

# Sur l'opposition entre propriété et partage des œuvres d'art numérique

Pau Waelder

Number 108, Summer 2016

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/83109ac>

[See table of contents](#)

## Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

## ISSN

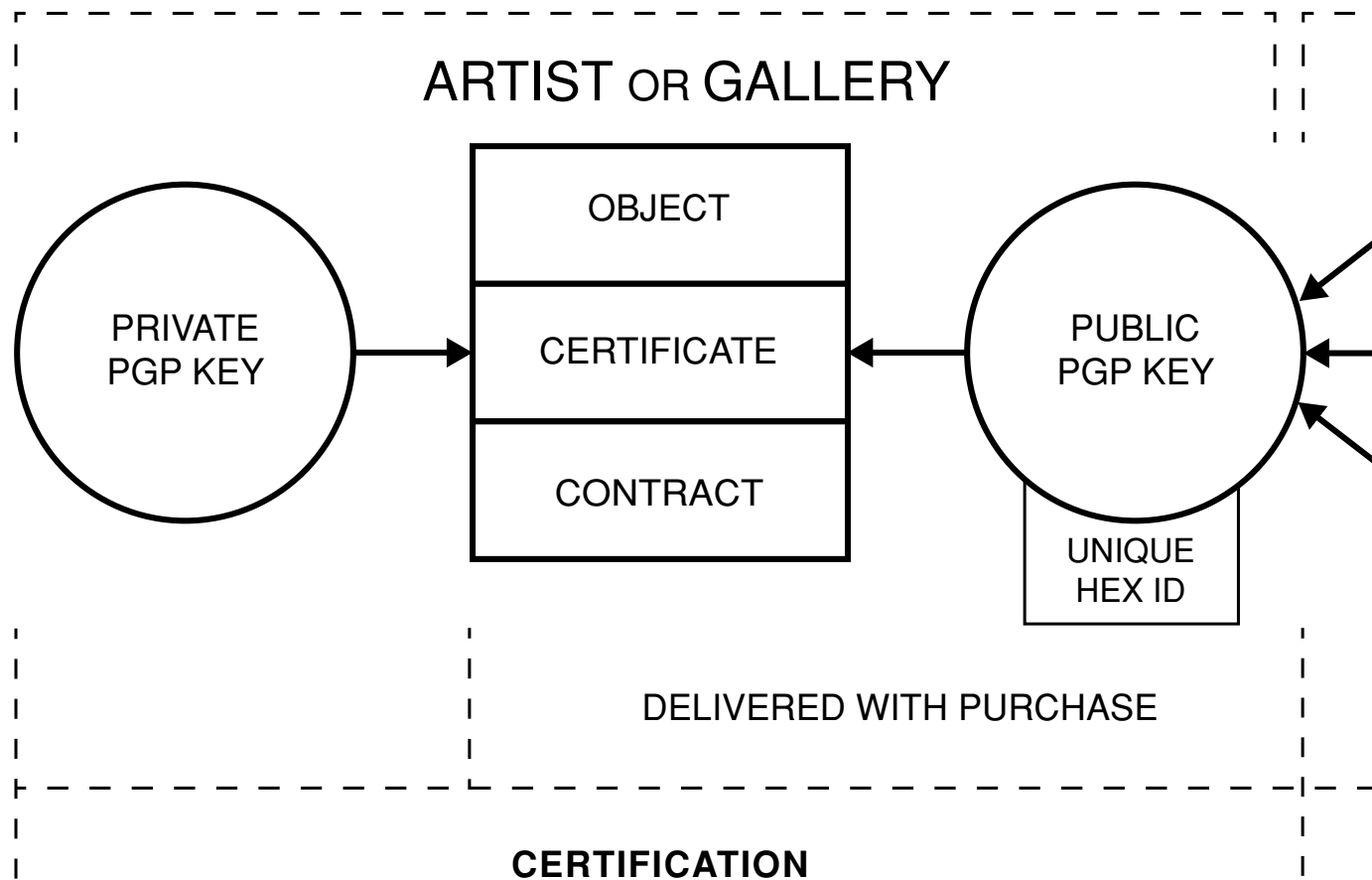
2368-030X (print)

2368-0318 (digital)

[Explore this journal](#)

## Cite this article

Waelder, P. (2016). Sur l'opposition entre propriété et partage des œuvres d'art numérique. *ETC MEDIA*, (108), 62–65.

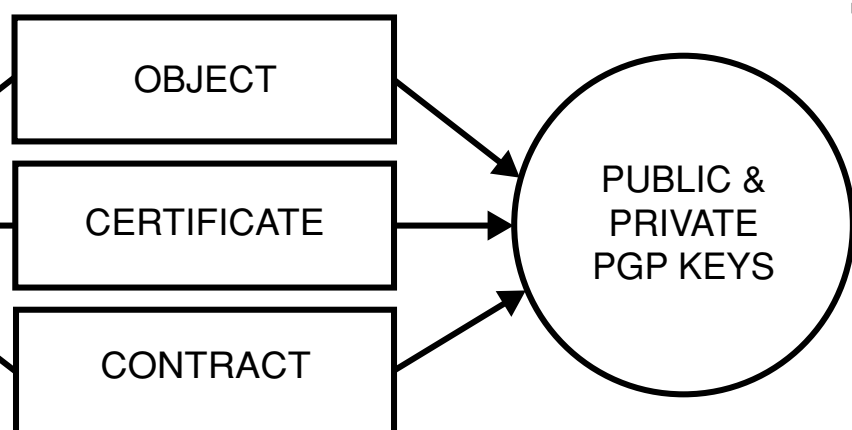


## SUR L'OPPOSITION ENTRE PROPRIÉTÉ ET PARTAGE DES ŒUVRES D'ART NUMÉRIQUE

Un des problèmes rencontrés par l'art numérique sur le marché de l'art est la nature particulière des œuvres d'art créées à l'aide de logiciels de programmation : essentiellement constituées de codes et produites sous forme de fichiers numériques, elles sont reproductibles à l'infini et peuvent être facilement distribuées. Ceci est similaire aux défis posés par la numérisation des disques, des livres ou des films, bien que ces produits culturels aient toujours été conçus pour être vendus en nombre illimité de copies, puis consommés pendant une période de temps limitée. Généralement, les gens lisent un même livre une fois, ils regardent un même film plusieurs fois, ils écoutent un disque pendant quelques mois peut-

d'exemplaires qui peuvent être vendus –, la valeur d'une œuvre sur le marché est basée sur sa rareté. La valeur d'une œuvre d'art originale est plus grande si elle est unique que si elle s'intègre à l'ensemble d'une édition, le prix de chaque pièce étant inférieur dans les grandes éditions (par exemple, une œuvre d'art produite à trois exemplaires est plus chère qu'une autre œuvre du même artiste publiée à 100 exemplaires). Les artistes qui produisent des œuvres dans un format qui peut être sans cesse reproduit, tels que les fichiers numériques et les vidéos, ont généralement recours à la pénurie artificielle en limitant le nombre de copies disponibles, en incorporant le fichier dans un dispositif spécifique d'affichage s'intégrant à leur sculpture ou installation, puis en remettant aux collectionneurs un certificat d'authenticité. Cependant, tel que le souligne la sociologue Raymonde Moulin, ces solutions vont à l'encontre des possibilités inhérentes à ces médias<sup>1</sup>. Par exemple, une œuvre d'art numérique peut être proposée dans une édition très large ou illimitée à un segment plus important d'acheteurs potentiels et à un prix inférieur. Cette possibilité est actuellement explorée par des plateformes telles que Sedition<sup>2</sup>, qui offre des « éditions numériques » (images fixes et vidéos) d'œuvres d'art reproduites à des centaines, voire des milliers d'exemplaires à un prix aussi bas que 15 \$<sup>3</sup>. Afin de garder un contrôle sur les fichiers (puisque seuls les clients qui ont payé pour une édition y ont accès), Sedition permet aux utilisateurs d'avoir accès aux œuvres d'art, mais sans qu'ils n'en deviennent jamais les propriétaires. Images et vidéos sont stockées sur le serveur de Sedition et peuvent être consultées sur le site Web et les applications de l'entreprise, mais les collectionneurs peuvent revendre une œuvre d'art uniquement lorsqu'elle est rendue disponible sur Trade, marché secondaire de la plateforme. De cette manière, les collectionneurs d'œuvres d'art numérique ont moins de contrôle sur l'œuvre qu'ils achètent que lorsqu'ils acquièrent un dessin ou un tableau. Toutefois, bien que le remplacement de la propriété par l'accès aux œuvres puisse être acceptable pour les éditions numériques à bas prix (comme pour les livres, la musique et les films), il est peu probable que les collectionneurs « sérieux » – qui sont prêts à payer des milliers de dollars pour une œuvre originale qui fera partie de leur collection et pourra être revendue si nécessaire – soient intéressés par cette transformation. En établissant clairement la propriété et en permettant au collectionneur de décider librement où et comment l'œuvre d'art sera exposée, quand et à qui elle peut être vendue, on pose les assises d'un marché stable pour l'art présenté dans un format numérique. De tout temps, la rareté a été considérée comme le seul moyen de faire apparaître une œuvre d'art comme un article particulièrement intéressant, parce que différent de tout objet fabriqué en série. Traditionnellement, l'œuvre d'art a également été conçue dans la perspective d'une limitation de la production ou de l'exclusivité de son accès. Cependant, il est également possible de conjuguer la propriété d'un objet unique avec une large diffusion de l'œuvre. Les techniques de reproduction à grande échelle le permettent déjà avec les photographies qui paraissent dans des livres, les affiches ainsi que les images publiées sur les sites Web. Beaucoup de gens peuvent admirer une image d'une œuvre d'art, laquelle reste néanmoins la propriété d'un collectionneur ou d'un musée. Soulignant son potentiel sans précédent pour la distribution et le partage, Walter Benjamin affirmait que « la reproduction mécanisée émancipe l'œuvre d'art de sa dépendance parasitaire par rapport au rituel<sup>4</sup> ». Pourtant, alors que la photographie d'une peinture ou une sculpture n'est pas l'œuvre originale, toutes les copies d'un fichier numérique sont identiques et, par conséquent, il n'y a pas d'« œuvre originale ». Une œuvre d'art sur Internet affichée sur le navigateur de l'ordinateur de quelqu'un est toujours l'œuvre originale. Par conséquent, personne ne peut prétendre la posséder (hormis l'artiste), à moins qu'il y ait un procédé pour établir clairement à qui elle appartient. Les noms de domaine sont un bon exemple de la fusion des concepts de propriété et d'accès universel : ils ont une rareté inhérente (une seule personne ou société peut enregistrer un nom de domaine donné), mais leur finalité est de fournir l'accès à un site Web. Une œuvre d'art sur le Web peut donc être vendue en l'associant à un nom de domaine, puis en transférant la propriété de ce nom de domaine au collectionneur. Cette stratégie a été utilisée avec succès par l'artiste Rafaël Rozendaal, qui vend ses sites Web<sup>5</sup> à des collectionneurs suivant les termes d'un contrat personnalisé<sup>6</sup> qui enchâsse les noms des propriétaires dans le code source de l'œuvre elle-même. Mais tous les artistes ne créent pas des sites Web, et, pour cette raison, d'autres solutions sont envisagées en vue de distribuer librement une œuvre d'art tout en conservant la propriété.

## COLLECTORS OR DEALERS



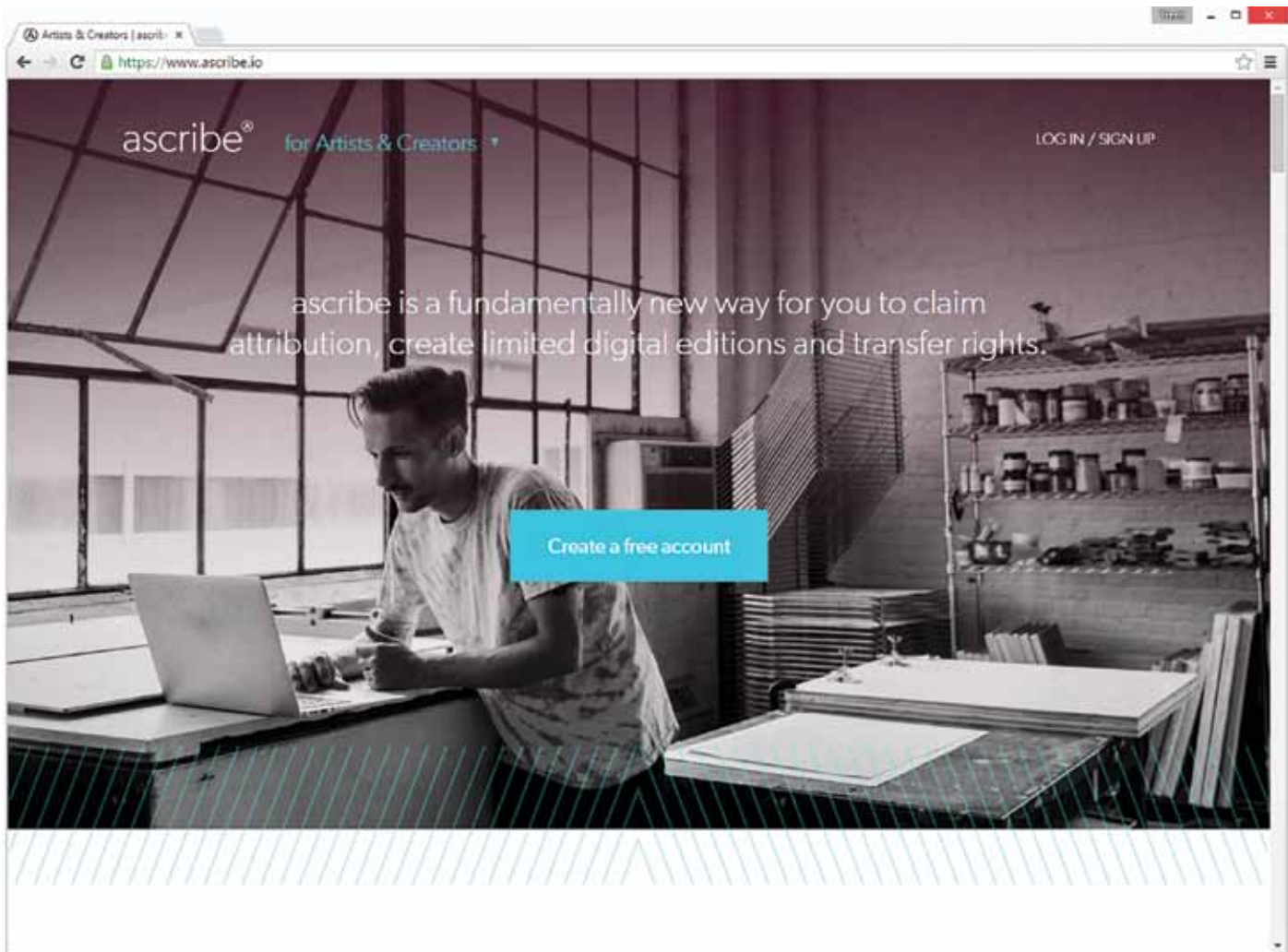
## CERTIFICATION FOR ARTWORKS RESALE

## VERIFICATION

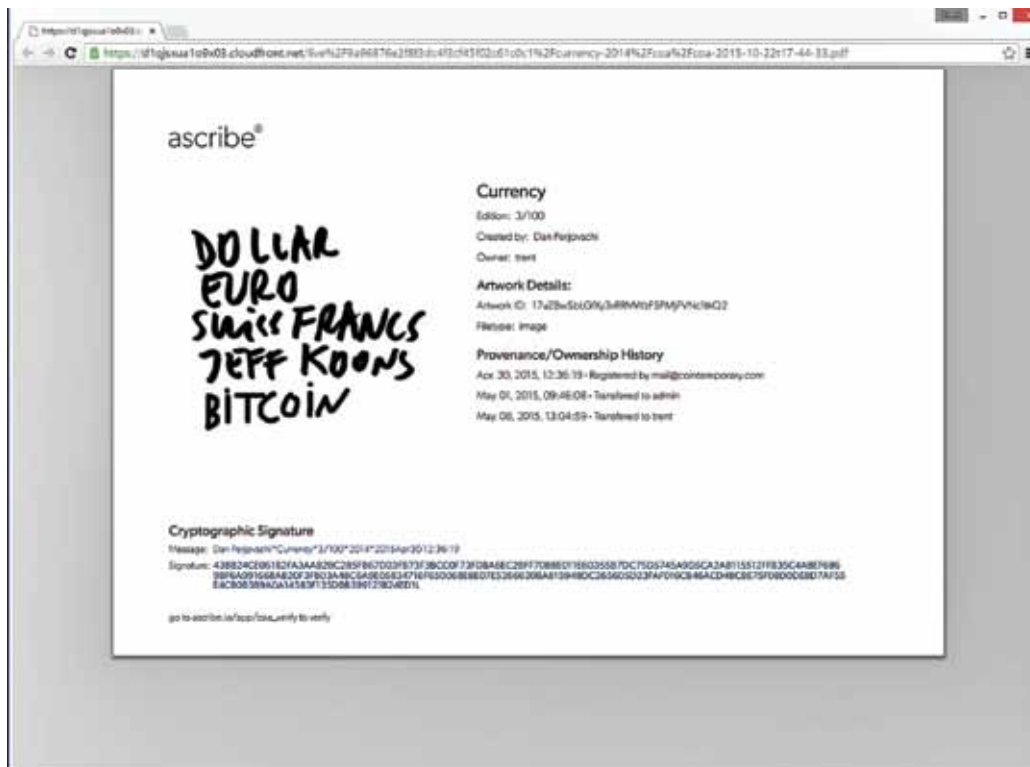
Paolo Cirio, *Art Commodities*, 2014.  
Implementation of the Certification and Verification  
Protocol of Smart Digital Art Objects.  
Avec l'aimable autorisation de l'artiste.  
[www.artcommodities.com](http://www.artcommodities.com)

être, puis ils se tournent vers d'autres artistes ou différents types de musique. Or des livres, des magazines, des films, des séries télé ainsi que des albums de musique ont trouvé un marché et une forme de distribution avec les ordinateurs et les appareils numériques grâce à l'accès aux catalogues, à la diffusion en continu (*streaming*) et au téléchargement de fichiers. Les ordinateurs de bureau, ordinateurs portables, téléphones intelligents (*smartphones*), lecteurs de livres numériques et tablettes facilitent l'accès à ce contenu numérique, qui est souvent téléchargé puis effacé lorsque l'espace disque vient à manquer. Le fichier n'a en lui-même aucune valeur; il est une copie reproduite à des millions d'exemplaires qui n'existe que pour permettre de faire l'expérience de son contenu.

La logique des œuvres d'art est tout autre : perçues comme des objets uniques (ou produites en éditions limitées), elles sont destinées à être conservées en permanence. Alors que les livres, albums de musique ou films accroissent leur valeur proportionnellement au nombre de copies vendues – sans limites quant au nombre



Site web d'Ascribe. Avec l'aimable autorisation de Ascribe, www.ascribe.io.



Certificat d'authenticité de *Currency* (2015) de Dan Perjovschi, édition 3/100. Avec l'aimable autorisation de Ascribe, www.ascribe.io

En 2014, l'artiste Paolo Cirio lançait *Art Commodities*, un projet proposant « un modèle d'affaires pour les ventes d'art contemporain s'appuyant sur l'abondance plutôt que sur la rareté<sup>7</sup>. » Cirio estime qu'un nouveau marché de l'art peut être construit en vendant des œuvres numériques à grande échelle et à bas prix, à la manière des éditions numériques de Sedition, mais sans les limitations imposées par cette plateforme. Dans le cadre d'*Art Commodities*, l'artiste a élaboré une forme de contrat (le *Smart Art Contrat*). Afin de permettre aux acheteurs de télécharger l'œuvre et de la distribuer librement, une série de signatures numériques sont enchâssées dans l'œuvre d'art elle-même; elles figurent également dans un certificat d'authenticité et un contrat de propriété. Une clé de chiffrement publique permet à l'acheteur de certifier la propriété de l'œuvre d'art. De cette manière, l'œuvre peut être reproduite et partagée sans limites, puisque chaque copie contient des informations indiquant à qui elle appartient. Ceci est similaire aux sites Web de Rozendaal, en ce sens que l'œuvre d'art augmente sa valeur en étant partagée et discutée, ce qui n'empêche aucunement le collectionneur d'en conserver la propriété. Poursuivant sur cette lancée, Cirio affirme que son modèle peut « démocratiser » le marché de l'art et « rendre accessible l'art de qualité au grand public à prix abordable.<sup>8</sup> » Depuis son lancement, *Art Commodities* est resté en version bêta, bien que Cirio travaille actuellement sur d'autres dimensions de ce projet proposant un modèle pour la vente de l'art numérique qui pourrait effectivement élargir le segment de collectionneurs d'art et résoudre le problème de la propriété des fichiers numériques.

Depuis mars 2015, Ascribe<sup>9</sup> – un service qui permet aux créateurs d'établir la propriété de leurs œuvres ou de leur matériel protégé par copyright ainsi que de la transférer facilement à un acheteur – propose une approche similaire. Artistes et créateurs n'ont tout simplement qu'à créer un compte sur le site d'Ascribe et à enregistrer individuellement chaque œuvre sur la base de données du site. L'œuvre d'art reçoit un identifiant cryptographique unique qui est stocké dans l'unité de compte (*bitcoin*) de la chaîne de bloc (*blockchain*), une base de données distribuée accessible à tous, mais impossible à falsifier. En utilisant la chaîne de bloc comme un grand livre, Ascribe permet à l'utilisateur de garder une preuve de propriété, de la transférer à d'autres, et d'enregistrer toutes les transactions de propriété numérique. En outre, Ascribe travaille à développer un procédé qui permettra de parcourir Internet afin de déterminer où une œuvre enregistrée (à ce stade, seules les images sont considérées) est utilisée. Ascribe offre aux créateurs et aux entreprises la possibilité de suivre l'utilisation de matériel protégé par copyright. Trent McConaghy<sup>10</sup>, cofondateur d'Ascribe, précise que ce service s'inspire de la vision originale de l'hypertexte qui était celle de Ted Nelson dans les années 1960 : fondée sur les liens bidirectionnels, elle prévoyait une forme de compensation économique pour les auteurs dont on utiliserait les textes. Potentiellement, cela peut ouvrir la possibilité pour un artiste de vendre ses œuvres simplement en permettant aux acheteurs de télécharger les fichiers, dont la propriété leur sera transférée en utilisant les outils fournis par Ascribe. Les systèmes complexes mis en place par d'autres plateformes pour garder le contrôle des fichiers ne seraient pas nécessaires, puisque la propriété des œuvres d'art est clairement établie et qu'une copie qui ne possède pas un certificat d'authenticité n'aurait pas de valeur, à tout le moins sur le marché de l'art. Ascribe offre ce service gratuitement aux artistes et aux créateurs. Il ne possède pas son propre marché, mais prend une commission de 3 % sur la vente d'une œuvre d'art « adjugée » sur le marché (la plateforme ne participe pas à la vente de l'œuvre, mais permet le transfert de propriété). Ce processus a été mis à l'épreuve dans Cointemporary<sup>11</sup>, une plateforme en ligne qui propose des œuvres d'art pouvant être achetées pour un prix fixe bitcoin. Grâce à Ascribe, les œuvres à vendre sont enregistrées et elles reçoivent

un identifiant cryptographique unique. Lorsqu'un acheteur acquiert une œuvre d'art au Cointemporary et paie via un transfert Bitcoin, la propriété est transférée à l'acheteur par une action simple qui met à jour le registre et affiche l'adresse électronique du nouveau propriétaire, ainsi que la date et l'heure de la transaction. L'acheteur reçoit également un certificat d'authenticité.

Ascribe offre un moyen de revendiquer la propriété d'une œuvre, mais ne peut empêcher que le fichier soit téléchargé ou copié. La vente d'œuvres d'art numérique doit donc compter sur la valeur accordée à la propriété de l'œuvre plutôt que sur sa simple jouissance. Alors que la musique, les livres et les films sont piratés parce que les consommateurs veulent seulement découvrir le contenu des fichiers et ne se soucient pas de les posséder, on s'attend à ce que les collectionneurs ne soient pas intéressés par les œuvres qu'ils peuvent télécharger, mais non posséder, car il ne s'agit pas alors d'« originaux ». Cependant, rapprocher l'art des masses, comme le suggère Paolo Cirio, peut conduire à un autre type de collectionneur, qui voudra contempler l'œuvre d'art sur un écran dédié, sans se soucier des questions de propriété. Les gens qui aiment l'art, mais ne se soucient pas d'investir dans l'art peuvent exposer chez eux, dans un cadre numérique accroché sur un mur, des œuvres d'art ou tout autre contenu trouvé sur Internet. Cela pourrait conduire soit à des œuvres d'art étant massivement vendues dans les grandes éditions (ce qui est recherché par Sedition et d'autres plateformes) soit au piratage de ces œuvres, comme de tout autre contenu protégé par copyright, mais fortement en demande. Ascribe développe actuellement des outils permettant de suivre l'utilisation de toute image ou vidéo, de tout fichier audio, texte, ou fichier 3D enregistrés sur son site. Cela pourrait créer une « couche de propriété » sur Internet, tel que proposé par McConaghy, mais il peut être difficile de garder une trace des contenus qui ne sont pas publiés sur un site Internet ou un réseau social ouvert à tous. Ascribe résout l'un des problèmes posés par la propriété des œuvres numériques et ouvre la possibilité d'un marché de l'art plus large, où une grande partie de la population peut accéder à l'art dans un format numérique. Ce marché, cependant, devra suivre des règles différentes et relever de nouveaux défis.

Pau Waelder

**Pau Waelder** est critique d'art, conservateur et chercheur en art numérique et culture. Parmi ses derniers projets, on note les conférences *En\_lloc (Now\_Here)*, *Digital Culture* (Fondation Pilar et Joan Miro à Majorque en Espagne). À titre d'auteur et éditeur, il a collaboré avec plusieurs revues d'art. Il est rédacteur en chef en nouveaux médias pour la revue *art.es*.

1 Raymonde Moulin, *Le marché de l'art. Mondialisation et nouvelles technologies*, Paris, Flammarion, 2010. Livre numérique Kindle, localisation 1552.

2 Sedition, [www.seditionart.com](http://www.seditionart.com).

3 Voir Pau Waelder, « Collectionner des œuvres d'art à l'ère du libre accès à Internet », *ETC Media*, no 102 (2014), p. 57-61.

4 Walter Benjamin, « The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction », in C. Harrison et P. Wood (directeurs de l'édition), *Art in theory, 1900-1990. An Anthology of Changing Ideas*, Oxford et Cambridge, Blackwell, 1992, p. 515.

5 Raphaël Rozendaal, « Websites », [newrafael.com/websites/](http://newrafael.com/websites/).

6 *Idem*, « Art Website Sales Contract », [www.artwebsitesalescontract.com/](http://www.artwebsitesalescontract.com/).

7 Paolo Cirio, *Art Commodities*, [artcommodities.com/](http://artcommodities.com/).

8 *Idem*, « Smart Art Economic Model », [artcommodities.com/?/c/model](http://artcommodities.com/?/c/model).

9 *Ascribe*, [www.ascribe.io](http://www.ascribe.io).

10 Trent McConaghy et David Holtzman, « Toward an Ownership Layer for the Internet », *Ascribe*, 24 juin 2015, [www.ascribe.io/app/editions/1iYjGaiKPSm3u3wbqZoTWBEKJQCaPHM4L](http://www.ascribe.io/app/editions/1iYjGaiKPSm3u3wbqZoTWBEKJQCaPHM4L).

11 *Cointemporary*, [cointemporary.com](http://cointemporary.com).