

## **Comité du développement et de la propriété intellectuelle (CDIP)**

### **Trente et unième session**

**Genève, 27 novembre – 1<sup>er</sup> décembre 2023**

RÉSUMÉ CONCERNANT L'OUTIL DE L'OMPI INTITULÉ "TIRER PARTI DE LA CRÉATIVITÉ, LE DROIT D'AUTEUR À L'INTENTION DES PROFESSIONNELS DE L'INDUSTRIE DE L'ANIMATION : UN OUTIL DE FORMATION"

*établi par Rob H. Aft*

1. L'annexe du présent document contient le résumé concernant l'outil de l'OMPI intitulé "Tirer parti de la créativité, le droit d'auteur à l'intention des professionnels de l'industrie de l'animation : un outil de formation"

2. Cet outil a été élaboré dans le cadre du projet du Plan d'action pour le développement sur la promotion de l'utilisation de la propriété intellectuelle en faveur des industries de la création à l'ère numérique au Chili, aux Émirats arabes unis, en Indonésie et en Uruguay (document CDIP/26/5). Il a été établi par M. Rob H. Aft, président de Compliance Consulting à Los Angeles, Californie (États-Unis d'Amérique).

3. *Le CDIP est invité à prendre note des informations qui figurent dans l'annexe du présent document.*

[L'annexe suit]

## **TIRER PARTI DE LA CRÉATIVITÉ**

### **Le droit d'auteur à l'intention des professionnels de l'industrie de l'animation : un outil de formation**

#### **Résumé**

*“L'animation est un moyen de raconter des histoires et d'offrir un divertissement visuel qui peut apporter du plaisir et des informations à des personnes de tous âges, partout dans le monde.”*  
- Walt Disney

Lorsque Walt Disney a écrit ces mots, sa société d'animation employait des centaines de personnes, essentiellement des femmes, qui dessinaient et peignaient à la main des milliers d'images, enregistraient laborieusement des dialogues et engageaient souvent des orchestres entiers pour interpréter les musiques de film. La distribution revenait à projeter un film en 35 mm dans une salle de cinéma. Cette opération était extrêmement coûteuse, et il n'y avait que très peu d'endroits où il était possible de la mener à bien. Les scénaristes, les concepteurs de personnages, les artistes, les musiciens et les voix off étaient engagés pour fournir des services artistiques dans le cadre de contrats de louage et n'avaient aucun contrôle ni aucun intérêt financier sur leur œuvre. Depuis lors, l'industrie de l'animation a évolué tant sur le plan technique que juridique, permettant aux créateurs de mieux contrôler leurs œuvres, à condition de respecter les lois locales des 181 signataires de la [Convention de Berne](#) pour la protection des œuvres littéraires et artistiques.

#### **I. L'ANIMATION EST UNE AFFAIRE DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE**

Le présent outil permet aux néophytes de l'animation de se familiariser avec les questions liées à la production, ainsi qu'avec les aspects juridiques et commerciaux, afin de pouvoir accéder au marché mondial des films d'animation, des programmes télévisés, des contenus en ligne et du matériel didactique, à présent bien structuré. Le droit d'auteur est essentiel pour toutes ces questions, l'accent étant mis sur les normes et les principes actuellement observés et appliqués dans l'industrie de l'animation au niveau international. Il est conseillé aux lecteurs de consulter des experts de l'industrie locale afin de se faire une idée précise de ces questions dans leur pays respectif.

Le fait de comprendre et d'appliquer des concepts commerciaux ainsi que des règles en matière d'éthique est essentiel à la reconnaissance professionnelle dans le l'industrie de l'animation. Cela suppose d'adhérer aux lois locales relatives à la création d'entreprises, à la fiscalité, à l'emploi, au transfert du droit d'auteur, aux transactions financières et, ce qui est peut-être plus important, aux coutumes locales en matière de respectabilité des hommes d'affaires. Cette respectabilité suppose de tenir une comptabilité en règle, de s'acquitter rapidement des factures et de contribuer à renforcer la communauté de l'animation au moyen d'actions éducatives, de la participation des pouvoirs publics et de techniques similaires à celles employées par d'autres secteurs d'activité pour se faire respecter en tant qu'acteurs importants de l'économie nationale.

Les pratiques juridiques et contractuelles varient d'un pays à l'autre, l'intervention d'un avocat et les accords écrits étant la norme dans certains pays, tandis que les relations personnelles et les accords oraux sont habituels dans d'autres. Quoi qu'il en soit, toutes les opérations relatives au droit d'auteur doivent être effectuées par écrit pour être valides. Dans certains cas, des subventions et des aides gouvernementales sont disponibles; dans d'autres, aucune aide n'est proposée. Les questions de distribution, les budgets de production, le potentiel d'exportation et de nombreux autres facteurs locaux doivent être pris en considération lors de l'application des enseignements tirés de cet outil.

## II. L'ANIMATION EST UNE MÉTHODE DE CRÉATION DE CONTENU POPULAIRE ET DE PLUS EN PLUS RENTABLE

La forte baisse du coût technique de la création de films d'animation a mis ce support à la portée de toute personne disposant d'un téléphone portable ou d'un ordinateur. Dans le même temps, l'augmentation des possibilités de distribution a créé un marché mondial pour les productions locales. Il y a relativement peu de changement dans le travail de création à proprement parler, à savoir pour ce qui est de la conception des personnages, de l'écriture des scénarios, de la composition musicale et des doublages. Pour la plupart des professionnels, la difficulté n'a jamais été le travail créatif, mais plutôt le coût de production et le manque de possibilités en matière de distribution. Comprendre la titularité des droits et la concession de licences sur les *œuvres originales (qui peuvent ou non devoir être fixées sur un support, en fonction du ressort juridique)* est la première étape pour accéder au marché, que ce soit dans les salles de cinéma, sur les services mondiaux de diffusion en continu, sur les chaînes de télévision locales ou au moyen de toute autre nouvelle technologie.

À mesure que les coûts diminuaient, de nombreuses régions à revenu faible ou intermédiaire ont fait leur entrée dans l'industrie de l'animation, souvent avec l'aide de leurs autorités locales pour les questions de formation et d'infrastructure. Les professionnels de l'animation et les techniciens de formation sont essentiels pour créer une industrie de l'animation fondée sur le droit d'auteur. La formation commerciale et juridique est tout aussi importante pour assurer la durabilité. Comme le montre le profil du label coréen NEON à l'annexe III, de nombreux studios créent des contenus à la fois pour les consommateurs et les tiers. Les mêmes concepts s'appliquent lorsqu'une entreprise conçoit un produit de consommation (par exemple, un programme pour enfants ou un long-métrage, dans le cadre d'une relation entre entreprises et consommateurs) ou offre des services commerciaux tels que des films industriels, des vidéos de formation, des logos animés ou des effets visuels à d'autres entreprises (relation entre entreprises). Cette dernière relation suppose généralement un "contrat de louage de services", le droit d'auteur étant conservé par l'entreprise qui embauche et non par le studio, l'artiste ou le technicien.

## III. CONSIDÉRATIONS PRATIQUES

Le présent outil examine la structure de l'industrie de l'animation, y compris les opportunités pour les créateurs; détermine le droit d'auteur créé par le producteur d'une œuvre; la manière dont le droit d'auteur est enregistré et concédé sous licence à des tiers; et la manière dont la valeur est créée dans l'œuvre originale, ainsi que dans les œuvres dérivées et accessoires comme les marchandises, les suites, les spectacles et les autres œuvres utilisant les personnages et scénarios. L'outil examine également les droits qu'un producteur doit obtenir pour revendiquer la titularité du droit d'auteur sur le scénario, les personnages, la musique et les effets sonores et visuels. Enfin, l'outil analyse le secteur de l'animation et la manière de répondre aux difficultés tout en construisant une entreprise durable reposant sur la propriété intellectuelle.

Dans un sens large, l'"animation" peut comprendre des formes non narratives, telles que les logos animés, les effets visuels, les jeux vidéo, les infographies ou les graphiques sportifs, et être utilisée pour améliorer visuellement un programme ou un événement. Dans de rares cas, ces formes donnent lieu à la création de matériel protégé par le droit d'auteur, et ne sont donc pas couvertes par le présent outil. Néanmoins, elles peuvent générer des sources de revenus supplémentaires pour les studios d'animation, les artistes et les techniciens.

Le présent outil vise à soutenir la croissance de l'industrie de l'animation partout dans le monde, à encourager les communautés locales dans le domaine de la création et à mettre en place des entreprises durables dans un secteur croissant de l'industrie de la propriété intellectuelle.

La version complète de l'outil est disponible à l'adresse suivante :

[http://www-dev.wipo.int/edocs/mdocs/mdocs/en/wipo\\_cr\\_jkt\\_23/wipo\\_cr\\_jkt\\_23\\_www\\_615978.pdf](http://www-dev.wipo.int/edocs/mdocs/mdocs/en/wipo_cr_jkt_23/wipo_cr_jkt_23_www_615978.pdf)

[Fin de l'annexe et du document]