

## **Protection juridique de la bande dessinée : entre droit d'auteur et droit des marques**

### **Legal protection of comics: at the crossroads of copyright and trademark law**

**REZOK Souad**

Maître de conférences habilitée

Institut National des Beaux-arts

Rabat- Tétouan

Maroc

**Date de soumission :** 14/07/2025

**Date d'acceptation :** 01/09/2025

**Pour citer cet article :**

REZOK. S. (2025) «Protection juridique de la bande dessinée : entre droit d'auteur et droit des marques», Revue Internationale du chercheur «Volume 6: Numéro 3» pp : 736-757

## Résumé :

Cet article explore les complexités du droit d'auteur dans le domaine de la bande dessinée, en mettant en lumière les enjeux posés par la nature collaborative de ce médium hybride et l'évolution des pratiques artistiques. Après un rappel des fondements du droit d'auteur, il détaille les spécificités de la bande dessinée en tant qu'œuvre multimodale et leur impact sur la gestion des droits entre le scénariste et le dessinateur. Il se penche également sur les enjeux liés à la propriété matérielle des planches originales, dont la valeur est en forte hausse sur le marché de l'art. L'article aborde aussi l'œuvre composite, une notion juridique qui s'applique à la reprise de personnages ou d'univers établis par de nouveaux créateurs, une pratique courante dans les séries à succès. Il met également en lumière les conflits liés à l'appropriation artistique et à la parodie, illustrant le difficile équilibre entre le respect du droit d'auteur et la liberté de création. Enfin, l'article examine la stratégie croissante de double protection des personnages, via le cumul du droit d'auteur et du droit des marques, pour sécuriser indéfiniment l'exploitation commerciale des personnages. Cette pratique est analysée sous l'angle de la surprotection, posant la question de l'équilibre entre les intérêts économiques des ayants droit et les principes de la liberté de création et du domaine public.

**Mots-clés:** droit d'auteur; droit des marques; bandes dessinées; œuvre de collaboration; chevauchement des cadres réglementaires.

## Abstract:

This article explores the complexities of copyright law in the field of comic books, highlighting the challenges posed by the collaborative nature of this hybrid medium and the evolution of artistic practices. After a review of copyright fundamentals, the paper details the specific characteristics of comic books as a multimodal work and their impact on rights management between writers and artists. It also examines issues related to the physical ownership of original pages, whose value is skyrocketing on the art market. The article then addresses the concept of a "composite work," a legal notion that applies to the re-use of established characters or universes by new creators—a common practice in successful series. It also sheds light on the conflicts related to artistic appropriation and parody, illustrating the difficult balance between respecting copyright and promoting creative freedom. Finally, the article examines the growing strategy of dual protection for characters, combining copyright and trademark law to secure indefinite commercial exploitation. This practice is analyzed from the perspective of overprotection, raising questions about the balance between the economic interests of rights holders and the principles of creative freedom and the public domain.

**Keywords:** copyright; trademark law; comic books; collaborative work; overlapping regulatory frameworks.

## Introduction:

Le droit d'auteur, en tant que fondement de la propriété intellectuelle, assure la protection des créateurs et de leurs œuvres tout en conciliant leurs droits avec la liberté d'expression et l'exploitation des œuvres. Cependant, l'application de ces principes se révèle particulièrement complexe face à des formes d'expression artistiques hybrides et collaboratives. La bande dessinée, en tant qu'œuvre mêlant intimement un support visuel et un texte narratif, illustre parfaitement cette complexité.

Dans ce cadre, le présent article propose de se pencher sur la problématique suivante : Comment les spécificités de la bande dessinée mettent-elles à l'épreuve les fondements traditionnels du droit d'auteur, et quelles stratégies juridiques les créateurs peuvent-ils adopter pour assurer une protection efficace et durable de leurs œuvres ?

Pour structurer cette réflexion, plusieurs aspects seront abordés :

- Comment le droit d'auteur prend-t-il en compte les spécificités de la BD, notamment en ce qui concerne la gestion des droits entre le scénariste et le dessinateur et la propriété des planches originales ?
- Comment les différents systèmes juridiques articulent-ils la protection du droit d'auteur avec des pratiques artistiques comme l'appropriation et la parodie ?
- Dans quelle mesure le recours simultané au droit d'auteur et au droit des marques pour protéger les personnages et assurer leur pérennité économique peut-il conduire à une surprotection juridique susceptible de compromettre l'équilibre entre les intérêts économiques des ayants droit, la liberté de création et l'accès au domaine public ?

Pour mieux cerner les enjeux soulevés, l'article s'appuiera sur une approche analytique fondée sur l'examen des textes juridiques nationaux et internationaux. L'analyse sera étayée par des décisions jurisprudentielles et des cas concrets. Étant donné le manque de jurisprudence marocaine pertinente en matière de bande dessinée, cette analyse se basera sur des décisions de justice européennes, la jurisprudence locale portant principalement sur le droit de la propriété industrielle (contrefaçon de marques, concurrence déloyale, déchéance de marque pour non-usage ou encore la contrefaçon de dessins et modèles industriels). Le texte adoptera ensuite une approche argumentative pour évaluer la pertinence de la stratégie de double protection par le droit d'auteur et le droit des marques. Il analysera le chevauchement de ces

deux cadres réglementaires à l'aide d'exemples et d'une analyse critique d'une étude de l'OMPI, afin de mettre en lumière les enjeux économiques et culturels de cette pratique.

Il convient de signaler que, dans le cadre de mes recherches j'ai été confrontée à un manque notable d'études doctrinales marocaines portant sur les droits d'auteur dans le domaine de la bande dessinée. Ce manque de recherche s'explique, en grande partie, par le développement encore récent de ce secteur au Maroc. Il n'a pas encore donné lieu à des cas juridiques suffisamment complexes pour susciter une réflexion académique.

Pour apporter des éléments de réponse à la problématique soulevée, l'article s'organise en trois parties. La première rappellera les principes fondamentaux du droit d'auteur, nécessaires à la compréhension du cadre normatif applicable. La deuxième sera consacrée aux particularités de la bande dessinée en tant qu'œuvre collaborative et composite. Elle abordera la gestion des droits entre le scénariste et le dessinateur, la propriété matérielle des planches originales, ainsi que les enjeux juridiques soulevés par l'appropriation artistique et la parodie. Enfin, la troisième partie examinera la stratégie de la double protection des personnages, combinant droit d'auteur et droit des marques, et évaluera ses avantages pour l'industrie créative ainsi que ses risques pour le domaine public et la liberté de création.

### **1- Notions fondamentales du droit d'auteur**

Le droit d'auteur accorde à son titulaire un droit exclusif sur son œuvre, lui permettant notamment d'autoriser ou d'interdire sa diffusion, sa reproduction, ainsi que de garantir le respect de son intégrité, à la condition que l'œuvre soit originale. Pour toute atteinte à ce droit, l'auteur peut engager une action en justice pour contrefaçon.

La nature des droits dont bénéficie l'auteur d'une œuvre créative est d'ordre moral et patrimonial. Les droits moraux se réfèrent à la personnalité de l'auteur :

- le droit de paternité : il permet à un auteur d'exiger que son nom et sa qualité soient mentionnés sur toute publication de son œuvre.
- le droit à l'intégrité de l'œuvre : il permet à un auteur de s'opposer à toute déformation, mutilation, modification de son œuvre ou à toute atteinte qui serait préjudiciable à son honneur ou à sa réputation.

Ils sont perpétuels, imprescriptibles et inaliénables. Quand l'œuvre tombe dans le domaine public, les droits persistent et doivent continuer à être respectés.

Quant aux droits patrimoniaux (droit de représentation, droit de reproduction et droit de suite), ils sont liés à l'exploitation économique de l'œuvre. Ils permettent à l'auteur d'obtenir une rémunération en contrepartie des utilisations qui sont faites de son œuvre (communication au public, reproduction, traduction, adaptation, location, prêt, etc.). Ils sont transférables entre vifs et contrairement au droit moral, ils sont limités dans le temps: ils durent toute la vie de l'auteur et 70 ans après son décès. Passé le délai de protection, l'œuvre tombe dans le domaine public et peut être exploitée sans le consentement des ayants droits et sans versement de rémunération sous réserve du respect du droit moral.

Le droit d'auteur s'acquiert sans formalités. Il naît au moment même de la création de l'œuvre sans qu'il soit nécessaire de procéder à un dépôt, à un enregistrement ou à une publication. Il est cependant conseillé aux auteurs de disposer de preuves d'antériorité pour prouver, en cas de litige, qu'ils sont les véritables auteurs de l'œuvre (dépôt auprès d'un organisme de gestion collective ou d'un notaire, e-datage, etc.)

Conformément à l'article 3 du texte de loi marocain relatif aux droits d'auteur et droits voisins, la protection par le droit d'auteur est « *indépendante du mode ou de la forme d'expression, de la qualité et du but de l'œuvre* », à condition qu'elle soit originale et qu'elle fasse l'objet d'une certaine concrétisation ou matérialisation. Les idées (sous-jacentes à une création ou à la réalité qu'elle représente) étant de libre parcours, ne sont pas protégées. Le titre de l'œuvre, dès lors qu'il présente également un caractère d'originalité, est protégé au même titre que l'œuvre elle-même (Article 4).

En cas de violation de ses droits d'auteur, le créateur de l'œuvre peut intenter une action en contrefaçon devant les juridictions civiles ou administratives pour obtenir une réparation financière, ou devant les juridictions pénales pour que l'auteur de la violation soit sanctionné pénalement.

## **2- Protection des auteurs de bandes dessinées par le droit d'auteur**

L'absence du terme spécifique de « bande dessinée » dans la législation marocaine ne signifie pas qu'elle soit dépourvue de protection. En tant qu'œuvre créative, la BD est un objet de droit complexe. Elle combine des éléments littéraires (scénario, dialogues) et graphiques

(illustrations, mise en page), ce qui en fait une œuvre hybride qui échappe à une catégorisation simple dans le cadre du droit d'auteur.

La loi nationale sur le droit d'auteur et ses modifications ultérieures protège les créations intellectuelles dans les domaines littéraire et artistique. Au sein des catégories protégées et énumérées, la bande dessinée n'est pas mentionnée, mais figurent « *les œuvres exprimées par écrit* » (article 3.a) et « *les œuvres des beaux-arts, y compris les dessins, peintures et autres arts graphiques* » (article 3.h). Par ailleurs, et comme cité plus haut, le droit d'auteur protège toutes les œuvres de l'esprit, quels qu'en soient le genre, la forme d'expression, le mérite ou la destination.

Étant un média hybride qui combine les genres littéraire et graphique, tous deux explicitement mentionnés dans le texte de loi, la bande dessinée jouit d'une double protection : d'un côté, celle du scénario et des dialogues en tant qu'œuvres littéraires, et de l'autre, celle des dessins en tant qu'œuvres graphiques. L'originalité, qui est un critère essentiel pour bénéficier de cette protection, peut résider dans le scénario, la composition, le style, la technique utilisée ou la manière dont les personnages et les décors sont représentés. Son titre est également protégé s'il présente un caractère original. Cette protection permet aux auteurs de préserver leurs créations et de contrôler leur exploitation.

Les contributions graphiques et littéraires peuvent provenir du même auteur. Hergé pour *Tintin*, André Franquin pour *Spirou et Fantasio* ou Edgar-Pierre Jacobs pour *Blake et Mortimer*, dans les années 50 et 60, en sont de parfaits exemples.

Mais dans la plupart des cas, plusieurs créateurs apportent leur contribution à la réalisation d'une BD. Parmi les exemples célèbres de collaboration dans le monde de la bande dessinée, on peut citer *Les aventures d'Astérix et Obélix*, pour lesquelles le célèbre duo Goscinny et Uderzo s'est chargé respectivement du scénario et du graphisme.

Selon la législation nationale relative au droit d'auteur, une œuvre créée par plusieurs personnes peut être qualifiée de trois manières distinctes, et la qualification de l'œuvre aura des implications différentes en termes de droits d'auteur et d'exploitation de l'œuvre :

- Œuvre collective : elle désigne une œuvre créée par plusieurs auteurs « *à l'initiative d'une personne physique ou morale qui la publie sous sa responsabilité et sous son nom, et dans laquelle les contributions personnelles des auteurs qui ont participé à la création de l'œuvre se fondent dans l'ensemble de l'œuvre, sans qu'il soit possible d'identifier les*

*diverses contributions et leurs auteurs.* » (article 1.3) C'est notamment le cas d'une encyclopédie ou d'un logiciel, par exemple.

- Œuvre composite : il s'agit d'« *une œuvre nouvelle à laquelle est incorporée une œuvre préexistante sans la collaboration de l'auteur de cette œuvre.* » (article 1.6). Exemple : une photographie incorporée dans une œuvre d'art plastique.
- Œuvre de collaboration: elle est définie comme une seule et même « *œuvre à la création de laquelle ont concouru deux ou plusieurs auteurs.*» (article 1-4), d'une manière concertée. Ces auteurs peuvent exercer dans des genres différents, et la collaboration de chacun est clairement identifiée, comme c'est le cas de la chanson et de la bande dessinée : on distingue clairement l'apport du parolier et du compositeur, du scénariste et du dessinateur. Mais l'œuvre qui en résulte est une œuvre unique et non une juxtaposition d'œuvres distinctes.

Ce qui distingue une œuvre de collaboration des deux autres catégories, c'est le rôle distinct de chaque auteur, mais aussi leur participation créative de manière volontaire et coordonnée. Dans le cadre de la bande dessinée, cette définition prend tout son sens. Le scénario et les dessins ne sont pas des éléments autonomes, mais se nourrissent mutuellement, renforçant ainsi l'idée que l'œuvre est le produit d'une collaboration.

### **2.1. Œuvre de collaboration : gestion des droits et propriété des planches**

Lorsqu'un même auteur réalise à la fois le scénario et les dessins d'une bande dessinée, il détient naturellement tous les droits d'auteur, il n'y a donc pas de risque de conflit, et l'unité de l'œuvre est assurée.

Pour l'œuvre de collaboration, la législation pose le principe d'une propriété commune des coauteurs et donc une gestion sous le régime de l'indivision. Les coauteurs d'une œuvre de collaboration sont cotitulaires à parts égales des droits moraux et patrimoniaux sur cette œuvre, sauf stipulation contractuelle contraire. Autrement dit, il faut l'accord unanime des coauteurs pour décider de tout type d'exploitation de l'œuvre (publication, traduction, adaptation cinématographique, représentation, reproduction, etc.). En revanche, une simple contribution technique (en tant que lettré, coloriste, etc.) ne donne aucun droit sur la bande dessinée.

Cependant, l'unanimité ne garantit pas forcément une « bonne entente », et des conflits peuvent surgir entre les coauteurs. Dans ce cas, il revient au tribunal de résoudre le différend

et de prendre les décisions nécessaires pour assurer la protection et l'exploitation de l'œuvre, dans le respect des droits de chacun. Aussi est-il conseillé, en amont d'une œuvre de collaboration, de formaliser clairement les modalités d'intervention de chacun, afin de prévenir tout éventuel différend.

Dans une œuvre de collaboration, les contributions personnelles des auteurs peuvent être soit indissociables -par exemple deux écrivains qui travaillent sur un livre commun où il est impossible de distinguer qui a écrit quoi-, soit dissociables, quand on peut identifier la contribution de chaque auteur. C'est le cas de la bande dessinée entre l'auteur du texte et le dessinateur, ou d'une chanson entre le parolier et le compositeur.

Quand l'apport de chaque auteur est individualisable ou quand la contribution de chaque coauteur relève de genres différents, chacun peut, sauf accord contraire, exploiter séparément sa propre contribution. Si, comme le stipule l'article 32 du texte de loi, « *une œuvre de collaboration peut être divisée en parties indépendantes (c'est-à-dire si les parties de cette œuvre peuvent être reproduites, exécutées ou représentées ou utilisées autrement d'une manière séparée), les coauteurs peuvent bénéficier de droits indépendants sur ces parties, tout en étant les cotitulaires des droits de l'œuvre de collaboration considérée comme un tout.* »

Dans le cas de la bande dessinée, la contribution des coauteurs est-elle individualisable ? Le scénariste et le dessinateur peuvent-ils exploiter séparément leur contribution ? La réponse est loin d'être évidente, considérant que la collaboration du dessinateur et du scénariste peut aboutir à un véritable travail commun où les contributions sont interdépendantes et réciproques, les textes et les dialogues du scénariste allant de pair avec les illustrations du dessinateur.

Si la propriété incorporelle des planches appartient de manière indivise aux coauteurs, qu'en est-il de la propriété corporelle des planches de BD ? Qui est le propriétaire des supports matériels de la création ? La vente des planches peut-elle être considérée comme une exploitation distincte de la part du dessinateur de sa propre contribution à l'œuvre ?

Ces questions se posent d'autant plus que, depuis une vingtaine d'années, la planche originale de BD, autrefois dénuée de toute valeur marchande, est devenue un objet de collection recherché. Elle suscite un élan grandissant sur le marché de l'art et le nombre de vacations qui lui sont consacrées augmente, incitant les passionnés du 9e art à renouveler leur collection. Cette valorisation a multiplié les différends relatifs à la propriété matérielle du support.

Si la propriété intellectuelle et la propriété matérielle répondent à des fondements juridiques distincts (le droit d'auteur et le droit de propriété), leur application peut se chevaucher lorsqu'il s'agit de déterminer qui est le propriétaire légitime des supports matériels dans le cadre des œuvres de collaboration. Cela est particulièrement pertinent pour la bande dessinée, où les contributions des auteurs sont étroitement liées tant sur le plan créatif qu'opérationnel.

Certaines décisions de justice en Europe ont rappelé cette complexité, en soulignant qu'il n'était pas suffisant que le dessinateur ait créé matériellement les planches pour revendiquer la propriété exclusive des supports, notamment en raison de la difficulté à individualiser des dessins organisés selon un scénario défini. Le dessin, dans ce contexte, est considéré comme une création graphique intrinsèquement liée à l'histoire et existant uniquement en fonction de celle-ci.

Cette complexité juridique rappelle l'importance d'établir, en amont de la création, des accords clairs concernant non seulement les droits d'auteur, mais aussi les droits de propriété des supports matériels, afin de prévenir tout litige potentiel entre le scénariste et le dessinateur.

### **2.1.1. Durée de protection d'une œuvre de collaboration**

La durée des droits patrimoniaux est de soixante-dix ans après la mort de l'auteur. L'œuvre de collaboration bénéficie d'un régime particulier puisque le délai de protection couvre la vie de l'ensemble des coauteurs ainsi que les soixante-dix ans qui suivent le décès du dernier coauteur survivant. Elle ne peut donc pas tomber partiellement dans le domaine public, étant considérée comme un tout indivisible.

Cette règle garantit que l'œuvre reste protégée dans son ensemble, sans distinction entre les contributions individuelles. Un délai de protection pour chaque coauteur aurait créé un système complexe et illogique, où l'œuvre aurait pu être dans le domaine public pour certains ayants droit, tout en restant protégée pour d'autres. Une telle fragmentation aurait été impraticable pour les utilisateurs et aurait nui à la cohérence de l'œuvre.

### **2.2. La bande dessinée en tant qu'une œuvre composite**

En sus de la collaboration entre un scénariste et un dessinateur, il existe une autre forme d'autorialité partagée en bande dessinée, notamment lorsqu'une série est reprise par un nouvel auteur suite au départ, au décès ou à la retraite de son créateur initial. On pense ici aux

reprises contemporaines de séries classiques, telles que *Blake et Mortimer*, *Corto Maltese*, *Astérix*, *Lucky Luke*, *Blueberry*, *Spirou* et bien d'autres qui sont publiées aujourd'hui.

Nombreuses sont les séries qui doivent leur longévité à la succession de différents auteurs. Cette pratique est particulièrement répandue dans l'industrie des comics américains, où les super-héros sont souvent repris par de nouvelles équipes créatives (*Batman*, *Iron Man*, *Spider-Man*, *Captain America*, etc.).

Dans ce cas, la bande dessinée est qualifiée, en droit d'auteur, d'œuvre composite, tout en étant une œuvre à part entière. On appelle œuvre composite, comme cité plus haut, « l'œuvre nouvelle à laquelle est incorporée une œuvre préexistante sans la collaboration de l'auteur de cette œuvre. » La seconde peut intégrer tout ou partie de la première. Quand Juan Díaz Canales et Rubén Pellejero créent, par exemple, une nouvelle aventure de *Corto Maltese*, ils sont bien les auteurs des albums, mais ils empruntent les personnages principaux et l'univers fictif à Hugo Pratt.

L'auteur de l'œuvre seconde est titulaire du droit moral et des droits patrimoniaux sur celle-ci, mais doit respecter les droits de l'auteur de l'œuvre préexistante (article 34), tant sur le plan patrimonial (en obtenant son autorisation ou celle de ses ayants droit pour toute utilisation de son œuvre) que moral (en veillant à ne pas la dénaturer, notamment lors d'une incorporation ou adaptation).

La qualification d'œuvre composite s'applique parfaitement aux séries dont les aventures d'un ou plusieurs personnages constituent le principal intérêt des épisodes. Mais bien qu'il s'agisse d'œuvres à part entière, la reprise des héros d'une série originale peut poser des problèmes, notamment en matière de droit moral. Même si les caractéristiques des personnages restent inchangées, l'intervention de nouveaux auteurs comporte un risque d'atteinte à leur intégrité, d'autant plus que leurs aventures nécessitent une imagination et une capacité d'évolution constantes.

Hergé, par exemple, avait de son vivant clairement indiqué qu'il ne souhaitait pas de reprise de *Tintin* après son décès, de peur qu'elle ne dénature son œuvre. Son héritage est géré aujourd'hui par les éditions Casterman, qui publient les albums, la Fondation Hergé qui gère les archives et assure la protection de l'œuvre, et la société Tintinimaginatio (ex-Moulinsart) qui s'occupe de l'exploitation commerciale. Réputée pour sa gestion rigoureuse, cette dernière a verrouillé les droits de la série et n'hésite pas à engager des poursuites judiciaires pour

contrefaçon, contre quiconque utiliserait le nom, les caractéristiques ou l'apparence du célèbre reporter.

### **2.2.1. Bandes dessinées : Appropriation artistique et parodie**

L'appropriation artistique (courant artistique né aux États-Unis dans les années 1950) est un procédé créatif qui consiste pour un artiste à reprendre ou à s'approprier une œuvre existante ou des éléments de celle-ci, sans l'accord de l'auteur original, dans le cadre de sa propre création. Elle se rapproche du détournement, qui consiste à modifier une œuvre existante pour lui donner un sens nouveau ou différent.

L'appropriation est une violation du droit d'auteur si elle est réalisée sans l'autorisation de celui-ci. Le droit d'auteur confère à son titulaire le monopole de l'exploitation de son œuvre, ce qui signifie qu'il a le droit exclusif d'autoriser ou d'interdire toute exploitation de celle-ci. Ainsi, l'utilisation commerciale de personnages de bandes dessinées, de films d'animation ou d'extraits d'œuvres requiert l'accord préalable du détenteur des droits.

Toutefois, dans la législation de certains pays comme les États-Unis et la France, l'appropriation artistique peut être justifiée par la liberté d'expression, l'exception de « *fair use* » (utilisation raisonnable) ou l'exception de parodie. Ces exceptions reposent sur la nécessité de concilier le droit d'auteur, qui protège la propriété intellectuelle, avec la liberté de création et d'expression.

Aux États-Unis, la règle du « *fair use* » permet, dans certains cas, d'échapper aux autorisations normalement requises par le droit d'auteur. Ce concept considère que l'utilisation d'une œuvre, « à des fins telles que la critique, le commentaire, l'information journalistique, l'enseignement » (article 107 du *Copyright Act* de 1976), ne constitue pas une violation du droit d'auteur de l'auteur original.

La loi américaine se base sur quatre critères généraux pour déterminer si l'utilisation d'une œuvre tombe dans l'exception du « *fair use* » : l'objectif et la nature de l'utilisation, la nature de l'œuvre originale protégée, le volume et l'importance de l'extrait utilisé par rapport à l'œuvre dans son intégralité, ainsi que l'impact de l'utilisation non autorisée sur le marché potentiel de l'œuvre originale. Le « *fair use* » peut donc permettre d'invoquer des justifications fondées sur la parodie et/ou sur la conciliation des droits fondamentaux en jeu.

En France, le code de la propriété intellectuelle instaure l'exception de parodie, stipulant que lorsqu'une œuvre a été rendue publique, l'auteur ne peut interdire « *la parodie, le pastiche et*

*la caricature* » de son œuvre (article L. 122-5 4°). L'œuvre seconde issue d'une œuvre première est qualifiée « d'œuvre composite ».

Cette exception est cependant soumise à un encadrement strict. La parodie, la caricature et le pastiche doivent avoir un caractère humoristique, ne pas nuire à l'auteur de l'œuvre originale et être clairement identifiables pour éviter toute confusion avec l'œuvre d'origine. Les tribunaux français, régulièrement saisis de ce type d'affaires, disposent d'une large marge d'interprétation pour évaluer ces trois critères.

La parodie est une pratique courante dans le monde de la bande dessinée. De nombreux auteurs s'amuse à détourner des œuvres existantes, qu'il s'agisse de bandes dessinées antérieures ou de personnages emblématiques de la culture populaire, dont l'image est revisitée, souvent avec un ton humoristique ou satirique. Le parodiste imite le style graphique de l'artiste ciblé (ajoutant ainsi le pastiche à la parodie) ou choisit de conserver son propre style. Même si les personnages de l'œuvre originale sont dessinés différemment, ils demeurent reconnaissables si les éléments distinctifs de leur silhouette sont préservés.

De nombreuses parodies mettent en scène, par exemple, Astérix et Obélix dans des situations anachroniques ou absurdes, détournant ainsi leur image de Gaulois irréductibles. Batman a inspiré de nombreuses parodies pointant ses faiblesses ou ses contradictions. L'œuvre d'Hergé, malgré l'opposition de ses ayants droit, n'a pas non plus échappé à l'univers des imitations et des parodies. Elles sont tellement nombreuses qu'il est difficile de les répertorier de manière exhaustive.

Mais l'humour est une notion très subjective. Il varie d'une personne à l'autre, d'un pays à l'autre et même d'une époque à l'autre. Par ailleurs, la limite entre l'adaptation (sujette au droit d'auteur) et une parodie (exemptée du droit d'auteur dans certaines législations) est particulièrement difficile à tracer.

L'auteur ou ses ayants droit peuvent invoquer le droit moral pour s'opposer à une parodie, que ce soit le droit au respect de l'intégrité de l'œuvre ou au respect du droit de paternité. Le droit à l'intégrité permet au créateur de s'opposer à toute défiguration ou déformation de son œuvre. Par conséquent, il a vocation à s'appliquer aux modifications de l'œuvre à des fins de parodie. En vertu du droit de paternité, le créateur peut exiger que son nom figure sur tous les exemplaires de son œuvre ou d'une œuvre dérivée. Une telle obligation s'étend aux adaptations dont beaucoup de parodies ne se distinguent que difficilement. Enfin, l'auteur

peut également invoquer son droit de la personnalité, le droit qu'il a à ce que sa réputation et son honneur ne soient pas atteints.

Les litiges impliquant des personnages iconiques tels que Tintin, Lucky Luke, Tarzan ou Blake et Mortimer ont mis en évidence les risques juridiques des parodies, mais chaque situation est singulière et requiert une application du droit personnalisée en fonction de ses caractéristiques spécifiques.

Par exemple, l'exception de parodie a été admise dans une affaire opposant les ayants droit d'Hergé aux Éditions du Léopard Masqué, une maison spécialisée dans les publications humoristiques et qui diffuse des parodies des aventures de Tintin, adaptées au climat géopolitique actuel et signées Gordon Zola. Par arrêt du 18 février 2011, la cour d'appel de Paris a rejeté la demande des ayants droit visant à faire condamner ces publications pour contrefaçon. Elle a estimé que la série *Les aventures de Saint-Tin et son ami Lou* relevait de l'exception de parodie. L'humour, l'absence d'éléments dénigrants ou avilissants à l'œuvre d'Hergé et l'absence de risque de confusion avec l'œuvre originale ont été retenus comme critères.

Les héritiers d'Hergé ont, en revanche, obtenu gain de cause contre l'artiste peintre Xavier Marabout dont la série de peintures « *Hopper-Hergé* » intègre Tintin dans des scènes inspirées des toiles du peintre américain Edward Hopper. Ils l'avaient assigné pour atteinte au droit de reproduction et au droit moral de l'auteur belge.

Le tribunal de première instance (2021) avait initialement rejeté la demande, considérant que les œuvres de l'artiste relevaient de l'exception de parodie et que l'action des héritiers envers le peintre constituait un acte de dénigrement de son travail. Mais la cour d'appel de Rennes (2024) a infirmé cette décision, condamnant Marabout pour contrefaçon et parasitisme. Elle a estimé que l'artiste n'avait pas respecté les critères stricts de la parodie, notamment l'intention humoristique évidente. Bien que les œuvres soient distinctes, la cour a jugé que le succès de Marabout reposait sur l'utilisation de la notoriété de Tintin, constituant un acte de parasitisme. Xavier Marabout a donc été condamné à verser 20 000 euros aux ayants droit d'Hergé et à cesser toute forme de reproduction, de représentation, d'adaptation et d'exploitation directe ou indirecte des personnages originaux des aventures de Tintin.

Dans une toute autre affaire, l'album *Porto Farnese* de Pierre Veys et Rodolfo Torti, édité chez Robert Laffont, comme un hommage à Hugo Pratt, a été jugé comme une contrefaçon et non une parodie de *Corto Maltese* par la cour d'appel d'Orléans dans son arrêt du 5 novembre

2008 et les 20 000 exemplaires ont été détruits. La cour a estimé que « *l'ambiguïté de la couverture ne [peut] que conduire à une confusion dans l'esprit du public* » et « *certains dessins sont tellement approchants des dessins originaux que seul un spécialiste averti peut en déceler la différence.* » (Wekstein, 2016).

Que la parodie soit explicitement inscrite dans la loi au titre d'exception (France) ou comprise dans une exception formulée de manière large et ouverte (États-Unis), il convient de souligner que chaque situation est singulière et que chaque cas présente des caractéristiques propres, nécessitant une application du droit sur mesure.

Si la parodie est si répandue aujourd'hui, et pas seulement dans la bande dessinée, c'est parce qu'elle s'inscrit dans la dérision, une forme d'humour dominante dans les sociétés contemporaines. Elle s'accorde par ailleurs avec l'esthétique postmoderne, caractérisée par le métissage des formes, l'intertextualité généralisée et le recyclage (Groensteen, 2013).

### **2.2.2. Parodie et droit d'auteur au Maroc**

L'exception de la parodie n'est pas invocable dans la loi marocaine sur le droit d'auteur. Le chapitre IV prévoit une liste limitative d'exceptions légales, mais ne contient aucune disposition qui exempte explicitement l'auteur d'une parodie de l'obligation d'obtenir l'autorisation de l'auteur de l'œuvre originale.

Cette lacune a des conséquences notables pour les créateurs marocains. En l'état actuel des choses, un auteur qui parodie une œuvre ou un personnage sans autorisation s'expose à un risque juridique et financier. Il peut faire l'objet de poursuites pour contrefaçon, assorties d'amendes et de dommages-intérêts. Elle soulève également la question de l'équilibre entre la protection de la propriété intellectuelle et la liberté d'expression artistique, un enjeu que d'autres législations ont déjà tranché en faveur d'une exception encadrée. Les créateurs marocains se retrouvent donc désavantagés par rapport à ceux d'autres pays où le cadre légal est plus favorable à la réutilisation d'œuvres à des fins de parodie.

Pour stimuler la créativité et s'aligner sur les normes internationales, il serait opportun que le législateur examine la possibilité d'intégrer explicitement dans le chapitre IV, qui définit les limitations aux droits patrimoniaux, une exception de parodie, assortie de conditions d'usage claires.

### 3- La double protection des personnages par le droit d'auteur et le droit des marques

Un personnage de fiction peut être protégé par le droit d'auteur s'il remplit la condition de l'originalité. Cette protection est indépendante de l'œuvre où il apparaît et accorde à l'auteur un monopole d'exploitation, lui permettant d'autoriser ou d'interdire sa reproduction. La protection peut englober sa personnalité, ses traits psychologiques et son apparence physique, qu'il s'agisse de sa représentation complète (comme Mickey Mouse et Lucky Luke), de sa silhouette ou d'éléments visuels distinctifs (comme les costumes de Zorro ou Superman) à condition qu'ils soient clairement identifiables. Le nom du personnage est également protégé s'il est original. Il représente pour le personnage ce que le titre représente pour une œuvre.

Dans l'univers de la bande dessinée, il est fréquent de voir des personnages se détacher de leur œuvre d'origine et faire l'objet d'une exploitation commerciale lucrative, allant des produits dérivés aux adaptations audiovisuelles. Afin de répondre aux exigences des producteurs – qui demandent fréquemment des droits de remake, de suite et de prequel – les éditeurs veillent à inclure des clauses de cession de droits sur les personnages dans les contrats qu'ils signent avec les auteurs, en particulier lorsque ces personnages sont susceptibles d'être exploités au-delà du cadre littéraire (Fusco-Vigné, 2022). Les nombreux litiges juridiques concernant la protection des personnages de fiction par le droit d'auteur soulignent l'importance de cette question pour les industries culturelles et en particulier pour celle de l'audiovisuel.

Mais la propriété littéraire et artistique n'est pas le seul moyen pour protéger les personnages de fiction d'autant plus qu'elle est limitée dans le temps. En effet, soixante-dix ans après le décès de l'auteur, les personnages tombent dans le domaine public, au même titre que les œuvres dont ils sont issus. Cela signifie que leur exploitation devient libre, sous réserve du respect du droit moral de l'auteur, qui demeure imprescriptible et inaliénable.

Pour pallier cette limitation dans le temps du droit d'auteur, le dépôt de personnages en tant que marques est devenu une pratique courante. En déposant le nom et/ou l'apparence visuelle d'un personnage à titre de marque, les ayants droit peuvent prolonger indéfiniment sa protection, à condition de renouveler les dépôts tous les dix ans. La marque, en tant que titre de propriété industrielle, assure une protection renforcée, y compris durant la période de protection par le droit d'auteur. Cette double protection permet de se prémunir contre l'incertitude des décisions judiciaires en cas de litiges.

Mickey Mouse illustre parfaitement la stratégie d'industrialisation des personnages de fiction, notamment face à la limitation du droit d'auteur. Anticipant le passage de Mickey dans le

domaine public au début des années 1990, Buenvista International, gestionnaire des productions Walt Disney aux États-Unis, a recouru au droit des marques. Le dépôt de la marque Mickey a permis de contrer l'utilisation commerciale non autorisée du personnage.

Walt Disney a appliqué la même stratégie en France, anticipant la fin du droit d'auteur sur Mickey en 2023. Pour sécuriser l'exploitation de son personnage emblématique, l'entreprise a déposé de nombreuses marques auprès de l'organisme en charge de la propriété industrielle. Par ailleurs, afin de maintenir ses droits de marque, Disney inclut dans ses génériques de films diverses versions de Mickey, de l'historique *Steamboat Willie* (1928) à la version colorisée moderne.

### 3.1. Conditions de validité d'une marque

Pour qu'un personnage de fiction puisse être valablement déposé en tant que marque, il doit, selon la législation nationale relative à la protection de la propriété industrielle, répondre à cinq conditions : être un signe susceptible de représentation graphique; être disponible; être distinctif, c'est-à-dire permettre d'identifier l'origine des produits ou services et de les distinguer de ceux d'autres entreprise ; ne pas être contraire à l'ordre public ou aux bonnes mœurs ; et ne doit pas être déceptif, c'est-à-dire tromper le public sur la nature, la qualité ou la provenance des produits ou services.

Par ailleurs, pour maintenir la validité de la marque, il est impératif de l'exploiter activement dans les classes de produits et services pour lesquelles elle a été enregistrée ; autrement, elle encourt la déchéance.

### 3.2. Etude de l'OMPI sur le chevauchement des cadres réglementaires

Dans une étude de 2020 sur l'économie créative, intitulée *Batman Forever, the economics of overlapping rights*, l'OMPI (Organisation mondiale de la propriété intellectuelle) analyse l'impact du chevauchement entre droits d'auteur et droits des marques sur les personnages de bandes dessinées, son incidence sur l'industrie du divertissement et les conséquences qui en découlent pour la génération de revenus dans le secteur du film et du jeu vidéo.

Il est important de préciser en amont que le droit d'auteur et les marques ont des objectifs différents. Le droit d'auteur vise à protéger les créations des auteurs et des éditeurs contre les utilisations illicites. Les marques, quant à elles, permettent de s'assurer que les consommateurs reconnaissent l'origine des produits ou services en les associant à une entreprise spécifique, les distinguant ainsi de la concurrence.

L'OMPI souligne que l'enregistrement d'une marque peut considérablement renforcer l'image d'un personnage de bande dessinée, augmenter sa valeur commerciale et faciliter la vérification de l'authenticité des produits dérivés. L'évolution technologique a permis aux personnages de bandes dessinées de s'étendre au-delà du format papier, vers les films et les jeux vidéo, générant ainsi des revenus substantiels grâce à la cession de droits.

L'étude a révélé que si le chevauchement des droits d'auteur et du droit des marques favorise généralement la réutilisation créative, son impact varie considérablement selon le type de franchise : pour les films, le nombre de franchises augmente après l'enregistrement d'une marque, ce qui n'est pas le cas pour les jeux vidéo.

L'enregistrement d'une marque, en complément du droit d'auteur, peut entraîner une augmentation annuelle de 15 % du nombre de franchises de films créés autour d'un même personnage. Cette augmentation s'explique par le fait que la protection de la marque permet un marquage et un merchandising plus performants, tout en profitant de la popularité grandissante des personnages. Ces droits supplémentaires peuvent également offrir de nouvelles possibilités de financement, car ils peuvent être utilisés pour soutenir des investissements dans de nouvelles franchises cinématographiques.

Dans le domaine des jeux vidéo, en revanche, le chevauchement des droits empêche l'utilisation de certains personnages de bandes dessinées dans de nouvelles franchises. Cela s'explique par la surprotection ainsi que par l'augmentation des coûts de négociation et d'octroi de licences qu'engendre ce chevauchement. Lorsque les personnages de bandes dessinées sont protégés à la fois par le droit d'auteur et le droit des marques, plusieurs droits doivent être négociés auprès d'un ou plusieurs détenteurs de droits. Le coût de ces transactions peut constituer un obstacle et pourrait, à terme, réduire la variété des personnages disponibles sur ces marchés de franchise, surtout si les licences de droits d'auteur et de marques représentent une part plus importante des coûts de production que dans le secteur cinématographique. Actuellement, et toujours selon l'OMPI, les marchés des transactions et des licences de marques semblent avoir une capacité limitée à surmonter ces obstacles.

Mais si l'enregistrement des marques augmente le nombre de franchises cinématographiques, les recherches de l'OMPI révèlent que ce sont les jeux vidéo qui génèrent le plus de recettes lorsqu'ils sont enregistrés en tant que marque, que le personnage soit connu ou non. Les données de l'étude prévoient une augmentation moyenne de 75 % du chiffre d'affaires lorsque la marque d'un personnage est enregistrée.

L'OMPI conclut que si le chevauchement des droits peut être économiquement avantageux pour certains types de franchises autour de personnages de bandes dessinées, d'un point de vue juridique, « *il est toujours possible que les régimes juridiques se heurtent à des ensembles de règles incohérentes et contradictoires dans les cadres des droits d'auteur et des marques, et que ces droits qui se chevauchent entraînent une surprotection.* » (Kaiser & Cuntz, 2020).

Par ailleurs, plusieurs personnages de bandes dessinées, actuellement protégés par le droit d'auteur, tomberont bientôt dans le domaine public mais certains resteront enregistrés en tant que marques. Cela pourrait entraîner des conflits concernant leur utilisation, ainsi que des réglementations divergentes à travers les différentes juridictions. Ces zones d'incertitude juridique peuvent nuire à la visibilité et à la gestion des personnages sur le marché des franchises.

L'OMPI recommande une action politique visant à réguler ce chevauchement, en mettant l'accent sur la diversité des contenus afin de favoriser la compétitivité des marchés de franchises. Elle préconise également de poursuivre les recherches sur les conséquences économiques des questions juridiques liées au domaine public et au chevauchement des droits.

### **3.3. Approche critique de l'étude de l'OMPI**

L'étude de l'OMPI sur l'économie créative fournit des données importantes sur le chevauchement des droits dans ce domaine. Cependant, elle adopte une approche strictement économique en mettant l'accent sur la génération de revenus et l'augmentation du nombre de franchises, au détriment des aspects artistiques ou culturels.

Ce cadre d'analyse mène à une conclusion mitigée : si la double protection est bénéfique pour le cinéma en augmentant le nombre de franchises, elle peut être un obstacle pour les jeux vidéo en raison de la surprotection et des coûts de transaction. Loin de critiquer le principe même du chevauchement des droits, l'étude semble justifier cette surprotection pour les industries les plus lucratives.

La portée de l'étude est également limitée par son champ d'application. En se focalisant sur le cinéma et le jeu vidéo, des industries à forte intensité de capital, elle ne permet pas de mesurer l'impact de la surprotection sur des domaines moins lucratifs mais tout aussi créatifs, comme la littérature, la bande dessinée ou l'art visuel.

Plus largement, en se basant sur des données purement quantitatives (nombre de franchises, chiffre d'affaires), elle ne prend pas en compte les conséquences de la surprotection sur des aspects plus qualitatifs, tels que la diversité de l'offre créative ou la valeur du patrimoine culturel. La surprotection des personnages, qui devraient normalement tomber dans le domaine public, est ainsi présentée comme un simple "conflit juridique", sans en explorer les conséquences sur l'accès et l'appropriation du patrimoine culturel par la société.

Ces limites appellent une analyse des risques liés à la double protection, notamment ses effets sur la création artistique et l'accès aux œuvres du domaine public.

### **3.4. Les risques de la double protection : entre impératifs économiques et entrave à la création et à la diversité culturelle**

En effet, si la double protection sécurise les investissements dans certaines industries culturelles, elle risque aussi d'entraver la liberté de création et la diversité culturelle. La protection par le droit d'auteur est par nature temporaire, un principe essentiel qui permet aux œuvres de tomber dans le domaine public. Cette limitation permet aux artistes de s'approprier des œuvres existantes, de les réinterpréter et de s'en inspirer pour créer de nouvelles productions. En rendant les œuvres accessibles à tous, le domaine public stimule l'innovation.

Cependant, l'utilisation du droit des marques contourne ce principe. En déposant le nom et l'apparence d'un personnage comme marque, une entreprise peut obtenir une protection indéfinie. Cette stratégie risque, à terme, d'appauvrir le domaine public. Les personnages emblématiques, qui devraient être librement accessibles à la communauté créative, restent sous le contrôle des détenteurs originaux, limitant ainsi la possibilité de créer des œuvres dérivées.

Cette surprotection peut avoir d'autres conséquences sur la créativité. Elle peut notamment conduire à une forme d'autocensure chez les artistes. Par crainte de litiges coûteux, ils pourraient renoncer à s'inspirer ou à faire référence à des personnages très protégés. Cette prudence peut brider l'exploration artistique et l'hommage à des figures culturelles. Elle freine également la diversité des interprétations. Alors que les personnages du domaine public peuvent devenir des sources d'inspiration, la double protection empêche cette effervescence créative en réservant leur usage et leur adaptation à l'entreprise détentrice des droits de marque.

Par ailleurs, les personnages de fiction ne se réduisent pas à de simples produits commerciaux; ils font partie de notre patrimoine culturel commun. Ils incarnent des archétypes et des symboles de l'imaginaire collectif. En permettant aux entreprises de les protéger indéfiniment, on les transforme en une propriété privée permanente. Cette privatisation soulève des questions éthiques et sociales, car elle risque de priver les générations futures de leur droit d'utiliser et de s'approprier leur propre héritage culturel.

En définitive, la double protection des personnages, si elle est raisonnablement encadrée, constitue une réponse légitime aux impératifs économiques des industries culturelles dans la mesure où elle permet de sécuriser les investissements. Toutefois, si elle est poussée à l'extrême, elle risque de devenir un obstacle au renouveau et à l'évolution de la création elle-même.

### **Conclusion**

Le droit d'auteur protège les créateurs de bandes dessinées, mais cette protection est mise à l'épreuve par la nature hybride et collaborative de cet art. L'analyse a montré que les défis juridiques sont multiples, qu'il s'agisse de la gestion des droits entre coauteurs, de la question délicate de la propriété des planches originales, ou encore, des frontières parfois floues entre parodie, hommage et appropriation artistique. Face aux limites de la protection par le seul droit d'auteur, en particulier sa temporalité, la pratique de la double protection, combinant le droit d'auteur et le droit des marques, s'est progressivement développée pour assurer la pérennité commerciale des personnages emblématiques. Néanmoins, elle soulève des inquiétudes quant à une possible surprotection, susceptible d'entraver le renouvellement créatif et de restreindre l'enrichissement du domaine public.

Ces enjeux sont d'autant plus complexes qu'ils s'inscrivent dans un environnement juridique international marqué par de fortes disparités. Cette hétérogénéité complique la gestion des droits dans un marché globalisé. Bien que les accords internationaux comme la Convention de Berne ou les traités de l'OMPI offrent un cadre juridique, leur application reste souvent insuffisante pour harmoniser la protection. Il apparaît donc nécessaire d'approfondir les recherches sur la coopération juridique internationale et d'envisager des mécanismes d'harmonisation, afin de garantir une protection efficace tout en préservant la circulation des œuvres au-delà des frontières nationales.

Parallèlement à ces défis structurels et internationaux, le droit d'auteur doit également s'adapter à de nouvelles problématiques liées aux mutations technologiques et aux



transformations des modes de création et de diffusion. L'essor de l'intelligence artificielle générative et l'émergence des webtoons (bandes dessinées en ligne) soulèvent des questions juridiques majeures qui appellent à de nouvelles recherches.

Il conviendrait notamment d'analyser l'impact de l'intelligence artificielle générative sur le régime du droit d'auteur dans la bande dessinée, en particulier s'agissant de la paternité des œuvres et de la protection des styles graphiques propres aux auteurs. Par ailleurs, l'influence croissante des plateformes de diffusion numériques mérite une attention particulière quant à son impact sur la chaîne de valeur de la bande dessinée ainsi que sur les modalités de gestion des droits dans un environnement dématérialisé.

Pour relever ces défis au niveau national, il est essentiel de mener une réflexion approfondie qui tienne compte des réalités du terrain, étant donné que le secteur de la bande dessinée au Maroc est encore jeune et se construit au sein d'un écosystème fragile. Une analyse socio-économique, centrée sur les pratiques contractuelles, les mécanismes de gestion des droits et les conditions de rémunération des auteurs permettrait de mettre en lumière les écarts entre le droit et la réalité professionnelle. En identifiant ces difficultés, cette étude pourrait alimenter la réflexion législative et aider à structurer un secteur créatif en pleine mutation.

### Références bibliographiques et webographiques:

- Fusco-Vigné, A. (2022). « Les personnages de bandes dessinées, au croisement du droit d’auteur et du droit des marques ». Journal Spécial des sociétés, n° 54, pp. 20-21.
- Groensteen, T. (2013, janvier). « Parodie ». Neuvième Art, revue de la Cité internationale de la bande dessinée et de l’image. <https://www.citebd.org/neuvieme-art>
- Kaiser, F., & Cuntz, A. (2020). “Batman forever, the economics of overlapping rights” (Economic Research Working Paper No. 61). Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle (OMPI).  
[https://www.wipo.int/edocs/infogdocs/creative\\_industries/fr/batman-forever/#batman-forever](https://www.wipo.int/edocs/infogdocs/creative_industries/fr/batman-forever/#batman-forever)
- Livv legal intelligence. (2025, 28 mars). « La cour d’Appel de Rennes sanctionne un peintre pour ses œuvres mettant en scène de manière érotique le personnage Tintin dans l’univers d’Edward Hopper ». <https://livv.eu/articles/cour-dappel-rennes-sanctionne-peintre-oeuvres-mettant-en-scene-de-maniere-erotique-tintin-univers-edward-hopper>
- Wekstein, I. (n.d.). *Peut-on parodier les personnages de BD ?* Wan Avocats. <http://www.wan-avocats.com/wp-content/uploads/2015/06/Parodie-personnages-.pdf>

### Textes législatifs:

- Dahir n° 1-22-52 du 13 moharrem 1444 (11 août 2022) portant promulgation de la loi n° 66.19 complétant la loi n° 2-00 relative aux droits d’auteur et droits voisins (B.O 7158 du 05 janvier 2023 page 27).
- Dahir n°1-00-91 du 9 Kaada 1420 (15 février 2000) portant promulgation de la Loi n°17-97 relative à la protection de la propriété industrielle.
- Loi n° 92-597 du 1er juillet 1992 régissant le Code de la propriété intellectuelle en France.
- U.S. Copyright Act, 17 U.S.C. §§ 101 et seq., United States of America.