

Canada 26 \$
International 42 \$ CAN

Bien fixer les éléments d'information : L'art numérique et la propriété intellectuelle

Par Richard Rinehart



Réseau canadien d'information sur le patrimoine
Canadian Heritage Information Network



Patrimoine Canadien
Canadian Heritage

Canada

© Richard Reinhart

Publié sous licence octroyée par le Réseau canadien d'information sur le patrimoine (RCIP)
Imprimé au Canada

Catalogage avant publication de Bibliothèque et Archives Canada

Bien fixer les éléments d'information [ressource électronique] : l'art numérique et la propriété intellectuelle / par Richard Rinehart.

Monographie électronique en version PDF.

Mode d'accès: World Wide Web.

Publ. aussi en anglais sous le titre: Nailing down bits.

ISBN 0-662-73042-9

No de cat.: CH56-4/4-2006F-PDF

1. Droit d'auteur—Art.
2. Art numérique.
3. Propriété intellectuelle—Aspect social.
4. Droit d'auteur et informatique.
5. Médias numériques—Aspect social.
6. Biens culturels.
7. Art et société.
 - I. Réseau canadien d'information sur le patrimoine
 - II. Titre.

N7433.8.R5614 2006

346.04'8

C2006-980313-7

Bien fixer les éléments d'information : L'art numérique et la propriété intellectuelle



Réseau canadien d'information sur le patrimoine
Canadian Heritage Information Network

7	Introduction
9	Installer le décor
14	Variabilité des supports d'information
19	Code source
23	Droit d'auteur en objet
25	Auditoires-cibles, participants et coauteurs
27	Édition, présentation et étalage de l'art numérique
29	Collection et préservation
33	Modèles économiques en numérisation de l'art
37	Droits moraux
39	Réponses des juristes
41	Résumé des constatations
43	Recommandations pour la collectivité du patrimoine culturel
49	Conclusion
50	Remerciements
50	Biographie et coordonnées sommaires de l'auteur
51	Personnes interrogées
53	Notes de fin
57	Autres sources

Introduction

Le présent document portant sur l'art numérique et la propriété intellectuelle a été commandé et publié par le Réseau canadien d'information sur le patrimoine (RCIP), organisme de service spécial (OSS) du ministère du Patrimoine canadien (PCH). Ce document est l'un de nombreux articles sur les biens intellectuels et le patrimoine culturel qu'a commandés le RCIP [1]. Il ne cherche pas à reprendre l'information que l'on y trouve, mais se concentre plutôt sur les aspects de la propriété intellectuelle qui sont propres à l'art numérique ou qui s'y rattachent et composent une couche de plus de l'ensemble des connaissances juridiques, théoriques et pratiques qu'offrent les autres documents de la série.

Le droit d'auteur n'est pas la seule forme de bien intellectuel susceptible d'appartenir à la catégorie de l'art numérique. La technologie relève souvent de celle du droit des brevets et les organismes culturels traitent souvent du droit des marques de commerce. Il sera important que la collectivité du patrimoine culturel surveille les avènements dans ces domaines ainsi que dans les autres disciplines juridiques pouvant porter sur l'art numérique, notamment le droit relatif à la protection de la vie privée et les lois propres à l'art. Cependant, en matière de propriété intellectuelle, la production artistique et les œuvres d'art sont habituellement assujetties à la loi sur le droit d'auteur. La plupart des études de cas et des entrevues mentionnées dans le présent document insistent sur le droit d'auteur. Ainsi, afin de concentrer les efforts et d'approfondir un tant soit peu le débat, cet article se limitera à la loi sur le droit d'auteur au Canada [2] et aux États-Unis [3] par rapport à la numérisation de l'art.

Aux fins qui suivent, on entend par « art numérique » tout objet d'art produit et mis en montre grâce à un support informatisé. Sauf pour situer en contexte, ce document ne fera ressortir aucun enjeu entourant les reproductions numériques de l'art sur supports traditionnels, notamment lorsque les musées fournissent un accès en ligne à des images numérisées de toiles contenues dans leur collection. Cet article sera restreint aux œuvres d'art « nées sous forme numérique » ou tout simplement « nées numériques ». Toutefois, on ne vise nullement à fournir ici une définition pointue de l'art numérisé. Cela n'alimenterait nullement la discussion, étant donné que bon nombre des aspects du droit d'auteur et des cas liés à l'art numérique s'appliquent également aux formes d'art expérimental connexes telles que la vidéo, l'interprétation scénique, l'art conceptuel et les installations. En fait, une caractéristique prépondérante de l'art sur support numérique est qu'il comprend souvent des éléments de toutes les formes susmentionnées. C'est pourquoi l'article ne tentera pas de tracer une nette démarcation des concepts apparentés

à l'art numérisé; il s'emploiera plutôt à aborder les questions de propriété intellectuelle qui semblent s'y rattacher.

Le document n'est pas rédigé d'un point de vue juridique, mais selon une des perspectives de la collectivité du patrimoine culturel. Ce point de mire est éclairé par des juristes-conseils, des publications spécialisées et l'expérience directe des questions de propriété intellectuelle qui découlent de la pratique quotidienne des professionnels de la culture. L'on pourrait affirmer que le tout se veut une tentative de créer un instantané de la réponse du milieu du patrimoine culturel face au droit de propriété intellectuelle et à la pratique de l'art (numérique). Cet article cherche à asseoir les éléments de réponse non pas en termes de vastes théories ou de principes abstraits, mais en termes de pratique quotidienne et d'études de cas fondées sur la réalité. Pour cette raison, les sources consultées pour la préparation de ce document ne sont pas surtout des ouvrages de référence, mais plutôt des sources plus spécialisées, dialogales et immédiates telles que des sites Web sur la collectivité chargée de l'art numérique [4], des blogues [5], des listes de discussion par courriels [6] et des entrevues approfondies auprès des professionnels du patrimoine culturel au Canada et aux États-Unis qui regroupent des artistes, conservateurs, éducateurs, etc. (une liste des personnes interrogées se trouve en fin de document). L'auditoire visé par la présente est principalement constitué de représentants de la collectivité du patrimoine culturel qui peut obtenir des avantages du débat et de l'analyse des dossiers et plans d'action proposés. Le monde juridique peut également tirer des leçons des études de cas et de la formulation d'un énoncé démontrant comment un aspect du droit affecte l'ensemble de la société, que le point traité se retrouve ou non devant les tribunaux.

Enfin, le but du présent article est de procurer une introduction au recoupement entre la propriété intellectuelle et l'art numérique, ainsi que faire le point sur la situation. Le document tente de fournir des renseignements utiles aux professionnels de la culture qui traitent de pareilles questions de plus en plus souvent. Un motif accessoire mais convaincant derrière la préparation de l'article est celui d'élargir le débat au cadre élargi du patrimoine culturel puisque la propriété intellectuelle pourrait bien être l'emplacement des prochains « affrontements culturels » de l'ère électronique et s'avère donc un thème qui préoccupe tout le monde.

Installer le décor

Même si ce document aura comme thème principal l'art numérique, il est utile d'envisager pour un instant tout le tableau de la manière dont les organismes culturels ont subi le contrepoids de la montée des médias numériques dans le domaine de la propriété intellectuelle. Un aspect qui illustre l'incidence de ce point est celui des reproductions numérisées des objets muséaux traditionnels et des manuscrits archivistiques, l'un des sujets de nombreux mémoires, volets de colloques, voire de congrès entiers dans le secteur de la culture. Ci-après se trouvent des exemples de la façon dont les enjeux de l'imagerie numérique affectent les organismes culturels suivant des modalités qui entraînent des précédents et des répercussions chez l'art numérisé.

Le Centre de recherche et de documentation de la Fondation Daniel Langlois de Montréal réunit de vastes archives sur les artistes contemporains et médiatiques. Alain Depocas, directeur du Centre, a affirmé, au cours de son interview, que l'une des questions les plus pressantes en matière de propriété intellectuelle à laquelle est confrontée son œuvre est celle à savoir s'il peut reproduire numériquement du matériel archivistique pour y faciliter l'accès de la part des chercheurs ou peut-être contribuer à sa préservation. Il doit même déterminer s'il est autorisé à montrer parfois aux chercheurs le manuscrit physique d'origine. Ce qui explique en partie cette préoccupation, c'est que la documentation archivée est en soi un sous-produit sans gêne des activités d'un individu ou d'un organisme et n'a donc pas nécessairement été filtré ou approuvé par tous les intéressés. Parmi les manuscrits en question, on peut retrouver des précisions fort personnelles portant sur la vie des gens ou des secrets industriels. Le problème serait accentué par le fait que l'archive comprend peut-être, au sujet des personnes, du matériel autre que la vedette matière principale du fonds archivistique. Par exemple, dans la collection Woody Vasulka du Centre se trouvent de la correspondance personnelle de Vasulka, mais également des lettres d'autres individus à l'intention de l'artiste. Bien que cela puisse constituer l'Archive Vasulka, la vie d'autrui fait partie intégrante du fonds. Depocas doit départager les renseignements personnels en jeu et les autorisations à obtenir afin de reproduire numériquement les documents archivés ou encore de publier de telles reproductions en ligne ou sur support papier. Ce dilemme rappelle un écueil similaire qu'il faut contourner au moment de rassembler les œuvres d'art numérisées qui sont souvent le fruit de multiples collaborateurs, dont seulement certains peuvent faire partie des artistes qui devront traiter directement avec un organisme chargé de la cueillette de l'information.

Jill Sterrett, responsable des Collections au San Francisco Museum of Modern Art (SFMOMA), insistait sur un projet visant à faire reproduire numériquement des affiches du

fonds de design du musée. Ces affiches comprennent des outils de promotion commerciale de concerts qui ont eu lieu à San Francisco, au cours des années 1960 et 1970. Étant donné la nature même de ces outils promotionnels, le SFMOMA doit déterminer non seulement les multiples droits déjà compris dans les productions graphiques commerciales, mais également les sujets des affiches, y compris les promoteurs et les musiciens. Cette démarche conduira le musée dans l'arène de l'industrie de la musique et des pratiques propres à cette industrie en matière de publicité, d'édition et de reproduction. Le trajet est celui qu'emprunteront les autres instances chargées de colliger de l'art numérique qui est souvent un amalgame de supports (illustrations, musique, images mobiles) et donc un mélange complexe de règles et de pratiques recoupant plusieurs champs professionnels différents.

La Franklin Furnace Archive de New York fournit un accès en ligne à des images et des enregistrements d'artistes-exécutants qui ont fait des prestations à la Franklin Furnace. L'archiviste Michael Katchen a l'habitude de demander individuellement à chacun des artistes la permission de présenter ces images et enregistrements en ligne. Conservant des liens étroits avec les artistes, Katchen a également reçu d'eux des demandes en vue de modifier l'illustration et/ou le texte en ligne (même si le personnel de la Franklin Furnace et non pas l'artiste a rédigé le document en tant que compte rendu de fait de l'événement). La justification d'au moins une de ces demandes était que la prestation en question relatée sur le site Web de la Franklin Furnace comprenait du matériel audacieux touchant le sexe et la pornographie. À cette étape avancée de sa carrière, l'artiste ne souhaitait plus être associé à ces travaux antérieurs. Bien que le concept de « droits moraux » n'existe pas dans la jurisprudence américaine en tant que telle, cet exemple illustre la prise en compte des visées de l'artiste après le fait, que cette prise en compte soit prescrite par la loi ou simplement dictée par un rapport déontologique avec l'artiste. Cette demande spécifique visant à modifier l'œuvre ou l'enregistrement de l'œuvre bien après l'étape de la documentation ou de la cueillette a des incidences particulières sur l'art sur support numérique en ce sens que pareilles modifications sont non seulement plus faciles, mais souvent nécessaires en raison de la préservation permanente et de l'exposition ultérieure. Ces activités exigeront des échanges continus avec la source de l'artiste de l'électronique, que ce soit ou non requis par la loi. Elles pourraient également indiquer une nouvelle manière de fonctionner, surtout dans les pays sans jurisprudence au chapitre des droits moraux.

À propos du thème de la moralité et de l'éthique (en mettant de côté pour l'instant les droits moraux en tant que concept juridique spécifique), il pourrait être utile d'effeuiller les différentes préoccupations entourant la propriété intellectuelle chez les organismes culturels. Comme on l'a déjà mentionné, les organisations de nature culturelle se sont récemment intéressées grandement aux biens intellectuels sous forme numérique. Souvent implicite dans les mémoires professionnels et les congrès, la motivation derrière cet intérêt est soit pratique (évitant les complications juridiques) ou économique puisque les organismes voués à la culture eux-mêmes tirent parfois des recettes de la délivrance de licences en contrepartie de l'utilisation d'illustrations reprenant des œuvres de leur collection. Cette motivation n'explique toutefois pas le niveau d'intérêt et, pour tout dire, le feu qui se dégage de tels échanges professionnels. Sur le plan économique, les recettes provenant des licences d'utilisation des images par la vaste majorité des musées d'Amérique du Nord sont peu marquées; habituellement, une faible proportion du budget de fonctionnement muséal. Éviter les litiges est évidemment toujours conseillé, mais

puisque les enjeux pécuniaires sont peu prononcés, on atteint aisément cet objectif en effectuant chaque fois un choix conservateur et prudent. La motivation, cette source du feu qu'on ne remarque souvent pas, n'est pas du tout de nature juridique ou économique; elle relève plutôt des valeurs morales et sociales des organismes culturels. Un jeu de valeurs d'ordre social est de toute évidence présent dans le débat actuel au sujet de la culture libre et de l'accès franc à l'information. D'autres valeurs, sans doute compensatoires, auxquelles on s'attarde moins souvent de manière ouverte placent les organisations de nature culturelle dans un rôle de protecteurs ou de gardiens moraux de la culture et, par extension, des artefacts culturels et de leurs représentations. Ces valeurs poussent les professionnels des musées à froncer les sourcils à l'idée d'autoriser la reproduction de leurs images par voie de licences pour fins d'utilisation dans de la publicité commerciale de cigarettes par exemple. Les organismes qui ont à cœur ces valeurs sont au fait qu'une bonne partie de l'art dont ils ont la garde a été créée comme critique des grands courants ou de la culture de masse et que de coopter ces images au service de ladite culture relève davantage de la vulgarité que de l'ironie. Peu importe les motifs spécifiques, bon nombre des organismes voués à la culture agissent comme intendants moraux des œuvres contenues dans leur collection et des représentations de ces œuvres. Cette valeur sous-entend un besoin d'exercer un contrôle sur pareilles illustrations, le type de contrôle qu'il est difficile d'imaginer aux frontières du numérique. Bien que le présent document n'insistera pas outre mesure sur ce point, les valeurs culturelles font partie de la conversation sociale d'ensemble et doivent donc faire partie intégrante d'une réponse culturelle aux règles régissant la propriété intellectuelle. Il est utile de rendre explicites les aspects généraux qui viendraient autrement obscurcir une discussion nette sur les biens intellectuels relevant du patrimoine culturel.

L'importance des valeurs sociales dans un débat sur la propriété intellectuelle a été soulignée par Zainub Verjee, auparavant agente de programmes du volet Arts médiatiques du Conseil des Arts du Canada, lorsqu'elle a déclaré que l'enjeu n'est pas autant l'art numérique que le traitement réservé aux biens intellectuels dans une culture axée sur le numérique. Verjee a laissé entendre que la notion culturelle de la « fabrication de biens » est en soi mise en doute. En formulant les enjeux en termes de cultures mondiales relatives, Verjee incite fortement les professionnels du domaine de la culture à effectuer des observations et des apprentissages à propos des points de vue sur la propriété à l'extérieur du contexte nord-américain (soit l'« hémisphère Sud » en émergence) et dans les cultures internes (soit les savoirs traditionnels des populations indigènes).

Susan Miller, directrice sortante de New Langton Arts, un local expérimental à l'intention des artistes médiatiques situé à San Francisco, convient de l'importance cruciale de conserver à l'esprit que toute discussion sur la propriété intellectuelle sous-entend les valeurs culturelles générales. Miller allègue que les organismes culturels devraient offrir une tribune où désigner et mobiliser les « titulaires et intéressés » de la société, en accordant un droit de parole égal à chaque partie et sans nécessairement restreindre le débat à un cadre juridique préexistant. Selon Miller, ce qui ne devrait constituer qu'un aspect de la discussion, c.-à-d. les règles régissant la propriété intellectuelle, se retrouve souvent à l'avant-plan et réprime toute la conversation à lui seul. Elle émet une réserve à l'effet que fournir pareille tribune pour le débat social comporte un risque de litige de la part des artistes hôtes qui contestent la notion de propriété intellectuelle. Parmi les forces

portées à clore le débat se trouvent les bailleurs de fonds et les organisations du secteur culturel qui censurent les artistes arborant des thèmes tels que les droits des animaux, les sévices infligés aux enfants, la pornographie et le racisme – tous des sujets pertinents au débat sur la propriété sociale et les intervenants sociaux. Miller soutient que ces dangers ne devraient pas dissuader les organismes culturels, en particulier ceux en « marge » de l'univers artistique, d'inspirer ce débat culturel étant donné que personne d'autre n'ose en assumer le risque.

David Clark, professeur agrégé au Nova Scotia College of Art and Design, voit une réponse à l'appel de Verjee et de Miller en faveur d'un débat sur la culture en provenance d'un autre secteur : l'éducation. Clark se dit le plus intéressé aux domaines de la propriété intellectuelle connus sous les vocables « fair use » (É.-U.) [7] ou « utilisation équitable » (Canada) [8]. Ce sont ces concepts qui peuvent permettre la tenue du débat culturel par la création d'un espace protégé, même dans un terrain en apparence miné de nature juridique qu'est la propriété intellectuelle. Clark mentionnait que le fair use / l'utilisation équitable peut contribuer à mettre le débat à la portée des étudiants en lui permettant, en tant qu'enseignant, d'apporter en classe la documentation culturelle visée par le droit d'auteur et en permettant aux étudiants de s'intéresser directement aux dossiers en créant, remixant et critiquant les productions culturelles mêmes. Il ajoute que le fair use / l'utilisation équitable ne constitue pas une solution intégrale aux problèmes découlant de la propriété intellectuelle pour le patrimoine culturel. En fait, comme il le mentionne, la plupart des éducateurs n'exercent pas leurs droits de fair use / d'utilisation équitable parce qu'ils n'en savent rien et qu'ils préfèrent pêcher par omission. Les écueils se sont également pointés sur son trajet lorsqu'il a tenté de partager, de publier ou d'exposer les critiques et productions culturelles créées par sa classe en partie par voie de remixage des créations d'autrui.

Jon Ippolito est professeur adjoint de Néomédiatique à l'université du Maine et conservateur associé des Arts électroniques au musée Guggenheim. À titre d'enseignant-boursier, Ippolito voit les valeurs culturelles implicites dans la propriété intellectuelle s'actualiser sur la scène universitaire aussi. Il parle d'un service Web commercial baptisé turnitin.com [9]. Turnitin.com est un service payable à l'utilisation dont se prévalent les professeurs d'universités pour présenter les travaux de leurs étudiants et les contrevérifier par rapport à une immense base de données d'autres mémoires d'étudiants et d'autres sources afin de se protéger contre tout acte de plagiat. La base de données des travaux d'étudiants n'est pas librement accessible aux utilisateurs. Turnitin.com affirme inciter à l'originalité, mais Ippolito voit d'un œil très critique le service en question et déclare que celui-ci amasse de manière hypocrite de l'argent en cooptant les formulations des étudiants sans leur accorder les mentions d'usage, la permission de s'y soustraire ou une compensation appropriée. Il allègue que les fonds universitaires seraient mieux investis s'ils servaient à créer une grande base de données de travaux étudiants mis à la disposition de tous. Un système ouvert encouragerait la collaboration et inciterait aussi à l'originalité puisque les mémoires de chacun seraient publics et librement accessibles. Le plagiat serait dans les faits utile et, dans le cas contraire, à tout le moins difficile à camoufler. À juste titre, Ippolito voit dans cet exemple un microcosme de la question générale entourant la propriété intellectuelle, à savoir : « Offrir un accès restreint ou libre favorisera-t-il l'originalité? »

En dépassant (mais sans jamais vraiment délaisser) le débat des valeurs culturelles entourant la propriété intellectuelle, nous nous attardons à une autre discipline qui se répercute sur l'art numérique et les biens de nature intellectuelle, soit les arts de la scène. Diane Zorich est une consultante en gestion de l'information située aux États-Unis qui a travaillé auprès des organismes culturels américains et canadiens. Zorich a laissé entendre dans son interview que les organisations en arts visuels qui se démènent avec les modèles servant à appliquer la notion de propriété intellectuelle aux formes d'art médiatique pourraient sonder le paysage du patrimoine culturel à l'affût des arts d'interprétation. Plus précisément, comme le souligne Zorich, les arts du spectacle disposent d'un modèle enrichi pour exposer en détail les droits distincts inhérents à toute œuvre. Par exemple, les cinéastes et les réalisateurs de pièces de théâtre administrent les éléments séparés du droit d'auteur sur un script original, les droits d'exécution, les droits de diffusion et bien plus encore. Les États-Unis et le Canada ont tous deux des applications différentes et bien restreintes des droits d'« exposition » ou d'« étalage » pour les œuvres d'art, mais ces droits distincts sont loin de se rapprocher de la grille des droits évolués utilisée en arts scéniques ou cinématographiques. Même si un modèle plus complexe semble aller à l'encontre des efforts visant à faciliter chez les professionnels du patrimoine culturel le traitement à réserver aux biens de nature intellectuelle, il pourrait en fait être indiqué d'élaborer pour l'art numérique un modèle de propriété intellectuelle qui reflète plus précisément le caractère polyvalent du support.

Un autre facteur qui contribue à l'intérêt accru particulier pour les biens intellectuels numérisés dans le secteur culturel est l'attention des médias grand public pour la question dans son ensemble. Les organismes de la culture qui, pendant des décennies, pourraient n'avoir accordé que peu d'attention à la protection des droits et aux autorisations d'utiliser les illustrations d'œuvres d'art dans leurs bulletins mensuels imprimés sont maintenant hautement soucieux de l'utilisation de ces mêmes images sur leurs sites Web. Ainsi, du moins aux États-Unis, une part de l'épineuse flamme que frôle le patrimoine culturel en matière de droits d'auteur touchant le numérique pourrait provenir des médias qui entretiennent le feu de fameuses affaires telles que Napster ou la couverture télévisuelle par C-net de l'entreprise Disney qui se targue devant le Congrès américain d'élargir la portée du droit d'auteur. L'image de Mickey Mouse suppliant Oncle Sam de ne pas le libérer semble en être une à laquelle les médias ne peuvent tourner le dos. Dans l'univers numérique, non seulement la copie est-elle plus facile, mais il en va de même des cas de manquement aux mesures policières. Ces activités contradictoires se rallient en une intensification de la course aux armements dans le cadre d'exercices de type « plonger-couvrir » de plus en plus empreints de panique déclenchés par les médias. Ces cris d'alarme ne peuvent que continuer de résonner dans l'oreille de la collectivité du patrimoine culturel.

De façon claire, bon nombre des enjeux de la propriété intellectuelle entourant l'art numérique ne sont pas tout à fait uniques ou nouveaux, mais sont plutôt altérés par des considérations et des influences externes. Un grand nombre des subtilités soulevées dans la présente section referont surface ultérieurement dans ce document puisqu'ils s'appliquent directement à l'art numérique. Néanmoins, cette forme d'art peut donner aux questions de propriété intellectuelle un élan inhabituel, un aspect auquel nous devons maintenant nous attarder.

Variabilité des supports d'information

Les principales sources de tension sur la ligne de démarcation entre l'art numérisé et la propriété intellectuelle relèvent sans doute de la nature du support même. Les médias numériques sont par définition des supports de calcul; en d'autres termes, le support peut être non seulement le résultat ultime des processus informatiques, mais également le produit de procédés calculatoires permanents. Le plus souvent, cette nature computationnelle insufflé un certain niveau de fluidité et de modification dans l'œuvre d'art numérique en question. En outre, les supports numériques sont redevables de la séparation du contenu par rapport à l'infrastructure que requiert le principe de la « machine universelle » (un appareil dont on peut reprogrammer l'infrastructure pour qu'elle accepte et produise une gamme quasi infinie d'éléments de contenu : un ordinateur, en somme).

Compte tenu de la nature fluide ou variable des médias numériques, de nombreuses œuvres d'art numérisé sont remodelées chaque fois qu'elles sont exposées. Fait encore plus pertinent, bon nombre d'œuvres d'art de ce type sont remaniées à chaque expérience qu'on en fait et elles sont reconfigurées différemment selon la personne qui en fait l'expérience. Elles peuvent donner lieu à une expérience diverse lorsqu'on les achemine par Internet et qu'on les présente sur une vaste panoplie d'ordinateurs domestiques, chacun étant doté d'un mélange personnalisé de vitesses réseaux, de tailles et de réglages d'écrans, ainsi que de capacités des cartes médias. Elles peuvent faire l'objet d'une reconfiguration instantanée parce qu'elles sont le fruit d'une saisie de données par l'utilisateur qui interagit avec les processus calculatoires en direct qui ne produisent jamais deux fois les mêmes résultats. La variabilité est une propriété inhérente aux médias numériques et l'une des principales capacités vers lesquelles les artistes sont attirés. Évidemment, les œuvres d'art, peu importe le support utilisé, changent au fil du temps en raison de l'éclairage ou de la détérioration chimique, mais l'art numérisé change plus souvent, plus rapidement, délibérément et de manière si immédiatement observable qu'il a une incidence directe sur la propriété intellectuelle.

L'un des premiers concepts juridiques contestés par la variabilité des supports est celui de la zone fixe. Aucune règle du droit d'auteur ne permet à un créateur de protéger une idée abstraite, mais exige plutôt une forme fixe d'expression aux fins de la protection. Les secteurs commerciaux qui transigent régulièrement du contenu liminaire tel que des retransmissions en direct se protègent en créant un enregistrement de la diffusion, fixant ainsi le contenu éphémère sous une forme acceptable en vue de la protection du droit d'auteur. Bien sûr, ce concept a des répercussions sur les artistes qui incluent des moyens de rediffusions commerciales en direct dans leurs installations en galerie, mais des effets encore plus pertinents et sans doute plus complexes se font sentir quant aux œuvres d'art

sous forme numérique. Lorsque l'art numérisé produit des résultats infiniment variables à tout coup, quelle est la zone fixe de l'œuvre? Par exemple, l'Art Museum and Pacific Film Archive de l'UC Berkeley a recueilli une œuvre d'art numérique, portant le nom de Landslide, de l'artiste Shirley Shor [10]. Pour produire cette œuvre, Shor a écrit un programme logiciel sur mesure qui projette un motif visuel variable et continu de lumière qui s'apparente à une carte sur un carré de sable installé dans une galerie. La projection n'est ni stockée ni enregistrée. Dans ce cas, le programme même peut être visé par le droit d'auteur, mais l'extrait visuel que bon nombre de personnes estiment être le cœur même de l'œuvre d'art ne peut l'être.

Bien que la portabilité du contenu et la variabilité de la forme soient des aspects donnés des médias numériques, les tribunaux demeurent partagés quant à la manière de résoudre ces questions. La jurisprudence américaine illustre bien ce point. Par exemple, dans un désormais célèbre cas de protection du droit d'auteur mettant en cause l'art, l'artiste Jeff Koons a été poursuivi par le photographe Art Rogers qui clamait que Koons violait ses droits d'auteur en créant une sculpture d'une rangée de chiots sur les genoux d'un couple selon un cliché de Rogers de la même scène [11]. Selon un des arguments allégué par Koons, puisque l'original était une photographie et son œuvre une sculpture, ce n'était pas une copie directe mais une nouvelle œuvre. La cour a rendu un jugement allant à l'encontre de Koons, en statuant que glaner des éléments de contenu de différents médias n'était pas un critère pertinent; Koons violait l'image initiale de Rogers. Cependant, l'affaire *Tasini c. New York Times* semblait jeter un éclairage différent sur la question [12]. Le *New York Times* avait obtenu les autorisations d'usage des rédacteurs pigistes pour des récits d'abord imprimés dans le journal puis transférés sur le site Web du NYT. Les rédacteurs prétendaient que l'éditeur n'avait payé que pour le droit d'imprimer leurs articles dans le journal et n'avait pas les autorisations supplémentaires requises pour diffuser les articles en ligne. Dans ce cas, le format n'importait nullement, et les droits obtenus pour un support ne se transféraient pas automatiquement vers les autres. Une autre cause encore plus compliquée était celle de *Bridgeman Art Library c. Corel Corp.*, où l'on semblait couper les cheveux en quatre sur ce point [13]. La *Bridgeman Art Library* avait généré des reproductions de toiles issues des collections de plusieurs musées, puis *Corel Corp.* avait produit un CD-ROM en se servant de bon nombre des images sans la permission de *Bridgeman*. Les peintures n'étaient pas protégées, car elles relevaient du domaine public. Cependant, *Bridgeman* affirmait que les photos des toiles étaient en elles-mêmes visées par le droit d'auteur en tant qu'œuvres distinctes. Le tribunal a émis comme jugement que ce n'était pas le cas. Il a statué en fait que n'importe quelle simple reproduction d'une autre œuvre ne constitue pas une œuvre séparée. Fait intéressant à souligner, le jugement ne s'appliquait qu'aux œuvres bidimensionnelles qui avaient été « servilement copiées » sans originalité de la part du photographe. Toutefois, les photographies de sculptures tridimensionnelles peuvent être considérées des œuvres distinctes accompagnées de leurs propres droits d'auteur étant donné que la conversion de l'image du format 3D au format 2D exigeait du photographe de l'originalité quant à l'angle, à l'éclairage, etc. Pour une raison quelconque, Koons n'a pu diriger cette argumentation dans l'autre sens. Alors, le format importe-t-il ou non? À la lumière de ces trois affaires seulement, il est très difficile pour le professionnel du patrimoine culturel de trianguler des lignes directrices claires pour dicter la pratique. De plus, ces causes illustrent les propres opinions contradictoires des tribunaux en la matière.

La nature variable des médias numériques alimente des notions auxquelles est déjà familiarisé le monde de l'art : l'authenticité, l'appropriation, les versions, les reproductions et les produits dérivés. Voici trois de nombreux exemples possibles de la manière dont l'art sous forme numérisée pousse ces notions à la limite et soulève des questions immédiates au sujet de la propriété intellectuelle.

D'abord, Lost Love de l'artiste Chris Basset est un site Web où les internautes sont invités à contribuer leurs propres anecdotes personnelles de peines d'amour et lisent des récits d'autres personnes consignés dans une base de données centrale [14]. Le site ne contient actuellement aucun formulaire ou contrat d'autorisation. Lost Love est une utilisation typique d'Internet en tant qu'œuvre d'art participative et, à ce titre, soulève la question à savoir si divers collaborateurs anonymes de partout sur la planète conservent un droit d'auteur sur leur œuvre. Si chacun maintient une protection de ses propres paroles, alors faudra-t-on obtenir sa permission chaque fois que l'œuvre est exposée? Que se passe-t-il lorsque l'œuvre est colligée? Quelle est l'ampleur de la contribution de ces collaborateurs? Devraient-ils recevoir les crédits d'usage (le droit moral d'association) en tant que co-créateurs de l'œuvre? Les œuvres qui jouent sur la notion de paternité décentralisée le font aussi naturellement sur celle de propriété intellectuelle.

Ensuite, le projet d'art logiciel Carnivore a été créé par l'équipe artistique Radical Software Group. Il s'agit d'une « trousse d'outils » reposant sur un logiciel d'accès libre [15]. Radical Software Group a écrit une partie d'un code logiciel qui surveille l'achalandage sur les réseaux informatiques et convertit ces données en extraits que peuvent utiliser des interfaces logicielles secondaires. D'autres artistes sont invités à télécharger le logiciel et à l'utiliser pour créer leurs propres interfaces. Ces autres œuvres peuvent paraître fort différentes les unes des autres; pourtant, elles reposent sur le même « moteur » logiciel. Les œuvres modulaires et concertées ne sont pas rares dans le domaine des arts numériques, et elles ébranlent directement les concepts traditionnels qu'entretiennent le monde artistique et la collectivité juridique au sujet de l'originalité et de l'individualité. Elles viennent délibérément semer la confusion parmi les notions rigoureusement définies de produits dérivés et de versions de travaux avec les répercussions juridiques auxquelles on s'attend.

Enfin, Shredder est une œuvre numérisée de l'artiste Mark Napier. Shredder invite le visiteur à dactylographier l'adresse de n'importe quel site Web [16]. Shredder copie ensuite ce site Web, en y semant la pagaille en cours de route. C'est qu'il y modifie la taille et la couleur des polices, le texte et les images, allant même jusqu'à révéler le code HTML qui se cache habituellement en toute sécurité en arrière-plan de la plupart des sites Web. Il en résulte une présentation qui ressemble peu à l'emplacement virtuel d'origine : un site déchiqueté. Shredder est une tribune visant la variabilité. Il est en constante transformation non seulement parce qu'il prend une forme différente à chaque nouvelle adresse Web, mais également parce qu'il le fait en temps réel, en affichant les modifications dans son site homologue au fil du temps aussi. Les œuvres d'art numérique qui s'approprient le contenu d'autres sources de manière asynchrone ou simultanée ne sont pas rares non plus, et elles soulèvent des questions au sujet de l'appropriation des éléments de contenu et des produits dérivés.

Comme on le mentionnait précédemment sous le paragraphe au sujet du projet d'affiches de la SFMOMA, l'art numérique peut intégrer de nombreux formats de supports dans une même œuvre. Chaque format compris dans l'œuvre, des images aux codes en passant par la musique, les objets physiques et les jeux, peut comporter son propre jeu de règles de droits d'auteur connexes, d'organismes et de pratiques. Eyes of Laura, de Janet Cardiff, illustre la nature complexe de certaines formes d'art numérique [17]. Bruce Grenville, conservateur en chef à l'Art Gallery de Vancouver décrivait Eyes of Laura comme une œuvre qui existe sur Internet et comprend des éléments du conte et de la surveillance par caméra. L'œuvre incorpore une alimentation vidéo en direct provenant de la caméra de surveillance de l'Art Gallery et permet aux personnes qui la visualise de déplacer l'appareil. L'œuvre comprenait également des entrées de journal d'un gardien de sécurité de la galerie. Même si celle qui présente cette œuvre se trouve au Canada, bon nombre des composantes logicielles du serveur étaient à l'origine hébergées par un fournisseur de services Internet américain. Par la suite, toutes les composantes ont été déplacées vers un hôte canadien en raison des préoccupations quant aux aspects techniques et à la propriété intellectuelle. Puisque les visiteurs en ligne pouvaient modifier la prise de vue de la caméra, avaient-ils certains droits sur leurs « choix de réalisation »? Si une personne se retrouvait dans le champ de la caméra pour cette œuvre d'art participatif, ses « droits d'exécution » étaient-ils enfreints, même si la législation sur la protection des renseignements personnels le permettait? Étant donné que l'alimentation vidéo n'était ni stockée ni enregistrée, les règles du droit d'auteur s'appliquaient-elles ici d'une manière ou d'une autre? Pour bien saisir l'ampleur des ramifications de cette œuvre en particulier, on pourrait, semble-t-il, étudier l'histoire du cinéma et du théâtre ainsi que les lois touchant le droit d'auteur et la protection de la vie privée.

Nina Czegledy, conservatrice indépendante canadienne affirmait que les organismes voués aux arts visuels qui exposent et recueillent de plus en plus des œuvres couchées sur des médias complexes ne sont pas aussi préparés que leurs homologues des arts du spectacle à composer avec les multiples droits complexes. Czegledy est même allée jusqu'à qualifier de possibilité cette fiche de rendement relativement vierge. S'il y a peu de précédents en arts visuels permettant de composer avec les droits complexes, alors la collectivité chargée de cette forme d'art a l'occasion d'instaurer un modèle intellectuel et juridique qui est sensé pour les artistes, les œuvres et les organismes en jeu. Cependant, cette occasion ne peut se concrétiser que si la collectivité artistique accomplit deux démarches qu'elle n'est pas reconnue pour bien faire. D'abord, la collectivité des arts et surtout les grandes organisations telles que les musées doivent devenir proactives dans les affaires politiques et juridiques. Bon nombre d'établissements muséaux hésitent à se porter à la défense des causes politiques en raison d'une organisation mère comme une université, un gouvernement ou une fondation qui préférerait demeurer neutre dans pareils dossiers externes qui portent à la dissension. Les musées comprennent à juste titre qu'ils peuvent influencer la société dans son ensemble, mais habituellement en empruntant des voies beaucoup plus ralenties menant à un changement de culture. Bien qu'il soit vrai que les débats culturels sur les valeurs sociales en général entourant la propriété visent un but, les lois touchant les biens intellectuels à l'ère du numérique n'offriront pas le luxe de beaucoup de temps d'écart. Ces forces externes contribuent activement à façonner la législation en ce moment précis. Et même si certaines activités et discussions peuvent

avoir lieu aux confins et sous le contrôle du monde des arts, le droit d'auteur n'est pas un de ces aspects. Ensuite, l'univers artistique doit effectuer la conciliation entre la nature intrinsèquement variable des médias numériques et ses propres modèles temporels en vue d'acquiescer et de préserver les œuvres d'art. Les musées font en particulier office d'héroïques protecteurs de ces œuvres, conjurant les effets du temps et du changement afin de préserver l'intégrité et l'exactitude des preuves historiques. Malgré le fait que cette stratégie ait donné de bons résultats, en matière d'art numérique les musées doivent voir le changement comme un volet de la solution et non du problème (pour des recommandations détaillées à ce chapitre, voir les projets Variable Media [18] et Archiving the Avant-Garde [19]). Il ne sera pas fortuit si le plus ancien point que les musées préservent du passé est leur mode de fonctionnement.

Code source

Parmi la variabilité et la portabilité se trouve un aspect des médias numériques qui les séparent des supports artistiques traditionnels et même des autres supports artistiques électroniques : le code source. Ce code d'origine est habituellement un fichier texte rédigé par un programmeur dans un langage de programmation usuel tel que C++. En se servant d'un volet logiciel distinct appelé compilateur, ce code source est converti en une composante logicielle intégrale telle que MS Word. Puisque le code d'origine est l'un des rares éléments qui soit vraiment unique aux médias numériques, il vaut la peine de discuter de ses incidences spécifiques sur l'art médiatique numérisé et la propriété intellectuelle.

Une ramification est le fait que les supports numériques comprennent les droits sur les biens intellectuels non seulement sur le contenu de toute œuvre d'art particulière mais également sur l'infrastructure sous-jacente. Par exemple, lorsqu'un collectionneur achète une toile, il doit négocier tous les droits sur cette peinture, mais il ne doit pas nécessairement négocier de manière distincte les droits sur le matériel ayant servi à la confectionner (toile, montants, etc.). Il ne doit pas obtenir la permission de Rembrandt Paints pour conserver l'œuvre en retouchant des zones de peinture en se servant d'une autre marque de produit au cours des années ultérieures. Ce n'est pas toujours le cas pour l'art sur supports numériques. Dans ce cas, l'artiste peut avoir produit son propre code ou avoir utilisé un logiciel commercial tel que Flash (code compilé) pour produire son œuvre d'art. Dans un cas comme dans l'autre, le collectionneur peut devoir rétroconcevoir, puis reproduire le code sous-jacent afin de préserver l'œuvre en la convertissant de sa plateforme d'origine vers une plus récente. Pour ce faire, il devrait avoir obtenu l'autorisation du titulaire de droits sur le logiciel, de manière indépendante du détenteur en titre des droits sur l'œuvre d'art. Contrairement à la majeure partie des fournitures d'artistes, la plupart des logiciels sont octroyés sous licence et non pas simplement vendus à l'acheteur. Celui-ci ne détient pas de façon éhontée les titres de propriété sur le matériel numérique; il possède plutôt le droit d'utiliser les objets d'art suivant des conditions particulières et restrictives. Les artistes et les collectionneurs doivent tenir compte de ces droits sur l'infrastructure sous-jacente au moment de négocier la propriété intellectuelle sur une œuvre d'art.

En outre, le code source peut jouer bien des fonctions à l'égard d'une œuvre. Parfois le code d'origine est utilisé pour produire une œuvre d'art sous forme de programme compilé qui peut rouler de manière autonome. Dans ce cas, les droits sur le code initial par opposition au programme compilé peuvent être distincts. Parfois, le code source ne sert pas à générer le produit artistique (un programme ou support distinct, par

exemple), mais plutôt le code en soi constitue l'œuvre d'art. Ce pourrait être que l'artiste attribue au code plus d'importance qu'à tout ce qu'il sert à produire ou il se pourrait que le code soit rédigé dans un langage qui ne nécessite aucune compilation pour fonctionner (JavaScript par exemple).

Le code d'origine d'une œuvre d'art numérique peut provenir de nombreuses sources, chacune ayant des incidences particulières sur la propriété intellectuelle. D'abord, on trouve les situations où l'artiste a écrit le code source. Dans cette situation, le collectionneur peut négocier directement avec l'artiste la totalité des droits. Parfois l'artiste retient les services d'un collaborateur ou embauche un programmeur pour rédiger le code. Dans ce cas, le collectionneur peut négocier avec l'artiste seulement lorsque celui-ci a réglé lui-même toutes les questions touchant les droits et indemnisé le collectionneur contre toute réclamation ultérieure de la part du collaborateur ou du programmeur embauché.

Le code source peut comporter un rapport personnalisé exclusif avec une œuvre d'art où tout un pan du code ne vise qu'une seule fin : produire l'œuvre d'art en question. La situation peut ne pas être toujours aussi simple. Par exemple, Shor, la créatrice de Landslide, a retenu les services d'un programmeur pour rédiger une bonne part de son code en son nom. Le code source de l'artiste sert à produire Landslide, mais des pans du même code d'origine sont également utilisés pour produire de plus amples objets d'art. Autre exemple : celui de l'artiste japonais Akira Hasegawa qui a créé l'œuvre d'art numérique Digital Kakejiku, dans le cadre de laquelle des images abstraites jamais reprises sont projetées sur des édifices et de grandes surfaces extérieures durant la nuit [20]. Le code qui permet de produire cette œuvre d'art d'une grande finesse a également été attribué sous licence à un fabricant commercial de chaises de massage qui utilise le code pour synchroniser les vibrations de la chaise avec des signaux audiovisuels provenant du système de divertissement maison de la personne assise [21]. Le même code est utilisé par le designer Issey Miyake pour produire des motifs de tissus uniques pour le design de mode.

En tenant compte des aspects complexes de la réflexion approfondie sur les droits de propriété intellectuelle distincts touchant les logiciels sur mesure mis au point par des artistes en rapport avec l'œuvre, Jon Ippolito et al. ont formé l'Open Art Network [22]. L'un des objectifs de cette organisation était de concevoir et de promouvoir une licence type pour le code qui fait partie des œuvres d'art. Pour les artistes, la licence serait un outil juridique de mise en commun de leur code. Pour les collectionneurs, la licence ne leur attribuerait pas des droits exclusifs, mais rendrait explicites leurs droits et permissions relativement au code.

Cet organisme, de pair avec d'autres regroupements de droits d'auteur abordés plus loin dans le présent document, peut grandement aider la collectivité culturelle. L'Open Art Network s'occupe des cas où la source du code est l'artiste même. Cependant, il y a de nombreuses œuvres d'art pour lesquelles la source du code n'est ni l'artiste, ni ses collaborateurs. Une autre source du code outre les artistes peut être un programmeur distinct qui partage son code par voie de licence de source libre distincte ou tout autre instrument juridique. Dans cet exemple, l'artiste est le bénéficiaire de la licence de source

ouverte de quelqu'un d'autre. Cette situation conférerait fort probablement à l'artiste la souplesse requise pour modifier le code dans le but de produire son œuvre, puis de partager le code modifié accompagné de l'œuvre avec le monde en général, y compris les collectionneurs.

Les logiciels d'art du commerce soulèvent le plus de questions de propriété intellectuelle chez la collectivité culturelle. Bon nombre des artistes numériques ne produisent pas leur propre code source, mais achètent plutôt des logiciels tout faits tels que Flash ou Photoshop pour produire leur œuvre. Ce code logiciel est évidemment la propriété de la société mère, et l'artiste possède simplement le droit d'utiliser le logiciel compilé à des fins spécifiques (aucune rétroconception, duplication ou revente par exemple). À tout le moins, cela signifie que lorsqu'un artiste remet une œuvre d'art numérique à un collectionneur, cet artiste ne peut simplement faire une copie de l'œuvre et une copie du logiciel commercial pour remettre au collectionneur. Ce dernier devra se procurer son propre logiciel. Fait plus important encore, quiconque souhaite faire migrer une œuvre d'art d'une plateforme vers une autre (disons de Windows à Macintosh) afin de la préserver ou de la prêter en vue d'une exposition ne pourra modifier ou recompiler le code sous-jacent du logiciel pour ce faire.

Bien qu'il n'y ait aucune réponse à cette question qui soit aussi nettement définie que l'Open Art Network l'est pour les logiciels d'accès libre sur mesure, il existe des suggestions et des modèles. Par exemple, Howard Besser, directeur du Film Preservation Program (Programme de préservation des films) à l'Université de New York, et ses collègues ont élaboré et promu l'idée d'une zone publique commune pour les anciens logiciels commerciaux. Ces logiciels du commerce qui sont périmés ont peu de valeur commerciale pour le fournisseur ou d'autres parties étant donné que des mises à niveau et nouvelles versions ont été conçues. Le principe derrière cette aire publique commune est que le gouvernement pourrait inciter par voie de crédits fiscaux les fournisseurs à faire don du code d'origine des anciens logiciels à une ressource librement accessible du domaine public, moyennant peu ou pas de restrictions en matière de droits d'auteur. Les artistes et les collectionneurs auraient ensuite le droit de mettre en commun et de modifier ces logiciels commerciaux selon les besoins à des fins d'exposition, d'échange ou de préservation des œuvres d'art numérique. Cette idée n'a pas encore pris son envol à proprement parler, mais le fournisseur de logiciels du commerce Macromedia a directement accordé à Brewster Kahle, créateur de l'Internet Archive [23], l'autorisation de rétroconcevoir son logiciel afin de faciliter les efforts déployés par Kahle en vue de préserver les sites Web. Dans la collectivité cinématographique, on applique également la notion de zone publique commune au documentaire indépendant suivant un projet dirigé par l'Annenberg School of Communication et l'American University.

Il faut mentionner qu'il y a d'autres manières de partager l'art numérique ouvertement qui peut ne pas contribuer à la préservation à long terme mais peut viser une fin immédiate. Certains artistes se font un point d'honneur de mettre en commun la plus grande partie possible des versions libres d'une œuvre d'art sans obtenir les droits d'usage des autres parties concernées. Afin d'expliquer ce phénomène, il serait utile de fournir, à titre d'exemple, les diverses couches d'interventions en jeu dans la production d'une maquette basée sur le programme Flash. D'abord, il y a le code source de Flash qui

appartient, de toute évidence, au fournisseur. Ce code d'origine est compilé afin de créer le programme connu sous le nom de Flash que les gens achèteront en magasin. Comme on l'a mentionné précédemment, ces couches sont rigoureusement régies par les droits, licences et contrats de propriété intellectuelle. Ensuite, l'artiste utilise le logiciel pour produire son œuvre. Pour cela, Flash génère un document, un fichier informatisé, en format .fla. On peut revoir et modifier ce fichier .fla au moyen du logiciel Flash mais on ne peut aisément le visualiser sur le Web. Enfin, l'artiste se sert du programme Flash pour produire à partir du fichier .fla un fichier dérivé en format .swf. Celui-ci ne peut être édité, mais il peut être visualisé et utilisé sur le Web; c'est donc de ce fichier dont on se servira pour présenter l'œuvre d'art à la planète. La plupart du temps, les artistes versent seulement le fichier .swf en ligne pour permettre aux autres de faire l'expérience de leur œuvre, mais certains partagent aussi le fichier .fla de l'œuvre, ce qui permet aux autres non seulement de visualiser mais également d'étudier, de modifier, de remixer et par ailleurs de réutiliser la maquette. L'artiste n'a besoin d'aucuns droits supplémentaires à ces fins puisqu'il ne partage qu'un document en mode Flash, et non le logiciel Flash même. Toute autre personne qui désire utiliser le fichier .fla devrait posséder son propre exemplaire du programme Flash. À nouveau, il ne s'agit pas d'une solution idéale et certainement pas d'un outil suffisant pour la préservation à long terme, mais cela laisse entrevoir une voie créative et rapide pouvant donner sur des efforts tels que l'éducation en arts concertés.

Il est clair que le code source exige que nous voyions d'un nouvel œil la propriété intellectuelle en ce qui a trait à l'art numérisé. Il y va de l'intérêt de la collectivité du patrimoine culturel de prendre part à des démarches visant à résoudre les questions de droits d'auteur sur le code d'origine et à amener à l'ordre du jour des tables de concertation les aspects particuliers susmentionnés en matière de traitement réservé aux œuvres d'art numérique.

Droit d'auteur en objet

Dans tout débat portant sur la réponse de la collectivité du patrimoine culturel face à la propriété intellectuelle, on devrait mentionner l'art qui a explicitement trait au droit d'auteur. Bien sûr, il arrive que les œuvres d'art deviennent par inadvertance reconnues pour les questions de droits d'auteur connexes. Ces œuvres d'art peuvent devenir des exemples manifestes d'un enjeu de propriété intellectuelle spécifique ou même des tremplins culturels et des points de ralliement pour les revendications touchant les règles du droit d'auteur. Une œuvre de la première catégorie est la sculpture de Jeff Koons déjà mentionnée : *String of Puppies*. Une œuvre de la seconde catégorie serait *Molotov*, une toile de l'artiste Joy Garnett. Les peintures de Joy Garnett incorporent l'imagerie médiatique sous forme de versions peintes d'images photo-journalistiques qu'elle trouve en ligne et ailleurs. Son sujet n'est pas seulement l'objet de la photo, mais la photo même en tant qu'artefact culturel. Dans une de ces toiles, soit *Molotov*, elle a découpé et peint une image d'un jeune homme sur le point de jeter un cocktail Molotov enfoncé dans une bouteille de soda. Elle a exposé cette toile et a été poursuivie par le photjournaliste qui avait produit la photographie originale. Cela aurait pu demeurer un cas anodin de présumée violation du droit d'auteur si ce n'eût été de ce qui est survenu par la suite. La collectivité artistique s'est portée à la défense de Garnett et de nombreux artistes ont commencé à s'approprier la même image pour des œuvres de leur cru, en modifiant parfois le contenu de la bouteille ou d'autres détails, dans un mouvement culturel baptisé *Joywar!* [24]

Bien entendu, certaines œuvres abordent les droits d'auteur de manière explicite. Carrie McLaren a agi à titre de conservatrice d'une exposition d'œuvres d'art appelée *Illegal Art* qui réunissait ces réalités artistiques [25]. McLaren a déclaré que cette exposition visait à créer une tribune de débat public entourant les questions de droits d'auteur, de culture et d'art. Elle a précisé que pareils débats prennent habituellement la forme de discours juridiques inaccessibles qui excluent la plupart des tranches de la société, y compris la plupart des artistes. *Illegal Art* avait pour but de personnaliser le débat. McLaren a ajouté que les règles du droit d'auteur reflètent une perception asymétrique selon laquelle tout artiste, tout créateur, peut être tout à fait original, lorsqu'en fait chaque acte de création repose sur des actions antérieures le long de la chaîne de l'humanité.

Il y a également les œuvres qui traitent de la propriété intellectuelle par leur forme et leur mode de création plutôt que leur thématique visuelle. Par exemple, certaines œuvres d'art numérique prennent la forme de tribunes concertées ou de trousseaux d'outils

logiciels telles que Carnivore ou Life-like de Lisa Jevbratt [26]. Dans le cadre de ces projets, les travaux de l'artiste initial sont essentiellement infinis et évolutifs. Ils invitent les autres artistes (ou quiconque par le fait même) à utiliser les outils fournis pour compléter ou prolonger l'œuvre, créant ainsi un objet d'art en principe jamais terminé qui comprend un nombre sans fin de collaborateurs. La paternité d'œuvre répartie représentée par ces œuvres fait porter l'attention sur les cultures numériques de partage et de concertation, une nette démarcation d'avec le stéréotype artistique traditionnel de l'artiste héroïque qui se démène en vase clos. On peut commencer à voir comment les notions d'originalité jumelées aux supports intrinsèquement concertés peuvent causer de la friction entre les pratiques de l'art numérique contemporaine et les règles du droit d'auteur en apparence fondées sur la vision du créateur tout à fait original travaillant en mode isolé et concurrentiel.

Auditoires-cibles, participants et coauteurs

On l'a déjà indiqué : l'art numérique est souvent interactif, ouvert sur la collaboration et la participation de l'observateur. Il est utile toutefois d'aborder brièvement les différences possibles d'avec les autres formes d'art et les considérations particulières connexes en matière de propriété intellectuelle. En plus du code source, les autres aspects primaires des médias numériques qui les démarquent des autres supports artistiques sont l'ampleur et la récurrence des modes de création de liens sociaux et physiques entre les artistes, les auditoires et les œuvres d'art. On peut dire de toute forme d'art qu'elle est interactive d'un point de vue spirituel, intellectuel ou matériel, mais les médias numériques sont communément interactifs sous forme de marques permanentes et observables laissées par l'interaction avec l'auditoire. Ces traces peuvent être si présentes et centrales à l'œuvre qu'elles soulèvent des questions de propriété intellectuelle. L'interaction avec l'art numérisé peut être perçue comme tout un continuum : observateur passif d'une œuvre, membre actif d'un auditoire invité à contribuer au contenu et même collaborateur artistique accompli qui participe librement ou sur invitation.

Les motifs expliquant l'importance et le degré d'interactivité de l'art numérique sont abordés dans bon nombre de publications et d'articles, mais certains méritent qu'on les mentionne à nouveau ici. Les complexités techniques des supports numérisés nécessitent souvent une concertation et des outils numériques, en particulier des réseaux comme Internet, ont fourni un mécanisme menant à une collaboration accrue. Parallèlement à l'avènement des médias numériques survenu vers la fin du XX^e siècle, le principe du postmodernisme se développait dans les arts littéraires et se répandait dans les autres domaines. La théorie postmoderne insistait, entre autres choses, sur l'idée que l'auteur d'une œuvre n'est pas l'ultime arbitre de la signification de l'œuvre; que le lecteur a un rôle à jouer dans la définition et l'achèvement de l'œuvre. Cet amenuisement du rôle du créateur et la montée de l'importance de l'auditoire sont des notions qui se sont rapidement élargies à d'autres formes d'art, surtout les arts médiatiques. Au même moment, l'évolution technique des supports numérisés fournissait à un grand nombre de personnes les outils leur permettant de devenir des créateurs de contenu plutôt que de simples consommateurs. L'édition produisait des magazines autopubliés. L'e-cinéma faisait naître des cinéastes maisons. Les téléphones-appareils photos venaient transformer les appelants en photographes. Grâce aux blogues, les diaristes devenaient des auteurs officiels. La production de contenu et les outils de mise en commun de l'information se retrouvaient entre les mains de ceux qui connaissent mal (et sans doute utilisaient peu) le droit d'auteur. Les pratiques et valeurs sociales ressortaient à la fois chez l'artiste et l'auditoire et convergeaient vers les supports numérisés. Peu de temps après, ces pratiques viendraient se buter aux droits d'auteur.

Tous ces phénomènes et bien plus encore contribuaient à créer une culture numérique de remixage et d'échange qui se manifeste dans la pratique de l'art sous forme numérisée. Howard Besser estime que cette situation donne lieu au plus important aspect pratique du droit d'auteur en matière d'arts numériques, les droits de base et d'attribution. Les droits de base (aussi appelés « droits initiaux » ou « droits sous-jacents ») sont les droits des créateurs sur le contenu qui est incorporé dans une nouvelle œuvre. Ces droits de base sont présents dans la musique que l'on remixe au moyen d'autres musiques. Ils se manifestent lorsque des publicités sont utilisées dans des collages (terme qui, d'une certaine manière, décrit les œuvres de Kurt Schwitters et le Shredder susmentionnés). On les constate lorsque des « objets trouvés » ou des images sont intégrés à une œuvre (comme ils l'ont été dans Molotov de Garnett). Besser précise que les règles du droit d'auteur actuellement instanciées freinent ce type de créativité et que cet inhibiteur se fraye un chemin jusque dans les pratiques culturelles non seulement dans la peur des poursuites, mais également dans les établissements culturels tels que les musées qui demandent de plus en plus aux artistes de les indemniser contre toute réclamation mettant en cause des droits de base. Anne-Marie Zeppetelli, archiviste des collections au Musée d'art contemporain de Montréal, a accepté que lorsque les artistes n'affranchissent pas les droits initiaux, cela peut engendrer des problèmes pour l'établissement collectionneur, puisque ces défis remontent la hiérarchie. Par exemple, Jill Sterrett ajoutait que, dans un projet mixte entre la SFMOMA et la Tate Gallery touchant le prêt d'œuvres d'arts médiatiques entre les musées, les établissements précisent que chaque musée est responsable d'indemniser les autres musées emprunteurs contre pareille réclamation mettant en jeu des droits de base [27].

Édition, présentation et étalage de l'art numérique

Le projet de la SFMOMA/Tate Gallery en vue de l'élaboration de pratiques exemplaires pour l'exposition et le prêt d'œuvres d'art numérisé a vu le jour parce que les questions techniques, juridiques et stratégiques entourant le fait de prêter de l'art numérique exigent de revoir les pratiques habituelles des musées. Bien entendu, les organismes culturels ont depuis longtemps adopté comme pratique courante de se prêter mutuellement des œuvres d'art à des fins d'expositions. La propriété intellectuelle a toujours été une préoccupation et les établissements doivent négocier comment les œuvres prêtées seront créditées et photographiées ou représentées dans les publicités sur les expositions et dans les catalogues de l'institution emprunteuse.

Les organismes culturels comme les musées ou les galeries sont une façon dont l'on présente l'art numérisé au public, mais les artistes de l'électronique disposent aussi d'autres avenues. Un artiste cybernétique peut installer une œuvre directement sur un site Web personnel pour présentation au public, et il peut fournir un accès supplémentaire à l'œuvre par le truchement de tribunes ouvertes autonomes en ligne telles que Rhizome [28] ou l'Internet Archive. Certains de ces forums publics, comme Morpheus [29] ou le CC Mixer [30] pour le partage de musique, ont élaboré des modèles structurés et légaux pour la mise en commun des éléments de contenu, mais bon nombre d'autres formules n'ont pas emprunté cette voie. Le fait que les établissements artistiques de plus longue date soient préoccupés par l'indemnisation est le signe que tout défi de droits d'auteur inhérent à une œuvre peut suivre celle-ci peu importe où elle se retrouve.

Zeppetelli a déclaré que le Musée d'art contemporain de Montréal expose habituellement sans exiger de clauses sur la propriété intellectuelle dans les conventions d'exposition ou d'acquisition conclues avec l'artiste. Cette réalité est en partie attribuable à la nature publique du Musée et au fait que la loi stipule déjà les droits de l'artiste, des droits que le musée ne souhaite pas abréger. Cela signifie que chaque fois que l'établissement expose une œuvre, même une œuvre se trouvant dans sa propre collection, il doit communiquer avec l'artiste ou son représentant. Lorsque l'œuvre en question devient impossible à gérer sur le plan technique, le musée s'adresse à nouveau à l'artiste pour trouver une solution. C'est pour des motifs à la fois juridiques et techniques que le musée retourne à l'artiste lorsqu'un problème surgit. Pour son œuvre dans la collection du Musée d'art contemporain de Montréal, l'artiste Gary Hill conserve les copies maîtresses de tous les supports. Une entente entre le musée et l'artiste précise que la première partie doit demander à la deuxième d'exposer ou de réparer l'œuvre dans sa collection et l'artiste doit demander au musée d'exposer la copie dans sa collection. Cela

crée un rapport intime entre le musée et l'artiste, et contribue de beaucoup à conserver la voix continue de l'artiste au chapitre du traitement réservé à l'œuvre. Toutefois, ce lien a également engendré certains problèmes puisque l'œuvre évolue constamment. Chaque fois que l'œuvre est exposée ou réparée, l'artiste apporte des changements. Cette œuvre modifiée et donc nouvelle devient un objet de la collection muséale. Cela soulève des défis quant à la documentation et peut-être à l'exactitude historique étant donné que l'œuvre recueillie et documentée par le musée n'est plus celle qu'il détient dans son fonds. Cependant l'effet secondaire le plus pervers de ce type de convention est que le musée ne possède pas carrément l'objet contenu dans sa collection. Il possède plutôt un genre de licence d'utilisation, un droit d'affichage, qui ne s'étend qu'à la vie du support dérivé qu'il a acheté et qui peut ne durer aussi peu que 15 ans. Ce délai de 15 années peut englober une bonne part du temps d'exposition, mais c'est une durée utile bien moins grande que ce qu'on attribue habituellement aux objets préservés dans les collections permanentes des musées.

Collection et préservation

Il semble approprié de faire suivre la discussion sur l'utilisation à court terme de l'art numérique dans les expositions de pourparlers sur l'usage à long terme de pareilles œuvres et de la propriété intellectuelle, sous-entendue dans les actes de collection et de préservation. On a déjà mentionné que l'art numérique se fonde sur des médias variables que l'on devra nécessairement modifier au cours de la vie des œuvres. Celles-ci peuvent devoir être réparées, mises à niveau ou reconstruites en totalité à partir de consignes. Les artistes et les institutions composent déjà avec les ramifications de cette réalité grâce à une forme naissante d'attribution de licence plutôt que l'achat pur et simple traditionnel. Les réserves implicitement présentes dans la décision de Gary Hill de conserver les bandes vidéos maîtresses des œuvres dans la collection muséale ne sont pas injustifiées, non plus qu'elles sont restreintes à quelques artistes. Par exemple, lorsque le Berkeley Art Museum/ la Pacific Film Archive ont acquis l'œuvre numérique Landslide susmentionnée, l'artiste Shirley Shor a acheminé un ordinateur et un programme informatique pour exécuter l'œuvre d'art, mais elle a retenu le code source derrière le programme en question. Que l'objet de Hill se modifie à l'intérieur de la collection du musée ou que les artistes s'adonnent à des ententes qui s'apparentent à des licences d'utilisation d'un logiciel, ce ne sont pas là des faits qui en eux-mêmes soient des avènements négatifs; ils démontrent que la manière dont les arts médiatiques sont perçus évolue. Ce qui devrait alarmer la collectivité culturelle à propos de pareils exemples, c'est que de telles transformations donnent habituellement lieu à de rapides solutions techniques et contractuelles extraordinaires plutôt que des pourparlers de la part de la collectivité et la mise au point de pratiques éprouvées et songées à long terme. Les effets secondaires de ces solutions spéciales ne nourrissent souvent les intérêts à long terme ni de l'artiste ni de l'institution. Voyons un peu ces effets pervers puis certaines solutions proposées.

Dans le cas du code source de Landslide, par exemple, le musée pouvait transposer l'œuvre numérique de sa plateforme Windows initiale vers d'autres plateformes informatiques indiquées à des fins d'exposition ou de préservation quand (et non pas si) l'actuelle plateforme de famille Windows devient désuète. Sans cela, le musée devrait soit assumer la tâche beaucoup plus ardue d'obtenir le programme logiciel pour Windows afin de l'exécuter sur les plateformes éventuelles ou encore retourner à l'artiste en vue d'acquérir une copie à long terme de l'objet. Retenir le code d'origine d'une œuvre d'art numérique est en principe une opération similaire au fait de conserver les bandes maîtresses d'une pièce vidéographique. En pratique toutefois, il est plus facile de copier la version dérivée d'une vidéo vers une nouvelle plateforme, moyennant une perte de qualité,

que d'obtenir un logiciel pour le faire rouler sur une plateforme étrangère. De plus, dans le cas d'une œuvre numérisée, on n'est pas confronté à la difficulté d'avoir une seule copie « maîtresse ». La « copie maîtresse » numérique peut être dupliquée sans perte de qualité aussi souvent que les produits dérivés, ce qui signifie qu'à la fois l'artiste et le musée pourraient détenir des copies « maîtresses ». Retenir la bande maîtresse/source des œuvres d'art électronique empêche la préservation et l'exposition réelles de l'objet et réserve une place douteuse à l'œuvre en ce qui a trait à la postérité.

Certaines conventions actuellement appliquées par les musées pour acquérir les œuvres d'art médiatique ressemblent à des licences d'utilisation de produits logiciels, mais elles s'apparentent souvent à des accords d'acquisition traditionnels suivant des modalités qui nuisent aux œuvres numériques. Par exemple, il n'est pas rare de voir dans pareilles ententes des clauses qui stipulent que le musée fera l'acquisition de la seule et unique copie ou de l'une des rarissimes copies de l'œuvre et que l'artiste ne doit en produire aucun autre exemplaire. Alain Depocas et al. faisaient remarquer que ces conventions définissent aussi parfois l'œuvre visée par l'opération d'acquisition en termes de support ou d'emballage plutôt que de contenu de sorte que le musée acquiert un « DVD » au lieu d'un film. Les deux tendances mentionnées ici délimitent les œuvres sur support numérisé selon le modèle d'échange de l'art médiatique traditionnel. Ils utilisent des contrats pour restreindre de manière artificielle l'œuvre à une copie exclusive comme s'il s'agissait d'un objet fixe unique (notamment une toile) ou au mieux d'une reproduction « à édition limitée ».

Les pratiques de collection des organismes artistiques ne sont pas fortuites; elles partent d'un désir sincère de l'artiste d'exercer une influence sur son œuvre au cours de sa vie et de l'élan mutuel des artistes et des musées de compenser l'artiste visé suivant un modèle économique familial. Cependant les effets secondaires de ces pratiques ne répondent aux intérêts à long terme ni de l'artiste ni de l'institution. Les solutions découlent des efforts déployés par la collectivité pour instaurer des pratiques exemplaires et des normes communes dans le domaine de la culture en vue de la cueillette des objets numériques et médiatiques. Deux projets du genre sont le Variable Media Network et Archiving the Avant-Garde. On expose ci-après des recommandations choisies issues de ces projets ainsi que leurs incidences en matière de droits d'auteur.

Les médias numériques sont grandement portés à être copiés, contrairement aux supports artistiques traditionnels comme les toiles et les imprimés, et même contrairement aux anciennes formes d'art médiatique analogiques telles que la photographie et la vidéo qui subissent une perte de qualité au moment de la copie. En fait, copier est une stratégie de préservation primaire dans le cas des artefacts numériques. « Sauvegarder » s'applique aux fichiers de renseignements personnels, mais s'applique aussi aux objets d'art numérisés. Plus il existe de copies, plus la tâche de les préserver est répartie parmi les divers agents et mieux sont les chances de survie de cette œuvre à long terme. Par conséquent, l'exclusivité de certaines conventions d'acquisition devrait être inversée. La collectivité artistique aurait intérêt à envisager des modèles où de nombreuses copies d'une œuvre numérique sont recueillies et préservées, peut-être de manière concertée. Bien entendu, cette procédure soulèverait des aspects de la propriété intellectuelle qui permettraient aux œuvres d'être détenues en commun ou échangées parmi un groupe accru mais délimité d'établissements plutôt que d'être conservées jalousement par une ou deux parties.

L'évolution constante de l'œuvre de Gary Hill dans la collection du musée qui la détient ne fait nullement exception en matière d'art électronique; c'est la nouvelle règle. Il est évident que les œuvres sur support numérisé ne sont pas des objets statiques qui demeureront stables pendant de longues périodes. À la place, elles nécessiteront de fréquentes opérations de maintenance, de mise à jour et parfois même de recréation en une technologie contemporaine au moyen de consignes émanant de l'artiste. Le changement fait partie intégrante de toute œuvre médiatique. Dans ce cas, ceux qui recueillent l'art numérique devront obtenir des permissions qui dépassent les droits habituels d'exposer, de prêter et de reproduire. Les permissions doivent aussi exposer de manière explicite les autorisations et paramètres servant à modifier l'objet à long terme.

Il n'existe aucune justification technique pour expliquer que les copies « maîtresses » de l'art numérisé tel que le code source ne peuvent être dupliquées et remises aux collectionneurs. Cette marche à suivre nourrit le mieux le désir de préserver l'œuvre. On doit donc concevoir des solutions qui permettent de procéder ainsi tout en protégeant l'intérêt de l'artiste en matière de contrôle exercé sur l'objet. Bien entendu, on peut notamment y parvenir en rédigeant des contrats qui exposent clairement les permissions et droits limités du collectionneur en ce qui a trait au code. Par exemple, un contrat portant sur Landslide stipulerait qu'on peut utiliser le code source pour produire de nouvelles versions de l'œuvre seulement et ne pas s'en servir pour fabriquer les autres maquettes que le code est capable de produire (mais que le musée n'a pas achetées). Une autre manière d'atteindre ce but est de créer des droits différés. Ippolito et Depocas décrivent un type de « version numérique entiercée » (c.-à-d. livrée sous condition) en vertu de laquelle soit on promet légalement le code d'origine au collectionneur à une date ultérieure ou soit on crée une tierce partie neutre pour détenir pareil code sous forme de dépôt (et le maintenir entre-temps). Comme l'explique Ippolito, le musée Guggenheim n'exige pas l'exclusivité absolue du code source dont il fait l'acquisition, mais permet aux artistes de conserver et de réutiliser leur exemplaire du code d'origine pour produire de nouvelles œuvres. Ceux-ci acceptent également que si le musée omet dans le cadre de ses fonctions officielles de maintenir les objets en ligne actifs (afin de les exposer) l'artiste est autorisé à négocier d'autres modalités pour héberger l'œuvre dans le cyberspace.

On recommande aux collectionneurs d'objets numériques, dans la mesure du possible, de négocier les droits de rétroconcevoir le logiciel et de percer le chiffrement du logiciel lorsque l'une ou l'autre de ces opérations est requise pour récupérer et préserver l'œuvre. Il faut souligner que la première opération est interdite par la plupart des licences de logiciels du commerce et que la seconde opération est implicitement proscrite aux États-Unis par la Digital Millennium Copyright Act [31]. Cette réalité fait à nouveau ressortir le besoin pour le secteur culturel de participer activement aux débats juridiques et sociaux entourant les règles du droit d'auteur.

Compte tenu du flot d'œuvres d'art numérique, la documentation est encore plus importante qu'elle ne l'est pour l'art médiatique traditionnel. La documentation est parfois tout ce qui est aisément accessible pour la visualisation ou la recherche, et elle est déterminante pour le maintien et la mise à niveau de l'œuvre. On recommande aux

collectionneurs qui font l'acquisition de l'art sur support numérisé d'acquérir autant de documentation accessoire que possible auprès de l'artiste en accompagnement de l'objet en soi. Le collectionneur doit également clarifier les questions de droit d'auteur/vie privée de la documentation que ce qu'on mentionne brièvement dans la discussion précédente sur les archives du fonds Langlois. La documentation concernant l'art numérique doit respecter un format différent de celui pour l'art électronique traditionnel puisqu'elle doit décrire les crédits et autorisations connexes touchant les œuvres multiples et les divers sous-composantes de l'œuvre. Cette dernière recommandation nécessite de nouveaux modèles conceptuels et descriptifs pour les œuvres d'art numérisé. Un modèle du genre a été proposé par le projet Archiving the Avant-Garde sous forme de Media Art Notation System ou système de notation de l'art médiatique [32].

Des activités aussi importantes pour la collectivité culturelle que la cueillette et la préservation appellent des pratiques exemplaires et des normes collectives. Pareilles normes qui voient le jour doivent être conçues de pair avec les pratiques de propriété intellectuelle connexes et les modèles économiques pertinents touchant l'art numérique. Ces trois discussions comportent des liens pratiques et elles peuvent aussi s'éclairer mutuellement sur le plan conceptuel.

Modèles économiques en numérisation de l'art

Le droit d'auteur est directement relié aux intérêts économiques, et différents modèles de droits d'auteur desservent différents modèles économiques. Pour bien étudier le lien entre le droit d'auteur et l'art numérique, on doit envisager lesquels des modèles économiques suivent l'évolution de l'art numérisé et leurs liens avec le droit d'auteur. La sous-économie que constitue le marché de l'art repose sur le modèle traditionnel d'échange de produits tangibles, de biens matériels, pour la vente. Il existe évidemment des nuances dans ce créneau quant à la nature spéculative des prix et aux manières spécifiques dont les faiseurs de goûts l'influencent, mais le modèle économique de base est à la fois ancien et simple.

Une façon évidente suivant laquelle l'art numérisé diffère de l'art électronique traditionnel est que l'art numérique ne prend habituellement pas la forme d'un objet physique particulier et discret. Cela affecte l'important concept de propriété exclusive qu'entretient le marché de l'art et la capacité de quantifier sur-le-champ ce qu'on achète. Comme on le décrivait antérieurement, l'art numérique nourrit un rapport fluide face à la tangibilité des choses et les procédés sont souvent plus importants que le produit pour définir l'œuvre. De même, les nouveaux modèles économiques d'art numérique – à titre expérimental en fait, puisqu'il n'existe encore aucun modèle fonctionnel convenu – insistent souvent sur le procédé plutôt que sur le produit. Par exemple, en 1999 cet auteur est devenu le premier artiste à vendre avec succès une maquette numérique sur eBay. L'œuvre d'art a été affichée à 5 \$ et, une fois la ronde de soumissions terminée, s'est vendue pour 52 \$ [33]. Cette expérience ou prestation avait pour but de rehausser la perspective des nouveaux modèles économiques pour l'art numérique en utilisant les outils iconiques de l'économie alors dite « nouvelle » et de vendre l'art numérisé plus comme « partagiciel » que comme maquette. Le partagiciel est un logiciel que met au point un programmeur puis dont l'on vend de multiples copies à prix très minime. L'idée n'est pas de gagner sa vie des recettes de la vente du logiciel, mais de recouvrer un minimum de coûts de production tout en utilisant le partagiciel pour faire connaître les compétences du créateur. Celui-ci gagne ensuite réellement sa croûte par des emplois contractuels qui peuvent découler du partagiciel, ou il peut être embauché carrément pour ses habiletés et sa créativité. Le concept pertinent ici, ce sont les compétences et les services du créateur qui ont préséance sur ses produits tangibles. En insistant sur l'art en tant que procédé, on privilégie le rôle de l'artiste. Dans le marché artistique traditionnel fondé sur les produits, ce sont souvent de tierces parties, des galeries aux successions d'artistes, qui recouvrent le plus de valeur de l'œuvre des artistes en question par la vente et la revente tandis que

l'objet quitte l'univers de son créateur. Le droit d'auteur attenant relatif à cette formule de partagiciel devrait sans doute être un modèle ouvert et souple (sauf pour des droits d'attribution rigoureux) puisque cet artiste souhaite que la maquette soit facilement partagée et visible, utilisée et réutilisée, afin de bien publiciser l'artiste.

Alain Depocas peut témoigner de la présence de modèles similaires où la maquette sert non pas de principale source de recettes pour les artistes de l'électronique, mais bien de carte d'appels qui donne lieu à des invitations à prendre part à des festivals d'art médiatique et de contrats d'artistes en résidence (dont les artistes tirent la majeure partie de leur revenu). En pratique, les politiques (voire les règles) de droit d'auteur connexes que constate Depocas sont en effet légèrement plus ouvertes que les droits artistiques traditionnels. Par exemple, le laboratoire V2 des Pays-Bas [34] nécessite que toute technologie mise au point par les artistes de l'électronique pendant leur résidence dans le cadre du projet V2 demeure sur place pour fins de réutilisation par les futurs artistes résidents qui peuvent les intégrer à leurs propres travaux.

Au cœur des règles du droit d'auteur se trouve la notion que les protections visant la propriété intellectuelle servent à promouvoir la créativité et l'innovation dans la société étant donné qu'elles assurent un rendement sur l'œuvre initiale, ce qui contribue à motiver le créateur. Les périodes de protection prolongées (la vie du créateur plus plusieurs décennies) garantissent un rendement énorme. Cependant les modèles d'art numérique, lesquels insistent sur le procédé plutôt que le produit, laissent entendre que des périodes de loin écourtées serviraient sans doute à mieux promouvoir l'innovation puisque cela exigerait une démarche innovante et constante; personne ne pourrait s'asseoir sur les lauriers d'un rongeur animé pendant 95 ans. Des périodes de protection moins longues viendraient également renforcer l'idée que le créateur est le principal bénéficiaire de son œuvre plutôt que les tiers qui peuvent faire l'acquisition ou hériter de l'objet protégé sans créer ni innover eux-mêmes.

John Sobol, auparavant éducateur et conservateur adjoint de Digi-Fest, a déclaré que le marché de l'art actuel amortit toute la valeur en objets fixes tangibles, privilégiant la transposition au détriment de l'exécution. Selon lui, il serait plus profitable pour les artistes et la société de déplacer la valeur depuis le produit vers le procédé. Sobol a assisté à diverses expériences touchant les économies de l'art numérique, mais rappelle que la majeure partie du monde artistique, même une grande tranche de la collectivité de l'art médiatique, définit toujours sa valeur selon le contenu qu'elle produit ou possède plutôt que les procédés qu'elle applique. Sobol souligne que les organismes qui profitent le plus des supports numérisés et d'Internet sont ceux qui adoptent une attitude neutre vis-à-vis le contenu. Ces entités (eBay, Google, Amazon, Cisco) ne produisent aucun contenu elles-mêmes, mais s'activent plutôt à appliquer les procédés et à relier les gens les uns par rapport aux autres, aux idées ou encore aux services et aux produits. Comme l'a affirmé Sobol, les commandes consenties aux artistes, par exemple, attribuent de la valeur au procédé autant qu'au produit et les commandes constituent une forme de procédé habilitant. Sobol suggère que les commandes qui sont habituellement versées par un agent à grands frais pourraient sans doute être décentralisées de sorte que les coûts soient répartis parmi de nombreux agents. Les artistes pourraient solliciter de nombreuses

donations de moindre envergure en ligne, récompensant les donateurs par des productions artistiques à petite échelle telles que des épinglettes originales ou des cartes postales. Même si les dons individuels pourraient être minimes, ils pourraient s'accumuler pour constituer l'équivalent de la commande d'un musée. Ce modèle a connu une popularité restreinte dans le monde artistique, mais a retenu l'attention des musiciens indépendants et des politiciens parmi lesquels, par exemple, le candidat à la présidence américaine Howard Dean a amassé un montant considérable de fonds de campagne à partir de nombreuses petites donations par Internet plutôt que quelques dons d'importance [35].

Neeru Paharia, directrice associée de Creative Commons [36], a dressé la liste des modèles similaires de la part de la collectivité créative, en s'en remettant surtout au secteur privé. Parmi ces modèles économiques qui servent à appuyer financièrement les créateurs, on trouve les suivants. D'abord, on a les « jarres à pourboires » informatisées au profit des musiciens. Il s'agit de sites de musique en ligne dont le contenu est gratuit, mais où les utilisateurs sont invités à faire un don à l'artiste en utilisant le système de paiement intégré PayPal. On peut trouver que ce modèle est l'équivalent en direct du musicien du métro qui dépose son chapeau par terre, mais ce qui fascine dans ce contexte c'est que le financement est dirigé vers le procédé artistique et détaché d'un prix fixe pour un produit fixe. Paharia mentionne d'autres sites musicaux où le contenu échantillonné est gratuit, mais où la version intégrale nécessite un achat, et d'autres sites où le contenu est gratuit à des fins non commerciales, mais payant pour usage commercial. Jon Ippolito suggérait que le meilleur modèle économique au profit des artistes de l'électronique pourrait consister simplement à conserver un emploi de jour. Bien que ce modèle ait évidemment desservi les artistes de tous genres depuis la nuit des temps, les artistes du numérique sont parmi de très rares regroupements d'artistes qui peuvent décrocher un emploi rémunérateur en faisant quelque chose qui est directement relié à leur pratique artistique. Il existe peu de postes pour les peintres et leur chevalet, mais beaucoup pour de bons programmeurs. Les emplois de jour grugent bien évidemment du temps que l'artiste professionnel aurait pu consacrer à son art et minent même la désignation d'« artiste professionnel » puisque bon nombre se servent de terme pour désigner ceux qui gagnent leur vie de leur art. Sur une note positive toutefois, les artistes du numérique en particulier peuvent acquérir une précieuse expérience dans la forme d'art choisie et créer durant la nuit des œuvres qui s'inspirent de leur industrie ou s'y harmonisent. Un revenu qui ne dépende pas de la vente d'objets d'art sous-entend également une certaine liberté des préoccupations commerciales qui entachent la pratique de l'artiste. De même, cela permet à l'artiste d'être plus flexible quant aux droits de propriété intellectuelle qu'il impose ou auxquels il consent quant à son art. Day Jobs, une exposition d'art numérique chez New Langton Arts, explorait le rapport relativement nouveau entre la survie artistique et le travail dans le domaine des arts numériques [37].

Un exemple de modèle économique pour les artistes en général qui soit privé mais collectif est l'Artist Legacy Foundation [38]. Mise sur pied par les artistes Squeak Carnwath et Viola Frey, cette fondation est une sorte de succession artistique fédérée. La fondation accepte et garde des œuvres données par des artistes. Pendant la vie de l'artiste et bien au-delà, la fondation promeut l'objet artistique tout en tirant profit de sa vente et de sa reproduction par voie de licences. Les recettes issues de ces œuvres sont réinvesties

dans la collectivité des arts par le truchement de subventions aux artistes en vie. Ce modèle économique semblerait nécessiter une protection des droits d'auteur qui s'apparente beaucoup aux règles en vigueur.

Jem Budney, conservateur à la Kamloops Art Gallery, a traité des modèles économiques publics et de l'influence officielle sur les modèles privés. Budney a parlé de la CARFAC, une société nationale canadienne vouée à la gestion des droits d'auteur qui fixe les tarifs standard pour les commandes d'artistes et les expositions [39]. Budney voit une utilité à pareille agence et se sert de ses barèmes tarifaires pour compenser les artistes le mieux possible. Budney suggère que la CARFAC affecte les fonds publics parce que les organismes artistiques peuvent clairement démontrer le bien-fondé des tarifs artistiques spécifiques. Budney souligne toutefois que la CARFAC n'est pas un syndicat d'artistes visuels, ce qui affecte aussi le financement public. Par exemple, les artistes exécutants disposent de plusieurs syndicats nationaux qui les aident à négocier et à fixer des honoraires uniformes et élargis auprès des présentateurs. Cela signifie que les instances chargées de présenter les arts de la scène peuvent démontrer des besoins clairement définis pour des postes budgétaires beaucoup plus imposants que ne le peuvent les organismes voués aux arts visuels. Budney croit que ce phénomène contribue aux montants réduits de fonds publics consentis aux arts visuels. David Clark, artiste et professeur agrégé au Nova Scotia College of Art and Design, tire son gagne-pain de son salaire universitaire jumelé aux subventions artistiques publiques et aux commandes. Clark a mentionné qu'un ami fait l'essai d'un modèle économique intéressant pour un livre électronique où l'ami en question contribuera gratuitement du contenu sur Internet, mais facturera les droits de diffusion. Cela fait écho à une suggestion de Diane Zorich selon laquelle les artistes commencent à départager les divers droits sur les œuvres numériques et les traitent de manière individuelle en créant des structures économiques et des modèles de propriété intellectuelle plus évolués. Clark conclut en suggérant que le Canada fournit aux artistes un meilleur financement public que ne le font les États-Unis, mais dispose d'une bien moins imposante culture de collectionneurs privés à l'appui des artistes.

La collectivité des arts numériques fait l'expérience de solutions économiques de rechange et de pratiques de droits d'auteur connexes, mais cela ne veut pas dire que certains des modèles plus traditionnels ne s'appliquent nullement à l'art numérisé. Les ventes de maquettes aux collectionneurs ou aux musées peuvent toujours jouer un rôle important, surtout si pareils modèles sont adaptés et mis à jour pour les médias électroniques tels que décrits dans la section précédente portant sur les collections et la préservation.

Droits moraux

Un aspect de la législation sur la propriété intellectuelle qui ne se préoccupe pas des intérêts économiques est celui des droits moraux [40]. Ce terme désigne un concept juridique qui existe dans les règles du droit d'auteur du Canada, des autres pays du Commonwealth et d'une bonne partie de l'Europe. Rina Pantalony, conseillère juridique auprès du RCIP, a dit des lois sur le droit d'auteur canadiennes qu'elles s'inquiétaient surtout de la protection économique en abordant les droits naturels ou intrinsèques du créateur sous le vocable de droits moraux. Elle ajoute que les règles du droit d'auteur des États-Unis se soucient de la protection économique, mais également de l'incitation sociale à favoriser l'innovation. Pantalony décrit trois volets des droits moraux : le droit au crédit ou à l'association, le droit à l'intégrité et le droit à l'anonymat ou au contexte. Le premier garantit que le créateur original est toujours crédité pour l'œuvre dans toute présentation ultérieure de l'œuvre. Le deuxième assure que l'objet demeurera essentiellement dans le même état à moins que le créateur ne le modifie. Cela empêche les autres de changer l'œuvre sans autorisation, mais garantit aussi que l'artiste peut modifier l'objet à tout moment. Selon Anne-Marie Zeppeteli, cette garantie a dans les faits entraîné de rares cas où l'artiste intervient pour changer une toile des années après qu'un musée en a fait l'acquisition. La dernière protection (soit le droit à l'anonymat et au contexte) permet au créateur de décider comment l'œuvre est utilisée ou présentée même s'il ne possède plus l'objet. Zeppeteli souligne à nouveau que, au Canada, les artistes ont retiré leurs œuvres d'expositions même lorsque le musée ou la galerie possédait les objets en question. Dans ces cas, l'artiste ne souhaitait pas être associé à l'exposition (anonymat) ou s'opposait à ce que son œuvre soit vue dans cet environnement (contexte). Contrairement aux autres droits de propriété intellectuelle, les droits moraux ne peuvent être soustraits du créateur; ils ne peuvent être ni vendus ni cédés. Même si le créateur vend l'œuvre originale dans un même tenant que tous les autres droits d'auteur, il conserve ses droits moraux sur l'objet. Zeppeteli précise toutefois qu'elle a vu des ententes contractuelles entre les établissements canadiens et les artistes où les artistes consentent à ne pas appliquer leurs droits moraux. Ils renoncent ainsi à ces droits.

Les États-Unis n'ont pas le concept juridique général de droits moraux, mais ils incluent des équivalences peu rigoureuses expressément pour les artistes dans la Visual Artists Rights Act de 1990 [41]. Distincte de la législation sur le droit d'auteur, cette loi consent aux artistes le droit à l'association ou à la non-association en rapport avec leur œuvre (ils doivent être crédités, à moins de demander à ne pas l'être). La loi garantit également que l'œuvre ne doit pas être mutilée ou modifiée sans le consentement de l'artiste. Elle ne contient toutefois aucune garantie que les artistes ont le droit d'apporter

des modifications eux-mêmes s'ils ne possèdent plus l'objet. La Visual Artists Rights Act est cependant grandement limitée en ce sens qu'elle semble ne s'appliquer qu'aux œuvres originales d'une forme d'art qui utilise les supports traditionnels (les droits moraux, par opposition, s'appliquent aux reproductions de l'objet aussi). La loi s'applique seulement aux maquettes et non pas à toutes les créations et elle définit les œuvres d'art comme les toiles, les reproductions et les sculptures et exclut spécifiquement « les longs métrages ou autres œuvres audiovisuelles [...] les bases de données, les services d'information électronique, les publications électroniques [...] » [Traduction libre]. Cette exclusion cherchait à éliminer les œuvres commerciales d'une loi visant à régir les beaux-arts seulement, mais puisque le libellé se concentre sur le support plutôt que son utilisation en tant que forme d'art, il exclut également les médias numériques (et bien d'autres formes de beaux-arts) de ces protections.

Bien que les droits moraux ne soient pas la même chose que des considérations déontologiques, il semble indiqué d'aborder l'éthique par rapport aux droits d'auteur et à l'art numérisé. La législation sur le droit d'auteur définit un minimum de droits, mais la collectivité culturelle envisage depuis longtemps les dimensions sociales et déontologiques des conventions entourant les objets d'art. Certains des motifs derrière cette situation sont d'ordre pratique; les musées et les galeries souhaitent – doivent en fait – maintenir de bonnes relations avec les artistes individuels et l'ensemble de la collectivité artistique. En fait, dans les transactions avec les organismes voués aux arts et les artistes, ces derniers reçoivent plus de droits, de considérations et de privilèges que la loi ne le prescrit. D'un autre côté, il serait utile pour la collectivité artistique d'étudier à nouveau les questions de confiance et d'éthique dans ses transactions avec les artistes contemporains et numériques. Pourquoi, par exemple, tellement d'artistes de l'électronique sont-ils hésitants à remettre les copies maîtresses et le code source aux musées? Les motifs sont-ils de nature purement économique, ou les musées sont-ils considérés par bon nombre d'artistes comme une grande part du problème autant que de la solution? Même si beaucoup de recherches demeurent à venir dans le domaine du droit d'auteur et des arts, il reste encore beaucoup plus à faire au sujet des forces invisibles d'éthique et de confiance dans le monde des arts.

Réponses des juristes

Bien que le présent document porte sur les réponses de la collectivité du patrimoine culturel en matière de droit d'auteur, on serait négligent d'omettre l'envers du débat sous forme de projets juridiques communautaires qui interpellent ou font participer les parties créatives. Creative Commons est sans doute le plus connu de ces projets traitant de la culture numérique. Neeru Paharia, directrice associée de Creative Commons, réitère que le but du droit d'auteur est de promouvoir la créativité en accordant aux créateurs un monopole temporaire sur les usages que l'on fait de leur contenu. Cette période consiste en la vie du créateur plus 50 ans au Canada, mais sa vie plus 70 ans aux États-Unis. Il existe des variations et des exceptions quant aux modalités (les créateurs corporatifs bénéficient d'une durée différente, par exemple), mais le but premier est le même. Paharia précise que le droit d'auteur vise à faire avancer la société en rendant l'œuvre accessible par la culture générale après la fin du délai prescrit. Paharia explique en outre que bon nombre d'artistes de l'électronique estiment que leur créativité est entravée par les règles du droit d'auteur actuellement appliquées (un fait que confirme la quasi totalité des entrevues réalisées et sources consultées aux fins du présent document). Un grand nombre d'autres artistes ne connaissent pas toute l'ampleur de leurs droits. Enfin et plus important encore pour la formation de Creative Commons est le fait que le droit d'auteur est désormais automatique; il s'applique dès le moment où une œuvre est créée, ne nécessitant ni marquage ni inscription. Cela signifie qu'il est relativement clair comment les œuvres artistiques sont protégées, mais moins évident comment elles peuvent voir la totalité ou une partie de ces protections retirées au moment de la mise en commun du produit. Creative Commons est un projet/groupe qui élabore des conventions de licences que les créateurs peuvent utiliser pour partager leurs œuvres de diverses manières. Creative Commons départage toute une panoplie de droits et permet aux créateurs de choisir lesquels conserver et lesquels laisser aller. Par exemple, une licence peut maintenir le droit au crédit au profit de l'artiste, mais dégager le droit de produire des œuvres dérivées.

L'Artist Rights Society (ARS) [42] et la Visual Arts and Galleries Association (VAGA) [43] sont des organismes de longue date qui s'emploient à protéger les droits de propriété intellectuelle de leurs clients et membres artistiques respectifs. Les groupes tels que l'ARS et que la VAGA se fient à des interprétations plutôt rigoureuses des actuelles règles du droit d'auteur afin de protéger leurs artistes. Par opposition, Creative Commons s'est concentrée principalement sur la musique et est une organisation beaucoup plus nouvelle, mais les artistes numériques y font néanmoins bien plus appel qu'à l'une ou l'autre des organisations susmentionnées. L'approche ouverte de Creative Commons à l'égard du droit

d'auteur semble susciter de la part des artistes de l'électronique une fidélité à la culture numérique plutôt qu'à leurs propres organismes représentant les artistes membres. Pour un motif quelconque cependant, Creative Commons ne va pas assez loin dans l'ouverture des protections du droit d'auteur au profit des artistes en beaux-arts. Libre Commons est un projet qui se targue de mieux desservir cette catégorie d'artistes [44]. Les intéressés soulignent que Creative Commons n'est peut-être pas tout à fait compatible avec les autres régimes d'octroi de licences liées au numérique, surtout certaines licences touchant des logiciels de source libre. Une façon dont la collectivité du patrimoine culturel pourrait jouer un rôle direct dans le domaine des droits d'auteur serait de coordonner les diverses expériences qui sont menées et de s'assurer que les innovations se poursuivent quant aux modèles économiques et formules de droit d'auteur applicables à l'art numérique.

Un champ de la propriété intellectuelle qui continue d'intéresser grandement les artistes est le fair use (États-Unis) ou l'utilisation équitable (Canada). Le fair use et l'utilisation équitable ne sont pas des lois en tant que telles, mais plutôt des défenses contre les manquements mentionnés dans la législation. Le fair use tient compte du but, de la nature, de l'ampleur et de l'effet des violations. L'utilisation équitable fonctionne de manière similaire. Elle cherche à savoir si, oui ou non, l'usage relève de l'une de cinq catégories et, le cas échéant, étudie des facteurs semblables à ceux envisagés par le fair use américain mais cherche également à déterminer s'il existe des solutions de rechange disponibles pour traiter le cas de manquement. L'application des concepts de fair use/ utilisation équitable à l'art soulève bon nombre de questions, des points qui ont aussi bien trait aux notions artistiques et culturelles qu'aux principes juridiques. Au Canada, c'est à la clause critique de l'utilisation équitable que les artistes font souvent appel (aux États-Unis c'est la clause similaire de satire ou de parodie par voie de critique qui est un meilleur terme pour qualifier cette procédure puisqu'il élimine toute connotation inexacte et purement comique). Puisque tout art peut être perçu comme une forme de critique, de parodie ou de satire sociale, cette défense est-elle trop vaste? Ou l'ampleur de ces clauses en fait-elle le parfait parapluie où peuvent s'abriter les arts en toute sécurité contre la rafale amoindrie des restrictions de droit d'auteur? En matière d'art numérique, le fair use et l'utilisation équitable demeurent des champs juridiques à explorer. Par exemple, il n'est pas clair comment les notions de fair use/utilisation équitable s'appliquent aux codes et aux logiciels. Si un artiste enfreint les règles du droit d'auteur en utilisant un code protégé pour produire une nouvelle œuvre puis se cache sous le couvert du fair use, comment les tribunaux mesureront-ils dans quelle « mesure » l'original a été mis à profit? Si la nouvelle œuvre est attestée comme une critique ou une satire de l'original, qui est apte à déterminer les capacités satiriques du code plutôt que les modes picturaux ou textuels habituels de la satire?

Bien que Creative Commons demeure une expérience importante aux limites de l'art numérique et du droit d'auteur, elle devient l'une des rares ayant pareil niveau de visibilité et de participation. Beaucoup plus de projets du genre sont requis. Par exemple, le fair use et l'utilisation équitable sont une autre illustration d'un domaine plutôt discret du droit qui pourrait être le point central d'un projet mixte entre les collectivités juridiques et culturelles.

Résumé des constatations

La section qui suit fournit d'abord un sommaire général des constats de recherche aux fins du présent document, puis des résultats spécifiques. Ce document tente de maintenir un équilibre entre les différentes perspectives sur le droit d'auteur, tout en cherchant à faire valoir avec exactitude les réponses spécifiques de la collectivité culturelle au droit d'auteur et à l'art numérique telles que tirées de provenances publiées, d'origines inédites et d'entrevues directes. À la lumière de ces sources, on peut déclarer avec fermeté qu'une grande part de la collectivité culturelle convient que les règles du droit d'auteur actuellement appliquées au Canada et aux États-Unis sont peu conviviales à l'endroit des artistes et de la collectivité culturelle. Ces législations contribuent plutôt à gêner la créativité, à bloquer les activités culturelles raisonnables et souhaitables, ainsi qu'à placer les artistes et les organismes à risque. Cette constatation est mise en lumière parce que la plupart des parties estimaient également que l'intention initiale derrière le droit d'auteur était de favoriser la créativité et de protéger les créateurs. Bruce Grenville a fourni un exemple de la manière dont le droit d'auteur peut freiner la créativité plutôt que de la relancer. Il allègue que les grandes sociétés médiatiques minent les récits du domaine public ou à « accès libre » des frères Grimm et d'autres sources folkloriques par exemple. Mais une fois qu'elles ont mis leur empreinte sur une histoire qui devrait continuer de desservir le public, elles rendent très ardue pour les autres créateurs la tâche, disons, de faire un film animé de *La Belle et la Bête*. Le contenu devrait circuler du domaine privé au domaine public et non l'inverse. Comme le souligne Michael Katchen, Benjamin Franklin et d'autres ont écrit que le droit d'auteur sous sa forme originale avait pour but de protéger la capacité de l'auteur de générer un profit de sa créativité durant sa vie, et que la société devrait en bénéficier par la suite. Cependant, compte tenu des nombreux prolongements à la législation américaine sur le droit d'auteur au cours des dernières décennies (onze au cours des quarante dernières années aux États-Unis [45]), bon nombre d'artistes et de professionnels de la culture américains estiment désormais que les tiers tels que la MPAA [46], la RIAA [47], la VAGA, l'ARS, BMI [48] ou des successions d'artistes en retirent souvent le plus de profits tout en retardant les retombées publiques. Bien que la loi sur le droit d'auteur soit perçue comme suffisamment restrictive, on mentionnait que la tendance des industries technologiques/ludiques consiste de plus en plus à mettre en vigueur des licences ou des contrats qui sont encore plus contraignantes que ce que la loi permet. Par exemple lorsqu'on achète de la musique numérique sous contrat avec le magasin iTunes d'Apple, on obtient l'autorisation d'effectuer sept copies de la chanson numérisée à des fins de jouissance personnelle et privée. Apple a produit ce contrat malgré le fait qu'en vertu de l'Audio Home Recording Act de 1992 [49], les consommateurs sont autorisés à faire un usage privé illimité de la musique légalement acquise et d'autre contenu médiatique emmagasiné sur CD.

La majeure partie des personnes interrogées se sont entendues pour dire que le droit d'auteur est une conversation sociale suivant laquelle on doit trouver un équilibre entre plusieurs points de vue. La plupart ont toutefois exprimé de la frustration du fait que ce sont pas toutes les perspectives qui sont adéquatement représentées aux plus hauts paliers du gouvernement et de la société. Un professionnel de la culture sondé aux fins du présent document a qualifié cette discussion, du moins aux États-Unis, de triade comprenant les parties privées qui revendiquent plus de protections, les parties comme l'American Library Association qui défendent l'intérêt public et demandent un relâchement des mesures en vigueur et les gouvernements nationaux qui adoptent le rôle de médiateur neutre. Cette personne interrogée se demandait si le gouvernement, en tant qu'organisme public, devait envisager de représenter plus activement les intérêts de la population. Jon Ippolito a assisté à l'American Assembly on Art, Technology, and Intellectual Property [50]. Il a souligné que, malgré l'intitulé de ce colloque de haut calibre visant à éclairer les politiques gouvernementales, n'y ont pris part qu'un artiste, un programmeur et cinquante-huit experts juridiques. Lorsque Ippolito a demandé plus de précisions sur ce déséquilibre, on lui a dit que la rencontre incluait des groupes comme BMI et l'ASCAP [51] qui représenteraient les besoins et les préoccupations des artistes. Quelques participants ont fait remarquer que les organismes culturels réduits comme la Franklin Furnace ou New Langton Arts avaient été créés pour fonctionner en marge du monde artistique grand public. Leur rapport éloigné et leur petite taille leur ont permis de « passer sous le radar » des mesures de fixation des biens culturels du marché de l'art et de bon nombre de préoccupations touchant la propriété intellectuelle. Bien que cette distance ait permis des pratiques hautement expérimentales et des commentaires non censurés, on est en droit de se demander si elle a également involontairement contribué à la balkanisation ou à la dilution des arguments de la collectivité artistique en faveur de la propriété intellectuelle.

Voici une liste aléatoire d'autres constats spécifiques issus des entrevues et des recherches ayant mené au présent document.

- La majeure partie des personnes sondées étaient d'avis qu'il était urgent d'en apprendre davantage sur la propriété intellectuelle puisque ces préoccupations ressortaient de la pratique quotidienne de plus en plus souvent au cours des dix à vingt dernières années. La plupart sentaient également qu'il y avait trop peu d'occasions professionnelles d'apprentissage dans ce domaine.
- Il semblerait que la connaissance des questions de propriété intellectuelle et la participation active à ces dossiers étaient beaucoup plus élevées chez les professionnels qui traitent quasi exclusivement d'art numérique et les plus marquées chez ceux qui s'occupent d'art diffusé sur Internet en particulier.
- Les opinions étaient partagées, à savoir si les artistes ou la collectivité artistique pouvaient faire valoir la question de la législation portant sur la propriété intellectuelle. Bon nombre estimaient que les artistes devraient assumer ce risque, mais certains pensaient aussi que les organismes culturels comme les musées ne le devraient pas.
- La population canadienne interrogée proposait en général en matière de propriété intellectuelle des solutions qui incluait un rôle gouvernemental actif. Les Américains

approchés proposaient soit des solutions privées ou chapeautées par la collectivité culturelle. Certaines tranches de la population américaine et sources sondées alléguaient que le gouvernement pourrait aider le plus en se tenant à l'écart; en réglementant, légiférant et restreignant moins.

- Les Canadiens interrogés étaient généralement conscients des droits moraux et témoignaient de la compréhension à cet égard. De plus, bon nombre étaient d'avis que ces droits plaçaient un poids supplémentaire sur le dos des organismes culturels, mais qu'il s'agissait d'un fardeau nécessaire et que les droits moraux desservaient le bien supérieur.
- La plupart étaient au fait des modèles économiques du monde artistique traditionnel, et savaient que l'art sur supports numériques est maintenant échangé et financé au moyen de ces anciens modèles même lorsque cela semble inopportun. La majeure partie des personnes interrogées et sources consultées ignoraient que de nouveaux modèles économiques étaient mis à l'essai ou qu'ils étaient fructueux pour les artistes de l'électronique, en particulier ceux qui s'en remettaient aux médias numériques.

Recommandations pour la collectivité du patrimoine culturel

Bien que les règles du droit d'auteur semblent définir le mieux ce qu'on ne peut pas faire, le présent document a pour but de préciser ce qui est possible. Ci-dessous se trouve une liste de mesures et de pratiques recommandées pour la collectivité du patrimoine culturel, notamment les artistes, les collectionneurs, les regroupements d'art électronique, les éducateurs, les bailleurs de fonds, les centres d'art, les festivals et les musées. La plupart de ces recommandations ont été exposées plus à fond dans les sections antérieures et elles sont présentées ci-après suivant une séquence thématique plutôt qu'un ordre de priorité.

- Même si la législation sur le droit d'auteur semble être un jeu de règles nettes coulées dans le béton, dans les faits la loi est souvent une question d'interprétation. C'est particulièrement vrai dans le domaine des droits d'auteur numériques, où il existe peu de jurisprudence. Faute de précédents sur lesquels se baser, les tribunaux peuvent trancher une affaire à la lumière des pratiques collectives établies. Cela signifie que, dans une cause floue, un défendeur qui ne faisait que suivre les pratiques de ses pairs, en toute bonne foi, ferait l'objet d'un jugement plus indulgent. Puisque les pratiques de la collectivité culturelle sont toujours en émergence, il serait mutuellement bénéfique d'instaurer des pratiques communes libérales plutôt que restrictives en matière de droits d'auteur. On entend par là que tout artiste ou musée qui prend une décision libérale touchant le droit d'auteur contribue à envelopper d'une protection soi-même et les autres à l'avenir. Cette réalité est présente dans une décision d'un tribunal canadien. La Cour suprême du Canada, dans son jugement dans l'affaire *Barreau du Haut-Canada c. Publications CCH Ltée* a statué que l'établissement d'une politique par écrit sur l'utilisation équitable appliquée de manière systématique constituait une preuve *prima facie* de la pratique de cette notion et qu'il revenait aux éditeurs plaignants d'assumer le fardeau de la preuve et de dissuader les tribunaux par ailleurs.
- Diane Zorich déclare que les lois sont façonnées par les précédents et les pressions sociales. Elle ajoute que les musées sont naturellement des organismes conservateurs qui peuvent ne pas exercer pareilles pressions, mais que les artistes sont plus libres de le faire. Elle conclut que l'artiste, à titre de parangon de la « créativité originale », serait plus protégé par les tribunaux ou vu de manière sympathique par eux et plus protégé aussi dans l'opinion publique. Jon Ippolito a également incité les artistes, en tant que mécanismes critiques de la société, à relever le défi. Susan Miller estimait que si la cible culturelle était trop imposante, comme le devient le droit d'auteur, les artistes viseront la vérité de toute manière.

- Les agents culturels, tels que les artistes, sont encouragés à partager et à promouvoir activement le contenu original aussi souvent qu'ils en assurent la protection. Les artistes pourraient envisager des formules de mise en commun innovatrices comme une licence de Creative Commons ou de Libre Commons ou étudier la possibilité de diffuser une partie de leur contenu dans le domaine public en tant que carte d'appel de type « partagiciel ».
- Les artistes sont invités à considérer des modes innovants de protection juridique ainsi que les formules de partage. Michael Katchen suggérait que les artistes pourraient constituer des sociétés par actions à responsabilité limitée (SARL) qui départagent les actifs de leurs pratiques artistiques ou « entreprises » et protégeraient leurs biens personnels contre des poursuites en violation du droit d'auteur. Sanh Tran, juriste à San Francisco, confirmait que pour être légitimes, les SARL ont besoin d'un financement et d'une assurance convenables. Le financement d'une pratique artistique individuelle ne doit couvrir que les coûts de production, et Rina Pantalony suggère que les organismes artistiques se prévalent déjà d'une assurance auprès d'assureurs que l'on pourrait convaincre d'élargir leurs services.
- Les musées, les milieux universitaires et les organismes culturels sont invités à participer de manière égale au contenu culturel ainsi qu'à le protéger. Les musées sont encouragés à respecter les volontés de l'artiste et à partager leur contenu muséal original (données de catalogage et textes scientifiques) ouvertement dans l'intérêt du public.
- Les organisations qui commandent de l'art numérique sont incitées à inclure des mécanismes pour s'assurer que leur investissement dessert le public tout en protégeant l'artiste. Par exemple, les galeries universitaires peuvent commander de l'art et exiger que l'œuvre numérique qui en résulte soit accessible pour fins de réutilisation par les étudiants locaux (de manière similaire à l'exemple du laboratoire V2 mentionné précédemment).
- Neeru Paharia de Creative Commons soulignait que l'attention populaire se résume aux fortes concentrations de contenu et suggère que la collectivité des arts offre une ou plusieurs ressources agrégées d'art numérique sous licence en vertu de formules d'octroi de licences innovatrices. Par exemple, le milieu artistique pourrait créer une version visuelle de la ressource musicale CC Mixer de Creative Commons.
- Les bailleurs de fonds sont encouragés à stimuler la sensibilisation au droit d'auteur sans étouffer l'expérimentation ou le choix artistique. Par exemple, Zainub Verjee affirmait que le Conseil des Arts du Canada inclut du financement dans ses subventions aux artistes pour qu'ils consultent un avocat quant aux droits d'auteur sur l'œuvre appuyée.
- Le droit d'auteur offre un juste équilibre entre le droit des créateurs de retirer des recettes de leur œuvre et l'intérêt du public dans la réutilisation de l'objet. Les bailleurs de fonds pourraient satisfaire les deux besoins rapidement en considérant de financer

des œuvres d'art qui se retrouveraient immédiatement dans le domaine public. Cette solution s'apparenterait à la formule selon laquelle les bailleurs de fonds exigeraient que les activités financées demeurent libres et accessibles au public, compensant la rémunération immédiate du créateur pour assurer une plus grande utilisation par le public.

- Les collectionneurs, y compris les individus et les musées, sont démotivés à s'en remettre aux anciennes politiques sur les collections et les droits d'auteur au moment de compiler un fonds sur l'art numérique. Ils sont poussés à considérer la nature du support et les pratiques culturelles récentes connexes au moment de mettre à jour les politiques en question.
- Les collectionneurs sont encouragés à affirmer les droits pertinents dans l'infrastructure sous-jacente, notamment un logiciel, au moment de rassembler l'art numérique.
- Les collectionneurs sont incités à se préparer à négocier des droits plus complexes pour l'art numérique, dont différents droits sur différentes composantes d'œuvres multiples, et les droits des collaborateurs et participants.
- Les collectionneurs sont invités à prévoir le fait que les œuvres sur supports numériques dans leur collection évolueront au fil du temps. Les collectionneurs devraient préciser et obtenir les autorisations appropriées leur permettant d'apporter des modifications pour préserver l'œuvre. Cela peut comprendre la tenue d'une entrevue détaillée auprès de l'artiste au moment de l'acquisition ou de la documentation vidéo des explications de l'artiste. Cela peut comprendre aussi l'obtention des droits de rétroconcevoir ou de percer les chiffrements présents dans l'œuvre à des fins de préservation.
- Les collectionneurs qui préserveront l'œuvre pour la postérité sont encouragés à obtenir la version de l'œuvre d'art qui se rapproche le plus de la source. Cela signifie obtenir le code source de l'art logiciel si possible. Dans le cas contraire, obtenir les fichiers numériques les plus aptes à permettre de produire de nouvelles versions de l'œuvre (par exemple, fichiers .fla plutôt que fichiers .swf de l'art en mode Flash). Les collectionneurs devraient éviter les versions fixes ou bloquées des œuvres telles que les films sur DVD. Les collectionneurs devront rassurer les artistes quant à leurs droits sur l'œuvre qui sont protégés en déployant les droits différés susmentionnés ou des conventions sur l'utilisation limitée.
- Les musées et autres collectionneurs d'art numérique sont dissuadés de demander la propriété exclusive. Ils sont incités à permettre de multiples copies de l'œuvre d'art que doivent colliger différents agents, répartissant ainsi la charge de préservation de l'œuvre. Jon Ippolito enjoint les musées à envisager les intérêts à long terme afférents aux œuvres dont ils ont la garde avant de considérer leur propre réputation reposant sur leurs collections uniques. En fait, les musées pourraient considérer l'achat comme un financement pour confier l'œuvre au domaine public avec des exigences rigoureuses de créditer l'artiste et le collectionneur. La société bénéficierait de l'utilisation

immédiate de l'œuvre sans priver le musée de sa copie pour fins d'expositions et de recherches. Tant l'artiste que le musée retireraient des avantages de la notoriété et du service à la population.

- Puisque la documentation est cruciale à la préservation et à l'utilisation de l'art numérique, les collectionneurs sont encouragés à acquérir la documentation accessoire (courriels entre les collaborateurs, premières itérations du code) en même temps que l'œuvre. Les collectionneurs devraient déterminer ou négocier l'état du droit d'auteur et des mesures de protection de la vie privée par rapport à cette documentation et le faire tôt de sorte que ces aspects soient accessibles et utiles.
- Les collectionneurs devraient prévoir un catalogage et une documentation plus poussés de l'art sur supports numérisés. Ils pourraient employer une norme de métadonnées proposées pour l'art numérique telle que le Media Art Notation System suggéré dans le cadre du projet Archiving the Avant-Garde.
- La collectivité du patrimoine culturel est incitée à poursuivre et à parfaire les occasions de perfectionnement professionnel en matière de droit d'auteur numérique. En ce qui a trait au domaine propre au présent document, les organismes culturels sont encouragés à amener les discussions au-delà des reproductions numériques des objets physiques afin d'inclure l'art né sous forme numérique. Ces discussions devraient inclure les artistes de l'électronique et les représentants des collectivités juridiques et industrielles connexes.
- La collectivité du patrimoine culturel est en outre encouragée à fournir de plus amples tribunes pour la tenue de débats publics élargis entourant les questions de droit d'auteur et de « fabrication de biens ». Cette discussion peut prendre la forme de nouvelles œuvres commandées, d'expositions, de programmes didactiques, d'articles professionnels ou de documents populaires. À tout le moins, le milieu culturel dans son ensemble est incité à fournir une rétroaction à des projets permanents tels que Creative Commons ou l'Open Art Network.
- Puisque le fair use et l'utilisation équitable sont des conceptions de droit d'auteur qui reviennent assidûment en matière d'arts, un projet de recherche ou un mémoire unique traitant de ce thème particulier desservirait grandement la communauté.
- Les artistes et surtout les organismes artistiques sont invités à participer à l'élaboration et à la mise à l'essai de modèles économiques innovateurs touchant les arts numériques. Parmi ces modèles se trouvent les commandes d'œuvres d'art, la vente d'art numérique aux musées (mais selon les plus récentes pratiques mentionnées précédemment), les modèles de recettes réparties en ligne, etc. Les organismes culturels sont encouragés spécifiquement à explorer la notion de financement des procédés artistiques plutôt que les produits et à s'assurer que le créateur en bénéficie directement.

- Les musées et les autres organisations culturelles sont invités à rendre explicites les intérêts qu'ils protègent à la fois en termes de règles de droit et en termes de politiques et de valeurs sociales. Le musée est-il un protecteur non seulement des droits d'auteur mais également de l'image de l'artiste ou de l'œuvre artistique dans la société? Si oui, quels usages de l'art sont acceptables et lesquels ne le sont pas? Y a-t-il un réel intérêt économique à octroyer une licence que le musée devrait préserver pour soi? Les revenus issus de la délivrance de la licence équilibrent-ils tout impératif à rendre l'œuvre aussi accessible et visible que possible? Au lieu de laisser pareils caprices implicites dans les décisions d'un ou deux employés quant à chaque demande de licence, le musée devrait rendre explicites ses politiques et valeurs touchant les applications intellectuelles de l'art dont il a la garde. En plus d'accroître l'imputabilité officielle, cela servira de sorte de discours et de défense dans le secteur de la culture.
- Le secteur culturel a besoin de démontrer pourquoi les décideurs devraient écouter leurs propres opinions sur la propriété intellectuelle. Il est prudent d'affirmer que le marché de l'art n'est pas une industrie assez puissante pour affecter les règles du droit d'auteur suivant la force du nombre seulement. Cependant, les artistes et les organismes artistiques sont à l'avant-plan de la « création de contenu » et sont perçus comme des modèles par les autres créateurs de contenu, qu'ils soient de nature commerciale ou non. De plus, les artistes et le milieu des arts font directement appel à l'impératif social de base derrière le droit d'auteur : celui de « promouvoir l'innovation et la créativité ». Les artistes et les organismes voués aux arts peuvent ne pas être puissants sur le plan économique, mais ils sont des institutions fiables qui pourraient avoir voix au chapitre dans le débat social entourant la propriété intellectuelle.

Conclusion

Le présent document, espère-t-on sincèrement, alimentera de manière productive la discussion continue sur l'art et les règles régissant les biens intellectuels. Ce document représente un fil de la trame du temps cousu d'attitudes, de pratiques et d'interprétations juridiques en rapide évolution. Assurément, les mêmes enjeux que ceux traités ici devront être abordés à nouveau à l'avenir lorsque verront le jour de nouvelles causes, entreprises et idées.

John Sobol dit avoir demandé à sa classe collégiale composée de quarante étudiants lesquels parmi eux téléchargeaient de la musique à partir d'Internet. Tous sauf quatre ont répondu qu'ils le faisaient. Les motifs expliquant pourquoi les quatre autres s'abstenaient de télécharger étaient de nature surtout technique et logistique. Lorsque Sobol leur a demandé si la nature légale ou le caractère déontologique du téléchargement aurait pu être un motif pour s'en abstenir, la classe s'est tordue de rire. Sobol souligne que cette future génération de décideurs a grandi dans une culture de remixage et a développé des valeurs résolument différentes au sujet de la fluidité du contenu. Bien qu'ils soient évidemment un jour influencés par les préoccupations économiques, Sobol prédit que les valeurs sous-jacentes incitera cette cohorte à modifier en profondeur les règles sur la propriété intellectuelle. Cependant, ce changement ne surviendra pas sans un conflit intergénérationnel. Sobol conclut que si les organismes culturels font le pied de grue pendant ce conflit silencieux, en maintenant leur *statu quo*, ils ne pourront être renversés en tant que tels, mais ils pourraient être simplement outrepassés et relégués aux oubliettes culturelles tandis que la société se refera un visage.

Heureusement, la collectivité culturelle a beaucoup à dire à ce propos et il existe bon nombre de mesures que l'on peut adopter.

Remerciements

L'auteur tient à remercier le RCIP pour cette occasion, les personnes interviewées aux fins de ce document pour leurs impressions et en particulier Rina Pantalony pour ses conseils et sa patience.

Biographie et coordonnées sommaires de l'auteur

Richard Rinehart est un artiste spécialisé en supports numérisés et directeur des Médias numériques au UC Berkeley Art Museum/Pacific Film Archive. M. Richard a enseigné le studio et les principes des médias numériques au département de pratique de l'art de l'UC Berkeley et a également été professeur invité au San Francisco Art Institute, à l'UC Santa Cruz, à la San Francisco State University, à la Sonoma State University et à la JFK University. M. Rinehart siège au comité exécutif du Centre de néomédiatique (Center for New Media) de l'UC Berkeley et à son conseil d'administration, en plus d'occuper la fonction de conservateur de Net.art pour New Langton Arts de San Francisco. M. Rinehart administre des projets de recherche dans le domaine de la culture numérique, y compris le projet Archiving the Avant-Garde, un consortium national de musées et d'artistes (financé par le NEA) qui distille l'essence de l'art numérique afin de le documenter et de le préserver. On peut trouver les travaux, projets, etc. de M. Rinehart sur le site <http://www.coyoteyip.com>. On peut aussi communiquer avec lui par courriel à l'adresse rinehart@berkeley.edu.

Personnes interrogées

Alain Depocas
Directeur, Centre de recherche et de documentation
Fondation Daniel Langlois, Canada

Jill Sterret
Responsable des Collections
San Francisco Museum of Modern Art (SFMOMA), É.-U.

Michael Katchen
Archiviste
Franklin Furnace Archive, É.-U.

Zainub Verjee
Agente de programmes, Section des arts électroniques
Conseil des Arts du Canada, Can.

Susan Miller
Directrice générale
New Langton Arts, É.-U.

David Clark
Professeur agrégé
Nova Scotia College of Art and Design, Can.

Jon Ippolito
Professeur adjoint, Art numérique
Université du Maine
Conservateur adjoint, Art médiatique
Musée Guggenheim, É.-U.

Diane Zorich
Consultante en gestion de l'information
pour les organismes culturels, É.-U.

Bruce Grenville
Conservateur principal
Vancouver Art Gallery, Can.

Nina Czegledy
Conservatrice indépendante, Can.

Howard Besser
Directeur
Programme de préservation des films
Université de New York, É.-U.

Carrie McLaren
Rédactrice en chef, magazine Stayfree!
Conservatrice, Illegal Art, É.-U.

Anne-Marie Zeppetelli
Archiviste des collections
Musée d'art contemporain de Montréal, Can.

John Sobol
Co-conservateur, Digi-Ffest, Can.

Neeru Paharia
Directrice associée
Creative Commons, É.-U.

Jen Budney
Conservatrice
Kamloops Art Gallery, Can.

Rina Pantalony
Conseillère juridique
RCIP, Can.

Sanh Tran
Avocat
Cabinet-conseil Michael B. Bassi, É.-U.

Notes de fin

- [1] Réseau canadien d'information sur le patrimoine
http://www.rcip.gc.ca/Francais/Propriete_Intellectuelle/index.html
- [2] Loi canadienne sur le droit d'auteur
<http://lois.justice.gc.ca/fr/C-42/index.html>
Le gouvernement du Canada présente un projet de loi visant à modifier la loi sur le droit d'auteur
<http://strategis.ic.gc.ca/epic/internet/incrp-prda.nsf/fr/rp01145f.html>
- [3] Loi américaine sur le droit d'auteur
<http://www.copyright.gov/title17/>
- [4] Rhizome
<http://www.rhizome.org>
- [5] Blogue de Creative Commons
<http://creativecommons.org/weblog>
- [6] Listage courriel Nettime-I
<http://www.nettime.org>
Listage courriel New-Media-Curating
http://www.newmedia.sunderland.ac.uk/crumb/phase3/main_frame.html
- [7] Fair Use
<http://www.copyright.gov/fls/fl102.html>
- [8] Utilisation équitable
http://strategis.ic.gc.ca/sc_mrksv/cipo/cp/copy_gd_protect-f.html#6
- [9] Turnitin.com
<http://www.turnitin.com>
- [10] Landslide
<http://www.shirleyshor.net/landslide/landslid.htm>

- [11] Koons c. Rogers
http://www.law.harvard.edu/faculty/martin/art_law/image_rights.htm
- [12] New York Times Co. et al. c. Tasini et al.
<http://straylight.law.cornell.edu/supct/html/00-201.ZS.html>
- [13] Bridgeman Art Library, Ltd. c. Corel Corp.
http://www.law.cornell.edu/copyright/cases/36_FSupp2d_191.htm
- [14] Projet Lost Love
<http://lostlove.robot138.com/index2.html>
- [15] Carnivore
<http://www.rhizome.org/carnivore>
- [16] Shredder
<http://www.potatoland.org/shredder/>
- [17] Eyes of Laura
<http://www.potatoland.org/shredder/>
- [18] Réseau des médias variables
<http://www.variablemedia.net>
- [19] Projet Archiving the Avant-Garde
http://www.bampfa.berkeley.edu/ciao/avant_garde.html
- [20] Kakejiku numérique
<http://www.archis.org/plain/object.php?object=460&year=&num=>
- [21] Kakejiku numérique sur chaise de massage
<http://sev.prnewswire.com/retail/20041020/DCTU02019102004-1.html>
- [22] Open Art Network
<http://three.org/openart/>
- [23] Internet Archive
<http://www.archive.org/>
- [24] Joy Garnett, Molotov et Joywar!
http://www.intelligentagent.com/archive/Vol4_No2_ip_garnett.htm
- [25] Illegal Art
<http://www.illegal-art.org/>

- [26] Life-like
http://switch.sjsu.edu/nextswitch/switch_engine/front/front.php?artc=20
- [27] Media Matters, SFMOMA et le projet de la Tate Gallery
<http://www.tate.org.uk/research/tateresearch/majorprojects/mediamatters/>
- [28] Rhizome
<http://www.rhizome.org>
- [29] Page Morpheus/Creative Commons
<http://www.morpheus.com/cc/>
- [30] ccMixer
<http://ccmixter.org/>
- [31] Digital Millennium Copyright Act
<http://thomas.loc.gov/cgi-bin/query/z?c105:H.R.2281.ENR:>
- [32] A System of Formal Notation for Scoring Works of Digital and Variable Media Art
http://www.bampfa.berkeley.edu/about_bampfa/formalnotation.pdf
- [33] First Digital Art Sold On eBay
<http://www.coyoteyip.com/ebay/>
- [34] Laboratoire médiatique V2_
<http://www.v2.nl/section/lab>
- [35] Howard Dean et le financement Internet
<http://www.wired.com/wired/archive/12.01/dean.html>
- [36] Creative Commons
<http://www.creativecommons.org>
- [37] Exposition Day Jobs
http://www.newlangtonarts.org/view_event.php?category=Network&archive=&&eventId=35
- [38] Artists' Legacy Foundation
<http://www.artistslegacyfoundation.org/>
- [39] Canadian Artists Representation Copyright Collective Inc/Le Front des artistes canadiens
<http://www.carcc.ca/>
- [40] Droits moraux
http://www.rcip.gc.ca/Francais/Propriete_Intellectuelle/Licence_Images/droits_moraux.html

- [41] Visual Artists Rights Act
<http://www.artslaw.org/VARA.HTM>
- [42] Artists Rights Society
<http://www.arsny.com/>
- [43] Visual Arts and Galleries Association
<http://www.vaga.co.uk/>
- [44] Libre Commons
http://www.libresociety.org/library/libre.pl/Libre_Commons
- [45] Article sur le prolongement du droit d'auteur dans Wired News
<http://www.wired.com/wired/archive/13.01/view.html?pg=5>
- [46] Motion Picture Association of America
<http://www.mpa.org>
- [47] Recording Industry Association of America
<http://www.riaa.org>
- [48] Broadcast Music, Inc.
<http://www.bmi.org>
- [49] Audio Home Recording Act
<http://www.virtualrecordings.com/ahra.htm>
- [50] American Assembly on Art, Technology, and Intellectual Property
http://www.americanassembly.org/programs.dir/prog_display_ind_pg.php?this_filename_prefix=atip_assembl&this_ind_prog_pg_filename=descr
- [51] American Society of Composers, Authors and Publishers
<http://www.ascap.com>

Autres sources

Guide du droit d'auteur à l'intention des musées et autres organismes culturels
http://www.rcip.gc.ca/Francais/Propriete_Intellectuelle/Guide_Droit/index.html

Museum Computer Network – travaux, organismes et ressources en matière de PI
<http://www.mcn.edu/resources/copyright.htm>

From Celluloid to Cyberspace: The Media Arts and the Changing Arts World, par McCarthy et Ondeaatje, Rockefeller Foundation et RAND, 2004

Intellectual Property in the New Technological Age, par Merges, Menell et Lemley, Aspen Law and Business, 2000, ISBN 0-7355-1226-4

Columbia University, Art & Technology Lectures: Open Source Culture: Intellectual Property, Technology, and the Arts, vidéo en ligne
<http://arts.columbia.edu/dmc/docs/lectureseries.html>

Intelligent Agent, Vol. 4, N° 2, numéro sur la propriété intellectuelle, Share/Share Alike: a panel discussion with Lawrence Lessig
http://www.intelligentagent.com/archive/Vol4_No2_copyright_eyebeam.htm

Hacking Culture by Pia Vigh, communication pour la Conférence sur les musées et le Web (Museums and the Web Conference), 2002
<http://www.archimuse.com/mw2002/papers/vigh/vigh.html>

The Darknet and the Future of Content Distribution, par Peter Biddle, Paul England, Marcus Peinado et Bryan Willman, Microsoft Corporation
<http://crypto.stanford.edu/DRM2002/darknet5.doc>

Hollywood Orders: Apple Wed Intel, Wired News http://www.wired.com/news/mac/0,2125,67749,00.html?tw=wn_tophead_1

DJ Spooky Raps About Remixing, Wired News <http://www.wired.com/news/digiwood/0,1412,67261,00.html>

Why Art Should Be Free, par Jon Ippolito http://three.org/ippolito/writing/wri_online_why.html

Beyond Productivity: Information, Technology, Innovation, and Creativity, par William J. Mitchell, Alan S. Inouye et Marjory S. Blumenthal, éd., Committee on Information Technology and Creativity, National Research Council



Réseau canadien d'information sur le patrimoine
Canadian Heritage Information Network

15, rue Eddy (15-4-A)
Gatineau (Québec) K1A 0M5

15, Eddy St. (15-4-A)
Gatineau (Québec) K1A 0M5

Tél. : (819) 994-1200 • 1 800 520-2446
Télécopieur : (819) 994-9555
Courriel : service@chin.gc.ca
URL : www.rcip.gc.ca

Tel.: (819) 994-1200 • 1 800 520-2446
Fax: (819) 994-9555
E-mail: service@chin.gc.ca
URL: www.chin.gc.ca