

-

/ **SÉBASTIEN FEUGERE /**
ET SINON ÇA CONSISTE EN QUOI TON TRAVAIL?
juin 2007

Sébastien Feugère développe une pratique "multi-média" en dehors de toute spécialisation. Les pièces réalisées, "continuent", sont modifiées, revues, actualisables, évolutives. Cette évolution est schématisée, particulièrement mise en avant par une attention particulière aux processus et dispositifs de travail. Si il s'agit d'interroger les écosystèmes du monde de l'art, il s'agit aussi de questionner l'artiste et son environnement, la façon dont celui-ci s'engage politiquement à travers son travail artistique. Produire de l'électricité pour les "artistes multimédia" dans une exposition collective, un festival, ou un contexte extra-artistique c'est rappeler que le développement croissant de nos modes de vie n'est pas neutre et que nous devons repenser notre rapport à la technologie. Utiliser les déchets, les "matériaux" refoulés vers un système de tri sélectif, c'est choisir d'utiliser un potentiel créatif aléatoire qui se contente de peu, qui s'intègre à un "écosystème". C'est aussi une façon de ne pas se préoccuper d'un jugement de valeur trop déterminé par l'emballage: travailler en interaction étroite avec les institutions permet de ne pas produire la même chose à tel ou tel endroit, simultanément être dans le camouflage et l'attraction. Les "paramètres inattendus" que l'on retrouve dans le travail de schématisation sont les déclencheurs d'un processus de modification de "l'idée", de sa réalisation ou de son abandon.

Schéma v 4.5 (géologie)*, 2007, marqueur sur bâche, 440 x 220 cm
Troisième étape de schématisation des interactions entre art, institution, influences et paramètres inattendus dans les processus de création artistique

E.S.F. (Le vélo-générateur)*, 2007, vélo, structure métallique, mécanisme de démultiplication, alternateur, transformateur, écrans de visualisation, système de distribution d'électricité, néons
En générant de l'électricité pour les autres artistes de Mulhouse 007, il s'agit de poser le problème de la décroissance dans le monde de l'art, le partage des ressources avec le plus grand nombre, et de rappeler que la technologie n'est pas neutre.

Dispositif de vernissage, 2006, Gobelets en plastique, assiettes en carton, polystyrène
Dimensions variables
Présentation succincte: Des chips en plastique, un cocktail de polystyrène, le vernissage est corrompu, afin de questionner le rôle et l'impact de ce moment de convivialité dans le monde de l'art.

Machin, 2006, carton & polystyrène
Qu'est-ce-que c'est que ce machin?

sfeugere@gmail.com
<http://radiographie.free.fr>
<http://radio.multiple.free.fr>

Certaines de ces oeuvres (*) ont été réalisées au lycée agricole Le Chesnoy (Loiret) pendant une résidence résultant d'un partenariat Draf – Drac – Région Centre.
Avec la participation de l'association d'aide à la réinsertion des emballages (A.R.E.)

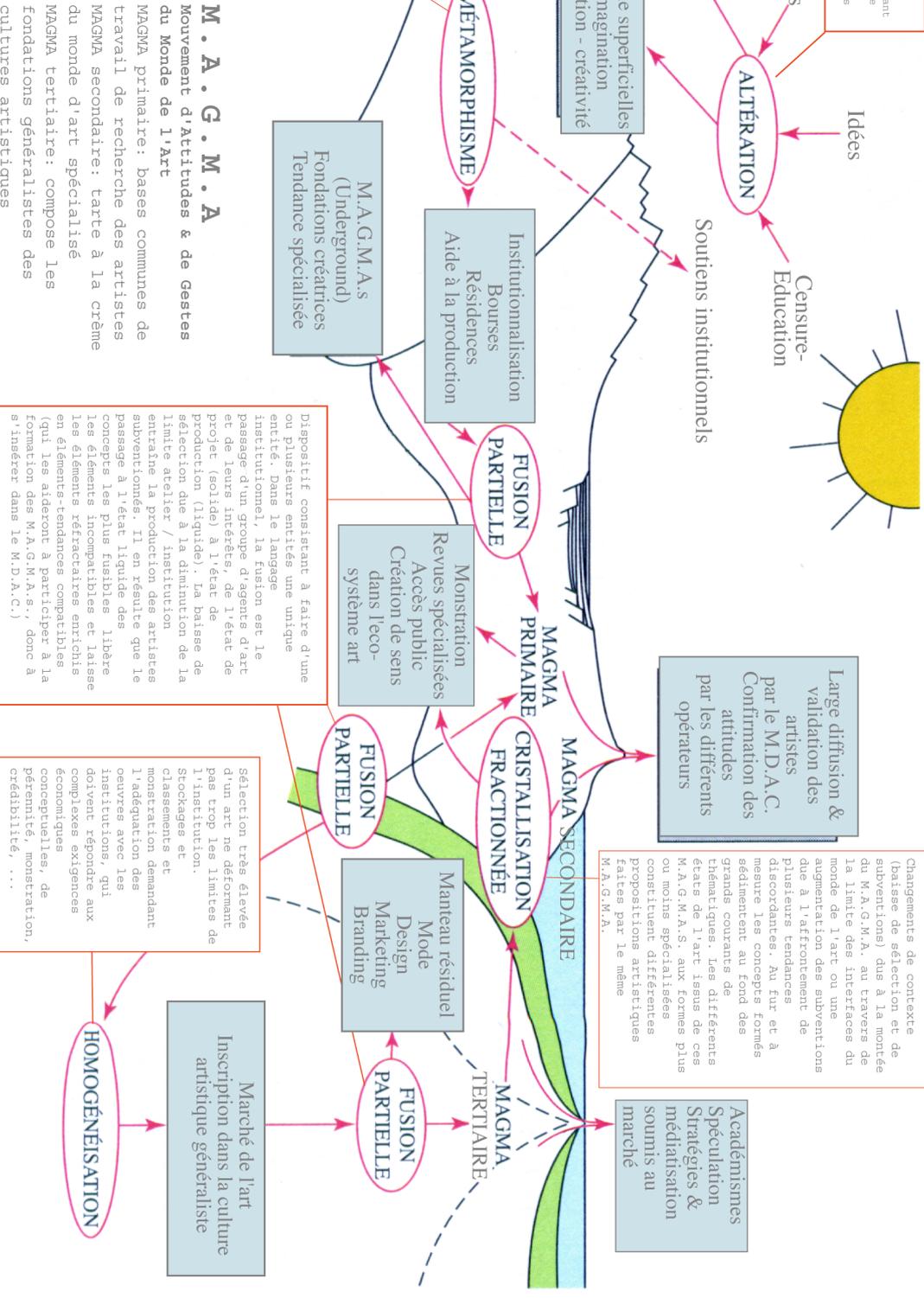


Modification idéologique de l'idée de l'art, principalement due à l'éducation artistique ainsi qu'à l'information diffusée par les intermédiaires du M.D.A.C. Cette modification est liée aux éléments favorisant la créativité contenus dans l'éducation artistique, ainsi qu'à la nature des États de l'art et à l'ensemble des phénomènes qui caractérisent l'entrée du marché dans les zones où la spéculation financière n'est pas

Ensemble de processus par lesquels les particules-concepts en suspension dans l'océan-base de donnée cessent de se déplacer et se déposent, ce qui permet l'isolation-sélection et le classement des œuvres en formation par les agents du M.D.A.C.

Explication des modifications structurales, conceptuelles et idéologiques de l'œuvre lorsque celle-ci est soumise au contexte de l'institution (sélection et subventionnement). C'est l'ensemble de ces transformations dans les relations entre art et économie souterraine qui constitue le métamorphisme. On parle d'anaxéte lorsque les soutiens deviennent suffisants pour provoquer la fusion partielle d'un état de l'art (qui prend ainsi une autre forme potentielle) en intégrant un nouveau concept dans le M.A.G.M.A.

SCHEMA (v. 4.4) DES PROCESSUS D'INTERACTIONS DES INSTITUTIONS ET DES PARAMÈTRES INATTENDUS SUR LA CONCEPTION ET LA RÉALISATION DE L'ŒUVRE D'ART AVEC LEURS RÉSEAUX D'INFLUENCES, PROCESSUS IMPLICITES SPÉCIFIQUES, OPÉRÉ PAR UN DISPOSITIF DE TRADUCTION GÉOLOGIE-ART



M . A . G . M . A
Mouvement d'Attitudes & de Gestes du Monde de l'Art
 MAGMA primaire: bases communes de travail de recherche des artistes
 MAGMA secondaire: tarte à la crème du monde d'art spécialisé
 MAGMA tertiaire: compose les Fondations généralistes des cultures artistiques

Dispositif consistant à faire d'une ou plusieurs entités une unique entité. Dans le langage institutionnel, la fusion est le passage d'un groupe d'agents d'art et de leurs intérêts, de l'état de projet (solide) à l'état de production (liquide). La baisse de sélection due à la diminution de la limite atelier / institution entraîne la production des artistes subventionnés. Il en résulte que le passage à l'état liquide des concepts les plus faibles libère les éléments incompatibles et laisse les éléments réfractaires enrichis en éléments réfractaires participatifs (qui les aideront à participer à la formation des M.A.G.M.A.s., donc à s'insérer dans le M.D.A.C.)

Sélection très élevée d'un art ne déformant pas trop les limites de l'institution. Stockages et classements et monstration demandant l'adéquation des œuvres avec les institutions, qui doivent répondre aux complexes exigences conceptuelles, de pérennité, monstration, crédibilité, ...

Changements de contexte (baisse de sélection et de subventions) dus à la montée du M.A.G.M.A. au travers de la limite des interfares du monde de l'art ou une augmentation des subventions due à l'affrontement de plusieurs tendances discordantes. Au fur et à mesure les concepts formés sédimentent au fond des grands courants de thématiques. Les différents États de l'art issus de ces M.A.G.M.A.s. aux formes plus ou moins spécialisées constituent différentes propositions artistiques faites par le même M.A.G.M.A.

Académismes Spéculation Stratégies & médiatisation soumis au marché

LE SCHEMA version 4.5 (géologie)

PROCESSUS D'INTERACTION DES INSTITUTIONS ET DES PARAMÈTRES INATTENDUS SUR LA CONCEPTION ET LA RÉALISATION DE L'OEUVRE AVEC LEURS RÉSEAUX D'INFLUENCES.

L'art, pratique généraliste censée s'auto-remettre en cause en permanence afin de repousser ses limites fixées par l'institution regroupe une infinité de pratiques, et laisse la place à toute pratique potentielle sous condition qu'elle "s'insère" dans l'écosystème. Par conséquent, il devient possible de "traduire" le langage d'une pratique spécialisée "non artistique" (la cuisine, la géologie, etc.) pour constituer du discours artistique. Le monde de l'art est particulièrement sujet à la production d'un discours indigeste et auto-réflexif ne pouvant s'adresser qu'à une minorité: un foisonnement de termes spécifiques contribue à constituer une langue de bois artistique tout en oubliant une partie du vocabulaire nécessaire à une analyse cohérente de son écosystème. Le langage scientifique, laissant peu de choses dans l'implicite (contrairement à l'art qui pratique la *logique floue*) est particulièrement propice à cette expérimentation.

Le schéma version 4.5 est la traduction d'un schéma de géologie sur les échanges de gaz, de liquides et de solides entre les diverses couches du globe terrestre. Parodié en schéma sur le M.D.A.C. (Monde De l'Art Contemporain), un lexique géologie-art a été dressé, une traduction mot à mot des termes opérée. Certains termes géologiques seront conservés..car ils permettront de dégager des notions qui ne sont pas nommées par le discours artistique. Il s'agit, sous formes d'images quasi-humoristiques de produire un discours théorique compréhensible au plus grand nombre, voir de constituer un outil pédagogique. Plus que cela, le lexique du M.D.A.C. ajoute au jargon artistique des termes barbares du langage scientifique et demande au spécialiste de l'art de se poser des questions par rapport aux habitudes que lui a appris son milieu professionnel.

M.A.G.M.A. - Mouvements d'Attitudes et de Gestes du Monde de l'Art

Bouillie cristalline plus ou moins visqueuse disposant en général de subventions et qui, en se refroidissant et en passant à l'état de projet donne naissance à différents états de l'art, appelés états M.A.G.M.A.-tiques. Les M.A.G.M.A.s sont enfermés dans diverses poches M.A.G.M.A.-tiques et se répandent sur la croûte terrestre lors d'erreptions plus ou moins violentes.

M.A.G.M.A. primaire = bases communes de travail de recherche des artistes

M.A.G.M.A. secondaire = tarte à la crème du monde de l'art spécialisé

M.A.G.M.A. tertiaire = compose les fondations généralistes des cultures artistiques

ALTÉRATION

Modification idéologique de l'idée de l'art, principalement due à l'éducation artistique ainsi qu'à l'information diffusée par l'ensemble des interfaces du monde de l'art (spécialisées & non spécialisées). Cette modification est liée aux éléments favorisant la créativité contenus dans l'éducation artistique, ainsi qu'à la nature des états de l'art en cours et à l'ensemble des phénomènes qui caractérisent l'entrée du marché dans les zones où la spéculation financière n'est pas censée avoir d'influence majoritaire¹.

¹Le cas Apple-Macintosh est extrêmement révélateur de cette idée. Les salles informatiques des écoles d'art étant traditionnellement équipées intégralement chez Macintosh, et les étudiants formés sur ces machines, ils s'équipent souvent à grands frais au cours de leurs études chez la pomme car ils ne savent pas utiliser les autres plates formes, ce qui leur permettrait de s'équiper de machines équivalentes à des prix modiques (pour il est vrai, des plate-formes moins "clé en main"). Les entreprises de logiciels sur lesquels sont formés ces mêmes étudiants ayant également pénétré le milieu scolaire comme "références professionnelles" et donnant de ce fait une illusoire garantie en terme d'emploi, les étudiants sont standardisés Adobe-Microsoft-Macromédia et incapables de se déconditionner des systèmes d'interfaces graphiques tape-à-l'oeil des grandes multinationales de fabrication de produits publicitaires. Doit-on s'étonner que les publicitaires et les artistes sont formés sur les mêmes outils? Est-il normal qu'un étudiant en art apprenne le fonctionnement d'un logiciel complexe et spécifique "professionnel" lui permettant de réaliser du montage vidéo avant de savoir ce que idéologiquement représentent le raccord et le montage, ou au moins comprendre les bases du cinéma. Comme à son habitude, les ministères imposent des formations déconnectées des besoins réelles qui pousseront soit à "pirater" le logiciel, donc soutenir l'industrie, car les aidant dans leurs processus de *branding* (image de marque) qui leur permettront de rendre leur produit *hype* (battage publicitaire) car utilisé par le plus grand nombre au lieu de donner de réelles compétences informatiques permettant par exemple d'installer soi-même le système de son choix sur un ordinateur (ce qui n'empêche en aucun cas l'inter-opérabilité. Apple a réussi à s'imposer dans le champs des professions intellectuelles comme synonyme de subversion contre l'industrie informatique, alors que Apple est

SÉDIMENTATION

Ensemble de processus par lesquels les particules-concepts en suspension dans l'océan-base de donnée cessent de se déplacer et se déposent, ce qui permet l'isolation-sélection et le classement des oeuvres en formation par les agents du monde de l'art. S'il y a interruption dans la continuité de la sédimentation, on parle de discordance².

METAMORPHISME

Le métamorphisme agit sur les oeuvres à l'état de projet. Il consiste à l'explication des modifications structurales, conceptuelles et idéologiques de l'oeuvre lorsque celle-ci est soumise au contexte de l'institution (sélection et subventionnement). Le métamorphisme se situe entre les processus sédimentaires (faible sélection / faible subventionnement) et magmatique (forte sélection / fort subventionnement).

L'une des conséquences les plus directes du métamorphisme est la transformation conceptuelle et parfois institutionnelle de l'oeuvre, par re-cristallisation. S'y ajoute le plus souvent la déformation, avec le développement d'une couche ou d'influences. C'est l'ensemble de ces transformations conceptuelles, structurales et contextuelles, dans les relations entre art et économie souterraine qui constitue le métamorphisme. On parle d'anatexie lorsque les soutiens deviennent suffisants pour provoquer la fusion partielle d'un état de l'art (qui prend ainsi une autre forme potentielle) en intégrant un nouveau concept dans le M.A.G.M.A.

ANATEXIE

Processus ultime du métamorphisme consistant en une fusion partielle ou totale des différents états de l'art de la partie immergée de l'iceberg artistique et donnant naissance à un nouveau M.A.G.M.A.

FUSION

D'une manière générale, le mot fusion (du latin *fusio*, du verbe *fundere* qui signifie fondre) désigne l'action consistant à faire d'une ou plusieurs entités une unique entité. Dans le langage institutionnel, la fusion est le passage d'un groupe d'agents d'art et de leurs intérêts essentiels, de l'état de projet (solide) à l'état de production (liquide). On dit aussi que le groupe "fond" sous l'effet du soutien institutionnel. Yves Michaux a théorisé le troisième état (gazeux) comme celui de l'intégration, de la diffusion, l'implémentation. Une traduction possible dans le jargon artistique serait *dispositif*

FUSION PARTIELLE

Production partielle et variant suivant la radicalité des états de l'art d'un projet artistique formée d'une association de concepts différents qui fondent chacun à des conditions de soutien différents en fonction de la sélection et de la sensibilisation à l'art. Ainsi une baisse de subvention pour une sélection donnée, ou une augmentation du nombre d'artistes sélectionnés à subventions constantes entraîne une fusion partielle d'un état de l'art à l'origine d'un M.A.G.M.A. Sous les grandes institutions artistiques, la baisse de sélection due à la diminution de la limite "atelier" / institution entraîne, par fusion partielle la production des artistes subventionnés. Il en résulte que le passage à l'état liquide des concepts les plus fusibles libère les éléments incompatibles et laisse les éléments réfractaires enrichis en éléments-tendances compatibles (qui les aideront à participer à la formation des M.A.G.M.A.s., donc à s'insérer dans le M.D.A.C.)

l'industrie informatique (Windows a été, selon la légende, *copié* sur l'interface "inventée" par Apple). Les jeunes artistes sont donc imprégnés d'une façon de faire, toute standardisée, ce qui dans le milieu de l'art n'est sûrement pas un handicap et ce qui pose la question: l'art est-ce repousser les limites de l'institution une fois que l'on a réussi à s'y insérer ou bien est ce juste y entrer?

²Les discordances créent de nouveaux flux dans les M.A.G.M.A.

CRISTALLISATION FRACTIONNÉE

Cristallisation progressive d'un M.A.G.M.A. due à des changements de contexte. Ces changements de contexte sont en général une baisse de sélection et de subventions dues à la montée du M.A.G.M.A. au travers de la limite des interfaces du monde de l'art ou une augmentation des subventions due à l'affrontement de plusieurs tendances discordantes. Au fur et à mesure de la cristallisation fractionnée, les concepts formés sédimentent au fond des grands courants de thématiques. Pour schématiser, les concepts cristallisent et se sédimentent les premiers, pour laisser un M.A.G.M.A. aux formes et aux fonctions spécialisées. Les différents états de l'art issus de ces M.A.G.M.A.S. aux formes plus ou moins spécialisées constituent différentes propositions artistiques faites par le même M.A.G.M.A.

ERRUPTION

Lors de l'erruption, le basalte est projeté hors du cratère, du gaz est propagé dans l'atmosphère et dispersé par le vent-paramètres inattendus.

CLIMAT

Ensemble des phénomènes météorologiques (température, humidité, ensoleillement, pression, vent, précipitations) qui caractérisent l'état moyen de l'atmosphère en un lieu donné..

LEXIQUE DU SCHEMA 4.5 (GÉOLOGIE)

ATHMOSPHERE = domaine en dehors du marché

BASALTE = production des artistes subventionnés

CHIMIQUE = contextuel

CLIMAT = ambiance

CONDITIONS PHYSICO-CHIMIQUES = contexte de l'institution

CORPS = groupe d'agents d'art qui défendent les mêmes intérêts

(esprit de) CORPS = solidarité qui unit les membres d'un écosystème d'intérêts

CRISTAL = oeuvre d'art

CRISTALLISATION = passage de l'état de concept / idée à l'état d'oeuvre d'art produite

CROUTE TERRESTRE = ensemble des interfaces du monde de l'art spécialisées & non spécialisées

CROUTE CONTINENTALE = partie immergée de l'iceberg artistique

CROUTE OCÉANIQUE = partie submergée de l'iceberg artistique

DORSALE OCÉANIQUE = interfaces de diffusion généraliste, culture de masse (grandes expositions, musées, presse généraliste, académismes)

DURETÉ = radicalité

EAU = éducation artistique

ERRUPTION = exposition, site internet, article dans une revue

ETAT GAZEUX = implémentation

ETAT LIQUIDE = production

ETAT SOLIDE = projet

FOLIATION = influences

FUSION = dispositif

HYDRATATION = sensibilisation à l'art

IGNÉ = stade de la production

LITHOSPHERE = domaine du marché; limite "atelier" / institution; contexte de production

MAGMA = Mouvements d'Attitudes et de Gestes du Monde de l'Art

MILIEU CLIMATIQUE =

MINÉRALOGIQUE; MINÉRAL = conceptuel; concept

PERIDOTITE = art "dépassé"

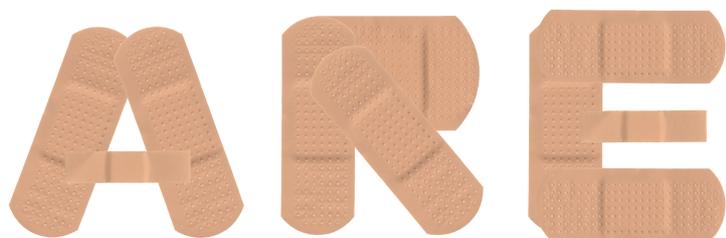
PLANÈTE = M.D.A.C. (Monde De l'Art Contemporain)

PLAQUE TECTONIQUE = tendance artistique (impulsions poussant le monde de l'art à agir d'une certaine façon — Orientation particulière d'un mouvement de l'art contemporain)

PHYSIQUE = institutionnalisé

POCHE MAGMATIQUE = grands courants (M.A.G.M.A.) thématiques artistiques (fluide

contenu dans une cavité souterraine), particulièrement détectables dans les revues spécialisées, les expositions de groupe, les festivals.
PRESSION = sélection / subventions
PROFONDEURS DE LA TERRE = relations entre art et économie souterraine (voir *monde iceberg* in *Les usines à valeurs*)
PYROXÈNE =
QUARTZ =
RECHAUFFEMENT CLIMATIQUE = créativité (réchauffement des concepts)
REFROIDISSEMENT = conceptualisation
ROCHE = état de l'art
ROCHE MAGMATIQUE = état m.a.g.m.a.tique
SCHISTOSITÉ = structure en couches
SÉDIMENTATION =
SÉRIE DE BOWEN =
SÉRIE DIFFÉRENCIÉE = différentes propositions artistiques proposées par le même M.A.G.M.A.
SOLIDIFICATION = mise en place d'un projet
SUBSTANCE = intérêts essentiels
TEMPÉRATURE = subventions /sélection
VENT = paramètres inattendus
VOLCAN = interface de diffusion de la recherche artistique (centres d'art, associations, F.R.A.C., galerie)



ASSOCIATION
D'AIDE À LA
RÉINSERTION
DES EMBALLAGES

Depuis 2007 l'association d'Aide à la Réinsertion des Emballages milite au sein du monde de l'art en faveur des emballages en situation précaire. Au service des multinationales et des lois du marché, leur dignité est bafouée sous les couleurs criardes des logos des marques. Délaissés, exclus, les emballages sont envoyés au recyclage par le tri sélectif. **NOUS DÉNONÇONS CE PROCESSUS DE DISCRIMINATION!** L'A.R.E. interroge notre rapport au système de tri sélectif conçu comme une très tape-à-l'oeil solution à nos problèmes de sur-consommation et favorise la ré-insertion des emballages en leur fournissant les moyens de passer de leur statut d'emballage à celui d'objet du monde de l'art. **NE RENONÇONS PAS À DÉNONCER ET À REFUSER L'INNACCEPTABLE... BATTONS NOUS ENSEMBLE POUR LE CHOIX ET LE MAINTIEN DE L'EMBALLAGE RÉ-UTILISABLE, DE LA CAPACITÉ D'ACCUEIL DE NOS CENTRES DE RÉINSERTION, ET CE DANS LE STRICT RESPECT DES CONDITIONS ÉCOLOGIQUES ÉLÉMENTAIRES.**

contact: radiographie@free.fr

L'association A.R.E. est soutenue par la Draf, la Drac et la région centre

M.D.A.C.³

Les artistes développent des démarches de positionnement critique qui les amènent à constamment ré-envisager la notion de projet artistique. Face à la *Crise de l'art contemporain*⁴, quelles stratégies ou absences de perspectives envisager ? Lorsque la *Star Academy* expose aux yeux de tous la « transparence » du processus du show-business, comment l'art va-t-il parler de sa situation dans le monde de l'art ? Comment un projet grâce à sa dimension réflexive va-t-il mettre le doigt sur la question même de ses processus de création, de production et d'interaction avec l'institution ?

Quels choix possède un étudiant en art qui souhaite s'initier au M.D.A.C. ou s'introduire dans ses champs périphériques ? Il peut suivre les chemins spécifiques et dessinés à la « réussite d'une carrière » (ce qui exige confiance en soi, habileté, œuvre possédant une épaisseur certaine, relations⁵...), ou bien il peut adopter une attitude singulière et précise, misant sur la pertinence de son propos, ce qui ne l'empêchera pas d'avoir à utiliser les démarches et les aides « traditionnelles », de réfléchir à leur nature et à leur sens, avoir une connaissance pointue du système de subventionnement, ainsi que de l'écosystème artistique⁶. Il ne s'agit pas de refuser d'utiliser un soutien d'état, des subventions, il s'agit tout simplement de « jouer le jeu ».

L'étudiant plongé dans l'école d'art, lui « injectant » en permanence de nouvelles données est immiscé dans un état de perpétuelle « révolution », tournant sur lui-même avant de se stabiliser un jour et de consolider les fondations⁷ qui lui permettront de poursuivre son œuvre dans le futur. Alors, qu'a-t-il besoin de faire pour provoquer son passage d'une *Zone*⁸ (qu'il croit) hors des réalités économiques qu'est l'école, mais située au premier plan du M.D.A.C. tout de même, vers un territoire plus *impitoyable*, dont il se fait des représentations plus ou moins justes quand il est « nourri » au sein de l'école ? Face à des enseignants artistes, critiques, philosophes, qui sont des interlocuteurs privilégiés lui permettant d'initier son transfert école/M.D.A.C., il se demande si une frontière existe entre ces deux espaces, s'il y a un passage-type à emprunter, s'il est schématisable, représentable, si on peut le qualifier, le quantifier, l'échantillonner, bref s'il est possible de donner un *mode d'emploi* pour se retrouver vaporisé dans le *gaz* du M.D.A.C.⁹ ?

Pour émerger de la nausée causée par certains aspects de la *scène artistique* (qui n'a, en certains points, rien à envier à la *Star Academy*), les artistes choisissent, dans une visée critique de « l'appareil » d'adopter une attitude burlesque et corrosive, qui leur permettent de renverser le réseau défensif du château fort et d'enfoncer eux-même ou de faire ouvrir par d'autres personnes la herse de l'autre côté du pont-levis afin de dévoiler un « système » de l'art, de démasquer des mécanismes et de désarmer les preux chevaliers du M.D.A.C..

Sébastien Feugère, 2005 - 2007

3 Monde De l'Art Contemporain

4 Michaud (Y.), *La crise de l'art contemporain*, Paris, PUF, 1997.

5 <http://nadia.boursinpiraud.free.fr/schemas/public.html>

6 <http://ensa-bourges.fr/intranet/retroaction>

7 Bachelard (G.), *La poétique de l'espace*, Paris, PUF, 1957

8 Tarkovski (A.), *Stalker*, 1978

9 Michaud (Y.), *L'art à l'état gazeux, essai sur le triomphe de l'esthétique*, Paris, Stock, 2003

Licence Art Libre
[Copyleft Attitude]
Version 1.2

Préambule :

Avec cette Licence Art Libre, l'autorisation est donnée de copier, de diffuser et de transformer librement les oeuvres dans le respect des droits de l'auteur. Loin d'ignorer les droits de l'auteur, cette licence les reconnaît et les protège. Elle en reformule le principe en permettant au public de faire un usage créatif des oeuvres d'art. Alors que l'usage fait du droit de la rapprocher littéraire et artistique conduit à restreindre l'accès du public à l'oeuvre, la Licence Art Libre a pour but de le favoriser. L'intention est d'ouvrir l'accès et d'autoriser l'utilisation des ressources d'une oeuvre par le plus grand nombre. En avoir jouissance pour en multiplier les réjouissances, créer de nouvelles conditions de création pour amplifier les possibilités de création. Dans le respect des auteurs avec la reconnaissance et la défense de leur droit moral. En effet, avec la venue du numérique, l'invention de l'internet et des logiciels libres, un nouveau mode de création et de production est apparu. Il est aussi l'amplification de ce qui a été expérimenté par nombre d'artistes contemporains. Le savoir et la création sont des ressources qui doivent demeurer libres pour être encore véritablement du savoir et de la création. C'est à dire rester une recherche fondamentale qui ne soit pas directement liée à une application concrète. Créer c'est découvrir l'inconnu, c'est inventer le réel avant tout souci de réalisme. Ainsi, l'objet de l'art n'est pas confondu avec l'objet d'art fini et défini comme tel. C'est la raison essentielle de cette Licence Art Libre : promouvoir et protéger des pratiques artistiques libérées des seules règles de l'économie de marché.

DEFINITIONS:

- L'oeuvre: il s'agit d'une oeuvre commune qui comprend l'oeuvre originelle ainsi que toutes les contributions postérieures (les originaux conséquents et les copies). Elle est créée à l'initiative de l'auteur originel qui par cette licence définit les conditions selon lesquelles les contributions sont faites.
- L'oeuvre originelle: c'est-à-dire l'oeuvre créée par l'initiateur de l'oeuvre commune dont les copies vont être modifiées par qui le souhaite.
- Les oeuvres conséquentes: c'est-à-dire les propositions des auteurs qui contribuent à la formation de l'oeuvre en faisant usage des droits de reproduction, de diffusion et de modification que leur confère la licence.
- Original (source ou ressource de l'oeuvre):
exemplaire daté de l'oeuvre, de sa définition, de sa partition ou de son programme que l'auteur présente comme référence pour toutes actualisations, interprétations, copies ou reproductions ultérieures.
- Copie:
toute reproduction d'un original au sens de cette licence.
- Auteur de l'oeuvre originelle: c'est la personne qui a créé l'oeuvre à l'origine d'une arborescence de cette oeuvre modifiée. Par cette licence, l'auteur détermine les conditions dans lesquelles ce travail se fait.
- Contributeur: toute personne qui contribue à la création de l'oeuvre. Il est l'auteur d'une oeuvre originale résultant de la modification d'une copie de l'oeuvre originelle ou de la modification d'une copie d'une oeuvre conséquente.

1. OBJET:

Cette licence a pour objet de définir les conditions selon lesquelles vous pouvez jouir librement de cette oeuvre.

2. L'ÉTENDUE DE LA JOUISSANCE:

Cette oeuvre est soumise au droit d'auteur, et l'auteur par cette licence vous indique quelles sont vos libertés pour la copier, la diffuser et la modifier:

2.1 LA LIBERTÉ DE COPIER (OU DE REPRODUCTION):

Vous avez la liberté de copier cette oeuvre pour un usage personnel, pour vos amis, ou toute autre personne et quelle que soit la technique employée.

2.2 LA LIBERTÉ DE DIFFUSER, D'INTERPRÉTER (OU DE REPRÉSENTATION):

Vous pouvez diffuser librement les copies de ces oeuvres, modifiées ou non, quel que soit le support, quel que soit le lieu, à titre onéreux ou gratuit si vous respectez toutes les conditions suivantes:

- joindre aux copies, cette licence à l'identique, ou indiquer précisément où se trouve la licence,
- indiquer au destinataire le nom de l'auteur des originaux,
- indiquer au destinataire où il pourra avoir accès aux originaux (originels et/ou conséquents). L'auteur

de l'original pourra, s'il le souhaite, vous autoriser à diffuser l'original dans les mêmes conditions que les copies.

2.3 LA LIBERTE DE MODIFIER:

Vous avez la liberté de modifier les copies des originaux (originels et conséquents), qui peuvent être partielles ou non, dans le respect des conditions prévues à l'article 2.2 en cas de diffusion (ou représentation) de la copie modifiée. L'auteur de l'original pourra, s'il le souhaite, vous autoriser à modifier l'original dans les mêmes conditions que les copies.

3. L'INCORPORATION DE L'OEUVRE:

Tous les éléments de cette oeuvre doivent demeurer libres, c'est pourquoi il ne vous est pas permis d'intégrer les originaux (originels et conséquents) dans une autre oeuvre qui ne serait pas soumise à cette licence

4. VOS DROITS D'AUTEUR:

Cette licence n'a pas pour objet de nier vos droits d'auteur sur votre contribution. En choisissant de contribuer à l'évolution de cette oeuvre, vous acceptez seulement d'offrir aux autres les mêmes droits sur votre contribution que ceux qui vous ont été accordés par cette licence.

5. LA DUREE DE LA LICENCE:

Cette licence prend effet dès votre acceptation de ses dispositions. Le fait de copier, de diffuser, ou de modifier l'oeuvre constitue une acception tacite. Cette licence a pour durée la durée des droits d'auteur attachés à l'oeuvre. Si vous ne respectez pas les termes de cette licence, vous perdez automatiquement les droits qu'elle vous confère. Si le régime juridique auquel vous êtes soumis ne vous permet pas de respecter les termes de cette licence, vous ne pouvez pas vous prévaloir des libertés qu'elle confère.

6. LES DIFFERENTES VERSIONS DE LA LICENCE:

Cette licence pourra être modifiée régulièrement, en vue de son amélioration, par ses auteurs (les acteurs du mouvement "copyleft attitude") sous la forme de nouvelles versions numérotées.

Vous avez toujours le choix entre vous contenter des dispositions contenues dans la version sous laquelle la copie vous a été communiquée ou alors, vous prévaloir des dispositions d'une des versions ultérieures.

7. LES SOUS-LICENCES:

Les sous-licences ne sont pas autorisées par la présente. Toute personne qui souhaite bénéficier des libertés qu'elle confère sera liée directement à l'auteur de l'oeuvre originelle.

8. LA LOI APPLICABLE AU CONTRAT:

Cette licence est soumise au droit français.

MODE D'EMPLOI :

- Comment utiliser la Licence Art Libre?

Pour bénéficier de la Licence Art Libre il suffit d'accompagner votre oeuvre de cette mention :
[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.

- Pourquoi utiliser la Licence Art Libre ?

1/Pour mettre à disposition votre oeuvre au plus grand nombre.

2/Pour la laisser diffuser librement.

3/Pour lui permettre d'évoluer en autorisant sa transformation par d'autres.

4/Pour pouvoir vous-même utiliser les ressources d'une oeuvre quand celle-ci est sous Licence Art Libre: la copier, la diffuser ou la transformer librement.

5/ Ce n'est pas tout. Car l'utilisation de la Licence Art Libre est aussi un bon moyen pour prendre des libertés avec le système de la marchandise généré par l'économie dominante. **La Licence Art Libre offre un cadre juridique intéressant pour empêcher toute appropriation abusive. Il n'est plus possible de s'emparer de votre oeuvre pour en court-circuiter la création et en faire un profit exclusif. Il est interdit de faire main basse sur le travail collectif qui est à l'oeuvre, interdit de s'accaparer les ressources de la création en mouvement pour le seul bénéfice de quelques uns.** La Licence Art Libre défend une économie propre à l'art, basée sur le partage, l'échange et la joyeuse dépense. Ce qui compte en art c'est aussi et surtout ce qui ne se compte pas.

- Quand utiliser la Licence Art Libre?

Il n'est pas dans le projet de la Licence Art Libre d'éliminer le copyright ou les droits d'auteurs. Bien au contraire, il s'agit d'en reformuler la pertinence en tenant compte de l'environnement contemporain. Il est question de s'autoriser le droit à la libre circulation, à la libre copie et la libre transformation des oeuvres. Le droit au libre travail de l'art et des artistes.

1/ A chaque fois que vous voudrez bénéficier et faire bénéficier de ce droit, utilisez la Licence Art Libre.
2/ A chaque fois que vous voudrez créer des oeuvres pour qu'elles évoluent et soient librement copiables, librement diffusables et librement transformables : utilisez la Licence Art Libre.
3/ A chaque fois que vous voudrez avoir la possibilité de copier, distribuer ou transformer une oeuvre : vérifiez bien qu'elle est sous Licence Art Libre. Dans le cas contraire vous risqueriez de vous mettre hors la loi.

- A quels types d'oeuvres convient la Licence Art Libre?

Cette licence s'applique aussi bien aux oeuvres numériques que non numériques. Elle est née de l'observation du monde du logiciel libre et de l'internet, mais son domaine d'application ne se limite pas aux supports numériques. Vous pouvez mettre une peinture, un roman, une sculpture, un dessin, une musique, un poème, une installation, une vidéo, un film, une recette de cuisine, un cd-rom, un site web, une performance, enfin bref, toutes créations qui peuvent se réclamer d'un certain art.

- Cette licence a une histoire : elle est née de la rencontre "Copyleft Attitude" (<http://www.artlibre.org/copyleft/>) qui a eu lieu à Accès Local et Public à Paris début 2000. Pour la première fois elle faisait se rencontrer des informaticiens et des acteurs du libre avec des artistes contemporains et des gens du monde de l'art.

Copyright 2007 Sébastien Feugère

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/>