

Faire un Fanart: légal pour les uns, violation du droit d'auteur les autres



Princesse Mononoké par Jyundee

Par le biais du **Fanart**, nombreux sont les artistes, amateurs ou professionnels, qui donnent naissance à de véritables œuvres d'art à partir d'éléments culturels qu'ils apprécient et les publient sur le net. Une manière de rendre hommage à une œuvre culturelle tout en se faisant plaisir.

Mais le simple fait de parler de **Fanart** suffit à ce que certains évoquent les notions de légalité, de contrefaçon ou d'autorisations. Mais qu'est-ce qui n'est pas légal ? Le fait de faire des fanarts ? De les publier ? De les vendre ? Ou est-ce toléré par la justice et les ayants droit comme les héritiers ?

Que veut dire Fanart ?

Derrière cette activité artistique, on ne retrouve pas uniquement des créations picturales basées sur des personnages de manga ou de films.

Définition du Fanart et intérêts

Anglicisme, le fanart, ou fan art, désigne une œuvre réalisée par un fan. Œuvre produite à partir de personnages, scènes, ou univers d'une œuvre existante. Cette dernière peut être audiovisuelle, picturale ou littéraire. Les fans ont un vrai respect de l'œuvre ciblée.

Une fois qu'on a fait cette définition, il reste à savoir que le fanart n'englobe pas uniquement les arts graphiques. Le cosplay qui consiste à recréer le costume d'un personnage pour le porter lors d'un événement entre dans la définition du fanart comme les AMV (pour anime

music video) qui sont des films amateurs reprenant des scènes d'animes, de jeux vidéo ou de film.

Faire des fanarts permet de pratiquer un art avec un but précis. Réalisation d'un dessin, création d'un cosplay, ... peu importe. Rien de mieux que la pratique pour mettre en application des techniques que l'on a apprises et pour garder le rythme. Cela permet aussi de travailler dans un style qui ne serait pas forcément le sien, de tester de nouveaux outils, d'élargir son esprit artistique et d'acquérir de nouvelles compétences.

Et il ne faut pas oublier que le fanart est une des premières activités artistiques faites par les enfants puis par les ados. Nous sommes très nombreux à avoir réalisé au moins une fois un dessin de nos héros d'enfance, qu'il s'agisse d'un fanart one piece, dragon ball, naruto ou que sais-je encore.

Enfin, il y a également un aspect communautaire car avec un internet, il est plus simple d'échanger avec d'autres personnes fans d'une œuvre et partager ses créations.

Fanart et Fanfiction

Le fanart ne doit pas être confondu avec une autre notion, la fanfiction. En effet, cette notion désigne une œuvre littéraire qui met en scène des personnages déjà célèbres d'une autre œuvre fictive préexistante. La fanfiction est en général écrite par un fan qui désire prolonger une œuvre qu'il ne souhaite pas voir arriver à son terme et pour représenter ce qu'il aurait souhaité retrouver dans une œuvre originale. Souvent, les fans en profitent pour apporter un développement plus poussé de la psychologie des personnages, pour mettre en avant des personnages secondaires ...

Parmi les œuvres qui ont eu droit à un très grand nombre de fan fictions, on retrouve Harry Potter avec plus de 700 000 histoires annexes conçues par des fans. C'est probablement l'exemple le plus connu. Pour n'en citer que quelques-unes, c'est aussi le cas de Hunger Games, du Seigneur des anneaux, ou encore Twilight.

Mais les fanfics ne concernent pas que les romans. D'autres œuvres ont eu droit aussi à des fanfictions :

- les mangas (comme Naruto et ses 380 000 histoires dérivées),
- les séries (certaines fanfictions ont même été publiées dans des magazines spécialisés comme pour Star Trek dès les années 1960)
- les jeux vidéos (comme pour les jeux Pokémon, Final Fantasy VII)

Les personnalités publiques sont aussi concernées puisque des fanfictions sont créées en rapport avec des musiciens, sportifs, politiciens ...



Harry Potter par Phamoz

Fanart, illégal ?

Cette activité artistique, assez innocente de base, pose différentes questions comme celles des droits d'exploitation, des droits de reproduction, de l'exploitation de l'œuvre ou encore sur la nécessité d'une autorisation préalable.

Le Fanart et droits d'auteur

Branche du droit privé et du droit économique, le droit d'auteur fait partie du droit de la propriété intellectuelle. Sur le site Légifrance, on peut lire : "L'auteur jouit, sa vie durant, du droit exclusif d'exploiter son œuvre sous quelque forme que ce soit et d'en tirer un profit pécuniaire. Au décès de l'auteur, ce droit persiste au bénéfice de ses ayants droit pendant l'année civile en cours et les soixante-dix années qui suivent." On connaît donc la durée de protection pour une œuvre.

Le droit d'auteur vise à protéger notamment les œuvres littéraires et artistiques comme les créations de mode, les créations musicales, les écrits comme les livres ou les paroles de chansons, les créations audiovisuelles ou graphiques comme les logos ou encore les logiciels.

Le droit d'auteur attribue à l'auteur (une personne physique ou morale) d'une œuvre originale, le droit à l'exclusivité de son exploitation. Cette exclusivité nécessite la réalisation sur support physique de l'œuvre. Le droit d'auteur s'applique dès la création d'une œuvre,

sans formalité administrative. Néanmoins, il faut être en capacité de fournir une preuve de paternité.

Les droits d'auteur se divisent en deux composantes :

- les droits moraux qui se définissent comme le droit au respect pour l'auteur de son nom, de sa qualité et de son œuvre, mais également par le droit de divulgation de l'œuvre;
- les droits patrimoniaux concernent le droit d'exploitation de l'œuvre, lequel est composé du droit de représentation et du droit de reproduction.

Faisons une parenthèse sur les droits patrimoniaux, composantes des droits d'auteur. Les droits patrimoniaux contiennent donc plusieurs aspects.

- la représentation: la communication de l'œuvre au public par un procédé quelconque) ;
- la reproduction: la fixation matérielle de l'œuvre par tous procédés qui permettent de la communiquer au public d'une manière indirecte. La reproduction pourra être réalisée par imprimerie, dessin, gravure, photographie, moulage et tout procédé des arts graphiques et plastiques, enregistrement mécanique, cinématographique ou magnétique. Pour les œuvres d'architecture, la reproduction consiste également dans l'exécution répétée d'un plan ou d'un projet type.
- le droit de suite ou encore un droit de rémunération: le droit de recevoir un pourcentage lors de la revente de l'œuvre. Ce droit porte exclusivement sur les œuvres graphiques et plastiques.
- le droit de distribution: plus exactement le droit de distribution au public, par la vente ou autrement, de l'original de l'œuvre ou de copies.
- le droit d'usage: le droit d'utiliser l'œuvre.
- le droit d'adaptation: le droit de modifier l'œuvre.
- le droit de prêt: la mise à disposition de l'œuvre pour un usage et une durée limitée.
- le droit de location: le droit de contrôler la location d'un support sur lequel l'œuvre est reproduite.

Les droits moraux de l'auteur sont incessibles. Les droits patrimoniaux peuvent en revanche faire l'objet d'une cession. En effet, les droits de représentation et de reproduction peuvent être cédés à titre gratuit ou onéreux. Les autres droits patrimoniaux de l'auteur doivent obligatoirement être cédés à titre onéreux.

L'ensemble de ces droits d'auteur protège l'auteur et ses œuvres de façon légale. Avec la propriété intellectuelle, aucun autre individu ne pourrait utiliser les œuvres d'un auteur et les reproduire de manière illégale (droits moraux et droits patrimoniaux).

Petite subtilité, la commande d'une œuvre qui aura été effectuée auprès d'un prestataire n'inclut pas de fait la cession des droits d'auteurs attachés à l'œuvre. Il est donc nécessaire qu'un contrat de cession de droit d'auteur soit spécifiquement conclu.

Voilà pour la parenthèse juridique.

Le Fanart illégal ?

Il est indispensable de respecter la propriété intellectuelle de l'ayant droit. Néanmoins, il est tout à fait possible de faire des fanarts sans violer les droits d'auteur.

Dans la logique, avant de réaliser un fanart, il faut obligatoirement obtenir l'autorisation de l'auteur de l'œuvre ciblée. Sans cette approbation, on tombe dans le vol. Cela voudrait dire que pour créer et vendre un fanart, il faut obtenir une licence d'exploitation qui permet de créer et de commercialiser vos œuvres d'après les limites de la loi. Ces fanarts bénéficieront aussi de la protection du droit d'auteur comme étant une œuvre nouvelle.

Si la création de fanart n'intègre pas une dimension commerciale, c'est autre chose. Légalement, faire des fanarts et les montrer dans un cercle privé ne pose pas de problème, mais les vendre sous quelque forme que ce soit reste donc interdit.

MAIS, en droit français, il existe des exceptions en matière de droit et notamment pour les droits d'auteur. En effet, il faut évoquer le cas de la caricature. Elle bénéficie d'un statut légal en France selon l'article L 122-5 du Code de la Propriété intellectuelle qui concerne également le pastiche et la parodie. Une exception instaurée au titre de l'intérêt général pour permettre le débat d'idées, la libre critique et la création artistique.

Et cette exception permet à son auteur de faire un usage commercial des œuvres dérivées. Cela étant dit, pour qu'une image soit considérée comme caricaturale, la reproduction doit respecter trois principes :

- une intention humoristique évidente,
- une absence claire de confusion avec l'œuvre parodiée,
- aucune nuisance (discrimination, diffamation, injure ou outrage).

Autre exception, le fait de créer, dans un but pédagogique, un mash-up (document composite, dont les éléments proviennent de différentes sources). Le Code de la propriété intellectuelle prévoit que, lorsqu'une œuvre est diffusée, son auteur ne peut interdire les "courtes citations" si elles sont justifiées par un caractère critique, polémique, pédagogique, scientifique ou d'information. C'est ce que l'on appelle l'exception de courte citation. Il convient d'indiquer le nom des auteurs et des œuvres. Mais également de ne pas en faire commerce.

Et pour conclure, parlons des conventions comme la Japan Expo pour ne citer qu'elle. Bon nombre de stands ou même de cosplayers sont dans l'illégalité et ne sont donc pas légalement protégés. Le cosplay, qui est un fanart rappelons-le, n'est possible sur le papier que dans le cadre privé. Une convention est par définition un lieu public et ils n'ont pas de droit exclusif d'exploiter ces œuvres.

Néanmoins, la justice et la convention vont laisser faire, car sans cosplayer, pas de conventions. Ils participent pleinement à l'univers d'une convention et ne génèrent pas (normalement) d'argent à titre personnel. C'est un problème lorsqu'ils vendent leur image en cosplay, notamment sur certains sites, alors qu'ils n'ont pas la licence concernée.

Passons aux stands à présent. Les stands pros, la question ne se pose pas, ils doivent avoir les licences en question. Pour les stands amateurs vendant des fanarts, c'est plus tendancieux. La justice va faire preuve de souplesse en considérant que le manque à gagner financier pour les ayants droit reste insignifiant par rapport au gain en promotion bien plus fort. Les conventions ferment aussi les yeux (en partie) afin que les stands amateurs entrent dans leurs frais (avoir un stand est payant) tout en leur fixant en contrepartie un pourcentage maximum du stand en fanart. Un pourcentage respecté ou non, c'est encore autre chose.

Fanart et réseaux sociaux

Comme précisé avant, il est possible de faire des fanarts et de les montrer dans un cercle privé sans que cela ne pose pas problème.

Cela étant dit, les réseaux sociaux et les forums ne sont pas considérés par les instances juridiques comme des endroits privés. Ainsi, publier un fanart, et plus généralement une œuvre protégée, sur des réseaux sociaux peut constituer une infraction.

Après, il y a la théorie et la pratique encore une fois. La théorie, on vient de la voir. Elle permet à l'auteur et/ou au titulaire des droits de jouir de prérogatives. Et il y a la pratique. On peut d'ores et déjà souhaiter bon courage à toutes les instances qui voudraient faire respecter au sens strict la loi. Ainsi, si une personne publie ses fanarts dans le cadre de son Facebook personnel et qu'elle ne le fait pas à titre commercial ou promotionnel, il y a peu de risque de s'exposer à un procès et de devoir payer des droits d'auteur.

Tout d'abord, la quantité de fanarts publiés quotidiennement est colossale. Et c'est peu de le dire. Des sites comme DeviantArt comptent des milliers de publications de fanarts chaque semaine. La tâche est immense.

Ensuite, faire un procès, c'est du temps et de l'argent. Il y a peu de chance qu'un artiste ou une entreprise lance une procédure contre une personne pour des œuvres qui entrent bien dans la définition de fanart. Procédure il y aura si une personne produit et vend du fanart à une quantité industrielle. Certains sites bien connus vendant des tableaux ou des produits dérivés faits par des amateurs ont rencontré justement certains problèmes et ont dû revoir leur politique d'utilisation. Les droits de propriété y étaient largement violés et on peut se poser la question sur l'intégrité de l'époque de ces sites qui profitaient largement de cette situation plus ou moins floue. Mais là aussi, c'est un autre débat.

Enfin, les fanarts constituent une promotion gratuite pour les entreprises, les artistes et leurs œuvres. C'est aussi une manière de recruter de nouveaux talents pour ces mêmes entreprises et de mettre en avant des œuvres protégées plus ou moins connues.

Si vraiment une personne veut aller vers le risque zéro et être certaine de respecter le droit d'auteur, elle devra donc :

- vérifier si les œuvres dont elle veut faire des fanarts sont sous des licences qui permettent de le faire,
- en faire un usage privé,

- consulter un juriste spécialisé en protection des auteurs,
- se renseigner si elles sont libres de droits, tombées dans le domaine public,
- contacter l'entité qui détient les droits pour demander l'autorisation.



Fanart et Fair use

Penchons-nous maintenant sur le cas des États-Unis. Là-bas, on y retrouve la notion de “Fair Use” que l’on peut traduire par usage raisonnable ou usage acceptable. Il s’agit d’un ensemble de règles de droit, d’origine législative et jurisprudentielle, qui apportent des limitations et des exceptions aux droits exclusifs de l’auteur sur son œuvre. Le but étant de prendre en compte les intérêts des bénéficiaires des droits d’auteur bien évidemment, mais aussi les intérêts du public. Mais l’originalité de ce fair use réside dans le fait que cet ensemble de règles n’est pas strictement posé. Les tribunaux vont se baser dessus pour rendre leur appréciation.

Pour déterminer si un usage est loyal ou non, les juges vont se reposer sur 4 critères

- l’objectif et la nature de l’utilisation (de nature commerciale, à des fins éducatives et non lucratives) ;
- la nature de l’œuvre protégée ;
- la quantité et la valeur informative de la partie utilisée en rapport à l’ensemble de l’œuvre protégée ;
- l’impact de cette utilisation sur le marché potentiel ou sur la valeur de l’œuvre protégée.

Pour conclure, publier des fanarts est toléré. En faire commerce, non (sauf caricature et tolérance en convention). Une situation globalement étrange quand on sait que de nombreux artistes professionnels ont obtenu des emplois et/ou sont devenus célèbres grâce à leurs fanarts. Cela étant notamment dû au fait que la législation n'est pas forcément aussi souple d'un pays à l'autre comme on a pu le voir avec les notions de fair use et qui a poussé à la création de creative commons.