

**‘DREPTURILE ARTISTILOR IN SPATIUL CULTURAL EUROPEAN’
SUMAR SI RECOMANDARI**

Workshopul ‘Drepturile artistilor in spatial cultural european’ a fost organizat de catre ERICarts in parteneriat cu proiectul ALTERNE la Scoala de Arte Wimbledon si Parlamentul Cultural European in contextual celei de-a 3-a sesiuni, care a avut loc la Genova in decembrie 2004.

Principalul scop al workshopului a fost acela de a stabili si discuta starea actuala a drepturilor de autor/ copyright. In plus, au fost prezentate unele studii de caz asupra noilor lucrari de arta media, subliniindu-se unele schimbari recente in ce priveste sistemul de protejare a drepturilor si de remuneratie.

Iata cateva dintre observatiile/ recomandarile facute de catre prezentatori si participanti in cursul workshopului. Nu este o lista exhaustiva, dar se face referire la punctele esentiale ale discutiilor:

1. Actualul sistem copyright are o lunga traditie si a dezvoltat un cadru legal si strategii administrative puternice. Totusi, acest sistem ofera putine avantaje financiare artistului in general, fie el creator sau performer si ofera beneficii disproportionale catorva artisti renumiti sau unor proiecte de anvergura.
2. In ultimii ani, au aparut noi structuri, cum ar fi organizatia Creative Commons, care incearca sa modifice raportul de putere in ce priveste procesul legal, indepartand interesele economice ale gigantilor economici.
3. Unii activisti au mers atat de departe incat au propus ‘o lume fara copyright’, eliminarea privatizarii in ce priveste piata ideilor si responsabilizarea domeniului public.
4. In prezent, miscarea operelor de arta este reglementata de legi. Nu se presupune ca un artist sau producator poate scoate o opera in domeniul public in mod gratuit doar pentru ca doreste sa o faca. Pentru a putea face acest lucru, este nevoie, de

- asemenea, de un act explicit de renuntare la drepturi; in caz contrar, din punct de vedere legal, procesul este guvernat de legile nationale si tratatele internationale ale dreptului de autor/ copyright.
5. Artistii trebuie sa isi asume responsabilitatea sa se informeze in mod corespunzator in legatura cu drepturile lor legale, nu numai pentru a se asigura ca primesc creditul cuvenit pentru lucrarile pe care le-au produs, ci si pentru a asigura accesul comunitatii largi de artisti sau al altor utilizatori la operele lor de arta si, daca artistul decide astfel, pentru ca lucrarile sale sa poata fi reproduse ori sa poata fi create lucrari derivate.
 6. Nu este nevoie ca artistii sau autorii sa semneze contracte care sa le ia toate drepturile. Nu sunt obligati sa urmeze modele existente, de exemplu sa cedeze drepturile lor pe viata + 70 de ani dupa moarte (asa cum se practica in cazul contractelor editoriale). Ei pot negocia contracte decente cu asociatiile, editorii sau producatorii lor, care sa faciliteze accesul lucrarilor in domeniul public in timp mai scurt (de exemplu 10 ani). Astfel, este posibil sa se foloseasca actualul sistem pentru a redefini mai coerent contextul legal.
 7. In momentul de fata, societatile ce colectioneaza lucrari detin monopolul asupra colectarii si distribuirii prerogativelor artistice. Reguli clare ar putea fi promovate pentru a asigura transparenta in acest domeniu. Aceste societati ar trebui sa fie mai descise si sa permita membrilor lor sa aleaga modele alternative, ci nu sa-i oblige sa semneze contracte constrangatoare pentru intreaga viata, asa cum se intampla in unele tari cum ar Franta. Exista unele variante alternative interesante care incep sa sparga acest tip de monopol, cum ar fi diferite sisteme ce nu-i forteaza pe utilizatori, asa cum se intampla cel mai frecvent in prezent.
 8. Pe plan european, s-a ajuns la concluzia ca managementul societatilor care se ocupa cu colectionarea de lucrari de arta trebuie sa fie modernizat. Pe de alta parte, aceste societati sunt utile atunci cand ii ajuta pe autorii de lucrari media sa obtina drepturi asupra lucrarilor lor – fie acestea texte, clipuri audio sau video, fotografii, etc. De asemenea, societatile pot actiona ca intermediari in cazurile in care autorii au dificultati. In momentul de fata, nu exista nici un sistem european sau international, sau alte resurse prin care artistii ar putea sa-si asigure diferite

- tipuri de drepturi asupra productiilor lor. De multe ori, artistii se bazeaza doar pe ‘intelegeri’ pe cuvânt, care nu sunt valide si ar putea fi contestate din punct de vedere legal. Este esential ca acestea sa fie scrise. In caz contrar, exista riscuri pe care unii si le asuma, deoarece operele lor sunt prea putin comerciale sau servesc doar scopuri educationale.
9. Este imperios necesar sa fie dezvoltate resurse care sa asiste artistii in procesul de auto-informare in ce priveste drepturile lor si diferitele modalitati de a detine controlul asupra propriilor drepturi. In acest context, s-a recomandat implementarea unui modul educational despre drepturile artistilor, care sa fie distribuit facultatilor de arta din Europa. Aceasta s-ar putea pune in practica prin concursul universitarilor, artistilor, oamenilor de stiinta si expertilor legali.
 10. Este necesara o atitudine mai deschisa asupra muncii artistului care este in schimbare si asupra utilizarii noilor tehnologii. De aceste lucruri trebuie sa tina cont agentiile de copyright, Comisia europeana, legislatorii si organizatiile profesionale ce reprezinta artisti si autori.

Participantii la workshop au fost de accord ca acest tip de dezbatere si discutie trebuie sa continue, precum si colectionarea datelor calitative si cantitative, studii de caz, spețe, etc.

In 2003, cea de-a 2-a sesiune a Parlamentului Cultural European a dat o hotarare pentru a promova examinarea ‘cadrlui legal si economic iesit din actualitate si care nu serveste scopurilor initiale de a recunoaste si de a remunera artistii creativi pentru munca lor.’

Legislatia privitoare la drepturile de proprietate intelectuala a constituit unul dintre principalele instrumente utilizate pentru a defini relatiile economice dintre creatori (autori), distribuitori, producatori si receptori (public) ai unei lucrari de arta; principiile acestei legislatii sunt fundamentate, in majoritatea tarilor europene, pe principiul drepturilor de autor individuale exclusive (originale).

Cercetari recente (Danielle Cliche & al., *Creative Europe: On the Governance and Management of Artistic Creativity in Europe*. Arcult Media, Bonn, 2002) indica

transformarile complexe ale acestei relatii, de vreme ce ‘creativitatea artistica in Europa nu mai este in mod exclusiv o caracteristica a unui individ’, ci are mai degraba calitati colective, fiind folosita si re folosita, re-creata de catre terți artisti, producatori culturali si publicul creator in general.’ Ne confruntam, asadar, cu o dilema intre un sistem vechi de sute de ani si trend-uri mai recente in industriile culturale:

- Practicile artistilor independenti se afla in tranzitie. Studiile arata ca un numar crescând de artisti fac parte din echipe de proiect formate din autori, regizori, producatori, artisti, ingineri, programatori, etc, care se asociaza pentru a produce in comun un rezultat final. In acest context, este foarte dificil sa fie nominalizat un unic autor. De exemplu, majoritatea lucrarilor digitale sau multi-media produse astazi nu sunt creatia unui singur artist sau autor, ci sunt produsul mai multor actori.
- Progresul tehnologic a ocazionat de asemenea oportunitati fara precedent pentru a crea, copia si distribui operele artistice intr-un mod mai usor si ieftin decat inainte.
- Pe de alta parte, companiile multinationale din industria culturala isi pastreaza pozitia de manageri si detinatori de drepturi legale ale majoritatii lucrarilor de pe piata. In acest context, legislatia privitoare la proprietatea intelectuala devine, in mod frecvent, instrumentul care protejeaza interesele gigantilor si ale starurilor din industria culturii.
- Incep sa apara sisteme care permit artistilor sa fie managerii propriilor drepturi, conform propriilor termini. Aceste sisteme se bazeaza pe principiul ca autorii/artistii ar trebui sa-si defineasca singuri conditiile in care acorda utilizatorilor dreptul de a copia, distribui ori transforma lucrarile lor. Aceste sisteme pot lua diverse forme, de la utilizare gratuita, la utilizare contra cost sau schimb de drepturi.

Scopul acestui workshop a fost acela de a pune unele dintre cele mai importante probleme privitoare la drepturile de proprietate intelectuala in contextual practicilor actuale si al conditiilor artistilor care se folosesc de noile tehnologii, fie pentru a distribui sau a-si realiza creatiile.

Workshopul a fost deschis de trei prezentari despre:

- a) Informarea in ce priveste ultimele progrese in domeniu si prioritatile Uniunii Europene si WIPO (World Intellectual Property Organisation);
- b) Creative Commons – un nou model bazat pe legea contractului, ce creaza posibilitatea ca artistii si autorii sa hotarasca conditiile in care lucrarile lor pot fi folosite/ copiate; si
- c) Imaginarea unei lumi fara copyright.

A doua parte a workshopului a facut o incursiune in practicile artistilor si experientele pe care grupurile de artisti le au in legatura cu regimul actual de copyright si in incercarea lor de a implementa modele alternative. Proiectele trateaza diferite forme artistice (text, sunet, imagine vizuala), cat si diversele instrumente legale cu care acestea opereaza.

Sistemul de copyright: probleme si dezbateri recente

Sumar al prezentarii lui Suzanne Capiou – avocat, profesor si director al Institutului European pentru Drepturile de autor, Bruxelles

Copyright-ul a aparut in secolul 18, cu scopul de a limita monopolul editorilor asupra lucrarilor publicate si de a diversifica piata, permițând accesul si al altor editori. Copyright-ul a fost acordat autorilor, ci nu editorilor. Intentia a fost aceea de a usura liberul acces al oamenilor la idei.

In secolul trecut, echilibrul dintre libertate si interesele economice s-a pierdut. Interesele de afaceri si lobby au acaparat procesele guvernamentale la nivel national si international. Drepturi intangibile au devenit obiectul negociabil al comertului pe plan mondial. De altfel, proprietatea intelectuala se dezvolta vertiginos in economia nationala a S.U.A., reprezentand o parte semnificativa a produsului intern brut.

Exista indicii ca aceasta disfunctie este pe cale de ameliorare. WIPO (World Intellectual Property Organisation) si UE au inceput sa ia in considerare apelurile consumatorilor in ce priveste dezvoltarea unor noi directive si initiative pentru protejarea drepturilor consumatorilor. Pe de alta parte, voci ale societatii civile au devenit si ele mai organizate. In octombrie 2004, societatea civila a depus Declaratia de la Geneva asupra viitorului Organizatiei Mondiale a Proprietatii Intelectuale (WIPO), declarand ca exista o criza globala in aceasta privinta.

Intrebare si raspuns:

Pierre Guillet de Montoux: Ce se intelege prin ,consumatori’? Considerati artistii ca fiind consumatori in sensul ca ei folosesc si re-folosesc operele altora? In acest context, devine relevanta problema ,originii’ in lantul valoric al productiei culturale. Sunt artistii consumatori?

Raspuns Susanne Capiou: Nu, artistii doar folosesc materiale pre-existente. Consumatorul este cel care foloseste o lucrare pentru a o transforma, spre exemplu pentru a crea ceva nou din ea sau pentru a face bani din ea. ,Consumatorul’ este pasiv.

Principalele subiecte pe agenda WIPO (Organizatia Mondiala a Proprietatii Intelectuale):

- 1.**Protectia bazelor de date. In prezent, nu exista o astfel de protectie la nivel international in ce priveste bazele de date non-originale. In UE, investitorii, ci nu autorii, beneficiaza de un drept *sui generis*.
- 2.**Reactualizarea definitiei de ,emitor' pentru a lua in considerare dezvoltarile din contextul Societatii Informatonale.
- 3.**Reactualizarea Conventiei de la Roma pentru drepturile performerilor si producatorilor astfel incat sa includa si performerii din câmpul audiovizual.
- 4.**Protejarea expresiilor traditionale.

Principalele prioritati discutate de către UE:

- 1.**Pirateria este una dintre principalele prioritati puse in discutie de către UE. Noi directive in ce privește falsificarea si pirateria au fost adoptate in Europa in aprilie 2004. UE va implementa un plan de actiune in țările Lumii a Treia (ex. China).
- 2.**Coordonarea societatilor colectionare (de lucrari de arta). UE a concluzionat ca aceste societati nu au un sistem modern de management. Rezultatele unor studii recente cerute de catre UE arata ca este nevoie de o lege potrivita pentru coordonarea acestor societati.
- 3.**Reanalizarea acquis-ului comunitar. In ultimii 15 ani, UE a adoptat mai multe directive in sfera drepturilor de autor, de ex. Computere+software; drepturi de inchiriere; satelit si cablu; extensia termenului de protejare la 70 de ani dupa moartea unui autor; drepturi conexe (ale performerilor si producatorilor); protejarea bazelor de date; drepturi de reproducere si comunicare in Societatea Informatonala.

Cea mai recenta Directiva a Societatii Informatonale permite ca lucrarile sa poata fi folosite in domeniul public. Dar poate publicul avea dreptul de a face o copie digitala a unei lucrari pe Internet? In Belgia, legea sustine ca publicul nu are dreptul de a copia si de aceea, producatorul lucrarii poate lua masuri de protejare a CD Rom-ului sau a paginii web pentru a impiedica terții sa copieze lucrari.

Intrebare & raspuns:

1) Cand o persoana navigheaza pe Internet, o copie a fiecarui website este depozitata intr-un fisier temporar in hard discul personal. Daca ar fi sa interpretăm cele spuse *ad literam*, ar insemna ca toti cei care navigheaza pe Internet o fac in mod ilegal.

Da, este corect. Acesta a fost unul dintre subiectele discutate de catre Comitetul European in noiembrie 2004. Reproducerea temporara este una dintre exceptiile admise de catre Directiva Societatii Informatonale, dar nu a fost inca implementata si in celelalte directive. Re-analizarea achiului comunitar va trebui sa ia aceasta problema in discutie.

2) Cum se va supraveghea acest proces? Masurile tehnice de protejare (de ex. ale unui CD-Rom) sunt foarte usor de incalcat. Nu este nevoie sa spargem codul, ci este sufficient un dispozitiv care permite citirea lui si accesul la lucrari si copierea lor. Tehnologia va fi mereu cu un pas inaintea legilor si masurilor de protejare.

Suzanne Capiou: Organizatia Mondiala a Proprietatii Intelectuale (WIPO) a luat in discutie acest lucru, interesele economice fiind atât de mari. Au fost adoptate masuri de protecție. De aceea, cand acestea sunt incalcate – fie si pentru a accesa o lucrare neprotejata de pe Internet – se considera totusi un act de piraterie.

Adaptarea licentei de copyright

Sumar al prezentarii lui Roland Honekamp, Creative Commons International

CC (Creative Commons) este un ONG global care se ocupa de probleme legale in cadrul legii dreptului de autor. Fara a avea venituri, este independent de orice afaceri sau interese de guvern. Este finantat exclusiv de catre organizatii caritabile din SUA, dar poate primi finantari si de la autoritati publice europene.

Obiectivul CC este sa obtina un echilibru intre controlul prea strict al copyright-ului si lipsa totala a acestuia in epoca digitala. Creativitatea si activitatea artistica trebuie sa se supuna unor reguli si drepturi, din punctul de vedere al CC. Nu incercam sa revolutionam sau sa demolam cadrul existent, ci sa elaboram notiunea de copyright deja existenta, care, de la al doilea razboi mondial incoace, a devenit prea confuza si alarmanta. Aceasta a devenit atat de complicata incat nu se mai stie ce este permis si ce nu; exista prea multe domenii ale legii copyright-ului si proprietatii intelectuale in general. Exista atatea organizatii si atat de multe tari propun solutii legale atat de diferite, incat este dificil sa intelegem in mod coerent ce se petrece.

CC se preocupa de un singur domeniu al legii proprietatii intelectuale. Legea proprietatii intelectuale in genere protejeaza diferitele manifestari ale mintii umane, de ex. patentul pentru inovatii stiintifice, marca de produs – extrem de importanta in contextul produselor contrafacute lansate pe piata de catre China, copyright-ul pentru creatii artistice si literare. CC se preocupa doar de cel din urma domeniu.

Copyright-ul devine din ce in ce mai relevant datorita dezvoltarilor industriale, de software si baze de date. Astfel de informatii sunt vitale pentru marile corporatii multinationale cum ar fi companiile farmaceutice si nu sunt acoperite sau protejate de patent, ci de legea copyright-ului (care este si scopul directivei propuse de catre UE).

Copyright-ul devine din ce in ce mai important si este acum un mijloc economic puternic al intereselor de afaceri. CC considera ca o economie sanatoasa nu ar trebui sa fie confundata cu aceste interese de afaceri acaparatoare. Abordarea proprietatea intelectuale nu trebuie sa excluda latura economica, dar legea copyright-ului in special nu este neaparat sinonima cu interesele de afaceri.

Exista o mare diferenta intre legea copyright-ului (ex. Marea Britanie si SUA) si dreptul de autor din Europa continentală (ex. Franta si Germania). Deosebirea esentiala se afla in drepturile morale, acea legatura invizibila pe care artistul o are cu lucrarea sa. In sistemul Anglo/ American nu exista o latura morala in legea copyright-ului care cuprinde drepturile de autor, dar si drepturile colaterale ale producatorului, ale performerului si ale emitatorului; acesta nu este si cazul sistemului continental de drept de autor – care presupune o legislatie aparte in ce priveste drepturile colaterale. CC (creative Commons) este de asemenea interesat de aceste drepturi colaterale – dreptul de a inregistra si de a pune in practica o lucrare – cat si de stricta definire a dreptului de autor.

Principalele trei progrese realizate dupa al treilea razboi mondial pana in prezent:

- legea copyright-ului s-a extins mai departe de carti, poezie si romane. Progresele noilor tehnologii le-a permis artistilor sa foloseasca noi metode pentru a-si realiza creatiile (ex. fotografia, filmul, Internetul). Copyright-ul a devenit un domeniu mai vast de-a lungul timpului, cuprinzand toate aspectele creatiei artistice si literare. Astazi, exista tot mai multe reguli si masuri de protejare.
- S-a realizat o crestere in importanta a media si a intereselor de afaceri. Acestea detin tot mai mult control asupra proceselor de reglementare, asupra birocratiei guvernamentale si a organizatiilor internationale.
- A aparut un sistem de management al drepturilor digitale pentru a implementa dreptul de proprietate intelectuala.

Unul dintre principalele progrese este extinderea termenului de protejare acordata detinatorilor de copyright, nu doar autorilor, ci si corporatiilor. De asemenea, CC isi manifesta intentia de a acorda publicului acces liber la rezultatele cercetarilor stiintifice

mai mult decat cele publicate in jurnale academice costisitoare. Un obiectiv principal este de a face continuturile digitale mai disponibile decat sunt in prezent. CC considera ca legea copyright-ului este deosebit de restrictiva si nu tine pasul cu ultimele progrese, in special din sfera digitala. Actualmente, Internetul poate fi utilizat intr-un mod care este interzis de legea copyright-ului.

CC incearca sa-si realizeze obiectivul prin redarea puterii de decizie artistului. Acesta trebuie sa aibe dreptul de a fi intrebat inainte ca lucrarea sa sa fie distribuita.

Este important sa ne aducem aminte ca modelul de copyright utilizat pana in anii 1970 era similar patentului. O lucrare putea fi protejata doar daca era inregistrata in mod activ, fara de care se presupunea ca accesul la ea era liber. In anii 70, aceasta povara s-a transformat in necesitatea de a face in mod expres un act de renuntare la o lucrare daca nu se doreste stabilirea unei legaturi imediate de apartenenta. Aceasta este si principala bariera pentru circulatia libera a diferitelor lucrari. Principala noastra intentie este de a reveni la situatia anterioara anilor 70.

Exista diferite posibilitati dintre care artistii pot alege:

- Lucrarea poate fi folosita de catre consumatori pentru scopuri non-comerciale;
- Utilizarea comerciala poate fi restrictionata sau permisa;
- Lucrarea sa nu poata fi modificata;
- Lucrarea sa poata fi modificata de catre consumatori, care sa aibe posibilitatea de a crea lucrari derivate;
- Sisteme ,share' (de co-utilizare) – ceea ce inseamna ca daca o lucrare grevata de anumite conditii este folosita/ transformata, aceleasi conditii vor greva si lucrarea derivata si aceasta poate fi co-utilizata.

Succesul acestui proiect va depinde, in final, de acceptarea si folosirea licentelor de catre consumatori/ utilizatori si de implementarea licentelor in sistemul legal. Pentru acestea, este necesar ca licentele sa fie transferate in diferite jurisdicii si in diferite limbi (☺ aici aveti nevoie de mine).

COORDONARE SCULPTOR, PROF.UNIV.DR. DUMITRU ȘERBAN

Trad. si adaptare drd. Alina-Andreea Dragoescu

Statistica CC arata ca: $\frac{3}{4}$ dintre artistii cu licenta CC nu permit utilizarea comerciala a lucrarilor lor;

30% dintre artisti prefera sa-si pastreze lucrarile intacte si nu permit modificari;

70% dintre artisti declara ca utilizatorii sunt liberi sa creeze lucrari derivate (pot prelua lucrarile lor si le pot folosi in scopuri proprii si le pot schimba daca doresc);

50 % dintre artisti opteaza pentru sistemul ,share' (utilizarea in comun pe baza reciprocitatii).

Scopul final este sa transformam licentele CC (creative Commons) intr-un sistem standard global valabil in toata lumea si valid in toate jurisdictiile principale ale lumii. Lucram la perfectionarea compatibilitatii acestora cu diferite jurisdictii. Incercam, de asemenea, sa propagam publicarea rezultatelor cercetarilor stiintifice (stiinte naturale) pentru ca acestea sa poata fi accesate in mod liber pe Internet. CC Publisher este un sistem de depozitare de date si spatiu gratuit pentru publicarea lucrarilor artistilor pe web. Nu se stie cat timp acest proiect este fezabil si va putea fi sustinut.

IMAGINAREA UNEI LUMI FARA COPYRIGHT

Sumar al prezentarii lui Marieke Van Schijndel

Doresc sa prezint o perspectiva diferita – un experiment care ne va ajuta sa depasim cu mintea cadrele cu care suntem familiari. Copyright este o notiune atat de omniprezenta incat este dificil sa ne gandim altfel la ea. Dar sa ne imaginam o alternativa la copyright si sa ne inchipuim care ar fi implicatiile strategice ale acesteia. Ne vom pune niste intrebari in legatura cu unele aspecte pe care le luam de-a gata. Totusi, schimbarea necesita pasi mici si nu se va petrece brusc.

Ne vom referi despre copyright in termeni generali, implicand toate formele de activitate creativa. Principalele schimbari, insa, vor fi necesare mai ales in domeniul editarii si al filmului, mai degraba decat in domeniul noilor media.

Aceasta problematica a mai fost prezentata, dar observatiile facute in legatura cu problemele inerente nu s-au referit la chestiunea pe care noi o consideram fundamentala. Daca c-ul este in mod inerent injust, ce l-ar putea inlocui, astfel incat artistilor sa li se garanteze compensatii financiare pentru lucrarile lor? Cum putem preveni transformarea completa a creativitatii intr-un domeniu privatizat?

2 Observatii principale:

1. Sistemul actual de copyright acorda prea putina atentie si beneficii artistilor in general si creeaza beneficii disproportionat pentru cativa artisti renumiti si pentru proiectele majore.

2. Dezvoltarea domeniului public al creativitatii si cunoasterii – Artistii ar trebui sa aibe posibilitatea sa se inspire in mod liber din domeniul public, unde sa poata gasi idei si material artistic pe care sa-l poata elabora. Acest spatiu este cu desavarsire inchis atunci cand materiale artistice din trecut si din prezent ajung in maini private. Privatizarea pietei de idei incetinesc progresul stiintific si oportunitatile de a crea noi produse si lucrari artistice.

Pornind de la aceste observatii si de la faptul ca artistii nu sunt entitati cu idei originale nelimitate, ci construiesc pe ideile si lucrarile deja existente (contemporane sau din trecut), putem concluziona ca actualul sistem de copyright este in mod inerent injust.

Principalul dezavantaj al modelelor alternative care au aparut in ultima vreme (de ex. Creative Commons) este ca acestea raman in cadrul copyright-ului sau al proprietatii private asupra lucrarilor. Aspectele economice sunt necesare, intr-adevar. Autorii si artistii au incercat mereu sa-si gaseasca un public care sa consume si sa aprecieze produsele si ideile lor. Artistii, producatorii si patronii sunt antreprenori supusi la riscuri si implicati in competitie. Modelul propus de catre noi nu separa cultura in cultura comerciala si non-comerciala, ci mai degraba ii considera pe cei implicati ca antreprenori, fie ca vor sau nu sa faca un profit din aceasta. Ei functioneaza mereu in sfera comerciala. Initiativa de a crea poate veni de la cineva care comanda o lucrare (un patron), de la unul sau mai multi artisti sau autori sau de la un producator. In toate cazurile, exista o persoana sau o

institutie care se face responsabila de crearea sau reprezentarea unei lucrari artistice. Aceasta responsabilitate presupune abordarea unui intreg sir de activitati care sunt implicate de proiectul artistic in sine – precum si riscurile financiare. Initiatorul lucrarii este antreprenorul care isi asuma un risc, la fel ca orice alt antreprenor. In modelul propus de noi, nu artistul sau autorul este cel care isi asuma un risc, ci antreprenorul, fie el producator, patron sau un grup de artisti.

Am conturat 3 faze principale pe care modelul nostru le presupune:

1. Piata

2.Principalul scop: sa ne distanțăm de actualul sistem de copyright. Țarul drepturilor de proprietate - care îngrădește o lucrare artistica si care este construit in mod artificial - va dispărea. Lucrarea va fi pusa pe piata din momentul crearii ei. Antreprenorul are un avantaj competitiv al primului pion atunci cand colecteaza venitul. Fiind primii, vor avea un avantaj fata de altii care, dupa un anumit timp, incep sa copieze/ re-utilizeze o anumita lucrare. Antreprenorii culturali vor avea un monopol temporar, fiind primii care scot produse noi pe piata. Epoca digitalizarii a redus, totusi, acest interval de timp al ‘monopolului’. Multi antreprenori pot crea avantaje in diferite moduri, de exemplu prin contact live, ceea ce este foarte important din punct de vedere valoric. Multe persoane ar fi dornice sa plateasca pentru ceva ce ar putea avea si gratuit, stiind inasa ca banii ar merge direct spre artist, care va crea astfel mai multe lucrari, ceea ce ar fi de dorit. Avantajul competitiv este esenta modelului pe care il propunem.

Intrebare: Dar daca toate lucrarile vor face parte din domeniul public, accesul tuturor va fi permis si acestea vor putea fi folosite si exploatare, atunci nu ar mai exista proprietate privata. S-ar institui o lege a junglei si nu va mai exista protectie impotriva furturilor de idei.

Raspuns: Nu sunt de acord. Uneori, lucrarile altora sunt inutilizabile pentru ca nu sunt potrivite, nu constituie arta. Orice poate fi usor folosit este de fapt inutil pentru ca nu este

COORDONARE SCULPTOR, PROF.UNIV.DR. DUMITRU ȘERBAN

Trad. si adaptare drd. Alina-Andreea Dragoescu

arta. Artă se ridică deasupra utilului. Aceasta este opinia mea. Artă mea nu este accesibilă pentru scopuri comerciale pentru că este inutilă pe piață.

PARTEA A DOUA: STUDII DE CAZ

EGOBOO BITS

Sumarul prezentării lui Marcell Mars, Multimedia Institute Zagreb

Egoboo Bits este o marcă publicitară digitală fondată în 2001 bine cunoscută în comunitatea de software gratuit. Este un proiect al Institutului Multimedia din Zagreb. Se poate descărca orice de pe website-ul nostru în mod gratuit – se poate vorbi liber, copia, modifica, se pot expune public lucrări. Singura condiție este că dacă sunt re-publicate lucrări derivate, acestea trebuie să mențină aceleași condiții ca și cele inițiale. Oricine se poate alătura acestei comunități și poate publica lucrări, software-ul fiind foarte util și ușor de utilizat.

EGOBOO Bits este recunoscut că fiind un proiect artistic și este prezentat ca atare la diferite festivaluri media (de ex. Ars Electronica și Transmediale Festival). A devenit parte integrantă a expoziției de grup a artiștilor croați prezenți la aceste festivaluri, fiind selectată de către curatori.

Artiștii EGOBOO Bits nu vor putea să trăiască din vânzarea sau publicarea muzicii proprii sau a altor lucrări artistice. Întregul proiect nu implică bani. Deci, de ce facem acest lucru? Suntem amatori, dar mandri și încantați de ceea ce facem. Întregul proiect funcționează datorită oamenilor din organizație, care împartășesc un crez puternic și au o fundamentare teoretică. Natura produsului de creație este colectiv. Termenul nostru de referință nu este piața, ci preferăm să ne referim la libertatea artiștilor. Noi încercăm să evităm concursul de putere autodefinindu-ne ca producători și lăsând consumatorilor de asemenea posibilitatea de a fi producători. Suntem mulțumiți de colaborarea noastră cu CC (Creative Commons) și de faptul că este atât de ușor să obținem și să folosim

licentele. Aceasta ne ajuta sa gasim propriile noastre solutii pentru rezolvarea problemelor din punctul de vedere al propriului nostru sistem de valori.

Arhivele electronice de pe rețea

Sumar al lucrării lui Woody Vasulka

Din 1969, am colectat materiale care formeaza o arhiva de lucrari, dizertatii, articole, filme, etc, despre prima generatie de video-artisti ai anilor 60. Aceasta colectie a crescut de-a lungul anilor si a trecut in posesia fundatiei Daniel Langlois (Montreal), noi pastrand drepturile electronice asupra informatiilor. Am scanat toate acestea si a rezultat in final o baza de date de peste 30.000 pagini, care a fost transferata pe un website pe Internet. La Praga, am discutat o propunere de finantare cu mai multi parteneri din Germania, Cehia, Olanda, Polonia, etc. Propunerea a avut succes si am primit 1,2 milioane de euro pentru proiectul nostru: ‘Sistem deschis de arhivare prin Internet’. Principalele activitati implicate de acest proiect sunt: testarea si descrierea unor metode de digitalizare; dezvoltarea unui set de reguli si producerea unui material pentru training; Echipa noastra cuprinde curatori, teoreticieni, artisti si experti in noile tehnologii media care se vor ocupa de artele electronice si stocarea lor. Intr-un cadru interdisciplinar, vom crea reguli specifice pentru manipularea informatiilor, stabilirea categoriilor si alte elemente de pastrare a lucrarilor electronice.

Daca sunt folosite imagini in miscare, exista anumite tipuri de informatie care trebuie sa fie atasate pentru ca imaginea sa circule prin retea. Aceasta implica numerotarea, incadrarea imaginii, laolalta cu alte informatii despre autor sau sursa. Pentru aceasta, trebuie sa cream protocoale si indexuri speciale.

Partenerii polonezi din proiect au recunoscut ca au nevoie sa defineasca un sistem de structuri informationale care sa se inscrie in standardele acceptate, pentru a putea apoi sa pregateasca procesul de integrare si de modificare a bazelor de date. Trebuie sa definim si sa facem efortul sa raspundem nevoilor clientilor nostri, pentru ca proiectul sa atinga

succesul scontat. Pentru a putea folosi sistemul, ei au nevoie de informatie reala cu care sa opereze, fara de care intregul proiect ar eșua.

Internetul nu este atat de puternic pe cat se crede incat sa transmita si sa arhiveze arta electronica. Rețelele (cum ar fi cele academice si stiintifice) au o capacitate mult mai mare. Specialistii in tehnologie nu considera ca rețelele academice exista cu adevarat, desi apar pe hartie – este doar mitologie urbana. Ei considera ca Net-ul e mort si colapsul sau se datoreaza intereselor comerciale din sistem, care au devenit atat de puternice incat au compromis intreaga retea.

Exista o cantitate enorma de informatie care asteapta sa fie procesata si sa se creeze o interfata la retea, iar munca de curator sa devina o realitate. Lucrarea transmisa sau emisa nu va fi compromisa. Daca aceasta nu este transmisa prin retea, nu vom avea acces decat la imagini de marimea unui timbru postal. Artistii doresc sa fie pastrata calitatea imaginilor asa cum au fost ele produse si transmise initial. Avem nevoie de un laborator pentru a compara imaginile transmise si primite, astfel incat sa ne asiguram ca ele nu sunt compromise. Bancile si alte organizatii comerciale utilizeaza ferestre pe retea care compromit imaginile si lucrarea. Noi trebuie sa verificam mereu ca acest lucru sa nu se intample cu lucrarile originale – desi nu este o arta, acesta este un pas important de realizat.

Reteaua MARCEL si proiectul ALTERNE

Sumar al lucrarii prezentate de Don Foresta, Wimbledon School of the Arts

MARCEL este o retea interactiva permanenta si un web site dedicat experimentelor artistice, educationale si culturale, schimburilor dintre arta si stiinta, cat si colaborarii dintre arta si industrie. Portalul MARCEL ofera accesul si permite postarea informatiilor legate de proiecte artistice, programe educationale, cercetare, evenimente, colaborari on-line si parteneriate. Website-ul MARCEL se deschide cu o lucrare de Marcel Duchamp.

Doresc sa va prezint un alt proiect, ALTERNE, finantat de catre UE in prezent. Au fost create diferite instrumente artistice, care vor aparea pe retea pentru a fi folosite de artisti.

COORDONARE SCULPTOR, PROF.UNIV.DR. DUMITRU ȘERBAN

Trad. si adaptare drd. Alina-Andreea Dragoescu

Acest proiect are legatura cu proiectul Marcel via Global Threads Virtual Faculty for Arts and Science. Global Threads este o facultate on-line care aduce laolalta in fiecare luna un artist si un om de stiinta care vorbesc despre diferite subiecte. Noi dorim sa oferim mai multe resurse studentilor. In acest spatiu virtual, vizitatorii au acces gratuit, intrucat proiectul este finantat cu bani publici de catre Comisia Europeana. Consideram ca proiectele finantate cu bani publici trebuie sa fie gratuite in cadrul spatiului public.