.les nouveaux habits de la copie, création en réseau et collaboration dans le monde digital

*Extrait d'une conférence de **Nicolas Malevé** dans le cadre de «Couper/Copier/Coller#3» le 18 mars 2006 à La Venerie (Watermael-Boisfort).*

L'informatique et les réseaux.

Contrairement aux technologies dominantes comme la télévision ou la radio (ce qu'elle est devenue), internet permet avec des moyens relativement réduits de recevoir de l'information (lire du texte, écouter de la musique ou de la vidéo), d'en diffuser, de créer des liens avec d'autres (sites, personnes) et de collaborer sur des ressources partagées. Internet contrairement au canal audiovisuel ne vous considère pas comme une patate de canapé mais comme une personne dont la participation, la contribution est d'emblée possible.

La copie est dans le coeur du réseau.

La société de l'information qui a récemment émergé est construite conformément aux principes mis en place par les scientifiques qui ont inventé le net. Subventionnés par l'état et les fondations, les académiciens collaborent en disséminant leur savoir dans des journaux et lors de conférences. Les scientifiques n'avaient pas besoin d'une infrastructure pour vendre de l'information car leur intérêt est d'être cités et donc de voir leurs communications diffusées le plus largement. Ils ont construit le net à l'image de l'économie du don qui régit les circuits académiques. Conçu pour leur usage, ils ont inventé une forme de communication informatique pour partager l'information dans un espace virtuel: une communauté intellectuelle.

(paragraphe adapté sauvagement de http://www.constantvzw.com/copy.cult/texts/reg_liberty3.html)

Une conséquence importante de ceci est que l'ensemble du réseau internet fonctionne techniquement sur le principe de la copie. Pour que l'information soit acheminée d'un ordinateur à l'autre, pour que je puisse lire une page web, un grand nombre de copies doivent s'opérer. Caches, copies temporaires, sites miroirs sont autant de mécanismes nécessaires pour le fonctionnement optimal du réseau.

Copier, c'est apprendre.

Lorsque notre browser/navigateur lit une page internet, il ne reçoit pas seulement une image, il reçoit une série d'instructions qui lui expliquent comment afficher l'information. Ainsi chaque fois que nous visitons une page internet, nous en recevons à la fois l'apparence qui nous permet de la lire, mais aussi la source, c'est-à-dire comment elle est faite. En sélectionnant la commande «view source - afficher la source», nous pouvons lire le code informatique (HTML) qui la compose. En véhiculant toujours à la fois l'information sous sa forme consommable et sous sa forme d'instructions, internet est son propre manuel. Incitant toujours à sa propre consommation ET à sa compréhension, transformation.

Le copyleft et la General Public License.

La GPL (Licence Publique Générale) a été créée par Richard Stallman, de la Free Software Foundation, en 1983 et adoptée par les informaticiens du logiciel libre. Celle-ci garantit sans équivoque:

- le droit d'utiliser un logiciel sans contrainte
(on peut utiliser un programme pour n'importe quel usage),
- le droit d'étudier (on peut apprendre comment le programme fonctionne),
- le droit de copier, de modifier et de distribuer des copies gratuitement ou commercialement.

Ces caractéristiques en font une licence copyleft, c'est-à-dire une licence "tous droits renversés" (all rights reversed). La GPL implique une généalogie. Pour comprendre le sens du mot "généalogie" dans ce contexte, il est nécessaire de savoir que le copyleft n'est pas la négation du droit d'auteur. Il est une reformulation de la manière dont le droit d'auteur est appliqué. Parce que je suis l'auteur d'une oeuvre, je puis attribuer par contrat à mes utilisateurs plus de libertés que la loi ne leur en donne par défaut. Pour pouvoir autoriser des usages supplémentaires sur une production, il faut en avoir la propriété. Et dans le domaine des biens intellectuels, cela signifie en être l'auteur(ou avoir les droits équivalents à ceux de l'auteur). Ces droits supplémentaires sont attribués à une seule condition: que la même liberté d'utilisation soit garantie pour toute oeuvre dérivée de celle qui est mise sous copyleft.

On ne peut donc pas mettre sous copyleft une oeuvre dont on n'a pas les droits (on ne peut pas «blanchir» une oeuvre) et on ne peut pas restreindre les autorisations qui ont été données à l'usage d'une oeuvre libre, ni pour elle, ni pour les oeuvres dérivées (on ne peut pas mettre sous copyright une oeuvre sous copyleft). Une oeuvre généalogique en informatique est donc un ensemble de petits programmes combinés pour créer un nouveau programme. La contrainte à laquelle on est tenu lorsqu'on fait ce genre d'oeuvre est de mentionner les auteurs des différents petits programmes (pour que l'on puisse remonter jusqu'à ces auteurs) et de donner l'adresse web à laquelle on peut trouver ces différents petits programmes.

Dans le contexte où le copyleft a vu le jour, le monde de l'informatique, la réutilisation du code est un enjeu fondamental. Les programmeur/se/s écrivent du code générique sur lequel les autres peuvent construire des applications de plus haut niveau. Sans cela, il faudrait à chaque nouveau programme réinventer la roue. Ainsi offrir une base de code ouvert représente un énorme avantage, celui de permettre aux informaticien/ne/s de consacrer leur temps à l'écriture de ce qui reste à écrire plutôt qu'à ce qui est déjà écrit.

Voilà comment des programmes aussi raffinés que le système d'exploitation Linux, le server web Apache ont vu le jour. D'ailleurs, la machine sur laquelle j'ai réalisé cette présentation fonctionne uniquement sous logiciels libres. Le copyleft tel qu'il est défini par la GPL recouvre donc un ensemble de choses : à la fois une technique juridique (réappropriation du droit d'auteur), et une méthode de dissémination (la généalogie).

La culture libre.

Pour bon nombre d'artistes/acteurs culturels qui ont cherché à articuler une proposition différente à la table rase, au culte de l'individualisme, l'existence des réseaux, de logiciels libres et les pratiques d'échange qu'ils supposaient ainsi que la licence GPL a constitué une inspiration formidable. Au début des années 2000, le monde de la culture et des arts a commencé à vouloir transposer, adapter les idées et les outils juridiques à ses pratiques. Des outils gratuits et libres pour la création interactive ont vu le jour à un rythme sans cesse accéléré. Des réseaux de distribution alternative ont vu le jour. Et des créations qui empruntent le modèle de la généalogie, qui reposent sur la copie volontaire et les réseaux ont commencé à se répandre. Ce mouvement a été nommé par Lawrence Lessig, la *Free Culture*, culture libre.

Avant d'aller plus avant dans sa découverte, je voudrais insister sur plusieurs choses. Ce mouvement est décentralisé et pluraliste. Il n'est pas gouverné par un leader quelconque, même si des voix influentes se font entendre. Il n'est pas limité géographiquement ni politiquement. On peut trouver son discours relayé par la voix d'un milliardaire africain, des institutions muséales, le ministre de la culture brésilien, des entreprises cotées en bourse, des activistes altermondialistes, et des milliers d'internautes de tout genre et de toutes races.

Enfin, les projets qui naissent en son sein ne retiennent pas souvent la distinction entre un art savant ou cultivé et un art populaire.

Ils supposent une participation plus ouverte et débouchent peu souvent sur une unité de bon goût. Leur intérêt principal étant la dynamique culturelle et sociale qu'ils génèrent.

Les Creative Commons.

Créées en 2001, par une équipe essentiellement académique (juristes, scientifiques, entrepreneurs et un cinéaste documentaire) regroupée autour du juriste Lawrence Lessig, soutenues par une fondation et plusieurs universités, les CC sont des licences inspirées de la GPL en y apportant de nombreuses nuances. Les CC se présentent comme «les garants de l'équilibre, du compromis et de la modération», comme «l'étendue des possibilités entre le tout-copyright — tous droits réservés — et le domaine public — sans droits réservés». Ces licences vous aident à conserver votre droit d'auteur tout en autorisant par avance certains usages de votre travail — un copyright — certains droits réservés.

▶ <http://creativecommons.org/>

Contrairement à la GPL qui octroie par défaut à l'utilisateur une série de droits (la modification, la redistribution, l'usage commercial), les CC permettent à l'auteur de faire un choix parmi les droits qu'il/elle octroie aux utilisateur/trice/s. On peut ainsi :

- octroyer le droit de modification d'une oeuvre ou non
- l'usage d'une oeuvre dans un cadre commercial ou non
- imposer ou non que les oeuvres dérivées soient distribuées sous les mêmes conditions.

Les licences CC ont un succès mondial retentissant. On compte par millions les productions publiées sous ces licences. CC a investi énormément de temps et d'effort pour convaincre des compagnies, des institutions, des groupes de mettre en place des services qui permettent d'identifier les oeuvres qui sont publiées sous ces licences et quelle utilisation on peut en faire. Des sites internet célèbres comme archive.org ou flickr.com mettent à disposition des oeuvres visuelles, sonores, animées, interactives. Les licences CC attachées à ses oeuvres s'adressent à vous, visiteur/euse, non comme consommateur/trice passif/ve, mais comme potentiellement acteur/trice. Voici ce que vous pouvez faire avec l'oeuvre. Les CC ont aussi promu et encourager des sites internet qui permettent d'échanger des composantes sonores pour intégrer à vos montages, comme le projet freesound... Enfin, les CC ont aussi convaincu les moteurs de recherche principaux comme yahoo, google d'avoir une option de recherche pour les contenus ouverts. On peut ainsi chercher sur le web des images, des pages web, etc qui correspondent aux permissions dont nous avons besoin: on peut chercher une image de «bison» que l'on peut modifier dans un cadre non-commercial, etc.

- ▶ [Recherche d'image sur creativecommons.org](http://creativecommons.org/)
- ▶ [Creative Commons search on google](#)
- ▶ [Creative Commons search on yahoo](#)

Projets artistiques et la Licence Art Libre.

Plus près de nous, la licence Art Libre a été conçue par un collectif, Copyleft Attitude, composé plus d'artistes que de juristes. Cette licence très proche dans sa philosophie de la GPL a été appliquée depuis 2000 dans de nombreux projets collaboratifs en France, en Belgique, dans la francophonie en générale et depuis peu dans les pays latins. La licence Art Libre autorise la copie, la redistribution, la modification même commerciale pour autant que les oeuvres originales soient mentionnées et leurs auteurs crédités. Les oeuvres dérivées doivent accorder les mêmes libertés.

▶ <http://artlibre.org/>

Copyleft Attitude cherchait dans la GPL un outil de transformation culturelle plutôt qu'un moyen commode pour faciliter la diffusion d'une oeuvre. Le monde de l'art (la diffusion de la culture) était perçu comme entièrement dominé par la logique marchande, les monopoles et les diktats émis depuis des cercles fermés. Copyleft Attitude voulait renouer avec une pratique artistique qui n'était ni centrée sur l'auteur, qui encourageait la participation plutôt que la consommation, et qui brisait le mécanisme de la rareté qui est à la base des processus d'exclusion dans le monde artistique en fournissant le moyen d'encourager diffusion, multiplication, etc.

Les auteurs sont invités à créer des matériaux libres sur lesquels d'autres sont invités à travailler. Les auteurs sont invités à recréer une origine artistique à partir de laquelle une généalogie d'oeuvres libres peut se déployer. Plutôt que d'épiloguer sur la LAL, je préfère présenter quelques projets.

Peinture de peintres.

Le premier de ces projets est réalisé par Antoine Moreau, initiateur du collectif Copyleft Attitude. Le projet s'appelle «Peinture de peintres».

Il le décrit comme ceci :

«Je propose à des peintres de rencontre de se peindre les uns par dessus les autres. Une peinture en recouvre une autre. Ce travail a été commencé il y a quelques années, il se fait sans pression. Cette peinture n'aura pas de fin. Pas d'image arrêtée. La peinture a une dimension de 88,5 cm/101,5 cm. Ce n'est pas une compilation de mes goûts en peinture, ni une collection de peintres. La qualité photo de ces peintures est approximative et inégale. Sur le web, c'est juste un coup d'oeil.»

▶ <http://antoinemoreau.org/g/category.php?cat=4&start=15>

On pensera immédiatement au chemin parcouru entre la confrontation de Kooning/Rauschenberg ¹. Le principe n'étant plus ici d'effacer la présence de l'autre, mais de composer avec lorsque l'inspiration le permet. L'oeuvre produite ne se résume pas à un tableau effacé, ni à la dernière surface peinte. L'oeuvre est le processus et le médium électronique est le support/témoin des modifications, témoin de l'évolution de la matière picturale qui ne peut qu'exclure un état pour un autre. Mais comme le souligne AM, sur le web c'est juste un coup d'oeil, une copie de basse qualité. L'oeuvre n'est nulle part, ou plutôt elle est virtuelle.

Le projet Sheep's Parade.

Le projet «Sheep's Parade» a été lancé en Mars 2005 à l'occasion d'un appel à participation formulé comme ceci: «Fall and Spring Sheep's Parade» (parade printemps/automne des moutons), une allusion aux collections de mode féminine lancées chaque saison. Cette parade est liée aux revues collaboratives d'un musée en ligne, le «Musée de l'essentiel et au-delà». Ces revues se proposent de faire l'analyse des travaux «web. art» de 3 femmes-artistes habitant 3 continents différents: Europe(France), Amérique du Nord (USA) et Amérique Latine (Chili). Afin de promouvoir le rôle essentiel que prennent les femmes artistes dans l'art sur le réseau. Sheep's Parade est un projet initié par Isabel Saij, la première artiste invitée.

1. En début de texte, Nicolas évoque cette anecdote: en 1959, Robert Rauschenberg, jeune artiste à l'époque, demanda à Willem de Kooning de participer à un projet artistique. De Kooning, plus âgé et plus célèbre, accepta de lui donner du crédit et donna à Rauschenberg un dessin qu'il considérait important. Le dessin était constitué de matériaux gras et les gestes rapides et puissants de de Kooning avaient pénétré la feuille de papier profondément. Rauschenberg passa un mois à effacer complètement le dessin. Ensuite, il l'encadra et écrivit comme légende:»Dessin de de Kooning effacé, 1953». Aujourd'hui ce dessin fait toujours partie de la collection privée de Rauschenberg.

ref: <http://www.csulb.edu/~jvancamp/multi/discuss.html>

Le premier appel à participation pour la «parade des moutons» était humoristique et jouait d'emblée la carte de la polysémie: envoyez votre représentation d'un mouton, dessin, peinture, photo, animation,.. n'importe quel genre de mouton: Dolly (tendance clonage...), blanc, fashion, rose bonbon, vert électrique, enfin tout mouton qui vous viendrait à l'esprit, même le fameux mouton noir serait le bienvenu!

Les commentaires du site internet témoignent assez bien de la vie d'un tel projet et de son évolution. Les premiers moutons sont drôles colorés et suscitent des commentaires amusés. Et puis progressivement, les moutons prennent la couleur des préoccupations de chacun et chacune. Le mouton devient un animal sacrificiel, puis une métaphore politique. «Le mouton noir était devenu en France une sorte de symbole du «non» de gauche dans la campagne référendaire sur le traité constitutionnel européen avant le vote du 29 mai 2005. C'est ainsi que la parade des moutons est devenue une parade historique !

Le projet connaît à présent une nouvelle mutation, il entre dans sa deuxième phase, celle d'une oeuvre généalogique: le «BIG SHEEP». C'est une proposition de clonage faite par Isabel Saij et Regina Célia Pinto (auteures du projet). Toutes les deux semaines, elles commentent deux des créations du premier troupeau de moutons et mélangent visuellement leur ADN. Les créations originales sont disponibles sur le blog afin d'être copiées et modifiées. Les mutants seront expédiés sur le site web du musée virtuel et iront former le troupeau «BIG SHEEP» qui sera exposé en permanence à la galerie du clonage du «Musée de l'Essentiel et Au-delà».

Comme on le voit, le rôle des artistes dans ce projet est de créer un contexte participatif, d'encourager avec humour les dérives enrichissantes et de rebondir sur celles-ci pour engager de nouvelles étapes. Le rôle de la licence Art Libre sert ici à clarifier l'usage que les participant(e)s peuvent faire des oeuvres et les usages qu'ils et elles doivent autoriser pour les créations qu'ils/elles y envoient.

► <http://bigsheep.blogspot.com/>

Adam project.

Adam Project est un site web qui recense des journaux d'images réalisés par différent/e/s participant/e/s. Initié lors d'une journée Copyleft, ce site permet à différent/e/s utilisateur/rice/s de lier leurs journaux par mots-clés. Une consigne est donnée aux participant/e/s, celle de respecter ou d'interpréter une règle exprimée sous la forme d'une liste de 12 conseils (prenez une photo au lever du lit, ne pas faire de jolies photos, etc). Des rapprochements se créent entre les différentes journées et des parcours se tissent entre les différentes intimités. Les règles ont été définies par l'auteur et chaque participant les interprète avec plus ou moins de distance ou de créativité. Une poésie attachante se dégage de l'ensemble, une approche de l'intimité sans voyeurisme, à la fois célébration tranquille de la banalité et un air de fluxus, d'art par instruction. Si l'Adam Project est montré dans des galeries d'art (c'est de l'art libre), il est d'abord une création pour internet.

Si on peut le voir comme une création artistique, il est aussi la construction d'une communauté non-réciproque. On participe à ce projet et des liens se créent entre les images, les fils linéaires se croisent, mais rien ne se crée nécessairement entre les gens.

Ils/elles ne doivent pas se répondre ni s'interpeller. Le dispositif se charge de les relier. Si les liens se créent, ce n'est pas seulement que les photos sont mises en ligne, mais c'est aussi qu'elles sont décrites et que le dispositif encourage les participant/e/s à regarder les images. Comme l'espace dans un tableau traditionnel est organisé par des lignes de fuite, l'espace virtuel de cette communauté de journaux est organisé par le schéma d'une base de données.

Comme la perspective était la forme symbolique de la peinture renaissante, la base de données est la forme symbolique des systèmes collaboratifs, la grammaire avec laquelle s'écrivent les liens, se définissent les proximités et les éloignements. La navigation par mots-clés loin d'être simplement une classification utilitaire est un élément narratif doublé d'une relecture assez fine des images. Une voiture aperçue par une fenêtre devient le lien

qui conduit à une autre image, un détail sorti d'un contexte devient une porte dérobée qui mène à l'instant d'une autre vie. Adam Project possède beaucoup des caractéristiques que l'on retrouve dans l'idéologie/idéal attaché à la LAL. La volonté de redéfinir un cadre pour un art qui se partage, qui s'échange et se réinterprète. La licence sert ici à souligner une attitude plus ouverte quant au droit moral attaché aux contributions, elle souligne l'accord de chaque participant que les liens faits entre une image et une autre, et éventuellement les glissements de sens que cela génère sont autorisés/souhaités. La présence de la licence au début de la journée de chaque participant au-dessus du bouton «entrez» fonctionne plus comme un signe de bienvenue que comme la marque d'une frontière.

▶ <http://www.adamproject.net/>

En conclusion.

Pour conclure, j'aimerais une remarque extraite d'une conférence de Larry Wall, le créateur du langage informatique Perl. Il résume à mon sens une préoccupation qui traverse les communautés de logiciels libres, de la culture ouverte et de l'art libre. «Vous avez déjà entendu le dicton: si vous avez un marteau en main, tout commence à ressembler à un clou. C'est en fait un dicton moderniste. La réponse postmoderne est de vous donner du tape, de la toile isolante». Nous avons hérité d'une culture qui assène la rupture et qui fragmente la tradition en îlots propriétaires. La culture «libre» tente de recoller les morceaux, réparer les accrocs, tisser des liens. Et ce sont ces liens tissés qui constituent les nouveaux habits de la copie.

*Extrait d'une conférence de **Nicolas Malevé** dans le cadre de «Couper/Copier/Coller#3» le 18 mars 2006 à La Vénerie (Watermael-Boisfort).*

Texte complet en ligne :

▶ http://www.stormy-weather.be/wiki/index.php/Les_nouveaux_habits_de_la_copie

Nicolas Malevé est un membre actif de l'association Constant depuis 1998. Il a pris part à l'organisation de différentes activités liées aux alternatives au droit d'auteur, comme Copy.cult & The Original Si(g)n, en 2000. Il a développé des applications web pour des organisations culturelles. Sa recherche actuelle est orientée vers les structures de l'information, les metadata et le web sémantique.