

3<sup>ème</sup> séance du séminaire Intelligence Collective

## ***L'art numérique et l'intelligence collective***

Présentation de [Yann Le Guennec](#) - Animation par [Godefroy Beauvallet](#)

*Ce séminaire s'est déroulé le 16 juin 2005 à la cité des Sciences mais également en ligne par l'intermédiaire d'une Webradio et d'un chat.*

L'art numérique et l'intelligence collective

Introduction de Godefroy Beauvallet

Introduction de Yann Leguennec

Tour de table des participants

Un nombre incertain de problèmes indéterminés...

Les bases de données d'installations immersives (The living Web)

Les bases de données d'art contemporain (Documentsdartistes.org)

La question du projet collectif

Les projets participatifs sur Internet (kollabor8, Adam Project)

Se cacher derrière l'identité collective ? (Incident.net, pavu.com)

Portails d'artistes : art ou médias ? (Rhizome.org)

L'œuvre collective

Le générateur Poiétique et ses déclinaisons (rssgp...)

Le lien entre le net et les dispositifs localisés (gestion de stock)

Expérimenter au sein du groupe Intelligence collective

### **Introduction de Godefroy Beauvallet**

Les questions d'intelligence font question dans l'art. On oppose volontiers intelligence et sensibilité, esprit de finesse et esprit de géométrie. Le collectif fait question également car la notion d'auteur apparaît a priori éminemment individuelle et pourtant dès que l'on fait un peu d'histoire de l'art on tombe bien sur des notions de courant, de groupes, de mouvement, d'auteurs en collectifs... On peut penser très simplement à des essais collectifs anciens tels que les cadavres exquis du surréalisme, mais après tout une cathédrale n'est-elle pas une œuvre d'art collective également ?

Cette question qui traverse l'histoire de l'art devient centrale avec l'art numérique puisqu'il devient possible de manipuler, coller ou transformer collectivement et individuellement des concepts, des objets et des médias ; Il est possible de réutiliser des choses faites par d'autres ; Il est possible de construire en commun - pas nécessairement au même endroit...

Il est également possible de penser à des dispositifs qui mêlent théâtre sur plusieurs scènes et liens vidéos ; des dispositifs de chat liés à une œuvre qui rétroagit avec ce que les gens disent sur le chat. Il existe toute sorte de possibilités.

Nous proposons aujourd'hui de les explorer avec Yann Le Guennec, artiste plasticien et qui travaille justement dans le domaine de l'art numérique. Après tout l'art n'est-il pas aussi exploration ?

## Introduction de Yann Leguennec

J'ai découvert le numérique en 1998 où j'ai co-fondé une association appelée « [actions réseaux numériques](#) » qui a pour objet principal de participer au développement des pratiques artistiques sur internet en particulier. L'art numérique est plus vaste que l'art qui met en jeu l'internet.

Nous pourrions commencer par nous poser la question de la forme de cette rencontre. Il s'agit d'une rencontre préformatée. Elle a une forme dans l'espace temps. Elle se situe ici dans l'espace à Paris dans une pièce qui fait environ 100 m<sup>2</sup> où les participants sont réunis autour d'une table en U. Donc nous ne sommes pas dans une configuration frontale, je suis moi-même autour de cette table au même niveau que les autres participants. Il y a une page sur le Wiki du groupe Intelligence Collective de la Fing qui donne le programme, donc la dimension de l'organisation de la rencontre dans le temps. Si j'aborde cette question en introduction, c'est que les arts plastiques peuvent aussi s'intéresser aux dispositifs relationnels : comment créer de situations qui vont permettre à des personnes d'interagir avec d'autres personnes, avec des objets, avec des matériaux - dont des matériaux numériques.

Ici nous avons cet espace de rencontre et de discussion, dont le matériel privilégié sera le langage, qu'il soit oral via notre discussion ou écrit via le chat. Si on regarde le programme, le déjeuner est terminé et nous en sommes au tour de table qui va permettre à chacun de se présenter et de donner ses attentes par rapport à la rencontre d'aujourd'hui.

### Tour de table des participants

- Arnaud Klein, coordinateur des projets R&D à la Fing. J'attends de découvrir de nouvelles choses sur l'art numérique et tester également la retransmission du séminaire par la Web radio.
- Yves De Ponsay du Carrefour numérique, chargé de mission pour l'évolution des arts numériques à la cité des Sciences et à la Cyberbase.
- Marc Jeanson, élu municipal en charge des nouvelles technologies dans la ville de Ris Orangis en Essonne
- Olivier Auber, et comme Yann, expérimentateur de tas de choses sur le réseau depuis 1986 et j'ai réalisé quelques expositions à la cité des Sciences.
- Janique Laudouar, responsable de Numédia édu, un magazine d'éducation à la culture numérique et aux nouveaux médias où on peut trouver des démarches d'artistes.
- Godefroy Beauvallet, maître de conférence à Telecom Paris. Je viens découvrir le domaine de l'art numérique et de l'art en collectif.
- Jean-Michel Cornu de la Fing. Très intéressé par voir comment dans l'intelligence Collective on peut aussi expérimenter, comment des individus passent ou non au collectif.

*(D'autres participants se sont ajoutés au fur et à mesure du déroulement de la session. Une dizaine de personnes ont également suivi le séminaire en ligne par Web radio et ont pu intervenir via le chat)*

### Un nombre incertain de problèmes indéterminés...

En réfléchissant à cette intervention j'ai rencontré une difficulté à obtenir un avis définitif sur ce qu'est l'art numérique et ce qu'est l'intelligence collective. Il y a un problème de définition par nature de l'art, puisque à partir du moment où l'art peut être son propre objet il devient un outil de réflexion et ne peut pas se stabiliser dans une définition. Par ailleurs je ne

vois pas comment une définition de l'intelligence collective pourrait émerger autre que collectivement. Il y a donc une double difficulté d'approche dans la thématique d'aujourd'hui.

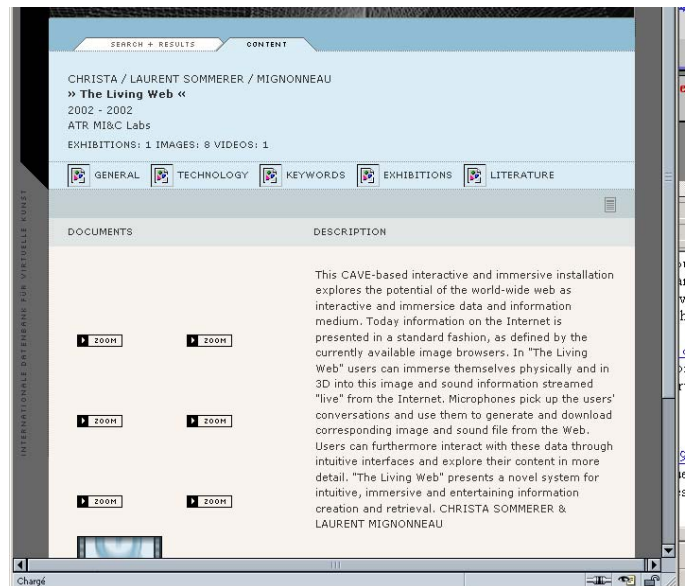
Ma préparation a débouché sur [un ensemble non ordonné de notes et de liens](#) que vous pourrez trouver sur le Wiki de la Fing sous le titre « un nombre incertain de problèmes indéterminés posés dans le désordre. L'idée est plus, à partir de proposition de rentrer dans une discussion collective

## Les bases de données d'installations immersives (The living Web)

Sur le site [Living Web](#) on a des noms, qui semblent être des noms propres, quelque chose que l'on peut identifier comme un titre, des années, des codes ésothérique, des questions d'exposition d'image de vidéo, et une description.

Est-ce que ce document projeté de façon brute dit quelque chose à quelqu'un ? Est-ce que ça à du sens ?

- Godefroy Beauvallet : cela fait plus page de catalogue descriptive qu'œuvre.
- Janique Laudouar : j'ai l'impression que l'on peut attraper le mot immersif au passage, c'est déjà un indice.



Il est question d'installation immersive qui explore le potentiel du Web. C'est de l'ordre de l'installation. L'installation est une pratique artistique que l'on peut pratiquer sans nécessairement utiliser des technologies numériques en disposant par exemple des objets dans un espace ou en lui donnant une certaine configuration. On a donc une installation immersive

- Olivier Auber : l'utilisation des termes « CAVE-base interactive » suppose de prérequis pour comprendre de quoi on parle. L'utilisation du terme « immersive installation » également peut être ambiguë pour des personnes n'étant pas dans le bain.

Ce serait intéressant de savoir de quel bain il s'agit. Si c'est celui de l'art numérique, il est sans doute plus facile de définir le bain que l'art numérique.

- Godefroy Beauvallet : Ce qui est surprenant c'est que l'on nous parle d'immersif et d'installation mais en fait ce que l'on nous montre c'est des traces. Pour pouvoir voir la chose il faudrait être dans un « Cave ». On ne nous propose que des photos.

Il y a cependant un rapport avec le Web, car il s'agit d'accéder à des données sur le Web qui projettent des images en 3D dans un cube dans un endroit localisé. On a une tendance lourde de l'art numérique qui s'inscrit plus dans ces dispositifs techniques localisés montés en partenariats avec des gros centres qui peuvent fournir cette technologie.

Le titre de la page est « Database of virtual art ». Il s'agit d'une base de donnée de traces relatives à des œuvres identifiées par leur titre, leur année et leurs auteurs.

- Godefroy Beauvallet : Cela me fait penser à ce qui pourrait être une première définition. L'art numérique a facilement le statut de premier contenu, d'exploration de scénarios d'usages de dispositifs technologiques. On a un dispositif technique que l'on a inventé quasiment pour la technologie elle-même et avant que l'on imagine des contenus qui puissent avoir un intérêt économique ou social, l'art aurait pour fonction de commencer à jouer avec des scénarios d'usages. L'art étant gratuit, ce serait une manière de jouer avec ces outils là et de donner des idées à d'autres innovateurs plus en rapport avec la pression économique principalement. On le voit beaucoup, par exemple sur l'intelligence ambiante. C'est séduisant mais cela me semble extrêmement réducteur.

Ce serait une demande des fabricants de technologies aux artistes. Pourquoi pas ? Dans le cas particulier de ces systèmes immersifs on est dans des dispositifs spécifiques. Ce qui m'interpelle le plus est l'aspect localisé. On va dire que c'est de l'art parce qu'on va le mettre dans un endroit qui parle d'art. C'est le spectateur qui servira de cobaye si on est en train de tester des scénarios d'usage.

Il faut repérer les acteurs en jeu et leurs interactions : le centre, le fournisseur de technologies, le critique, l'artiste qui est bien identifié, le spectateur. On reste dans un schéma relationnel assez classique.

- Olivier Auber : Il y a aussi le réseau des centres qui a du mal à voir ce qui n'est pas dans son réseau. Si on regarde dans la base de données, on ne verra que des choses produites dans ce type de cadre.
- Yves De Ponsay : Ce type de cadre et ce type d'objets immersifs ne trouvent que très difficilement leur place dans des espaces reconnus comme recevant de l'art ou de la technique (par exemple un musée ou dans un espace technologique pur comme ici). Dans les deux cas de figure on a du mal à représenter des ensembles immersifs.
- Janique Laudouar : pour répondre à la remarque de Godefroy, je travaille avec un groupe d'artistes et de théoriciens sur le même sujet : les usages et les artistes. La question de comment représenter ce qui s'est passé revient constamment. C'est bien qu'il y ait des traces mais cela montre bien toute la difficulté de représenter une installation (contrairement à la Joconde que l'on peut aller voir)
- Janique Laudouar : il est intéressant que Yann ait fait ce choix. C'est un choix de provocation ou subjectif. Je me déplace beaucoup pour voir les choses parce que je n'arrive pas à les comprendre à distance.

J'ai commencé par cet exemple car si on s'accorde pour dire que l'art est ce qui est reconnu collectivement comme art, cela en fait partie et en est même une branche lourde. J'ai l'impression que l'on profite du dispositif technologique et qu'on le nourrit mais finalement on ne le remet pas tellement en cause.

- Olivier Auber : Avec ce type d'œuvre j'ai souvent un sentiment de déception. Il faut se déplacer, c'est loin. Une fois que l'on y est-on se retrouve à interagir avec des degrés de liberté contrôlés et soumis à un champ de possibles très limité, analogue à ce qui se passe dans le jeu vidéo. Souvent il y a des messages sous-jacents qui sont pré-écrits, une critique des médias, qui pourrait très bien s'écrire sur du papier. Le message est démultiplié par le fait qu'il faut se déplacer, que c'est cher, c'est loin... tout cela produit par un réseau de pouvoir il faut bien l'admettre. Il y a une sorte de critique interne au pouvoir officiel.

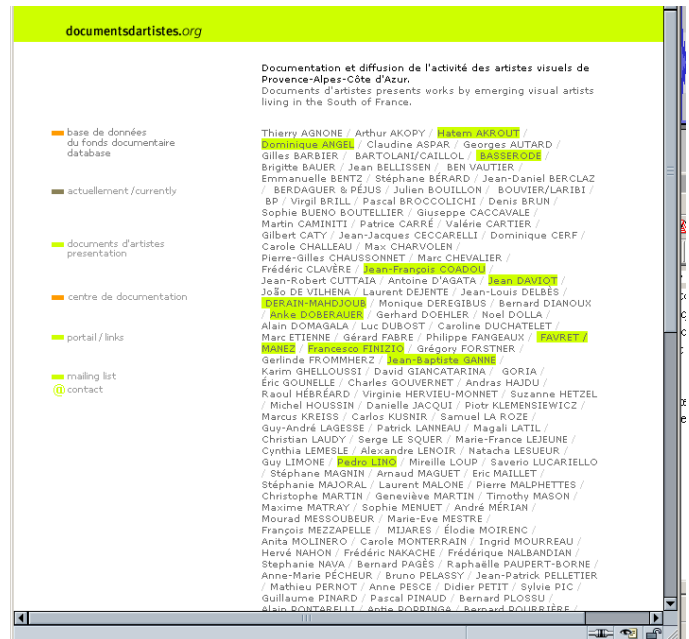
- Yves De Ponsay : on peut être d'accord avec ce que vous dites mais on peut avoir le même type de débat dans l'art contemporain. Le débat va bien au-delà de ce que l'on peut dire dans l'art numérique.

Dans la base de données on avait une liste d'artistes et d'œuvres regroupés sous une URL. Nous adoptons le point de vue de quelque qu'un qui arrive sur Internet et qui essaie de voir ce qui se fait dans l'art numérique.

## Les bases de données d'art contemporain (Documentsdartistes.org)

Avec [documentdartistes.org](http://documentdartistes.org) on a le même type de structure : une base de donnée avec des artistes, qui sont dans le cas présent, plutôt des artistes "labellisés" art contemporain.

Si on clique par exemple sur Jean-François Coadou, on arrive sur une trace (photo de la sculpture silencieuse n°32) avec un ensemble d'informations bien organisées. De mon point de vue de visiteur sur le Web, cette œuvre est similaire à l'autre. Je n'y ai pas accès sans me déplacer. Une question intéressante est celle du modèle de l'artiste. Qu'est-ce qui fait que l'on va identifier un artiste ? Ces bases de données sont structurées autour de cela : son nom, ses expos sa biographie, le nom de ses œuvres. Tout est nommé, mesuré et rangé.



On est plus sur la question d'une certaine médiation de l'art qui d'un certain côté permet d'avoir accès à une trace des œuvres mais dans un contexte strictement modélisé. Il me semblait intéressant de faire ce parallèle entre deux bases de données d'artistes que l'on va considérer comme deux formes d'art différentes. Y a-t-il une différence entre l'art contemporain et l'art numérique ? Par exemple les dispositifs CAVE ont leur réseau particulier d'exposition mais les centres d'art contemporains français ne montrent pas ce genre de travaux. Par différenciation on peut peut-être identifier deux types d'art différents.

- Olivier Auber : par le biais de l'Internet ces deux types d'arts se retrouvent sur un pied d'égalité. Aucune de ces deux formes d'art ne s'exprime pleinement sur le réseau.

Cela nous donne des informations intéressantes sur ce que l'on pourrait nommer l'écosystème de l'art numérique. On a de grosses institutions qui sont des nœuds dans cet écosystème d'art numérique (ZKM, AEC, etc.) Est-ce que ce n'est pas l'institution qui devient artiste ? Ne se met-elle pas en position d'exprimer quelque chose à travers ce qu'elle organise à travers sa capacité à regrouper des gens et à produire de l'événement, de la réflexion et des installations.

- Janique Laudouar : lorsque les outils numériques n'existaient pas il n'y avait pas ce sentiment d'appartenance. L'accès à cette information et à cette profusion semble faire la différence. On peut se poser la question de l'apport de la technologie pour pouvoir se

promener dans cette information. Est-ce que la participation est une illusion ou une réalité ? Je suis émerveillée par cet accès (on retrouve cela avec la littérature grise). Il y a une partie de liberté. Je ne pense pas que la technologie soit neutre.

Il faut distinguer l'accès à la réflexion sur l'art et à la médiation des pratiques artistiques et l'accès à l'art lui-même. Ce que l'on a vu jusqu'à présent est de l'ordre de la médiation.

## La question du projet collectif

Est-ce que des artistes isolés peuvent produire une œuvre ?

On peut raisonner également en terme de projet. A quel niveau peut intervenir le collectif. Pour prendre l'exemple de notre réunion, si on la considère comme une œuvre d'art (n'ayons pas peur des mots), est-ce que le collectif s'est concerté avant pour décider de se rencontrer.

- Godefroy Beauvallet : je relierai cela à la question des formats. Dans un exemple en dehors de l'art : on voit des journaux basés sur spip dont l'organisation ressemble à celle d'une rédaction de journal et d'un autre côté, on voit exploser les blogs où on est dans un schéma de coopération où chacun peut décider de ce qu'il met ou non en ligne. Dans une réunion, on peut avoir des réunions qui sont dans un projet collectif (qui correspond plus à la logique du Wiki ou du spip) et pour d'autres qui sont réduites aux acquêts : on vient, on écoute, on s'enrichit les uns les autres et on repart, chacun à son projet (qui correspond plus à la logique du blog).

Il y a beaucoup de courants du XXème siècle qui cherchent à démontrer que l'art n'a pas forcément besoin d'avoir des spectateurs et essaie de mettre en pratique que chacun se sente artiste dans la vie de tous les jours plutôt que spectateur. La notion de spectateur a été remise en cause depuis avant les années 50 (depuis Dada). On la retrouve dans la relation que l'on peut avoir entre l'art et l'internet.

Pour ce qui est du collectif et de la définition des projets. Il y a des artistes identifiés mais on sait bien qu'ils n'ont pas tout fait. On a besoin d'une marque.

- Yves de Ponsay : Il y a des artistes qui fonctionnent de façon collective et d'autres de façon individuelle. On a les deux cas de figure.
- Godefroy Beauvallet : il y a des collectifs même en mathématique (par exemple avec Bourbaki).

## Les projets participatifs sur Internet (kollabor8, Adam Project)

<http://kollabor8.toe-gristle.com/>

Avec kollabor8, Il s'agit de récupérer une image de la modifier et de la réinsérer dans une chaîne. Il y a quelqu'un qui a posé un contexte, qui a fait une proposition et des utilisateurs internautes qui peuvent participer à ce projet et lui donner forme. C'est un type de pratique que l'on retrouve très souvent sur internet et qui est abusivement appelé collectif puisque l'on a un émetteur de base qui pose le projet qui va être plus ou moins strict. Dans lequel vont venir s'insérer des personnes qui vont être un peu spectateurs, un peu utilisateur, un peu artiste. On commence à rentrer dans un glissement possible des rôles entre individus. L'individu n'est pas que spectateur ou qu'artiste.

- Godefroy Beauvallet : l'artiste c'est qui ? Celui qui a structuré le site, celui qui pose l'image ? Celui qui joue avec les chaînes ? Il y a des rôles distingués.

A ce niveau là on joue un peu sur les mots. Parmi les gens qui participent, il y en a qui ont fait d'autres chaînes. Les uns participent aux projets des autres. On a constitution d'un réseau d'artiste qui n'a rien à voir avec ce que l'on a vu précédemment.

- Godefroy Beauvallet : il y a des règles un peu subtiles. On ne peut créer une nouvelle chaîne que si on a participé à celles des autres... Le meneur de jeu a structuré et organisé les règles.

Si j'avais à dire qui est le plus artiste, je serai tenté de dire que c'est le concepteur du concept.

Il y a beaucoup d'autres exemples de cet ordre là : un français [Adamproject.net](http://adamproject.net). On relate sa journée de 0h à 23h59. Il a commencé par une pratique personnelle qu'il a étendue aux autres en le mettant sur une plate-forme ouverte. Il est sous licence art libre qui permet de reprendre l'idée pour en refaire autre chose. Il y a de plus constitution de toute une base de donnée iconographique sous licence art libre.

A quel niveau du projet intervient le collectif. Dans ce cas il est plutôt dans l'usage, pas nécessairement dans l'idée de départ.

## Se cacher derrière l'identité collective ? (Incident.net, pavu.com)

[Incident.net](http://Incident.net) est un regroupement de personnes qui ont chacune leur pratique. Il y a une œuvre d'une personne, une œuvre d'une autre personne et ainsi de suite. Et pourtant on parle de collectif. Qu'est-ce qui fait le lien ? Qu'est-ce qui fait le collectif ?

Est-ce le fait d'être ensemble sous une même URL ? Ou bien y a-t-il une pensée collective et une idée à défendre de l'art ? Dans cet exemple, la question reste ouverte. On est proche des bases de données vues précédemment mais à une autre échelle : celle de quelques personnes qui se sont regroupées. On ne voit pas de collaboration, jute des noms d'œuvres et d'artistes.

Un autre exemple est celui de [pavu.com](http://pavu.com) qui sont des français. Ils s'expriment sur internet avec différents types de fichiers multimédias. La démarche est différente : ils sont trois derrière une identité collective - pavu.com. Il s'agit d'une entreprise factice et ils signent de l'identité de cette entreprise. Comment l'individu prend-il l'identité du collectif et disparaît derrière le collectif ?

- Godefroy Beauvallet : On retrouve typiquement la problématique Wiki. Dans un blog on sait qui écrit quoi car il y a la notion d'auteur (d'un billet, d'un commentaire). Dans un Wiki on écrit un texte de façon beaucoup plus collectif. L'auteur de chaque paragraphe disparaît. C'est un aspect qui est relié à la dimension numérique et donc infiniment manipulable des formats.



- Janique Laudouar : Pour un critique incident.net n'est pas un collectif anonyme. Il sait distinguer à l'intérieur l'influence de chaque artiste. Il arrive à reconnaître des individualités au sein des collectifs.
- Godefroy Beauvallet : Un des rôles des licences opensource dans le logiciel source est que l'on répertorie le nom de tous les contributeurs. On a des traces qui permettent de savoir par exemple que Linus Torvald a eu une influence plus que d'autres dans Linux.
- Olivier Auber : Pavu.com « singe » la communication des multinationales. Ils se donnent des titres (chief president...) et disparaissent derrière même si on sait qu'ils sont bien là. On a une réflexion sur la disparition de l'individu derrière le « corporate ».
- Si les pratiques des uns modifient les pratiques des autres, alors il y a un collectif.

## Portails d'artistes : art ou médias ? (Rhizome.org)

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

Il s'agit d'un exemple d'un autre ordre : une plate-forme de médiation sur l'art numérique qui vient plus du réseau. Au départ c'était une simple liste de discussion qui s'est vite transformée en un portail communautaire sur les pratiques artistiques en réseau. On y retrouve tout le monde avec autant des appels à projet, des performances sur les listes, des artistes qui font des liens vers leurs travaux. Il s'agit d'un nœud un peu chaotique. C'est présenté parfois comme une sculpture sociale. Le portail peut être vu comme une œuvre... par l'auteur du portail.

Il y a une petite équipe qui centralise et redistribue l'information. Ce n'est pas toute la communauté qui filtre comme pour Wikipedia, mais une équipe réduite.

- Godefroy Beauvallet : Sur l'internet la circulation d'information est à la fois facile et recherchée par d'autres. Des actions qui partent comme n'étant pas des centres d'agrégation d'information le deviennent un peu par dérive. Je me demande si ce n'est pas le cas ici avec un passage « d'œuvre » à « média ».
- Janique Laudouar : On a une génération spontanée qui était totalement impossible avant. Il est possible de constituer un réseau d'affinités de personnes qui se reconnaissent, se cooptent et ont plaisir à faire des choses ensemble. Après c'est plus difficile de garder une ligne éditoriale, une visibilité et du contenu - ce que l'on attend d'un média. Il y a une technologie qui le permet avec par exemple les espaces collaboratifs.
- Sylvie, via le chat : Peut-on dire que c'est de l'art et à la fois un média ? Ça dépend du point de vue privilégié, non ?
- Godefroy Beauvallet : On a l'impression que la une de Rhizome.org fait une grande place à l'information. Mais on peut aussi se constituer son exposition à l'intérieur. Il y a certainement une continuité entre des choses qui ressortent du média d'information sans aucune prétention artistique, à des choses qui travaillent la notion de média d'une façon artistique : qui la détourne, la déforme.
- Janique Laudouar : ce qui est très déprimant c'est de voir « reply » et en face « none ». Il y a une sorte de case vide et personne ne répond.

Il y a très peu de débat. Il y a des annonces ou on envoie un appel à projet et on sélectionne pour dire qui a gagné. Il y a peu d'échanges horizontaux.



## L'œuvre collective

- Malo Giro de l'Ain : à partir de quand une base de donnée devient une œuvre ? On peut bien sur dire que les pages jaunes de l'annuaire sont une œuvre, mais je pense qu'une simple liste d'œuvre est un peu limitée
- Jean-Michel Cornu : A quel moment on quitte la superposition de listes ou même d'œuvres elles-mêmes pour arriver à quelque chose qui devient collectif ?
- Malo Giro de l'Ain : est-ce qu'il n'y a pas une obligation de création au-delà de l'accumulation (comme dans Wikipedia qui a été cité précédemment)

Les premières bases de données montrées dans la rencontre ne sont pas présentées comme des œuvres, ce sont des contextes de médiation d'œuvres existantes. Il y a des œuvres qui questionne la notion de base de donnée.

Un outil sur le site ARN prend les informations qui sont dans la base de donnée fermée de Rhizome où il faut être membre et donne accès aux œuvres après les avoir retravaillées ( ce travail n'est plus en ligne actuellement). Il se revendique lui-même comme une œuvre. Si je décrète que c'est une œuvre, elle s'appuie cependant sur la base de donnée Rhizome.

Comment les œuvres peuvent-elles s'appuyer les une sur les autres ? On peut raisonner en terme de réseaux d'œuvres. Comment des œuvres vont s'appuyer les unes sur les autres pour exister. Quels sont les liens qui peuvent exister, non pas physiquement mais au niveau du logiciel par exemple, entre les œuvres.

- Sylvie via le chat : peut-on imaginer l'art sans média ? L'art n'est-il pas un moyen de questionner des matériaux, des techniques, des moyens pour développer de nouvelles formes ?

Je crois que l'art interroge tout ce qu'il peut interroger. Il n'y a pas de limites (il s'interroge même lui-même). On peut penser un art sans forme que l'on ne pourrait que penser. C'était la démarche des situationnistes de faire disparaître les formes au profit d'un sentiment de vivre l'art chez chacun.

- Jean-Michel Cornu : Lorsque l'on a essayé de parler de sujet dans ce groupe sur l'intelligence collective, les approches étaient radicalement différentes. Normalement, ce que l'on fait dans ce cas là on fait une collection de texte avec un chapitre différent. Là au contraire, en essayant de mettre ensemble tous ces concepts qui ne se comprenaient pas, on est arrivé à une articulation. Il ne s'agit pas d'une homogénéisation qui apporterait la « théorie du tout », mais plutôt cela à permis d'avoir différents points de vue comme lorsque l'on tourne autour d'une sculpture. Ils ne sont pas réductibles les uns aux autres mais que l'on commence à articuler. Il y a une approche collective dans le groupe non pas dans la somme des intelligences, mais dans le fait qu'à un moment donné chacun à pu voir comment ça s'articulait comme si des wagons s'accrochaient. De la même façon dans l'art, comment fabrique-t-on des choses qui sont plus que la sommes des parties.

C'est le principe même d'un système. C'est une manière de voir le monde. Si à la place du mot système on met le mot œuvre, on ne va pas l'aborder par ce que l'on voit mais par ce qui rentre, par ce qui sort. Elle peut évoluer ou agir sur elle-même en fonction de ce qui se passe autour et dans elle-même. Cela est particulièrement pertinent dans l'art numérique puisque l'on est dans le domaine des processus et des interfaces. Cela peut être un moyen d'aborder une œuvre mais aussi un système d'œuvres.

## Le générateur Poiétique et ses déclinaisons (rssgp...)

On pourrait parler à ce propos du Wiki du [générateur Poiétique](#) d'Olivier Auber qui est parmi nous aujourd'hui. Ce travail a été mis sous licence art libre. La [licence art libre](#) permet de s'appropriier des travaux qui sont sous cette licence sans avoir à demander d'autorisation de l'auteur. Ce qui est demandé est que l'auteur d'origine soit cité. Cela crée une espèce de filiation entre les œuvres.

Cela m'a donné l'idée de développer un travail appelé [RSS GP](#) qui est un simple agrégateur visuel de fil RSS. On peut combiner des sources d'information et des mots clés. Si un mot clé est trouvé dans une source d'information, un petit carré va se colorer en fonction de la couleur attribuée au mot clé. Cela produit une forme graphique visuelle inspirée du générateur poiétique. Su ce principe de carré de couleurs on pourrait faire toute une filiation d'œuvres à travers l'histoire de l'art, observer des relations et concevoir intellectuellement ce système d'œuvres.

- Olivier Auber : Dans « [voir ce que je vois](#) » on a une matrice de 4 cases. La première provient d'un Wiki qui s'appelle « ma constitution.net ». On voit que la dernière qui a parlé s'appelle « identification » et a parlé « de fond et de forme des trous de gruyère ». Cette personne est identifiée par une couleur grise car il ne s'est pas identifié. Moi je suis identifié par la couleur rouge ce qui permet de suivre mes contributions et ainsi de suite. Tous ceux qui participent à ce Wiki peuvent s'identifier par une couleur. En bas à droite on a un Wiki par ligne. Contrairement à notreconstitution.net où il y a 400 éléments d'information, on a moins beaucoup d'information mais sur plus de Wikis. En bas à gauche il s'agit d'un seul Wiki, celui de l'@rbre sur lequel je travaille et en haut à droite la case est subdivisée en 4 parties différentes qui concernent 4 Wikis différents. Tous ces Wikis sont agrégés dans un seul et même tableau. Tout cela utilise un simple plug-in très simple à mettre en œuvre sur un Wikini. Cela permettrait à terme à un ensemble d'utilisateurs de se faire des tableaux de veille sur des Wikis, des blogs, des sites de news ou sur tout ce qui délivre des flux RSS et de les agréger dans une image de la manière qui leur plaît en assignant aux éléments qui les intéresse des couleurs (auteurs, mots clés...).



- Olivier Auber : Ce qui est intéressant c'est la capacité de cette vision collective sur l'action individuelle car chacun peut situer sa participation. C'est devenu un outil de travail privilégié, mon fond d'écran permanent. Cela produit une réactivité incroyable.
- Jean-Michel Cornu : On peut faire ressortir des informations supplémentaires sur la façon dont l'information est traitée par exemple dans le cadre du débat sur la constitution.

C'est permis par la licence art libre qui permet de se réapproprier le travail des autres, avec un standard RSS et cela tourne sur un logiciel libre Wikini. On a tout un écosystème logiciel qui débouche sur un outil fonctionnel et artistique. On peut le mettre comme un tableau dans un salon.

- Jean-Michel Cornu : cela fait penser à la lampe de Violet qui change de couleur en fonction de SMS ou d'informations sur Internet. On pourrait penser à des tableaux directement connectés à l'internet qui interagissent en fonction d'un certain nombre d'informations. La lampe est un générateur Poïétique à un seul pixel qui change de couleur suivant une seule information (une pensée de l'être aimé ou la bourse qui dépasse un certain seuil...).

On est à la limite de ce que l'on peut appeler l'art car on est dans quelque chose de fonctionnel et même de stratégique. Cela explique peut être pourquoi il y a peu de logiciel de ce type là dans le libre. Ce qui est important c'est que chacun peut se positionner lui-même dans cette grille (choisir sa couleur, s'enlever...) et aussi emmener le système pour l'installer chez lui. Il ne s'agit pas de développer un point de vue sur l'information mais de permettre à chacun de développer son propre point de vue et de permettre aux autres de le modifier. On est dans un principe de décentralisation de points de vue. Si on ne gardait qu'un seul point de vue on serait dans un principe de surveillance.

- Olivier Auber : Google avait développé un système d'agrégation visuel de news, mais là il s'agit clairement d'un système centralisé. Les gens peuvent choisir de voir le football

mais ils ne peuvent pas l'installer chez eux et le paramétrer eux-mêmes et surtout de permettre à ceux que l'on observe de le transformer.

- Jean-Michel Cornu : Est-ce que l'on pourrait imaginer d'avoir deux types d'entrée pour croiser un point de vue double. Par exemple d'avoir à partir de notre constitution.net un type de couleur par rapport à la personne qui s'exprime et un type de hachurage en fonction des mots clés que l'on aurait.
- Olivier Auber : le principe est perfectionnable à l'infini.

Il s'agit plus d'une incitation à s'approprier et perfectionner ce type de choses que réellement quelque chose d'abouti.

- Janique Laudouar : Avec le Wiki Intelligence Collective, quand je disais que je n'avais pas travaillé, mais je ressentais le besoin le manque d'un instrument visuel. Là cela correspond bien. S'il y avait un point de repère collectif aussi agréable et aussi instantané j'aurais un peu plus travaillé.
- Jean-Michel Cornu : Je me demande quels seraient les éléments pertinents dans nos échanges sur l'intelligence collective ? Une des difficultés que l'on avait pour rendre visible une discussion complexe est de gérer les synonymes ou du moins les grandes classes de concepts qui sont mal définis. C'est très motivant de voir si on peut tester cela.

[ActionCarto](#) est un autre exemple de plug-in pour Wikini qui permet d'ajouter des formes sur des images et de les associer à des pages du Wiki. Cela peut servir à faire une cartographie du Wiki en cours ou à positionner des lieux sur une carte géographique placée en fond.

Cela rejoint la question de l'art numérique dans le fait de concevoir des outils. Aux origines du computer art il y avait des installations avec des rats qui manipulaient des cubes filmés. Il y a des gens qui se sont dit comment, plutôt que de faire nous même des images, des belles courbes, on pourrait faire des outils qui permettraient à d'autres de le faire. Ces gens là étaient des artistes. Ils avaient le désir de permettre aux autres de développer des images. Ce qui débouche aujourd'hui à des outils du type Photoshop. Il n'a jamais été autant facile de faire des images. Les concepteurs sont des artistes aussi. Si on développe un effet particulier sur Photoshop, plusieurs personnes vont l'utiliser et on pourra même avoir un effet de mode.

Ce type d'outil se met dans le même type de démarche. Les images produites là sont plutôt pauvres, mais ce qui est important c'est la démarche qui permet aux autres de faire quelque chose.

- Jean-Michel Cornu : pour l'instant on fait ressortir des nœuds du réseau. Il serait intéressant de faire ressortir également des liens. Par exemple si une page est liée avec une autre... Dans l'absolu - et je ne vois pas comment faire - Ce serait intéressant de faire ressortir ce que l'on a appelé dans nos discussions [l'intelligence de l'autre](#). Pas simplement de voir l'autre mais d'être capable de voir avec ses propres yeux et on l'a identifié comme un élément qui peut créer de l'intelligence collective (d'une façon auto-coordonnée plutôt qu'avec un coordinateur). Je me demande comment avec ce genre d'outil on pourrait visualiser un schéma de lien y compris l'intelligence de l'autre).
- Janique Laudouar : cela existe dans les thesaurus visuels.

[Il y a cela comme schéma de lien](#) ... mais il faut avoir le plug-in SVG. Cela permet de voir dans le wiki les pages qui pointent vers une page courante et vers lesquelles elle pointe, les liens entre pages. Un autre exemple est Angle (<http://www.x-arn.org/angle/>) C'est un peu le

principe du Wiki car tout le monde peut changer la carte, les liens et les nœuds mais par une navigation visuelle. La carte n'est pas initiée par le Wiki mais on peut travailler en parallèle la carte et le Wiki... Il y a quelqu'un qui est en train de jouer dessus en même temps que l'on parle.

## Le lien entre le net et les dispositifs localisés (gestion de stock)

- Janique Laudouar : Yann si on a bien compris c'est le cœur de ton travail ?

C'est une grosse part de mon travail. L'autre partie est de connecter ce type d'outils à des processus localisés dans des espaces physiques avec des objets non nécessairement numériques d'ailleurs.

On va regarder un ou deux exemples, notamment le projet [gestion des stocks](#) que l'on a mis en œuvre deux fois et où on a des postes de travail dans un espace, un stock d'objets et un système en ligne. L'idée est de faire circuler des informations entre l'interface en ligne et des opérateurs localisés qui vont réceptionner les informations et qui, en fonction de cela vont opérer des déplacements et des manipulations des objets et restituer leurs opérations sur l'interface. Il y a une boucle de rétroaction globale. Cela permet par exemple une identification collective des objets qui constituent le stock de départ. On s'était amusé à mesurer les délais entre les envois de commande et les moments où ces commandes étaient traitées. Cela pouvait aller de quelques minutes au début où on était dans une situation de performance, jusqu'à deux heures... Cela donne une exposition vivante.

- Jean-Michel Cornu : ce qui serait intéressant après cette session aujourd'hui serait d'expérimenter un certain nombre d'outils avec ce qui sont présent physiquement et en ligne mais aussi avec d'autres.

Dans une deuxième version qui avait été présentée à Vilnius (<http://www.x-arn.org/ARN/gdsb.html>), la différence, Sylvie Bourguet, une personne de chez nous était en place pour mettre en place le dispositif mais après il n'y avait plus personne. Il fallait que l'interface soit suffisamment cohérente pour que les personnes comprennent ce qu'on leur disait, ce que les ordinateurs leur disaient, sans qu'ils aient nécessairement conscience que c'était envoyé par des gens sur internet. Ça a plutôt bien fonctionné. Tous les objets du stock se sont retrouvés dans le cube.

D'habitude, les gens qui viennent dans un centre d'art ne touchent pas les choses. On vient transformer avec ce type de dispositif on change les règles de l'endroit où on arrive. On pourrait généraliser cela dans notre société à l'échelle de l'internet.

## Expérimenter au sein du groupe Intelligence collective

- Jean-Michel Cornu : est-ce que cela vous intéresse que l'on aille tester ce genre d'outils, que l'on joue avec ? On parlait de vécu commun, cela peut être un exemple intéressant de vécu commun.

Cela me semble important pour le groupe Intelligence Collective d'aller plus loin que la liste de discussion dont on voit les limites et de compléter cela avec tout ce que l'on peut imaginer ?

- Yves de Ponsay : Dans le groupe y a-t-il d'autres personnes qui développent ce genre d'outil ?
- Janique Laudouar : il y a les schémas de Pierre Levy
- Jean-Michel Cornu : On ne connaît pas tout le monde, peut être cela fera réagir certains qui diront : « moi j'ai ça ». Cela peut être un bon moyen de répondre à la question à laquelle on ne sait pas très bien répondre aujourd'hui.
- Olivier Auber : On peut lancer un appel à contribution non seulement pour participer aux outils mais aussi pour contribuer à leur développement
- Yann Le Guennec : Il serait intéressant de voir comment le groupe lui-même peut créer les outils qu'il souhaite
- Yves de Ponsay : On pourrait imaginer mettre en place un atelier ou plusieurs personnes ensemble travailleraient pour la constitution de quelque chose en commun. Je parle de l'atelier ici à la cité des sciences. On avait expérimenté avec le cyberexplorer au Canada un travail collaboratif sur la fabrication de vidéos et de chats. De part et d'autre de l'Atlantique chacun pouvait contribuer et voir le résultat sur le net.
- Olivier Auber : les outils que l'on a vus ont été développés dans une idée d'intelligence collective à long terme. Cela peut durer des années. Le générateur Poiétique est conçu par contre pour que des personnes qui ne connaissent rien, de participer à un phénomène pendant un laps de temps limité qu'ils soient rassemblés quelques part ou sur le net.
- Yves de Ponsay : tous ces termes : « générateur poiétique » ou « intelligence collective » sont très vrais mais parlent peu au grand public
- Jean-Michel Cornu : on s'est donné comme objectif d'avancer sur notre expérience dans le groupe et d'aboutir à un colloque scientifique, puis de faire un deuxième travail de vulgarisation pour aboutir à quelque chose de beaucoup plus grand public pour les collectivités territoriales, les associations à qui on voudrait présenter un certain nombre de pistes. Il y a bien deux types de travail.
- Malo Giro De L'Ain : Pour l'instant on a eu beaucoup de réflexions théoriques et peu pratiques. On a au départ dans l'objet du groupe de réfléchir à des expériences et des « bonnes pratiques ». Il y a un danger de s'éloigner à ce qui existe comme les millions de blogs qui font aujourd'hui de l'intelligence collective.
- Jean-Michel Cornu : On a pas mal de matière et c'est le bon moment pour utiliser ce que l'on a mis en place pour développer des outils mais aussi des bonnes pratiques, des listes, des moyens d'auto évaluation... C'est aussi un bon moyen pour notre groupe car nous sommes un groupe nous même.

En conclusion ce qu'il faut éviter : Les [souris dans un cube vitré](#) qui pouvaient déplacer des cubes à l'intérieur avec un système de bras robotiques qui faisaient des figures en fonction de l'analyse que faisait l'ordinateur du déplacement des cubes. Il y a eu un accident. Le bras s'est cassé et des souris sont mortes... Il y a des réticences par rapport à tout cela dans l'imaginaire collectif.