

Des artistes virtuels aux droits bien réels

Il suffit de feuilleter les classements des ventes pour constater que les personnages de fiction peuvent enchaîner les tubes : Pigloo (Papa Pingouin), Dora l'Exploratrice, Pinocchio et autres Crazy Frog sont autant de personnages fictifs dont les traits sont utilisés pour assurer la promotion de titres à succès. Le procédé n'est pas nouveau (certains se souviendront de la participation de Casimir à de nombreux 45T). Mais force est de constater qu'il connaît actuellement un succès sans précédent. Sans doute grâce à l'accessibilité grandissante des logiciels de 3D. Par Julie Jacob et Benjamin Jacob, avocats à la Cour, Cabinet PDGB

Le recours à un personnage fictif pour assurer la promotion d'un titre a, bien entendu, une incidence sur l'encadrement juridique de son exploitation, dès lors qu'il met en cause tout à la fois les droits « traditionnels » (droits des auteurs, compositeurs et éditeurs de l'œuvre, droit des artistes-interprètes, droit des producteurs de phonogrammes et de vidéogrammes) et des droits spécifiques attachés au personnage virtuel. Cette tendance, qui viendra sans doute à se développer encore à l'avenir, nous invite à présenter quelques conseils à destination des artistes virtuels » qui seront peut-être les stars de demain.

Star virtuelle, tu es des droits

L'exploitation et la promotion d'un phonogramme et de son vidéoclip, ainsi que la commercialisation de produits dérivés y afférents, posent la question du droit à l'image de l'artiste-interprète. En effet, toute personne physique dispose sur son image d'un droit, de sorte que tout tiers souhaitant exploiter cette image doit obtenir son autorisation. La situation est tout autre en matière de personnages de fiction : dès lors que ceux-ci n'ont pas la personnalité juridique et n'ont donc pas de droit au respect de la vie privée à faire valoir. Pour autant, la reproduction et la représentation du personnage nécessitent l'autorisation de son auteur, sous réserve, bien entendu, que

conclure entre le créateur du personnage et le producteur.

Tout comme pour les exploitations principales, il est indispensable que le contrat conclu avec le créateur du personnage vise explicitement

chacune des exploitations secondaires et des exploitations de droits dérivés autorisées, et pour chacune d'elles, les rémunérations correspondantes. Le personnage virtuel et son univers graphique pouvant faire l'objet de nombreux produits de merchandising, la liste de ces exploitations peut être longue, mais on

n'oublie pas de mentionner les produits dérivés traditionnels (posters, flyers, papeterie, vêtements, jeux, ...), ni les exploitations afférentes à la personnalisation des téléphones mobiles (fonds d'écran, logos animés, sonneries, vidéos, ...). Il l'illustration des sites Internet (site officiel, fans-clubs, ...).

Partant du postulat que le personnage virtuel sera peut-être la star de demain, le producteur aura par ailleurs intérêt à bénéficier d'une clause l'autorisant à exploiter à titre exclusif le personnage et son environnement pour des productions ultérieures, à l'instar des clauses de « sequel » qu'on trouve fréquemment dans les contrats de production audiovisuelle. Dénués de tout droit à l'image, il n'en demeure pas moins que les traits du personnage de fiction peuvent être protégés sur le terrain du droit d'auteur. Cette protection nécessite pour l'auteur de démontrer la date

pour être valable, le dessin ou modèle déposé doit être nouveau (c'est-à-dire qu'il ne doit pouvoir lui être opposé d'antériorité de toutes pièces) et présenter un caractère propre (c'est-à-dire qu'il doit susciter une impression globale différente des dessins ou modèles divulgués antérieurement). Le droit des marques peut également apporter un complément de protection appréciable. Il sera dans certains cas avantageux de déposer le nom du personnage (marque verbale) et/ou son apparence (marque figurative ou semi-figurative) à titre de marque. Laquelle pourra couvrir les produits et services liés à l'exploitation des phonogrammes et des vidéoclips.

À noter que la copropriété d'une marque ou des dessins ou modèles peut parfaitement être organisée. Par conséquent, de tels titres peuvent être la propriété du créateur initial, mais aussi la copropriété du créateur et du producteur.

Star virtuelle, tu n'es pas seule

L'obtention par le producteur du droit d'utiliser le personnage virtuel représentant publiquement le véritable artiste-interprète n'est pas toujours suffisante. En effet, dès lors que l'environnement de ce personnage principal, tel que présenté dans le vidéoclip par exemple, comporte des éléments secondaires, mais néanmoins originaux, tels que des personnages accessoires ou des décors particu-

liers, le contrat de cession de droits à conclure entre le producteur et le créateur devra en faire état et encadrer les modalités de leur exploitation. Il en est de même en matière audiovisuelle

où le créateur du personnage et le producteur doivent conclure un contrat de cession de droits à l'égard de l'artiste-interprète. Ce contrat doit préciser, outre le nom du personnage, les éléments secondaires qui sont destinés à accompagner le personnage principal, et les modalités de leur exploitation.

Une solution peut consister à ce que l'artiste utilise comme pseudonyme le nom du personnage. Pratique, mais risquée, dès lors que cela implique qu'un seul et même artiste pourra interpréter les thèmes illustrés à l'aide du personnage. Ce qui ne facilitera pas l'adoption de la chanson en versions étrangères, voire l'interprétation par un autre artiste de nouveaux titres promus par le même personnage virtuel.

Il pourrait également être tentant, pour contourner la problématique du droit moral, voire pour simplifier les dispositions afférentes à la rémunération de l'interprète, de l'assimiler à un choriste, et plus généralement à un artiste de complément. Les tribunaux ayant toutefois reconnu la qualité d'artiste-interprète à la « voix-off », il est peu probable qu'ils acceptent une telle assimilation.

Par conséquent, l'interprète du titre promu par le personnage virtuel doit en principe bénéficier d'une rémunération proportionnelle aux recettes tirées de l'exploitation de son interprétation, et pouvoir percevoir ses rémunérations légales (afférentes à la copie privée et à la rémunération équitable) auprès de sa société de gestion collective.

Star virtuelle, que feras-tu demain ?

Le développement des logiciels de synthèse vocale permet de penser que le lancement d'un « artiste » à 100 % virtuel ne relève pas totalement du domaine de la fiction. À cela s'ajoute l'amélioration des techniques de modélisation et d'animation 3D, et le baisse de leur coût, tant et si bien qu'on est en train de rêver (ou à cauchemarder) au lancement d'un nouveau titre interprété par un Elvis en image et voix de synthèse.

La scène ne devrait pas être oubliée. Le public a récemment présenté aux concerts virtuels *Elvis on Tour* pour voir un Elvis sur grand écran, accompagné in vivo par ses musiciens et choristes. Peut-être demain fera-t-il une apparition sur scène sous forme d'hologrammes... De tels fictions laissent entrevoir des enjeux juridiques innovants, et de la fiction à la réalité... il n'y a qu'un pas !



« Le développement des logiciels de synthèse vocale permet de penser que le lancement d'un artiste à 100 % virtuel ne relève pas totalement du domaine de la fiction »

le dit personnage soit suffisamment original pour bénéficier de la protection du droit d'auteur, ou encore qu'il soit déposé à titre de marque. Par conséquent, il est indispensable que le producteur du phonogramme et du vidéogramme qui reproduit le personnage ait conclu en amont un contrat avec l'auteur du personnage, au fins d'en encadrer son utilisation pour les besoins d'une exploitation optimale du phonogramme (pochette, livret, surface du support phonographique, utilisations promotionnelles et publicitaires). Bien entendu, le producteur gagnera à ce que l'étendue de la cession soit la plus large possible, notamment au regard des exploitations secondaires.

L'ensemble des exploitations secondaires et des droits dérivés liés au titre doit en effet être visé dans le contrat de cession de droits à

de création du personnage, sa paternité et le caractère original de son œuvre. Le dépôt du personnage, et plus généralement de la bible afférente à son univers graphique, par voie d'enveloppe Soleau auprès de l'Inpi, constitue alors une démarche fort utile.

Star virtuelle, comment te protéger ?

Pour encore plus d'efficacité, il peut être envisagé de déposer le personnage à titre distinct ou de modèle français, communautaire, voire international, afin de disposer d'un titre de propriété aisément opposable aux tiers et pouvant, en tant que de besoin, faire l'objet d'une cession, voire d'une licence. Attention toutefois,

le contrat de cession de droits à conclure entre le producteur et le créateur devra en faire état et encadrer les modalités de leur exploitation. Il en est de même en matière audiovisuelle où le créateur du personnage et le producteur doivent conclure un contrat de cession de droits à l'égard de l'artiste-interprète. Ce contrat doit préciser, outre le nom du personnage, les éléments secondaires qui sont destinés à accompagner le personnage principal, et les modalités de leur exploitation.

Par conséquent, de tels titres peuvent être la propriété du créateur initial, mais aussi la copropriété du créateur et du producteur. L'obtention par le producteur du droit d'utiliser le personnage virtuel représentant publiquement le véritable artiste-interprète n'est pas toujours suffisante. En effet, dès lors que l'environnement de ce personnage principal, tel que présenté dans le vidéoclip par exemple, comporte des éléments secondaires, mais néanmoins originaux, tels que des personnages accessoires ou des décors particu-

