

## LES DISPOSITIFS COOPÉRATIFS, PROSPECTIVE 21<sup>E</sup> SIÈCLE

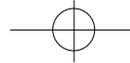
Jérôme Joy

<http://homestudio.thing.net>

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". 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 œuvres, 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". 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. 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 déjà sur un "hypertexte" de ressources (ses provenances, ses référents, ses





contextes d'apparition, ses objectifs, ses impacts, etc.) [1], et d'autre part, dans le sens où la légitimation institutionnelle, tutélaire ou corporatiste ne semble plus la condition sine qua non du développement de ces 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 et partagées que ceux-ci apportent à des besoins qui semblent pour l'instant isolés [2]. 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 projet Collective JukeBox [3] 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, licence "publique") afin de déterminer les fonctionnements communs, de modérer et de favoriser les activités et la circulation du projet global, sans la 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 donc ce projet est celui d'un environnement "collecticiel", d'un espace partagé, augmenté, évolutif et critique, modulable par les participants eux-mêmes. Puisque nous avons remarqué que le développement d'un tel projet semblerait proche de modalités de fonctionnement du monde informatique, il serait intéressant de se pencher sur les développements des logiciels libres ou en d'autres termes de l'Open-Source, en tentant de dégager les pertinences et les similitudes avec les activités artistiques sur les questions de modalités de fonctionnement et de production, en sachant que ceci demande des recherches appropriées

un dispositif coopératif international libre autour des jukeboxes audio et musicales.  
a free open international cooperative project about jukeboxes and musical investigations.

[ menu ]

- letter
  - o le jukebox, présentation du projet (code 15002/0000)
  - o the jukebox project a simple presentation
  - o le jukebox, une révolution télématique (code 25002/0000)
  - o the jukebox project a telematic revolution (code 25002/0000)
- FPO publication (code 15) **join the project**
- contact address
- ----> news **27 sept 2000**
- ----> radio list : 407 part. 1027 pieces **11/02/01**
- presentations:
  - o 1990 festival d'appareil de Nice
  - o 1995 festival de jazz de Nice
  - o 1996 festival La Station Nice
  - o 1997 soirée TV Bregenz
  - o 1998 jukebox 1.0 Bregenz
  - o 1999 jukebox 2.0 Lyon
  - o 2000 jukebox 2.1 Toulouse
  - o 2001 jukebox 2.0 Marseille **opening 20 jan**
- ----> 2001 jukebox on-line: The Thing
- o ----> 2001 le projet: Berlin, Roma, Tour, Varna, Guelma, Gand, Chicago, New

## collective jukebox



et une lucidité accrue afin d'éviter de faire des amalgames et des transpositions trop hâtives.

Ma réflexion se porte ainsi sur le développement de ces espaces critiques accompagnant les technologies numériques, en dehors de définitions telles que la création collective ou bien encore les spécificités de l'art numérique. Ces notions esquissées ici se développent en remettant en jeu presque systématiquement ce que nous identifions en tant que statut d'œuvre et statut d'artiste, et donc questionnent indubitablement les conditions de présentation de l'art.

[1] Maria Wutz, "L'Art World Wide Web", juillet 1995.

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

[2] Coopération et production immatérielle dans le logiciel libre par Laurent Moineau et Aris Papathéodorou de Samizdat.

<http://www.samizdat.net/zelig/news.php3?detail=n971601880.news>

[3] <http://homestudio.thing.net/> pour la description et les informations sur le projet Collective JukeBox.

## BIOGRAPHIE

Jérôme Joy est un compositeur français né à Nantes en 1961. Il enseigne à l'École Nationale Supérieure d'Art de Nice-Villa Arson et dirige en ces lieux le studio son AudioLab depuis 1992. Chercheur sur les investigations innovatrices et émergentes concernant les nouvelles technologies et la musique, il est aussi expert-consultant et editorial director pour le portail musical anglo-américain LudwigVanWeb, ainsi que le co-initiateur avec Paul Devautour du SCAN (Studio Créations Arts Numériques) à la Villa Arson, avec lequel il avait également initié l'exposition Lascaux2 en été 1999. Il dirige et participe à différents projets internationaux coopératifs sur les nouvelles initiatives musicales, sonores et télématiques tels que Collective JukeBox, Forum Hub, Collective Radio, PacJap, etc. Ses travaux et recherches sur l'audio-numérique en réseau sont souvent pris en référence (concerts en réseau, développements internet avec interface web, etc.).

Compositeur invité au LIEM\_CDMC Madrid, CIRM Nice, Institut Français Alexandrie, NTT ICC Tokyo (dans le cadre de PacJap). Conférencier et chargé de cours dans de nombreux colloques et universités (Imagina, Invençao Sao Paulo, Collège International de Philosophie, Logiciel libre Avataria, Art Institute of Chicago, Northwestern University Chicago et universités françaises (Montpellier-Nîmes, Paris8, Nice Sophia-Antipolis).

Discographie disponible chez Metamkine (<http://metamkine.free.fr>).