

COLLECTIVE JUKEBOX (1996-2004)

Jérôme Joy

Biographie :

http://fr.wikipedia.org/wiki/Jerome_Joy

<http://jeromejoy.org/>



Collective JukeBox 2.1, Galerie ERSEP, Tourcoing, 2001.

DOCUMENTS

Présentation du projet COLLECTIVE JUKEBOX (1996-2004), *redux* version 2011, texte janvier 2011 (remplacé par le texte de la plaquette Collective JukeBox)

<http://collectivejukebox.org/>

Le Collective JukeBox est un projet audio libre, qui a débuté en 1996 et s'est clôt en 2004. Actif durant ces années en tant que collection dynamique d'œuvres sonores et musicales modérée par leurs auteurs, ce projet est présenté aujourd'hui en tant qu'archive pour l'exposition de l'été 2011 au centre d'art de la Villa Arson. Depuis son début, le projet a pris différentes formes - une compilation audio à un groupe d'intervention, jusqu'à un projet de juke-box à partir de 1998 -, avec la même idée de construire un dispositif coopératif en réseau, c'est-à-dire un programme de production et de diffusion d'œuvres géré par les auteurs à un niveau international.

La proposition de présenter le Collective JukeBox en 2011 permet à la fois de déplacer la collection vers l'archive (la version 4.05), en donnant l'accès à nouveau, au moment de l'exposition, à l'ensemble des œuvres qui ont contribué au projet collectif, et d'ouvrir cette archive à la consultation sur Internet sous la forme d'une base de données publique compulsant l'intégralité des contributions (la version *redux* ou 5.0), à l'image du site américain *ubu.com*. Deux prolongements peuvent aussi être considérés :

- ✓ l'accès permanent au juke-box à la Villa Arson au-delà de l'exposition,
- ✓ la réactivation du projet par les auteurs via le projet et le système du juke-box qui sera à présent en ligne.

L'accès à cette archive est primordial, d'une part, pour écouter les œuvres sonores et musicales sur support d'une génération d'artistes, mais aussi d'une période historique, marquée(s) par le développement de l'audio-numérique et des réseaux électroniques, et, d'autre part, pour approcher un projet dont l'aspect collectif a été un moteur exceptionnel de production (plusieurs œuvres ont été produites spécialement pour le projet) et de diffusion (certaines œuvres n'auraient jamais circulé sans le projet), et un principe permanent de construction et d'organisation. Sans être attaché à un genre ou à une esthétique, le Collective JukeBox a participé à sa manière autant à l'activité de l'art sonore et des pratiques sonores en art contemporain, qu'à celle des musiques alternatives, ou encore des musiques électroacoustiques. Il a pu également accompagné l'émergence de pratiques et de catégories nouvelles remettant à jour ou re-dynamisant celles historiques de l'art sonore, de la musique électronique et de l'électroacoustique, telles que celles de la phonographie (« field recording »), du « clicks and cuts », du « lowercase sound », du « microwave », « microscopic music », de l'electronica minimale et du « glitch », fortement impliquées dans l'audio-numérique et le post-numérique (sur la base de techniques de déconstruction, de distorsion, d'erreurs (*failures*) jusqu'à la réappropriation de musiques ou de matériaux existants, etc.). Dans ce sens, il a relayé en quelque sorte historiquement d'autres projets, plus documentaires, comme ceux de William Furlong (*Audio Arts cassettes*, 1973-91) ou de Maurizio Nannucci (*Zona Archives*, 1974-ca 1985), ou encore de revues sonores actives lors des décennies précédentes (*Aerial : A Journal in Sound* (1990-1995), *Radius : transmission from broadcast artists* (1993-1998), *Tellus Audio Cassette magazine* (1983-1993), etc.). Plusieurs paradigmes ont été évoqué autour du Collective JukeBox et ont donné des éclairages pertinents à propos des pratiques actuelles, quant à l'approche de l'art audio après le développement de l'art sonore, ou encore du dépassement des catégories musicales liées aux procédures et techniques électroacoustiques, la notion de dispositif coopératif pour qualifier la construction collective d'un tel projet et que l'on retrouve dans les projets en réseau, la notion de diffusion libre en écho aux développements des logiciels libres sur Internet et en informatique (dépassant là-aussi la forme traditionnelle des *auditoriums* et la place des auditeurs). Le projet a continuellement recherché des modes d'interface (d'accès et d'écoute), le contenu (les œuvres) étant incompressible et inaliénable. Même si la machine juke-box (dont un dispositif a été acquis par le Frac PACA en 2004) a été l'interface prédominante, l'occasion de montrer le projet aujourd'hui en

tant qu'archive, relance la nécessité de trouver et d'établir une interface continue d'accès à l'ensemble des œuvres, voire à leur renouvellement par les auteurs : ce qui sera l'objet de l'ouverture du Collective JukeBox en ligne.

De même, cette occasion permet de mener une réflexion sur une hypothèse de l'art audio après l'art sonore, tant ce dernier terme, valide historiquement, peine, ou peinait déjà, à identifier ou distinguer la variété des pratiques sonores (et musicales), leur transdisciplinarité, leur *transmédialité* et leur aspect critique et complexe vis-à-vis des techniques très évolutives de production et de diffusion, dans le dernier quart du XXème et début du XXIème siècles. Autant l'art sonore (tout comme la musique électroacoustique) permet d'asseoir une historicité des pratiques et de leurs repères référentiels, autant ce terme ne suffit plus aujourd'hui, du fait de ces repérages historiques et des codes qui l'accompagnent, à reconnaître les composantes et les pratiques qu'il a induit et permis : il exclut, confisque ou encore oblitère au lieu de dynamiser, de multiplier et de polariser. L'intérêt est également de mener le même type de réflexion dans le champ musical — du dépassement en quelque sorte de la musique électroacoustique et des genres de la musique électronique, et de celui de la coupure entre musique populaire et musique savante, etc. —, puisque des convergences sont évidentes, voire même de reconnaître le fait que la question de principe de la division entre ces deux pratiques n'est plus le fondement des œuvres qu'elles développent — tout en maintenant, ce qui n'est pas paradoxal, les spécificités de chacune de ces pratiques. La question de l'écoute, comme moteur de création, est centrale dans cette réflexion — le dispositif de juke-box, parmi ceux du concert, de l'installation, et des supports sonores (cd, lecteurs numériques, Internet, radio, etc.), étant emblématique pour accompagner cette tentative de renouveler l'approche de l'art musical et sonore actuel.

(Jérôme Joy, Publication dossier projet Collective JukeBox pour le Temps de l'Écoute, janvier 2011)

Présentation du projet COLLECTIVE JUKEBOX (1996-2004), 2001

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.

(Publication Collège International de Philosophie Paris, 2001)

(Jérôme Joy, "Les Dispositifs Coopératifs", In 'L'Art Contemporain et son Exposition', Vol. 1, sous la direction de Catherine Perret, CIPH, Paris : Éditions l'Harmattan, 2003)

Liste des présentations 1996-2004

- 1996. Collage Musiques d'Appartement, Nice Fine Arts, Nice France. 29 & 30 June 1996. (107 participating artists).
- 1996. Collage Musiques de Plein Air, La Station, Nice France. 6 & 7 July 1996. (107 artists).
- 1996. Collage Audiothèque, La Station, Nice. Non-stop listening on walkmans. 1996. (107 artists).
- 1997. Collage TV, Kunst in der Stadt 1, Bregenzer Kunstverein, Bregenz, Austria. 25 July to 7 September 1997. 38 fifteen-minutes TV-programmes broadcasted twice a day on VTV Vorarlberger Television. (72 artists).
- 1998. Collage JukeBox 1.0, Kunst in der Stadt 2, Bregenzer Kunstverein, Bregenz, Austria. 11 July to 30 August 1998. (175 artists, 437 audio works).
- 1999. Collage JukeBox 2.0, Musiques en Scènes, Musée d'Art Contemporain de Lyon, Lyon France. 11 February to 11 April 1999. (202 artists, 466 audio works).
- 2000. Collage JukeBox 2.1, w/ Dré Wapenaar, Galerie Ersep/Univ.Lille3, Tourcoing France. 27 April to 20 May 2000. (307 artists, 685 audio works).
- 2000. Collage JukeBox becomes Collective JukeBox.
- 2001. Collective JukeBox 3.0, w/ LMX, FRAC PACA, Marseilles France. 20 January to 15 April 2001. (407 artists, 1027 audio works).
- 2001. Collective JukeBox 3.01, Festival Resonances, Nantes France. 12 to 21 May 2001. (407 artists, 1027 audio works).
- 2001. Collective JukeBox 3.1, Salons de Musique, Strasbourg France. 14 June to 16 October 2001. (441 artists, 1126 audio works).

2002. Collective JukeBox 3.11, MAMCO, Geneva Switzerland. 16 March to 10 July 2002. (441 artists, 1126 audio works).
2002. Collective JukeBox 4.0, MAMCO, Geneva Switzerland. 11 July to Sept 2002. (558 artists, 1550 audio works).
2002. Collective JukeBox 4.01, Festival Access Cultures Electroniques, Pau France. 19 to 30 Nov 2002. (557 artists, 1487 audio works).
2003. Collective JukeBox 4.02, Kompilationen end Databases, Künstlerhaus Bremen Germany. 13 June to 20 July 2003. (557 artists, 1487 audio works).
2004. Collective JukeBox 4.03, Soundscapes, Museo Fotografia Contemporanea of Cinisello Balsamo, Milano Italy. 3 to 30 April 2004. (557 artists, 1487 audio works).
-

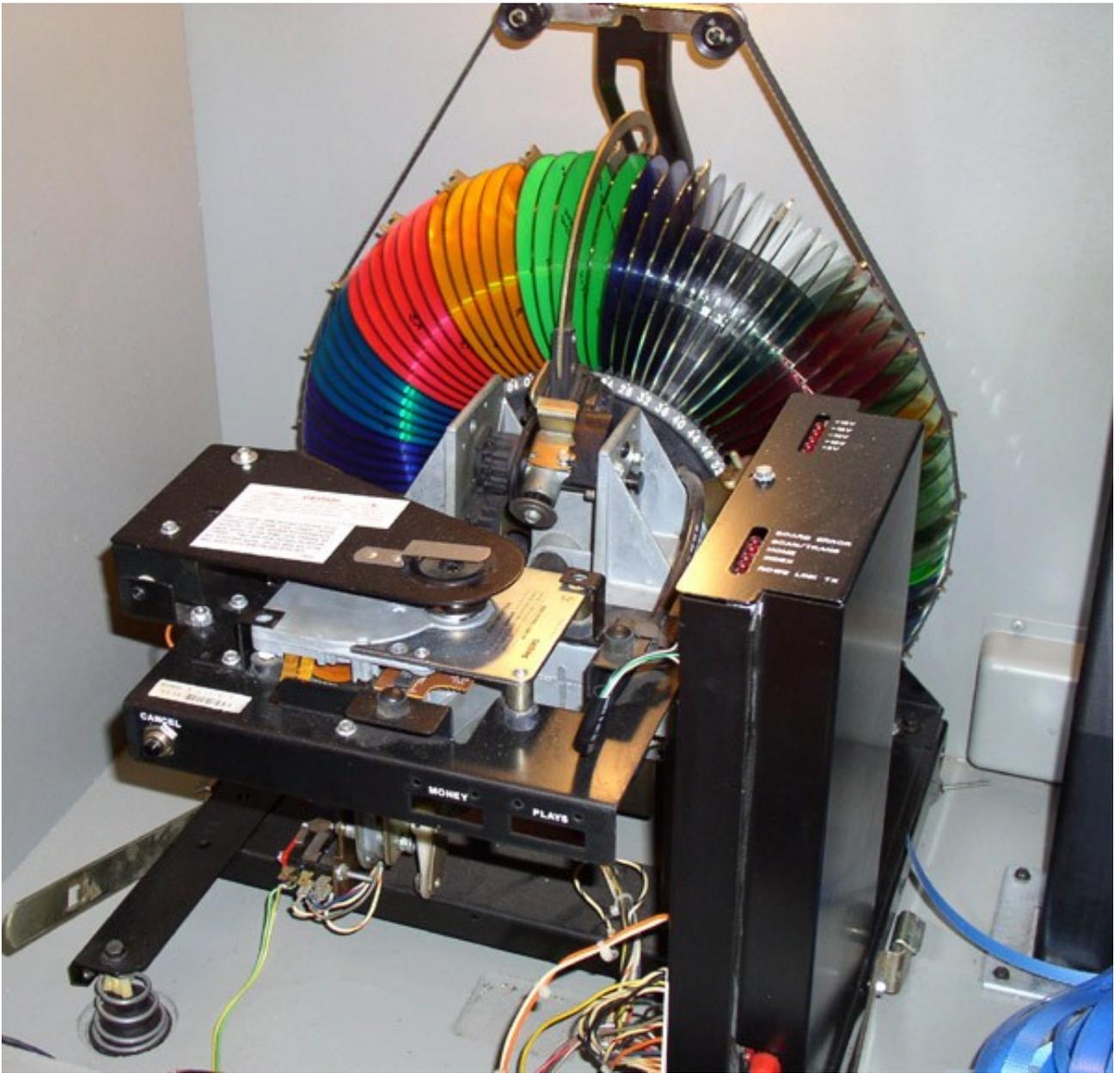
Bibliographie (sélection) :

1997. Catalog *Kunst in der Stadt 1*, Bregenzer Künstlerverein, Bregenz, Austria.
1998. Catalog *Kunst in der Stadt 2*, Bregenzer Künstlerverein, Bregenz, Austria.
1999. Catalog *Musiques en Scènes*, Musée d'Art Contemporain de Lyon, Lyon France.
2000. Revue Anamnèse-zine, Montpellier France, Text by Olivier Gras, May 2000.
2000. CDrom Edition with the text *Collective JukeBox, une révolution télématique*, and information backup of the *Collage* project 1996/1999. In '.Net arts/réseaux', free Cdrom, Editeur AEC, Jean-Philippe Halgand, France.
2000. *Mosaic, the merging of all soundspaces*, by Josephine Bosma, CrossFade, SFMOMA, San Francisco, 2000.
2000. *Catalogue des acquisitions 1989-1999 du FRAC PACA Provence Alpes Côte d'Azur*, co-édition Actes Sud / Frac Provence-Alpes-Côte d'Azur, Marseille, 2000.
2001. Catalog *Salons de Musique*, Musée d'Art Moderne et Contemporain de Strasbourg, Strasbourg, France, 2001.
2001. *Les dispositifs coopératifs*. by Jérôme Joy, In Revue Archée, Montréal, 2001. And also : In Volume !, Éditions Mélanie Seteun, Paris, 2001.
2003. *Lascaux2.org*. By Jérôme Joy, In "L'art contemporain et son exposition", sous la direction de Catherine Perret, Éditions l'Harmattan, Paris, 2003.
2003. *Construction de situations collectives d'invention, homestudios et dispositifs audio en réseau*. par Jérôme Joy, In Revue Archée Montréal, 2003. And also : In Volume ! n° 2, Éditions Mélanie Seteun, Paris, 2003.
2003. *Musical Experience and Online Communication*, by Dante Tanzi, In 'Crossings : ejournal of Art and Technology' Vol.3 Issue 1, Dec. 2003.
2003. *Peer-to-peer : the collective, collaborative and liberated memory*, by Alessandro Ludovico, Neural.it, 2003 ; and also : In the catalog of the exhibition ".adonnaM.mp3 - File Sharing, the Hidden Revolution in the Internet", curated by Franziska Nori and the digitalcraft.org team, Museum of Applied Arts, Museum für Angewandte Kunst Frankfurt, March-April 2003.
2003. *Celui par qui le code est parlé. Pour une lecture expressive du phénomène hacker*, by Olivier Blondeau, Thèse de sociologie politique (Thesis in Sociology studies), Sciences-Po, 2003.
2003. *Information arts: intersections of art, science, and technology*, by Stephen Wilson, Leonardo Series, MIT Press, 2003.
2003. *RadioMatic & Collective JukeBox*, by Edmond Couchot & Norbert Hillaire, In "L'Art Numérique", Éditions Flammarion, Paris, 2003.
2003. *Internet à l'épreuve de la critique*, Groupe de Sociologie Pragmatique et Réflexive EHESS, Chateauraynaud et Patrick Trabal, Avec des contributions de : Marie-Christine Bureau, Francis Chateauraynaud, Christophe Lejeune, Didier Torny, Patrick Trabal ; Rapport remis dans le cadre du Programme « Société de l'information » CNRS - Appel à propositions de

- l'automne 2001 ; Novembre 2003, p. 43 & pp. 46-47.
2003. *De l'Open Source à l'œuvre*, par Samuel Bianchini, In "copyright - copywrong" sous la direction de Christiane Carlut, actes du colloque, Nantes, février 2000, Éd. MeMo, Nantes, 2003, pp. 54-63.
2004. *Samplons sous la truie*, by Ariel Kyrrou, Samizdat Multitudes, 2004.
2004. *Dispositifs artistiques coopératifs (Collective JukeBox, picNIC, PacJap, ForumHub, etc.)*. by Jérôme Joy, In "NetzMusik/NetMusic", guest editor : Golo Föllmer. Éditions Wergo, Neuen Zeitschrift für Musik, Vol. 165, Berlin, revue & cd-rom, 2004.
2004. *Collective JukeBox*, In "L'Acte pour l'Art", by Arnaud Labelle-Rojoux, Éditions Al Dante, Paris, 2004.
2005. *Experimental Music in 2005*, by Warren Burt, World Literature Today, May-August 2005, pp.49-52, Univ. of Oklahoma, 2005.
2005. *El paper d'Internet en la cultura emergent del món actual (1945-2003) - El Instal•lacions interactives, Net.Art i hipertextos en línia com a estudis de cas*, by Joan Campàs Montaner, Tesi doctoral, p. 409, Universitat de Barcelona, 2005 ; and also : In Joan Campàs Montaner, 'L'art digital i el hacktivisme', Ediciones UIB, 2006.
2005. *Netzmusik : elektronische, ästhetische und soziale Strukturen einer partizipativen Musik*, by Golo Föllmer, pp. 87-88, (Dissertation Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg 2002), Wolke Verlag, 2005.
2007. *La médiation de l'art contemporain*. par Elisabeth Caillet, In "L'art contemporain et son exposition", Vol. 2, pp. 56-58, sous la direction de Catherine Perret, Éditions l'Harmattan, Paris, 2007.



Collective JukeBox 4.03, Museo Fotografia Contemporanea, Milan, 2004.



COMMENTAIRES :

Collective JukeBox par Ariel Kyrrou, 2004

« Bien sûr, la musique a beaucoup perdu en dix ans. Mais, par effet boomerang, elle y gagne peut-être aujourd'hui l'espoir d'une redistribution des rôles. Comme si l'invasion des « produits culturels » suscitait en retour la naissance de nouvelles échelles de valeurs, non plus strictement financières, mais esthétiques, sociales ou politiques. Là encore, la volonté de se libérer des espaces marchands n'est pas neuve. Le Collective JukeBox, lancé dès 1996 par le compositeur Jérôme Joy, en est la plus belle illustration. Ce « *projet audio, libre, ouvert, coopératif et expérimental* » se veut une sorte de juke-box futuriste : une machine d'écoute de CD qui sans cesse se déplace au cœur d'un réseau de créateurs afin qu'ils la nourrissent d'une libre collection d'œuvres originales. De David Grubbs à Lee Ranaldo de Sonic Youth en passant par John Oswald ou Jean Dupuy du groupe Fluxus, quelque six à sept cents artistes ont déjà alimenté ce sound system libertaire qui se développe encore en 2004, en un jeu de pseudos et noms imaginaires pour mieux signifier la supériorité de l'acte collectif sur la notoriété de chaque individu. Voilà donc un lieu hors marché, incarné en un objet mobile, sans tiroirs-caisses ni comptes à la SACEM, une « *zone libre dans un espace en jachère permanente, d'une part les réseaux, d'autre part les espaces publics* » que sont festivals et autres lieux d'art ou de vie. Et le Net ? Il sert de liens entre tous les acteurs présents et à venir du projet, et devrait en devenir bientôt l'un des supports virtuels. Car le Collective JukeBox, coopérative culturelle, informelle et mouvante, est le miroir d'une utopie sociale en germe sur Internet. »

(Ariel Kyrrou, 2004, http://www.freescape.eu.org/biblio/article.php3?id_article=205)

Modérateur du projet, juillet 2001

« [...] Collective JukeBox est un projet audio libre, qui a débuté en 1996. Depuis le début, le projet a pris différentes formes - une compilation audio à un groupe d'intervention, jusqu'à depuis 1998 un projet de juke-box en réseau -, avec la même idée de construire un dispositif coopératif en réseau. Le projet est continuellement évolutif avec plusieurs interfaces de travail et publiques successives, et son système de développement est très proche d'un système "collecticiel". Depuis 2001, le projet est en train de développer une nouvelle interface et un système réticulaire, en utilisant internet comme un "large" studio (ou homestudio), qui ouvrira très prochainement. [...] La banque de données audio n'est pas une archive, mais un espace-ressources continuellement évolutif et mis à jour au fur et à mesure. Ainsi chaque participant peut utiliser librement le système et mettre à jour ses contributions audio (ajouter, retirer, changer, modifier ou bien encore quitter le projet). [...] 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. [...] »

(Citations présentes dans "Archives de l'Autre Monde", <http://severino.free.fr/archives/>)

Présentation de Collective JukeBox, Wikipedia, 2010

« Le projet « Collective Jukebox » (1996-2004) (<http://joy.nujus.net/files/proj/jukebox/>) a permis de rassembler plus de 1500 œuvres d'à peu près 550 artistes autour d'un dispositif de diffusion et également de production, accessible au public sous la forme d'un véritable juke-box. Ce dispositif très dynamique, sorte de "discothèque" variée et unique et de bases de données musicales et sonores, couvre une grande partie des champs expérimentaux artistiques et musicaux : de l'art sonore à la performance, de la musique électroacoustique à la musique expérimentale improvisée, de la musique no wave aux pratiques amateurs, etc. Parmi de nombreux participants, des artistes renommés (Robert Barry, Lee Ranaldo, Claude Lévêque, Paul DeMarinis, Alvin Curran, Rhys Chatham, William Furlong Audio Arts cassettes, John Oswald, etc.), acteurs de scènes expérimentales (Netochka Nezvanova, Oren Ambarchi, John Bischoff, Steve Bradley, Kim Cascone, Crawling with Tarts, David Grubbs, GH Hovagimyan, Zbigniew Karkowski, Klimperei, Francisco López, ErikM, Yuko Nexus6, Ed Osborn, Maja Ratkje, Kaffe Matthews, Reynolds, Anla Courtis, mNortham, Kasper T. Toeplitz, Mark Trayle, Gregory Whitehead, etc.) et de l'art contemporain (Christian Marclay, Vincent Epplay, Pascal Broccolichi, Pierre Joseph, Martin Kippenberger, Arnaud Maguet, Andrea Polli, Sam Samore, Ludovic Lignon, etc.), tout autant que de jeunes artistes, se cotoient et collaborent à ce projet, et parfois initient des collaborations inédites qui sont intégrées au projet global. Le projet « Collective Radio » (1997-2005) (<http://joy.nujus.net/files/proj/radio/>) a été ponctuellement une variante du projet à destination de radios hertziennes (comme lors de Brussels2000). »

http://fr.wikipedia.org/wiki/Jerome_Joy

http://fr.wikipedia.org/wiki/Musique_en_reseau

Homestudios et dispositifs audio en réseau, 2002

« Il est à remarquer qu'ainsi bon nombre de dispositifs tout en étant activés sur les réseaux, induisent des "interfaces" physiques, localisées et événementielles, comme des sortes d'extensions temporaires - pour plus de clarté dans ce qui va suivre, nous vous conseillons de vous référer à un exemple de communauté, telle que le Collective JukeBox, <http://collectivejukebox.org/> -. La construction et la proposition de telles interfaces proposent alors de nouveaux accès à ces projets, viabilisées la plupart du temps dans des contextes auxquels elles sont inhérentes, et liés à des "déplacements" plus ou moins significatifs. Un dispositif en réseau n'utilisant que le réseau, ne pourrait démontrer en fin de compte que l'efficacité du réseau. Un dispositif en réseau permettant aussi des accès "analogiques" pose en supplément la problématique de la pertinence de son "implémentation" et de son immersion. Ces interfaces jouent le principe des équivalences et non celui d'une singularité artistique affichée. Et il serait inutile de voir dans ces interfaces des substrats ou des substitutions de la notion d'œuvre ou d'objet d'art, comme s'il fallait apporter un plus-value objectale visible et artistique à ce qui ne semblerait que virtuel. Une implémentation "par défaut" suffit à les rendre opérantes dans les contextes dans lesquelles elles apparaissent. Ne revendiquant aucune appartenance et aucune initiation d'un mouvement artistique quel qu'il soit, ces communautés modulent ces interfaces, tout autant que leur(s) interface(s) d'accès utilisée(s) sur le réseau dans lesquelles nous pourrions retrouver une dimension critique équivalente tant celles-ci restent cryptées et difficilement repérables dans le maillage non-quantifiable des home-pages et des sites internet. Il semblerait que le choix de ces sites d'accès soit aussi déterminant - par leur non-détermination même - pour le fonctionnement optimum de la communauté représentée. Ce choix semble encore collectif, c'est-à-dire qu'il ne représente en aucun cas un choix esthétique de l'un des participants ou de l'une des parties de ces communautés. »

(*Jérôme Joy, "Homestudios et dispositifs audio en réseau", In revue en ligne Biblio du Libre, 2002, http://www.freescape.eu.org/biblio/article.php3?id_article=96)*

Peer-to-Peer: the collective, collaborative and liberated memory of sound, Alessandro Ludivico, 2003

« This direct interaction mingles the roles of “creator” and “user”, thus enabling real development of ideas which draw their strength from the fact that they are created and approved by the public. And the notion of collective contribution is also behind “Collective Jukebox”, an experiment inaugurated in 1996 by Frenchman Jerome Joy, whose intention was to combine the spontaneous donation of tracks with public use independently of the limits of space and time of the artists involved. Joy’s work in fact combines the infrastructures of the net with those of traditional art, inviting anyone wanting to take part to make their tracks available at a publicly accessible internet address. Periodically, he then organizes and exhibits them via a real jukebox with thousands of files which are used in some kind of public space, such as a museum or café. Furthermore, the opportunity for reciprocal interaction opens further chances of processing carried out together with others, introducing a new social side into the production of sound. »

(Alessandro Ludivico, in "Peer-to-Peer: the collective, collaborative and liberated memory of sound", In the catalog of the exhibition ".adonnaM.mp3 - File Sharing, the Hidden Revolution in the Internet", curated by Franziska Nori and the digitalcraft.org team, Museum of Applied Arts, Museum für Angewandte Kunst Frankfurt, March-April 2003 ; and In online revue Neural, http://www.neural.it/art/2003/04/peertopeer_the_collective_coll.phtml and http://www.digitalcraft.org/index.php?artikel_id=504 ; and also : published in 'Re: The Ash Lad', Par Johann Morgenbild, pp 29-30, pp. 38-39, noemata.net (Pub.))

De l'Open Source à l'œuvre, Samuel Bianchini, 2003

« Si certains, comme le Critical Art Ensemble, revendiquent une "esthétique de la confusion", nombre de projets artistiques qui s'inscrivent dans ces perspectives coopératives mettent en œuvre des dispositifs collectifs ouverts mais parfaitement réglés — C'est le cas par exemple de travaux qui proposent différentes variantes de "Jam Session" : Graphic Jam d'Andy Deck (<http://www.artcontext.org>) et Mark Napier, Vectorama (<http://www.vectorama.org>). Ou encore des propositions comme le Collective Jukebox de Jérôme Joy (<http://www.collectivejukebox.org>), et même, plus anciennement, Épreuve d'écriture, expérience réalisée dans le cadre de l'exposition Les Immatériaux, et qui a donné lieu à une publication jointe au catalogue, Ed. Centre Pompidou, 1985. De façon plus générale, on pense également au domaine du jeu qui fonctionne sur ce principe : des règles pour un dispositif ouvert —, alors que d'autres se réalisent à travers l'énonciation de stratégies, voire de tactiques fédératrices : Voire ®TMMark et Etoy cités ci-dessus, ou également notre projet IDiKIT développé avec le collectif Ultralab (<http://www.idikit.com>). »

(Samuel Bianchini, "De l'Open Source à l'œuvre", www.iwu.org/opengame/OpenGame_iwu.pdf) (Essai publié dans "copyright - copywrong" sous la direction de Christiane Carlut, actes du colloque qui s'est tenu à Nantes en février 2000, Éd. MeMo, Nantes, 2003, pp. 54-63)

Experimental Music in 2005, Warren Burt, 2005

« The French composer/event-organizer Jerome Joy is another person who has been concerned with building musical communities and with alternative forms of making music accessible. His “Collective Jukebox” project (started in 1996) involved building a jukebox that could play recordings by experimental musicians from around the world. He then asked people all over the planet to contribute recordings to let their friends and acquaintances know about his open invitation. He did not curate the recordings; rather, he included everything that was sent to him. He wanted to create a kind of musical “commons,” where information from anyone who wanted to participate would be available. The jukebox has been installed in a series of art museums around Europe for the past eight years, where its music is available for the public to hear and explore. As a further extension of this project, he is now working on making the contents of the jukebox available on the Internet. Again, he wants to create a place where people who are interested in listening to newer forms of sonic creativity can easily find that work. His most recent project was a concert in Paris, as part of the Paris Autumn Festival, the “Compatible/Downloadable Concert.” This was a concert of works composed for the Yamaha Disklavier, a computer-controlled grand piano. He invited a number of composers to send in MIDI files of newly composed or already existing works for the Disklavier. He made a selection from these, and the works were performed on December 6, 2004. My composition, “Probable Occurrences, in Layers,” was performed. Jerome then made the files of the pieces from the concert available on the Internet so that interested people could download them and play with them on their home computers. In a recent e-mail, Jerome said to me that he was delighted with the concert itself, which challenged a number of aspects of the normal concert (watching a piano with no performer, the playing of works beyond the capabilities of a human performer, et cetera). Rather than eliminating the notion of live performance, here he had the best of both worlds—for the audience in Paris, the experience of the roaring physicality of the Disklavier at full tilt (at least that’s what “Probable Occurrences” is about!), and, for the worldwide audience, the ability to take the pieces and play them (or even remix and modify them) at home. Joy’s work is another example of a composer trying to establish a new basis for musical and artistic community, and I, for one, enjoy participating in his projects. »

(Warren Burt, "Experimental Music in 2005", In 'World Literature Today', May-August 2005, pp.49-52, www.logosfoundation.org/press/WLT_May-Aug05-18Burt.pdf)

ARTISTIC COLLABORATION AND PLAYERS’ IDENTITIES IN WEB SPACE AND TIME, Pierre Le Gal de Kerangal, 2004

« In the physical world, magazines and newspapers are filled with examples of invitations to act, react, buy, and sometimes also, collaborate. These invitations use visual cues such as dotted line with icon of scissors inviting the reader to cut part of a page, scratch and sniff areas, etc. The goal is to transcend the common use of the material, to stretch the usage boundaries of the paper and to induce physical action where intellectual activity (reading and reflecting) is usually conducted. [...] The author of Collective Jukebox 3.0, a music collaboration, displays the list of participants on his site as a trophy (“Jukebox.” The Thing. 7 Mar. 2002 <<http://jukebox.thing.net/marseille/frame1.htm>>). As in physical space, the more renowned the participants, the better for the author as his project and his name are associated with other names that attract attention. The web teems with invitations to participate. Forms and polls ask users for their opinion, tell-a-friend links offer users to forward information to a specific email address. This tricks the user into providing the company with a valuable email address as it belongs to someone who is likely to be interested in their product. This could be transformed into a win-win situation if the recipient of the email was asked first if she wants the company to receive her email address. »

(Pierre Le Gal de Kerangal, "ARTISTIC COLLABORATION AND PLAYERS’ IDENTITIES IN WEB

Internet à l'épreuve de la critique, 2003

« Dans la même perspective, le Collectif JukeBox considère qu'une oeuvre ne serait en fin de compte qu'une occupation, et non un substrat nominal destiné à une circulation repérable et capitalisable. Il s'agit de mettre en place « des espaces productifs s'appuyant sur des codes d'échanges ». Par exemple, à l'initiative de ce collectif, le projet PicNIC rassemble un quatuor électronique et un programmeur. Une boîte est ainsi programmée pour organiser la diffusion à partir des matériaux livrés en live par les musiciens. Dotée d'une mémoire, cette boîte sample, se modélise, transforme, déplace, devient imprévisible, c'est un cinquième membre virtuel du quatuor. Cet outil de diffusion peut fonctionner sur n'importe quel support et média. [...] En démultipliant les possibilités de diffusion et de ré-appropriation des "œuvres de l'esprit", les NTIC transforment de fait les rapports entre technologie et création, économie et droit. Néanmoins, les acteurs du Libre contribuent à élaborer des formes de régulation, tant de la coopération que de la diffusion sur Internet, en prenant appui sur l'expérience acquise dans d'autres domaines du monde sensible. [...] Le collectif JukeBox voit dans les pratiques audio-numériques un modèle pour la construction de situations collectives d'invention : « En 1958 et à la suite de Guy Debord, Constant, membre de l'IS parle de manière visionnaire de la pratique artistique comme "construction des ambiances" et nous pourrions prolonger cette prospective par le développement de situations et de dispositifs d'expérimentations exogènes, en faisant l'économie du médium symbolique qui d'habitude l'autorise et le légitime (l'exposition, le concert). D'une gestion "de fait" des objets et des oeuvres, nous sommes passés à des hypothèses d'opérations et de productions dont les interfaces possèdent de multiples entrées et sorties. Les pratiques audio-numériques en sont les prototypes. Celles-ci compilent, "midifient", samplent et mixent, re-mixent et renouvellent la mimésis par la réappropriation, le recyclage et par des activations opératoires "en temps réel", "en process" ou bien encore "programmées" et non plus contemplatives, nostalgiques voire héroïques. La machine de reproduction devient machine d'invention. L'audio irrigue les objets spatiaux et les objets temporels, relativisés, reproductibles et non absolus, actifs et impliqués, et non simples jeux de l'apparence. » (Collectif JukeBox, 2003, « Construction de situations collectives d'invention », texte disponible sur le site du collectif.)

La question de l'organisation économique concrète de ces activités est alors considérée comme secondaire : « Les principes économiques adoptés sont plutôt basés sur l'échange direct et non pas sur la rétribution relayée (droits d'auteur, commandes, résidences, etc.). Maintenant, poser la question de leur viabilité économique est sans doute inopiné car ces pratiques ne prennent pas cette question comme un principe premier, certaines l'évitent, d'autres l'interrogent, et certaines autres l'oublient. Ces alternatives proposent des autonomies de vie (c'est-à-dire en dehors du champ qui devraient les légitimer) sans affirmer une "autonomie" d'un statut social et économique. Les supports de celles-ci sont fragiles, éphémères et la plupart du temps financés par des combinaisons fastidieuses (dans des cadres expérimentaux, pédagogiques, etc.), sans autre validité, mais ils sont très réactifs (du fait de la pluralité et du nombre croissant de "propositions", si l'une disparaît, d'autres apparaissent, etc.). » (ref. Idem)

L'analyse du corpus permet donc de mesurer l'ampleur et la portée des débats soulevés par le mouvement du Libre, ainsi que les différents appuis mobilisés dans ces débats. Néanmoins, elle laisse entièrement ouvert un champ d'investigation pour appréhender les modes concrets d'engagement des artistes dans les projets coopératifs sur Internet ainsi que les formes de régulation qui s'y instaurent. »

(In 'Internet à l'épreuve de la critique', Groupe de Sociologie Pragmatique et Réflexive EHESS, Chateauraynaud et Patrick Trabal, Avec des contributions de : Marie-Christine Bureau, Francis Chateauraynaud, Christophe Lejeune, Didier Torny, Patrick Trabal ; Rapport remis dans le cadre du Programme « Société de l'information » CNRS - Appel à propositions de l'automne 2001 ; Novembre 2003. p. 43, pp. 46-47)

Hotel California, Marie-Pierre Bonniol, 1999

« Le JukeBox offre la possibilité d'écouter, les fesses calées sur une chaise, les coudes plantés sur une table en compagnie de ses amis, des morceaux de musique, ou pas, des pièces sonores identifiées ou non, des petits bouts de vie captés sur bandes magnétiques ou supports binaires. La démarche est simple : repérer sur une liste l'objet de ses désirs, tapoter le numéro du bout des doigts sur le Juke. Ne pas insérer de pièces surtout : la véritable cafétéria du lieu d'exposition servira lui de restoroute de la marchandise. Un doughnut, une revue, dix francs et t'es content. Avec le Juke, rien de tel. Une machinerie gratuite prompte à combler les curiosités aiguës ; il y a de quoi désarçonner l'individu. Au programme, rien d'unifié, si ce n'est une sale volonté de donner la parole aux réseaux. Celui du web, celui de l'ombre, celui des composants électroniques d'un véritable JukeBox tel qu'on peut encore le trouver sur les paisibles routes de France ; Mireille, au comptoir, vous fera la monnaie.

Un e-mail, comme un coup de téléphone, comme une pression pour exprimer le choix d'un disque (The Eagles?), passe par toute une armada de fils, de routages, d'intersections avant de parvenir à son destinataire quelques millisecondes plus tard. Un système organisé comme un chef, rôdé pour la forme, qui permet de prendre contact avec de multiples personnes qui elles-mêmes se connectent entre elles. Le miracle du rhizome. L'héroïsme connectable.

L'esprit Pierre de Coubertin appliqué au Sound Art : on se passe le témoin, on se met en équipe, et l'important, c'est de participer comme on dit. C'est ainsi que la bonne parole du Juke a trouvé ses chrétiens. Pop-stars, artistes, bruiteurs ou électro-acousticiens, impossible de rallier les participants du Juke à une cause commune sinon celle de l'expression, la censure mise de côté. D'aucuns veulent triturer leur guitare, refaire leur Velvet Underground "at home", devant leur quatre pistes pourrave. D'autres sortent la grande artillerie de la musique concrète, le sillon fermé comme médiateur, les jambes arquées, l'estomac proéminent. On se réjouit de trouver là des artistes qui chantent sur le groupe métal Melvins comme des musiciens qui, remontant leur lunettes demi-lunes sur le bout de leur nez, souhaitent explorer de façon très sérieuse les tréfonds du minimal. Comme un médiateur familial qui réglerait les questions d'éthique sonore et conflits entre anciens et petits cousins, le Juke n'a qu'une seule politique : celle de l'ouverture, et du plaisir. Avec seulement une retenue : celle de ne pas accepter les songwriters sans couilles à la recherche de crédibilité arty. Faudrait voir à pas exagérer non plus.

Inutile de jeter le Juke en pâture au réseau commercial : aucune dictature du tube, du profit, ne guide ce projet iconoclaste. Aucun partenariat envisageable avec Fun Radio, aucune photo dédicacée ne circulera. Pas d'ascension sociale, de grimpe d'échelons prévue. Nib. Les participants acceptent la règle du jeu, et avec le sourire, créant de leurs petits doigts dodus des pièces spécifiques. Le Juke, dès lors, se régénère de façon autonome et propose de nouvelles visions à chaque exposition. Cela a le bonheur de faire monter la bave aux lèvres côté institutions : autant d'oeuvres inédites par autant d'artistes (près de deux cents cinquante à ce jour), quelle aubaine ! Cela irait presque jusqu'à faire la nique à la collection du Musée d'Art Moderne, c'est incroyable, hein, chef ?

Souhaitons que les nouveaux saints, ceux de la divine technologie, protègent ce projet béni : ils ont

beau avoir des paupières qu'ils ne sont pas sourds pour autant. Et que l'art, cette foire aux créations multiples, colle toujours aussi près de la vie. Même si ça fait grincer les dents. »

(Marie-Pierre Bonniol, "Hotel California", Villa Arson, le 4 février 1999)

Musical Experience and Online Communication - The Construction of Cultural Frames, Dante Tanzi, 2003

« This section will look into two examples of projects that construct cultural spaces against the background of a critical analysis of artistic practices within the frame of net-interactive technologies: Jerome Joy's evolving co-operative audio database, Collective JukeBox; and Sabine Breitsameter's web site Audiohyperspace, created for Southwestgerman Radio's cultural channel SWR2. Collective JukeBox is open to all contributors and is activated by their 'engagement' through sending unlimited audio contributions and evaluating proposed interfaces. It functions as a forum, and its participants can make proposals to modify the project. Just as the creator of Collective JukeBox, composer Jerome Joy expects his project to open 'a new resistant space for digital audio emergent practices'. [...] although a private initiative, Collective JukeBox is a dynamic, collective endeavour, 'a continuously evolutionary and updated resource'. Referring to their own projects, Joy and Breitsameter offer further considerations regarding the peculiar effect of net technologies on artistic practices and on listening spaces. Breitsameter's analysis regards the identification and consideration of cultural shifts of production and perception caused by the network's new prerequisites:

These shifts also imply difficulties and new challenges for the artistic concept and the dramaturgy itself. [...] If the framework and its rules are not enough defined, the aesthetic statement becomes arbitrary. If the rules and the frame are too complicated, the recipient is overwhelmed and might use the artistic offer to participate in a superficial or trivialising way. If the frame is too simple, the value of experience is little and the motivation to participate as well. There is also a risk of loss of editorial and artistic responsibility, if it is the user who is supposed to produce the artwork. Therefore, the invitations by the artistic framework to the recipients have to be balanced delicately [Breitsameter, Sabine. 'Audiohyperspace, from Hoerspiel to Interactive Radio Art in the Digital Networks.' In Cast 01: Living in Mixed Realities Bonn: Fraunhofer Institute, 2001. p.305].

Starting from a more theoretical frame, Joy analyses the shift between languages, reality and identity of artistic practices. According to Joy, the practices of artistic presentation and the conditions that rule the diffusion of artworks no longer seem adequate to 'languages' developed nowadays, especially those using elements that are more and more dematerialised and free from the 'principles of reality.' Joy states that the fields of artistic inquiry tend to be displaced, while presenting themselves more often in the shape of 'device,' than in the form of 'laboratory' or 'platform.' There is a process of adaptation that opens new spaces to artistic practices and requires them to be reformulated. In fact, without being too explicit, they infiltrate peripheral domains (computer science, communication, social relations) and thus modify their identity.

Accordingly with these premises, Joy's strategy is that of planning a device characterized by different forms and functions: an audio compilation, an audio intervention group, a networked jukebox.

The project is continuously evolutive with different public and 'work' interfaces, and its system of development is really close to a system of 'groupware.' [...] Collective JukeBox began on Internet for building the network of contacts between a lot of artists (and non-artists) to build a place of

exchange and of conversation, and very quickly, the project requested the construction of interfaces for the exchanges and for the public broadcasting. These interfaces have first appeared in 'real world' with actions and a consultation board: a CD-player juke-box, which represents today the 'sound-system' of the project, before the finalization of the 'internet-system'.

Nevertheless, it is quite clear that ways and attitudes in which participants approach *Audiohyperspace* and *Collective JukeBox* may be different, since the two projects imply slightly different conceptions of interactivity and cultural exchange. While in *Audiohyperspace* strong attention is paid to the quality of results, in *Collective JukeBox* the quality of musical pieces can be left out of account:

There is no selection for participating, and the project is now invested by many and many artists. Those ones take part in freely by sending to the project their audio and musical contributions, and the Collective JukeBox Project ensures their visibility and listening. The free mode of consultation and sine qua non activation by the listeners allow the installation of a user-friendly space for the public, as a café or a cafeteria or an 'audio-lounge,' with a jukebox machine. The project opens not only a 'forum-room' and a space of 'scan' (artistic scan), but also a permanent laboratory.

[...] According to Joy, the *Collective JukeBox* project could provide a model of a new economy (associated with these new methods of artistic work), which could cooperate or coexist with the existing and legitimated commercial systems (here those of the music industry, the art market and artistic institutionalisation) without seeming to be an element of pirating (copyright violation). »

(Dante Tanzi. Excerpts from his publication "Musical Experience and Online Communication" December 2003, In Crossings: eJournal of Art and Technology, Vol. 3, issue 1)

FLUX ET CRÉATION SONORE, Yannick Dauby, 2003

« Un autre mécanisme de création de flux, repose sur la constitution d'une collection de documents, et de leur mise à disposition. L'auditeur se trouve libre de reconstituer lui-même, par ses choix (une "playlist"), un flux personnalisé.

Le COLLECTIVE JUKEBOX repose sur ce principe : une abondante collection de travaux sonores est archivée sur compact-discs, stockée dans un volumineux juke-box. Les auditeurs ont accès à l'ensemble des pièces par l'intermédiaire d'un panneau présentant le titre, le nom d'auteur, la durée et le n° de la pièce. Un pavé numérique permet de programmer la playlist. Les pièces ne peuvent être interrompues une fois convoquées.

Le Collective Jukebox n'est pas une oeuvre, il s'agit plutôt d'un espace de diffusion, vivant et collectif. Les auditeurs se retrouvent face à une multitude d'œuvres, et le juke-box en permet une écoute partagée. Les contributions alimentent depuis 1998 ce dispositif ouvert, en permanente évolution. »

(Yannick Dauby, [http://kalerne.net/joomla/index.php?](http://kalerne.net/joomla/index.php?option=com_content&task=view&id=51&Itemid=49&limit=1&limitstart=1)

option=com_content&task=view&id=51&Itemid=49&limit=1&limitstart=1)

Music and the Internet : Mosaic, Josephine Bosma, 2000

Mosaic : the merging of all soundspaces, Josephine Bosma, 2000

« The soundtracks of life are merging. Emerging technologies allow for the appropriation, on a large scale, of a sound environment which is mass medial, musical and habitat at the same time. We enter the world of mosaic. Mosaic is like a tapestry, a mosaic, or an ocean of sound bites and samples ranked and ordered according to individual taste or choice. Mosaic is the condition of music and sound once it is channeled through computer networks like the internet. Music is no longer a finished, static product that can be taken for granted. On the contrary, the listener becomes the producer of her or his own sound environment. The listener is also composer and musician; for want of a better term, a 'musicianer'. In the world of mosaic a musician, surrounded by a mixture of musicianers and listeners, has to find new, innovative ways to emphasize her or his role as an artist anew. Even if the strategies to do so are not all unprecedented, they still need to be applied in a new setting: a further developing networked culture.

Starting in the 1980's, cheap and relatively easy to use sampling technologies began to radically changed the world of music. More recently, the internet began to facilitate similar change as a real-time, long distance collaboration tool and seemingly inexhaustible archive. But perhaps more importantly, it evokes older, avant-garde techniques by extending studio and performance spaces into the home. The emergence of the tracker community, that was amongst the first to use the advantages of the computer as sound editing tool in a profound way, was a sign of things to come for all of us. The studio, or the auditorium moves from specialized physical spaces to the home via the personal computer. The cultural impact of the Internet is thus more than the dry sum of its technological capabilities. The world of sound production is sort of stretched out and reaches far into the world of (what by now is) the former audience. [...]

The example of Cage's amplification of personal preference or style into musical practice and even musical theory shows the importance of selective listening. Selective listening can be taught, or forced on an audience. Different worlds of sound are created by manipulation, creation and differentiation of audiences, these not necessarily meant negatively of course. When art on the internet is a specific form of communication or exchange between artist and audience, in which the audience gets a larger role in defining the artwork, yet where the artist defines the stage and the props, music on the net is a further deterioration of the horizontal, democratic model the internet implies. The digitized world, especially the world of sound, is one of endless possibilities and non hierarchical structures. The freedom this apparently creates by default, a freedom that allows for all known truths and traditions to be reconstructed, re-invented and rebuilt as if from scratch, is a much debated and defended one amongst net artists, activists and hackers. [...] (special thanks to Sylvie Meyerson of Sandbox, Justin Bennet, Mercedes Bunz, Alexandra Hettergot, Jerome Joy and the members of the forumhub mailinglist for music in computer networks) »

(Josephine Bosma, *In Sandbox #8: Bang!, the sound issue* ; and also : *In Crossfade*, Walker Art Center, 2000)

El paper d'Internet en la cultura emergent del món actual (1945-2003), Joan Campàs Montaner, 2005

« En l'apartat d'obres col·laboratives sobre el so cal subratllar el treball de Jérôme Joy, desenvolupat en el marc de la Villa Arson de Niça. Després de *Radiomatic*, dispositiu autònom destinat a reflexionar sobre el concepte de programació aplicat als camps radiofònic i informàtic, aquest artista desenvolupa un *Collective Juke-Box* (1996), que es defineix com un espai obert de resistència per a les pràctiques àudiogdigitals emergents: alhora fòrum, workspace col·lectiu, laboratori permanent auto-organitzat i espai crític. Aquesta obra confirma el desenvolupament de

pràctiques alternatives a la indústria musical, que imposa als dissenyadors del juke-box el desenvolupament d'interfícies apropiades a aquests nous espais de creació i de difusió. »
(« *El paper d'Internet en la cultura emergent del món actual (1945-2003) - El. Instal·lacions interactives, Net.Art i hipertextos en línia com a estudis de cas* », Joan Campàs Montaner, *Tesi doctoral*, p. 409, Universitat de Barcelona, 2005)

A comment by Netochka Nezvanova, 2001

« Jerome JOY - "hah"

[and yes i was tricked into contributing to his exploitation of others' work]

>Les pratiques artistiques coopératives dans les domaines des arts

another superlative utilization of publik funds.

`we` need a revolution.

halt the legalized theft of publik funds.

Nn »

(*Netochka Nezvanova, on Nettime mailing-list, 23 Apr 2001*)
