



Les Dispositifs Coopératifs, par Jérôme Joy



Partie 1. Introduction

Partie 2. Les Dispositifs Coopératifs, prospective 21^e siècle

Partie 3. Collective JukeBox



Séminaire CIREN Université de Paris8

vendredi 27 avril 2001

11h30 - 14h

" Pratiques artistiques en réseau : le champ ouvert par les Dispositifs Coopératifs et leur impact sur la conception d'Événements "

Avec

Andreas BROECKMANN, directeur artistique du Festival Transmediale de Berlin

et

Jérôme JOY, enseignant à la Villa Arson de Nice, modérateur du projet Collective JukeBox

Les pratiques artistiques coopératives dans les domaines des arts plastiques et des musiques actuelles balaisent la logique de représentation et les espaces de production, de transmission et de monstration traditionnels. Ouvrant la voie à de nouvelles modalités économiques et artistiques, elles initient un rapport nouveau à la création et au public, notamment lors des manifestations où ces dispositifs sont mis en oeuvre.

La rencontre d'aujourd'hui portera sur les dispositifs coopératifs et les pratiques artistiques en réseau et sur les principes qui sous-tendent ces nouveaux modes d'expérimentation et de diffusion et qui font se rejoindre les trois principaux usages d'Internet : information, communication et coopération.

L'expérience d'A.Broeckmann en tant que membre de différents projets artistiques sur Internet - <<http://www.v2.nl>>www.v2.nl - puis directeur artistique du festival Transmediale de Berlin, festival international des arts et des nouveaux médias -<<http://www.transmediale.de>>www.transmediale.de - a largement influencé sa perception du réseau Internet comme espace social et esthétique : il abordera l'"esthétique des pratiques en réseau" ainsi que les conséquences des développements actuels sur l'organisation des expositions et des événements artistiques.

Jérôme Joy, que l'on connaît par les projets "AudioLab", "Lascaux 2", "Scan" et "HomeStudio", est actuellement modérateur de Collective JukeBox, un projet audio coopératif international -<<http://homestudio.thing.net>>homestudio.thing.net- qui propose un espace générateur et collectif, à la fois "forum", espace de "veille" et laboratoire permanent. Dans le cadre de ses recherches sur les nouvelles investigations de la création dans les domaines numériques et des réseaux, il interviendra sur les notions de dispositifs coopératifs et de collecticiels.

Le séminaire interdisciplinaire du CIREN

Le séminaire interdisciplinaire du CIREN prend en compte un territoire de création émergeant autour du numérique dans lequel des créateurs et des chercheurs, inscrits dans des démarches et des univers artistiques distincts, participent à l'élaboration de concepts et de langages qui tendent vers une problématique commune.

Les quatre séances de l'année 1998-1999 ont contribué à définir le contour de la création numérique par l'intervention d'artistes œuvrant dans ce domaine mais également en donnant la parole aux acteurs qui participent à la production et à la diffusion de ces réalisations, ainsi qu'à des scientifiques dont les recherches permettent de tisser des relations spécifiques entre la recherche-crédation et la diffusion des arts numériques.

Poursuivant le projet de dessiner les multiples contours de la création numérique, l'équipe du CIREN a orienté le séminaire de l'année 1999-2000 vers les domaines d'application tels que l'architecture, la musique techno, le spectacle vivant et le graphisme, domaines particulièrement dynamisés par le numérique.

Le programme de l'année 2000/2001 est articulé autour de la mise en place des politiques culturelles et artistiques liées aux nouveaux médias et concernant la création numérique dans toutes ses composantes : recherche, formation, production, diffusion.

Quatre séances permettront d'aborder ces questions avec l'ensemble des acteurs concernés : responsables de lieux culturels, représentants des institutions publiques et élus.

*Le CIREN, Centre Interdisciplinaire de Recherche sur l'Esthétique Numérique, est un laboratoire de l'université Paris 8, créé par les laboratoires Esthétique de l'interactivité (UFR Arts) et Paragraphe (UFR LIT) dans le cadre d'une convention avec le Ministère de la Culture (MRT/DAP).

Direction scientifique :

Jean-Pierre Balpe, professeur au département Hypermédia

Jean-Louis Boissier, professeur au département Arts plastiques

Coordination et développement :

Martine Bour

CIREN - Université Paris 8

2, rue de la Liberté

93526 Saint-Denis cedex 02

Tél. 01 49 40 65 66

<<mailto:mbour@hymedia.univ-paris8.fr>>mbour@hymedia.univ-paris8.fr

<<http://www.labart.univ-paris8.fr>>www.labart.univ-paris8.fr

Andreas Broeckmann
Networked Art Practices

The myth of the Internet that dominated art discussions only a few years ago has been frustrated - the limitations and the reality of the technical infrastructure, and the artistic environment that it creates, have become obvious to artists, users and curators. But what is happening in the course of this 'Ent-Taeuschung', this de-deception, is that those artists who decide to work with the Net are becoming more aware of its aesthetic qualities, and more skilled at developing them. In 1996, Alexej Shulgin claimed that the traditional artistic paradigm of representation was being replaced by a new paradigm of communication. More specifically, we can say that three main aspects of Internet usage are coming into view for the 'connective' artistic practice on the Internet: information, communication, and cooperation.

My presentation will begin with a short introduction of my work for the transmediale - international media art festival berlin. I will also refer to some projects that I have been involved in in the last years and that have formed my perception of the Internet as a social and aesthetic space. I will then go on to discuss aspects of an 'aesthetics of connective practices' in relation to a number of art projects which will be illustrated through a web presentation. If there is time at the end, I will briefly talk about some consequences of these developments for the organisation of exhibitions and art events.

Bookmarks

Related Institutions and Networks

transmediale - <http://www.transmediale.de>

V2_ - <http://www.v2.nl>

DEAF - <http://www.v2.nl/deaf>

V2_East/Syndicate - <http://www.v2.nl/syndicate>

nettime - <http://www.nettime.org>

ECB - <http://ecb.t0.or.at>

Next 5 Minutes - <http://www.n5m.org>

mikro - <http://www.mikro.org>

Interface 5 workshop 'Minor Media' - <http://www.interface5.de>

Some Art Projects and Artists/Groups

Knowbotic Research - <http://io.khm.de>

makrolab / Marko Peljhan - <http://makrolab.ljudmila.org>

Sensorband - <http://www.sensorband.com>

Sphere / Ulrike Gabriel - <http://www.sp4.de>

Rafael Lozano-Hemmer - <http://www.lozano-hemmer.com>

A page with links to a number of net art projects is at
<http://www.v2.nl/abroeck/links/netart.html>

Some of my texts are archived at
<http://www.v2.nl/abroeck/texts/>



Introduction

Avant d'entrer dans le vif du sujet, je voudrais juste vous familiariser avec mon espace de recherches actuelles qui s'est alimenté de quelques projets antérieurs, achevés ou encore en cours. Ces projets relèvent d'extensions ou de prolongements de mon activité de compositeur et de celle également d'enseignant dans une école d'art. Ces prolongements n'ont jamais été véritablement décollés de mon activité artistique mais ont bien été initiés au sein même de cette activité par des préoccupations concernant la réception et la circulation même de mes travaux dans un contexte à la fois bi-polaire. L'une de ces deux facettes relevant de la représentation et de la monstration, devenait de plus en plus inadéquat aux propriétés de mes travaux, surtout sur les questions liées au "spectaculaire", ce contexte étant pour ma part celui de la diffusion musicale, du concert comme représentation musicale, etc. L'autre volet contextuel est celui de la production, dans lequel la proximité avec les formidables accélérations technologiques a permis de modulariser complètement mes processus de travail et les contenus mêmes de mon activité.

En effet, j'ai pu développer depuis 1990 la composition musicale dans un environnement imprégné de la programmation-objet, du séquençement, de la synthèse et de l'échantillonnage jusqu'aux développements récents de la télématique intégrée et de l'accès à internet. Ceux-ci ont été véritablement les moteurs (engines) de mon travail tout en observant malgré tout que le contexte monstatif restait en quelque sorte figé ou bien peu avenant à adapter de nouvelles conditions de présentation artistique.

L'utilisation de ces technologies m'a donc incité à transposer mon studio de travail vers un espace réticulaire beaucoup plus large et possédant beaucoup plus de potentialités à développer à ce moment-là. Le véritable déclenchement a sans doute été la nécessité de collaborer dans le cadre de "forums" à des échanges de développement de programmation liés au logiciel Max de l'IRCAM. En effet depuis de nombreuses années, une communauté de développeurs et d'artistes est active autour de ce logiciel qui a l'inverse des autres logiciels permet de développer ses propres objets de travail dans le cadre de construction de processus musicaux automatisés et contrôlés. Bien entendu, vous aurez compris que ce forum ouvert lors des années 92/93 il me semble, est actif sur internet. L'accès au réseau m'a non seulement été instructif à ces développements liés à Max, mais m'a également amené par induction, à réfléchir sur l'espace télématique comme espace de production (en travaillant sur des processus musicaux en ligne, automatisés et contrôlés, en utilisant par exemple les serveurs en tant que samplers), mais également comme espace de représentation, en utilisant les éléments d'interface web et les langages protocolaires (html, javascript, dhtml, java, etc.) comme langages de programmation, et en redéfinissant une nouvelle approche avec le public, celle de la connexion et de l'activation de processus non-limités.

Ceci m'a permis de développer le site Homestudio [1]

(<http://homestudio.thing.net/> sur le serveur The Thing à New York) et notamment des projets [2] comme Vocales, Interludes ou bien encore AudioVideo dès 1995. Par là même, l'analogie entre "homepage" et "homestudio" s'est imposée. Et passer d'un studio local d'informatique musicale à un studio global en réseau me semblait assez naturel et me permettait de poser les notions de critique du matériau musical, de critique de l'écriture musicale et de critique de la représentation d'une manière assez radicale tout en continuant mes recherches et mes travaux jusqu'à encore aujourd'hui sur les conditions musicales instrumentales et électroniques au travers du support CD et du concert en réseau par exemple [3].

Travailler sur le réseau m'a permis de développer une autre façon de travailler, plus autonome (en-dehors certainement des cadres existants légitimés), sans doute plus expérimentale car en quelque sorte elle remettait en cause le territoire que je devais investir en tant que compositeur et plus "horizontale" dans le sens où tout de suite il m'a semblé plus simple d'activer des projets et également d'échanger rapidement des préoccupations émergentes avec d'autres artistes. La notion de projet personnel est passée à une notion de projet partagé.

Ouvrir des espaces d'expérimentation sur internet n'était plus seulement une préoccupation personnelle (programmer un processus musical) mais pouvait devenir aussi un "forum" c'est-à-dire programmer des espaces de travail facilitant ou tout du moins favorisant l'émergence de pratiques artistiques dans un contexte technologique naissant. De cette intention sont nés plusieurs projets: l'Atelier en Réseau [4] (<http://www.491.org/>), un atelier sans mur en tant qu'espace pédagogique et artistique pour les étudiants de différentes disciplines artistiques, initié avec quelques artistes-enseignants dont Paul Devautour en 1996, Audiolab [5] (<http://www.cnap-villa-arson.fr/audiolab/>) en tant qu'extension du studio son audiolab dont je suis responsable à Nice et en tant que Veille documentaire et artistique, Lascaux2 [6] à la Villa Arson à Nice durant l'été 1999 (<http://www.lascaux2.org/>) avec ses composantes Nice-Proxy et Hypex99, présentées comme un laboratoire d'exposition et interrogeant le devenir des pratiques d'exposition dans une société en réseau, le Forum Hub [7] ouvert en octobre 2000 sur le serveur The Thing proposant un lieu de dialogue et de recherche sur la révolution télématique et numérique en audio et en art, le projet SCAN (Studio Création Arts Numériques) [8] qui ouvrira ces portes en janvier 2002 au sein de l'Ecole Nationale Supérieure d'Art de Nice-Villa Arson et qui initiera un nouvel espace critique et prospectif sur la cyberculture dans les pratiques contemporaines artistiques, une sorte de point nodal matérialisé au sein des réseaux immatériels, et enfin le projet Collective JukeBox [9] (<http://jukebox.thing.net/>) dont je vais vous entretenir plus longuement dans la partie suivante de mon intervention.

L'ensemble de ces projets dessine un environnement constitué d'alternatives fondées sur les notions d'émergences, de réseau, de veille, de coopération, et d'atelier que l'on retrouve de manière récurrente dans les pratiques associées aux technologies numériques. Mes recherches depuis près de deux ans se sont donc concentrées sur l'implication "réelle" de ces alternatives et notamment à partir d'un générique "dispositif coopératif" dont j'essaie de définir peu à peu les particularités, les intentions et les motivations au sein des champs artistiques et que je vais essayer de développer avec vous à présent.

-
- [1] <http://homestudio.thing.net/>
 - [2] <http://homestudio.thing.net/projets/>
 - [3] voir à ce sujet l'étonnante description prémonitoire de Jules Verne dans "la Ville Idéale"
 - [3] <http://www.491.org/>
 - [4] <http://www.cnap-villa-arson.fr/audiolab/>
 - [5] <http://www.lascaux2.org/>
 - [6] <http://homestudio.thing.net/forum/>
 - [7] dossier scan
 - [8] <http://jukebox.thing.net/>



Les Dispositifs Coopératifs, prospective 21^e siècle

"L'Internet, c'est l'intelligence distribuée et la conscience partagée"
Derrick De Kerckhove.

Mon objet de recherche s'est donc situé d'emblée sur le territoire des "dispositifs coopératifs" dynamisés par l'environnement internet. Ceci a été d'autant plus efficient que j'ai pu mené une observation précise grâce au projet Collective JukeBox que j'ai initié et que je modère depuis 1996. Ce projet artistique s'est articulé sur la notion de construction d'un espace collectif partagé, sans être la simple valorisation d'une oeuvre ou d'un projet qui aurait été conçu en dehors du réseau. Le générique-clef peut être celui de "l'art en réseau" et non celui de "l'art sur le réseau". Mais quelles seraient les réelles motivations d'engager de telles modalités qui prendraient comme principal moteur le fait d'agir "sur l'environnement" et non sur les particularités d'apparition et de présentation de travaux personnels, ce qui serait le champ privilégié des pratiques d'exposition et des pratiques de diffusion musicale?

Mon avis est que de plus en plus vont se développer les dispositifs collectifs et coopératifs en tant que nouveaux contextes de production artistique. Ceux-ci prennent naissance dans ce que nous pourrions appeler la "révolution numérique" et le développement en "réseau" porté par cette "révolution". De nombreuses pratiques artistiques actuelles empruntent, se ressource et se ré-interrogent par l'imprégnation et la proximité de ces mutations informationnelles. Cette perméabilité presque naturelle me semble plus intéressante que de consacrer une opposition entre "anciennes pratiques" et "nouvelles pratiques" [1]. L'intérêt ici ne se porte pas sur la "numérisation" en quelque sorte documentaire d'oeuvres pensées et réalisées en dehors des réseaux électroniques et proposant un supplément de "diffusion" sur les réseaux ni sur la définition d'un genre "art électronique", ce qui peut faire l'objet de recherches et d'observations que je ne mènerai pas ici.

A la suite des perspectives de l'art sociologique, plusieurs initiatives ont prédominé lors des dix dernières années, dans le domaine de l'art, en prenant comme point d'ancrage une re-définition de l'activité artistique dans un contexte éprouvé et analysé d'une manière globale face au champ social, et en prenant comme référent dynamique le fait que l'art, sensible à une esthétique de la communication, ne pouvait laisser de côté ce potentiel technico-médiatique ouvert par les nouvelles technologies. Nicolas Bourriaud dans l'énonciation de "l'Esthétique Relationnelle" [2], appuie sur "l'invention de modèles de socialité" en dehors d'une simple consommation esthétique de l'oeuvre d'art, celle-ci deviendrait alors un objet relationnel. Il met en avant le fait que "l'émergence de nouvelles activités de type internet et cdrom indique un désir collectif de créer de nouveaux espaces de convivialité et d'instaurer de nouvelles transactions face à l'objet culturel", en pensant que "l'essence de la pratique artistique serait ainsi l'invention de relations entre

des sujets", destinataires, correspondants et acteurs. La pratique artistique prendrait comme modèle l'activité professionnelle en tant que dispositif de production artistique et l'exposition deviendrait un "atelier de production", un lieu "d'expérimentation sociale" comme l'activent actuellement des artistes tels que Rikrit Tirivaniya, Philippe Parreno, Pierre Joseph et bien d'autres encore. Une question restée en suspens et tancée par Nicolas Bourriaud me semble intéressante à reprendre car elle peut marquer le fondement de démarches multiples de jeunes artistes aujourd'hui: "Est-il encore possible de générer des rapports au monde non-spectaculaires, dans un champ de pratiques traditionnellement dévolu à leur représentation?"

De son côté Franck Perrin, dénonce dans ces "Manifestations Mutationnelles" [3] ou bien encore dans son "Manifesto Mutationniste", l'obstination de l'exposition de rester insensible aux révolutions contemporaines de la cyberculture. L'exposition devient "expirante", sourde aux "énergies vives, collectives et directes" à l'heure de "la crise des fonctions, de la vacance des opérateurs, du chômage des directions" et de l'effondrement et de la dissolution des modèles d'autorité. Il parle de "logiques d'occupation", de "plate-formes" et de "laboratoires" qui prendraient le pas sur le principe d'exposition et de la fonction du "white cube", et prône ainsi les développements collectifs. Refuser aujourd'hui la cyberculture serait pour lui refuser la culture et ainsi les notions de mobilité, de portable, de homestudio, de réseau, de mix seraient les seules notions à non plus interpréter mais à transformer.

Ces deux points de vue non contradictoires participent de l'observation des mutations en cours dans le domaine de l'art. Car si le modèle "productiviste" est encore présent, comment approcher les nouvelles pratiques artistiques qui elles sont devenues "aléatoires, modulaires, indiscernables sans provenance volontairement assignée" (pour reprendre une nouvelle fois les termes de Franck Perrin), comment celles-ci favorisent et activent l'émergence d'un "changement de plan" de la production artistique? comment celles-ci proposeraient-elles de se développer sur d'autres modèles économiques et sociaux? et quant aux modalités collectives et participatives, comment celles-ci opèrent-elles et se développent-elles?

Tout ceci ne demeure pas de simples perspectives et prospectives qui seraient utopiques, mais répond réellement aux activités des artistes qui seraient les plus intéressants aujourd'hui et qui ne se situeraient plus volontairement dans la sphère de l'art et de sa légitimation. Autrement dit les artistes les plus actifs et les plus pertinents ne seraient plus dans le domaine entendu de l'art. *Cette remarque ne renforcerait que l'intuition et la conviction que je continue de porter, au vu de mon activité propre d'artiste. Ce qui allait de soi semble aujourd'hui être remis en question.* Les déplacements sont effectifs et résultent du développement de la mutualisation, de l'échange, de la mise en accès direct (la connectivité) qui ainsi marquent l'obsolescence des cadres structurels artistiques centralistes, la non-exclusivité des médiations et des réseaux de diffuseurs intermédiaires, la perte de la singularité comme valeur marchande, et le refus de la spectacularisation. L'heure n'est plus au "show" voire même au "group-show". Les supports deviennent communs, sporadiques, partagés ou bien encore multiples se ressourçant dans l'internet et par là dans l'informatique. De nouvelles solidarités se créent. De nombreux artistes privent l'exposition de son exclusivité et ouvrent d'autres espaces critiques qui deviennent des lieux

parfois immatériels de production, de diffusion et de monstration.

Je cite une dernière fois Franck Perrin: "l'époque n'est plus à l'exposition, mais à la production, la mise en activité, en accès et en distribution".

Il ne s'agit pas à proprement parler d'une rupture mais plutôt d'une mutation profonde qui semble engagée, 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. Les pratiques artistiques se transforment et prennent leurs ressources dans ces changements importants. En effet les étapes, encore hier séparées et figées, de la production, de la diffusion, de la transmission et de la monstration se retrouvent intégrées et non plus différées et relayées.

Le fait que ces développements naissent plus particulièrement au sein des domaines de l'internet, de l'informatique et de la musique, n'est pas innocent, car les opérations propres à ces domaines (forum, navigation, hypertexte, captation, duplication, réplique, code, peer to peer, mix, ambient, sample, dj, etc.) sont les agents même de la numérisation et impliquent beaucoup plus que leur simple activation, en requestionnant continuellement le statut de la production et de la diffusion, ainsi que la situation de l'auteur. Que le projet Collective JukeBox s'active sur les pratiques audio semble inévitable. L'audio vit aujourd'hui sa révolution numérique et bouscule profondément le contexte sociétal dans toutes ses dimensions [4]. Mais attachons-nous plus précisément au contexte artistique et musical.

Ce sont les notions d'atelier et de présentation qui sont principalement mises en jeu. L'atelier (homestudio) deviendrait donc un espace de connexions, ce qu'il a toujours été, et quitterait cette image quelque peu confortable du "chaudron" personnel, dépositaire du "génie" singulier. En conséquence, les pratiques traditionnelles de monstration et les conditions régissant la diffusion des oeuvres, et ceci quelque soit le domaine artistique, semblent n'être plus adéquates aux "langages" développés aujourd'hui, ceux-ci utilisant des éléments de plus en plus dématérialisés, immergés, non-spécifiques et engagés dans des "principes de réalité" (même s'ils peuvent emprunter encore à la production fictionnelle). C'est ainsi que les territoires d'investigation artistique se sont déplacés, le plus souvent sans volonté péremptoire de légitimation et d'identification, sous la forme de "dispositif" qui serait un terme plus adéquat que "laboratoire" ou encore "plate-forme". Ces pratiques revendiquées ou non sont en train de rompre avec l'autonomie historique de l'oeuvre et s'immergent, sans être forcément explicites et par légère effraction, dans des domaines périphériques (l'informatique, la communication, le social, etc.), ce qui modifie profondément leur identification. Les objets et les objectifs apparaissent comme éloignés des catégories répertoriées de l'art et pourtant leurs modalités processuelles et de représentation en sont indubitablement issues. L'oeuvre *devient ou redevient* "opérante", "réticulaire" et ces activités reconnaissent toutes la révolution numérique, sans en employer forcément les outils (les plus visibles). De manière générale, à l'intérieur de ces dispositifs collectifs et dans les pratiques artistiques se ressourçant dans des modalités des univers numériques, c'est surtout l'opposition identification/non-identification qui mettrait le plus à mal le fondement même de l'exposition et de la diffusion traditionnelle, tant celles-ci sont fondées sur la circulation des noms et sur l'identification d'une oeuvre à un artiste singulier et à une subjectivité. Ceci a

engagé des activités de diffusion et de circulation artistique qui seraient de moins en moins assurées par une stratégie culturelle ou par un consensus de marché, éléments prédominants dans les principes d'exposition et de diffusion, car les artistes impliqués dans ces nouvelles attitudes trouveraient des relais plus adaptés et moins exclusifs dans des domaines périphériques adjacents au champ plus ou moins ésotérique de l'art et de la musique.

Le développement "polysectoriel" de l'informatique et plus particulièrement de la télématique a permis à ces pratiques de retrouver des relations directes et "horizontales" avec les contextes sociétaux à tous les niveaux (social, économique, politique, etc.), et ainsi d'induire de nouvelles implications et enjeux [5]. Le développement et l'accès facilité aux technologies numériques a permis de faire cohabiter l'expertise "hi-tech" sans empêcher un comportement aujourd'hui généralisé, presque "lo-tech" du DIY (du Do It Yourself), ou en d'autres termes du home-studio. Cette nouvelle situation semble faire apparaître des comportements et des pratiques singulières qui initient des espaces collectifs et coopératifs qui résistent face à l'hégémonie économique de ces technologies et à leur "formatage" commercial (il suffirait de regarder ici l'importance du développement de la programmation informatique comme un nouvel espace "atelier", et d'étudier de plus près les alternatives et les solutions trouvées dans le domaine de l'informatique libre). Même si l'utilisation de la numérisation dans l'art demande la relation à des experts, à des compétences techniques précises, elle a ouvert également et d'une manière non contradictoire le développement du DYI et du homestudio, en terme de production mais aussi en terme de comportement résistant (*presque activiste*) et fédérateur. Ces pratiques en assimilant les technologies permettent également d'en assurer les déviations, d'en utiliser les erreurs, et de pervertir l'uniformisation qu'autoriserait les technologies numériques. La programmation, l'échantillonnage, la construction d'interfaces et d'extensions, et les notions autres qui en découlent concernant la duplication, l'identification et les statuts des oeuvres en résultant, sont les composants et les éléments permanents de ces dispositifs.

Ces territoires d'investigation favorisent l'émergence et le déploiement de dispositifs coopératifs, d'une part dans le sens où une activité artistique s'opère sur un "hypertexte" de ressources (ses provenances, ses référents, ses contextes d'apparition, ses objectifs, ses impacts, etc.) [6], et d'autre part, dans le sens où la légitimation institutionnelle, tutélaire ou corporatiste ne semble plus la condition sine qua non du développement des activités artistiques, et qu'enfin l'ouverture pertinente de nouveaux territoires favorise la coopération par la demande d'échanges communautaires et de recherches de nouvelles émulations et par les solutions inédites partagées que ceux-ci apportent à des besoins qui semblent pour l'instant isolés [7]. Ceci est d'autant plus remarquable si ces pratiques artistiques privilégient des interactions plus larges (nous pourrions dire exogènes aux codes acceptés) ou bien encore si l'objet de celles-ci devient la prise en responsabilité d'un espace "inédit" de travail correspondant à un objectif commun (à l'image d'un forum), en sollicitant la coopération d'un groupe de pairs dans un espace limité, ou bien encore si est convoquée la simultanéité d'actions menées par plusieurs utilisateurs (acteurs et consommateurs) en préservant ou non l'intégrité et l'identité de chacun d'eux, sous forme de systèmes auto-organisationnels, résistants aux contextes traditionnels et aux modèles représentationnalistes. La révolution télématique et la *nature* des outils

technologiques favorisent le développement d'une stratégie à la fois individuelle et communautaire, déterminée à intensifier ses espaces d'activité voire à contaminer par-là même les contextes existants. Cette stratégie, je la nomme "dispositif" en tant qu'espace partagé, augmenté, évolutif et critique. Loin d'être une mise en scène, cet espace devient un "atelier", un "laboratoire", un lieu actif et générateur qui peut devenir dans ce cas "fédérateur", et d'où émerge l'évocation récurrente des notions conviviales de "conversation", de "forum" et d'"auto-organisation".

Quelle serait la nature de ces dispositifs? j'avoue qu'aujourd'hui il serait difficile d'en décrire les contours dans les moindres détails, puisqu'il s'agit de phénomènes émergents, mais nous pouvons en approcher certaines spécificités au travers de quelques exemples.

Le repérage de ces projets artistiques est rendu la plupart du temps difficile du fait de leur immersion dans les contextes qu'ils investissent, que cela soit le web, espace non-spécialiste dans lequel un projet artistique se confronte directement avec le reste de l'internet ou bien avec la société civile, et d'autre part du fait que ces projets sont dans une culture continue, non figée, in-progress. Nous devrions reparler ici du rôle catalyseur que l'internet joue actuellement dans le monde de l'art, puisque nous essayons d'en cerner certains modèles. Jamais autant de projets coopératifs, fédérateurs, "conversationnels", et autant de projets individuels sans tutelle de représentativité, n'ont été développés lors de ces dernières années. Les modalités évoquées tels les "forums" ne sont pourtant pas inédites mais définissent une volonté renouvelée d'opérer sur des collectivités et non plus sur l'individualité comme seul moteur de la "création". L'utilisation de l'internet par les artistes n'est pas seulement dirigée vers la collaboration, ou vers la "participation" collective à un même projet, l'internet n'est pas le lieu où "les artistes travaillent ensemble", principe utopique souvent rabroué, mais un ou des espaces qui impliquent une "horizontalité" des contacts et des conversations entre les artistes (ce qui court-circuite les verticalités hiérarchiques et cloisonnées existantes dans les réseaux traditionnels). Ce qui implique également un déplacement des principes décisionnels, une circulation facilitée des recherches et des réalisations, une maîtrise renouvelée des moyens de production et de diffusion au service de projets, etc.

Selon Jens Gebhart d'Infozone [8], l'espace de projets "Infozone" est un lieu de production et de diffusion de paroles, d'idées, de sons, de vidéos, d'expositions ; il doit être compris comme une "sculpture sociale" au sens de Beuys. Pendant trois mois, de novembre à décembre 1998, des expériences et performances en ligne ont eu lieu sur ce site et dans un espace "réel" à Paris. Initiateur du projet, son nom est totalement absent dans la présentation et l'activation de ces projets. Il souligne le fait que Infozone peut être activé par d'autres artistes. Il ne se situe qu'en tant que programmer (au sens informatique du terme) d'un dispositif. Jens Gebhart a ainsi initié d'autres espaces collaboratifs tels que betacity et movo.net, une database de films QuickTime comme une nouvelle revendication de la mobilité artistique. Ces activités sont multiples variant de la programmation de dispositifs ou bien encore d'interfaces (le site i-lab lors de la manifestation ZAC99 et aussi le site Lascaux2 à la Villa Arson [9]) jusqu'à des activités de production artistique non-identifiée comme le projet Sweet Suite, sorte de veille et d'enquêtes sur différents hôtels parisiens ainsi que bien d'autres projets encore.

Autre acteur actuel, Téléférique [10] est un collectif, dont la base de travail est un site Internet de téléchargement créé en mars 1999 par Etienne Cliquet et Sonia Marques. Les travaux artistiques ne sont pas visibles en ligne, ils sont à télécharger chez soi (sur PC, MAC et LINUX). Le collectif d'artistes et d'informaticiens évolue jusqu'à rassembler actuellement une douzaine de personnes dont Eric Arlix, Patrick Bernier, Netochka Nezvanova, Antoine Schmitt et Makoto Yoshihara. La diffusion des activités de Téléférique se font sous deux modalités: on-line par son site Internet, espace de diffusion et d'échanges, sur lequel les éléments sont accessibles de 3 manières (en ftp sous forme de dossiers classés par ordre alphabétique contenant des fichiers, en html sous forme d'un menu déroulant et en 3d sous forme de filaires et galaxie de mots); la seconde modalité d'accès est off-line par l'organisation d'événements et de démos dans des espaces physiques, lieux d'accueils, sous forme de projections des travaux du collectif, d'installations d'objets connexes au site, et de concerts auxquels participent les artistes-invités.

De son côté, Fabrice Gallis développe un travail artistique tendant vers une critique de l'intégration des outils technologiques dans le monde de l'art. Prenant la notion de programmation en tant qu'activité artistique et modèle d'atelier, il développe des processus via des routines "analogiques", qui s'intègrent de manière quasi imperceptibles dans la vie quotidienne, et dont il mesure l'efficacité par les feedbacks et les réactions comportementales. Pour lui l'activité artistique devient un programme immatériel, un logiciel qui comme tout logiciel peut être duplicable et utilisé par tout un chacun, en dehors de toute représentation.

D'autres encore, développent des "workspaces" et des collectifs de production et de discussion, agissant et existant sur l'internet ou dans la société, comme par exemple WochenKlausur [11] à Vienne sous forme de projets socio-politiques activistes et interventionnistes avec près de 50 participants internationaux, N55 [12] à Copenhague, un groupe alternatif d'une douzaine de personnes produisant des projets "mode d'emploi" sur les questions économiques de la vie quotidienne et l'utilisation fonctionnelle de l'art en tant que design social, The Thing [13] à New York, serveur issu des BBS en 1991, et développé par Wolfgang Staehle qui offre une "plate-forme" alternative pour les développements de projets en ligne et les discussions entre artistes (Forum Nettime, Rainer Ganahl, Jordan Crandall, Fakeshop, etc.), le Projet de Projet [14] de Samuel Bianchini en tant que système d'interactions collectives et de forum multimedia au travers des "créations partagées" et des "collaborations globales", The Hybrid Workspace [15] un laboratoire temporaire de discussion ouvert entre autres par Geert Lovink, le Collège Invisible [16] piloté par Paul Devautour, 0100101110101101.ORG [17], pavu.com [18], Glassbox [19], les forums Rhizome [20], Syndicate [21], Rolux [22] et bien d'autres encore...

Ces dispositifs coopératifs semblent profondément ancrés dans des modèles issus de la culture informatique et du réseau internet. Le modèle le plus évident semble le "forum", augmenté d'une capacité de réalisation, que nous pouvons qualifier de "collecticielle". Le dispositif collecticiel apparaît donc autant comme un dispositif de diffusion et de présentation qu'un dispositif de production. Le dispositif collecticiel permet d'initier des modalités coopératives de discussion, de création sous forme de ressources partagées et de lieu d'activités. Ces modalités d'organisation et de fonctionnement

peuvent également valider l'exploitation d'un savoir réparti et des compétences de chacun des participants.

J'utilise le terme "collecticiel" dans un cadre qui est plutôt perspectif et spéculatif, et non pas fidèle à sa définition scientifique. Ces dispositifs ne fonctionnent pas sur la concurrence ou la compétition mais sur le partage de ressources et la reconnaissance de la circulation des intentions.

Nous pourrions prendre à titre d'exemple les communautés ou équipes de développeurs dans le domaine de la programmation qui coopèrent afin d'élaborer un logiciel à l'aide de l'apport technique et conceptuel de chaque individu du groupe. Ceci peut se développer sur un objet, ici le logiciel, ou bien encore sur l'organisation et le fonctionnement même du groupe pour ouvrir et préserver une plate-forme inédite de travail en auto-organisation. Il s'agit de toute manière de la création d'un espace résistant et libre.

L'organisation de tels dispositifs demande le suivi de règles communes assez précises afin de déterminer les objectifs communs, et l'animation par un ou plusieurs modérateurs qui assurent le bon fonctionnement. Les relations deviennent horizontales et non plus verticales. Les objets de travail peuvent être identifiés tout en pouvant rester anonymes. Il n'y a pas d'opposition individuel/collectif, chaque participant mesurant son degré d'implication au sein de ces dispositifs.

Nous pourrions essayer de préciser le terme de "dispositif". D'après Douglas Stanley [23], un dispositif est "composé d'éléments discrets interconnectés dans un système d'interactions". Selon Jean-François Lyotard au début des années 70, le dispositif est "l'organisation de branchement, canalisant, régulant l'arrivée et la dépense d'énergie, en toutes régions". Il le décrit aussi comme un "opérateur métamorphique, un transformateur, recouvrant en partie les notions d'appareil, de machine, de machination, de système, de principe d'organisation". Anne-Marie Duguet a également approché les notions de dispositifs mais plutôt dans le contexte d'une oeuvre dans le domaine numérique se présentant en tant que dispositif et offrant des modalités d'approche et de lecture beaucoup plus complexes que ce que nous nommons les installations [24]. (Pierre Lévy a aussi de son côté proposé une esthétique des dispositifs et des interfaces).

D'un autre côté, Jean-Michel Cornu [25] a développé un travail de recherche sur la notion de "coopération" en tentant d'analyser les méthodes de construction de tels "dispositifs", de les rapprocher des méthodes de développement des logiciels libres et de voir si celles-ci sont applicables à d'autres domaines. Son travail est exemplaire car il dégage de nombreux éléments de réflexion et d'analyse sur la gestion de tels projets, sur les conséquences organisationnelles, économiques et juridiques, et sur les particularités de la production collective de ces nouveaux biens immatériels par rapport à la production des biens matériels consommables. Il remarque en premier lieu que l'environnement mouvant et dynamique porté par les mutations technologiques rendent possibles de nouveaux modes d'organisation basés sur la coopération volontaire, l'échange, la non-compétition et la nécessité d'ouvrir des espaces partagés. Son étude sur des règles potentielles de fonctionnement des projets coopératifs est très instructive sur de nombreux points et permet d'établir une pertinence de l'émergence de ces nouveaux modèles.

Le projet Collective JukeBox [26] tente de mettre en place un tel laboratoire et l'active depuis 1996. Le dispositif (un fonctionnement contributif, l'absence de

sélection, la machine jukebox) et l'organisation de celui-ci demande le suivi de règles communes assez précises (charte générale de coopération à l'image d'une licence "publique" de logiciel) afin de déterminer les fonctionnements communs, de modérer et de favoriser les activités et la circulation du projet global, sans les circonscrire dans un champ spécifique ou sélectif. Ceci est opérant sans autorité avec l'animation par un ou plusieurs modérateurs, chaque participant mesurant son degré d'implication dans le projet. Collective JukeBox est ainsi défini comme un dispositif coopératif évolutif, libre et ouvert. L'un des modèles que poursuit ce projet est celui d'un environnement "collecticiel", d'un espace partagé, augmenté, évolutif et critique, modulable par les participants eux-mêmes.

Il est à souligner que le projet Collective JukeBox n'est pas une oeuvre "participative", c'est-à-dire une oeuvre dans laquelle l'auteur, à la suite d'un appel à participation, disposerait à volonté d'éléments collectés auprès d'utilisateurs ou de sympathisants ou bien encore de visiteurs. Il ne s'agit pas non plus d'un environnement dans lequel les participants travaillent tous à la construction d'un ouvrage commun ou dans lequel les participants interagissent en temps réel. Ces différents dispositifs (à exploration, à contribution, à altération, à alteration) ont été étudiés dans un rapport de la DAP daté de juin 1999, intitulé "Culture Visuelle et Art Collectif sur le Web" sous l'égide de Anne Sauvageot et Michel L glise [27]. De quoi s'agit-il alors? Nous allons  tudier maintenant plus pr cis ment le fonctionnement de ce dispositif.

Puisque nous avons remarqu  que le d veloppement d'un tel projet semblerait proche de modalit s de fonctionnement du monde informatique, il serait int ressant de se pencher sur les d veloppements des logiciels libres ou en d'autres termes de l'Open-Source [28], en tentant de d gager les pertinences et les similitudes avec les activit s artistiques sur les questions de modalit s de fonctionnement et de production, en sachant que ceci demande des recherches appropri es et une lucidit  accrue afin d' viter de faire des amalgames et des transposition trop h tives. Mais ceci serait   d velopper dans un autre chapitre... Tout comme les approches du mod le du " bazar" (selon Eric S. Raymond) [29] ou de "la zone autonome" (selon Hakim Bey) [30].

Ma r flexion, comme vous le voyez, se porte ainsi sur le d veloppement de ces espaces critiques accompagnant les technologies num riques, en dehors de d finitions telles que la cr ation collective ou bien encore les sp cificit s de l'art num rique. La notion de "dispositif coop ratif" esquiss e ici se d veloppe en remettant en jeu presque syst matiquement ce que nous identifions en tant que statut d'oeuvre et statut d'artiste, et donc questionnent indubitablement les conditions de pr sentation de l'art.

- [1] ou bien encore de légitimer le contexte entropique économique (copyright et droits d'auteur, contexte de compétition, génie individuel, rareté de la source originale, effets de médiatisation, spectacularisation, principes de reconnaissance, historicisation, etc.) .Se reporter ici à l'actualité (taxes, Napster, Altern, etc.) et aux livres de Yves Thiran "Sexe, mensonges et internet", Ed. Castells Labor 2000 et de Mona Chollet "Marchands et Citoyens, la guerre de l'internet", Ed. L'Atalante.
- [2] Nicolas Bourriaud "Pour une esthétique relationnelle" in Revue "Documents sur l'Art", n° 7 et 8, <http://perso.club-internet.fr/artotem/ecrit/bourrio.htm>
- [3] Franck Perrin "Manifestations Mutationnelles" et "Manifesto Mutationniste" in Revue "Blocnotes", n° 7, 13, 14, 15 et 17.
- [4] Napster, Peer to peer, droits d'auteur, nouveaux formats mp3 et ogg, l'informatique libre, ambient, sampling, real time, etc.
- [5] même si ces pratiques utilisent ces technologies de manière "analogique" ou métaphorique, voire même sur les résultantes des mutations amenées par ces technologies (démocratisation, responsabilisation, participation, partage de ressources, circulation sous différents formats, les principes d'erreur et de vitesse d'exécution, intégration et unification des étapes autrefois différenciées et relayées de la production, de la réalisation, de la transmission et de la diffusion d'une activité artistiques, la programmation, l'échantillonnage, la construction d'interfaces et d'extensions, la duplication, l'identification/non-identification, etc.)
- [6] Maria Wutz, "L'Art World Wide Web", juillet 1995.
<http://www.labart.univ-paris8.fr/Actes/Maria.html>
- [7] "Coopération et production immatérielle dans le logiciel libre" par Laurent Moineau et Aris Papatheodorou de Samizdat.
- [8] Jens Gebhart, Infozone <http://campus.ensba.fr/infozone/>, Betacity <http://www.betacity.de/>, Movo <http://movo.net>, I-Lab Zac99 <http://www.i-lab.org/>, autres projets: <http://www.hawaiitoast.de/>
- [9] Lascaux2 <http://www.lascaux2.org/>
- [10] Téléferique <http://www.teleferique.org/> <ftp://www.491.org/teleferique/>
- [11] WochenKlausur Project <http://wochenklausur.t0.or.at/>
- [12] N55 <http://www.n55.dk/>
- [13] The Thing <http://bbs.thing.net/>
- [14] Projet de Projet <http://openproject.free.fr/p2p97/>
- [15] Hybrid Workspace <http://www.medialounge.net/lounge/workspace/>
<http://www.medialounge.net/lounge/intro.html>
- [16] Le College Invisible <http://www.college-invisible.org/>
- [17] 0100101110101101.org <http://www.0100101110101101.org/>
- [18] Pavu <http://www.pavu.com/>
- [19] Glassbox <http://www.icono.org/glassbox/>
- [20] Rhizome <http://www.rhizome.org/>
- [21] Syndicate <http://www.v2.nl/syndicate>
- [22] Rolux <http://rolux.org/>
- [23] Douglas Stanley <http://www.labart.univ-paris8.fr/~douglas/>
- [24] Anne-Marie Duguet, la Revue Virtuelle, "Actualité du Virtuel, Actualizing the Virtual, Centre Georges Pompidou, 1997.
- [25] Jean-Michel Cornu, La Coopération,
<http://myweb.worldnet.net/~cornu/cooperation/index.html>
- [26] Collective JukeBox <http://jukebox.thing.net/> et <http://homestudio.thing.net/> pour la description et les informations sur le projet Collective JukeBox
- [27] Rapport DAP "Culture Visuelle et Art Collectif sur le Web", Anne Sauvageot et Michel Léglise, juin 1999 http://www.culture.fr/culture/mrt/bibliotheque/sauvageot/art_col_web.pdf
- [28] Open Source http://www.linux-france.org/article/these/the_osd/fr-the_open_source_definition_monoblock.html , <http://www.linux-france.org/article/these/osd/fr-osd-1.html>, <http://www.opensource.org/>
- [29] Eric Raymond , la Cathédrale et le Bazar http://www.linux-france.org/article/these/cathedrale-bazar/cathedrale-bazar_monoblock.html et <http://www.freescape.eu.org/>
- [30] Hakim Bey, TAZ, Zone Autonome Temporaire, <http://www.lyber-eclat.net/text/taz.html>, http://www.hurtig-toda.nom.fr/alain/outil/pdf/taz_text.pdf, <http://www.ifrance.com/a99/TAZ/taz.htm>



Collective JukeBox

*Collective JukeBox, prospective 21^e siècle.
Projet coopératif international.
<http://jukebox.thing.net/>*

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.

Tous les observateurs parlent aujourd'hui de véritables mutations des pratiques artistiques et d'émergences de nouvelles investigations autant dans les domaines des arts plastiques que dans les musiques actuelles. Dans ces deux champs souvent différenciés, 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 est difficile de rester indifférent dans ce contexte en plein développement, à la transformation des pratiques de l'art et de la musique actuelle, dans leurs espaces de production, de transmission et de monstration, qui aujourd'hui se retrouvent la plupart du temps unifiés en temps réel. Nous pourrions rapprocher ces espaces du modèle du " bazar" (selon Eric S. Raymond) ou de "la zone autonome", dans le sens où ce modèle répond à la réalité d'évolution des systèmes adaptatifs et coopératifs. L'atelier, à l'image du homestudio, devient de plus en plus délocalisé, voire dématérialisé et offre une surface expérimentale, à la fois lo-tech et hi-tech, inégalée jusqu'à présent. Ces "home-pratiques", aléatoires, modulaires, rompent avec l'autonomie de l'œuvre, ne dépendent plus forcément de tutelles et de lieux de recherche, et s'immergent volontairement dans des domaines périphériques (l'informatique, la communication, le social, etc.); ces opérations modifient profondément leur identification.

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.

En cela, le projet Collective JukeBox pourrait faire émerger le modèle d'une nouvelle "économie", d'un dispositif économique mutualisé (associé à ces nouvelles modalités de travail artistique), qui pourrait coopérer ou coexister avec les systèmes commerciaux existants et légitimés (ici ceux de l'industrie musicale, du marché de l'art et de l'institutionnalisation artistique) sans apparaître comme étant un élément de piratage. Les artistes impliqués dans ces nouvelles attitudes trouveraient des relais plus adaptés et moins exclusifs dans des domaines périphériques adjacents aux champs plus ou moins ésotériques de l'art et de la musique. Les enjeux ne seraient plus compétitifs et exclusifs, mais bien fédérateurs et "engagés" voire militants.

S'il s'agit de plus en plus d'activités revendiquées, elles ne sont pas toujours aussi explicites et restent parfois dissimulées voire en l'état de légère effraction dans le territoire référent où elles s'immergent. L'origine et la nature de ces activités deviennent "cryptées", non-identifiées en tant que geste artistique, et parfois complètement immatérielles. Leur objet et leur objectif apparaissent comme éloignés des catégories répertoriées de l'art et de la musique et pourtant leurs modalités processuelles en sont indubitablement issues.

Ces activités reconnaissent toutes la révolution télématique et le projet Collective JukeBox leur offre un champ d'émergence.

Celui-ci a développé depuis 1996 un dispositif autonome et évolutif en ouvrant un espace collaboratif expérimental autour de ces nouvelles investigations sonores et musicales, par contributions volontaires d'auteurs. 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 spécialement pour le projet ou soumettent des travaux dont la présentation est incompatible avec les modes traditionnels de monstration -. 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 en étant investi par de nombreux auteurs - aujourd'hui plus de 400 -, issus de différents domaines créatifs. Ceux-ci participent librement en envoyant au projet leurs contributions audio et musicales, et le Collective JukeBox en assure la visibilité et l'écoute. Le mode de consultation libre 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 jukebox. Les interfaces publiques du projet sont mobiles et deviennent multiples, ici une machine jukebox, là une application informatique, sorte de jukebox 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 indicatif de la nécessité de créer aujourd'hui de nouveaux espaces de production et de transmission, favorisés par les technologies de réseaux et favorisant les activités créatives inventives incidemment en dehors 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.

Jérôme Joy, modérateur <jukebox@thing.net>.

Depuis 1996, le projet Collective JukeBox est un dispositif coopératif international permanent regroupant de nombreux artistes et compositeurs (aujourd'hui plus de 400). L'intention de celui-ci est de proposer un espace expérimental libre lié aux expérimentations sonores de compositeurs, de musiciens, d'artistes, et d'autres domaines, tant le medium son apparaît et est déjà apparu historiquement comme le lieu exploratoire de nouvelles investigations artistiques. Le projet Collective JukeBox prend comme référence initiale le "son enregistré" et le "son fixé". Il propose de faire écouter les nouvelles investigations sonores et musicales qui se développent aujourd'hui de manière alternative dans les domaines des arts plastiques et de la musique, ainsi que dans des domaines connexes (radiophonie, etc.). Ces investigations étant très peu montrées et diffusées dans les réseaux traditionnels, le projet est apparu pertinent pour de nombreux artistes et musiciens qui se sont ainsi fédérés autour de ce centre d'intérêt.

Le dispositif se matérialise aujourd'hui sous la forme d'un véritable jukebox sur lequel les auditeurs peuvent choisir les pièces à écouter et une extension du projet est en train de se développer on-line, le ftp collective jukebox. Il est donc important de noter que le projet trouve des moyens d'apparition dans les espaces "physiques" collectifs (les lieux où est accessible la machine jukebox) et sur les réseaux électroniques sur lesquels il sera accessible de manière permanente.

Ce dispositif contributif n'est pas un projet documentaire ou un catalogue discographique, mais propose bien un espace générateur et collectif - les artistes réalisent à présent des contributions spécialement pour le projet ou soumettent des travaux dont la présentation est incompatible avec les modes traditionnels de monstration -. Le projet n'est soumis à aucune sélection que ce soit. Les auteurs participent librement en envoyant au projet leurs contributions audio et musicales, et le Collective JukeBox en assure la visibilité et l'écoute. Le mode de consultation libre 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 jukebox. Le projet ouvre non seulement un "forum" et un espace de "veille", mais aussi un laboratoire permanent.

Donc depuis plus de 5 ans, le projet fonctionne par appel à contribution auprès d'artistes, de compositeurs, de musiciens et les contacts se sont effectués de deux manières: par le réseau Internet et par relations "organiques". Ce dispositif a permis que le projet se développe avec une diversité de réalisations musicales et sonores de la part des artistes, sans sélection esthétique.

Le réseau Internet a permis de faciliter le relais et la diffusion de l'information du projet de façon plus ouverte et sans "barrières" a-priori, sans distinction de statut et de reconnaissance, et par le fait que chaque participant peut diffuser par lui-même l'information et proposer à d'autres artistes de participer, sous une forme similaire à la cooptation et de la circulation arborescente de l'information par bouche à oreille sans effet de publicité.

L'envergure du projet n'aurait pas été telle sans l'appui de l'Internet, que l'on peut considérer à présent comme un nouvel opérateur et catalyseur d'échanges entre les artistes. Ce projet est donc fédérateur, évolutif et coopératif.

Chaque participant envoie sa ou ses contributions au projet (cassettes audio, DAT, MiniDisc, CD, fichiers sons, aiff, mp3). Le projet Collective JukeBox n'est pas une oeuvre collective, ou une oeuvre de Jérôme Joy, ou bien encore une exposition collective (il n'y a pas de curator, de commissaire, mais en quelque sorte un "modérateur"), mais il s'agit bien d'un dispositif, *dans le sens propre du terme*. C'est bien chaque participant qui doit mesurer son implication dans le projet en fonction des données inhérentes à la réalisation de l'événement proposé. Les participants gardent leur droit moral et le copyright sur les travaux envoyés, ils ne font que la cession de leur droits de diffusion.

Le type de contributions n'est pas non plus défini, il peut s'agir d'oeuvres, d'extraits d'oeuvres, de documents, etc., seule la fixation sur un support enregistré reste l'étalon. Dans les annonces initiales, une volonté a été de proposer que chaque participant pouvait reprendre le projet Collective JukeBox et pouvait définir les données d'un nouvel événement en utilisant et en renouvelant le "fonds" des contributions déjà envoyées, il peut bien sûr refaire un nouvel appel à contribution. A chaque nouvel événement, l'agrément des artistes ayant déjà envoyé des travaux est bien sûr demandé, toutefois je remarque que la plupart des participants se motive sur la réalisation de pièces sonores et musicales spécifiques pour le dispositif jukebox. En dehors de vouloir constituer des "archives", ce qui aurait pu être la destination du fonds des enregistrements audio envoyés par les artistes, le projet Collective JukeBox veut proposer un terrain d'évaluation, de discussion que constituerait cette "database" qui ne demanderait qu'à être réactivée. La forme de présentation JukeBox depuis 2 ans va entièrement dans ce sens.

Ce qui indique bien que ce dispositif est bien un dispositif "actif" et non un appareil "dépositaire" de consultations de documents. 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'auto-régule 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 jukebox), 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. Il n'y a aucune "instance" de sélection des participations au projet, le principe de sélection est absent, et la database se modifie continuellement soit par l'arrivée de nouveaux auteurs, soit de nouvelles contributions, soit par les modifications

qu'apportent les auteurs sur leurs contributions (retirer, ajouter, se retirer du projet, revenir, etc.). Jusqu'à aujourd'hui, seules moins de cinq contributions ont été refusées car elles exigeaient du projet une fonction de "promotion" à l'égal d'un label ou plutôt d'un distributeur discographique, ce que ne peut absolument pas assurer le projet. Les qualités de libre participation et d'engagement sont les seules en cours pour la participation au projet global. Dans le même sens, le projet ne cherche aucune "exhaustivité" ou "historification" sur la gestion d'un fonds, seul reste permanente(s) la ou les pertinences issues de ce dispositif.

Depuis le début, le projet Collective a offert un espace non seulement de diffusion, mais également de discussion, d'évaluation de l'ampleur de l'utilisation de l'enregistrement audio. A chaque fois, à chaque événement, une forme singulière de présentation a été proposée, et cette forme s'est voulue pertinente par rapport à l'implication artistique et musicale et par rapport à l'écoute proposée à l'audience. Les formes de diffusion utilisées jusqu'à présent ont toujours été choisies à cet effet: l'habitation quotidienne, la télévision, le site web, le juke-box. Dans ce sens, le projet se veut simple et clair et les intitulés des événements réalisés depuis deux ans semblent précis: Collective Musiques d'Appartement (Nice, France 1996), CollageTV Le projet Collage prend la télévision pour une radio (38 programmes télé, écran blanc + son, Kunst in der Stadt Bregenz, Autriche 1997), Collective Auditorium (site internet <http://homestudio.thing.net/jukebox/>, 1997), Collective JukeBox (Café Foyer Theater am Kornmarkt, Bregenz, Autriche 1998, Musée d'art contemporain de Lyon, France 1999, Galerie ERSEP Tourcoing France et en ce moment à Marseille dans sa version 3.0 au FRAC). Le projet en est à sa version 3.0 et sera bientôt montré dans différents lieux dans les mois qui viennent: Festival Résonances à Nantes en mai, au Musée d'Art Contemporain de Strasbourg de juin à septembre, à Gênes en septembre/octobre, ainsi que dans d'autres lieux.

Depuis 1998 le dispositif utilise bel et bien un véritable jukebox dans lequel est installée la banque de CDs audio. L'appareil étant programmé, les utilisateurs peuvent choisir et écouter les différentes contributions, en sélectionnant gratuitement sur le tableau de bord. Ce dispositif propose une écoute collective conviviale, et questionne donc le lieu dans lequel il doit être déposé. Il ne peut s'agir d'un lieu d'exposition, où dans ce cas le dispositif est pris comme un objet ou une installation, ou d'un lieu de concert. Le lieu privilégié d'activation du projet serait bien celui d'un bar. A chaque fois le dispositif doit être choisi à bon escient dans cette relation entre le privé/ le public, l'objet/ le dispositif, etc. afin de préserver toute la teneur de l'implication de l'audience (l'écoute). Ce projet induit inévitablement un "lieu de discussion" par son implication.

Le projet Collective JukeBox est aujourd'hui permanent et la banque de Cds audio ne cesse de croître chaque mois. La présentation du JukeBox en un endroit et une date donnés, ne présente qu'une étape momentanée du projet, marquée par un numéro de version, comme par exemple version 3.0, telle la version d'un logiciel.

D'emblée, il semble que le projet Collective JukeBox met le doigt sur des zones sensibles qui se découvrent au fur et à mesure aujourd'hui dans l'ensemble des catégories de la société: les statuts (de ces activités, copyright, etc.), l'activité numérique et ses protocoles (internet, communication, information), la multiplication et la démocratisation des

accès, identification/non identification (cryptage, pseudos, etc.), etc.

Les développements du projet sont continuellement envisagés dans un forum rassemblant une bonne partie des artistes participants, le Forum Hub. Ceux-ci sont de plusieurs ordres:

- la constitution d'une Charte Générale de Coopération, permettant l'utilisation d'un vocabulaire commun tant le projet peut paraître complexe, et favorisant le développement communautaire de l'ensemble du projet notamment au niveau technique. Cette Charte est constituée de 3 volets: la Charte de Participation (entre les auteurs et le projet), la Charte de Présentation (entre les organisateurs-hôtes et le projet) et la Charte de Diffusion relative comme son nom l'indique à la diffusion du projet sous toutes ses formes.
- l'ouverture d'un nouvel espace: le ftp Collective JukeBox, qui permettra la réalisation collective du projet sur les réseaux, avec une possibilité d'interfaces publiques.
- l'évolution des interfaces publiques: passer de la machine jukebox à lecture de CDs audio à la borne publique pilotée par informatique et disposant de disques durs partagés en réseau.

Le projet Collective JukeBox est un dispositif coopératif à la fois simple et complexe ouvrant de nombreuses questions:

- Le Collective JukeBox est-il une oeuvre?
- Le Collective JukeBox est-il seulement une compilation?
- Le Collective JukeBox est-il un mouvement ou une simple instance de diffusion?
- Le Collective JukeBox annonce-t-il une nouvelle forme de représentation?
- Le Collective JukeBox se destine-t-il à devenir un collectif?
- Le Collective JukeBox amène-t-il de nouvelles formes d'organisation voire même d'auto-organisation?
- Le Collective JukeBox propose-t-il une nouvelle disposition économique?
- Le Collective JukeBox est-il un élément actif de la cyberculture?