

PNEK c/o Atelier Nord, Nedregt. 8 0551 Oslo, Norge
tlf+47 22 37 17 00 www.pnek.no epost pnek@pnek.no

Det Kongelige Kultur- og Kirkedepartementet

Akersgt. 59
P. B. 8030, Dep
0030 Oslo

Oslo, 23. 06. 2003

**Høringsuttalelse til revidert Åndsverklov fra PNEK –
Produksjonsnettverk for Elektronisk Kunst**

Referansegruppe: Jørgen Larsson (leder), Gisle Frøysland, Per Platou,
Andreas Galtung og Janne Stang Dahl

GENERELT

I denne høringsuttalelsen belyser PNEK punkter som berører den digitale, tverrfaglige kunstformen som er under stadig utvikling. Høringsutkastet legger særlig vekt på de teknologiske mulighetenes utvikling de siste årene. Etter vår mening er det svært viktig å integrere *kunstens* plass i denne utviklingen. Teknologiske fremskritt forenkler mangfoldiggjørelse og distribusjon av tidligere uttrykk, samtidig som den åpner for fremvekst av helt nye, innovative uttrykk. Når revidering av Åndsverksloven skal utformes, bør man ta høyde for begge disse effektene. PNEK ser i høringsutkastet en manglende oppfølging og harmonisering med samtidens kunstformer. Samtidig legges det opp til en innskjerping av regelverket på områder på tvers av den kunstneriske utviklingen. Flere aktører i kunstfeltet beveger seg i dag mot en friere omgang med opphavsretten og for en større grad av deling og bearbeidelse av tidligere verk. Det forelagte høringsutkastet gjør i praksis mange av våre mest anerkjente digitale kunstnere til lovbrøtere.

EKSEMPLARFREMSTILLING OG KOMPENSASJONSORDNING

Departementet ber om uttalelser knyttet til eksemplarframstilling og kompensasjonsordninger. PNEK vil i dette spørsmålet gå inn for alternativ A, nemlig en finansiering av kompensasjon knyttet til lagringsmedier. Ettersom lagringsmediet er den fysiske enheten som lagrer et åndsverk, virker det fornuftig at dette blir avgiftsbelagt for å støtte den frie kunsten.

KOPI SPERRE

Videre ber departementet om svar på spørsmål i forhold til lov om forbud mot omgåelse av kopisperrer. PNEK stiller seg i utgangspunktet skeptisk til en slik lov. Dette standpunktet er basert på to argumenter, det ene ut i fra brukernes rettigheter, det andre ut i fra demokratisering av kunstproduksjonen.

- *Brukernes rettigheter*

På brukersiden fremhever vi to grunner: For det første fordi det fører til usikkerhet omkring verkets tilgjengelighet over tid. Medier og formater forandrer seg fort og kopisperrer hindrer overføring til nye medier eller formater. Når det utvikles nye medier og formater, er vi usikre på om det over tid vil bli tatt tilstrekkelig høyde for avspillingsmuligheter av det kjøpte eksemplaret, og brukeren vil således miste tilgangen til det. For det andre krenker en slik sperre brukerens rett til tilgang til verket. Dette fordi brukeren ikke bare kjøper en kopi av et verk, men retten til å avspille verket på det mediet eller formatet han eller hun ønsker.

- *Demokratisering av kunstproduksjonen*

For å forklare dette standpunktet, må vi gi en kort historikk og følge en enkelt, men for vårt felt svært viktig del av kunsthistorien.

Som en effekt av den teknologiske utviklingen de siste 30 årene, er produksjonen av kunst demokratisert på en måte man tidligere ikke tenkte var mulig. Etter at de billige kassettspillerne med opptaksmuligheter kom på slutten av syttitallet, ble det raskt dannet nettverk av kassettentusiaster, som distribuerte sin egen lydkunst, via post, til andre entusiaster i hele verden. Grunnlaget for mye av kunsten som ble produsert i disse nettverkene i perioden 1980-94, var remiksing, deling av kildelyd og kopiering av andres lyd. Utbredelsen av disse nettverkene vokste jevnt til de eksploderte etter 1994 da Internettet ble gjort tilgjengelig for allmennheten. Dette er grunnlaget for det som i dag er den ene hovedscenen innen *elektronisk lydkunst*. Av dette kan vi se hvordan de teknologiske mulighetene fører til utvikling av nye uttrykk, ved bruk av teknologien på tvers av dens opprinnelige hensikt. Samtidig ga utviklingen en demokratiserende virkning på produksjon av kunst. Fordi teknologien var billig, lett tilgjengelig og enkel å bruke, ble kunstproduksjon åpent for mange flere aktører enn tidligere.

Når man nå ønsker å innføre teknologiske sperremekanismer og vanskeliggjøre teknologien, er det etter vår mening et feilgrep fordi det hindrer den videre demokratiseringen av kunstproduksjonen.

PROBLEMSTILLINGER

Nedenfor belyses noen spesifikke problemstillinger knyttet til kunstnere som arbeider med uttrykk knyttet til det digitale og post-digitale: Lyd, bilde og tekst, hybride former samt tverrestetiske uttrykk.

Dette er problemstillinger som bør bli integrert inn i den reviderte Åndsverkloven.

1. SAMPLING - gjenbruk av tidligere kunstverk

Historisk er deling av kunstneriske uttrykk en del av den kulturelle kapital et samfunn besitter. Den kulturelle flyt og utvikling er tuftet på en fritt tilgjengelig kunnskapsbase, hvor bruk av tidligere kunstneres verk i fremstillingen av nye uttrykk er en av grunnsteinene. Å dele sin kompetanse og produkter med andre har alltid vært kunstnere og forskeres arbeidsmetode. Denne formen for deling av åndsverk er en viktig bestanddel av kulturen. I den digitale tidsalder med muligheter for billig masseproduksjon og distribusjon av identiske kopier, blir problemstillingen omkring deling av åndsverk nyaktualisert.

I kunst og ny teknologi arbeides det ofte med gjenbruk av tidligere verk på en måte som kan være problematisk i forhold til dagens åndsverkslov. Her er det for eksempel tale om både resirkulering og collageteknikker, samt manipulasjon og resyntese. Ofte er bruken av verkene fragmentariske, materialet er forvrent eller satt i en konseptuell ramme som gir grunnlag for å omtale det som et nytt verk. Flere prisbelønnede komponister og billedkunstnere har brukt opphavsrettslig belagt materiale i deres verk, som ikke er klarert med rettighetshaveren, rett og slett fordi materialet er ikke-gjenkjennbart.

Det bør legges opp til at dette ikke er rettsstridig, men snarere følger et lovverk som tar høyde for at eksisterende verk kan være nye i en annen kontekst.

2. PROGRAMVAREKUNST - programvare kan også være kunst

De siste årene har det vokst frem en kunstgenre som internasjonalt kalles Software art. Dette er programvare som i utgangspunktet ikke skal løse en oppgave, men i stedet fungerer som et *kunstobjekt*. Ettersom det er andre lover som gjelder for programvare enn kunst, kan det oppstå problemer knyttet til forvaltningen av åndsverkloven knyttet til programvarekunst. I forhold til den type kunst som ligger i grenselandet mellom kunst og programvare, er det mange kunstnere som har valgt å lisensiere sine kunstverk som GPL (General Public License), en Open Source lisens som baserer seg på fri kopirett med de forbehold at opphavsmannen krediteres. Alle programmer som benytter GPL-kode, må videreføre denne lisensen. Dette kunne imidlertid vært gjenstand for en lengre utredning om hvordan GPL kan håndheves i forhold til nåværende åndsverkslov. Det hadde vært ønskelig med en klarere lovtekst i forhold til hvordan det forskjellige objekt skal "artsbestemmes", ettersom dette kan få betydning for rettighetshaverne.

3. Lisensiering

I dagens ordning er temporære og stedsspesifikke fritak eller

spesialordninger vanskelig å både opprette og forvalte. Vi har sett det som problematisk at det i flere tilfeller er kommet til konflikter mellom rettighetsforvaltere og distributører. Det er derfor ønskelig å ha en lov som åpner for fleksible lisensieringsavtaler.

4. Konseptuelle kunstverk - idé vs verk

Ettersom et konseptuelle kunstverk i mange tilfeller er å regne for en ide, rammes de ikke av åndsverksloven, ettersom ideer er frie. Dette kan føre til konflikter omkring opphavsretten til et konseptuelt verk.

Rekonstektualisering av tidligere kunstverk er en viktig bestanddel i den elektroniske kunsten. For eksempel er Marius Mørchs video "Disguises" en rekontekstualisering av scener fra kjente skrekkfilmer. Klipp av kvinner som løper i skog blir projisert mens det avspilles "Can` t Help Falling In Love With You" med Elvis Presley. Verket er innkjøpt av Museet for Samtidskunst, men ville etter de nye lovene vært ulovlig. Samtidig er opphavsretten til konseptet "klipp fra kjente skrekkfilmer av kvinner som løper i skog mens en kjent kjærlighets-sviske avspilles" ikke dekket av dagens lov. Det finnes mange slike eksempler, som viser hvordan konseptuel kunst faller utenfor åndsverksloven.

Dette er et felt med mange uløste problemer som man burde forsøke å løse ved under revidering av åndsverksloven.

KONKLUDERENDE PUNKTER:

PNEK går inn for:

- utvidelse av sitatretten, § 22
- utvidelse av bearbeidelsesretten , § 4
- ta utgangspunkt i GPL og god skikk
- utarbeide lovtekster som også dekker konseptuelle kunstformer
- utarbeide lovtekster eller andre unntaksordninger for temporære og stedsspesifikke lisenser
- ingen innskrenking av kopiretten, § 12

PNEK stiller seg negative til forbud mot omgåelse av tekniske beskyttelsessystemer (kopisperrer).

Norsk åndsverkslov er blant verdens beste. Den ivaretar kunstnerens interesser, samtidig som den er fleksibel nok til at brukerne har en stor grad av frihet. Videre legger den opp til en generell holdning omkring god skikk og respekt. PNEK er av den oppfatning at Høringsutkastet fra departementet tar fra kunstnerne mange av disse gode sidene. Samtidig tar den ikke opp i seg arbeidsmetoder og distribusjonskanaler i nye kunstformer og uttrykk. Derfor håper PNEK at lovendringen bearbeides, slik at nye kunstneriske (digitale) uttrykk ikke stagneres på bekostning av de tekniske mulighetene.