

Les dispositifs coopératifs

<http://www.lascaux2.org/>

<http://jukebox.thing.net/>

par Jérôme Joy

Publication Collège International de Philosophie Paris, 2001.

Les dispositifs collectifs et coopératifs qui sont nés avec la révolution numérique et le développement en réseau qui en a résulté, apparaissent aujourd'hui comme des nouveaux contextes de présentations artistiques. En effet, les étapes de la production, de la diffusion, de la transmission et de la monstration de l'art, qui étaient encore hier séparées et figées parce que différées et relayées, se trouvent aujourd'hui intégrées. L'atelier devient, à l'instar du home-studio, délocalisé et dématérialisé et non plus spécialiste et singulier. Ces pratiques et ces dispositifs revendiqués sont en train de rompre avec l'autonomie de l'œuvre et s'immergent implicitement, par légère effraction, dans des domaines périphériques (l'informatique, la communication, le social...), ce qui modifie profondément leur identification.

Ce mouvement ne consiste pas en la simple émergence d'un mouvement d'art numérique, il consiste plutôt en des pratiques artistiques qui font des emprunts à la mutation informationnelle actuelle, qui s'y ressource et à partir d'elles s'interrogent. Les objets ainsi produits et les objectifs poursuivis par ces projets apparaissent alors éloignés des catégories répertoriées de l'art, bien que leurs modalités de représentation en soient issues. Ce qui allait de soit est remis en question, comme le montre Franck Perrin : « *l'époque n'est plus à l'exposition, mais à la production, la mise en activité, en accès et en distribution* » [1]. L'œuvre alors devient, ou plutôt redevient, « ouverte ». Nous pouvons identifier plusieurs notions importantes dans ces pratiques émergentes : celle de dispositif et de collectif, que je m'attacherai à développer, ainsi que les notions d'effraction et de résistance qui en résultent. J'expliquerai dans un premier temps comment elles y prennent part, pour ensuite illustrer leurs fonctionnements en présentant deux projets auxquels j'ai participé en tant qu'initiateur et modérateur, l'e-exposition *Lascaux2* et le programme *Collective JukeBox*.

L'émergence des dispositifs coopératifs

Un espace partagé

La révolution télématique et la « nature » des outils technologiques favorisent le développement d'une stratégie à la fois individuelle et communautaire que je nommerais *dispositif*. Ce terme caractérise à la fois un espace qui est partagé, augmenté, en évolution et qui favorise les démarches critiques. Le dispositif fonctionne comme un atelier ou un laboratoire, c'est-à-dire un lieu actif et générateur qui permet des pratiques fédératrices. Nous parlerons donc de manière récurrente de *conversation* ou de *forum*.

Le forum répond de la manière la plus évidente aux possibilités permises par le réseau internet. Poussé au-delà du seul « *désir collectif de créer de nouveaux espaces de convivialité* » [2] ce qui est défini comme l'Esthétique relationnelle selon Nicolas Bourriaud, le forum peut être qualifié de *collecticiel* dans la mesure où il permet d'initier des modalités coopératives de discussion et de création sous forme de ressources partagées et de lieux d'activités. Les participants sont amenés à échanger leurs savoirs et leurs compétences, et à les exploiter pour un projet commun. Ce dispositif repose donc sur une reconnaissance des autres de manière non compétitive ni concurrentielle. Dans certaines communautés de développeurs en programmation, chaque personne participe

techniquement ou conceptuellement aux projets en cours. Il peut s'agir d'élaborer un logiciel, mais aussi de mettre en place l'organisation même du groupe, par exemple pour permettre une plateforme inédite de travail en auto-organisation. C'est dans cette organisation que les modérateurs jouent un rôle particulier ; ils participent à l'élaboration des objectifs communs et assurent que les règles communes à tous sont suivies tout en restant modulables, pour en assurer le bon fonctionnement . Cette organisation change les modalités de travail habituelles : les relations deviennent horizontales et non plus verticales ; les objets de travail peuvent être identifiés tout en pouvant rester anonymes ; enfin, il n'y a pas d'opposition individuel/collectif, chaque participant mesurant son degré d'implication.

Des nouvelles pratiques artistiques

Au vu du nombre important de projets individuels sans tutelle de représentativité ou de projets coopératifs qui se sont développés ces dernières années, il faut croire qu'un tel dispositif répond à un besoin et une attente de travail collectif dans le monde de l'art. Internet permet effectivement des nouveaux modes coopérants de création.

On faut distinguer deux niveaux d'utilisation des réseaux informatiques en art : un premier qui se limite à faire collaborer et participer les artistes collectivement à un même projet, et un second où l'utilisation plurielle des nouvelles technologies et des réseaux permet le renversement des modes de création. Le premier niveau non seulement s'insère dans le « lieu-cliché » d'internet où « les personnes travaillent ensemble » mais surtout relève d'une utopie pour cette raison souvent rabrouée.

Le second, par contre, stimule les investigations artistiques parce qu'il permet des contacts horizontaux entre les artistes qui d'une part court-circuitent les relations hiérarchiques verticales et cloisonnées propres aux réseaux traditionnels, ce qui d'autre part favorise la coopération. Cela implique un certain nombre d'autres ouvertures que l'on peut énumérer : un déplacement des principes décisionnels ; une circulation favorisée des recherches et des réalisations ; une maîtrise renouvelée des moyens de production et de diffusion au service de projets ; une interrogation sur des pratiques dites traditionnelles à partir du moment où leurs possibilités techniques et conceptuelles se sont étendues ; une remise en jeu des pratiques multimédia ; un questionnement plus avancé sur la relation de l'art aux nouvelles technologies ; etc.

On remarque que ces investigations artistiques sur l'internet sont dans la continuité des problématiques de l'art. Les « expansions » qualitatives de l'art contemporain sur son environnement, aussi bien dans ses matériologies, que dans ses contenus procéduraux, ou bien encore dans ses relations contextuelles et situationnelles (etc.), impliquent une forte ré-appropriation par les artistes des modalités de production et de représentation. Tout en apparaissant décontractée, cette appropriation correspond à une certaine revendication.

Effraction et résistance

Ces revendications sont liées au développement et à l'accès facilité aux technologies numériques. On a pu effectivement voir cohabiter une expertise « hi-tech » avec une pratique « lo-tech » du DIY (Do It Yourself) dans les pratiques modulaires liées à la notion de home-studio. Cette nouvelle situation a fait émerger des espaces collectifs et coopératifs qui résistent à l'hégémonie économique technologies numériques qui visent le « formatage » commercial. Les déviations et erreurs propres aux technologies sont par exemple assimilées et utilisées pour pervertir leur principe d'uniformisation. Développés en DIY ou modélisés sur des pratiques informatiques, autant pour la production que la diffusion, ces dispositifs d'appropriation sont des comportements indéniablement résistants et activistes, et le plus souvent à visée communautaire. Ils se déclinent selon plusieurs composants et éléments permanents : programmation ; échantillonnage ; temps réel ; construction d'interfaces et d'extensions ; duplication et autres notions qui en résultent, requestionnant l'identification (auteur) et le statut des œuvres.

Lascaux2, au travers de ses deux modalités Hypex99 et Nice-Proxy, et *Collective JukeBox* ont essayé de mettre en place un tel laboratoire. Ils ont cherché à reposer la question de nouvelles

modalités de représentation et de présentation de l'art, dans le but de créer et d'évaluer un nouvel espace critique. Ces projets, que l'on peut qualifier d'émergents dans leurs œuvres et leurs dispositifs, trouvent de nouvelles solutions et situations vis à vis du monde de l'art et des réseaux traditionnels de diffusion. En initiant de nouveaux modes de participation et d'activation, ils permettent de questionner de manière nouvelle leurs relations avec le public.

Lascaux2

La Villa Arson a organisé lors de l'été 1999 l'e-exposition *Lascaux2*. Du 25 juin au 25 septembre, les espaces habituels d'exposition étaient paradoxalement fermés au public et remplacés par un site internet constituant à la fois l'exposition et son catalogue. Ce projet était constitué de deux parties simultanées : "*Hypex99*" proposant un forum sur l'actualité de l'exposition à l'ère des nouvelles technologies de l'information, et "*Nice-Proxy*" composé de travaux d'artistes exclusivement construits pour et avec le site [1].

En proposant une expérience collective qui associe un forum et un laboratoire-atelier, en direct et non plus différée, sans murs et en l'absence de commissaires, le renversement que propose le projet est manifeste. Remet-il pour autant en question la notion même d'exposition à partir du moment où il envisage des procédures de réalisation et d'organisation radicalement différentes de l'exposition traditionnelle ? En modifiant les interfaces de présentation des œuvres, *Lascaux2* soulève la question de la place et du fonctionnement de l'exposition dans une société en réseau partagé. Si *Lascaux2* est une expérience d'exposition, elle n'en est sans doute pas un modèle. Notre intention n'était pas de faire une exposition d'art technologique mais d'ouvrir un espace de discussion sur les modalités de l'exposition à l'heure où les pratiques artistiques deviennent de moins en moins autonomes et figées, et de moins en moins identifiables en tant que telles, en raison de leur immersion volontaire dans des contextes périphériques. Plutôt que d'avoir cherché à convier des spécialistes des supports numériques en réseau, nous voulions réellement construire un laboratoire reposant sur un dispositif collectif, avec des personnes en prise avec les questionnements actuels de l'exposition. L'intérêt résidait donc davantage sur le glissement des problématiques de pratiques dites "traditionnelles" vers des interrogations liées aux nouveaux types de processus artistiques, et *Lascaux2* a pu poser la question des modalités de représentation de ces investigations. Le projet a alors développé trois dispositifs d'organisation et de réalisation.

Le premier dispositif, *Hypex99*, a fonctionné à l'image d'un colloque substantiel. Il faisait intervenir une vingtaine de personnalités reconnues à la fois pour leur rôle déterminant dans l'évolution des modalités de l'exposition depuis 30 ans, pour leur engagement actuel dans la mutation des pratiques d'expositions, et pour leur compétence dans l'observation et l'analyse de ces transformations. Elles ont été invitées à répondre à une enquête qui reposait sur l'hypothèse que la transformation actuelle des pratiques d'exposition est une conséquence indirecte de la révolution informationnelle et dont l'objectif était d'ouvrir des nouvelles perspectives en rassemblant les points de vue de principaux opérateurs de ce média spécifique que l'on nomme exposition :

« 1) Peut-on selon vous parler aujourd'hui d'une crise de l'exposition ? Si oui, quels en sont pour vous les symptômes les plus révélateurs, et quelles en sont les conséquences prévisibles ?

« 2) Les technologies de l'information vous semblent-elles jouer un rôle dans votre activité d'exposition actuelle ? Offrent-elles de nouvelles perspectives dans le cadre de vos projets ?

« 3) Le réseau internet vous paraît-il transformer de manière significative le contexte artistique tel que vous l'envisagez aujourd'hui ? »

Les réponses reçues par courrier électronique et fax ont formé le contenu de la partie hypertexte *Hypex99* du site internet. Elles ont été organisées sous une interface avec des entrées par nom, codifiées par leurs quatre premières lettres, et par mots-clefs (« situation », « production », « présentation », « évaluation » et « diffusion ») à partir desquels on accédait aux propos des invités. On pouvait par exemple accéder à partir du terme « présentation » à celui de « monstration » qui donnait à lire les positions suivantes :

« Que de multiples créations viennent constamment éprouver la capacité des musées à les montrer est un signe de vitalité. Les musées et les expositions ne cessent d'évoluer et de se transformer face à ces défis. Il

n'est pas dans leur vocation de tout accaparer et tout assimiler » (Jean-Hubert Martin).

« Peut-on selon vous parler aujourd'hui d'une crise de l'exposition ? Non. Ce vieux serpent de mer on le ressort tout les 5 ans. Crisis en grec veut dire rupture. Moi je vois des expositions à tout coin de rue. Ce n'est pas parce qu'on a un écran de plus que le principe même de la monstration passe à la poubelle » (Ami Barak).

Nous avons ainsi développé ce que nous avons appelé un « **collecticiel** ». Son dispositif nous a particulièrement intéressé en ceci qu'à partir d'échanges médiatisés, décentralisés et fondés sur les relations entre les membres du groupe, les invités participèrent à la bonne marche des conversations. Chacun avait la possibilité d'accéder aux interventions textuelles des autres et d'y répondre sous forme de commentaire ou d'argumentation. Notre intention a été que ce forum soit permanent et qu'il puisse continuer après l'exposition *Lascaux2*, il ne demande donc qu'à être réactivé.

Le second dispositif, *Nice-Proxy*, s'est de son côté organisé sous la forme d'un laboratoire artistique, tel un renversement des modalités des expositions, en proposant à douze jeunes artistes, travaillant à proximité de Nice, d'habiter et construire *Nice-Proxy* durant trois mois, le temps de l'exposition par internet. La plupart se sont installés et ont développé leurs travaux dans les salles fermées du centre d'art que des webcams filmaient en temps réel et de manière permanente (jour et nuit) et qui, connectées au serveur, renvoyaient les images au site internet. *Nice-Proxy* avait ainsi comme spécificités de permettre une évolution des projets artistiques et de la rendre visible aux spectateurs qui allaient circuler virtuellement dans l'exposition à partir de n'importe quel ordinateur dans le monde.

Une telle utilisation des webcams, sommaires dans leur aspect et leur fonctionnalité, a induit des contraintes de travail inédites pour les artistes. Elle les contraignait à abandonner les conditions habituelles d'une pratique d'exposition et leur facilitait l'émergence de potentialités déjà présentes dans leurs travaux respectifs, ils ont effectivement, pour la plupart, développé des propositions qu'ils n'auraient pu faire ailleurs. Les projets des artistes prenaient en compte la durée de l'exposition comme une possibilité d'entrer dans le processus du travail qui pouvait ainsi être réévalué à tout moment.

Simultanément, des réunions regroupant les douze artistes avec les deux modérateurs (Paul Devautour et moi-même) ont participé à faire évoluer et à construire les projets artistiques de manière collective. Le contexte de travail offrait à chacun la possibilité de mesurer son engagement et a donné aux artistes une nouvelle émulation. Les relations étaient horizontales sans exclusivité, sans concurrence et sans démonstration de savoir-faire, chacun essayant d'évaluer cette situation inédite dans le cadre de ses propres investigations. Les œuvres ne sont pas apparues dans un espace réel à parcourir mais sur une durée réelle à éprouver, inhérente au dispositif mis en place. Bien évidemment cette durée n'était maîtrisée que par le spectateur, se connectant ou se déconnectant. Il s'agissait autant d'un dispositif de diffusion et d'exposition que d'un dispositif de production, en ce sens le dispositif collectif fut générateur.

Ces deux dispositifs étaient complétés par un troisième, le site internet www.lascaux2.org, développé sur le serveur de la Villa Arson qui constituait la seule interface avec le public et reste encore aujourd'hui consultable en tenant lieu de catalogue d'exposition. Le site a augmenté les espaces d'exposition en créant un nouvel espace sans mur qui était visitable en direct. L'utilisation du « direct » que permet le medium internet répondait ainsi de manière paradoxale à l'absence de lieu.

Les modalités déployées pour informer de l'existence d'une telle exposition évolutive, par la diffusion et le référencement, furent expérimentales parce qu'elles ne pouvaient pas correspondre aux méthodes qui auraient été utilisées pour une exposition traditionnelle. En raison de la spécificité du support internet à fédérer un large public qui, en l'occurrence, n'était pas forcément spécialiste des visites de centres d'art, il demeurait incontestablement difficile pour nous de cibler un public spécifique. Nous étions obligés de rester le plus clair possible en proposant une arborescence et une navigation simples et lisibles dans l'élaboration du site, conscients que passer d'une pratique de

visite sur un lieu physique à une pratique de visite *via* un écran à partir de chez soi n'avait rien d'évident.

Les artistes avaient la charge de construire la visibilité de leur projet sur le site internet, comme une sorte de "home-page" [2], ils devaient donc intégrer le dispositif général au sein même de leur travail. La concentration de moyens relativement élémentaires mis en œuvre, ainsi que la non visibilité de l'envers du décor, laissaient clairement apparaître les enjeux de ce projet inédit.

En privant radicalement les spectateurs d'un lieu physique d'exposition, à l'inverse des artistes qui eux ont habité le lieu durant plusieurs semaines, *Lascaux2* a permis l'ouverture d'un espace critique voire, à moindre envergure, la possibilité d'une observation des changements accélérés de l'exposition. Les domaines de la création ne peuvent en effet laisser de côté les mutations profondes qui agitent notre monde contemporain. Les ordinateurs et les réseaux sont devenus des agents incontournables de nouvelles modalités de création et il est difficile de rester indifférent aujourd'hui aux transformations en cours dans notre quotidien "analogique" et dans l'ensemble de la société. L'utilisation du support internet n'avait donc pas comme seule fonction celle de démocratisation, au sens où elle assurait l'accès multiplié et ouvert à tous, mais aussi celle de libération vis à vis des conditions traditionnelles d'une exposition, devenant à la fois un lieu de présentation, d'expérimentation et un lieu ouvert non ésotérique.

Collective JukeBox

Lascaux2 a été précédé d'un autre projet cette fois traitant des développements des pratiques audio, *Collective JukeBox*. De manière similaire, cet autre projet met en relation les pratiques artistiques avec les domaines des nouvelles technologies, quant aux modalités émergentes et nouvelles de production et de diffusion issues de comportements critiques vis-à-vis du développement exponentiel de l'audio-numérique dans l'industrie musicale et au regard de la volonté de nombreux artistes à produire des travaux audio qui intrinsèquement mettent en question les conditions traditionnelles de présentation de l'art. L'observation des pratiques artistiques et de leur relation aux technologies pourrait être renouvelée aujourd'hui par l'observation des pratiques du son, tellement celles-ci ont offert et offrent encore des interrogations similaires ou des zones d'indécision identiques. J'ai pu initié ce projet dans le cadre de mon activité d'artiste compositeur et enseignant au Studio Son AudioLab de la Villa Arson.

La révolution numérique «change le monde», elle «change même la logique de la représentation» et crée de nouveaux espaces communautaires. Le projet *Collective JukeBox*, à l'heure de l'hégémonie bouleversée de l'industrie musicale, a ouvert un espace partagé, temporaire, résistant, soutenu par la seule participation des artistes et développé activement par l'entremise du réseau internet.

Il s'agit d'un dispositif évolutif qui est en activité depuis 1996 et qui, avant de faire l'objet d'un achat "très particulier" du FRAC PACA en 1999, a été notamment présenté à Bregenz en Autriche et au Musée d'Art Contemporain de Lyon, dans des conditions spécifiques.

Au sein des arts plastiques et de la musique, de nouvelles pratiques sonores se développent autour des techniques du son enregistré, de la numérisation, de la mise en réseau et des manipulations et diffusions multiples que permettent ces technologies. La diversité et l'implication de ces mutations défrichent aujourd'hui des terrains d'expérimentations qui remettent en question les modalités de représentation communément acceptées telles que le concert, la diffusion CD, l'installation et l'exposition. Il ne s'agit pas d'une rupture mais bien d'une continuité en mouvement, d'une mutation profonde, qui se trouvent, dans cette période technologique, accélérée et renouvelée par les notions d'hypertexte, de navigation, de captation, de duplication, de réplique, de code, de sampling, d'ambient, de temps réel, de protocoles de connexion et de partage, etc. Ces activités reconnaissent toutes la révolution télématique et le projet *Collective JukeBox* leur offre un champ d'émergence.

Celui-ci a développé un dispositif autonome et évolutif en ouvrant un espace collaboratif expérimental autour de ces nouvelles investigations sonores et musicales, par contributions volontaires d'auteurs issus de différents domaines créatifs. Ces investigations étant très peu

montrées et diffusées dans les réseaux traditionnels, le projet est apparu pertinent à de nombreux artistes et musiciens, ils sont aujourd'hui plus de 400, qui se sont ainsi fédérés autour de ce centre d'intérêt. Ce dispositif contributif n'est pas un projet documentaire ou un catalogue discographique, mais propose bien un espace générateur et coopératif - les artistes réalisent à présent des contributions audio spécialement pour le projet ou soumettent des travaux dont la présentation est incompatible avec les modes traditionnels de monstration, dans le domaine plastique et le domaine musical -, Ce qui indique bien que ce dispositif est bien un dispositif "actif" et non un appareil "dépositaire" de consultations de documents.. Le projet n'est soumis à aucune sélection que ce soit si ce n'est l'orientation naturelle du projet à questionner le numérique dans le domaine de l'audio et à favoriser les pratiques émergentes difficilement identifiables par ailleurs.

Le forum des auteurs crée des logiques d'échanges et de discussions: le *Collective JukeBox* est bien un espace d'évaluation, un "lieu" critique. Le projet rompt avec les médiations et les réseaux de diffuseurs et propose une mise en accès direct. Les auteurs participent librement sans distinction de statut et de reconnaissance, en envoyant au projet leurs contributions audio et musicales, et le *Collective JukeBox* en assure la visibilité et l'écoute. *Collective JukeBox* n'est pas une œuvre commune, ou une œuvre de Jérôme Joy, ou bien encore une exposition collective ou une compilation (il n'y a pas de curator, de commissaire, de direction artistique mais en quelque sorte un "modérateur"). D'autre part la participation d'un artiste au projet peut se faire sous une forme anonyme ou cryptée, celui-ci prenant par exemple un pseudonyme. A l'image des "licences publiques" qui ont cours dans le domaine de l'informatique libre, le projet développe aujourd'hui une Charte Générale de Coopération qui permettra de diffuser de façon plus explicite les conditions de fonctionnement d'un tel dispositif coopératif.

Le type de contributions n'est pas défini a priori, il est laissé au gré de chaque artiste participant, il peut s'agir d'œuvre, d'extraits d'œuvres, de documents, etc., seul le support enregistré reste l'étalon. Le projet *Collective JukeBox* est aujourd'hui permanent et la banque de Cds audio ne cesse de croître chaque mois. L'invention stimulée par ce dispositif est très vivace et se réfère aux contraintes de l'appareil (durée, intensité, bande passante, sampling, etc.), de son contexte (références aux "hits", aux "standards", à l'électroacoustique, aux sons incongrus, aux refus de l'objet exposé ou de la pièce concertante, à l'environnement, à l'ambiance, à la radio, etc.), et de sa fonction (l'écoute, la sélection, etc.).

Le dispositif s'autorégule au fur et à mesure de l'avancée du projet: les participations ne sont pas aléatoires mais volontaires et conscientes du dispositif lui-même (participation libre, propositions inédites, l'appareil juke-box), et le fait de participer marque un positionnement revendicatif de la part de l'artiste et du compositeur et non plus l'envoi (supplémentaire) d'un document à un projet qui serait seulement contextuel.

Le mode de consultation libre et gratuit et l'activation sine qua non par les auditeurs permettent la mise en place d'un lieu convivial proposé au public, tel une sympathique "cafeteria" ou "audio lounge" agrémenté(e) d'un juke-box, ou tout simplement en étant hébergé dans un bar existant. Les interfaces publiques du projet sont mobiles et deviennent multiples, ici une machine juke-box à lecture de cds dans un espace-bar, là une application informatique, sorte de juke-box immatériel permettant de se connecter directement sur le serveur où les auteurs déposent dynamiquement leurs contributions que les auditeurs peuvent écouter sous un mode "radio" et sous un mode "menu", tel un nouveau Napster et iTunes associés, ou bien encore prochainement sous forme de bornes d'écoutes reliées en temps réel au serveur de données dont le contenu sera "actualisé" continuellement par les auteurs. Que le *Collective JukeBox* provoque un tel engouement et une telle émulation des auteurs n'est pas innocent et semble indiquer une nécessité de créer aujourd'hui de nouveaux espaces de production et de transmission, favorisés par les technologies de réseaux et encourageant les activités créatives inventives incidemment hors des cadres existants. Le projet ouvre non seulement un "forum" et un espace de "veille", mais aussi un laboratoire permanent "auto-organisé", un "workspace" collectif.

Conclusion

En guise de conclusion, je voudrais simplement vous proposer d'ouvrir cette présentation faite aujourd'hui par plusieurs questions qui pourraient sembler sommaires mais qui intègrent bien, à mon sens, les différentes problématiques posées: Que doit apprendre "l'exposition" de la vitalité de ces pratiques émergentes? Qu'en est-il de la présentation de l'art dans une société en réseaux et "cyber-numérisée"? Comment les pratiques artistiques pourraient enrichir les mutations numériques en plein développement dans tous les secteurs de la société, et dans quelle mesure les notions de "collecticiel" et de "dispositif coopératif" ne seraient-elles pas fondatrices de contextes de diffusion artistique plus adéquats aux champs d'activité de ces pratiques plus ou moins identifiées, ou bien encore plus justement comment elles renoueraient avec un certain esprit de la non-compétition dans l'art?