



HAL
open science

L'artiste à travers l'IA : à la frontière entre propriété intellectuelle et personnalité immortelle

Tim Salem

► To cite this version:

Tim Salem. L'artiste à travers l'IA : à la frontière entre propriété intellectuelle et personnalité immortelle. Revue Lexsociété, 2024, Les laboratoires sociaux de l'imaginaire, face aux défis de l'anthropocène. hal-04584478

HAL Id: hal-04584478

<https://hal.science/hal-04584478>

Submitted on 23 May 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - ShareAlike 4.0 International License



L'artiste à travers l'IA : à la frontière entre propriété intellectuelle et personnalité immortelle

*in U. BELLAGAMBA, (dir.), Les laboratoires sociaux de l'imaginaire, face aux défis
de l'anthropocène, Université Côte d'Azur, 2023*

TIM SALEM

Doctorant en Droit privé, Administrateur juridique

GREDEG CNRS UMR 7321

Université Côte d'Azur

Résumé : L'intelligence artificielle, produit de l'anthropocène, questionne les notions d'auteur et de personnalité. Le projet d'IA *Elf.tech* de l'auteur-interprète canadienne Grimes, initie la création d'un avatar portant des attributs de personnalité à travers lesquels la personnalité de l'artiste pourrait perdurer. Dès lors, les enjeux juridiques de la réplication par l'IA émergent sous l'impulsion de l'auteur qui orchestre alors sa propre dématérialisation jusqu'à confondre artiste et œuvre.

Mots-clés : propriété intellectuelle, intelligence artificielle, art, auteur, artiste.

*“And if you long to never die
Baby, plug in, upload your mind
Come on, you're not even alive
If you're not backed up, backed up on a drive
[...]
Neanderthal to human being
Evolution, kill the gene
Biology is superficial
Intelligence is artificial”¹*

We Appreciate Power - Grimes

Hymne au transhumanisme, *We Appreciate Power*, onzième titre de l'album *Miss Anthropocene*, annonçait dès 2020 l'intérêt de son interprète Grimes, de son nom Claire Boucher, pour l'intelligence artificielle (IA). C'est après la sortie, en 2010, de son premier album studio *Geidi Primes*^{2, 3} - en référence et hommage à *Dune*, l'œuvre de science-fiction de Frank Herbert⁴ – et dix ans de carrière, qu'elle explore pour la première fois les thèmes de l'IA et

¹ Grimes ft. HANA, « We Appreciate Power », dans *Miss Anthropocene*, 4AD, 21 fév. 2020. « Si tu aspires à ne jamais mourir, bébé, branche-toi, télécharge ton esprit. Allez, tu n'es même pas en vie si tu n'es pas sauvegardé sur un *drive*. [...] De Néandertal à l'être humain. Evolution, tue le gène ; la biologie est superficielle, l'intelligence est artificielle », traduction libre par T. SALEM

² Grimes, *Geidi Primes*, Arbutus, 10 janv. 2010

³ V. la liste des chansons de l'album *Geidi Primes* disponible sur : [Geidi Primes](#)

⁴ Giedi Prime est une planète fictive dans l'univers de *Dune*, monde d'origine de la famille Harkonnen, antagoniste de la famille des Atréides dont sont issus les protagonistes de la série.

du transhumanisme dans son dernier album studio *Miss Anthropocene*.⁵

Par la suite, en 2021, Grimes a créé NPC⁶. Il s'agit d'un groupe de musique au sein duquel chaque membre est substituable par voix de vote. Le seul membre permanent est son avatar, l'alias WarNymph. Ce groupe expérimente avec les technologies d'IA génératives, qui permettent la création de contenu nouveau en réponse à des invites⁷, autant d'images que musicales, disponibles et futures⁸. L'aboutissement envisagé est celui d'un groupe de musique fondé sur l'IA, avec lequel chacun peut jouer, pour une expérience musicale personnalisée. NPC a connu un premier succès avec la sortie d'un premier titre, *A Drug From God*⁹, en collaboration avec l'artiste britannique Chris Lake.

L'exploration de ces thèmes se matérialise à travers la publication en avril 2023 d'*Elf.tech*¹⁰, une expérience aussi bien technologique qu'artistique.

Le projet *Elf.tech* met à disposition du public en ligne un programme permettant de convertir un échantillon vocal original d'entrée, enregistré au préalable, en échantillon vocal de sortie « GrimesAI »¹¹. Il s'agit d'un algorithme d'IA apprenante entraînée sur l'œuvre disponible de l'artiste

⁵ Notamment dans les titres *New Gods* plaçant les plateformes, GAFAM et réseaux sociaux en divinités modernes ou encore *We Appreciate Power*.

⁶ NPC pour *Non Playable Character*, créé le 12 nov. 2021. Traduit en français en Personnage Non Joué (PNJ), terme largement employé dans les jeux vidéo.

⁷ V. L. GODEFROY, « L'intelligence artificielle générative : (épi)phénomène pour le droit ? », *D.* 2023, p. 2054

⁸ V. M. BLOOM, "Grimes Forms New AI Girl Group NPC, Shares New Song: Listen", *Pitchfork*, disponible sur : [Pitchfork](#)

⁹ V. NPC, *Spotify*, disponible sur : [Spotify](#)

¹⁰ V. *Elf.tech*, disponible sur : [Elf.tech](#)

¹¹ V. GrimesAI, *Spotify*, disponible sur : [Spotify](#)

Grimes, de fait il peut être qualifié de programme de synthèse vocal à ce niveau. Il est possible pour toute personne de téléverser son propre échantillon vocal sur le site internet via l'outil de conversion et ainsi créer de nouvelles œuvres avec cet échantillon GrimesAI.

Grimes s'est ainsi rapidement placée en fer de lance de l'expérimentation et de l'utilisation de l'IA dans la musique et obtient à ce titre une première reconnaissance publique dans ce domaine. C'est pourquoi elle intègre en 2023 la liste Time100 AI du Time Magazine^{12,13}.

Il est fait une distinction entre Grimes et GrimesAI, cette dernière devant être créditée soit en co-auteur, soit co-interprète ou bien en collaboration en cas de publication du phonogramme composé par un utilisateur. GrimesAI serait plus qu'un pseudonyme¹⁴, puisque substantiellement, Grimes n'est pas l'auteur du phonogramme et GrimesAI n'est pas une personne. De surcroît, Grimes et la société CreateSafe à l'origine¹⁵, ensemble, du projet *Elf.tech*, affirment ne se prévaloir d'aucune propriété sur

¹² V. Time100 AI, *Time Magazine*, 2023, disponible sur : [Time100AI](#)

¹³ V. à ce propos la page dédiée à Grimes du Time100 AI, disponible sur : [Time100AI-Grimes](#)

¹⁴ Le pseudonyme est défini comme « *[une] dénomination de fantaisie, un nom supposé sous lequel une personne dissimule sa véritable identité dans l'exercice de ses activités publiques, notamment littéraires ou artistiques.* », Deuxième partie, Sous-partie 1, Section 1, Chapitre 1, §2 – Les pseudonymes, *Droit de la propriété industrielle*, Précis Dalloz, 8^e éd. 2017 ; plus généralement il s'agit d'un « *nom d'emprunt sous lequel un artiste, un écrivain, etc., se font connaître du public* », Larousse, (s. d.). Pseudonyme, in *Dictionnaire en ligne*, disponible sur : [Larousse-Pseudonyme](#)

¹⁵ V. Site officiel de CreateSafe, disponible sur : [CreateSafe](#)

les échantillons de sortie employés par les utilisateurs¹⁶, or, *Elf.tech* procède à une rémunération sur la base d'une répartition égalitaire entre les parties, ce, en « *royalties* » ou redevances musicales¹⁷, accord soumis à chaque collaboration¹⁸.

Grimes s'oppose au *copyright* régissant l'industrie musicale¹⁹, qu'elle considère « construite par des juristes »²⁰. Ce paradigme imprègne son initiative et c'est pourquoi les principes qui sous-tendent *Elf.tech* sont ceux de l'*open source*^{21, 22}, et du gratuitiel²³, prônés par l'artiste qui estime que chacun devrait pouvoir

¹⁶ A. PEQUEÑO IV, "Grimes helps artists distribute songs using her AI voice – If they pay royalties. Here's how it works", *Forbes*, disponible sur : [Forbes](#)

¹⁷ Les « *royalties* », ou redevances musicales sont une forme de rémunération non assimilées à un salaire, versée aux titulaires de droits sur une œuvre calculés sur les revenus générés, notamment par les ventes, de ladite œuvre, en vertu des droits voisins du droit d'auteur V. à ce propos : Livre II du Code de la propriété intellectuelle (CPI).

¹⁸ A. PEQUEÑO IV, "Grimes helps artists distribute songs using her AI voice – If they pay royalties. Here's how it works", *Forbes*, disponible sur : [Forbes](#)

¹⁹ Le *copyright* constitue le droit d'auteur américain, il est un type de propriété intellectuelle qui protège les œuvres originales dès qu'un auteur fixe l'œuvre sous une forme d'expression tangible. V. U.S. Copyright Office, "What is Copyright ?"

²⁰ "I feel strongly that there's way too much gatekeeping in music. Copyright sucks. Art is a conversation with everyone that's come before us. [...]. The music industry has been defined by lawyers, and that strangles creativity." discours d'ouverture de Grimes à l'International Music Summit, Ibiza 2023, disponible sur : [YouTube](#)

²¹ Notamment défini par IBM comme : « Le terme code open source fait également référence plus généralement à une approche communautaire de création d'une propriété intellectuelle (telle que logiciel) par le biais d'une collaboration ouverte, de l'inclusion, de la transparence et de fréquentes mises à jour publiques. », disponible sur : [IBM](#)

²² "Grimes has said she is trying to "open-source" her identity: to essentially relinquish herself to the public." in Time100AI, Time Magazine, 2023, disponible sur : [Time100AI-Grimes](#)

²³ Traduction de *freeware*, un logiciel propriétaire mis à disposition du public gratuitement

jouer de sa voix et l'utiliser pour produire de nouvelles œuvres²⁴. Le projet *Elf.tech* aspire à s'émanciper du droit applicable en matière de propriété intellectuelle et à horizontaliser, par voie contractuelle, les rapports au sein du secteur d'activité de la production d'œuvres musicales, facilitant par la même occasion les collaborations, l'autoproduction et l'autopublication, ce, en circuit court avec un minimum de parties prenantes.

La distinction entre Grimes et GrimesAI peut, de prime abord, surprendre, l'IA est certes une chose distincte de la personne, mais cette distinction fondée sur le droit des personnes et des biens s'avère fragile en la présence d'une IA reproduisant la voix d'une autrice-interprète-compositrice, ce, à son initiative et sous sa supervision. A l'aune du droit positif, l'IA, ne possède pas la personnalité juridique et par conséquent ne saurait être titulaire d'un quelconque droit de propriété intellectuelle, dès lors GrimesAI serait une œuvre, précisément une chose immatérielle, mais également un avatar, forme d'identité numérique pouvant être définie comme une représentation graphique de l'individu assortie d'un transfert des attributs de personnalité et permettant l'établissement d'un lien avec la personne qu'elle représente^{25, 26}. Ce ne serait pas le premier avatar qu'elle emploie, à l'instar de WarNymph

²⁴ S. CAIN, "Grimes invites people to use her voice in AI songs", *The Guardian*, 26 avril 2023, disponible sur : [The Guardian](#) ; "Feel free to use my voice without penalty." – Grimes, tweet, disponible sur: [X.com-Grimes](#)

²⁵ O. ITEANU, M. BATTISTI et C. MANARA. « Droit de l'information », *Documentaliste-Sciences de l'Information*, vol. 47, no. 1, 2010, pp. 22-27

²⁶ F. GEORGES, « Les émanations numériques de la personne : des identités aux éternités numériques », *Dalloz IP/IT*, 2023, p.203

Ainsi, dans le cadre du projet *Elf.tech* l'œuvre musicale produite à partir des échantillons de sortie est une œuvre collaborative issue d'un logiciel²⁷, qui, en droit, est également une œuvre de l'esprit protégée par les droits d'auteur²⁸.

Né d'une volonté de contournement des maisons de disque et du droit de la propriété intellectuelle, le projet *Elf.tech* interroge quant au futur de la production musicale. Grimes, pourtant mortelle, pourrait ne jamais cesser d'exister à travers la reproduction de sa voix par GrimesAI. Si, la première est une personne et la seconde un logiciel, il est indéniable que GrimesAI permet une identification et un rattachement immédiats de l'artiste canadienne lui ayant donné son nom.

Les laboratoires sociaux de l'imaginaire invitent ici à s'intéresser à l'IA, pur fruit de l'anthropocène, qui annoncerait alors les prémices d'une nouvelle ère et, avec *Elf.tech*, un exemple des modifications profondes de ce qui est encore considéré comme intimement propre à l'humain : l'art.

La mise à disposition d'une IA de synthèse vocale reproduisant l'instrument principal de l'artiste révèle alors les fragilités du droit de la propriété intellectuelle à appréhender les phénomènes d'IA. La personnalité juridique voit ses limites repoussées dès lors que l'instrument principal de l'artiste-interprète peut être infiniment reproduit par un logiciel. Ce logiciel faisant partie d'un environnement technologique constituant un avatar numérique

²⁷ CPI, art. L113-2 : « [est] dite de collaboration l'œuvre à la création de laquelle ont concouru plusieurs personnes physiques. »

²⁸ CPI, art. L112-2 13°

qui confond la personne et l'IA. Cependant, ce phénomène aussi bien d'espèces que de droit n'est rendu possible que par une gouvernance effective de la technologie, sous contrôle direct de l'auteur humain.

L'exploitation d'une IA entraînée sur l'œuvre de l'artiste et reproduisant son instrument constitue une démarche opportune et émancipatrice de gouvernance technologique (I), cependant, la nature de ce projet d'intelligence artificielle est un facteur de fragmentation confondant la qualité d'auteur dans son œuvre immortelle. (II)

I. La dématérialisation de l'instrument en œuvre

L'œuvre de l'esprit est la manifestation de la liberté créatrice de son auteur et se doit d'être originale. L'artiste s'inscrit dans une démarche libre de création d'œuvres originales esthétiques ou conceptuelles²⁹. Ainsi, l'IA synthétise la voix de l'artiste et rend possible un contournement, quelque peu opportuniste, du droit de la propriété intellectuelle au sein du marché de la musique (A). Enfin,

²⁹ V. CJCE, 16 juil. 2009, aff. C-5/08, *Infopaq*, et CJUE, 01 déc. 2011, C-145/10, *Painer* : « la Cour de Justice de l'Union européenne [...] a statué que les choix créatifs et non contraints de l'auteur sont essentiels à la détermination de l'originalité d'une œuvre » ; E. FANDIÑO LÓPEZ, « L'auteur et le robot : perspectives juridiques sur le statut des œuvres créées au moyen de l'IA », *Village de la Justice*, 6 nov. 2023

cette utilisation novatrice n'est rendue possible que par une gouvernance technologique efficace au service des auteurs. (B)

A. Le contournement opportun(iste) de la propriété intellectuelle par l'artiste

Si l'utilisation de logiciels pour créer des œuvres n'est pas nouvelle³⁰, autant dans les arts musicaux que picturaux³¹, l'utilisation d'une IA aux fins de reproduction l'est. Or, la reproduction est encadrée par le droit de la propriété intellectuelle qui la définit comme « la fixation matérielle de l'œuvre par tous procédés qui permettent de la communiquer au public d'une manière indirecte »³². Elle est illicite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit car violant le droit de reproduction de l'auteur³³. Avec le droit de représentation, ils constituent ensemble le droit d'exploitation appartenant à l'auteur et sont cessibles à titre onéreux ou gratuit^{34, 35}. Le *U.S. copyright law* consacre un droit de reproduction de l'œuvre exclusif à l'auteur, l'auteur peut autoriser le bénéfice de ces droits exclusifs aux personnes de son choix³⁶.

³⁰ Le dessin numérique s'appuie sur des logiciels de traitement d'image (ex : Photoshop, Procreate ou Krita) qui constituent des instruments ou médiums à l'instar, du pinceau.

³¹ E. FANDIÑO LÓPEZ, *Les œuvres automatisées à l'épreuve du droit d'auteur : réflexions sur les créations réalisées par des systèmes d'intelligence artificielle*, thèse, Droit. Université Paris Cité, 2023, 233, p. 201

³² CPI, art. L122-3

³³ CPI, art. L122-4

³⁴ CPI, art. L122-7

³⁵ CPI, art. L122-1

³⁶ U.S. Copyright Office, "*Copyright also provides the owner of copyright the right to authorize others to exercise these exclusive rights, subject to certain statutory limitations.*" in "What is Copyright", disponible sur : [Copyright.gov](https://www.copyright.gov)

Elf.tech est une œuvre logicielle fondée sur l'API TRINITI³⁷, et basée sur le *machine learning*³⁸, elle reproduit non pas une œuvre, mais un instrument : la voix. Or, la voix n'est pas protégée en tant que telle par le droit de la propriété intellectuelle mais l'est par le droit à la vie privée³⁹, et la protection des données personnelles⁴⁰. Puisque cette IA opère un clonage vocal et non la reproduction d'une œuvre, elle échapperait, en principe, aux droits d'auteurs précités⁴¹, contournant ainsi le droit applicable. Il convient de souligner cependant que dans le cadre d'*Elf.tech*, Grimes est elle-même à l'origine du clonage de sa voix et, par l'exercice de ses droits, l'application des clauses contractuelles et à travers des liens capitalistiques, bénéficiaire effectif d'une partie des fruits générés par les œuvres co-signées GrimesAI, si bien que les problématiques qui entourent le clonage vocal ne s'imposent pas⁴². Ce faisant elle s'affranchit des problématiques de l'entraînement de l'IA générative puisqu'elle fut entraînée sur la partie de son œuvre sur laquelle elle dispose de l'intégralité des droits.

³⁷ TRINITI, *The platform for artistic intelligence*, disponible sur : [TRINITI](#)

³⁸ « L'apprentissage automatique [...] vise à donner aux machines la capacité d'« apprendre » à partir de données, via des modèles mathématiques. » CNIL, « apprentissage automatique », définition, disponible sur : [CNIL-Apprentissage automatique](#)

³⁹ V. Art. 8 de la Convention Européenne de Sauvegarde des Droits de l'Homme ; C. pén., art. 226-1 1°

⁴⁰ V. Règlement (UE) 2016/679 du 27 avril 2016, relatif à la protection des personnes physiques à l'égard du traitement des données à caractère personnel et à la libre circulation de ces données (RGPD)

⁴¹ « Un interprète ne peut pas se plaindre qu'on utilise sa voix pour une œuvre qu'il n'a jamais chantée » V-L. BENABOU in « L'attaque des clones vocaux », *Les Jours*, épisode 4, 5 fév. 2024, disponible sur : [Les Jours](#)

⁴² V. N.B.P. n°40, 41 et 42.

Le glissement opéré d'une propriété musicale à une propriété intellectuelle à partir du XIXe siècle initia la création d'un marché et d'une économie de la musique dans lequel les maisons de disques émergèrent avec un puissant pouvoir économique⁴³, certaines endossant les rôles d'éditeur, de producteur et de distributeur. Elles sont des acteurs incontournables pour tout musicien souhaitant être connu et vivre de son art⁴⁴. Les droits d'auteurs sont présentés comme permettant la rémunération des auteurs⁴⁵, mais en pratique, il est nécessaire de céder certains droits patrimoniaux à plusieurs parties prenantes pour pouvoir vivre de son art⁴⁶. La multiplication des parties prenantes initie une dilution de la rémunération ce qui, pour un artiste peut être désavantageux selon les termes négociés avec les maisons de disque qui sont également critiquées au regard de conflits avec les auteurs⁴⁷.

Grâce à *Elf.tech*, l'artiste Grimes contourne l'utilisation faite par l'industrie de la musique du droit en publiant et maîtrisant elle-même les outils technologiques et juridiques aux fins de dématérialisation de sa voix.

⁴³ P-C. LANGLAIS, « L'industrie des auteurs : éléments d'une théorie critique de la propriété musicale », *Communication & Langages*, 2015/2 (n°184), p.79 à 99

⁴⁴ J. BACQUELLE, « Artistes de la musique : qui détient les droits sur les enregistrements ? », *Village de la Justice*, 23 sept. 2019

⁴⁵ P-C. LANGLAIS, *op. cit.*, p.79 à 99

⁴⁶ *Ibid.*

⁴⁷ Par exemple, sur la propriété des masters et injonction éditoriales, l'artiste peut perdre ses droits sur les enregistrements originaux ce qui crée des difficultés en cas de rupture anticipée du contrat le liant à son label ou bien le maintenir enfermé dans une relation désavantageuse jusqu'au terme du contrat. V. J. BACQUELLE, *op. cit.*

Si ce projet émancipateur vis-à-vis des labels discographiques paraît intéressant, il n'est pas neutre. Cette innovation apparaît comme un gratuiciel, mais ce projet n'en reste pas moins un produit commercial permettant une rémunération, possiblement significative, d'une artiste et de son équipe, qui, en l'espèce, est rémunérée sur l'exploitation d'une synthèse vocale de sa voix : il n'est plus nécessaire de faire des prestations ou même de composer. Dès lors, *Elf.tech* permet une génération passive de revenus, assise sur les fruits d'un effort créatif de l'utilisateur de l'application. Il convient de souligner qu'*Elf.tech* a été publié concomitamment à la rupture du contrat entre Grimes et la maison de disques Columbia⁴⁸, et se présenterait à l'aune de ces observations comme une opération économique permettant de financer les projets de l'artiste désormais indépendante⁴⁹.

Elf.tech permet la diminution significative du nombre de parties prenantes et le contrôle total des droits facilitant la rémunération. Ce projet, porté par Grimes et les sociétés CreateSafe, auteur de l'API TRINITI et TuneCore⁵⁰, distributeur exclusif d'*Elf.tech*, est, au-delà d'une innovation potentiellement rentable, un exemple de gouvernance technologique.

⁴⁸ V. L. HEAVENS, "Grimes Splits With Columbia Records", *Billboard*, 25 avril 2023 disponible sur : [Billboard](#)

⁴⁹ Au sens qu'elle n'est plus liée par un contrat à aucun label.

⁵⁰ "About TuneCore" disponible sur : [TuneCore](#)

B. L'artiste à l'initiative d'une gouvernance technologique opportune

Grimes cherche à se réapproprier sa créativité, ce qui l'a menée à critiquer le *Copyright law*⁵¹. Si la critique paraît aisée, il s'avère que le projet *Elf.tech* ne pouvait et ne peut aboutir sans le droit puisqu'il est fondamentalement assis sur des contrats. Le contrat permet une horizontalisation des rapports, en l'espèce, en encourageant la collaboration et la coopération, contrairement à l'organisation plus verticale des rapports avec les labels.

Outre le caractère opportuniste d'un tel projet, *Elf.tech* s'inscrit en exemple de gouvernance technologique novateur. Ce projet précurseur en son genre nécessite un cadre normatif pour fonctionner sans léser quiconque. En effet, il est reproché aux créateurs d'IA génératives, plus précisément celles basées sur le *machine learning*, de pratiquer leur entraînement sur des œuvres sans le consentement des auteurs. Cette pratique de fouille et collecte de données a pu donner lieu à des sanctions^{52, 53}. L'*AI Act* protégera les droits d'auteur dans

⁵¹ "Copyright sucks – art is a conversation with everyone that's come before us. [...] The music industry has been defined by lawyers, and that strangles creativity" - C. BOUCHER, International Music Summit, Ibiza, 26-28 avril 2023

⁵² Poursuites à l'encontre de Stable Diffusion et Midjourney pour violation des droits d'auteurs, V. à ce propos J. VINCENT, « AI art tools Stable Diffusion and Midjourney targeted with copyright lawsuit », *The Verge*, 16 janv. 2023, disponible sur : [The Verge](https://www.theverge.com/2023/1/16/ai-art-tools-stable-diffusion-midjourney-targeted-with-copyright-lawsuit); P. KAMINA, « Droits étrangers – Première décision judiciaire aux Etats-Unis sur la contrefaçon au moyen de systèmes d'IA génératives », *Communication – Commerce électronique*, LexisNexis, n°1, janv. 2024, comm. 2

⁵³ Copyright Registration Guidance: Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence, 16 juin 2023

l'Union européenne en interdisant la fouille et l'exploitation d'œuvres non libres de droits sans le consentement des auteurs⁵⁴. Mais en l'absence d'un cadre normatif similaire applicable, Grimes et son équipe ont créé leurs propres standards de gouvernance technologique.

De prime abord, la limitation des parties prenantes simplifie le processus créatif : synthèse vocale, mise à disposition de l'outil de conversion, mise à disposition d'une plateforme de distribution⁵⁵, et donc une meilleure identification de ces parties.

Elf.tech permet ainsi, grâce à l'intervention de TuneCore, de distribuer tout phonogramme composé à partir de l'application vers les plateformes de streaming les plus connues⁵⁶. Ce partenariat verrouille la chaîne de distribution puisqu'il n'est possible de publier une œuvre GrimesAI que par le biais d'*Elf.tech*. Ce circuit fermé semble justifié par la nécessité d'un processus exhaustif de vérification de chaque phonogramme, Grimes s'arrogeant le droit de rejeter tout titre qui ne serait pas adéquat⁵⁷. L'exercice de ce droit se rapproche de la modération de contenu appliquée aux sites internet ou réseaux

⁵⁴ V. considérant 105 et l'art. 53 de la résolution législative du Parlement européen du 13 mars 2024 sur la proposition de règlement du Parlement européen et du Conseil établissant des règles harmonisées concernant l'intelligence artificielle dit « AI Act »

⁵⁵ V. *Elf.tech* : [Elf.tech](#)

⁵⁶ “TuneCore, the leading development partner for self-releasing artists (owned by Paris-based Believe, one of the world's leading digital music companies), has partnered with category-defining AI development studio CreateSafe and Grimes. The initiative [...] enables TuneCore artists to distribute collaborations created through Grimes' Elf.Tech AI to all major streaming platforms.” in “TuneCore partners with CreateSafe”, disponible sur : [TuneCore](#)

⁵⁷ K. ROBINSON, “Grimes Partners With TuneCore to Distribute AI Songs Using Her Voice”, *Billboard*, 12 juin 2023, disponible sur : [Billboard](#)

sociaux permettant de filtrer des contenus illicites ou en inadéquation avec les conditions générales⁵⁸. Ici Grimes vise particulièrement le risque de lui faire tenir des propos litigieux par l'utilisation de sa voix GrimesAI⁵⁹. Ce processus manuel pourrait rapidement s'avérer trop important⁶⁰, et nécessiterait une solution technologique d'automatisation.

Enfin, conformément à l'accord d'utilisation d'*Elf.tech*, la mention obligatoire de GrimesAI en tant que co-auteur s'accompagne d'une répartition égalitaire des revenus entre l'auteur du phonogramme GrimesAI et elle-même. Cette mention permet d'identifier clairement chaque œuvre ajoutée à la discographie GrimesAI qui est vouée à croître. La rémunération est gérée par le distributeur TuneCore⁶¹.

L'ensemble des règles encadrant l'utilisation d'*Elf.tech* est simple mais paraît suffisant pour assurer une gouvernance efficace de cette application d'IA en identifiant aisément les parties prenantes en nombre réduit, et en assurant une intégrité du contenu par l'exercice d'une modération. Toute l'originalité de ce projet repose sur le consentement et l'implication de l'artiste dans la synthèse de sa voix et son exploitation par une IA. Le consentement étant le fondement de toute relation contractuelle, il s'agit alors

⁵⁸ J. CHARPENET, *La modération des contenus en ligne, Essai sur une régulation de la conversation mondiale*, thèse, Droit, GREDEG UMR 7321, Université Côte d'Azur, 13 déc. 2022, p. 41 à 43

⁵⁹ V. London College of Contemporary Music, "Grimes-encourages-people-to-use-her-voice-in-ai-generated-tracks-but-no-baby-murder-songs-or-nazi-anthems", disponible sur : [LCCM](#)

⁶⁰ K. ROBINSON, "Grimes Partners With TuneCore to Distribute AI Songs Using Her Voice", *Billboard*, 12 juin 2023, disponible sur : [Billboard](#)

⁶¹ TuneCore, "Distributing collaborations with GrimesAI", disponible sur : [TuneCore](#)

d'un exemple intéressant d'une gouvernance technologique puisque la voix n'étant pas protégée par les droits d'auteur, l'artiste, et son équipe, ont organisé la protection du clonage vocal par l'interposition de clauses contractuelles, tout en permettant une rémunération de l'auteur et de Grimes. Le consentement placé au centre de ce mode de gouvernance technologique pallie les problématiques de l'IA soulevées dans le considérant 105 de l'*AI Act* soit le respect par l'IA des droits d'auteur. Dès lors, ce modèle s'inscrit en exemple de ce que le futur de l'industrie de la musique, pourrait devenir.

Elf.tech est, certes, une innovation technologique mais également un projet redéfinissant la qualité d'artiste et le statut d'auteur. En renforçant le lien entre l'artiste humain et sa représentation numérique GrimesAI, apparaissent alors les prémices d'une fragmentation de la personnalité de l'artiste dans l'œuvre.

II. La dématérialisation de l'artiste dans l'œuvre

L'exploitation contrôlée de l'IA de synthèse vocale *Elf.tech* s'inscrit dans un environnement dématérialisé plus large construit autour de l'artiste. Par sa nature, l'IA atténue la frontière entre la personnalité et l'algorithme et opère une confusion entre les deux (A). Le transfert d'une personnalité résiduelle à l'IA pourrait initier la reconnaissance d'une personnalité immortelle de l'artiste dématérialisé (B).

A. La fragmentation de la personnalité de l'artiste dans l'œuvre immatérielle

Elf.tech permet la création d'œuvres musicales collaboratives puisque chaque auteur est parfaitement identifiable : d'une part l'utilisateur, alors auteur du phonogramme comprenant l'échantillon GrimesAI et, enfin, Grimes à travers son pseudonyme GrimesAI. Il est difficilement concevable de considérer GrimesAI comme un auteur ou un artiste puisqu'il s'agit en l'espèce d'un pseudonyme permettant de distinguer l'œuvre de Grimes des œuvres GrimesAI. Si la distinction invite à dissocier l'artiste de cette œuvre d'IA, l'organisation de l'environnement GrimesAI tend à les confondre.

Le déploiement d'*Elf.tech* se joint à la publication des avatars Grimes dans une optique de réplique de sa personnalité en surplus de son art. L'artiste crée un véritable environnement numérique la dématérialisant. Il existe par ailleurs une IA conversationnelle GrimesAI disposant de ses propres profils sur les réseaux sociaux et pouvant interagir avec les utilisateurs. Il est donc possible d'identifier d'une part la dématérialisation de l'instrument caractéristique de Grimes, étudiée *supra* et, d'autre part, la dématérialisation et réplique de sa personnalité. Ainsi, l'environnement GrimesAI afférent à l'art comprend une bibliothèque d'œuvres conséquente disponible à l'écoute sur les plateformes de streaming sans pour autant que GrimesAI ne dispose d'une personnalité.

Si Grimes prône une reconnaissance de l'IA en tant que telle et à terme comme personne, le droit positif s'oppose encore à cette vision. L'IA n'a pas de

personnalité juridique et le projet *Elf.tech* n'est autre qu'une œuvre immatérielle protégée par les droits d'auteur. Il convient de distinguer l'humain de l'IA et ainsi d'écarter toute reconnaissance du statut d'auteur à ce programme. Pour autant, le projet *Elf.tech* se distingue d'une simple synthèse vocale précisément car la voix, propre et unique à l'artiste est l'objet de ce clonage et permet ainsi la création d'œuvres directement en lien avec l'artiste, qui elle, n'a pas participé au processus créatif. Dès lors, au sens du droit global, GrimesAI pourrait être considéré comme un objet juridique non identifié⁶², car conformément à la définition apportée par Benoit Frydman, le caractère juridique de GrimesAI est « douteux »⁶³, mais malgré tout « susceptible de régulation »⁶⁴. Cette qualification est renforcée par les débats doctrinaux portant sur plusieurs avancées technologiques dans la création d'avatars, notamment *post-mortem*, tendant vers l'octroi d'une personnalité résiduelle constituée d'attributs d'identité et non pas d'une personnalité juridique complète⁶⁵, ⁶⁶. Il s'agirait de considérer l'avatar comme une forme de personnalité incomplète pouvant être rattachée à la personne représentée numériquement. A la lumière de ces réflexions, il serait possible de considérer GrimesAI non plus comme un simple pseudonyme mais comme une personnalité résiduelle rattachée, en tant qu'avatar, à Grimes, Assimilée à

⁶² B. FRYDMAN, « Comment penser le droit global ? », in J.Y. Chérot et B. Frydman, dir., *La science du droit dans la globalisation*, Bruxelles, Bruylant, 2012, pp. 17-48.

⁶³ *Ibid.*

⁶⁴ *Ibid.*

⁶⁵ P. SIRINELLI, S. PREVOST-BOYARD, « Des avatars et des hommes », *Daloz IP/IT*, 2023.202, p.257

⁶⁶ J. ROCHFELD, Notion 1, n° 7, *Les grandes notions du droit privé*, 3e éd., PUF, 2022

l'artiste, cette personnalité résiduelle constitue un reliquat d'identité pouvant, car dématérialisé, « survivre » à l'artiste après son inévitable décès.

C'est ainsi qu'à travers l'IA, l'identité de l'artiste perdurerait et plus encore, son art, sa voix. En confondant l'artiste dans l'œuvre, Grimes décompose les éléments caractéristiques de l'artiste et en transfère certains à l'IA. Si le projet de Grimes aboutit, alors, il existera au sein de l'environnement Grimes AI une IA conversationnelle finale⁶⁷, basée sur sa personnalité ainsi qu'*Elf.tech*, créant un environnement numérique autour de la personne de l'artiste qui reproduirait son œuvre, sa personnalité sociale et serait représentée par un ou plusieurs avatars numériques. La concrétisation d'un avatar exploitant ces deux dimensions atteindrait une autonomie plus poussée. Ce critère de l'autonomie a d'ailleurs conduit les premiers auteurs étasuniens à soulever la question de la reconnaissance d'une personnalité propre pour les avatars post-mortem⁶⁸. Sauf volonté destructrice de la part de Claire Boucher ou de ses ayants droit, l'environnement GrimesAI pourrait dépasser à terme l'avatar même *post-mortem*. Il conviendrait alors de transposer ce raisonnement juridique à l'environnement GrimesAI.

⁶⁷ Déjà déployée, cette IA dispose de ses propres comptes sur les réseaux sociaux et tient des propos sur la base des données récoltées de diverses interviews, publications et de la personnalité de Grimes.

⁶⁸ « Ainsi, l'un des premiers articles états-uniens sur la question, en date de 2009, plaideait déjà pour l'octroi d'une personnalité juridique dans ce cas : la « performance » technique de ces « créations » et leur « fidélité » au défunt, d'une part, ainsi que leur « émancipation » et leur autonomie, d'autre part [...], pousseraient à admettre leur « personnalité propre. » *in* J. ROCHFELD, « Les avatars post mortem : questions juridiques choisies », *Daloz IP/IT*, 2023.202, p.211

Il semble, à ce stade, encore impossible pour un avatar fondé sur l'IA d'exister de manière purement autonome puisque l'art nécessite l'intervention d'un auteur, un artiste, qui exprime sa créativité. Or, GrimesAI n'est pas (encore) programmée pour produire des phonogrammes sans cette intervention. *In fine*, Claire Boucher a permis de fragmenter son personnage d'artiste et une partie de sa personnalité, offrant la faculté à chaque utilisateur de participer à l'œuvre GrimesAI dans un désir de collectivité et de collaboration propre à l'*open source*.

GrimesAI emporterait alors une personnalité résiduelle rattachée et rattachable à Grimes. La nature d'un tel avatar constitué en une IA pourrait, car concentrant l'instrument et des éléments de la personnalité de l'artiste, pérenniser sa personnalité non pas en tant que personne mais en tant qu'artiste. Cette personnalité, certes incomplète, n'en est pas moins potentiellement immortelle car artificielle.

B. D'une ébauche de personnalité résiduelle à une personnalité immortelle

Il appert que GrimesAI ne peut exister sans Grimes puisque cette dernière fournit l'œuvre sur laquelle l'IA fut entraînée et la voix synthétisée. La nature de l'IA émerge alors et ne permet pas un détachement total de GrimesAI de son autrice. Cependant, elle ne dépend de l'artiste que pour la création et la phase d'apprentissage mais peut exister indéfiniment sans intervention de l'humain dont la voix fut clonée. L'IA permet de dissoudre partiellement la frontière entre artiste et œuvre en permettant l'octroi d'éléments de son identité

à un avatar, constitutifs d'une personnalité résiduelle⁶⁹. Force est de constater que l'artiste s'est elle-même transformée en œuvre. Sa volonté de mettre Grimes en réseau pourrait se réaliser⁷⁰. Par le prisme de l'avatar, l'artiste transfère un élément essentiel de ce qui la constitue en tant que telle, son instrument, et permet à tout utilisateur de participer à ce projet artistique de grande ampleur en manifestant à leur tour leur liberté créative.

Les auteurs connaissent la postérité, qui, polysémique, désigne notamment l'idée que l'un entre dans la mémoire des générations successives⁷¹. Pour un artiste il pourrait s'agir de devenir célèbre ou une référence au sein d'un mouvement artistique qui ferait que les générations futures continueraient à invoquer son nom et étudier son œuvre. Elle vise également la descendance issue d'une même souche⁷². Ainsi GrimesAI, issue de Grimes, sans pour autant être un descendant en ligne directe car n'étant pas une personne humaine est issue d'une souche commune : l'artiste Grimes, son œuvre et son univers. Mais si Grimes, titulaire d'une certaine célébrité, pourrait, en tant que personne, entrer dans la postérité, son avatar IA pourra la faire entrer dans la mémoire pour plusieurs générations et continuer de faire exister sa voix dans de nouvelles œuvres. Grimes devenue GrimesAI est répliquée, l'un devient multiple et la possibilité pour *Elf.tech* d'être exploitée après l'arrêt de la carrière artistique de

⁶⁹ J. ROCHFELD, *op. cit.*, p.211

⁷⁰ Dans le sillage de sa déclaration « *Grimes is now open source and self replicating* »

⁷¹ Larousse. (s. d.). Postérité. Dans Dictionnaire en ligne sur [Larousse-Postérité](#); CNRTL, Postérité, disponible sur : [CNRTL-Postérité](#).

⁷² *Ibid.*

Grimes ou son décès dépasse l'idée de postérité et propulse GrimesAI dans une infinité virtuelle.

Artificielle, l'IA est par nature inerte au sens qu'elle n'est pas constituée de matière vivante, si bien qu'elle ne peut connaître la mort, elle est immortelle. Si le droit venait à consacrer une personnalité, a minima résiduelle et incomplète, cette dernière serait alors également immortelle. Les reliquats d'identité transférés à GrimesAI, une œuvre, permettrait à Grimes, par procuration, d'atteindre en tant qu'artiste une forme d'immortalité : une personnalité immortelle, résiduelle et aujourd'hui, encore incomplète, pourtant représentative de l'artiste et de son univers

Ainsi, l'immortalité de l'artiste, au-delà de la postérité, pourrait être rendue possible par l'intelligence artificielle. Ce produit de l'anthropocène annoncerait alors les prémices d'une nouvelle ère pour l'art. Une ère où la personnalité de l'artiste se confondrait dans son avatar, confondant l'artiste à l'œuvre dématérialisée.

Par la transition d'intelligence humaine à intelligence artificielle, l'artiste dématérialisé devenu avatar numérique, une œuvre, une infinité d'œuvres, chacune concentrant l'essence de l'artiste, qui, car tout simplement humain, manifesta, à l'origine, sa liberté créatrice.

Peut-être Grimes avait-elle déjà prophétisé son futur en tant qu'artiste à travers ses œuvres musicales.

*“I wanna be software, upload my mind. Take all my data, what will you find?”*⁷³

⁷³ Grimes, Illangelo « I Wanna Be Software », dans *I Wanna Be Software*, Nazgul LLC, TRINITY Studio, 28 juil. 2023 ; « Je veux être un programme, télécharger mon esprit. Prends toutes mes données, que trouveras-tu ? », traduction libre par T. SALEM.