

Net Art et droit d'auteur

Genèse de la Copyleft attitude

Jean-Paul Fourmentaux*

Résumé

Résultat d'une co-élaboration entre artistes, informaticiens et internautes, le Net Art met en œuvre un rituel collectif qui distribue et attribue des modes d'interactivité technique et des formes d'interaction sociale renouvelées. Ce texte propose de reconsidérer la notion de droit d'"auteur" dans ce contexte de création du Net Art. Il prend comme terrain d'investigation le mouvement artistique de la Copyleft attitude qui engage artistes et informaticiens dans une redéfinition du copyright. À partir de l'inscription singulière de ce collectif d'artistes/informaticiens sont envisagés les principaux enjeux qui accompagnent l'adoption d'un "gauche d'auteur" en art.

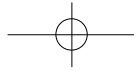
Depuis le milieu des années 90, le Net Art promeut l'émergence d'"œuvres communes" [Fourmentaux, 2007] qui bousculent les relations entre art et société et redéfinissent les figures traditionnelles de l'autorité. Si l'on se place du côté qui s'apparente le plus à ce que l'on considère habituellement comme le résultat de la production artistique, l'identification et l'examen de la pratique Net Art révèle en effet un glissement des notions d'auteur et d'œuvre de l'art.

Construite collectivement et en réseau, l'œuvre Net Art ne correspond plus au concept initial d'objet achevé, mais se déploie en un dispositif collectif ouvert et interactif. Les créations sur le Web sollicitent en effet toutes les formes de collaboration comme conditions premières de leur actualisation :

- Interactives par définition, ce sont des procédures dynamiques, évolutives pour la plupart d'entre elles.
- Inachevées par principe, elles croisent l'instantané – le temps réel et le long terme – la sédimentation dans le temps.
- Collectives par ambition, elles exploitent les ressources du réseau et déjouent les modes d'appropriation symbolique.

Les œuvres qui en résultent sont multiformes (environnements navigables, programmes exécutables, formes altérables) et vont parfois jusqu'à inclure une possibilité d'apport ou de transformation du matériau artistique initial. Le travail artistique ne revient plus seulement à produire des images, mais également à proposer les cadres qui permettront de les voir et de les lire :

* Sociologue (Ph.D). Maître de Conférences à l'Université Lille-3 : UFR Arts et Culture et Laboratoire GERICO, chercheur associé à l'Institut Marcel Mauss (EHESS) et au Centre de Sociologie de l'Innovation (ENSMP). <http://cesta.ehess.fr/document.php?id=80>



la présentation de l'œuvre faisant plus que jamais ici partie intégrante de l'acte créatif. Des cadres de vision et de lecture de l'image numérique doivent ainsi être "disposés" à l'attention d'un public participant doté de nouvelles possibilités de faire. L'analyse approfondie du Net Art met clairement en évidence ce glissement par lequel l'œuvre se trouve moins dans ce qui est donné à voir que dans le dispositif qui la fait exister. L'affichage sur l'écran n'étant que la face apparente de toute une infrastructure technique et informationnelle, l'œuvre devient alors, de façon plus large, l'ensemble des structures et des règles qui la sous-tendent. Toute œuvre du Net Art inclut en effet une avant-scène (l'interface), une scène composée de divers éléments qui viennent nourrir l'œuvre (textes, sons ou images) et des coulisses (où se nichent un programme et des fragments d'applications informatiques). Par conséquent, la mise en œuvre du Net Art se doit d'hybrider le travail artistique, l'expertise technologique et l'expérience de plus en plus inventive de collectifs d'internautes amateurs.

Ces différents constats et le recul analytique que nous offre dix premières années d'expérimentation et de création pour le réseau Internet [Fourmentraux, 2005] donnent à penser que la notion d'auteur a pu enregistrer des modifications sensibles. En effet, on peut imaginer qu'une intervention accrue des visiteurs sur la forme des œuvres a pour corollaire la dilution de la paternité de l'œuvre dans les collaborations inhérentes au média. Si les réponses des artistes sur ce point sont empreintes d'ambiguïté, l'enquête montre néanmoins que la notion d'auteur reste largement revendiquée, mais plus encore que dans un mouvement plus appuyé qu'en art contemporain, cette notion opère une remontée aux prémices de l'œuvre : l'auteur demeurant celui qui est à l'origine du concept de l'œuvre processuelle.

Bien sûr, le terme d'auteur est parfois contourné, remplacé par des qualificatifs plus adaptés aux spécificités de la création sur le Web – architecte, médiateur, auteur *anti-copyright*, co-auteur, metteur en œuvre, concepteur, initiateur, opérateur esthétique, agent d'insémination –, mais ces acceptions ne contrastent, somme toute, que très peu avec l'idée d'auteur. Néanmoins, une initiative singulière fait aujourd'hui débat qui questionne cette notion d'auteur dans le contexte des nouvelles technologies de l'information et de la communication : la *Copyleft* attitude.

Informatique "libre" et mondes de l'art

L'objet de cet article n'est pas de proposer un comparatif des licences libres, tant celles-ci se sont multipliées ces dernières années dans d'autres domaines que celui du logiciel : on compte aujourd'hui plus de 50 licences applicables aux productions artistiques (essentiellement musicales) ou dans l'univers du jeu, de la documentation, de l'éducation et de la recherche¹. En

1. On trouvera en ligne deux excellents répertoires de licences libres dont la conception collaborative (appuyé pour le second sur la technologie *wikimedia*) permet de dégager et d'expliquer les principaux usages du *copyleft* dans le domaine des contenus non logiciels : <http://www.boson2x.org/r> et <http://freecontentdefinition.org/Definition> (Définition of Free Cultural Works).



France, la genèse de la transposition du *Copyleft* informatique et/ou de l'idéologie qui l'accompagne dans la sphère de l'art contemporain résulte de l'initiative d'un collectif interdisciplinaire² regroupant François Deck, Emmanuelle Gall, Antonio Gallego, Roberto Martinez et Antoine Moreau. Ces artistes et/ou informaticiens entreprirent d'éclairer leurs propres actions plastiques à la lumière des récents développements de l'informatique libre.

Copyleft attitude a pour objectif de faire connaître et promouvoir la notion de *Copyleft* dans le domaine de l'art contemporain. Prendre modèle sur les pratiques liées aux logiciels libres pour s'en inspirer et les appliquer dans le domaine de la création artistique. Par ce biais, *Copyleft* attitude ne touche pas seulement le domaine de l'art mais aussi l'économie, la politique, etc.³

Dans le monde de l'informatique libre, le *Copyleft* constitue aujourd'hui un contrat juridique spécifique, utilisé pour protéger les libertés d'usage et de développement des productions logicielles. Il autorise et encourage, dans l'activité de conception, le partage des compétences et des réalisations contre l'emprise propriétaire et marchande et introduit la possibilité de partager le fruit de ce travail dans des conditions qui en garantissent la libre circulation. Mais, en prenant le contre-pied du *Copyright*, le *Copyleft* n'implique pas pour autant un renoncement strict aux droits d'auteur. Là réside toute l'ambiguïté de cette notion et conjointement de la position créative qu'elle inaugure. Le *Copyleft* est trop souvent et à tort associé au don et à la gratuité de l'échange et/ou de la production. Or il n'en est rien, le *Copyleft* offre au contraire une extension au droit d'auteur traditionnel. Quand le *Copyright* propose un droit exclusif de propriété et d'interdiction, le *Copyleft* annonce une licence qui "autorise" plus largement la diffusion et la transformation des productions informatiques. En conséquence, l'idée de *Copyleft* n'induit pas l'abandon des droits d'auteurs, elle donne forme au contraire à un *Copyright* amélioré et augmenté, spécifique au contexte de la création numérique.

L'histoire du développement des logiciels libres, et principalement du système d'exploitation Linux, passe par la constitution d'une communauté d'informaticiens activistes qui se sont attaché à créer des objets, des outils mais aussi les règles juridiques qui encadrent leur circulation [Demazière et al. 2006 ; Proulx, 2006]. De la même façon, la *Copyleft* attitude passe par la constitution d'un collectif et d'un réseau dans le monde de l'art. L'œuvre de la *Copyleft* attitude se niche tout d'abord dans la définition du concept lui-même, au travers du changement de point de vue sur la création artistique qu'il promeut, *via* la constitution de nouveaux réseaux et des transferts de savoirs ou de compétences de l'univers informatique vers le monde de l'art et vice versa. C'est ainsi qu'en juillet 2000, le réseau *Copyleft* attitude voit le jour, composé d'artistes, d'informaticiens et de juristes, qui décident de créer

2. À l'instar de l'organisation Creative Commons fondée en 2001 à la Stanford Law School à l'initiative du professeur de droit Lawrence Lessig, pour laquelle des équipes de juristes volontaires participent, au côté de chercheurs et auteurs, mais selon une logique plus commerciale, à la production d'une législation qui favorise la production d'œuvres associant des contributions d'origine diverses.

3. Présentation extraite du site de la *Copyleft* attitude, <http://artlibre.org/>.

ensemble une Licence Art Libre (LAL⁴). Aujourd'hui recommandée par la Free Software Foundation pour les œuvres non logicielles, cette Licence Art Libre constitue elle-même le résultat de sept mois de colloques, *workshops*, réunions et discussions en ligne. Elle a été révisée une première fois en novembre 2003 et une seconde fois en juin 2007 (dernière version : LAL 1.3).

Incidences du *Copyleft* en art

En instaurant un régime de création sous *Copyleft*, la LAL vise à redéfinir les règles et les modalités de conception ou de distribution de l'art numérique en favorisant la réalisation, à plusieurs mains, d'une œuvre d'art libre, multiple et évolutive. Si la LAL n'implique pas de véritable remise en cause de la notion d'originalité, elle redéfinit la position hiérarchique de l'œuvre et de l'auteur. Avec une licence libre (ou *open source*) l'auteur autorise sans exclusivité ni discrimination, la copie, la diffusion et la modification de l'œuvre, en exigeant que les sources ou références de l'œuvre soient mentionnées et rendues accessibles. L'œuvre originale laisse ici la place à la désignation d'une œuvre initiale conçue comme la source ou la ressource de nouvelles œuvres. En effet, à partir de l'œuvre initiale ouverte aux contributions extérieures, se dessinent à la fois des œuvres conséquentes, produites par les contributeurs, et une œuvre commune qui englobe et donne à voir les évolutions de l'œuvre initiale. Pour cela, la LAL distingue dans la notion d'"œuvre", une œuvre initiale, des œuvres conséquentes et œuvre commune telles que définies ci-après :

L'œuvre commune :

Il s'agit d'une œuvre qui comprend l'œuvre initiale ainsi que toutes les contributions postérieures (les originaux conséquents et les copies). Elle est créée à l'initiative de l'auteur initial qui par cette licence définit les conditions selon lesquelles les contributions sont faites.

L'œuvre initiale :

C'est-à-dire l'œuvre créée par l'initiateur de l'œuvre commune dont les copies vont être modifiées par qui le souhaite.

Les œuvres conséquentes :

C'est-à-dire les contributions des auteurs qui participent à la formation de l'œuvre commune en faisant usage des droits de reproduction, de diffusion et de modification que leur confère la licence.

Fig.1 – Les œuvres de l'art libre

4. Cette licence est consultable à l'adresse <http://artlibre.org/licence/lal/> en anglais, en allemand, en espagnol, et en portugais. Elle a été rédigée à partir des contributions de la liste de diffusion *Copyleft_attitude@april.org* et en particulier sous la responsabilité de Mélanie Clément-Fontaine et David Geraud, juristes, et Isabelle Vodjdani et Antoine Moreau, artistes. Soumise au droit français, cette licence est valide dans tous les pays ayant signé la Convention de Berne qui établit une norme juridique internationale sur la propriété littéraire et artistique : http://www.wipo.int/treaties/fr/ip/berne/trtdocs_wo001.html. À l'échelle française, la LAL est une des rares licences applicables aux arts visuels, sans restriction de support ou de médium.

La LAL promeut ainsi une nouvelle dynamique d'échange entre l'auteur, l'œuvre et le public, qui dans son acception la plus radicale contrarie toute représentation immanente des œuvres. Dans le contexte du Net Art, il n'y aurait par conséquent pas plus d'œuvres uniques que d'auteurs hégémoniques. Autrement dit, s'il revient encore à l'artiste de superviser un projet, il ne lui est désormais plus envisageable de le surplomber. À l'instar du remix musical, les dispositifs du Net Art relèvent du principe dialogique de combinaison de voix multiples d'où il résulte simultanément une œuvre éphémère et un réseau d'auteurs enchâssés.

Le Net Art entérine de la sorte la conception d'une œuvre indéfiniment transformable, en circulation permanente, qui se déploie dans un réseau dont les connexions, ouvertes, favorisent une redistribution de l'auctorialité. Mais s'il revendique une œuvre conjointe de collectifs assemblés, cet alliage, toujours ponctuel, n'implique nullement l'assimilation des contributions hétérogènes en une œuvre originale et unique. Le Net Art engage également une nécessaire redéfinition du concept d'œuvre qui contraste avec les définitions antérieures du code de la propriété intellectuelle et qui exige que soient caractérisés de nouveaux régimes d'attribution.

Les trois types d'œuvre que distingue et décrit l'article L 113-2 du code de la Propriété Intellectuelle reposent en effet toujours sur l'identification d'un auteur singulier et hégémonique. Même lorsque plusieurs personnes physiques ont apporté leur concours à une création (œuvre de collaboration) qui incorpore quelquefois les fragments d'une œuvre antérieure (œuvre composite), la contribution personnelle des divers auteurs se fond dans l'ensemble, sans qu'il soit possible d'attribuer à chacun d'eux un droit distinct (œuvre collective)⁵. En définissant comme œuvre commune l'ensemble des œuvres liées entre elles par l'usage du droit de copie, de modification ou d'incorporation, la Licence Art Libre rend au contraire obligatoire la mention des différents auteurs et de leurs contributions : auteurs des versions précédentes de l'œuvre commune aussi bien que des œuvres conséquentes, c'est-à-dire résultant de la modification de l'œuvre initiale.

Les œuvres d'art libres doivent faire l'objet d'une déclaration ou d'un référencement sur le site Internet de la *Copyleft* attitude qui présente l'ensemble de ces œuvres classées selon leur catégorie : musique, littérature, cinéma, vidéo, arts plastiques, numérique, art hors art. Le site offre bien sûr un accès libre et une possibilité d'intervention sur l'ensemble de ces œuvres par l'intermédiaire de deux annuaires et moteurs de recherche, œuvres et auteurs⁶. À la fiche d'identité de l'œuvre (type, date de création, auteurs, localisation) s'ajoute un descriptif de son contenu et une mention détaillée des œuvres qu'elle a inspirées ou qui en a constitué la source.

5. <http://www.legifrance.gouv.fr/>.

6. <http://users.artlibre.org>.

Enfin, le site propose des fiches personnelles par auteurs qui mentionnent la plupart du temps l'adresse électronique ainsi que les pages Internet à travers lesquelles il devient possible de suivre leurs travaux en cours et éventuellement de les contacter. L'enjeu vise ainsi à redéployer sur la scène de l'art ce qui résulte du travail de conception de l'œuvre comme de ses expérimentations ultérieures et qui n'est pas exempt d'auctorialité : en rendant visible chaque exemplaire daté de l'œuvre initiale ou conséquente que leurs auteurs présentent comme référence pour toutes actualisations, interprétations, copies ou reproductions ultérieures. L'inscription des multiples ajouts à l'œuvre commune s'accompagne du marquage individualisé de ses différents fragments.

À l'instar des sons, les mixages d'images impliquent une "signature" déclarée, où l'on peut suivre, localiser et identifier, la facture des différents producteurs ("untel remix untel"), dans l'écoute et la vision autant que dans le générique des collaborations affichées (produits "versus") entre plusieurs musiciens, plasticiens et informaticiens. Ainsi, si elle perd sa dimension unimominale, la signature se voit simultanément renforcée. L'allongement des génériques, dans l'audiovisuel comme dans certains multimédias (édition de CD-Rom, création de sites Web, etc.) témoigne en effet de la permanence, voire de l'accentuation, de ce souci de nomination [Weissberg, 2001].

La figure du générique clôt aujourd'hui un nombre toujours plus important de production sociales : la publication scientifique co-signée où l'autorité individuelle cède fréquemment la place à une paternité distribuée (Pontille, 2004) ; la "génération" littéraire informatisée [Leclerc, 1998] et artistique [Weissberg, 2001] ; chacune rejoignant, en cela, le schéma inauguré par les productions musicales (remix) et cinématographiques (fictions hypermédias) ou informatiques (CD-Rom). Le générique permet ainsi de démultiplier la signature d'une œuvre commune qui réalise le point d'ancrage provisoire d'une rencontre et de reprises et appropriations tout à la fois singulières et collectives. Créer une œuvre libre suppose par conséquent de respecter et d'introduire la mention *Copyleft* :

[Quelques lignes pour indiquer le nom de l'oeuvre et donner une idée éventuellement de ce que c'est.]
 [Quelques lignes pour indiquer s'il y a lieu, une description de l'oeuvre modifiée et le nom de l'auteur.]
 Copyright © [la date] [nom de l'auteur] (si c'est le cas, indiquez les noms des auteurs précédents)
 Copyleft : cette oeuvre est libre, vous pouvez la redistribuer et/ou la modifier selon les termes de la Licence Art Libre. Vous trouverez un exemplaire de cette Licence sur le site Copyleft Attitude <http://www.artlibre.org> ainsi que sur d'autres sites.

Fig.2 - Créer avec la Licence Art Libre

Comme l'a montré le sociologue américain Howard Becker, les changements dans l'art passent ainsi d'abord par des changements dans le monde de l'art, autrement dit dans des réseaux de coopération [Becker, 1988]. Les innovations s'imposent durablement quand des participants en font la base de nouveaux modes de coopération. Les facteurs de changement relèvent en effet ici moins directement de la définition de codes esthétiques que de leur inscription dans des organisations – savoirs-faire techniques, sources de financement, systèmes de distribution, etc.

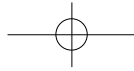
Ces changements sont en outre liés aux innovations technologiques, à la croisée de domaines totalement extérieurs à l'art. La *Copyleft* attitude porte bien de ce point de vue, en tant que collectif et mouvement artistique, un changement du régime de création et de circulation de l'art. Il devient désormais illusoire de croire en la possibilité d'une assignation globale de l'œuvre. Non seulement celle-ci ne peut plus être envisagée comme une entité harmonieuse et cohérente mais, et en partie de ce fait, elle n'est plus assimilable à une seule source. La cohérence de l'ensemble ne tient dorénavant plus par la garantie d'un tout homogène, mais *via* les cautions successives apportées à chacun des fragments, partagés entre différents garants de l'œuvre.

Or, si ce parti pris du partage n'est pas exempt de risques majeurs, s'il ébranle les modalités du travail artistique, il n'implique pas pour autant une dépossession radicale de l'œuvre d'auteur. Plutôt que de confondre les contributions, la fluidification des rapports entre conception, disposition et exposition, marque bien davantage l'émergence de formes auctoriales intermédiaires. Il y a désormais, au cœur de ce processus dynamique, des auteurs (artistes et informaticiens, automates et acteurs), de même qu'il y a des appropriations et des marquages multiples et variés.

Au terme de l'initiation du projet, ces partages n'engagent point, pour autant, l'effacement de l'auteur individuel. Instituant un contrat supplémentaire entre auteur(s) et utilisateur(s), les Licences Art Libre jouent en effet sur la marge de manœuvre du droit patrimonial : plutôt que d'accorder une autorité exclusive, elle délègue aux artistes la possibilité d'ouvrir et de partager leur œuvre avec des co-auteurs. Elles promeuvent ainsi une forme renouvelée de paternité, distribuée, d'où émerge un auteur en collectif, qui acclimaterait l'auteur individuel sans l'annihiler. Cette configuration auctoriale, due aux usages de l'Internet, promeut en ce sens un(des) auteur(s) ouvert – comme l'œuvre – au dialogue avec autrui. Loin de disparaître, les notions d'œuvre et d'auteur apparaissent ainsi aménagées et redéfinies par les usages.

Le concept d'auteur en collectif offre un modèle analytique original permettant de penser conjointement l'agencement et la différence (l'individualité). Il permet, en outre, de montrer les réseaux d'actants et les tactiques et bricolages déployés aux fins de séduction, de contrôle et d'enrôlement d'autres réseaux humains et non-humains circonstanciés.

De surcroît, il permet d'éviter l'écueil de l'assimilation et du relativisme du "tout auteur" – artistes, machines et acteurs – pour considérer les investissements



pragmatiques de ces différentes catégories dans et autour de l'œuvre d'art. Dans cette perspective, si le destinataire peut être partiellement considéré comme un co-auteur, du fait des pouvoirs renouvelés sur l'œuvre que le Net Art lui concède, cela n'implique pas nécessairement la fin de l'œuvre ou la mort de l'auteur, entendu comme son premier initiateur.

L'introduction de cette licence entraîne par conséquent dans l'économie artistique l'idée d'un processus dynamique qui dépasse les limites individuelles de l'auteur : la clause *copyleft* permettant à un auteur initial, comme aux auteurs ultérieurs, de rebondir sur des versions modifiées de leurs œuvres, désormais partagées, en profitant de l'émulation créative. Mais prendre le parti de créer une œuvre libre s'avère également un choix politique autant qu'une nécessité. À l'heure de la mutation et de l'obsolescence accélérée des technologies et de leurs usages, les collaborations interdisciplinaires se font de plus en plus nombreuses et nécessitent de nouveaux arbitrages pour équilibrer au mieux les engagements humains et l'attribution des résultats du travail de création en art numérique.

En contrepartie, la LAL a bien sûr les faiblesses et les défauts de ses qualités : parfois perçue comme trop radicale, trop libre, trop française, elle n'est en fin de compte qu'assez marginalement pratiquée dans le monde de l'art, à l'instar des autres licences, *creatives commons* incluses, qui restent encore largement sous-utilisées. ■



RÉFÉRENCES

BECKER H.-S. *Les mondes de l'art*, Paris, Flammarion, 1988.

DEMAZIÈRES D., HORN F., ZUNE M., "Dynamiques de développement des communautés du logiciel libre", *Terminal 97-98*, pp. 71-84, 2006.

FOURMENTRAUX J.-P., *Art et Internet. Les nouvelles figures de la création*, CNRS, Paris, 2005.

FOURMENTRAUX J.-P., « Internet artwork, artists and computer programmer: sharing the creative process », *Leonardo 39* (1) MIT PRESS, pp. 44-50, 2006.

FOURMENTRAUX J.-P., « Faire œuvre commune. Dynamiques d'attribution et de valorisation des coproductions en art numérique », *Sociologie du Travail 49* (2) Elsevier, pp. 162-179, 2007.

LECLERC, *Le sceau de l'œuvre*. Paris, Éditions du Seuil. p.69-70, 1998.

PONTILLE D., *La signature scientifique. Une sociologie pragmatique de l'attribution*, Paris, CNRS éditions, 2004.

PROULX S., « Communautés virtuelles : ce qui fait lien », in S. PROULX, L. POISSANT, M. SÉNÉCAL, éd., *Communautés virtuelles : penser et agir en réseau*, Presses de l'Université Laval, Québec, pp. 13-26, 2006.

WEISSBERG J.-L., « L'auteur en collectif. Auteur, nomination individuelle et coopération productive » in *Solaris 7*, 2001. (<http://www.info.unicaen.fr/bnum/jelec/Solaris/d07/weissberg.html>).

Le LIBRE en ligne

Artlibre.org page d'accueil : <http://artlibre.org/>

Free Software Foundation : <http://www.gnu.org/>

Licence Against DRM, version 2.0, par Free Creations :
http://www.freecreations.org/Against_DRM2_fr.html (fr)

Licence Creative Commons BY (Creative Commons Attribution) et BY-SA (Creative Commons Attribution-ShareAlike) versions 2.5 : <http://creativecommons.org/learn/licenses/>.

GNU FDL Licence : <http://www.gnu.org/licenses/fdl.html>

Charte Document libre page d'accueil : <http://www.documentlibre.org/>

Guilde des jeunes chercheurs, Licence pour Documents Libres LDL : <http://guilde.jeunes-chercheurs.org/Guilde/Licence/ldl.html>

Licence de Libre Diffusion des Documents, LLDD :
<http://pauillac.inria.fr/~lang/licence/v1/lldd.html>

