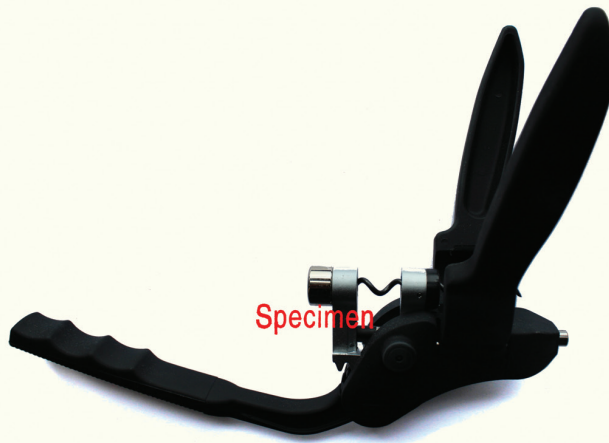


AGENCE

ASSEMBLEE (GENERIQUE & SPECIFIQUE)



thing 002112 (*Pull It*)

EXPOSITION
10.10.2015
— 3.1.2016

LE GRAND CAFE
CENTRE D'ART CONTEMPORAIN

Place des Quatre z'Horloges. 44600 Saint-Nazaire
Ouvert tous les jours sauf lundis et jours fériés
de 14:00 à 19:00, les mercredis de 11:00 à 19:00
www.grandcafe-saintnazaire.fr

AGENCE est le nom d'un collectif créé par l'artiste belge Kobe Matthys. Depuis plus de vingt ans, son unique activité consiste à dresser une « liste de choses ». Ces choses sont tout droit issues de procédures juridiques du monde réel. Il s'agit de controverses publiques qui relèvent du droit d'auteur, de la protection de marques ou de brevets, et concernent des affaires de plagiat, copie, usages déloyaux, escroqueries, transformations, etc.

Sans limites territoriales ou temporelles, cet inventaire précis et titanesque se matérialise en forme de boîtes numérotées qui contiennent les documents et pièces à conviction sur l'affaire litigieuse (textes imprimés, coupures de presse, livres, DVD, jurisprudences etc.). Cette « liste de choses » constitue aujourd'hui une archive de plus de 2100 cas qui lui confère un statut unique au monde.

AGENCE porte une attention particulière aux objets qui n'entrent dans aucune catégorie franche et dont les liens au monde de l'art sont parfois incertains. Tours de magie, spectacles burlesques, reproductions photographiques, œuvres dictées par les esprits sont autant de formes difficiles à cerner, dont les créateurs sont mal identifiés, ou dont la valeur d'usage occulte la dimension artistique. Ces choses expriment une résistance à la classification stricte opérée par le droit entre l'original et le banal, l'individuel et le collectif, le corps et l'esprit, la nature et la culture. Le cœur de cible d'AGENCE est précisément là : dans cet exercice du doute, dans cette tentative de définir des limites à l'art. Qu'est-ce qu'un geste artistique ? Et que révèle-t-il d'une pratique semble demander AGENCE ?

AGENCE se tourne vers les jurisprudences (les comptes-rendus de l'ensemble des décisions de justice autour d'une question juridique) car elles donnent les interprétations de la loi. Chaque cas représente une tentatives de renégociation du statut du droit d'auteur.

Chaque « chose » questionne de nouveaux contextes et de nouvelles conditions d'existence non prévues par le droit, pensé à l'origine pour la littérature.

L'intérêt du projet ne réside pas dans le résultat des controverses mais plutôt dans les questionnements qu'elles entraînent. Cette « liste de choses » devenant ainsi un laboratoire ouvert aux débats philosophiques passionnants sur les objets du quotidien.

AGENCE se positionne ainsi comme un outil critique et de réflexion, nous poussant à nous interroger sur la création (processus) et sur les conditions et les conséquences de l'apparition d'un objet, d'une forme ou d'une idée. En reprenant une méthodologie proche de celle appliquée à une enquête, le collectif nous pousse à observer, tisser des connexions, analyser et porter un jugement critique sur les « choses ». Parcourant les champs de la création sous tous ces aspects, il participe activement et de manière militante, à penser l'élargissement de

la notion d'auteur. Il envisage de nouvelles manières d'aborder ce sujet, ouvrant ainsi le champ des possibles à des pratiques minoritaires (taxidermie, groupes de fans club, costumiers) ou des nouvelles pratiques et donc de nouveaux auteurs (machines, programmes informatiques, animaux, plantes...). Finalement, l'outil du droit n'est qu'un prétexte et une invitation à rêver, spéculer et divaguer la nature profonde des choses.

PETIT RÉCIS JURIDIQUE (sources www.eauteur.com)

Les systèmes de protection des œuvres de l'esprit sont influencés par différents modèles juridiques dans le monde. Le Royaume-Uni, les États-Unis, l'Australie et la Nouvelle-Zélande par exemple, utilisent le système du copyright, qui a une approche différente du celui du droit d'auteur qu'on applique en France. Si ces différences ont longtemps été considérables, il existe aujourd'hui un net rapprochement entre les deux traditions, notamment depuis la Convention de Berne de 1971 qui a harmonisé les législations.

Dans le droit d'auteur, seule une personne physique peut être considérée comme l'auteur d'une œuvre. Le droit d'auteur confère des droits patrimoniaux et un droit moral à l'auteur. Le copyright, quant à lui, ne fait pas cette distinction. Les personnes physiques, comme les personnes morales, tel qu'un éditeur ou un producteur, peuvent y être considérées comme des auteurs.

Le droit d'auteur s'applique naturellement à l'auteur d'une œuvre. Aucun formalisme n'est requis. Historiquement, un dépôt était nécessaire pour faire valoir le copyright et cette condition constituait une autre grande différence entre les deux approches. Cependant, depuis l'adhésion des pays de common law à la Convention de Berne, cet enregistrement n'y est plus obligatoire.

Une différence quant au formalisme subsiste puisque le copyright exige une fixation matérielle des œuvres sur un support, comme une vidéo ou un fichier informatique par exemple. Ainsi, un discours ou une chorégraphie, pourtant créations de l'esprit, ne seront protégés que lorsqu'ils seront enregistrés sur un support. Une telle exigence n'existe pas dans le droit d'auteur.

Enfin, la différence qui a historiquement séparé les deux modèles est la reconnaissance de droit moral à l'auteur par le droit d'auteur et non par le copyright. Ainsi, dans la famille de droit civil, l'auteur bénéficie d'un droit moral, qui reconnaît dans l'œuvre l'expression de la personnalité de l'auteur, et la protège à ce titre. En pratique, cela implique que l'auteur aura un droit de divulgation, un droit de paternité, un droit au respect de l'intégrité de son œuvre et un droit de retrait et de repentir sur son œuvre. Celui-ci étant lié à la personne, il est inaliénable, c'est à dire que l'auteur ne peut se défaire de ces prérogatives. Il est cependant transmissible à la mort de l'auteur aux héritiers. Historiquement, de telles prérogatives n'existent pas dans le copyright, ce qui en a longtemps fait un modèle purement économique, les auteurs ne se voyant reconnaître que de simples droits patrimoniaux. Cependant, la plupart des pays ont harmonisé leur législation sur cette question en adoptant la Convention de Berne révisée de 1971. Les États-Unis font malgré tout exception, ayant refusé d'appliquer la partie relative au droit moral de cet acte. Ainsi, si le droit moral est reconnu dans certains États, comme ceux de New York et de Californie, il ne l'est pas dans de nombreux autres États ainsi qu'au niveau fédéral.

Rez-de-chaussée

Grande salle

Au Grand Café, AGENCE propose deux ensembles de cas issus de cette « liste de choses ». Pour ses expositions, AGENCE assemble les « choses » par thématiques en résonance directe avec le contexte dans lequel elles sont exposées. À Saint-Nazaire, AGENCE a choisi des choses en liens avec le tissu industriel et technologique de la ville en proposant une première famille de controverses autour des objets fonctionnels, relevant du *commun*. Mais aussi des « choses » en écho avec la modernité, marqueur identitaire de la ville, par le biais de la thématique des « non-humains ».

La grande salle du rez-de-chaussée s'intéresse aux objets du commun, aux objets fonctionnels. L'artisanat et le design d'objets utilitaires, quel que soit le degré d'achèvement et de satisfaction qu'ils offrent, ne bénéficient pas de la protection des droits d'auteur, à la différence des œuvres d'art ». Ici, chaque cas interroge par le détail, au sein de sphères souvent extérieures à l'art, la manière dont un geste peut être assimilé à une création. Un dessin technique est-il une œuvre d'art ? Peut-on protéger un frisbee ou un bateau comme on protège une sculpture ? L'utilité et la fonctionnalité sont-elles incompatibles avec l'originalité ?

Pour le célèbre film « Star Wars IV - A new hope » et basé sur les instructions de son réalisateur Georges Lucas, l'artiste Ralph McQuarrie a dessiné les premiers croquis du personnage de l'armée impériale « l'imperial Stormtrooper ». Plusieurs personnes ont ensuite été recrutées pour créer à partir de ces premiers dessins une sculpture de l'armure. Parmi ces personnes, l'une d'elle fit appel à Andrew Ainsworth de l'entreprise anglaise Shepperton Design Studios pour reproduire ces sculptures à une large échelle pour qu'ils soient portés par une armée dans le film. En 2004, Ainsworth a utilisé le même moule pour fabriquer des répliques du costume pour les vendre sur internet. La société Lucasfilm attaqua alors Ainsworth pour violation de copyright. Le copyright ne pouvant s'appliquer que s'il s'agissait d'une création artistique, Ainsworth argumenta en disant que le dessin du costume avait été conçu uniquement dans un but utilitaire : celui d'identifier un personnage dans un film. La controverse autour de la Chose 001401 (Original Stormtrooper) s'interroge sur les limites de la fonction primaire de l'objet : une fonction utilitaire et ses considérations artistiques. Jugé dans deux pays différents, le cas du Stormtrooper révèle des différences d'appréciations sur des questions similaires ; puisqu'en Angleterre le costume a été jugé comme un objet utilitaire alors qu'aux États-Unis ce même objet s'est vu hisser au rang d'expression artistique.

Petite salle

La seconde série de controverses porte sur les créations des « non-humains » comme les machines ou les programmes d'ordinateurs, des pratiques qui impliquent des processus de collaboration entre humains et « non-humains ».

Avec la **Chose 000889** (Compliments of Ehrich Bros. 8th Ave. & 24th St.), on assiste aux prémices de ses questions à l'époque moderne et industrielle. La controverse présentée ici concerne un litige qui a opposé le photographe Napoleon Sarony et le magasin new-yorkais Ehrich Brothers. À des fins commerciales, Ehrich Brothers avait utilisé une photographie d'Oscar Wilde réalisée par Sarony pour une publicité de chapeaux. Le photographe a alors voulu faire jouer la protection de sa photographie par le système de copyright. La défense du magasin arguant quant à elle que cette photographie - à cause de la nature reproductive de l'appareil photographique - ne pouvait être qu'une production de la machine. Qu'en était-il alors du regard du photographe, de ses choix d'arrangements quant à la position du drapé, du sujet ou encore de la lumière ? La question posée par ce cas était de savoir si la photographie avait été créée seulement avec l'aide de l'appareil ou s'il s'agissait d'une oeuvre d'art créée dans l'intention par le photographe.

Avec l'avènement d'une nouvelle ère technologique, de nouvelles questions se posent concernant le rapport de l'homme à la machine, on parle ainsi de collaboration entre « non-humains » et humains. Aujourd'hui à travers le recours aux outils numériques les plus avancés (nanotechnologies, imprimantes 3D, algorithmes), il est possible de concevoir des projets qui évoluent selon des principes similaires à ceux de la nature ou encore de générer des codes à une échelle à laquelle un esprit humain n'aurait jamais pu prétendre. Pourtant, les lois concernant les droits d'auteur semblent éliminer les « non-humains » comme auteurs potentiels.

La controverse de la **Chose 001227** (Scramble 2) a opposé la compagnie Omni Vidéo Games à Stern Electronics. Un créateur japonais du jeu nommé « Scramble » avait accordé une licence exclusive d'exploitation en Amérique du Nord et du Sud à la compagnie Stern.

Le jeu en question était un dispositif audiovisuel dans lequel le joueur participe en prenant le contrôle d'un vaisseau spatial armé. Omni commença à vendre juste après un jeu nommé « Scramble 2 », reprenant exactement les mêmes caractéristiques. Stern intenta alors un procès pour violation de copyright. Le dispositif visuel qui déterminait l'originalité du jeu était dépendant des choix pris un programme d'ordinateur. Omni vidéo argumenta donc qu'il ne pouvait s'agir d'une création originale. La cour décida que les séquences répétitives d'images du jeu étaient protégeables par le copyright comme un dispositif audiovisuel original et conclua que mis de côté le fait que c'était généré par une machine, la contribution humaine était suffisante pour être considérée comme une oeuvre d'art.

À travers cette sélection, AGENCE nous interroge donc sur l'intentionnalité. Peut-elle être encore être réservée au seul genre humain ? N'existerait-il pas une réciprocité entre l'homme et la machine , voire une égalité ?

Ces axes de recherche sont par ailleurs assez proche du programme d'écologie politique énoncé par le philosophe Bruno Latour : ce dernier, notant l'impact des découvertes scientifiques sur l'organisation de la société, souhaite que la Constitution du pays prenne en compte non seulement les humains mais aussi les « non-humains ». À cette fin, il propose la création d'un « parlement des choses », dans lequel les choses seraient représentées par des scientifiques ou des personnes reconnues pour leur compétence dans un champ particulier, au même titre que les députés traditionnels représentent aujourd'hui les citoyens.

L'ETAGE

Dans cet esprit, Kobe Matthys activera l'exposition lors de temps publics appelés Assemblées. Ces rencontres sont l'occasion d'examiner dans le détail un cas extrait de la « liste de choses ». Des « concernés » (juristes, sculpteurs, designers industriels, chefs de production, programmeurs, théoriciens) sont invités à entrer en discussion et à témoigner de leur pratique respective en résonance avec les questions soulevées par les choses invoquées. Ensemble et avec le public, ils revisitent les termes du débat et reviennent sur les zones d'hésitation perceptibles dans les attendus du jugement. À l'image d'une agora grecque c'est alors l'expérience du dialogue, de l'argumentation et de la controverse qui prévaut.

Ces trois invocations publiques enrichiront la quête infinie d'Agence – où la position de Kobe Matthys n'est pas sans similitude avec celle de Don Quichotte, personnage à propos duquel Michel Foucault, à nouveau, donne une belle définition du poète, « celui qui, au-dessous des différences nommées et quotidiennement prévues, retrouve les parentés enfouies des choses, leurs similitudes dispersées. » (Michel Foucault, *Les Mots et les Choses*, Paris 1966, éditions Gallimard, préface, p. 7-11)

Assemblées

Chose 002112 (Pull It)

Dimanche 11 octobre à 15h

Pour cette première Assemblée, Agence convoque la *Chose* 002112 (Pull-it). La controverse en question opposait Metrokane, entreprise de produits électro-ménagers à Sheldon & Hammond, importateur de Chine, autour d'un tire-bouchon en forme de lapin nommé « Pull-it » fabriqué par Pacific China Industries. La question posée par la justice était de savoir si le tire-bouchon constituait en soi un ouvrage d'artisanat d'art séparable de sa fonction utilitaire de levier.

Chose 001796 (Millionaire of the month)

Dimanche 15 novembre à 15h

La *Chose* 001796 (Millionaire of the Month) concerne le litige entre l'Express Newspapers et le Liverpool Daily post autour d'une combinaison de cinq lettres pour le jeu du Millionnaire du mois. Durant le procès à la Haute Cour de Justice (division de la Chancellerie) de Londres, le juge Whitford devait décider si la combinaison de lettres avait été générée par l'ordinateur ou bien par la personne qui donnait ses instructions à l'ordinateur.

Chose 000868 (Taxidermist mannequins)

Dimanche 6 décembre à 15h

La *Chose* 000864 (SOT- 1 , SRC- 1 , SRC- 4A et SWTF - 3) concerne un litige opposant le constructeur Superior Form Builder à l'entreprise de taxidermie Dan Chase Taxidermy Supply à propos de moules utilisés pour monter des peaux d'animaux sur des structures d'animaux empaillés. Durant l'affaire qui se déroula à la Cour du district de Virginie aux Etats-Unis, la juge Rebecca Beach Smidth devait statuer pour dire si les moules de taxidermie étaient des objets utilitaires ou plutôt des œuvres sculpturales.

INFORMATIONS PRATIQUES

Le Grand Café
Centre d'art contemporain
Place des Quatre z'Horloges
44600 Saint-Nazaire
t. 02 44 73 44 00
grand_cafe@mairie-saintnazaire.fr
www.grandcafe-saintnazaire.fr

Jours et horaires d'ouverture

10 octobre 2015 - 3 janvier 2016

Ouvert tous les jours sauf lundis et jours fériés de 14h à 19h
et le mercredi de 11h à 19h

Entrée libre

Pour toute réservation de groupe, veuillez contacter
Éric Gouret, chargé des publics au 02 44 73 44 03
ou par mail gourete@mairie-saintnazaire.fr

Partenaires

Le Grand Café, Centre d'art contemporain de la Ville de Saint-Nazaire, bénéficie des soutiens du ministère de la Culture et de la Communication (DRAC Pays de la Loire), du Conseil régional des Pays de la Loire et du Conseil général de Loire-Atlantique. Il est membre de d.c.a (Association française de développement des centres d'art).



Partenariats presse :

