Avec l'apparition des ordinateurs et l'Internet, les nouvelles possibilités d'échanges et de partages sont devenues les bases d'une culture qui prend aujourd'hui son essort : la Culture Libre.

* TUX:Mascotte officielle de Linux.

0° Faire tourner le logiciel quand tu veux.

1° Etudier le code et l'adapter à ses besoins

2° Liberté d'aider le voisin, soit liberté de distribuer le logiciel

3° Liberté de contribuer, soit de distribuer des copies qui contiennent ses modifications où tu veux, quand tu veux !

IL Y 4 LIBERTÉS FONDAMENTALES !*

* Représentation libre de Richard Stallman, Président de la Free Software Foundation.

Approuvé 100% Libre

21 L'annexe informatique

L'HISTOIRE D'UN "PAQUET DE CULTURE LIBRE !"

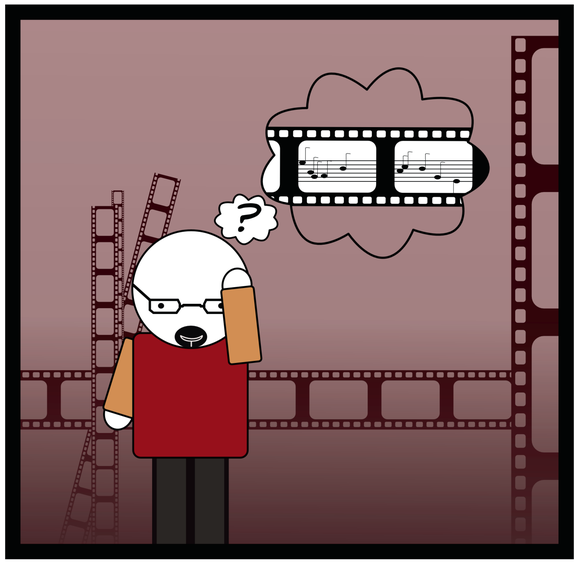
Le mouvement du Libre prend ses racines dans la manière dont les développeurs informatiques des années 80 considéraient le code source des programmes : ils ne sont la propriété de personne. Laisser le code source ouvert permet son évolution et son adaptation aux besoins et envies de chacun.

Maniez Audrey/annexe21-Février 2009
Sous licence Creative Commons BY-SA

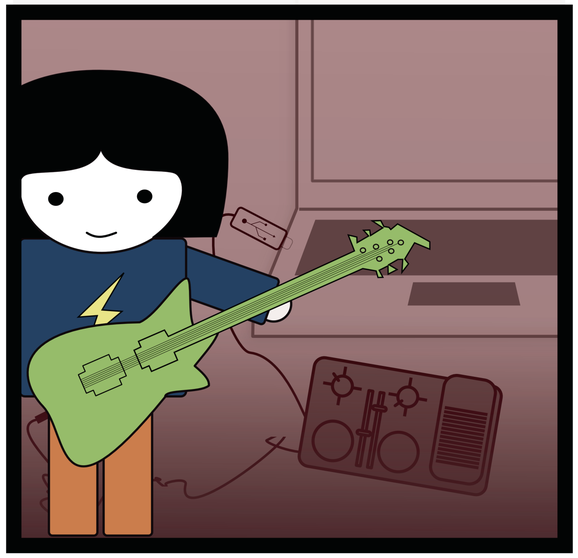
Puis l'ordinateur et Internet se sont popularisés. On assiste aujourd'hui à une révolution numérique qui laisse entrevoir des possibilités de création et d'échanges porteurs de nombreuses espérances.
C'est le tremplin de la Culture Libre...

Avant l'apparition de ces outils, notre sphère d'échange était limitée. Aujourd'hui, on peut échanger avec le monde entier ! Ces échanges d'un nouvel ordre permettent la rencontre et la collaboration d'individus qui n'auraient jamais eu lieu sans ces outils.

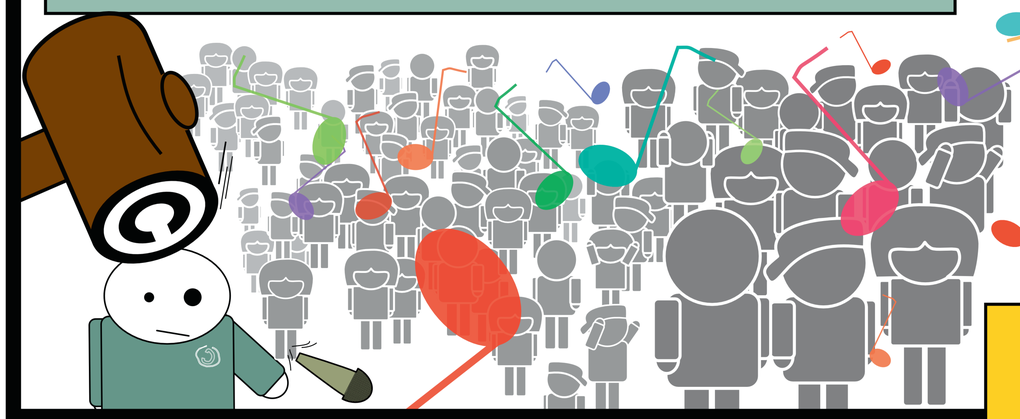
Ignacio vit à Paris. Il termine ses études de cinéma et cherche une chanson pour terminer son film.



Anita vit à New York. Elle a écrit une nouvelle chanson et décide de la mettre en ligne sur son site Web.



Lorsque l'on crée une chanson et qu'on la rend publique, elle est automatiquement protégée par le droit d'auteur.
La loi a mis en place ce dispositif systématique afin d'éviter les abus dans l'utilisation de création originale. Ainsi, votre travail ne peut-être utilisé par personne sans qu'il vous en ait fait la demande avant.

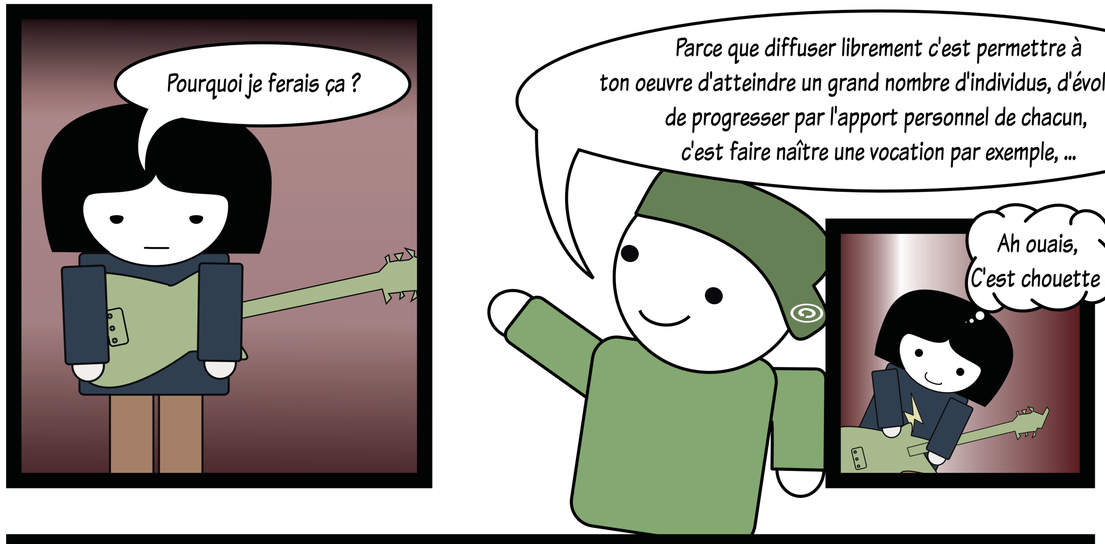




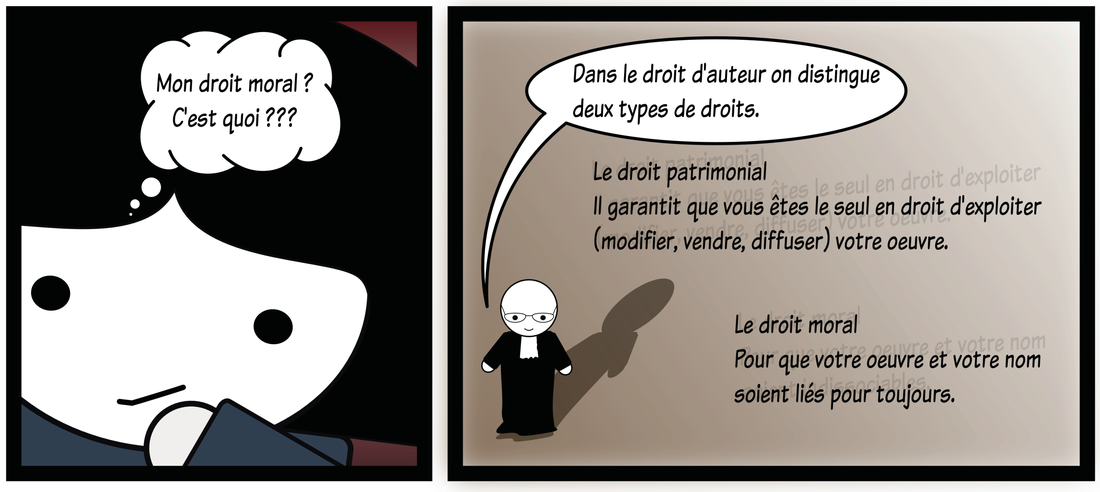
Mais avez-vous déjà pensé que vous pouviez diffuser librement votre oeuvre, c'est-à-dire la dégager de toute démarche administrative pour celui ou celle qui voudrait l'utiliser ?

Maniez Audrey/annexe21-Février 2009
Sous licence Creative Commons BY-SA

Vous pouvez permettre à des individus qui aiment et qui se sentent inspirés par votre création, de la modifier, l'améliorer, la diffuser autour d'eux, sans qu'ils soient soumis aux contraintes administratives du droit d'auteur.



Des organismes et associations se sont créées pour permettre aux auteurs d'utiliser des Licences Libres qui s'intègrent dans la législation de leurs pays. Ces licences garantissent en premier lieu la conservation du droit moral de l'auteur de la création.





En France, l'association Copyleft-Attitude a développé la Licence Art Libre. Creative Commons est un organisme américain qui délivre différents types de licences permettant de diffuser librement.
Ces licences s'intègrent dans le cadre juridique de nombreux pays.

Maniez Audrey/annexe21-Février 2009
Sous licence Creative Commons BY-SA

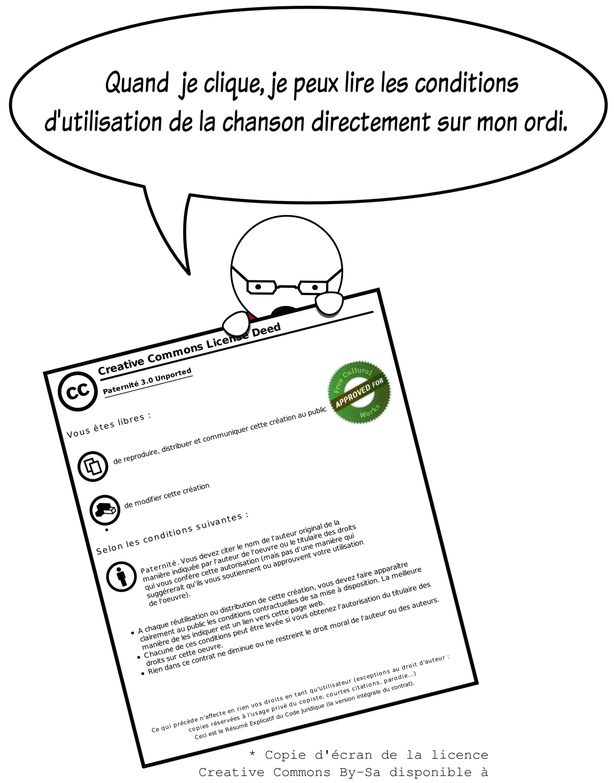
Anita se rend sur un site spécialisé pour enregistrer sa chanson sous une Licence Libre. Grâce à la version numérique de sa licence, la chanson d'Anita est facilement identifiée par les moteurs de recherche.





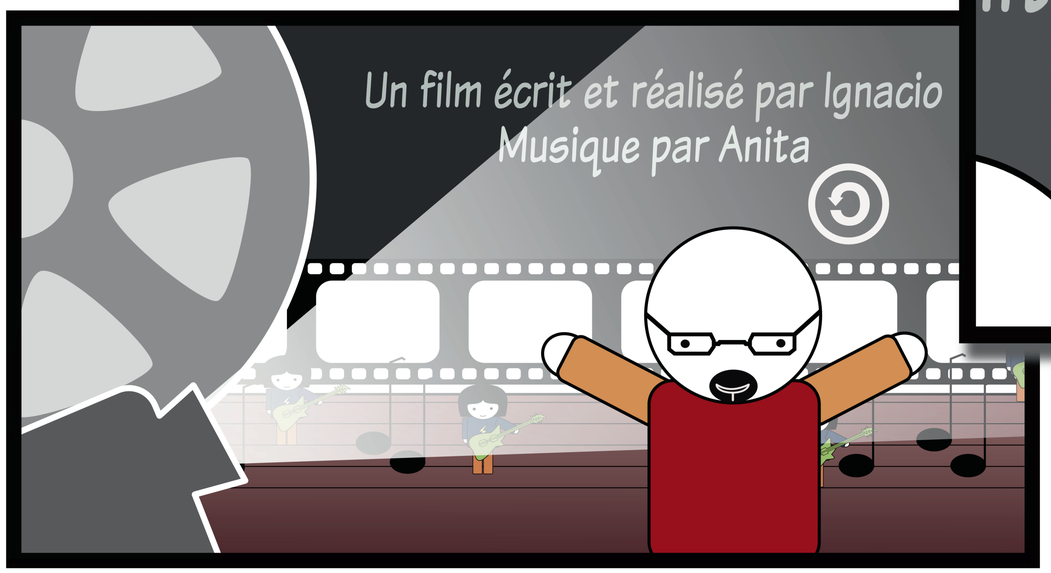


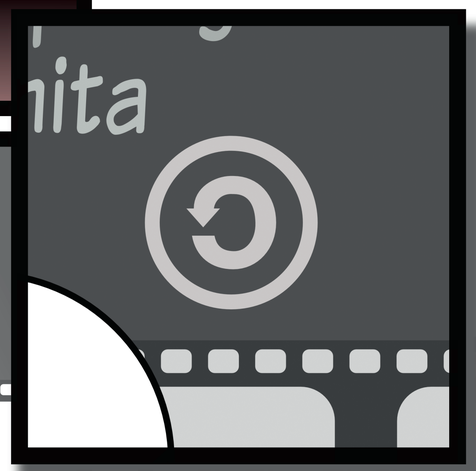
* Texte issu de la page dédiée à la création d'une oeuvre libre sur le site artlibre.org



* Copie d'écran de la licence Creative Commons By-Sa disponible à l'adresse creativecommons.org/licenses/by/2.0/fr/

Après avoir pris connaissance des conditions d'utilisation de la chanson, Ignacio n'a plus qu'à boucler son film sans oublier de mentionner Anita dans les crédits.





*Presque toutes les Licences Libres partagent un même principe : le **Copyleft.***
C'est la clause de réciprocité : lorsque vous utilisez le travail de quelqu'un pour créer à votre tour, vous devez diffuser votre travail sous les mêmes conditions que l'oeuvre sur laquelle vous vous appuyez.



Maniez Audrey/annexe21-Février 2009
Sous licence Creative Commons BY-SA

Mais diffuser librement, c'est possible seulement sur Internet ?

Leçon 1

Toutes les créations, qu'elles soient numériques ou non, peuvent utiliser une Licence Libre.

Un musicien peut trés bien produire sous licence libre un CD sur un support physique qui sera vendu ensuite.

Mais alors..

si c'est Libre,

c'est pas forcément gratuit ?

Leçon 2

Libre ne veut pas dire gratuit !

Si un objet est produit, il faut au moins rémunérer la création du support.

Le prix d'un objet (CD par exemple) dépend fortement du nombre d'intermédiaires et des coûts de distribution et de production.

Donc, moins il y a d'intermédiaires, et d'administration, et plus chacun reçoit une part importante.

Il faut imaginer des voies de diffusion alternatives pour que les vrais créateurs soient rémunérés de manière éthique ...

DEMONSTRATION

Circuit de diffusion standard

AUTEUR + EDITEUR + PUBLICITE + PRODUCTEUR + VENDEUR + MANAGER + COMMUNICATION + ...

PRIX DU DISQUE

=

7 et 10% répartis entre auteurs, compositeurs, éditeurs

90 % pour les intermédiaires

Circuit alternatif

Dans le cas d'un circuit de diffusion libre, l'artiste touche la majeure partie des recettes issues de la vente de ces morceaux.

De plus, puisque le circuit de diffusion de la musique libre est fait de moins d'intermédiaires, cela rapproche souvent les artistes et leur public.

CQFD

*Pour plus d'informations : www.dogmazic.net

Maniez Audrey/annexe21-Février 2009
Sous licence Creative Commons BY-SA

Norbert surfe sur Internet.
Il découvre le film d'Ignacio.

Génial ! Il faut que je le montre à mes amis !

Grâce au logiciel Bittorent*, il télécharge le film d'Ignacio et le grave sur un CD pour pouvoir le montrer à ses amis.

*Bittorent est un logiciel permettant le téléchargement de fichiers sur le Web(Peer To Peer)

Certains diraient de lui que c'est un PiRATE !

HUM

Pourtant, en téléchargeant, en gravant sur un support vierge et en distribuant le film d'Ignacio, Norbert contribue à la création artistique.

*Un "pirate" n'est défini qu'en fonction des lois en place, variables dans le temps et l'espace.**

*Florent Latrive, Du bon usage de la piraterie.

En effet, une part du prix des supports vierges (CD, DVD, Disque dur, clé USB) est reversé au monde et à l'industrie culturelle au nom de la taxe pour la copie privée. Cette somme permet de :

FINANCER 4000 MANIFESTATIONS CULTURELLES PAR AN

RÉMUNÉRER ARTISTES auteURS PRODUCTEURS INTERPRÈTES

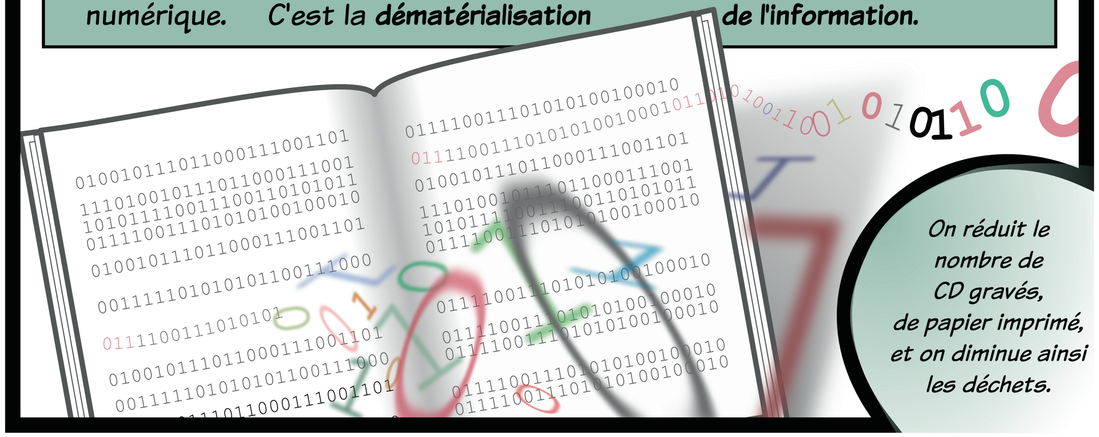
* Source : adami.fr

Donc, diffuser du contenu numérique autour de soi permet de faire connaître des oeuvres à d'autres qui à leur tour diffuseront autour d'eux et ainsi de suite.

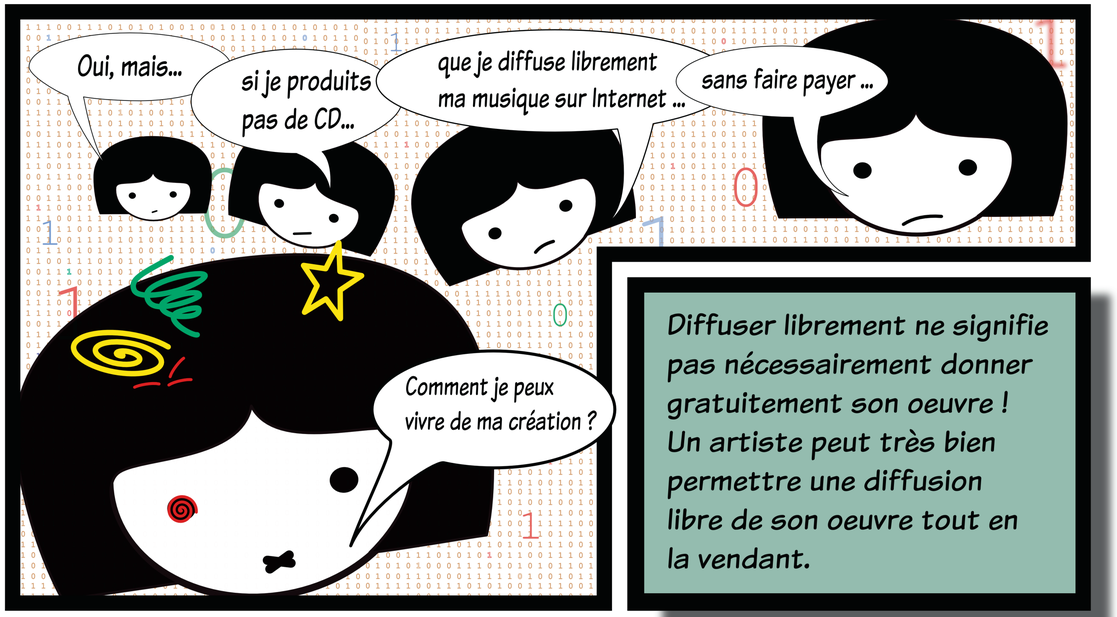
Mais aujourd'hui, puisque les contenus sont numériques, la diffusion peut se passer de supports physiques ...

Maniez Audrey/annexe21-Février 2009
Sous licence Creative Commons BY-SA

En effet, avec les moyens de stockage disponibles (clés USB, disques durs) il n'est plus nécessaire d'avoir un support unique pour un type d'information, on peut tout stocker et échanger sous forme numérique. C'est la **dématérialisation de l'information.**

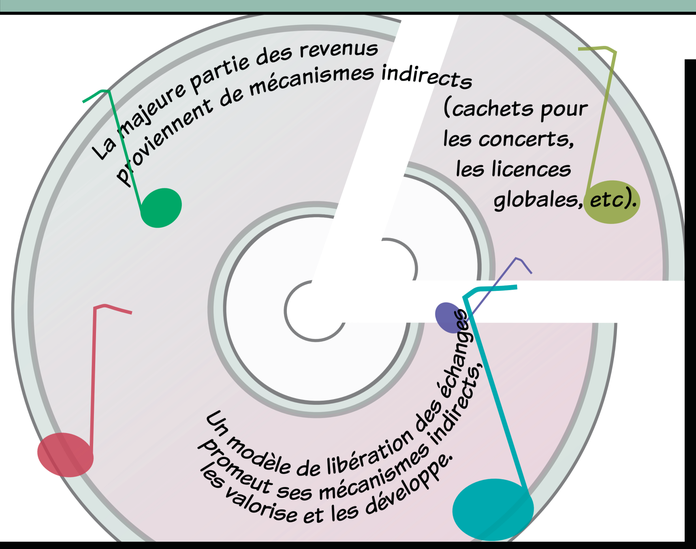


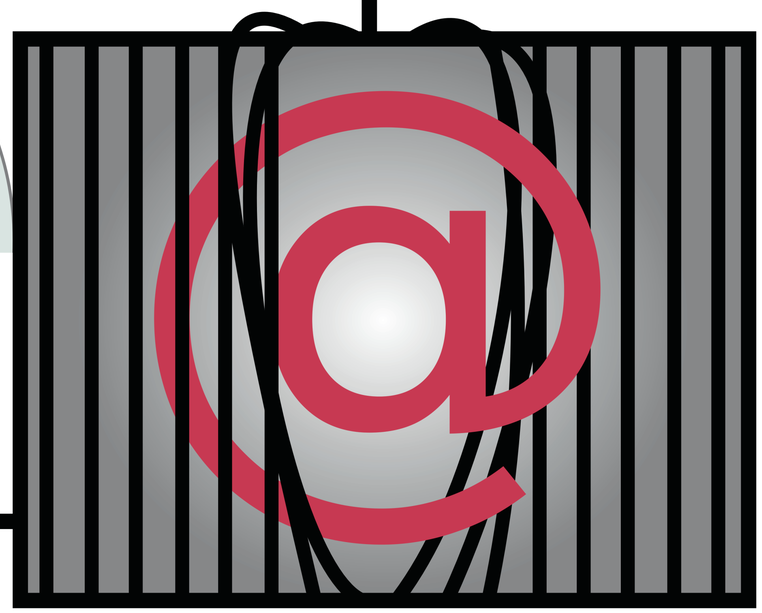
On réduit le nombre de CD gravés, de papier imprimé, et on diminue ainsi les déchets.



Diffuser librement ne signifie pas nécessairement donner gratuitement son oeuvre ! Un artiste peut très bien permettre une diffusion libre de son oeuvre tout en la vendant.

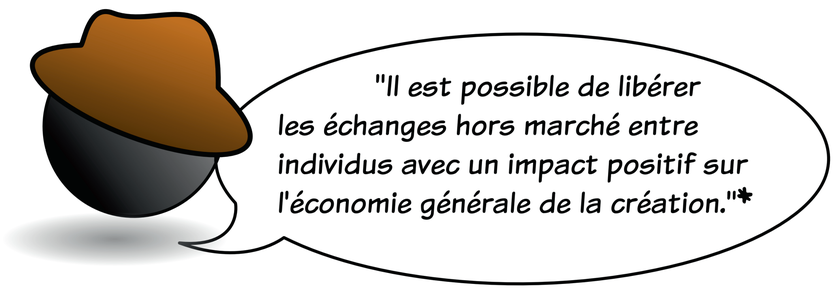
Et si tu décides de ne pas vendre ta création mais de la donner, sache que dans l'économie actuelle, la vente directe d'objets (CD etc.) n'est en général pas la principale source de rémunération pour un artiste.





Les ordinateurs viennent changer notre rapport à la culture. Ces nouveaux médias bouleversent ainsi jusque dans les modèles économiques que l'on pensait définis pour toujours.

On doit donc repenser l'économie culturelle afin que les nouvelles pratiques puissent s'y intégrer sans obstacles.
Il s'agit pour la société d'accepter les effets des nouvelles technologies...



* Philippe Aigrain, Internet et Création.

Maniez Audrey/annexe21-Février 2009
Sous licence Creative Commons BY-SA

April
promouvoir et défendre le logiciel libre

IN LIBRO VERITAS

php

calcyum

openSUSE

Framasoft

LIBERTÉ - PÉRENNITÉ
AFUL
INTEROPÉRABILITÉ

MySQL

ralamax prod

debian

GNOME™

MUSIQUE LIBRE !

[8]

Maniez Audrey/annexe21-Février 2009
Sous licence Creative Commons BY-SA

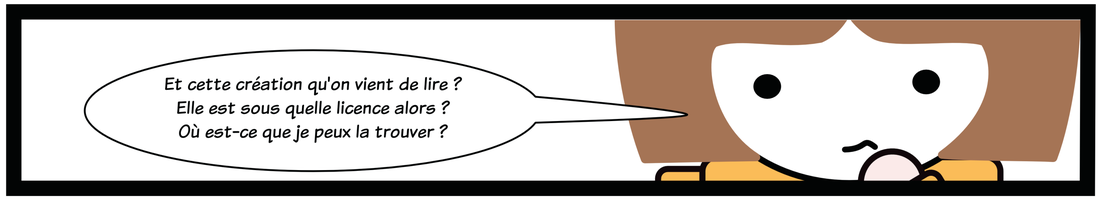
Crédits

La réalisation de cette exposition n'aurait pas été possible sans la contribution "involontaire" des personnes et entités que nous énumérons ici. Parce qu'ils croient en l'utilité d'un partage universel et sans contraintes de la connaissance, ils laissent à chacun le droit d'utiliser leurs travaux . Ils ont ainsi permis à l'annexe informatique d'avancer un peu plus vers le but qu'elle s'est originairement fixée : réduire la fracture numérique et culturelle.
Nous les remercions...

Cette exposition emprunte aux créations originales de **Creative Commons.**[1]

How it Works - A Spectrum of Rights
Crédits originaux : Concept et design par **Neeru Paharia.**
Illustrations originales de **Ryan Junell,** Photos par **Matt Haughey.**
Elles sont soumises aux termes de la licence Creative Commons Attribution,[a]
Les versions françaises de How it works, A spectrum of rights
ainsi que les fichiers éditables sont disponibles sur le site de
Phillipe Daigremont,[2] à qui revient la traduction des textes.

Sharing Creative Works
Crédits originaux : Réalisation par
Alex Roberts & Rebecca Rojer,
Texte de **Rebecca Rojer, Jon Phillips & Alex Roberts,**[d]
Elle est placée sous la licence Public Domain.
Une traduction française est disponible
sur le site de **Framablog.**[3]
La création originale ainsi que les fichiers éditables
sont disponibles sur le site de Creative Commons.[4]



[1] creativecommons.org
[2] philippe.daigremont.free.fr/CreativeCommons/BD/comment_ca_marche/comment_ca_marche.html ;
philippe.daigremont.free.fr/CreativeCommons/BD/les_differents_droits/les_differents_droits.html
[3] framablog.org/index.php/post/2008/03/11/education-b2i-creative-commons
[4] wiki.creativecommons.org/Sharing_Creative_Works
[5] ilv-edition.com/librairie/internet_et_creation.html
[6] host.covertprestige.info/piraterie/

Les licences.
[a] CC Attribution : creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.fr
[b] CC Attribution Pas d'utilisation commerciale Pas de modification FR 2.0 :
creativecommons.org/licences/by-nc-nd/2.0/fr/
[c] CC Attribution Pas d'utilisation commerciale Partage à l'identique des modifications FR 2.0 :
creativecommons.org/licences/by-nc-sa/2.0/fr/
[d] Public Domain : creativecommons.org/licenses/publicdomain/

Cette exposition a été réalisée sur **Ubuntu,**
un système d'exploitation libre basé sur Debian GNU/Linux,
avec **Inkscape,** un logiciel libre de dessin vectoriel
sous licence GNU/GPL .

www.ubuntu-fr.org
www.inkscape.org

Cette exposition s'est inspirée et cite les auteurs suivants :

Phillipe Aigrain
Internet & Création, Comment reconnaître les échanges sur Internet en finançant la création ?, 2008, InLibroVeritas.[5]
La version numérique de l'ouvrage est consultable librement, elle est soumise aux termes de la licence Creative Commons Attribution Pas d'utilisation commerciale Pas de modification FR 2.0.[b]





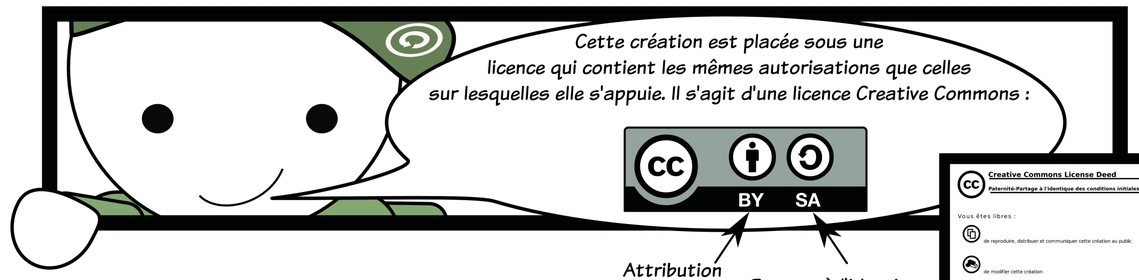
Florent Latrive[6]
Du bon usage de la piraterie. Culture Libre, Sciences Ouvertes.
2004, Exils Éditeur.
La version numérique de l'ouvrage est consultable librement,
elle est soumise aux termes de la licence Creative Commons
Attribution Pas d'utilisation commerciale Partage à l'identique des modifications FR 2.0.[c]

Les copies d'écran et les licences utilisés sont tirées des sites :

de l'association **Copyleft Attitude** : www.artlibre.org
de l'organisme **Creative Commons** : www.creativecommons.org

Autres contributeurs "involontaires" que nous souhaitons remercier :

Framasoft : www.framasoft.net
Calcyum : www.calcyum.org



Cette exposition ainsi que les fichiers éditables qui la composent sont disponibles et téléchargeables librement
sur le site de l'annexe informatique : www.annexe-informatique.net

annexe 21 L'annexe informatique
www.annexe-informatique.net

Maniez Audrey/annexe21-Février 2009
Sous licence Creative Commons BY-SA