

LE DROIT CONTRE LA CRÉATION ?

*Paradoxes de la propriété
intellectuelle dans les pratiques
de l'art et du design graphique*

Floriane Robert de Latour
Mémoire UE10 2015
DSAA Design Graphique
Lycée Saint-Exupéry, Marseille

SOMMAIRE

Introduction - p.7

I. État des lieux passé et présent - p.11

Du côté de la loi - p.11

Un contrat entre créateur, éditeur et public

Droits moraux et droits patrimoniaux

Un droit qui coule de source ? - p.13

Évolution de la propriété intellectuelle jusqu'à aujourd'hui - p.15

II. Critique de la propriété intellectuelle - p.21

Contre la fétichisation des oeuvres d'art - p.21

Inspiration et plagiat : le mythe de la création originale

Déconstruction de la notion d'auteur

Contre la marchandisation de l'art et de la culture - p.27

Contre l'appropriation des biens immatériels - p.29

Détournement et citation

Culture libre

III. Ouverture du champ des possibles - p.37

Repenser le domaine public - p.37

Détourner le droit existant - p.39

Contourner les monopoles d'exploitation - p.42

IV. Le positionnement du designer - p.45

Des conditions de protection du (travail du) designer graphique - p.45

Des conditions de production - p.46

Des conditions d'exploitation et de diffusion - p.48

Conclusion - p.51

Références - p.55

Remerciements - p.59

Introduction

La propriété intellectuelle est au premier abord une expression regroupant une myriade de concepts et de notions juridiques dans lesquels il est facile de se perdre. En effet, comment qualifier et comprendre un système qui comprend la protection aussi bien d'œuvres d'art que d'innovations pharmacologiques ? Si dans ce mémoire j'ai choisi de me concentrer sur les conséquences que peut avoir la propriété intellectuelle dans les pratiques de l'art et du design graphique, qui sont essentiellement concernés par les droits d'auteur (mais pas uniquement, j'y reviendrai plus tard), il m'a semblé pertinent de m'y intéresser dans son ensemble, les critiques à son égard pointant rarement tel ou tel aspect juridique mais plutôt un système dans sa globalité, une certaine manière de concevoir l'Homme et le monde. C'est également un terme dont le choix n'a rien d'anodin, il porte en lui le mot «propriété», qui fait écho au droit inaliénable d'user et d'abuser d'une chose tel qu'il est défini dans le Code Civil¹. Dès lors, l'application de ce principe au champ de l'activité intellectuelle peut laisser songeur.

Déjà la cible de vives critiques par le passé, la propriété intellectuelle connaît actuellement une véritable crise avec l'expansion des technologies numériques. Il n'a jamais été aussi simple de copier une information et de la diffuser sans le consentement de son propriétaire attitré. Films, reproductions d'œuvres, logiciels, brevets : absolument tout peut être rendu disponible à des millions de personnes. Cette crise de la propriété intellectuelle, si elle vécue par certains comme une catastrophe à laquelle il faut absolument trouver une solution, aussi violente soit-elle, est pourtant l'occasion de se questionner sur le bien-fondé de ce système : qu'est-ce qui le justifie ? Quelles sont les conséquences sur les processus de création ? A-t-il un avenir à l'heure du numérique ? Quelles alternatives à ce système se sont construites ?

Le concept de propriété intellectuelle repose sur deux notions fondamentales : l'idée de création originale ou d'innovation, et la récompense

d'un effort intellectuel fourni, toutes deux justifiant alors un besoin de protection. En somme, une personne produisant quelque chose de nouveau ou d'original est en droit d'exiger une garantie de la protection de son travail, lui conférant l'exclusivité de son droit de rétribution. C'est un système dominant depuis longtemps, présenté comme allant de soi. Lamartine l'évoque d'ailleurs en ces mots : «la plus sainte des propriétés, celle de l'intelligence : Dieu l'a faite, l'homme doit la reconnaître.»². La propriété intellectuelle présente cependant des contradictions évidentes : comment peut-on attribuer la paternité d'une idée à un individu ? Si les idées ne sont pas attribuables en tant que telles dans le droit, leur incarnation physique l'est. Mais une idée existe-t-elle si elle n'est pas tangible ? N'y a-t-il pas là escroquerie sémantique ?

D'autre part, la propriété intellectuelle par sa nature même ne limite-t-elle pas la création ? En donnant aux auteurs le droit d'exercer un contrôle sur la diffusion de leurs œuvres, on leur attribue dans le même temps le droit de restreindre la diffusion de ces œuvres justement, selon des conditions qu'ils auront fixées (pécuniaires ou autres). Si l'on considère comme acquis le fait qu'il faille pouvoir se nourrir de culture pour créer, l'accès limité à celle-ci étouffe nécessairement la création. Présentée comme un moyen de promouvoir les intérêts à la fois des auteurs et du public, la propriété intellectuelle ne dessert-elle pas à la fois les uns et les autres ? On a assisté au cours des dernières décennies à une véritable industrialisation et marchandisation de l'art, appuyées notamment par la propriété intellectuelle.

Comment faire pour remédier à cela ? À défaut d'apporter de réelles solutions à ce problème somme toute assez épineux, ce mémoire se propose d'explorer différentes pistes de réflexion. Des alternatives se sont construites au fil des années, comme de nouveaux types de licences plus flexibles que les droits d'auteurs. Se pose alors pour le designer un double questionnement en matière de propriété intellectuelle, aussi bien sur le choix des outils utilisés pour produire que sur les conditions de diffusion de son travail. Un choix de licence impacte à la fois les modalités de mise en circulation d'une production et les revenus qu'il est possible d'en obtenir.

Notes

1 - «La propriété est le droit de jouir et disposer des choses de la manière la plus absolue, pourvu qu'on n'en fasse pas un usage prohibé par les lois ou par les règlements.» Article 544 du Code Civil

2 - LATRIVE, Florent, *Du bon usage de la Piraterie*

PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE	
PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE	PROPRIÉTÉ LITTÉRAIRE & ARTISTIQUE
<p>Créations techniques</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brevets • Certificats d'Obtention Végétale • Topographies de Semi Conducteurs <p>Créations ornementales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dessins & Modèles <p>Signes distinctifs</p> <ul style="list-style-type: none"> • Marques • Dénomination sociale, nom commercial, enseigne • Noms de domaine • Appellations d'Origine • Indications de provenance 	<p>Droit d'auteur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Œuvres littéraires, musicales, graphiques, plastiques... • Logiciels <p>Droits voisins</p> <ul style="list-style-type: none"> • destinés exclusivement • aux artistes-interprètes, • aux producteurs de vidéogrammes • et de phonogrammes • et aux entreprises de communication audiovisuelle

Source : www.inpi.fr

I

État des lieux passé et présent

Du côté de la loi

Les lois régissant le droit à la propriété intellectuelle sont très complexes, et diffèrent d'un pays à un autre. Pour ce qui est de la France, elle est régie par le Code de la Propriété Intellectuelle et se divise en deux branches. Une concerne le droit à la propriété industrielle, qui englobe brevets, droits des marques et dessins et modèles, autrement dit, c'est la branche utilitaire de la propriété intellectuelle. L'autre est la propriété littéraire et artistique, regroupant droits d'auteur et droits voisins du droit d'auteur.

En ce qui concerne le design graphique, ce sont essentiellement les droits d'auteur qui s'appliquent, puisque les créations issues des arts appliqués sont considérées comme des œuvres de l'esprit¹. Une œuvre est automatiquement protégée par le droit d'auteur dès lors qu'elle existe. Dans certains cas, les créations graphiques peuvent faire l'objet d'une double protection : les identités visuelles peuvent être déposées comme marques à l'INPI (Institut National de la Propriété Industrielle), et certains visuels en tant que dessins et modèles. Cela étant dit, la propriété industrielle ne sera pas spécifiquement abordée par la suite.

Un contrat entre créateur, éditeur et public

Les droits d'auteur lient entre eux l'auteur d'une œuvre de l'esprit et le public. Si l'auteur souhaite déléguer la diffusion ou l'exploitation de son œuvre à un tiers, un troisième acteur entre alors en jeu, il s'agit de l'éditeur. On est donc ici en présence d'un contrat liant trois acteurs : le créateur, l'éditeur et le public.

«Le contrat d'édition est le contrat par lequel l'auteur d'une œuvre de

l'esprit ou ses ayants droit cèdent à des conditions déterminées à une personne appelée éditeur le droit de fabriquer ou de faire fabriquer en nombre des exemplaires de l'œuvre, à charge pour elle d'en assurer la publication et la diffusion.» Art. L. 132-1, Section I, Chapitre II, Code de la Propriété Intellectuelle

Le Code de la Propriété Intellectuelle ne prend pas le soin de définir globalement ce qu'est une œuvre de l'esprit. Tout au plus y a-t-il une liste des œuvres qui entrent dans cette catégorie. Le spécialiste de la propriété intellectuelle André Lucas définit une œuvre de l'esprit comme «une création intellectuelle» et une «création de forme»². Ainsi pour qu'il y ait œuvre de l'esprit, il faut non seulement qu'il y ait une activité intellectuelle, mais en plus qu'elle prenne corps dans la réalité. Le seul fait d'énoncer une idée ne suffit pas. Autre point important, pour pouvoir être soumises aux droits d'auteur, elle doit être une création originale, c'est à dire qu'elle doit porter l'empreinte de son auteur. Contrairement aux brevets ou au droit des marques qui doivent être déposés à l'INPI, les droits d'auteur ne nécessitent en théorie aucune formalité, la simple création d'une œuvre de l'esprit suffit à les obtenir. Il faut cependant en cas de conflit être en mesure de prouver l'antériorité de sa création, par exemple avec une enveloppe Soleau³.

Droits moraux et droits patrimoniaux

Le droit d'auteur se divise en droits moraux et droits patrimoniaux. Les droits moraux marquent le lien entre un auteur et son œuvre. Ils comportent :

- le droit de paternité, qui autorise l'auteur à divulguer une œuvre sous son nom et à veiller à ce qu'elle ne soit pas attribuée à quelqu'un d'autre.
- le droit au respect de l'œuvre, qui empêche quiconque de la dénaturer, ou d'altérer la volonté de l'auteur, même lorsqu'il y a cession des droits patrimoniaux.
- le droit de divulgation, qui donne la possibilité ou non à l'auteur de porter son œuvre à la connaissance du public, et d'en autoriser l'exploitation.
- le droit de retrait de l'œuvre.

Viennent ensuite les droits patrimoniaux, qui ne sont effectifs qu'à partir de la divulgation de l'œuvre. Ils sont cessibles par contrat et durent

jusqu'à 70 ans après la mort de l'auteur. Ils contiennent :

- le droit de représentation, c'est à dire de communiquer l'œuvre au public.
- le droit de reproduction, qui permet de diffuser l'œuvre indirectement au public sur divers supports.
- le droit d'adaptation (traduction, arrangement, transformation, etc...).
- le droit de suite, c'est à dire de percevoir un pourcentage sur la revente d'une œuvre.

Dans les pays anglo-saxons, l'équivalent des droits d'auteur est le copyright. Il y a toutefois une différence notable entre les deux : le copyright est de nature économique, et ne comporte pas de droit moral, tandis que le droit d'auteur français, de nature juridique, y accorde beaucoup d'importance⁴. Ainsi, il est possible pour un auteur de céder ses droits patrimoniaux, mais les droits moraux sont imprescriptibles et inaliénables, même lorsque l'œuvre entre dans le domaine public. Le lien entre un auteur et son œuvre est primordial, presque sacré. Ceci est le fruit d'un passé historique. En effet, la France est un des premiers pays à instaurer des droits d'auteur, comme nous allons le voir ensuite.

Un droit qui coule de source ?

La première société de droits d'auteur voit le jour en 1777, sous le nom de «Société des Auteurs et Compositeurs», et parvient après un combat de 14 ans mené par Beaumarchais et d'autres écrivains à la reconnaissance légale du droit des auteurs par l'Assemblée Constituante, après que la Révolution Française ait provoqué l'abolition des privilèges. La loi a été ratifiée par Louis XVI le 19 Janvier 1791. Il s'agit de la première loi au monde reconnaissant aux auteurs des droits sur leurs œuvres⁵.

À l'époque Beaumarchais avait écrit une pièce intitulée le Barbier de Séville. Elle fut un succès, mais ce sont les comédiens qui en récoltèrent les fruits. Beaumarchais voyant l'omnipotence des comédiens français d'un mauvais œil, il débuta une lutte pour que la protection des auteurs soit reconnue, et qu'ils puissent enfin être rétribués à leur juste valeur. Auparavant, l'écrivain devait céder son œuvre à un exploitant (troupe de théâtre, université...), et donc ne pouvait pas tirer profit de son activité. Il pouvait également obtenir un privilège du roi, après que son œuvre ait



Inconnu, Le Barbier de Séville, 1884

été évaluée par un comité de censure qui décidait du degré et de la durée de la protection des œuvres. Mais cette protection était non efficace, il n'y avait aucun moyen de se protéger des contrefaçons venant de Suisse et de Hollande. La création d'un droit d'auteur permet à celui-ci de s'émanciper des mécènes, des exploitants et du pouvoir, pour être finalement rémunéré par le public.

En France la reconnaissance des droits d'auteurs se fait quasiment en même temps que celui de la propriété privée individuelle, celle-ci ayant fait l'objet d'un article dans la déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen de 1789, où elle est décrite comme un «un droit inviolable et sacré dont nul ne peut être privé». Le XVIIIème siècle est un moment clé pour la propriété privée, devenue alors incontournable dans la pensée occidentale et véritable enjeu politique. On estime alors que la propriété individuelle est plus importante que le patrimoine commun, définissant ainsi un modèle amenant repli sur soi et ses possessions, et exclusion du reste du monde. La propriété intellectuelle a des liens étroits avec tout ceci. Les arguments pour la justifier sont d'ailleurs assez similaires. Il s'agirait en effet d'un droit «naturel» et fondamental, qui coule de source, voir supérieur à toute autre forme de propriété⁶.

Évolution de la propriété intellectuelle jusqu'à aujourd'hui

Initialement présentée comme un moyen d'assurer un équilibre entre les intérêts des auteurs à pouvoir vivre du fruit de leur travail, et celui du public à avoir accès au savoirs et à la culture⁶, on s'aperçoit bien qu'il y a un réel souci avec les droits d'auteur et que tout cela ne fonctionne pas bien, à cause notamment de l'importance croissante qu'ont pris les diffuseurs dans ce processus. En effet ces derniers tendent à vampiriser littéralement la création et ont transformé celle-ci en marchandise produite industriellement. On constate que peu d'auteurs peuvent vivre du droit d'auteur, et que les intérêts du public ne sont même plus pris en compte. La répartition des richesses est inégale : les sociétés de gestion collective des droits d'auteurs, telles que la SACEM (Société des auteurs, compositeurs et éditeurs de musique), d'une part captent une partie des bénéfices produits par les droits d'auteur en frais de fonctionnement, d'autre part a tendance à creuser un fossé entre la minorité d'auteurs qui captent la

majorité des bénéficiaires en raison de leur succès commercial, et les autres⁶.

Alors que ces inégalités sont déjà marquées dans les pays occidentaux, ces derniers ont exporté leur modèle à l'étranger. Ainsi, la Convention de Berne de 1886 est un premier pas vers un droit d'auteur international. Elle unifie la protection des œuvres entre les pays signataires, et permet aux auteurs de faire respecter leurs droits à l'étranger. Il s'agit de normes minimales, qui peuvent être renforcées si un État membre le souhaite. Certains états signataires étaient réticents quant à la question des droits moraux (les États-Unis notamment). C'est pourquoi les accords ADPIC (Accord sur les aspects des Droits de Propriété Intellectuelle qui touchent au Commerce) de 1995, qui permettent d'unifier le droit à la propriété intellectuelle à une échelle mondiale, stipulent qu'en ce qui concerne la propriété littéraire et artistique c'est le texte de la Convention de Berne qui s'applique, à l'exception des droits moraux. Ces accords définissent des obligations de fond que les États membres doivent respecter⁷. L'absence de droits moraux obligatoires témoigne de la portée utilitaire et commerciale du droit à la propriété intellectuelle mondiale. Un autre indice de l'expansion de la propriété intellectuelle dans le monde est la création en 1967 de l'OMPI (Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle). Elle comptait initialement 51 états membres, pour arriver au total de 188 en 2015 (sur les 197 reconnus par l'ONU).

Avec l'expansion des technologies numériques et la place de plus en plus importante qu'Internet prend dans nos vies se sont banalisées des pratiques de partage de l'information allant à l'encontre même du principe de propriété intellectuelle. La loi et les défenseurs d'une propriété intellectuelle toujours plus étendue nomment ces pratiques «piratage informatique», tentant ainsi de diaboliser des usages inhérents à la nature même de ces technologies⁸. Sur les supports numériques, il est ainsi possible de copier à l'identique une information afin de la partager. Il en va de même pour les œuvres. L'essor du piratage informatique a commencé avec la musique et le réseau de partage Napster. Depuis, les éditeurs n'ont eu de cesse de lutter contre ce qu'ils qualifient de vol, en invoquant la supposée perte de revenus des auteurs. Les attaques contre les infractions aux droits d'auteur se sont donc faites de plus en plus violentes, allant de fermeture de sites Internet jusqu'à des peines d'emprisonnement. Ainsi, parmi les victimes de ces sanctions, les sites Napster, MegaUpload, The Pirate Bay. Il y a eu également à partir de 2004 plusieurs procès visant non pas les sites



*Peter Sunde, co-fondateur de the Pirate Bay
Condamné à 1 an de prison et une amende d'environ 2 740 900 € pour
«facilitation de mise à disposition de contenu protégé par les droits d'auteur»*

partageant les œuvres mais les utilisateurs, comme Claude, retraité breton, qui a été condamné à 3 mois de prison et 4000 euros de dommages et intérêts pour avoir téléchargé des films illégalement⁶. Ces mesures correctives, dont la plupart sont initiées par des maisons de disques, producteurs, et éditeurs en tout genre, sont censées constituer un moyen de dissuasion contre toutes tentatives ultérieures⁷. Les accords ADPIC autorisent même la prise de mesures provisoires en faveur du détenteur des droits alors que les procédures judiciaires sont longues. Si les procès contre les utilisateurs ne sont désormais plus monnaie courante, les infractions au droit d'auteur ayant une visée commerciale, c'est à dire le partage massif d'œuvres soumises au droit d'auteur, sont elles toujours dans le viseur des éditeurs, qui arrivent à mettre l'État de leur côté, comme en France avec les lois HADOPI. Ces dernières, sous couvert de rendre les sanctions contre les utilisateurs moins sévères que précédemment, obligent néanmoins les fournisseurs d'accès à donner des informations sur leurs abonnés à la justice, facilitant ainsi la surveillance de masse des utilisateurs.

Ces offensives sont une tentative un peu désespérée d'instaurer un ordre dans un espace où l'utopie de liberté est présente depuis sa création. Si certains pensent que la propriété intellectuelle doit être protégée au même titre que la propriété privée, ils en oublient que l'immatériel n'est en aucun cas assimilable au matériel et que l'informatique n'a fait qu'amener à une échelle mondiale des pratiques de copie et de partage d'œuvres qui commençaient à voir le jour avec les innovations technologiques précédentes (phonographe, lecteur-enregistreur de VHS, etc...)⁶. C'est naturellement depuis cet espace qu'une vague de contestation s'est soulevée, en opposition aux monopoles d'exploitation et au délaissement du public dans ce débat crucial, dont l'enjeu est le partage de la culture et de la connaissance.

Dans la sphère du design graphique on note une dynamique similaire : les droits patrimoniaux sont souvent cédés dans les contrats. On ne veut tout simplement pas avoir à faire avec l'auteur une fois que le travail est terminé. De plus, on constate que le métier de designer graphique se précarise avec le salariat et le nombre grandissant d'appels d'offre. C'est ainsi que voit le jour l'agence Creads⁸, qui a poussé le concept de l'appel d'offre à son paroxysme avec une assurance qui frise l'indécence. Ils ont accompli le tour de force de faire travailler des centaines de designers gratuitement pour chacun de leurs clients. Les auteurs et leurs revenus sont dévalués,

encore une fois, au profit de ceux qui les exploitent, et en opposition avec la raison initiale de la création des droits d'auteur.

Notes

1- «Sont considérés notamment comme œuvres de l'esprit au sens du présent code:
1o Les livres, brochures et autres écrits littéraires, artistiques et scientifiques;
2o Les conférences, allocutions, sermons, plaidoiries et autres œuvres de même nature;
3o Les œuvres dramatiques ou dramatico-musicales;
4o Les œuvres chorégraphiques, les numéros et tours de cirque, les pantomimes, dont la mise en œuvre est fixée par écrit ou autrement;
5o Les compositions musicales avec ou sans paroles;
6o Les œuvres cinématographiques et autres œuvres consistant dans des séquences animées d'images, sonorisées ou non, dénommées ensemble œuvres audiovisuelles;
7o Les œuvres de dessin, de peinture, d'architecture, de sculpture, de gravure, de lithographie;
8o Les œuvres graphiques et typographiques;
9o Les œuvres photographiques et celles réalisées à l'aide de techniques analogues à la photographie;
10o Les œuvres des arts appliqués;
11o Les illustrations, les cartes géographiques;
12o Les plans, croquis et ouvrages plastiques relatifs à la géographie, à la topographie, à l'architecture et aux sciences;
13o Les logiciels;
14o Les créations des industries saisonnières de l'habillement et de la parure. Sont réputées industries saisonnières de l'habillement et de la parure les industries qui, en raison des exigences de la mode, renouvellent fréquemment la forme de leurs produits, et notamment la couture, la fourrure, la lingerie, la broderie, la mode, la chaussure, la ganterie, la maroquinerie, la fabrication de tissus de haute nouveauté ou spéciaux à la haute couture, les productions des paruriers et des bottiers et les fabrications de tissus d'ameublement.» Art. L.112-2. du Code de la Propriété Intellectuelle

2 - LUCAS, André, *Propriété littéraire et artistique*

3 - Enveloppe Soleau : service proposé par l'INPI et permettant de servir de preuve de création (paternité, date). Elle coûte environ 15 euros.

4 - BENHAMOU Françoise et FARCHY Joëlle, *Droit d'auteur et copyright*

5 - «De 1777 à nos jours», site de la SACD

6 - LATRIVE, Florent, *Du bon usage de la Piraterie*

7 - «Accord sur les ADPIC: Aperçu», site de l'Organisation Mondiale du Commerce

8 - <http://www.creads.fr/>, site consulté le 20/04/2015

II

Critique de la propriété intellectuelle

Si à l'origine le droit à la propriété intellectuelle a pour vocation de protéger les auteurs contre les diffuseurs (libraires et troupes de théâtre), on s'aperçoit que plus de 200 ans plus tard la situation est revenue à son stade initial, à savoir une prise en otage de la création par ceux qui l'exploitent. Bien qu'un des seuls pays à disposer de droits moraux, la France n'échappe cependant pas à la tendance actuelle qui est la convergence du droit d'auteur, de nature juridique, au copyright américain, de nature économique. Ainsi, pour les œuvres audiovisuelles, on considère qu'il est impossible pour un des auteurs de retirer sa contribution car il s'agit d'une œuvre de collaboration et qu'il y aurait des répercussions économiques¹. On a donc un droit moral qui dans les faits est émoussé par les enjeux économiques. Une forte contestation se fait entendre depuis la révolution numérique, bien qu'il y ait déjà eu des détracteurs à la propriété intellectuelle auparavant. Nous verrons donc que ces critiques portent aussi bien la conception française de la propriété intellectuelle que sur la conception américaine, actuellement la plus répandue dans le monde.

Contre la fétichisation des œuvres d'art

La fétichisation des œuvres d'art est en lien direct avec la conception française du droit d'auteur. Le lien entre un auteur et son œuvre est tellement sacralisé que celui-ci a légalement tous les droits sur celle-ci¹, même si nous avons vu précédemment que dans les faits ce n'était pas forcément le cas. Il existe des critiques quant à cette conception de l'art, qui place l'œuvre en tant que forme finie et figée dans le temps, accrochée de manière perpétuelle à son auteur, et présentée dans un musée où le public viendrait la contempler avec une certaine distance.

Inspiration et plagiat : le mythe de la création originale

La propriété intellectuelle se base sur la notion de nouveauté. En terme de droits d'auteur, cela s'appelle création originale. L'originalité se définit par le fait que l'auteur exprime sa personnalité au travers de son œuvre. Elle est le lien entre un auteur et son œuvre, la condition de la possibilité de sa protection. André Lucas souligne que cette notion devient caduque dès lors que l'œuvre est soumise à des facteurs arbitraires, lors de prises de vue par exemple, ou qu'elle est le résultat d'emprunts extérieurs. Il évoque alors la possibilité d'un «droit à géométrie variable», démontrant ainsi que le droit reste vague à ce sujet car une définition unique n'est pas possible².

Lorsqu'une œuvre de l'esprit ressemble à une autre qui lui est antérieure, on parle d'inspiration. Si toutefois cette ressemblance venait à être trop importante, cela devient du plagiat. Mais peut-on vraiment établir une limite claire entre l'inspiration et le plagiat ? Cette tâche est complexe. Le Code de la Propriété Intellectuelle n'utilise même pas ce terme, inexistant juridiquement parlant. En réalité, le plagiat est une forme de contrefaçon, comme l'indique ce passage du Code :

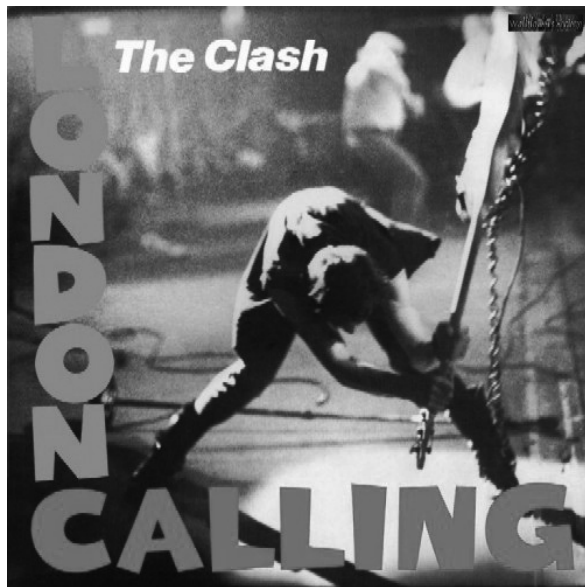
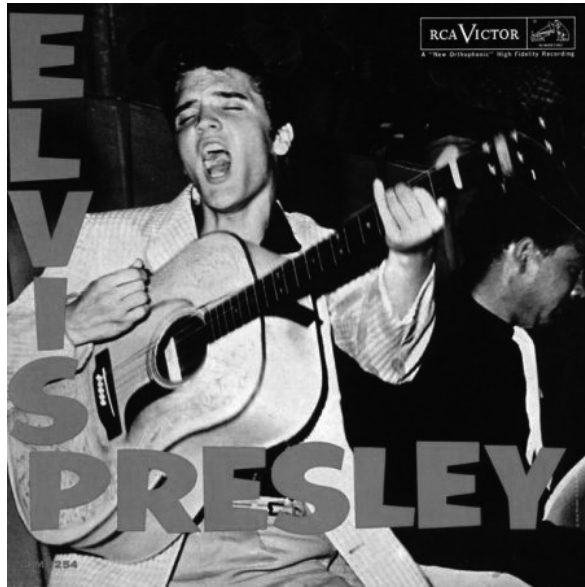
«Est également un délit de contrefaçon toute reproduction, représentation ou diffusion, par quelque moyen que ce soit, d'une œuvre de l'esprit en violation des droits de l'auteur, tels qu'ils sont définis et réglementés par la loi.».

Cela englobe bien le plagiat puisqu'une utilisation sans consentement de son propriétaire d'une œuvre peut inclure un emprunt plus ou moins conséquent de cette dernière pour en créer une nouvelle, sans citer son auteur. Souvent il revient au juge de trancher de ces contentieux, puisque le droit entretient un certain flou de ce côté là.

Le plagiat est avant tout considéré comme une faute morale. Un plagiaire est supposément quelqu'un qui n'étant pas capable de créer des choses par lui-même, emprunte aux autres ce que lui même n'arrive pas à produire. Albert Jacquard, chercheur et essayiste français, tient le discours inverse et énonce clairement que «ce qu'il y a de plus riche dans [notre activité intellectuelle] c'est ce qui vient de l'extérieur»³. Le Comte



Exemples de plagiat graphique 1
Source : <http://hatenak.fr/apres-les-objets-de-contrefaçon-les-affiches-de-film/>



*Exemples de plagiat graphique 2
Pochettes d'album*



*Exemples de plagiat graphique 3
Source : <http://www.joelapompe.net/2014/12/18/haircare-dress-pantene-lucidol/>*

de Lautréamont va encore plus loin en affirmant que «le plagiat est nécessaire» car il «efface une idée fautive, la remplace par une idée juste»⁴. Ainsi, une œuvre n'est pas le fruit de la seule imagination de son créateur, mais bien la résultante d'apports extérieurs préalables, qu'ils soient conscients ou non. Dès lors réclamer des droits moraux et sanctionner le plagiat peut sembler incongru.

Il suffit de naviguer sur les sites Internet de veille graphique pour s'apercevoir que dans le milieu de la publicité ou du design graphique, les idées se recyclent en permanence. Des similitudes comme on peut le voir sur les images précédentes devraient en théorie être punies, si on s'en tient au texte de loi tel qu'il est écrit. Cela démontre que la loi est en décalage avec les pratiques artistiques et graphiques actuelles.

Déconstruction de la notion d'auteur

L'impossibilité de caractériser clairement ce qu'est une création originale tant les formes d'œuvres de l'esprit peuvent être variées remet en question même la notion d'auteur. Puisque le lien sacré entre un auteur et son œuvre repose sur des notions ambiguës, ne peut-on pas imaginer que la notion même d'auteur puisse évoluer, voire disparaître ? Le philosophe Michel Foucault va jusqu'à imaginer un monde où «la fonction-auteur apparaisse jamais»⁵. C'est aussi la position des situationnistes, qui préconisent un art vivant et mouvant, où aucune forme n'est figée. Les œuvres doivent être réutilisées ou disparaître. Elles deviennent, au même titre que la ville ou tout autre élément de la vie quotidienne, des éléments de jeu et de création⁶. Dès lors, peut importe leur auteur ou leur sens initial, il s'agit de dévaloriser l'art. Et par là même de faire disparaître l'auteur.

La volonté des situationnistes ne s'est certes pas réalisée, mais on constate que l'art a beaucoup évolué dans ces vingt dernières années. De «formes muséifiées» il est devenu une manière de réécrire l'histoire de l'art. L'auteur ne crée plus des formes finies mais des processus de création, que Bourriaud nomme «modèles rejouables à l'infini». Les expositions sont devenues lieux d'interaction, puis lieux de création. Ainsi, si dans le passé un auteur créait des œuvres pour ensuite les présenter lors d'une exposition, aujourd'hui on voit beaucoup l'inverse, à savoir que les expositions, avec la participation de ses visiteurs, créent l'œuvre⁶.

Malgré cela, le nom de l'auteur fait toujours figure d'autorité, notamment lorsqu'il s'agit de vendre. Les artistes tels que Damien Hirst ou Jeff Koons sont avant tout des commerçants. Mais cela ne s'arrête pas là, puisque cette obsession du nom atteint aussi les artistes plus anciens, voire morts depuis des siècles. Ces noms confèrent aux œuvres vendues une valeur pécuniaire, qui permettent aux œuvres de circuler dans le marché de l'art, dont les sociétés de vente aux enchères comme Sotheby's (côtée en bourse) sont le vecteur. De ce fait, la sacralisation du lien entre un artiste et son œuvre, qui au premier abord peut sembler en opposition avec le principe de copyright, dont la portée est économique, n'en est peut être pas si éloignée que ça. Le nom prend le pas sur l'œuvre et l'art en général. L'artiste devient la marchandise vendue au détriment de son propos, si tant est qu'il y en ait. C'est aussi très flagrant dans le domaine de la musique, où les artistes les plus vendeurs n'hésitent pas à user de leur nom à des fins commerciales, allant de la création de produits dérivés à l'infiltration dans tous les médias possibles, afin d'établir une communication totale.

Contre la marchandisation de l'art et de la culture

Un autre type de critique envers la propriété intellectuelle est le fait qu'elle soutienne la marchandisation de l'art et de la culture, sous couvert de permettre la juste rémunération des auteurs. Faut-il vivre par l'art ou pour l'art ? S'il est certain que personne ne souhaite que les auteurs ne puissent subvenir à leurs besoins, la question de l'argent dans la création reste importante. Rappelons que les droits d'auteur prévoient pour celui qui les détient un droit à faire capitaliser ses œuvres, et donc éventuellement à en n'autoriser l'accès que si certaines conditions financières sont remplies, ceci dans le but de pouvoir vivre de son activité. Or dans les faits, cela n'est pas complètement vrai.

Si la question de la rémunération des auteurs est au centre de la conception des droits d'auteur, pourquoi ceux-ci ont-ils été étendus jusqu'à 70 ans après la mort de l'auteur ? En quoi accorder des ayants droit à ses héritiers aide un auteur à vivre décemment sa vie durant ? On est ici dans une logique rentière et purement marchande, où la capitalisation d'une œuvre peut se faire indépendamment de celui qui l'a créée. Ensuite, la question de la survie des créateurs est ce que Sébastien Charbonnier,

enseignant en philosophie, appelle un «faux problème»⁷. En effet, il n'existe que dans le système capitaliste actuel, basé sur la concurrence. Imaginons un système abolissant toute concurrence et permet à tous d'avoir des revenus indépendamment de leur activité : la création devient alors libre de toutes contraintes financières. L'idée que l'art est un métier est dangereuse pour la création. On aurait d'un côté une minorité d'artistes «méritants» (comprendre : qui arrivent à vivre du droit d'auteur et même à qui il est dû) et de l'autre le reste des gens, qui non seulement ne peuvent prétendre être des artistes, mais en plus doivent payer un tribut pour avoir accès à ce que les premiers produisent. Il y a véritablement un problème au niveau du statut de l'art, qui devient un travail à part entière, soumis à la concurrence pour obtenir l'adhésion du public.

Il s'est produit au cours du dernier siècle une véritable industrialisation de la culture, qui tend à tuer la création en prenant en otage les œuvres. En effet, ce sont les industries culturelles qui disposent des droits de reproduction et de diffusion, elles défendent donc leurs intérêts financiers en prenant part dans le débat concernant la propriété intellectuelle. Ainsi, ce n'est pas un hasard si les maisons de disques parlent de vol lorsqu'il est question de piratage informatique. Exigeant un véritable droit de veto sur les œuvres dont elles disposent les droits, elles voient d'un mauvais œil le téléchargement illégal, et cherchent à investir et contrôler ce qui se passe sur Internet. Petit à petit, «le support prend le pas sur l'œuvre elle-même»⁸. Florent Latrive, journaliste français, défend un usage raisonné de la «piraterie», où le droit à la propriété intellectuelle renouerait avec ceux pourquoi il a été créé initialement, à savoir trouver un équilibre entre intérêts des auteurs et du public. Au final le système actuel faillit à sa mission puisqu'il ne permet qu'à très peu d'artistes de vivre du droit d'auteur, il y a beaucoup de précarité et un accès à la culture limité légalement parlant. Cela amène à un mépris social des lois⁸ et à un acharnement des industries culturelles qui refusent de voir leur monopole être attaqué, en s'inscrivant dans des nouveaux modèles de diffusion : plateformes de streaming payantes, magasins en ligne... Récemment, c'est Youtube qui a lancé une offensive contre les auteurs gagnant des revenus grâce à la publicité⁹. Ces derniers se verront contraints de diffuser leurs contenus dans la nouvelle offre payante (en plus de l'offre gratuite) sous peine de voir leurs vidéos rendues privées, afin que la nouvelle offre puisse disposer d'un catalogue conséquent à proposer au public lors de son lancement (article). La raison ? Youtube, malgré le fait qu'elle soit la plateforme vidéo la plus utilisée et

rapportant le plus en terme de publicités, n'est apparemment pas assez rentable pour sa société-mère Google. Au final, même si les revenus des «youtubers» ne devraient pas être affectés, et même si le public peut toujours choisir de ne pas souscrire à l'offre, c'est la toute puissance du marché sur la diffusion qui pose véritablement problème. On peut sans peine imaginer que dans le cas où cette nouvelle offre ne fonctionnait pas comme espéré la plateforme décide de rendre certains contenus exclusifs à l'offre afin d'inciter le public à y souscrire.

Contre l'appropriation des biens immatériels

Un troisième point de débat concerne l'appropriation des biens immatériels. Le droit autorise la copie privée, c'est à dire la copie d'une œuvre pour son usage strictement personnel¹⁰. Mais ce droit est mal accepté des diffuseurs, qui le tolèrent mais ne cessent de le fustiger pour tenter «de rendre illisible ce principe»⁸. De plus, dans le cas de la création d'une nouvelle œuvre à partir de précédentes, si elle est diffusée elle entre dans la sphère publique et de ce fait le principe de copie privée ne s'applique plus. On a alors deux cas de figures : la citation et le détournement. Bien qu'autorisée dans le droit français, la citation reste cependant assez encadrée. Le détournement d'une œuvre existante est quant à lui assez problématique puisqu'on peut considérer qu'il porte atteinte au droits moraux, en ne respectant pas l'intégrité de l'œuvre, et s'il est effectué sans permission. Tout ceci est assez compliqué à encadrer et surtout justifier dans le milieu numérique, qui permet la duplication de toutes les informations qui s'y trouvent. Le caractère reproductible de toute œuvre d'art à l'heure actuelle a considérablement augmenté sa capacité à être non seulement présentée au public, mais aussi manipulée par celui-ci.

Détournement et citation

Si elle est tolérée lorsqu'elle a pour vocation un usage pédagogique ou critique¹⁰, la notion de citation reste assez floue : en effet nulle part il n'est mentionné dans le Code de la Propriété Intellectuelle comment s'appliquait de manière concrète le droit à la courte citation, l'appréciation de la quantité de matière empruntée à une œuvre est donc soumise à spéculation. C'est, avec la copie privée, une des exceptions au droit d'auteur qui est nécessaire pour maintenir une circulation des œuvres et des infor-

mations, sans quoi les titulaires des droits d'auteur seraient tous puissants. On évoluerait dans un système où «les œuvres nous « parleraient » toute la journée, sans que jamais nous puissions en parler.»⁸. Le droit américain dispose aussi d'exceptions au droit d'auteur, recensées sous le terme de *fair use*¹, que l'on pourrait traduire par «usage loyal». Celui-ci prévoit un droit de citation si l'œuvre créée ne concurrence pas l'œuvre citée. Mais là où il y a un conflit c'est à partir du moment où il y a génération de profits, comme dans le cas de certains créateurs de vidéos sur Youtube qui utilisent des passages de films ou des images de jeux vidéos afin d'en construire une critique. On pensera notamment au Joueur du Grenier (dans le domaine des jeux vidéos) ou au Fossoyeur de Films (cinéma). Or en 2013 Youtube avait décidé de durcir sa politique de droit d'auteur, notamment en reversant les profits provenant de la publicité des «youtubers» au ayants droit des œuvres citées¹². Cette décision est assez absurde compte tenu du fait que les œuvres citées en question bénéficient d'une publicité gratuite qu'elles n'auront plus si les créateurs des vidéos décident de ne plus les faire. Ici Youtube ampute sur le principe de *fair use*.

Au principe de citation, le chef de file du mouvement situationniste Guy Debord oppose celui de détournement. La citation est un morceau d'œuvre sorti de son contexte et utilisé comme argument d'autorité ou de filiation, tandis que le détournement change le sens de l'œuvre citée. La nouvelle œuvre a ainsi sa propre cohérence, qui ne dépend pas de ses emprunts¹³. C'est une pratique initiée par Isidore Ducasse (dit le comte de Lautréamont) dans *Poésies*, recueil détournant des maximes d'écrivains tels que Pascal ou Vauvenargues.

Les avancées techniques ont permis la reproduction d'œuvres d'art de manière de plus en plus aisée, allant avec la photographie jusqu'à devenir des mediums à part entière. Si elle aboutit selon Walter Benjamin à la «ruine de l'aura» qui repose entre autre dans le caractère unique d'une œuvre¹⁴, la reproductibilité des œuvres d'art offre des possibilités de détournement sans précédent. Or c'est ici que le droit moral s'oppose encore une fois à la création en ce qu'il permet à un auteur ou ses ayants droit de «s'attaquer à une œuvre qui constituerait à leurs yeux une dénatura-tion de l'œuvre initiale»¹. C'est ainsi que les héritiers de Victor Hugo ont demandé l'interdiction de la parution d'une suite des *Misérables*, ou que la veuve Pirandello a pu s'opposer à la représentation de pièces de théâtre de son époux. L'auteur ou ses ayants droit possèdent sur une œuvre un «droit



Portrait présumé d'Isidore Ducasse,
dit le Comte de Lautréamont

de propriété incorporelle exclusif et opposable à tous.», selon le Code de la Propriété Intellectuelle.

Si le droit était appliqué à la lettre, la critique ne serait possible qu'à titre gratuit et pédagogique. Les auteurs tirant des revenus de cette activité voient leurs ressources potentiellement disparaître car illégales. L'art de la post-production, c'est dire du traitement de matières déjà en circulation a connu un essor considérable depuis les années 90⁶. Mais l'utilisation d'œuvres existantes est constamment fustigé et attaqué par les défenseurs d'une propriété intellectuelle toujours plus étendue, qui ont le droit de leur côté, bien que celui-ci soit de nature lacunaire⁸.

Culture libre

Florent Latrive expose la nécessité de ne pas faire d'amalgame entre propriété matérielle et immatérielle. On ne peut pas calquer la propriété intellectuelle sur la propriété privée parce que copier une œuvre n'en prive pas le reste du monde et n'est en aucun cas assimilable à un vol⁸. Considérer toute personne extérieure à soi comme un potentiel voleur revient à une conception fermée de l'être humain, basée sur l'exclusion de l'autre, alors que cet autre pourrait être une ressource potentielle⁷. Par ailleurs, Richard Stallman, initiateur du projet GNU et militant du logiciel libre, récuse totalement le terme de propriété intellectuelle, le qualifiant de «séduisant mirage» (ref). Il est intéressant de noter que dans la Constitution des États-Unis, qui traite du copyright et du brevet, le terme propriété intellectuelle n'existe même pas, son utilisation s'est généralisé après la création de l'OMPI¹⁶. Il est en revanche mentionné dans le droit français. Cependant la critique à l'égard de ce terme est pertinente, qu'il soit présent dans le droit ou non. En effet c'est un terme fourre-tout. Même si la logique de prérogatives exclusives et de protection est commune à toutes les branches de la propriété intellectuelle, les dynamiques qui sous-tendent ces branches sont différentes de part la nature des objets protégés. En réalité, ce terme a volontairement été choisi pour entretenir un flou et pour justifier du glissement progressif des différentes branches de la propriété intellectuelle vers la propriété exercée sur des objets physiques, dans le but de rendre acceptable que les idées puissent être appropriées au même titre que les biens matériels¹⁵.

La reproduction d'une œuvre apparaît comme inéluctable avec les avancées technologiques successives, et tout particulièrement avec le développement du numérique ; sa diffusion l'est donc aussi. Fait étrange, il est légalement possible de prêter ou de donner un livre papier. Ce n'est pas le cas des logiciels, dont la licence doit être détenue par celui qui souhaite l'installer sur son ordinateur. Ni de toute autre œuvre de l'esprit qui n'est pas sous licence libre⁸. Les éditeurs vont même jusqu'à trouver des moyens de trafiquer les fichiers qu'ils mettent en circulation afin d'en empêcher la copie. Légalement, la propriété intellectuelle est plus restrictive sur les supports numériques que sur les supports analogiques, alors même que la possibilité de réseau mondial que constitue Internet devrait permettre au contraire une libre expansion des savoirs et de la culture. Le juriste Lawrence Lessig se positionne contre «les revendications extrêmes faites aujourd'hui au nom de la propriété intellectuelle»¹⁷. Dans le passé, il y avait culture commerciale et contrôlée et culture non commerciale et libre. Avec Internet, la culture devient de moins en moins libre car des pratiques autrefois libres tombent alors sous le coup de la loi. Il ne s'agit pas de nier tout droit aux auteurs, mais de pouvoir diffuser la culture sans contraintes et de permettre la création à partir de celle-ci sans que demander la permission ne soit nécessaire.

La révolution numérique pourrait signer la fin des monopoles d'exploitation. Les attaques contre le piratage informatique sont censées être dissuasives, mais dans les faits contrôler tout ce qu'il se passe sur Internet est d'une part compliqué, d'autre part douteux éthiquement parlant. À moins de mettre en place un système de surveillance de masse qui s'es-suie les pieds sur les libertés individuelles, il est impossible d'empêcher la libre diffusion des informations. Cela ne laisse rien présager de bon quant aux moyens qui risquent d'être mis en place dans le futur pour s'assurer que le piratage informatique cesse. De nouveaux modèles de production, diffusion et rémunération sont nécessaires.

Notes

1 - BENHAMOU Françoise et FARCHY Joëlle, *Droit d'auteur et copyright*

2 - LUCAS, André, *Propriété littéraire et artistique*

3 - Libre Accès, *Albert Jacquard démonte le concept de 'Propriété Intellectuelle'*, 2010

4 - «Le plagiat est nécessaire. Le progrès l'implique. Il serre de près la phrase d'un auteur, se sert de ses expressions, efface une idée fautive, la remplace par l'idée juste.». DUCASSE, Isidore (dit Le Comte de Lautréamont), *Les Chants de Maldoror et autres textes*

5 - «On peut imaginer une culture où les discours circuleraient et seraient reçus sans que la fonction-auteur apparaisse jamais.». FOUCAULT, Michel, *Qu'est-ce qu'un auteur*

6 - BOURRIAUD, Nicolas, *Postproduction*

7 - CHARBONNIER, Sébastien, «La « propriété intellectuelle » : une idée radine pour penseurs mort-nés»

8 - LATRIVE, Florent, *Du bon usage de la Piraterie*

9 - PONTIROLI, Thomas, «YouTube force les créateurs à adopter sa future offre payante»

10 - «Lorsque l'œuvre a été divulguée, l'auteur ne peut interdire:

1o Les représentations privées et gratuites effectuées exclusivement dans un cercle de famille;

2o Les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective, à l'exception des copies des œuvres d'art destinées à être utilisées pour des fins identiques à celles pour lesquelles l'œuvre originale a été créée;

3o Sous réserve que soient indiqués clairement le nom de l'auteur et la source:

a) Les analyses et courtes citations justifiées par le caractère critique, polémique, pédagogique, scientifique ou d'information de l'œuvre à laquelle elles sont incorporées;

b) Les revues de presse;

c) La diffusion, même intégrale, par la voie de presse ou de télédiffusion, à titre d'information d'actualité, des discours destinés au public prononcés dans les assemblées politiques, administratives, judiciaires ou académiques, ainsi que dans les réunions publiques d'ordre politique et les cérémonies officielles;

4o La parodie, le pastiche et la caricature, compte tenu des lois du genre. Art. L.122-6. - Par dérogation au 2o de l'article L.122-5 lorsque l'œuvre est un logiciel, toute reproduction autre que l'établissement d'une copie de sauvegarde par l'utilisateur ainsi que toute utilisation d'un logiciel non expressément autorisée par l'auteur ou ses ayants droit, ou ayants cause, est illicite.» Art. L. 122-5. du Code de la Propriété Intellectuelle

11 - « Section 107

Limitations des droits exclusifs : usage loyal (fair use)

Nonobstant les dispositions des sections 106 et 106A3, l'usage loyal d'une œuvre protégée, y compris des usages tels la reproduction par copie, l'enregistrement audiovisuel ou quelque

autre moyen prévu par cette section, à des fins telles que la critique, le commentaire, l'information journalistique, l'enseignement (y compris des copies multiples à destination d'une classe), les études universitaires et la recherche, ne constitue pas une violation des droits d'auteurs. Pour déterminer si l'usage particulier qui serait fait d'une œuvre constitue un usage loyal, les éléments à considérer comprendront : * (1) L'objectif et la nature de l'usage, notamment s'il est de nature commerciale ou éducative et sans but lucratif ; * (2) la nature de l'œuvre protégée ; * (3) la quantité et l'importance de la partie utilisée en rapport à l'ensemble de l'œuvre protégée ; * (4) les conséquences de cet usage sur le marché potentiel ou sur la valeur de l'œuvre protégée.

Le fait qu'une œuvre ne soit pas publiée ne constitue pas en soi un obstacle à ce que son usage soit loyal s'il apparaît tel au vu de l'ensemble des critères précédents⁴. ». Code des États-Unis

12 - GALLET, Ludwig, «Droits d'auteur: comment YouTube se met à dos ses plus fidèles utilisateurs»

13 - «Il va de soi que l'on peut non seulement corriger une œuvre ou intégrer divers fragments d'œuvres périmées dans une nouvelle, mais encore changer le sens de ces fragments et truquer de toutes les manières que l'on jugera bonnes ce que les imbéciles s'obstinent à nommer des citations.». DEBORD Guy et WOLMAN Gil J., *Mode d'emploi du détournement*

14 - BENJAMIN, Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*

15 - STALLMAN, Richard, «Vous avez dit « propriété intellectuelle » ? Un séduisant mirage»

16 - STALLMAN, Richard, «Ne laissez pas la « propriété intellectuelle » déformer votre éthos»

17 - LESSIG, Lawrence, *Culture Libre*

III

Ouverture du champ des possibles

La propriété intellectuelle est pleine de paradoxes, arrivant à concilier sacralisation du lien entre un artiste et son œuvre (du moins dans les pays de droit moral comme la France) et logique mercantile capitaliste. Cependant le droit peine à s'adapter aux changements induits par les technologies numériques, et s'obstine même à s'y opposer, sous la pression des diffuseurs. L'avènement d'Internet a permis de rêver à une gratuité de la culture, sous forme numérique et donc duplicable à l'envi. Cet espace a bouleversé les moyens de diffusion des informations, et par conséquent des œuvres de l'esprit.

Repenser le domaine public

N'avoir qu'une vision utilitariste et économique du droit d'auteur est réducteur. Il a été constitué après la Révolution Française autour de la publicité du discours, c'est à dire du caractère public de celui-ci. Les éditeurs ont un rôle majeur dans la diffusion des discours, sous forme de livres. L'instauration d'un droit d'auteur change le statut de l'artiste, qui libéré de l'emprise des souverains, est libre de créer un espace public de discussion et circulation des idées, qu'elles soient favorables au pouvoir en place ou non¹.

«Le livre, comme livre, appartient à l'auteur, mais comme pensée, il appartient—le mot n'est pas trop vaste—au genre humain. Toutes les intelligences y ont droit. Si l'un des deux droits, le droit de l'écrivain et le droit de l'esprit humain, devait être sacrifié, ce serait, certes, le droit de l'écrivain, car l'intérêt public est notre préoccupation unique, et tous, je le déclare, doivent passer avant nous.» - Victor Hugo, Discours d'ouverture du Congrès littéraire international de 1878, 1878

Cet espace d'échange public a subsisté jusqu'à nous sous la forme du domaine public. Le domaine public contient toutes les œuvres ou inventions dont l'exploitation ne nécessite plus d'autorisation. On pourrait penser l'entrée d'une œuvre dans le domaine public comme une absence de protection. Il n'en est rien. Tout ce qui intègre le domaine public est à l'abri d'être approprié, cela garantit qu'elle appartienne à tout le monde. La capitalisation d'un objet en tant que tel est alors impossible. En revanche, rien n'empêche l'exploitation de cette œuvre, même à des fins commerciales. Définir ce qui est dans le domaine public et ce qui ne l'est pas est un véritable casse-tête.

Pour commencer, en France et dans l'Union Européenne, une œuvre tombe en général dans le domaine public 70 après la mort de son auteur. Au Canada, la durée est de 50 ans. On s'aperçoit déjà qu'il y a des disparités au niveau international, car la convention de Berne impose une norme minimale qui est de 50 ans, mais que l'U.E. a porté jusqu'à 70 ans en 1993. On est ici dans un cas absurde où, selon le pays dans lequel on se trouve, une œuvre peut être considérée comme relevant du domaine public ou pas, alors que le numérique permet justement de passer outre les frontières physiques. La députée pirate au Parlement Européen Julia Reda a proposé dans un rapport remis à la Commission Européenne de ramener cette durée à 50 ans, dans un souci d'harmonisation internationale².

Ajoutons encore un niveau de complexité : si l'auteur est mort pour son pays, il y a prorogation des droits d'auteur, c'est à dire qu'ils sont prolongés. Ces durées varient selon les pays dans lesquels la loi est appliquée. En France, les prorogations sont calculées sur la base d'un droit d'auteur de 50 ans en raison de l'antériorité de ces lois par rapport à la directive européenne portant la durée des droits jusqu'à 70 ans après la mort de l'auteur. La question se complexifie encore plus avec la date de publication des œuvres, mais je ne rentrerai pas plus dans le détail. Par exemple, si on se tient à la législation sans prorogations, les œuvres d'Antoine de Saint-Exupéry auraient dû tomber dans le domaine public en 2015. Mais comme il y a les prorogations, elles ne feront partie du domaine public que le 30 avril 2033 en France, au contraire de nombreux autres pays chez qui ces lois n'existent pas³. Encore une preuve que le domaine public mondial est loin d'être unifié.

Pour rendre tout ceci encore plus opaque, il faut prendre en considération les intermédiaires possibles entre une œuvre et un public, qui peuvent être les traducteurs (considérés comme des auteurs à part entière par la loi), ou les artistes-interprètes (ici on est dans le domaine des droits voisins au droit d'auteur). Ainsi, si l'on souhaite utiliser un enregistrement musical, il faut tenir compte de la date à laquelle l'interprète est mort, et non de la date à laquelle le compositeur est mort. Si cela ne pose pas de problème lorsque le compositeur et l'interprète sont une seule et même personne, cela devient plus délicat lorsque ce n'est pas le cas. Il en va de même pour les traductions d'ouvrages. Si un ouvrage peut faire partie du domaine public, il ne l'est pas forcément dans la langue dans laquelle on peut le lire.

Ces législations compliquées maintiennent une confusion permanente sur ce qui relève du domaine public et ce qui ne l'est pas, et sont inégalitaires en fonction du pays dans lequel on se trouve. De manière générale on constate que la mise à disposition des œuvres de l'esprit au public est bien trop lointaine. Certaines œuvres ne deviennent libres de circuler que presque un siècle après la mort de leur auteur. Il est impossible pour le public d'avoir accès à des formes qui leurs sont contemporaines, de les manipuler et ensuite de diffuser le résultat¹, ou alors il faut le faire de manière illégale. Il est nécessaire de remédier à ce décalage. Arnold Plant proposait par ailleurs de limiter le copyright à 5 ans¹. Julia Reda a inclus dans son rapport sur les droits d'auteur en Europe la requête d'une possibilité de cession volontaire des droits d'auteur². S'il est actuellement impossible pour un auteur de volontairement renoncer à ses droits en France, en particulier les droits moraux, certaines licences dérivées du copyright permettent d'avoir le choix quant aux modalités de diffusion. Il est alors possible d'inclure ses œuvres au plus près de l'espace public.

Détourner le droit existant

La philosophie du «libre» s'est d'abord développée dans la sphère des logiciels¹. Les logiciels libres se définissent par le fait que leur code source soit accessible, reproductible, modifiable et diffusable par tous. Un logiciel libre n'est pas forcément gratuit, et vice et versa. Théoriquement, le code source d'un logiciel libre peut être repris par n'importe qui, du simple utilisateur à une grosse entreprise. Les entreprises créant des logiciels

privateurs peuvent ainsi se servir de ces codes sources, en les modifiant et en appliquant un copyright dessus, rendant le logiciel privé alors que sa source est libre. Si certains ne sont pas dérangés par ces phénomènes, d'autres comme Richard Stallman, figure de proue du mouvement «libre» et fondateur de la Free Software Foundation, voient d'un mauvais œil la possible privatisation des copies engendrées par les logiciels libres, car ceux-ci ne sont alors pas intégrables dans la communauté⁴. C'est pourquoi il préconise l'adoption de licences de type copyleft plutôt que celles de type permissive, comme la licence publique générale GNU (ou GNU GPL), créée en 1989 et qui en est à sa troisième version aujourd'hui. Le copyleft, ou «gauche d'auteur», se base sur le copyright. Il stipule qu'une œuvre protégée par le copyleft est libre, et ne peut à son tour qu'engendrer des œuvres soumises au copyleft, afin d'encourager efficacement la liberté et la coopération⁴. Les licences de type copyleft garantissent ainsi qu'un logiciel libre ne pourra être modifié et devenir privé. Richard Stallman a, avec la GNU GPL, engagé une véritable bataille contre le logiciel privé, et a été à plusieurs reprises contraint à faire de nouvelles versions de cette licence car de nouvelles lois avaient rendues caduques les précédentes. Le logiciel privé est perçu comme une menace pour les utilisateurs, car ceux-ci n'ont pas de contrôle sur les technologies qu'ils utilisent. La possibilité pour un logiciel d'être analysé et modifié par un grand nombre de personnes, en plus d'éviter que le logiciel ne se retourne contre ses utilisateurs, rend les chances de repérer les failles de sécurité plus grandes (sans pour autant les faire disparaître). Par ailleurs, Julia Reda préconise l'utilisation de logiciel au code source libre dans les institutions publiques, pour les raisons évoquées précédemment⁵.

Lawrence Lessig a étendu le principe de licence libre aux œuvres non logicielles en créant en 2001 les licences Creative Commons¹. Ces licences sont un moyen complémentaire aux législations en vigueur pour les auteurs d'ouvrir et signifier au public les conditions de partage et d'utilisation de leurs œuvres. Elles s'articulent autour de 4 paramètres, donnant ainsi plusieurs combinaisons possibles (voir image ci-contre). Une seule d'entre elle est de type copyleft. Le paramètre de paternité est obligatoire en France, en raison du droit moral, et on ne peut déposer une œuvre de son plein gré dans le domaine public. C'est pourquoi la licence CC0, qui permet de renoncer à autant de droits que possibles afin d'inclure une œuvre dans le domaine public aux États-Unis et dans les pays régis par le copyright, ne le permet pas en France. Cela étant dit, les licences Creative

Commons offrent un panel suffisamment large aux auteurs pour décider des conditions de partage et d'utilisation de leurs œuvres, en raison de leur flexibilité.



Désignation complète du contrat	Terme abrégé désignant la licence	Symboles désignant la licence			Type de licence
Zéro	CC-Zero				Licence libre non copyleft
Paternité	CC-BY				Licence libre non copyleft
Paternité Partage des conditions initiales à l'identique	CC-BY-SA				Licence libre copyleft
Paternité Pas de modification	CC-BY-ND				Licence de libre diffusion
Paternité Pas d'utilisation commerciale	CC-BY-NC				Licence de libre diffusion
Paternité Pas d'utilisation commerciale Partage des conditions initiales à l'identique	CC-BY-NC-SA				Licence de libre diffusion
Paternité Pas d'utilisation commerciale Pas de modification	CC-BY-NC-ND				Licence de libre diffusion

Tableau des différentes licences Creative Commons
Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Licence_Creative_Commons

Ces licences, qui détournent la loi à des fins de partage et d'entraide, sont au minimum un moyen de cohabiter avec les modes de production s'appuyant sur la copyright ou les droits d'auteur, voire dans certains cas un moyen de militer contre ces derniers. Leur point commun est de se baser sur les législations existantes pour exister. Une licence de type copyleft ne signifie pas absence de copyright, mais un détournement de celui-ci, jugé trop restrictif, au profit de la libre diffusion de la culture.

Contourner les monopoles d'exploitation

Une des conséquences de l'adoption de licences libres est l'absence de prerogatives concernant les revenus des auteurs. Si ceux-ci mettent leurs œuvres à la disposition de tous, ils doivent nécessairement trouver un autre moyen pour pouvoir vivre de leur activité que les monopoles d'exploitation, rendus impossibles (et c'était par ailleurs le but) par lesdites licences libres. Puisque ces licences permettent le partage et l'entraide, il est donc logique que la rétribution des auteurs suivent le même chemin, opérant ainsi un glissement vers une économie de la contribution. Le numérique permet d'échapper au système de distribution traditionnel, et de recréer les liens entre auteurs et public, renouant ainsi avec la raison première de la création des droits d'auteur.

C'est ce que Michel Bauwens, co-fondateur de la Peer-to-Peer Foundation, a théorisé sous le nom d'«économie post-capitaliste», en s'appuyant sur le principe de Peer-to-peer ou de pair à pair. Ce système permet aux ordinateurs de se connecter entre eux sans serveur central⁶. Au delà du simple partage de fichiers, c'est un nouveau moyen de production qui voit le jour. Il diffère du capitalisme en ce qu'il n'a pas pour but de produire des marchandises mais des biens communs, c'est à dire des ressources partagées et co-gérées par les utilisateurs. Ainsi on fonctionne sur le principe de distribution volontaire des tâches. Pour l'instant, ce type d'organisation dépend encore du capital, c'est pourquoi Bauwens évoque la nécessité de créer «une sphère marchande non capitaliste», qui permettrait au P2P de vivre des contributions.

Concrètement, cela a mené à la création de plateformes de financement participatif, telles que KissKissBankBank, Ulule ou Kickstarter. Ces plateformes permettent à des auteurs de chercher des sources de finance-

ments alternatives, en demandant fonctionnant sur le principe de dons et de contreparties : l'utilisateur donne ce qu'il souhaite, et des contreparties sont prévues selon le montant du don. La somme demandée à l'ensemble des utilisateurs doit être récoltée dans un laps de temps donné, faute de quoi tous les contributeurs sont remboursés. Réussir un financement n'est pas une mince affaire, il faut que le public le trouve suffisamment intéressant pour contribuer, et que le projet dispose d'une campagne de communication solide et efficace. Force est de constater que beaucoup de projets n'arrivent pas à boucler leurs objectifs.

Dans le champ des possibles qui n'ont pas encore été essayé, on a deux propositions de Richard Stallman pour financer l'art. La première serait de créer un bouton sur les lecteurs multimédia afin de permettre d'envoyer une petite somme d'argent anonymement à un auteur après le visionnage d'une œuvre. Cela suppose que les œuvres soient totalement libres d'être diffusées. La deuxième proposition vise à créer une taxe que l'État récolterait (au lieu des sociétés de droits d'auteur) et reverserait aux auteurs selon leur popularité⁷. Mais laisser à l'État le soin de rétribuer les auteurs reviendrait à remettre leur sort dans les mains du pouvoir en place, ce qui n'est pas forcément souhaitable.

Notes

1 - BENHAMOU Françoise et FARCHY Joëlle, *Droit d'auteur et copyright*

2 - REDA, Julia, *Projet de rapport sur la mise en œuvre de la directive 2001/29/CE du Parlement européen et du Conseil du 22 mai 2001 sur l'harmonisation de certains aspects du droit d'auteur et des droits voisins dans la société de l'information*

3 - POTTIER, Jean-Marie, «Dessine-moi un domaine public (mais pas avant 18 ans)»

4 - STALLMAN, Richard, «Copyleft : idéalisme pragmatique»

5 - REDA, Julia, «J'ai levé un million d'euros pour démontrer que sécurité et liberté ne sont pas opposées»

6 - «Penser avec Michel Bauwens. Vers une économie post-capitaliste.», *Radio Grenouille*, émission du 16 avril 2015

7 - STALLMAN, Richard, «Financer l'art vs financer le logiciel»

IV

Le positionnement du designer

Des conditions de protection du (travail du) designer graphique

Comme il a été dit précédemment, toute production découlant du travail du designer graphique tombe sous le coup des droits d'auteur, qu'on le veuille ou non. Cette protection n'est pas suffisante pour assurer les revenus du designer. On distingue globalement deux cas de figures : l'activité salariale et l'activité auto-entrepreneuriale. Cependant, dans les deux cas, sauf exceptions notoires, le designer dispose des droits d'auteur sur ce qu'il produit. Il peut céder les droits patrimoniaux.

Dans le monde salarial, c'est un fait peu avéré. En général, il est communément admis que les droits reviennent à l'employeur alors que rien dans le droit ne le justifie¹. Si certains employeurs aimeraient faire croire le contraire, les droits patrimoniaux des œuvres futures ne peuvent pas être cédées². Tout contrat contenant une telle clause est invalide aux yeux de la loi française. Dans les pays adeptes du copyright, cela peut être différent, la part donnée à l'exploitant étant plus grande qu'aux auteurs. Il existe cependant des exceptions :

- les œuvres logicielles
- les œuvres collectives, réalisées au nom de l'entreprise. Si dans cette œuvre, la contribution de chaque employé n'est pas distinguable et se fond dans un tout, les droits reviennent à l'employeur. C'est notamment le cas dans de très grandes structures, telles que l'agence de publicité interactive Marcel.

Dans tout autre cas, qu'il s'agisse d'une commande effectuée dans le cadre d'une activité auto-entrepreneuriale ou au sein d'une entreprise, les droits doivent être expressément cédés par l'auteur à l'employeur ou

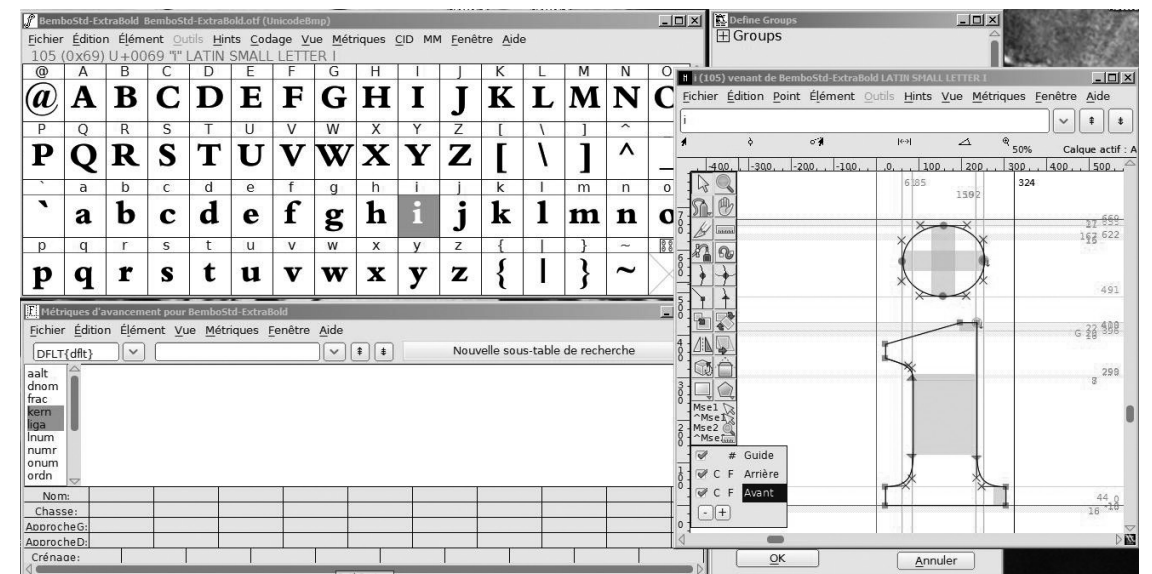
au client, avec un contrat. Ce qui est flagrant ici, c'est le décalage entre la protection qu'est censée offrir la loi, et la situation réelle des designers graphiques, soumis à la concurrence et victimes du nombre croissants d'appel d'offres et concours. Certains designers free-lances cèdent également leurs droits à titre gratuit.

Dans ces conditions, il est difficile de concilier pratiques de partage de l'information, et tirer des revenus de son activité. Nos choix en tant que designer se situent autant au niveau des conditions de production que de diffusion des œuvres, et qui dépendent en partie du commanditaire.

Des conditions de production

Dans le cadre d'une activité salariale, il est d'usage d'utiliser le matériel et les logiciels fournis, ou en tout cas préconisés par l'employeur. En effet, pour s'assurer que toutes les personnes intervenant sur un projet puissent travailler sur les mêmes fichiers, ceux-ci doivent être compatibles et utilisables par tous. On s'aperçoit que les logiciels et les formats propriétaires sont généralement de mise, et que ceux-ci limitent la liberté des utilisateurs. Les formats non libres sont qualifiés par Richard Stallman de «piège», puisqu'ils doivent être lus par des logiciels qui ont reçus l'autorisation d'exploiter ces formats. Les développeurs de logiciels libres craignent ainsi d'intégrer certains formats qu'ils auraient réussis à décoder dans leurs programmes. Des formats couramment utilisés comme le MP3 pour la musique ou le MPEG4 pour la vidéo sont brevetés, et par conséquent verrouillés. Même en tant que designer graphique free-lance, comment arriver à contourner ces outils restrictifs lorsque les formats mêmes qu'ils manipulent sont cadennassés ?³

Une des suite de logiciels la plus utilisées par les designers graphiques est la suite Adobe, avec par exemple Photoshop pour l'édition d'images, Illustrator pour le tracé vectoriel, ou encore InDesign pour la mise en page. Les extensions de fichier couramment utilisées par ces programmes pour enregistrer des fichiers de travail sont respectivement «.psd», «.ai», et «.indd». Elles ne sont lisibles que par les programmes de la suite Adobe, rendant l'utilisation d'autres programmes pour les modifier impossible. Bien que des équivalents sous license libre, existent, ceux-ci sont beaucoup plus rarement utilisés des professionnels pour deux raisons : on



Capture d'écran de l'interface du logiciel Fontforge

préfèrera utiliser des logiciels et des formats que tout le monde utilise déjà, et ils seraient moins performants. Au final, les logiciels propriétaires se sont imposés comme incontournables dans le milieu du design graphique, tous les graphistes ou presque ayant installé une version piratée de la suite Adobe. Cependant, certains designers indépendants ont franchi le pas du libre, comme Camille Bissuel⁴. Il explique notamment les soucis qu'il peut rencontrer lorsque ses clients lui envoient des textes à mettre en page dans un format propriétaire qu'il ne peut pas ouvrir correctement avec ses programmes.

Le choix de créer ou d'utiliser un logiciel et des ressources libres (sons, images, etc...) constitue en soi un positionnement politique qui est difficilement gérable. Pour l'instant il est difficile de se passer de logiciels propriétaires dans la sphère professionnelle, qu'ils soient piratés ou non. Cependant les équivalents aux logiciels propriétaires sont de plus en plus performants, grâce aux communautés de développeurs et d'utilisateurs supportant ces projets. On peut notamment parler du logiciel libre FontForge⁵, permettant de créer des typographies dans les formats classiques OTF et TTF, et qui constitue une alternative intéressante à Fontlab ou Glyphs.

Une autre initiative intéressante est FontYou⁶, qui est une fonderie collaborative. Le principe est simple : des utilisateurs proposent des idées de typographies, et des typographes professionnels les terminent. Les typographies sont ensuite vendues et chacun est rétribué selon sa participation. Cette plateforme permet une démocratisation du design graphique qui va au-delà du simple amateurisme, en réunissant les amateurs et les professionnels autour d'une plateforme conviviale.

Des conditions d'exploitation et de diffusion

Comme cela a été mentionné précédemment, le positionnement du designer graphique se situe également dans le choix des conditions de diffusion, et donc sur la manière de mettre en circulation les objets produits. C'est là qu'interviennent d'une part les choix de licences, d'autre part la question du financement.

Dans le cadre de la commande, le plus souvent il y a cession des droits patrimoniaux au commanditaire ou employeur, en complément du paiement du travail fourni ou du salaire. Elle ne permet pas vraiment d'avoir le choix quant aux conditions de diffusion des œuvres créées par le designer graphique.

Afin de pouvoir s'échapper de la commande et de récupérer un pouvoir sur les conditions de diffusion et d'exploitation de ses œuvres, le designer graphique peut faire appel au crowdfunding. S'il peut être efficace lorsqu'il s'agit de financer des projets dont la finalité est un objet physique, les financements participatifs concernant les applications ou les sites web marchent relativement mal, en raison des contreparties souvent peu attractives et du manque d'intérêt du public pour ces projets là⁷. Utiliser le financement participatif nécessite d'avoir un projet potentiellement intéressant d'une part, d'arriver à communiquer correctement à son propos d'autre part. Les projets personnels peuvent également être dissociés de l'activité professionnelle.

Réaliser des objets dont la finalité est leur libre circulation nécessite au final soit un commanditaire partageant les mêmes convictions, soit la reconnaissance de son projet par les usagers comme étant d'utilité publique, soit une absence de bénéfices.

Notes

1 - LUCAS, André, *Propriété littéraire et artistique*

2 - «La cession globale des œuvres futures est nulle.» Art. L.131-1 du Code de la Propriété Intellectuelle

3 - STALLMAN, Richard, «L'inclusion dans le monde numérique est-elle une bonne chose ? Comment faire en sorte qu'elle le soit ?»

4 - «Exercer le métier de graphiste avec des logiciels libres», interview de Camille Bissuel

5 - <http://fontforge.github.io/en-US/>

6 - <https://co-create.fontyou.com/>

7 - COUTURIER, Marine, «Le grand cimetière des projets de crowdfunding avortés»

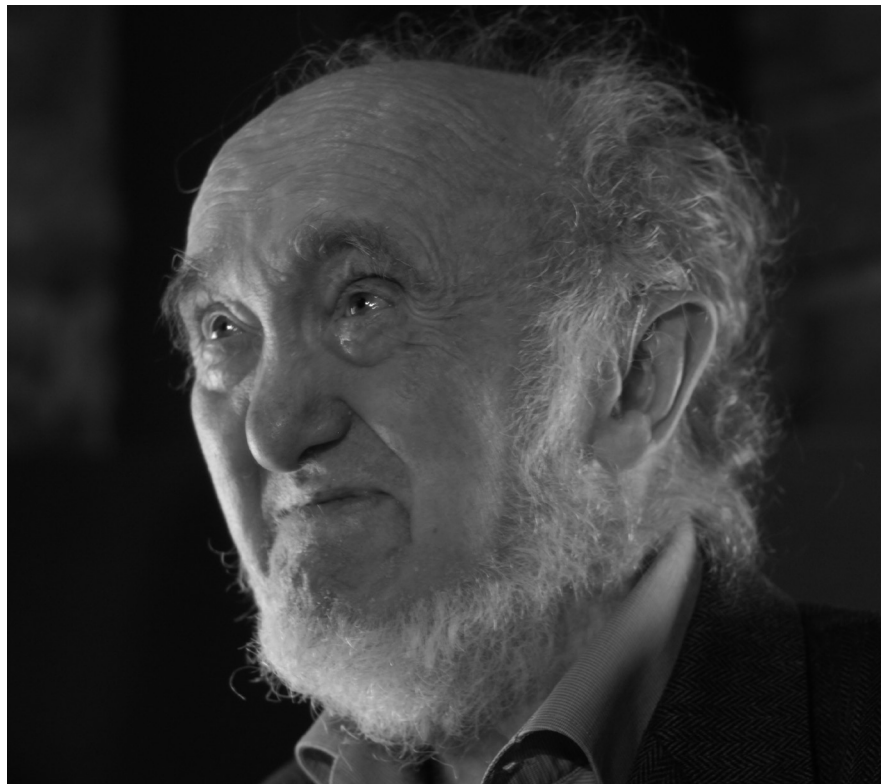
Conclusion

Le droit à la propriété intellectuelle, et tout particulièrement les droits d'auteur, ne sont actuellement pas favorables à la création artistique ou graphique. La juste rétribution théorique qu'elle est censée apporter aux auteurs n'est pas effective, en particulier aux designers graphiques qui tirent leurs revenus plutôt du salariat et de la commande. Comme la propriété intellectuelle est trop restrictive, elle nuit à la création, mais Internet contrebalance tout ceci avec les possibilités de mise en réseau. La diffusion d'informations sur les supports numériques est un des enjeux majeurs de la propriété intellectuelle actuellement, et les diffuseurs luttent pour gagner un contrôle toujours plus étendu de l'art et de la culture, qu'ils considèrent comme leur revenant de droit. Face à ça s'organise des communautés pour qui les valeurs d'échange, de collaboration et de libre partage de l'information sont primordiales.

Si elle peut être perçue comme une menace au métier de graphiste, la diffusion d'outils de création libres démocratisant la pratique du design graphique permet avant tout de rapprocher et confondre public et designers, et d'arriver à de nouveaux modèles de création plus collaboratifs. Reste à penser comment cela peut être viable économiquement parlant. Fontyou est un exemple couronné de succès.

Le débat concernant la propriété intellectuelle est essentiel, et il est inadmissible que le public en soit exclu. Cependant, l'extrême complexité des lois, variant d'un pays à un autre, associée à leur application relative et à des pressions de la part des industries culturelles pour les durcir, rendent le débat difficile. Le flou entretenu au niveau de la législation ne favorise pas la discussion, et à trop s'y attacher on finit par perdre de vue que ce qui se joue là, au delà de ce que veut bien en dire la loi, c'est l'appropriation de la création (les contenus) et des moyens de produire et diffuser celle-ci (les logiciels). Le designer graphique, bien que soumis à des contraintes matérielles, peut s'engager pour la libre circulation de la culture de plusieurs manières possibles. La première consiste en ouvrir la pratique du design

graphique par la création d'outils et de contenus s'inscrivant dans une logique de libre circulation, au moyen de choix de licences. La deuxième est d'user de ses compétences pour d'une part clarifier et simplifier des concepts qui ne le sont pas, d'autre part affirmer un engagement politique dans ce débat d'utilité publique, ce afin d'impliquer le public. C'est cette dernière option que j'ai choisie.



*Portrait d'Albert Jacquard
par Guillaume Paumier*

RÉFÉRENCES

BIBLIOGRAPHIE

- *Code de la propriété intellectuelle*, 1 Juillet 1992
- BENHAMOU Françoise et FARCHY Joëlle, *Droit d'auteur et copyright*, Paris (France), La Découverte, coll. «Repères», 2007, 128 pages
- BENJAMIN, Walter, *L'oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris (France), Allia, 2011, 96 pages
- BOURRIAUD, Nicolas, *Postproduction*, Dijon (France), Les Presses du réel, 2003, 96 pages
- DUCASSE, Isidore (dit Le Comte de Lautréamont), *Les Chants de Maldoror et autres textes*, Paris (France), Librairie Générale de France, coll. «Le Livre de Poche», 2001, 448 pages
- LATRIVE, Florent, *Du bon usage de la Piraterie*, Paris (France), Exils Éditeur, 2004, 184 pages
- LESSIG, Lawrence, *Culture Libre : comment les médias utilisent la technologie et la loi pour confisquer la culture et contrôler la créativité*, publié sur Internet, 2004
- LUCAS, André, *Propriété littéraire et artistique*, Paris (France), Dalloz, 2002, 168 pages
- REDA, Julia, *Projet de rapport sur la mise en œuvre de la directive 2001/29/CE du Parlement européen et du Conseil du 22 mai 2001 sur l'harmonisation de certains aspects du droit d'auteur et des droits voisins dans la société de l'information*, 15 Janvier 2015

ARTICLES - Revues

- DEBORD Guy et WOLMAN Gil J., «Mode d'emploi du détournement», *Les Livres Nues*, n°8, mai 1956
- FOUCAULT, Michel, «Qu'est-ce qu'un auteur ? », *Bulletin de la Société française de philosophie*, n°3, juillet-septembre 1969, pp. 73-104.

ARTICLES - Internet (tous les articles ont été re-consultés le 20 avril 2015 et étaient en ligne à ce jour)

- «Accord sur les ADPIC: Aperçu», *Organisation Mondiale du Commerce*, https://www.wto.org/french/tratop_f/trips_f/intel2_f.htm
- «De 1777 à nos jours», *SACD*, <http://www.sacd.fr/Historique.31.0.html>
- «Exercer le métier de graphiste avec des logiciels libres», interview de Camille Bissuel, D-Booker éditions, <http://www.d-booker.fr/content/62-exercer-le-metier-de-graphiste-avec-des-logiciels-libres>
- CHARBONNIER, Sébastien, «La « propriété intellectuelle » : une idée radine pour penseurs mort-nés», *Revue Skole.fr / Penser et repenser l'école*, <http://skhole.fr/la-proprieté-intellectuelle-une-idee-radine-pour-penseurs-mort-nes-par-sebastien-charbonnier>
- COUTURIER, Marine, «Le grand cimetière des projets de crowdfunding avortés», *L'Obs avec Rue89*, <http://rue89.nouvelobs.com/2015/01/28/grand-cimetiere-projets-crowdfunding-avortes-257374>
- GALLET, Ludwig, «Droits d'auteur: comment YouTube se met à dos ses plus fidèles utilisateurs», *L'Express l'Expansion*, http://l'express.lexpress.fr/high-tech/droits-d-auteur-comment-youtube-se-met-a-dos-ses-plus-fideles-utilisateurs_1390353.html
- PONTIROLI, Thomas, «YouTube force les créateurs à adopter sa future offre payante», *Clubic Pro.com*, 20/04/2015, <http://pro.clubic.com/actualite-e-business/actualite-762830-youtube-pression-createurs-contenu-payent.html>
- POTTIER, Jean-Marie, «Dessine-moi un domaine public (mais pas avant 18 ans)», *Slate^{FR}*, <http://www.slate.fr/story/97573/saint-exupery-domaine-public>
- REDA, Julia, «J'ai levé un million d'euros pour démontrer que sécurité et

liberté ne sont pas opposées», *Julia Reda*, <https://juliareda.eu/2015/01/1-million-pour-la-securite-open-source/>

- STALLMAN, Richard, «Copyleft : idéalisme pragmatique», *Le système d'exploitation GNU*, <http://www.gnu.org/philosophy/pragmatic.html>
- STALLMAN, Richard, «Financer l'art vs financer le logiciel», *Le système d'exploitation GNU*, <http://www.gnu.org/philosophy/funding-art-vs-funding-software.html>
- STALLMAN, Richard, «L'inclusion dans le monde numérique est-elle une bonne chose ? Comment faire en sorte qu'elle le soit ?», *Le système d'exploitation GNU*, <http://www.gnu.org/philosophy/digital-inclusion-in-freedom.html>
- STALLMAN, Richard, «Ne laissez pas la « propriété intellectuelle » déformer votre éthos», *Le système d'exploitation GNU*, <http://www.gnu.org/philosophy/no-ip-ethos.html>
- STALLMAN, Richard, «Vous avez dit « propriété intellectuelle » ? Un séduisant mirage», *Le système d'exploitation GNU*, <http://www.gnu.org/philosophy/not-ipr.fr.xhtml>

VIDEOGRAPHIE

- Libre Accès, *Albert Jacquard démonte le concept de 'Propriété Intellectuelle'*, 2010, disponible à cette URL : <http://libreacces.org/?Garan-tir-le-partage-la-diffusion>

ÉMISSIONS RADIO

- «Penser avec Michel Bauwens. Vers une économie post-capitaliste.», *Radio Grenouille*, émission du 16 avril 2015

REMERCIEMENTS

Merci à l'équipe pédagogique du DSAA pour l'accompagnement tout au long de ce mémoire, à mes camarades de classe, et à David pour ses conseils avisés.

Typographies :

- *Volkhov*, Cyreal, 2011
- *Heuristica*, Andrey Panov, 2008

Papiers :

- Clairefontaine Dune 100g, blanc
- Papier Vivaldi lisse 240g/m², noir

Mémoire DSAA Design Graphique,
Lycée Saint-Exupéry
Achevé d'imprimer
en avril 2015 à Marseille

