

Les droits de l'artiste dans le nouvel espace de communication

Contexte

De plus en plus d'artistes utilisent les technologies multi-media numériques pour concevoir et diffuser leurs travaux, ce qui inaugure une ère de créativité et d'innovation sans précédent. On ignore encore la manière dont les technologies numériques vont affecter le contenu et la diffusion des travaux d'artistes, mais voilà ce qui est clair : les médias numériques comme le CD Rom et Internet ont rendu la reproduction et l'adaptation des oeuvres plus facile et moins onéreuse que jamais, et les relations entre l'économie de la création, de la production, de la diffusion et de la réception des œuvres risquent d'en être radicalement modifiées (comme dans le cas de l'industrie musicale avec l'arrivée du MP3 et dans le champ de la publication avec les nouveaux "intermédiaires" comme Fat Brain). Actuellement, la législation de la propriété intellectuelle est devenue l'un des cadre médiateurs de la relation entre créateurs (en tant d'auteurs d'une œuvre), distributeurs, producteurs et récepteurs (le public).

Plus récemment, d'influents écoles de pensées réintroduisent le débat sur la "mort de l'auteur" telle que définie par Roland Barthes, dans le sens d'une remise en cause de sa définition juridique. Ce débat ouvre la question de savoir si "l'industrie" en tant que distributeur (les éditeurs, les conglomerats médiatiques, ou les géants du software) tentera de remplir les fissures des définitions juridiques "propriétaires" de l'auteur. Ceux-ci ont d'ailleurs déjà remporté de francs succès dans l'acquisition de droits particuliers sous le régime du droit d'auteur (par ex. les collections des musées). Dans cet environnement, ce ne sont pas seulement les artistes et leurs oeuvres, mais l'intérêt public qui est sérieusement affecté. Les gouvernements et les organisations internationales considèrent actuellement la question de la gestion des droits numériques. Des propositions en cours de discussion intègrent la création d'un système centralisé de compensation (sociétés collectives de différents médias) et l'introduction d'une technologie de micro-paiement - paiement pour l'usage plutôt que pour les droits exclusifs. Des approches alternatives envisagent que la gestion des droits soit attribuée aux auteurs eux-mêmes, les nommant responsables de l'attribution aux autres auteurs du droit de copier, de distribuer et de transformer leurs œuvres originales (Copyleft, Licence Art Libre)

Il est clair que la définition ou la régulation de la relation entre les créateurs, le public et les institutions privées est devenue de plus en plus complexe. Les sociétés technologiques, les groupes de droit sur Internet, les juristes, et les responsables gouvernementaux orientent la discussion sur la façon de reformuler la loi traditionnelle sur le droit d'auteur afin de protéger les droits d'une large plate-forme d'acteurs. Les artistes constituant la part la plus vulnérable aux abus économiques, il est nécessaire de porter attention à leur protection, ainsi qu'à la définition qu'ils donnent eux-mêmes de leurs activités dans cette ère numérique. Un espace doit donc, dans le cadre de ce processus, être octroyé aux droits et aux voix des artistes et de l'intérêt public dans le cadre de ce processus.

Sur le plan national, les gouvernements se sont intéressés aux droits liés à la propriété intellectuelle à l'ère numérique. Au niveau régional, la Commission Européenne a introduit des directives pour harmoniser les aspects des règles sur le droit d'auteur et les droits voisins dans la société de

l'information. De telles initiatives sont construites sur les concepts traditionnels de la loi sur le droit d'auteur qui n'a pratiquement pas été modifiée depuis 150 ans, concepts fondés sur le principe d'un auteur originel et exclusif. Nous savons aujourd'hui que les oeuvres numériques ou multimédias ne sont plus nécessairement le résultat de la création d'un artiste ou d'un auteur unique. Bien avant l'ère numérique d'ailleurs, nombre d'auteurs, de Flaubert à Mallarmé, récusaient cette notion d'auteur unique, originel, au profit de la définition d'un auteur multiple, traversé par de multiples influences qu'il se réapproprie, et qui s'effacent au profit de son œuvre. Dans la réalité des pratiques de production, chez les "free-lance", par exemple, les "auteurs" font désormais partie d'une équipe de projets (plusieurs en même temps) comprenant ingénieurs, plasticiens, programmeurs, etc., qui s'associent collectivement pour produire le résultat final. Il est dans ces cas de figure, difficile de distinguer un auteur "originel" ! Il est donc temps de s'intéresser à la manière par laquelle les régulations et les définitions du droit d'auteur existant ou à venir, favorisent l'émergence de telles pratiques et les conditionnent. Il est très important pour les acteurs des médias numériques et des lois sur le droit d'auteur, au niveau national ou international, d'intégrer les besoins de tous les détenteurs de droits - dont ceux des artistes - dans leurs politiques, si de telles politiques se pérennisent.

Plusieurs mesures, parfois contradictoires, sont proposées pour protéger le droit des créateurs, bien qu'aucune n'ait exploré le mérite relatif, la pertinence ou la faisabilité de ces systèmes, et donc leurs valeurs du point de vue de l'artiste. Certaines de ces mesures intègrent :

- le développement d'outils techniques comme les "tatouages numériques" ou autres mécanismes d'encodages dans les oeuvres numériques, ainsi qu'une législation interdisant le retrait de tels marqueurs.
- des mécanismes alternatifs de paiement, tels qu'une taxe sur l'utilisation d'Internet pour tous les utilisateurs, plutôt que de paiement de droits pour les utilisateurs d'images sous licence de droits d'auteur.
- des systèmes d'enregistrement internationaux améliorés pour faciliter l'accès à des oeuvres sous copyright (droits d'auteur) et renforcer les pouvoirs des sociétés de protection de droits d'auteurs. Par exemple, la Communauté Européenne a travaillé dans le sens du développement d'un code de conduite par lequel l'auteur peut déposer le type d'utilisation autorisé pour son travail et dans lequel les travaux et propriétaires de droits peuvent automatiquement être identifiés (déjà existants sous la forme d'une licence en ligne et dans des sociétés telles que Art Web ou Media Factory Inc.).
- la licence Art Libre qui garantit à l'utilisateur la liberté de copier, distribuer et transformer l'œuvre en accord avec les vœux du créateur/auteur. L'objectif de la licence est de promouvoir et de protéger les pratiques artistiques traditionnelles d'appropriation, qui les libèrent des règles de l'économie de marché.

Sommaire du projet

La notion d'auteur dans le nouvel espace de communication est un projet européen dont l'objectif principal est d'engager les artistes qui travaillent avec les technologies contemporaines, aussi bien dans le sens de la distribution que de la création, dans une discussion sur la pertinence des régimes courants de droits de la propriété intellectuelle dans leurs conditions habituelles de travail. Ce projet s'accomplira à travers :

- l'examen de concepts tels que les notions d'auteur, d'originalité, d'appropriation artistique, de propriété en général, et d'intérêt public dans le contexte des pratiques contemporaines de création
- une revue de la législation de la propriété intellectuelle (droit d'auteur, copyright, droits moraux, droits voisins, etc), et des modèles alternatifs proposés dans différents pays et/ou média (ex : le Copyleft pour les logiciels aux Etats Unis, la Licence Art Libre pour les arts visuels en France, Fat Brain pour les auteurs publiant leurs œuvres sur Internet) et les politiques nationales et les programmes à destination de l'art et des technologies.
- une présentation des expériences des artistes en dimension réelle, sous le régime courant de la propriété intellectuelle, à travers des études de cas et des développements de scénarios pour les modèles alternatifs.

Des contributeurs seront désignés pour produire des arguments écrits sur les différents thèmes abordés et pour élaborer les études de cas et les scénarios mentionnés ci-dessus. Par le fait même que les artistes, dans les différents pays, travaillent dans des conditions et sous des régimes légaux eux-mêmes différents, le projet impliquera des artistes et des contributeurs de tous les coins de l'Europe. Les partenaires du projet (voir ci-dessous) développeront les thèmes du projet et identifieront des contributeurs pour démarrer les recherches théoriques et pratiques au début de l'année 2001.

Les résultats de ce travail seront présentés et débattus lors d'un forum européen d'artistes qui sera organisé en automne/hiver 2001. Les dates et lieux précis restent encore à déterminer. Les documents établis et les résultats du forum seront rassemblés et publiés en un livre et diffusés sur Internet, et également présentés officiellement à des structures telles que la Commission Européenne et WIPO (Organisation Internationale de la Propriété Intellectuelle).

Partenaires du projet

A ce jour, plusieurs partenaires européens ont exprimé leurs intérêts dans le fait :

- a) d'assumer l'une des activités de recherche
- b) d'intervenir en tant que conseillers du projet
- c) de participer en tant qu'organisateur du Forum Européen

Ceci implique (en plus de la liste ci-dessus) Finn-EKVIT (Helsinki), European Institute for Copyright (Brussels), Zentrum für Kulturforschung (Bonn), MIDE (Cuenca). D'autres collaborateurs seront impliqués au fur et à mesure du développement du projet. Les principales structures financières pourraient également être considérées comme partenaires du projet.

Les partenaires du projet se rencontreront au début 2001 pour déterminer les thèmes de la recherche, en identifier les contributeurs, et pour démarrer la programmation du Forum européen (définition du programme et liste préliminaire des participants). Un organisateur responsable sera nommé lors de cette réunion.

Partenaires financiers

Les partenaires financiers pour les activités de recherche et pour l'organisation du Forum européen sont actuellement contactés. Voici le budget nécessaire à la mise en œuvre du projet :

Activités	Prix en Euros
Coordination et administration du projet	12.000
Réunion des partenaires	4.000
Activités principales de recherche Des équipes de recherche dans les trois principales catégories seront commissionnées en prenant en compte de différents champs et régions 1) Revue conceptuelle (l'auteur, l'originalité, l'appropriation artistique et l'intérêt public) 2) Evaluation des données empiriques sur les définitions et conditions contemporaines de l'auteur 3) Sommaire de la pertinence de la législation de la propriété intellectuelle à l'égard des expériences en dimensions réelles des artistes	40.000
Forum Européen 2 jours 1/2, lieux à déterminer, pour une trentaine de personnes, incluant les voyages, hébergement, repas, interprètes, locaux, honoraires des participants et de l'organisateur de l'événement.	48.000
Préparation et publication du rapport final, recommandations Collecte des arguments pour publication en anglais et français, incluant les coûts de mise en page et d'impression, de présentation Internet, de traduction et de diffusion.	26.000
Total Cost	130.000

Principaux initiateurs du projet :

European Research Institute for Comparative Cultural Policy and the Arts (ERICarts), the Oxford University Programme in Comparative Media Law and Policy, Christiane Carlut, Ecole des Beaux Arts de Nantes. Ce projet a été initié dans le contexte du groupe de travail de Souillac sur l'art, l'industrie et la technologie