolution numérique – inquiétudes et enthousiasmes* », les chercheurs Maya Bacache, Marc Bourreau, Michel Gensollem et François Moreau affirmaient que « *la production de musique, la promotion des artistes, les modes mêmes de consommation sont également transformés. Les musiciens comme les amateurs de musique inventent de nouvelles pratiques à partir des opportunités qu'offrent Internet et la numérisation des informations* ».

Et, c'est que nous croyons aujourd'hui : l'évolution et l'amélioration des technologies

ont amené le musicien vers un tout nouveau terrain d'expérimentation où la création et les pratiques ne sont plus seulement individuelles mais également collectives. L'instrumentalisation et les usages de ces nouveaux outils numériques ont permis l'effacement des distances et la suppression des frontières entre les artistes. Nous sommes entrés dans une nouvelle ère de la production et composition de la musique grâce à l'échange généré par Internet.

introduction

Alors que l'ère du Web 2.0 semble montrer ses limites aujourd'hui, nous avons surtout - durant cette dernière décennie - aperçu les grandes possibilités sociales offertes par cette technologie. Aussi appelé Web social, cette version de la toile nous a plongé, nous individus, dans une nébuleuse de réseaux où tout est interconnecté et partagé, où chaque personne peut se donner la possibilité d'agir et participer, de créer ou de critiquer, de proposer ou de débattre.

Tous les secteurs, tous les domaines, toutes les activités humaines se sont vus greffer à ce nouvel écosystème où l'homme est à la fois acteur et spectateur, in and out, ici et maintenant. Omniprésent, mais parmi ses semblables.

Ce nouveau modèle de *l'être ensemble*, comme le citer si justement Pierre Lévy⁷, s'est vu renforcer par l'amélioration et l'innovation de technologies de plus en plus anthropocentriques.

D'une année à l'autre, suivant l'évolution des technologies, les pratiques s'altèrent, s'ajoutent à d'autres, se modifient ou disparaissent. Les comportements évoluent parallèlement à la progression des technologies et pratiques qui en sont liées. Nous pouvons parler ici d'un glissement des usages et des savoir-faire. En effet, ces mutations sont intrinsèquement liés à des dynamiques sociales où l'usage et l'abandon d'un outil sont très souvent dûs à l'appropriation populaire de l'instrument lui-même.

Dans son livre "*Wikinomics - How Mass Collaboration Changes Everything*", Don Tapscott⁸ indiquait avec pertinence que les gens étaient rentrés dans une nouvelle ère où ils sont aujourd'hui capable de se réapproprier le monde grâce à des outils d'expression et de communication. Il définissait cette ère comme l'âge de la participation.

L'appropriation d'un objet fait alors appel à un usager actif qui crée ses propres manières de faire, qui crée son propre mode d'usage d'un outil, d'un service (Certeau, 1980). L'appropriation s'intéresse surtout à la manière dont le récepteur reçoit l'information ou la retourne à l'émetteur, mais aussi aux interactions entre les deux, à ce continuel va-et-vient récepteur-émetteur-récepteur-émetteur (Charest, Bédart, 2013).

L'appropriation des services numériques par les musiciens est d'abord motivée par les possibilités techniques de l'outil. Les musiciens choisissent généralement les technologies suivant des attentes d'abord matérielles et ensuite immatérielles. C'est ce que désignera comme une configuration d'usage (Paquienseguy, 2007). Si l'appropriation de l'outil se fait pour sa nature technique, elle se fidélise et s'intensifie dans une expression sociale liée à des attentes personnelles et sociales d'un individu.

Aujourd'hui, les instruments communicants comme les réseaux sociaux sont utilisés pour leur forte capacité communicationnelle. Que ce soit Facebook, Twitter, Instagram ou Youtube, chacun de ces outils permet à quiconque de rejoindre ou créer une communauté ou un groupe d'activité. Cet ensemble d'individus se retrouve au sein d'une même plateforme aux relais communicationnels multiples liés à la diffusion instantanée et direct d'un contenu vers un pair ou encore aux flux des publications. Il y a alors échange, travail collaboratif, construction de projets. Nous parlons alors d'interactivité. Et, cette interactivité naît de besoins et existe grâce des motivations individuelles et/ou communes.

Selon le principe du « *power law of participation* » de Ross Mayfield, et pour continuer sur cette idée de l'interaction, nous pouvons aisément dire qu'aujourd'hui, nous sommes passés d'une intelligence collective (lire...) à une intelligence collaborative (écrire...). Tous ces outils mis à disposition ont renforcé les terrains d'entente et les rapprochements socio-culturels. Ils ont également motivés le travail ensemble et l'implication des gens dans des communautés d'*attrait*.

Dans le monde de la musique, ce sont les goûts et les identifications qui ont réunis les artistes autour de communautés de partage mais aussi et plus récemment de création. Cette révolution participative a ouvert de nouvelles possibilités pour des millions de musiciens et d'artistes.

Un nouveau modèle de collaboration est en train d'émerger. Mais, la promesse de la collaboration sous entend un nombre de données à considérer : apprendre à comment engager les gens, les faire co-crée, les faire communiquer, organiser cette nouvelle activité afin que chaque collaborateur puisse s'organiser lui-même suivant l'évolution de cette nouvelle communauté.

Howard Rheingold⁹ affirmait que *"le collectif participe à la coercition et au contrôle centralisé, l'action collective participe à la coordination distribuée et à la sélection naturelle librement choisi"*.

Alors comment penser la collaboration ? Comment penser l'action collective dans l'idée de création d'un contenu ou projet musical ? Ce sont des interrogations que nous nous sommes posés et que nous continuons d'interroger.

Co-innover avec une communauté réunissant de nombreuses individualités, partager les intelligences, les idées tout en apportant des ressources techniques, technologiques au sein de ressources humaines demandent de nombreuses expérimentations. Car, également, le travail collaboratif attend une logique de partage et d'ouver-

ture où la candeur rejoint la transparence, permettant la promesse d'une certaine liberté et flexibilité dans la possibilité de proposer un projet, ou d'y prendre part, soit en collaborant, soit en donnant son avis. La collaboration est une affaire de partage et d'action globale.

C'est pourquoi, nous aimerions proposer ici, à travers ce document, les bases de ce que nous définirions nous-mêmes comme un label de musique open-source et collaboratif. Cette documentation se voit comme une authentique proposition mais également comme les fondations d'une nouvelle forme de label de musique.

A travers le projet G.U.N que nous avons lancé en juin 2017, nous expliquerons les premiers résultats basés sur l'activité de ce label open source afin d'éclaircir ses possibilités, les avantages et les améliorations à apporter pour donner à d'autres les clés pour construire ce nouveau modèle de maison de disque.

G.U.N - label musical collaboratif open source

qu'est ce que c'est qu'un label open source ?

Afin de bien définir le concept dit de *label de musique collaboratif open source*, il nous semble primordial de commencer par expliquer chacun de ces termes.

Un label se définit comme « *une marque servant à commercialiser des productions. C'est cette acceptation première qui désigne la marque commerciale sous laquelle une maison de disques décide d'éditer un certain type de production pour des raisons d'homogénéité de catalogue et de ligne éditoriale* ». Il faut donc appréhender le label comme une marque commerciale.

Cependant, aujourd'hui, le terme s'utilise avant tout pour désigner une maison de disques. On définit par maisons de disques une entreprise de grande, moyenne ou petite taille qui a un rôle d'enregistrement ou d'édition dans la production d'un disque (recherche d'artistes, enregistrements, pressage du disque). L'exercice d'un label consiste aussi en l'élaboration d'un catalogue, représentant une orientation ou niche musicale. Cette ligne éditoriale choisie par le label est le reflet d'une idéologie musicale ou encore d'une certaine esthétique que l'entreprise souhaite partager. Suivant son importance, un label regroupe un certain nombre de personnes aux compétences diverses. L'objectif premier est de diffuser et véhiculer une image de la musique. Dans une certaine mesure, les majors et les indépendants ont une gestion de catalogue assez similaire : recherche d'artistes (ou scouting), la récupération d'artistes (soit

des artistes connus pour les majors, soit en développement ou en cession de contrats pour les indépendants) et la réédition d'œuvres (compilation pour les majors ou récupération de titres autoproduits pour les indépendants). Les missions sont les mêmes, ce sont seulement les moyens qui diffèrent, donc le mode de fonctionnement. Une major se présente comme un groupe financier, tandis qu'un indépendant se définit comme une structure non intégrée à une grosse compagnie de l'industrie du disque. Les trois majors existantes sont Universal Music Group (France), Sony Music Entertainment (Japon) et Warner Music Group (Etats-Unis). Contrairement aux majors, les labels indépendants ont comme métier premier la signature d'artistes, leur développement et leur accompagnement, la promotion et la distribution. De ce fait, ces structures doivent connaître leur environnement, appréhender et maîtriser les circuits de diffusion et de distribution dans le but de vendre leur produit.

Au sein d'un label, il y a plusieurs personnes aux compétences différentes. Jean-Noël Bigotti de l'IRMA, distingue plusieurs métiers : un directeur marketing, un special marketing, un label manager, un chef de produit, un directeur artistique (ou D.A), un directeur de promotion, un attaché de presse, un directeur commercial, un représentant. Tous ont des rôles bien particuliers et tous ne sont pas forcément présents dans un label. Suivant la taille du label, l'organisation peut être plus ou moins importante. Dans le cas d'un gros label indépendant, il sera possible de retrouver tous les rôles cités ci-dessus. Dans un schéma de fonctionnement d'un petit label, il sera possible de retrouver au minimum trois fonctions importantes : le label manager (ou le directeur général), le directeur artistique qui représente le département Artists & Repertoires et un chargé de promotion (attaché de presse, directeur de promotion). Enfin, dans le cas d'un tout petit label, tout le monde se partage les rôles.

comment définir un label open source ?

Le terme open source vient de l'univers du développement logiciel. A l'aune de l'informatique, le développement d'applications était le quotidien d'une poignée de spécialistes dont le code source, c'est à dire le langage interprété pour faire fonctionner l'application, était livré avec le logiciel. Avec le développement des outils informatiques, la création et l'évolution de nouveaux langages de programmation, le marché de l'informatique est devenu de plus en plus structuré donnant ainsi naissance à beaucoup plus d'applications mais, dans une logique de concurrence, sans communiquer leur code source. On croit généralement que le logiciel libre a suivi le logiciel propriétaire, mais en réalité, ce sont les logiciels libres qui étaient livrés avec le matériel informatique. La notion de « *logiciel propriétaire* » a émergé dans les années 70 à partir du moment où le logiciel s'est découplé du matériel (Tuomi, 2005 : 431).

C'est plus récemment, dans le milieu des années 80, que le militant et programmeur Richard Stallman inspire un nouvel âge de contrôle utilisateur sur leurs applications. Initiateur du mouvement du logiciel libre, Stallman lance, en 1983, le projet GNU et la licence publique générale GNU connue aussi sous l'acronyme GPL (pour General Public License), donnant naissance au logiciel libre.

L'idée du logiciel libre apportée par Richard Stallman est souvent confondue avec deux autres mouvements : les gratuiciels (ou freewares) et les logiciels open source. Pour expliquer très succinctement la distinction, un freeware est une application gratuite propriétaire tandis que le logiciel dit libre se définit par sa "*liberté d'exécuter, de copier, de distribuer, d'étudier, de modifier et d'améliorer le logiciel*" afin d'améliorer également sa promotion et sa diffusion, mais un logiciel libre ne sous-entend pas qu'il soit gratuit dans sa forme complète.

Quand au logiciel dit open source, il se définit comme un logiciel où les méthodes d'amélioration et du développement de l'application se fait à travers la réutilisation du code source par une communauté de développeurs.

Dès lors, dans les communautés de développement open source, ce sont une même communauté ou groupe de personnes qui travaille sur le développement, l'amélioration et l'innovation d'un même projet. Dans son essai, "*The Cathedral & The Bazaar*", Eric S. Raymond explique à quel point le travail d'une communauté est importante dans la réalisation d'un projet logiciel et pourquoi l'idée d'open source est à voir comme une innovation dans le domaine de la conception des logiciels à travers un aspect organisationnel collectif et participatif. Ce que nous appelons alors un label de musique open source, en reprenant tout ce que nous avons explicité ci-dessus, se définit comme une entité de production musical où les artistes ne sont plus des individus isolés travaillant seuls pour produire un projet musical mais bel et bien l'ensemble d'une communauté d'artistes qui collabore au sein d'une même plateforme pour proposer des projets musicaux mélangeant idées, personnalités et intelligences. La promotion et la diffusion se font également à travers cette communauté, où l'implication de chacun permet de créer une dynamique à la fois communicationnel et promotionnel via l'utilisation de leurs propres réseaux sociaux.

Comme nous l'expliquions plus haut, nous avons au sein de l'entité musicale et artistique Club Late Music un projet de label open source collaboratif nommé G.U.N, pour Global URL Nation. Le projet G.U.N réunit aujourd'hui une centaine d'artistes - compositeurs, musiciens, DJs, radio hosts - issus de la scène club music. Cette communauté oeuvre ensemble sur des projets musicaux singuliers.

communauté interactive et intelligence collective

Edmond Marc et Dominique Picard affirmaient que le concept d'interaction présente une certaine dispersion sémantique. En effet, pour eux, l'interaction sociale est le produit de différents processus saisissant des actes relationnels divers. Les interactions peuvent être de différentes formes : verbales ou non verbales, mais aussi positives, négatives ou ambivalentes. Nous nous intéressons particulièrement à ces différents types d'interactions puisque, dans notre projet de label collaboratif, les postures sociales des individus peuvent être différentes et de fait, les interactions de différents types dans le développement d'un projet.

L'action communautaire prend une forme totalement buissonnante puisqu'elle fait intervenir un nombre complexe d'intelligence individuelle qui, une fois mise en co-relation, se transforme en intelligence collective. Suivant les individualités participantes, un projet peut prendre une forme totalement différente que s'il avait été généré par un tout autre groupe. La participation collective sous-entend une nouvelle forme de structure de la pensée car chaque individualité apporte - de part ses envies, ses potentialités et ses compétences - une contribution authentique dans la construction de cette intelligence communautaire. L'énergie du label est stimulé par les idées et les savoirs. En d'autres termes, pour paraphraser Michel Serres, le savoir devient la nouvelle structure de l'entité.

Néanmoins, cette mise en relation des potentialités intellectuelles ne peut co-exister seulement grâce à la puissance sociale et communicante des réseaux sociaux que nous utilisons pour la mise en développement de nos projets.

L'accès direct au contenu, à l'avancement du projet, mais aussi les possibilités d'échanges (a)synchrones, l'effacement des frontières, la quasi-inexistence des temporalités accélèrent la coopération au sein d'un projet et donc, de facto, l'interaction au sein-même de la communauté.

L'action collaborative permet aussi de sortir des projets de manière plus régulière rejoignant cette logique de flux et de diffusion inhérente aux technologies Internet. En créant plus, nous dynamisons également la communauté, permettant un plus grand partage des connaissances, stimulant le rayonnement non pas seulement d'un individu mais d'un groupe tout entier. L'échange, l'ouverture, l'entraide ou encore la solidarité dégagent non pas seulement une idée humaniste mais aussi et surtout une économie nouvelle de création d'intelligences et de savoirs.

Car oui, chaque membre est capable d'initier un projet, d'imaginer, de proposer des idées ou des critiques, de réagir en temps réel, pour participer au succès du groupe travaillant et du projet en cours. C'est un travail d'équipe, libre et augmenté.

Par ce nouveau concept et ce nouveau terrain d'expérimentation, nous cherchons à modeler un nouveau type d'équipement collectif stimulant les sensibilités musicales, les intelligences et l'hybridation des savoirs.

Afin de garantir une énergie collective pérenne, il nous semble plus qu'important de faire intervenir de nouvelles intelligences et individualités de manière permanente, c'est pourquoi notre communauté se dit ouverte à tous ceux qui souhaitent y participer.

“ En s'engageant sur la voie de l'intelligence collective, nous inventerons progressivement les techniques, les systèmes de signes, les formations d'organisation sociale et de régulation qui nous permettraient de penser ensemble, de concentrer nos forces intellectuelles et spirituelles, de

multiplier nos imaginations et expériences, de négocier en temps réel..." (Pierre Lévy, 1994).

Et c'est notre leitmotiv. Nous cherchons par ce label à proposer une vision positive qui pourrait aider à voir autrement le devenir de la musique et sa façon de la créer, la promouvoir, et la diffuser. C'est un engagement vers une nouvelle aventure où une communauté prendra plaisir à imaginer, à explorer, à construire ensemble de nouveaux milieux sensibles à travers une idée de participation libre, de partage à la fois généreuse et accessible, mais aussi valorisée par le commun et la mobilisation de toutes les individualités et compétences.

structure et exemple de ce nouvel écosystème

Pour le citer une nouvelle fois, Pierre Lévy, qui pointe dans un passage de son essai *"Intelligence collective"* les racines mêmes de la création artistique, disait ces mots en parlant du collectif :

" Toute la difficulté consiste à les saisir - au sens émotionnel comme au sens topologique - en un groupe, à les engager dans une aventure où ils prendront plaisir à imaginer, à explorer, à construire ensemble (...)"

Et, il continue en ces termes :

"(...), le rythme de l'imaginant collectif ressemble à celui d'une danse très lente. Il relève d'une chorégraphie au ralenti, où les gestes s'ajustent peu à peu, se répondent avec infiniment de précaution, où les danseurs découvrent progressivement les tempi secrets qui vont les mettre en phase, les décaler. Chacun apprend des autres l'entrée dans une synchronie tranquille, tardive et compliquée. [...] Cela demande du temps, le temps d'impliquer les personnes, de tisser les liens, de faire apparaître les objets,

les paysages communs... et d'y revenir."

C'est là où nous en sommes, dans le développement de ce lien social par l'échange de savoirs et l'apprentissage du tout à chacun. Nous affinons chaque jour une vision organisatrice plus juste et plus précise où le collectif peut se mouvoir dans sa globalité la plus optimale. C'est pourquoi nous encourageons aujourd'hui :

- l'utilisation des outils adoptés par la plupart de nos contributeurs (Facebook, Soundcloud, Bandcamp, Instagram) afin de favoriser l'échange.
- l'initiation de projets collaboratifs afin de donner une base de création et un premier terreau d'expérimentation à l'action collective.
- la gestion de l'aspect promotionnel afin de produire une force communautaire dans la diffusion des contenus finaux (partage des projets, communication et auto-promo, bouche à oreilles)
- l'ouverture à d'autres contributeurs respectant la ligne donnée à notre projet afin de renouveler le dynamisme de la communauté.

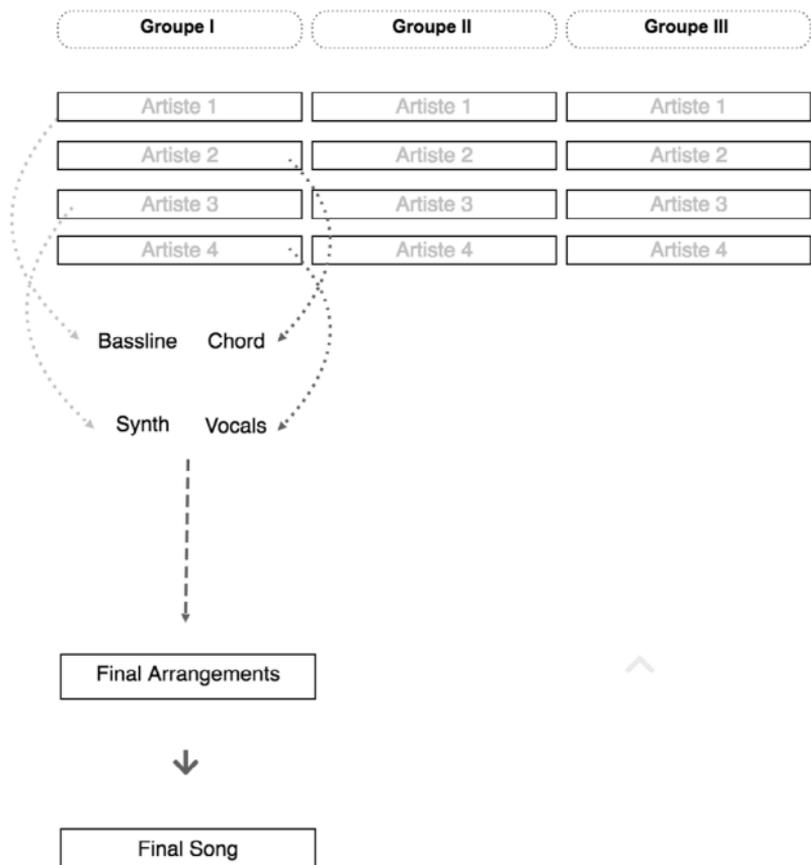
exemple de projet - cadavre exquis EP

Comme premier projet collaboratif, nous avons réalisé avec les membres du projet G.U.N un E.P 3 titres puisant son format du concept littéraire cadavre exquis. Pour ce faire, nous avons constitué trois groupes de quatre artistes chacun. Chaque artiste de chaque groupe avait pour objectif de créer une partie d'un titre comme le veut le jeu d'écriture collectif inventé par les surréalistes.

A l'instar d'une phrase (qui se compose dans sa forme la plus simple d'un nom, d'un verbe et d'un adverbe), un son est lui aussi composé d'un rythme, d'une mélodie

et de certains arrangements instrumentaux. Pour ce projet, chaque contributeur a choisi de réaliser la partie rythmique, la partie mélodique, une ligne de basse ou une partie vocale. Le tempo et la tonalité ont été déterminés en amont afin de respecter une certaine cohérence et harmonie.

Ce travail nous a permis de réaliser à quel point le travail collectif ou collaboratif renferme un fort potentiel et peut nous amener à explorer une nouvelle façon de réaliser et construire des projets artistiques. A l'ère du tout numérique et de la virtualisation des activités humaines, nous pensons à juste titre que le collaboratif permettra de nous ouvrir sur de nouvelles perspectives de création. L'alliance des compétences individuelles pour former des intelligences collectives ouvre et augmente le rapport au savoir mais propose également une nouvelle configuration dans l'esthétique de l'invention et du penser ensemble. C'est pourquoi nous continuons à explorer ce nouveau terrain à travers notre projet GUN depuis juin 2017.



et ensuite... ?

A défaut d'une conclusion qui sonnerait comme une fin en soi, nous préférons offrir une ouverture à cette proposition initiale. Nos premiers résultats mais aussi l'évolution des outils numériques avec lesquels nous travaillons (essentiellement les messageries instantanées, les espaces de stockage cloud et les réseaux sociaux) nous ont amené vers de nouvelles réflexions. Nous réfléchissons à présent à décentraliser notre activité via une plateforme que nous souhaiterions développer de manière indépendante, détachée des réseaux sociaux tels que Facebook afin de s'assurer une évolution plus autonome, et donc plus authentique. Parmi nos projets futurs, nous allons continuer à générer à travers cette communauté de nouveaux projets de collaboration entre les artistes participants afin d'asseoir plus solidement notre base collaborative.

Enfin, nous continuerons chaque année à publier via ce fil de documentation l'évolution de notre projet dans l'objectif d'entretenir un suivi à la fois scientifique mais aussi de terrain sur le projet que nous menons à travers notre label open source G.U.N.

notes

1. Directeur de recherche CNRS – Chercheur au Centre de Recherche en Gestion de l'Ecole Polytechnique.
2. Chercheur associé au Centre de Recherche en Gestion de l'Ecole Polytechnique
3. Résultats du 1^{er} semestre 2018 – Le marché de la musique enregistrée. Consultable sur : http://www.snepmusique.com/wp-content/uploads/2018/07/07-2018-DP-Musique-enregistr%C3%A9e_Les-performances-du-1er-semestre-2018.pdf
4. Chiffres tirés des données établies par la SNEP (Société Nationale de L'Edition Phonographique). Les chiffres sont consultables sur la page d'accueil de leur site : <http://www.snepmusique.com>
5. Sociologue et professeur en sciences de l'information et de la communication à l'Université Paris 8
6. Chercheur au Centre de Sociologie de l'Innovation et doctorant à l'Ecole des Mines, Paris Tech
7. Pierre Lévy est un philosophe, sociologue et chercheur en sciences de l'information et de la communication français qui étudie l'impact d'internet sur la société, les humanités numériques et le virtuel
8. Don Tapscott est dirigeant d'entreprise canadien, auteur, consultant et conférencier spécialisé dans la stratégie d'entreprise, la transformation organisationnelle et le rôle de la technologie dans les affaires et la société.
9. Howard Rheingold est un critique, écrivain et enseignant américain ayant travaillé sur les communautés virtuelles et la collaboration.

bibliographie

Bacache M., Bourreau M., Moreau F., 2009, *Les musiciens dans la révolution numérique : entre inquiétude et enthousiasme*, Paris, IRMA Éditions.

Bastard I., Bourreau M., Maillard S., Moreau F., 2011, *Comment les artistes-musiciens se sont-ils saisis du Web ?* Document de travail, ANR PANIC (ANR-08-CORD-018), Telecom ParisTech.

Benghozi P-J., Paris, T., 2001, *L'industrie de la musique à l'âge Internet*, Gestion 2000, N° 2, Mars-Avril, pp. 41-60

Bigotti J-N., 2006, *Je monte un label*, Paris, Irma, 272 p

Certeau de, M., 1980, *L'Invention du quotidien, tome 1 : Arts de faire*, Paris, UGE, coll. 10/18, Paris, Gallimard, 375 p.

Denouël J., Grandjon F., dirs, 2011, *Communiquer à l'ère numérique – Regards croisés sur la sociologie des usages*, Paris, Presses des Mines

Granjon, F., Combes, C., 2007, « *La numérimorphose des pratiques de consommation musicale. Le cas des jeunes amateurs.* », Réseaux vol.25, n°145-146, pp. 292-334

Lévy P., 1997, *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, Paris, La Découverte, 1997

Raymond Eric S., 1999, *The Cathedral and The Bazaar : Musings on Linux and Open Source by Accidental Revolutionary*, O'Reilly Media

Tapscott, D., 2007, *Wikinomics: How Mass Collaboration Changes Everything*, Tantor Media Inc

Tuomi I., 2005, "The future of open source", in Wynants, M. & J. Cornelis (eds.)



clublatemusic.com



@club.late.music



@club-late-music



@clublatemusic

club late music

Né entre Paris et Londres en 2015, Club Late Music (CLM) développe l'idée de label open-source, reflet d'une culture post-internet contemporaine globalisée. Détournant les valeurs et codes des labels traditionnels, CLM cherche à réinventer la production et la diffusion de projets musicaux et artistiques en mobilisant une communauté élargie à l'origine des différents projets.

Club Late Music se fait la représentation d'un mouvement artistique inspiré par la musique club expérimentale, utilisant la photographie, la vidéo et les nouvelles technologies comme média d'expérimentation. La culture URL, et sa capacité à lier les supports musicaux et visuels, fait partie intégrante de son approche artistique.

gun

Le projet GUN (pour Global URL Nation), lancé en juin 2017, est une communauté collaborative d'une centaine de personnes. Inspiré par la démarche open-source, GUN rassemble un collectif hétéroclite d'artistes et musiciens travaillant ensemble sur des projets expérimentaux utilisant les média et processus propres à la cyberculture.

Combinant les influences musicales et les différentes visions de la musique club, le projet GUN multiplie les expériences collaboratives décentralisées, intégrant le style et les idées de chaque contributeur.

sorties



09.18

Machine Gun Compilation Remixed

TBA



14.05.18

Machine Gun Compilation

Compilation 36 titres

w/ Blastah, Nahshi, Celes7e, Snowy Beatz, Wrack, Lil Mystic and more



08.11.17

Exquisite Corpse Debut EP

EP 3 titres

w/ Sha Sha Kimbo, Ship Sket, Moesha 13, UNKNXWN, Metrakit and more



28.04.17

G.U.N Compilation

Compilation 14 titres

w/ Blastto, Ultramiedo, MSTK, WRACK, Lil Crack and more



21.01.16

Japan Edition

Compilation 9 titres

w/ Miley Serious, DETENTE, AZN Girl, Ideal Corpus, Aamourocean and more



04.07.15

Summer Hits Compilation 2K15

Compilation 11 titres

w/ Bulma, KLSLWSK, Ideal Corpus and more

événements

14.09.18

Virtual Dream Center X Club Late Music

w/ High Heal, Jet Ski, CLMHQ

EP7 - Paris, France

21.09.18

Club Late Music presents Bound Centre

w/ Nahshi, Shayu, Jujul0v3, Bound Centre, CLMHQ

OT301 - Amsterdam, Netherlands

28.07.18

**Good Music for Good People : Première
Partie #9**

w/ Moesha 13, Désiré, DJIVD, Shu Shu Chiu

Bar à Bulles - Paris, France

06-09.07.18

Rencontres de la Photographie

w/ CLMHQ

Agence Myop/Chiringuito - Arles, France

23.03.18

Bound Center Invites Club Late Music

w/ CLMHQ, Drknights Collective, Victor Metske,
Ice Viper

Roodkapje - Rotterdam, Netherlands

17.03.18

Genkidanight III

w/ Konga Konga, GRIG, CLMHQ

Château 404 - Metz, France

17.02.18

LDC Night

w/ Labok, JeuneClyde, milo, M I M I, CLMHQ

KulturA - Liège, Belgique

25.11.17

SexTo Blabla Expo/Party

w/ Team Chien, Pierre le Disque Jockey, Gaspard aka
Barbe Noire, Gargäntua, CLMHQ, Thomas Suire

L'International - Paris, France

23.09.17

Club Late Night

w/ Sha Sha Kimbo, Lyzza, CLMHQ, SXMBRA

OT301 - Amsterdam, Netherlands

07.09.17

**Yuppies in Sopi #4 - Pigalle Radio Paris
invite Club Late Music**

w/ Victor Metske, DJIVD, Shemale

Le Pigalle - Paris, France

05.07.2017

Rencontres de la Photographie

w/ CLMHQ

Palais de l'Archeveché - Arles, France

18.05.17

Club Late Night

w/ Lockhart, GANX, Prince Lucien, Panpan

Vogue Fabrics - London, UK

28.04.17

Club Late Night - 2nd Anniversary

w/ Blastto, Bulma, AZN Girl, PanPan, Shemale, DJIVD

L'Officine 2.0 - Paris, France

08.04.17

404 #3

w/ Pierre le Disque Jockey, Ultramarie, Shemale

Les Cariatides - Paris, France

08.03.17

404 #2

w/ Moesha 13, Dem Club, Shemale

Les Cariatides - Paris, France

08.02.17

404 #1

w/ Pierre le Disque Jockey, DJIVD, Shemale

Les Cariatides - Paris, France

04.02.17

Genkidanight 2

w/ Moesha 13, Shemale, DJIVD, PanPan

SOUND - Metz, France

15.12.17

Club Late Night

w/ Ultra Marie, Aprile, Shemale, DJIVD, PanPan,

Paul Seul, Drame Nature

Le Klub - Paris, France

11.03.16

Genkidanight

w/ 100% Halal, Michel Ours, Breezzee, DJIVD
7 (BIS) - Metz, France

22.01.16

Club Late Night

w/ Yoneda Texiyama, Dragon Uma, Breezzee,
AZN Girl, DJIVD, Mavis Bacon, VDIDVS
Lounge NEO - Tokyo, Japon

28.11.2015

Club Late Night

w/ Dragon Uma, 100% Halal, AZN Girl, Bubbles,
Prince Lucien
Powerlunches - London

expositions

12-16.09.18 - Virtual Biotope

Cité Fertile - Paris, France

Conférences, installation sonore et live set sur la
thématique "Virtuel/Réel"

w/ Virtual Dream Center, Unicorn Paris, Alpha Rats,
Adem Elahel, Corpus Misty, Revue Immersion,
Fabbula, Playtronica, GUN Team (Désiré, Dr Drakken,
Jeune Faune, GRiG, Shayu), Lambert Duchesne,
Victor Ronné

15.02.17 - Digital Choc 2017

Earth+ Gallery - Tokyo, Japon

Special Live Club Late Music pour l'ouverture de
"Reborn" dirigé par Justine Emard

w/ Dragon UMA, AZN Girl

11.06.16 - Lösch Das

Hamburg, Germany

Exposition sur l'impact des technologies et de l'es-
thétique sur la conscience contemporaine

w/ YEN TECH, AZN Girl, 100% HALAL, SpriteEyez,
Cri\$py C

membres

Le coeur de CLM est composé de cinq personnes ramenant chacune leurs univers dans la pensée et la production de Club Late Music. Les différents événements organisés permettent de partager leur vision actuelle de l'art et de la musique. Ces événements sont la matérialisation concrète de l'approche de CLM, s'inspirant d'Internet pour rendre l'art et la musique expérimentale plus abordables par la multiplication des différents types d'événements.

François Bellabas (DJIVD)

<http://bellabas.com>

Artiste visuel / Photographe / DJ

Adrien Grigorescu (GRiG)

<https://soundcloud.com/griigg>

Producteur / Architecte / Artiste 3D

Ryuma Miyamoto (Dragon Uma)

https://soundcloud.com/dragon_uma

3D Music Designer / Music Artist at Coq Sportif
Japan

Robin Lopvet (Shemale/vvvitriol)

<http://robinlopvet.com>

Artiste Visuel / Photographe / Producteur

Brice Reiter (Pan Ex)

<http://bricereiter.net>

Ecrivain / Script Designer / DJ

presse

SeekSickSound

<http://www.seekicksound.com/va-machine-gun-compilation>

Couvre x Chefs

<http://couvrexchefs.com/premiere-tentwentyseven-dreem-trans-exit-theme-clm-x-gun/>

TRAX Magazine

<http://fr.traxmag.com/article/44423-pourquoi-club-late-music-est-devenu-le-premier-label-open-source-de-france>

Dummy Mag

<http://www.dummymag.com/news/premiere-club-late-music-g.u.n-compilation>

AQNB

<http://www.aqnb.com/2017/04/26/club-late-music-on-building-a-better-internet-for-their-global-union-launched-a-mix/>

Truants

<http://truantsblog.com/2017/sundays-best-pt-xxvii/>

Heeboo

<http://heeboo.fr/club-late-music-deux-ans-durl-culture/>

Wonderland Magazine

<https://www.wonderlandmagazine.com/2015/11/27/night-crawling-005-club-late-music/>

Wonderland Magazine

<https://www.wonderlandmagazine.com/2016/10/26/night-crawling-raise-2/>

