

SECTION 2 **Définitions**

1. Définitions par ordre alphabétique

Acteurs

Voir « Rôles »

Assurances

Les frais d'assurances représentent l'ensemble des coûts occasionnés par le producteur pour les polices d'assurances conclues auprès d'assureurs reconnus pour la couverture des risques encourus lors d'une production audiovisuelle à savoir :

- Le négatif ou la bande mère ;
- Les techniciens et comédiens principaux (maladie ou décès) ;
- Les accessoires et décors (perte ou détérioration sur objets confiés) ;
- Les matériels techniques ;
- La responsabilité civile ;
- Les accidents du travail ;
- La garantie de bonne fin, « completion bond » ;
- Le climat ;
- etc.

La souscription d'une police d'assurance pour la couverture des risques est obligatoire pour tout Projet en production.

Auteur

D'une façon générale, la rubrique « émoluments Auteurs » du budget regroupe les frais encourus par le producteur vis-à-vis des scénaristes, adaptateurs et dialoguistes sans que cette liste soit limitative.

A noter que s'il s'agit pour le producteur d'acquérir des droits sur une œuvre littéraire existante, ces coûts doivent également être repris sous cette rubrique.

Il en est de même des éventuelles commissions d'agent sur les droits mentionnés.

Comédien(s)

Voir « Rôles »

Confirmation du financement

Documentation

Par confirmation de financement du Projet, il faut comprendre toute documentation probante, ou tout document daté, signé, mentionnant clairement les coordonnées de l'intervenant email, lettre, contrat, participation, vente, minimum garanti, pré-achat, engagement d'investissement ; soit un ou plusieurs document(s) par intervenant (aide publique – apport – participation – pré-achat – minimum garanti – pré-vente – financier – garantie (voir ci-après) – autre, et pour chaque montant renseigné au plan de financement du Projet.

Garantie

Exemples d'application de la règle (point 8 de la Documentation) :

A – sur un budget total de 5.000.000 €

Les émoluments « producteur(s) sont estimés à 500.000 € (sur base des règles actuelles)

Les frais généraux sont estimés à 375.000 €

Les « imprévus » sont estimés à 500.000 €

Si aucun de ces postes n'a été utilisé dans le financement du Projet, le montant (maximum) qui pourrait servir au titre de « garantie » est de : 500.000 € + 375.000 € + 100.000 € (maximum) = 975.000 €.

Si une partie de ces postes a été sacrifiée au financement du Projet, ceci à raison de 250.000 € (par exemple), le montant qui pourrait servir au titre de « garantie » est de : 500.000 € + 375.000 € + 100.000 € - 250.000 € = 725.000 €.

B – sur un budget total de 900.000 €

Les émoluments « producteur(s) sont estimés à 90.000 €

Les frais généraux sont estimés à 60.000 € (montant calculé à un taux inférieur au taux maximum par « économie »

Les « imprévus » sont estimés à 90.000 €

Si aucun de ces postes n'a été utilisé dans le financement du Projet, le montant maximum qui pourrait servir au titre de « garantie » est de : 90.000 € + 60.000 € + 45.000 € (90.000 x 50%) = 195.000 €.

Si une partie de ces postes a été sacrifiée au financement du Projet, ceci à raison de 90.000 € (par exemple), le montant qui pourrait servir au titre de « garantie » est de 90.000 € + 60.000 € + 45.000 € (90.000 x 50%) - 90.000 = 105.000 €.

Coproducteur

Le coproducteur est un partenaire du producteur, professionnel de la production comme lui, qui prend en charge et assume une partie du travail, garanti une partie du financement du budget et revendique une partie des recettes.

Les émoluments du (des) coproducteur(s) sont enregistrés dans la partie « poste clés » de la structure budgétaire.

Coproducteur délégué

Voir « producteur délégué »

Coproducteur national

Producteur qui participe au financement d'un Projet au même titre qu'un autre producteur de son pays dont la participation financière (pourcentage) est supérieure à la sienne.

Coproduction « Luxembourgeoise »

Voir « Production »

Coproduction majoritaire

Projet dans lequel le Requérant / le Bénéficiaire possède en pourcentage la plus grande part de financement du Projet ainsi que les droits aux recettes d'exploitation équivalents.

Coproduction minoritaire

Projet dans lequel le Requérant / le Bénéficiaire ne possède pas en pourcentage la plus grande part de financement du Projet.

Coréalisateur

Réalisateur d'une œuvre en association avec un ou plusieurs autres réalisateurs. Au générique du film ils sont tous cités en tant que coréalisateur (sans hiérarchie) sur le même carton, par ordre alphabétique.

Coût de fabrication

Par coût de fabrication il faut entendre l'ensemble des charges nécessaires à l'élaboration et à la fabrication d'une œuvre audiovisuelle, déduction faite des émoluments producteur, frais généraux et imprévus.

Coûts exposés

Par coûts exposés, il faut entendre l'ensemble des dépenses luxembourgeoises (définition ci-dessous) augmenté des dépenses étrangères relatives aux prestations effectuées par des personnes ayant un lien avéré avec le secteur culturel et/ou audiovisuel luxembourgeois.

Frais généraux

Par Frais généraux il faut comprendre tous les frais que doit supporter une société de production en rapport à sa structure permanente (frais récurrents et variables), ceci indépendamment de toute activité de production audiovisuelle, et qui sont à considérer comme ses « Frais généraux », soit ses charges administratives, en opposition aux dépenses occasionnées par la production de Projets audiovisuels (en ce compris les frais d'écriture et de développement, de commercialisation et d'exploitation).

Exemples de Frais généraux :

- La location / l'amortissement d'immeuble, à l'exception de la quote-part de l'espace (m²) utilisée spécifiquement pour le projet (demande préalable avant la signature de la convention)
- Les frais d'entretien d'immeuble,
- Les dépenses pour consommation d'eau, d'électricité, de chauffage,
- La location / l'amortissement de matériel informatique,
- La location / l'amortissement d'équipement bureautique
- Les frais d'entretien de l'équipement bureautique / informatique
- Le petit matériel et les fournitures de bureau,
- Les frais postaux,
- Les frais téléphoniques (ligne(s) permanente(s)),
- La documentation professionnelle,
- Les honoraires des comptables, fiscalistes, réviseurs (prestations générales),
- Les honoraires des avocats et notaires (prestations générales),
- Les honoraires de conseillers (prestations générale),
- Les primes d'assurances (RC, incendie, vols, etc.)
- Les frais et commissions bancaires de la société du Requérant / Bénéficiaire et qui ne découlent pas du financement / préfinancement d'un Projet,

- Les intérêts sur emprunts pour l'équipement compris dans les frais généraux,
- La publicité et la promotion générale de l'entreprise,
- Les taxes communales, les impôts et autres frais financiers

Décor

Tout élément matériel apparaissant à l'image fait partie du décor d'une façon générale les éléments suivants font partie du décor :

- Les locations des lieux de tournage (décors naturels ou studios de prise de vues) ;
- Les achats et locations de meubles ;
- Les achats et locations d'accessoires ;
- Les achats et locations de costumes ;
- Les achats et locations pour maquillage et coiffure ;
- Les achats et locations de véhicules ; (à ne pas confondre avec les véhicules de service qui n'apparaissent pas à l'image et doivent être imputés à la rubrique transport
- Les achats et locations pour les constructions ;
- Les achats et locations pour effets spéciaux ; (climatique, pyrotechnique, de cascade, etc.)

En ce qui concerne les **studios de prise de vue**, équipés en conséquence, ils doivent bien être imputés sous cette rubrique "DECOR".

Dépenses « luxembourgeoises »

Il s'agit des dépenses en faveur de l'économie luxembourgeoise pour les besoins d'une production / coproduction, à savoir :

- achats de biens effectués auprès de fournisseurs établis au Grand-Duché de Luxembourg et soumis aux droits luxembourgeois relatifs à la T.V.A., à la fiscalité et au volet social.
- achats de services effectués auprès de prestataires soumis aux droits luxembourgeois relatifs à la T.V.A., à la fiscalité et au volet social.
- prestations effectuées dans le cadre d'un contrat de travail à durée déterminée ou indéterminée et soumises aux droits luxembourgeois relatifs à la fiscalité, au travail et au volet social
- Les contrats d'étudiants pendant les vacances scolaires, les conventions de stage obligatoire des étudiants au Lycée des Arts et Métiers en BTS Cinéma & Audiovisuel ou en BTS Dessin d'animation ainsi que les conventions de stage obligatoire avec des étudiants ayant un lien avéré avec le secteur culturel et/ou audiovisuel luxembourgeois.
- Toute figuration effectuée sur le sol luxembourgeois et renseignée sur la feuille de service.

Développement

Les frais de **développement** inclus dans la partie « Postes clés » de la structure budgétaire (« Fiction » / « Animation ») représentent les dépenses préliminaires à la réalisation – fabrication du Projet et engagés **avant** qu'il soit décidé de mettre celui-ci en « chantier » (lorsque toutes les conditions sont réunies pour entamer la réalisation / fabrication). Chronologiquement, ces frais précèdent les frais de **pré-production** qui sont les premières dépenses de réalisation / fabrication du Projet et qui sont renseignés dans la partie « Postes techniques » de la structure budgétaire (« Fiction » / Animation »).

Droits sur archives et autres

Les dépenses pour "droits sur archives", représentent(s) le prix d'acquisition des droits d'exploitation, de reproduction et de représentation attaché à des documents images existants et acquis de leur propriétaire.

Les dépenses pour "autres droits", représentent le(s) prix d'acquisition des droits d'exploitation, de reproduction et de représentation attaché à des sons, (y compris la licence DOLBY) des photogrammes ou de tout autre support existant mais appartenant à une tierce personne.

A noter que si certains travaux de traduction comportent des droits d'auteurs - ex : traduction du scénario original ou des dialogues du film - ceux-ci doivent être renseignés dans la partie « Postes clés » de la structure budgétaire (« Fiction » / « Animation »).

Seuls les droits proprement dits doivent apparaître dans la partie « Postes clés », l'ensemble des frais techniques attachés à l'exploitation de ces droits doit être repris dans la partie « Postes techniques » de la structure budgétaire (« Fiction » / « Animation »).

Droits musicaux

Par droits musicaux représentant le(s) prix d'acquisition des droits d'exploitation, de reproduction et de représentation attaché tant aux musiques originales qu'à celles existantes qui sont adaptées, arrangées ou même reprises telles qu'elles existent déjà sur le marché. Seuls les droits proprement dits doivent apparaître dans la partie « Postes clés » de la structure budgétaire (« Fiction » / « Animation »).

L'ensemble des frais d'exécution de ces œuvres doit être repris dans la partie « Postes techniques » de la structure budgétaire (« Fiction » / « Animation »).

Equipe technique « Animation »

Voir « 3. Equipe « Animation » »

Equipe technique (Fiction - Live)

Voir « 2. Equipe Fiction » »

Interprètes

Voir « Rôles »

Frais financiers

Cette rubrique renseigne tous les frais bancaires, intérêts débiteurs, frais d'ouverture et fermeture de compte et de dossier en rapport avec le financement, les frais inhérents aux incitatifs fiscaux (« Tax Shelters ») et toutes autres opérations bancaires relatives à la production d'une œuvre audiovisuelle, ainsi que les frais de contentieux et litiges, les taxes.

Garantie de financement

Voir « confirmation du financement »

Grande Région

Il est précisé que la définition ci-après ne vaut que dans le cadre de l'AFS.

Par « Grande Région » le Fonds entend le Grand-Duché de Luxembourg et ses régions limitrophes : provinces de Luxembourg et de Liège (Belgique) - régions Moselle, Meurthe et Moselle et Meuse (France) - régions Eifelkreis Bitburg-Prüm, Trier-Saarburg, Trier, Saarland (Allemagne).

Laboratoires films

Il s'agit de l'ensemble des frais relatifs aux différents traitements subis par les images et par la bande son, et de tout effets spéciaux y afférents. Les frais de matériels doivent être ajoutés aux services rendus et inclus dans cette rubrique.

Matériels techniques

Dans le cas d'un film "life" traditionnel, par "matériels techniques" il faut entendre tous les matériels utiles à la prise de vue, prise de son, machinerie, éclairage et montage image et son.

Narrateur

Il s'agit d'un comédien dont la prestation dans un film est celle du conteur ou du commentateur.

Pellicule & bandes

Il s'agit de l'ensemble des supports - image et son - sur lesquels le Projet est enregistré de manière digitale ou analogique (pellicule négative, bandes magnétiques, bande vidéo, pellicule photo, amorces diverses, etc.)

Personnes avérées

Est avérée, toute personne physique ressortissante de l'Espace Économique Européen et de la Suisse, reconnue pour ses compétences et ayant un lien avéré avec le secteur culturel et/ou audiovisuel luxembourgeois.

Tout nouvel agrément au répertoire du Fonds doit être sollicité par le Requérant lorsqu'il dépose sur le Portail une demande pour un Projet où la personne concernée intervient pour la première fois. La demande d'inscription est postée sur le Portail, à laquelle il y a lieu de joindre les documents suivants :

- une pièce d'identité (recto-verso)
- un CV complet et à jour
- une lettre motivée du producteur expliquant les raisons pour lesquelles la personne en question devrait être considérée comme avérée

La demande d'inscription au répertoire du Fonds est instruite par l'Administration qui valide ou non celle-ci et en informe le Requérant ainsi que l'Association Luxembourgeoise des Techniciens de l'Audiovisuel (ALTA) ou l'Association luxembourgeoise des Réalisateur et Scénaristes (LARS).

En cas de refus d'inscription, un recours auprès du Fonds peut être formulé par le Requérant. Ce recours est instruit par le Fonds avec le concours des associations représentatives du secteur

Une personne acceptée par le Fonds comme avérée sera éligible à vie. Néanmoins l'agrément devrait être redemandée et renouvelée sans être inscrite sur un projet depuis 24 mois.

Pilote Animation

Le Pilote d'une Série ou d'un Long-Métrage est constitué de séquences vidéos qui reprennent des plans isolés et/ou un montage complet qui montrent l'esprit, la tonalité et l'approche visuelle de la Série ou du Long-Métrage.

Le but de la fabrication du Pilote est double.

1. Présentation du projet auprès d'investisseurs
2. Essai technique et artistique pour mettre au point le budget de production en testant le pipe-line technique et artistique (quotas techniques, choix des logiciels, type de rendu artistique, dénombrement des artistes, techniciens, chefs de postes). Le Pilote servira ainsi de base à tous les calculs budgétaires de Production.

A noter que lors d'un dépôt de demande d'AFS à la production / coproduction, le demandeur a l'obligation de joindre à sa demande le pilote du Projet. Cette obligation concerne les projets ayant bénéficié d'une aide du Fonds pour la réalisation d'un pilote (phase d'écriture et / ou de développement). Dans les autres cas, le pilote doit être joint s'il existe.

Plan comptable analytique

Pour l'organisation de la comptabilité analytique d'un Projet bénéficiant d'une AFS le Fonds préconise l'utilisation d'un « plan comptable analytique » unique et standard tel qu'indiqué dans la partie 5 de la section 2 et disponible sur demande au Fonds

Postproduction

Voir « studio de postproduction »

Pré-production

Les frais de pré-production précèdent sont les premières dépenses de réalisation / fabrication du Projet consécutives à la décision de mettre en « chantier » un Projet. Ils sont renseignés la partie « Postes techniques » de la structure budgétaire « Fiction » / Animation ».

Producteur avéré

Un producteur devient avéré s'il a produit 3 films au cours des 5 dernières années.

Producteur délégué / co-délégué

La fonction de producteur délégué ou de producteur co-délégué implique la responsabilité de l'ensemble de la production / coproduction pour en garantir la bonne exécution et la bonne fin ceci dans les conditions et les délais impartis. Cette responsabilité concerne entre autres :

- les prises de décisions en ce qui concerne les choix de réalisation, les choix artistiques, les choix techniques, le choix des comédiens, le choix de l'équipe technique de production et de postproduction, les choix financiers et budgétaires, les choix d'exploitation et de distribution, les choix de promotion, ... ;
- la négociation de tous les contrats liés à la fabrication de la production / coproduction, notamment les contrats avec les comédiens, les artistes, les techniciens et autres prestataires.
- Le partage de la prise en charge des éventuels dépassements ou économies du budget ;

Ces responsabilités doivent clairement se refléter dans le contrat de coproduction.

Producteur exécutif

Le producteur exécutif est en charge d'une mission plus restreinte que celle du producteur délégué : elle concerne plus particulièrement le suivi de l'exécution du film et peut être apparentée à celle d'un line-producer. Il ne revendique aucun droit sur les recettes futures.

Ses missions sont essentiellement les suivantes :

- Engager et gérer les techniciens et le casting ;
- Etablir les dossiers à destination des Pouvoirs Publics et des autres partenaires financiers éventuels ;
- Surveiller l'exécution du budget et du plan de trésorerie ;
- Contracter avec les fournisseurs, les assureurs, etc...etc.....

Plus la fonction du producteur exécutif sera étendue, moins l'intervention d'un directeur de production ou d'un « production manager » - technicien sera requise.

Il ne faut pas confondre le producteur exécutif, tel que défini ci-avant, avec le l' « **executive producer** » anglo-saxon. En effet, les fonctions de l' « executive producer », s'apparentent beaucoup plus avec celles du producteur délégué qu'avec celles du producteur exécutif.

Les émoluments du producteur exécutif sont, en principe, renseignés dans la partie « Emoluments producteurs » de la structure budgétaire (« fiction » / « Animation »). Pour autant, sur demande du Requérent, le Fonds peut déterminer si la fonction assumée émerge davantage de la partie « Personnel ». Les critères d'appréciation sont de deux ordres : l'un plus spécialement attaché à la fonction et l'autre au volume de travail à réaliser par rapport au nombre de personnes employées dans l'équipe de production.

Production / Coproduction « Luxembourgeoise »

Il est précisé que la définition ci-après ne vaut que dans le cadre de l'AFS.

Projet de production ou de coproduction d'un film dont le réalisateur / la réalisatrice principal(e) est avéré(e) ou d'une série dont le showrunner est avéré

Production / Coproduction « Etrangère »

Il est précisé que la définition ci-après ne vaut que dans le cadre de l'AFS.

Projet de production ou de coproduction de film dont le réalisateur / la réalisatrice principal(e) n'est pas avéré(e), ou d'une série dont le showrunner n'es pas avéré.

Projet « CINEWORLD »

Il s'agit de Projet de long-métrage (fiction ou animation ou documentaire) qui se différencie des productions européennes traditionnelles (que le secteur luxembourgeois à l'usage de produire / co-produire) et dont le réalisateur est étranger (non avéré), issu d'un pays à faible capacité de production, et qui se distingue par son degré d'excellence artistique, sa capacité à présenter au public des regards différents et des sensibilités nouvelles, et qui présente un

fort potentiel de sélection au Festivals internationaux, notamment des festivals de catégorie A. A ce jour, une liste de ces pays n'a pas encore été dressée.

Le parcours du réalisateur et de son premier film ou de ses films précédents sont des éléments d'analyse probants.

Projet « TRANSMEDIA »

Concept qui consiste à créer un univers narratif qui se compose de différents contenus déclinés sur plusieurs médias ou plateformes qui sont autant de points d'accès à cet univers. Les contenus, qui peuvent être appréhendés indépendamment les uns des autres, incitent néanmoins l'utilisateur ou le consommateur à parcourir l'univers dans sa globalité. Cette forme de narration transversale (on parle de « nouvelles écritures ») amène également l'utilisateur ou le consommateur à s'impliquer de manière interactive et/ou participative dans celle-ci.

Promotion

Il y a lieu de faire une différence entre les frais de publicité et les frais de promotion. Dans le cas de cette rubrique budgétaire il ne s'agit que de frais de la "promotion générale" et non pas de frais lié à la distribution en vue de l'exploitation d'un Projet.

Les frais de promotion sont surtout constitués de frais de "communication générale" à l'égard de la presse (conférence de presse avant - pendant ou après tournage, invitation de journalistes sur le plateau, élaboration d'un dossier de presse - communication numérique). Ils ont un caractère plus informatif et promotionnel que publicitaire.

Cette rubrique peut renseigner des frais de promotion encourus en cours d'élaboration de l'œuvre (par exemple : site « internet », confection de tee-shirts ou sweat-shirts mentionnant le titre du film en cours de tournage).

Les frais relatifs aux festivals et marchés ne sont pas acceptés. Sur demande préalable au Fonds et dans certains cas précis (par exemple: invitation pour pitch durant la préparation) ils peuvent exceptionnellement être considérés comme frais de promotion.

Cette rubrique ne peut donc inclure des frais liés à la vente, l'exploitation ou la distribution de l'œuvre.

Protection de la vie privée

Loi du 1^{er} aout 2018 protège les libertés et les droits fondamentaux des personnes physiques, notamment de leur vie privée, à l'égard du traitement des données à caractère personnel et fait respecter les intérêts légalement protégés des personnes morales.

Voir le texte complet de la loi sur le site Legilux :

<http://legilux.public.lu/eli/etat/leg/loi/2018/08/01/a686jo>

Réalisateur

La fonction de réalisateur recouvre deux activités de natures différentes, à savoir :

- celle de **réalisateur**, recouvrant les activités créatrices liées à la réalisation et généralement rémunéré sur base d'honoraires (fees) forfaitaires ou minimum garanti, fixés contractuellement ;
- celle de **réalisateur-technicien**, recouvrant les activités techniques liées à la réalisation et généralement rémunéré à la prestation sur des bases identiques à celles des techniciens repris dans la partie « Postes techniques ».

Bien que la fonction du réalisateur-technicien soit rémunérée sur base d'un contrat de louage de services au même titre qu'un technicien dont la rémunération doit figurer dans la partie « Postes techniques » du budget, la rémunération du réalisateur-technicien doit être enregistrée dans la partie « Poste clés » du budget.

Régie

Les frais de régie sont ceux occasionnés par l'organisation de la régie générale d'un film : intervention des forces de l'ordre, location de mégaphone, de walkie-talkie, de barrières, de cônes de signalisation, les frais occasionnés par le bureau de production du tournage, les pourboires, les frais de gardiennage, les petits cadeaux pour services rendus, etc...

Réinvestissement

Conformément à l'article 8 du Règlement, le Bénéficiaire est tenu de réinvestir dans des productions futures d'une part, une partie raisonnable des Émoluments producteurs facturés et d'autre part, la différence entre les Frais Généraux facturés forfaitairement et les Frais généraux réels qui figurent dans sa comptabilité générale. Ce réinvestissement peut se faire soit au niveau de la phase d'écriture et / ou de développement d'un Projet, soit au niveau de la production / co-production d'un Projet.

Les Fonds propres du Bénéficiaire (voir la rubrique 6.3 de la Documentation) qui sont utilisés pour le financement d'un Projet sont considérés comme des réinvestissements ceci indépendamment de la date de production du dit Projet mais qui ne peut être antérieure à la date de mise en application de la Documentation.

Sont également considérées comme réinvestissements, les sommes investies par le Bénéficiaire dans des Projets au titre de leur distribution, de leur exploitation, de leur promotion et de leur exportation déduction faite des éventuelles aides (autres aides) allouée par le Fonds.

Le Fonds assure annuellement le suivi des réinvestissements opérés (ou non) par le Bénéficiaire (voir rubrique 1.3 de la documentation). Ce suivi peut se faire de manière extra-comptable (forme libre).

A noter que si le suivi des réinvestissements se fait annuellement (conformément à l'article 8 du Règlement), le solde annuel (voir ci-avant) doit tendre vers un résultat nul (zéro) après une période de cinq années à partir de la date de mise en application de la Documentation. Par la suite, cette période est réduite à trois années.

Repas et logements

Sont repris sous cette rubrique les frais attachés aux repas et logements de l'ensemble de l'équipe technique et artistique.

- Les frais de repas, collectifs ou individuels ;
- Les casse-croûtes et boissons ;
- L'ensemble des frais de séjour ;
- Les frais de réception ;
- Les indemnités attribuées au personnel (défraiements, spesen, per diem, etc...)

DEFRAIEMENT - PER DIEM - SPESEN

Les montants payés aux techniciens et/ou comédiens à titre de "per diem" ou de "défraiement" à l'occasion de prestations réalisées dans le cadre d'un Projet sont considérés comme « dépenses luxembourgeoises » (au sens de la définition de la présente section) aux conditions cumulatives suivantes :

1. Il doit constituer une dépense, usuellement ou contractuellement, obligatoire pour la société de production requérante et ne pas représenter une libéralité.
2. Seul celui utile à la couverture de frais réels de logement et/ou de repas, non pris en charge par ailleurs par la production, est considéré. Ces frais peuvent éventuellement être augmentés d'un forfait raisonnable pour la couverture de menus frais divers et frais de déplacement en ville.
3. Le Fonds admettra une gradation raisonnable du montant du défraiement selon l'importance de la fonction de la personne concernée dans l'œuvre produite.
4. Lorsqu'il s'agit d'un prestataire indépendant, le défraiement qui lui est accordé doit faire l'objet d'une facture en bonne et due forme. Pour un prestataire sous contrat d'emploi le paiement du défraiement doit figurer sur sa fiche de salaire mensuelle.

Le défraiement attribué à l'occasion de prestations réalisées à l'étranger dans le cadre de la production / fabrication d'un Projet par des techniciens et/ou comédiens sous contrat auprès d'une société de production / d'un studio d'animation est considéré comme une « dépense luxembourgeoise ».

Si une note d'hôtel ou de restaurant est remboursée par le producteur au technicien ou comédien, les défraiements pouvant faire double emploi avec ces mêmes frais seront exclus de coût total du Projet concerné.

Rôles

Les “rôles” sont analysés sous 4 aspects: leur présence à l’image, leurs dialogues, leur rémunération et leur importance dans le déroulement du récit.

Rôle principal / vedette / star:

Il s’agit d’un comédien dont la rémunération est en général importante et forfaitaire et qui a un rapport direct avec l’impact de son nom à l’affiche et un rapport avec l’importance de sa prestation sur le film. Pour les films dont le comédien principal n’est pas une « star », il s’agit d’un comédien dont la prestation dans le film est en relation avec l’importance du rôle dans l’histoire et/ou avec la durée de sa prestation.

Les cachets ou rémunérations d’un rôle principal doivent être renseignés dans la partie « Postes Clés » de la structure budgétaire et sous « Vedettes et Stars ». L’éventuelle proportion des cachets rétrocédés à l’agent de la vedette, à titre de commission, doit être incluse dans les cachets concernés.

D’une manière générale, tous frais attachés à la présence de la vedette qui pourraient être considérés comme avantage anormal et bénévole et représenter une rémunération déguisée seront considérés comme partie intégrante des cachets ou des rémunérations.

Second rôles :

Il s’agit d’un comédien dont la prestation dans le film est en relation avec l’importance du rôle dans l’histoire, avec la durée de sa prestation et qui est en rapport direct avec la vedette du film. Il est une tête d’affiche à côté du rôle principal.

Rôles secondaires (« supporting cast ») :

Il s’agit d’un comédien dont la présence a une réelle importance dans l’histoire du film.

La rubrique « Interprètes » du budget de production reprend :

Interprétation de tournage

- Les rôles principaux qui ne peuvent pas être repris dans la partie « Postes clés » de la structure budgétaire car sans importance significative pour l’affiche et rémunérés à la prestation ;
- Les rôles secondaires ;
- Les seconds rôles ;
- Les figurants ;
- Les doublures, stand in ;
- Les cascadeurs, danseurs, cavaliers, palefreniers, musiciens ;
- Les dresseurs d’animaux (animal inclus).

Interprétation de post-production

- Les acteurs de la post-synchronisation et speakers ;
- Les arrangeurs de la musique originale,
- Les chefs d’orchestre ou de chœur, Régisseur d’orchestre, Musiciens,
- Les chanteurs, solistes, choristes.

NB : Tous les éventuels agents artistiques des personnes ci-dessus reprises doivent également être intégrés sous cette rubrique.

SFX

Effets spéciaux pendant le tournage ou la prise d'images (exemple : pluie, neige, vent, tonnerre, éclairs, etc.)

Studio de montage son

Sont renseignés sous cette rubrique, toutes les opérations techniques réalisées sur les supports son et les supports vidéo **en dehors des opérations de prises de vues.**

Se trouvent donc réunis sous cette rubrique les travaux suivants (liste non limitative) :

- Tous les travaux de "transfert" c'est-à-dire les copies d'un support sur l'autre : de la bande 6,35mm lisse à la perforée 16mm ou 35mm, d'un support film à un support vidéo ou l'inverse, d'un support vidéo sur un autre support vidéo etc...
- Tous les travaux en auditorium son : enregistrement musique, dubbing, bruitage, mixage.
- Tous les travaux de projection image ou d'écoute du son.

Sociétés liées

Pour définir la notion de « sociétés liées », le Fonds se réfère au Règlement grand-ducal du 16 Mars 2005 portant adaptation de la définition des micros, petites et moyennes entreprises.

Article 4 - paragraphe 3

« Sont des « entreprises liées » les entreprises qui entretiennent entre elles l'une ou l'autre des relations suivantes:

- . a) une entreprise a la majorité des droits de vote des actionnaires ou associés d'une autre entreprise;
- . b) une entreprise a le droit de nommer ou de révoquer la majorité des membres de l'organe d'administration, de direction ou de surveillance d'une autre entreprise;
- . c) une entreprise a le droit d'exercer une influence dominante sur une autre entreprise en vertu d'un contrat conclu avec celle-ci ou en vertu d'une clause des statuts de celle-ci;
- . d) une entreprise actionnaire ou associée d'une autre entreprise contrôle seule, en vertu d'un accord conclu avec d'autres actionnaires ou associés de cette autre entreprise, la majorité des droits de vote des actionnaires ou associés de celle-ci.

Il y a présomption qu'il n'y a pas d'influence dominante, dès lors que les investisseurs énoncés au paragraphe 2, deuxième alinéa, ne s'immiscent pas directement ou indirectement dans la gestion de l'entreprise considérée, sans préjudice des droits qu'ils détiennent en leur qualité d'actionnaires ou d'associés.

Les entreprises qui entretiennent l'une ou l'autre des relations visées au premier alinéa à travers une ou plusieurs autres entreprises, ou avec des investisseurs visés au paragraphe 2, sont également considérées comme liées.

Les entreprises qui entretiennent l'une ou l'autre de ces relations à travers une personne physique ou un groupe de personnes physiques agissant de concert, sont également considérées comme entreprises liées pour autant que ces entreprises exercent leurs activités ou une partie de leurs activités dans le même marché en cause ou dans des marchés contigus.

Est considéré comme marché contigu le marché d'un produit ou service se situant directement en amont ou en aval du marché en cause. »

Studio de Post Production

Un studio de post-production est une entreprise dont l'objet social principal est d'assumer n'importe quel travail ayant trait à la finition d'un produit audiovisuel.

Au regard de la continuité chronologique et logique de la réalisation d'une œuvre audiovisuelle complète, les travaux de post-production sont, de manière générale, réputés débiter après la période de tournage avec le montage image, et en passant par la confection des génériques, des éventuelles traductions de dialogues, des effets optiques tant argentiques que vidéographiques, du travail du son en général (montage son, bruitage, dubbing, mixage, projections, enregistrement des musiques, doublage) se terminer avec le tirage des copies d'exploitation et leurs sous-titrages.

Les travaux de post-production peuvent également s'envisager en dehors de l'époque de l'élaboration de l'œuvre originale et être constitués, parfois bien plus tard, d' "aménagements spéciaux" de la matière image et/ou son originale en vue d'adapter.

Liste non exhaustive des travaux de « post production » :

- Montage image : dérushage, montage final
- VFX : effets spéciaux/ visuels après tournage ou prise d'image – trucages, fondus, corrections, retouches
- Etalonnage : conformation, étalonnage
- Montage Son : montage direct, montage final
- Bruitage : enregistrement et prémix
- Post Synchronisation & doublage : détection, enregistrement, prémix
- Musique : enregistre et mixage
- Mixage, conformation, prémix et mixage final
- Laboratoire : générique, sous-titrage, scan 2K/4K, DCP

Studio de prise de vue

Les activités d'un studio de prise de vue s'envisagent toujours en fonction de l'existence d'un immeuble et de terrains conçus dès l'origine ou spécialement aménagés aux fins de tournages images, muets ou sonores. L'ensemble du site se compose de plateaux, magasins, ateliers, loges, cantines, bureaux etc...

Grâce à ses installations particulières et au personnel qui lui est attaché, il permet de réaliser tous les aménagements utiles à la réalisation du Projet. Tout y est prévu pour permettre à chacun des membres d'une équipe d'y exercer ses fonctions dans les meilleures conditions, sans être obligé de rechercher à l'extérieur les éléments de son travail.

Les dépenses occasionnées par la location d'un Studio de prise de vue doivent être enregistrées dans la rubrique « Décor » de la partie « Postes techniques » du budget.

TRANSMEDIA

Voir Projet « TRANSMEDIA »

Transports

Sont repris sous cette rubrique les frais attachés à tous les moyens de transport utiles à la production / la fabrication du Projet, à savoir :

- Les voyages ; (péages autoroute, train, bus, métro, avion, bateaux etc...)
- Les taxis ;
- Les locations de véhicules de tourisme ;
- Les locations de véhicules utilitaires ;
- Les frais de transitaires en douane ;
- Les frais de transport marchandise ;
- Les carburants ;
- Les frais de parking ;
- Les indemnités de frais de transport attribuées au personnel.

Vedettes et Stars

Voir « Rôles

VFX

Voir studio de post-production

2. Equipe technique (Fiction - Live)

Il s'agit de l'ensemble des techniciens engagés par le producteur en tant que salariés (employés ou ouvriers), indépendants ou intérimaires.

Cet ensemble de techniciens peut être regroupé par équipes ou spécialisations de la façon suivante (liste non exhaustive).

EMPLOYES

- Direction et administration : dirigée par un directeur de production ;
- Régie : dirigée par le régisseur général ;
- Réalisation : dirigée par le 1er assistant réalisateur ;
- Conseillers spécialisés : Moniteurs, répétiteurs, chorégraphe, maîtres d'armes, etc...
- Image : dirigée par le directeur de la photographie ;
- Son : dirigée par le chef opérateur son ;
- Costumes : dirigée par le créateur des costumes ;
- Maquillage et coiffure : dirigée par le chef maquilleur ;
- Décor : dirigé par le créateur des décors ;
- Montage : dirigé par le chef monteur ;
- Post-production : Truqueur, opérateur banc-titre, superviseur, etc...
- Finition Son : Chef opérateur auditorium, illustrateur sonore, etc...

OUVRIERS

- Machinerie : dirigée par le chef machiniste ;
- Eclairage : dirigé par le chef électricien ;
- Construction : dirigée par le chef constructeur et composé de peintres, menuisiers, charpentiers, sculpteurs, staffeurs, mouleurs, maçons, maquettistes, serruriers, mécaniciens.

3. Equipe « Animation »

Assistant réalisateur

L'assistant réalisateur est le collaborateur artistique et technique du réalisateur. Il est présent sur toute la durée de la production / coproduction et prend en charge certains aspects que le réalisateur lui délègue. Cela peut être, par exemple, la mise au point du pipe-line de fabrication incluant toutes les étapes de validations dans le processus de fabrication ainsi que le planning de fabrication et l'installation des différentes équipes de production, de la pré-production à la postproduction.

Directeur Artistique

Le directeur artistique est le collaborateur artistique du réalisateur. Il définit le design visuel de la Production (style graphique) au niveau des personnages, des décors et des objets et de leur cohérence entre eux. Par ses choix artistiques, il oriente le pipe-line de fabrication sans le définir, cette tâche étant sous la responsabilité du Directeur Technique. Le Directeur Artistique est présent sur toute la chaîne de fabrication et travaille étroitement avec le réalisateur, l'assistant-réalisateur et les chefs de postes.

Directeur Technique

Le directeur technique est le collaborateur technique du réalisateur. Il définit le pipe-line de fabrication par le choix de tous les logiciels de Production (pré-production / production et post-production). Il définit les contraintes techniques à utiliser par tous les opérateurs de la Production au niveau du Hardware et des Softwares, dont l'outil de gestion de Production (Asset Manager) et les moyens de communication utilisés par la Production. Il définit les standards techniques à utiliser par les opérateurs (extension de fichiers, format d'images, stockage, serveurs, système de back-ups individuels et de réseaux, etc ...). Le Directeur Technique est présent sur toute la chaîne de Production.

Chef d'unité « storyboard »

Le chef d'unité STORYBOARD, dans le cadre d'une série ou d'un long métrage, dirige l'équipe des storyboardeurs. Il contrôle chacun d'eux pour vérifier si la mise en scène dessinée par le storyboardeur correspond techniquement et artistiquement aux attentes du réalisateur et de la production / coproduction.

Storyboardeur

Le storyboardeur est celui qui, sur la base du scénario, et sur la base des intentions artistiques du réalisateur, découpe le film en séquences puis en plans. Le storyboardeur dessine donc dans chaque vignette du storyboard la mise en scène qu'il prévoit pour chacun des plans. Le storyboardeur travaille sur la base de designs, de dessins techniques qui ont été réalisés pour lui permettre de connaître les personnages, les objets et les décors. C'est le premier poste dans la chaîne de fabrication. Il permet d'entrevoir ce que donnera l'image finale.

Il essaye de respecter au mieux les perspectives et les proportions des personnages, mais la priorité de sa fonction reste la mise en scène dans un cadre défini (nombres de plans, axes de caméra généraux utilisés, etc ...)

Chef d'unité « Design » / Chef d'unité « Modeling »

Le chef designer est le responsable de l'équipe de designers. Il vérifie que les dessins ou modèles 3D proposés par son équipe sont graphiquement uniformes et respectent les aspects techniques et artistiques de la production / coproduction.

Designer / Modeler

Le designer est la personne qui va dessiner (en 2D) ou modeler (en 3D) les personnages, les objets et les lieux qui seront présents à l'écran dans l'image finale. Suivant la nature du projet qui est produit, le designer adapte des dessins originaux (provenant d'une bande dessinée, d'un livre jeunesse, d'une œuvre graphique, etc ...) ou crée l'univers visuel du projet, soit via un dessin (en 2D), soit via un modèle formé de polygones (en 3D). Son rôle artistique est donc essentiel car, dépendant de la qualité et/ou du style de ses modèles, la chaîne de fabrication sera plus ou moins facile. Par exemple, un style de dessin très réaliste est beaucoup plus complexe à animer et réaliser qu'un style naïf ou simpliste. Le designer doit réaliser un certain nombre de dessins ou de modèles 3D, suivant des quotas imposés par la production / coproduction.

Chef d'unité « Lay-outiste »

Comme tous les chefs de poste, le chef lay-outiste vérifie le travail des membres de son équipe.

Lay – outiste

Le lay-out est la mise au net du storyboard. Dans un storyboard, chaque case est dessinée d'une manière "rough". Les proportions entre les personnages, les objets et les décors ne sont pas forcément bien respectées, vu que le but essentiel du storyboard reste la mise en scène. Par contre, le lay-out est le document technique de base sur lequel chaque animateur va s'appuyer pour comprendre son travail, plan par plan. Le lay-outiste va reproduire chaque plan dessiné au storyboard en respectant les proportions et le style graphique mis au point par les designers. Il indique ainsi à l'animateur : le cadrage et/ou le mouvement de caméra prévu dans le plan, l'angle du décor du au placement de la caméra, le positionnement des personnages dans le champ, l'action de ces mêmes personnages dans le lieu. Ce travail se fait en 2D par du dessin sur du papier ou via un logiciel de dessin (ToonBoom, Flash, TV Paint, etc ...). Ce travail se fait en 3D via un logiciel de 3D (Maya, 3DSMax, Softimage, etc.). Le travail du lay-outiste est essentiellement technique, mais doit être très précis et complet.

Chef décorateur

Comme tous les chefs de poste, le chef décorateur vérifie le travail des membres de son équipe.

Décorateur

Un décorateur est un artiste qui met en couleur un décor qui a été réalisé soit en 2D via un dessin du lay-outiste, soit en 3D a été modélisé par un designer 3D. Il se base sur une palette de couleurs et de textures qui ont été mises au point par le chef décorateur et/ou ink&paint en fonction de l'organisation de la Production. Il est amené également à réaliser les décors "clés" de la Série ou du long métrage, pour que les décorateurs de son équipe s'appuient sur ses "références décors" pour réaliser les décors des séquences. Généralement, les décors de références sont les vues les plus larges des différents lieux dans lesquels évoluent les personnages.

Chef animateur

Comme tous les chefs de postes, le chef animateur est celui qui vérifie le travail des membres de son équipe. Suivant la taille de l'équipe, il y aura également des "lead animateurs" qui, eux sont à chaque fois responsables d'une petite équipe, avant d'en référer au chef animateur. Le chef animateur est également celui qui, en début de fabrication, établit le style d'animation en relation avec le réalisateur. Il prépare certaines animations que ses équipes suivront, plus tard.

Animateur

L'animateur est celui qui donne le mouvement aux personnages et aux objets de la série ou du long métrage. L'animateur doit respecter les intentions décrites dans le lay-out avec précision. Il doit respecter également le style d'animation du projet et s'adapter à des quotas de fabrication établis en début de production suivant le projet. Le quota est le nombre de sondes utiles que l'animateur réalisera dans un temps donné. On parle, par exemple, d'un quota d'une seconde "rough" par jour et par animateur pour un long métrage de qualité (moyenne). On distingue l'animation "rough" de l'animation "clean & in-between". L'animateur "rough" est celui qui dessine les pauses "clés", c'est à d-ire les dessins les plus importants du plan, ceux qui donneront le rythme et le style de l'animation. L'animateur "clean et/ou in-between" est celui qui va dessiner au propre chacun des dessins "roughs" en respectant tous les détails du modèle (dessiné par le designer), et ajouter les dessins qui manquent (les inters), non réalisés par l'animateur "rough". Le tandem entre les deux types d'animateur est essentiel pour obtenir une bonne qualité d'animation.

Chef d'unité « ink&paint » ou Chef Textureur

Le chef d'unité Ink&Paint ou chef Textureur est la personne qui gère l'ensemble des couleurs des personnages et des objets. Que ce soit en 2D ou en 3D, il établit, avec le réalisateur, la couleur de tous les personnages de la série ou du long métrage à travers des "modèle couleurs". Les membres de son équipe (ink&painters) colorieront chacun des dessins (en 2D) ou des modèles de personnages (en 3D) à travers des logiciels spécifiques, dont Photoshop, par exemple. Le chef Ink&paint ou le chef Textureur établit également les quotas de son équipe (nombre de dessins à colorier par jour), dans le cas de la 2D – nombre de modèle à texturer dans le cas de la 3D. La partie "ink" du terme, provient de l'époque (presque disparue) où il fallait tracer le trait des personnages à la main dans la 2D traditionnelle.

Ink & painter ou Textureur

Chacun des membres de l'équipe qui met en couleur les images ou les modèles, plan par plan, sous le contrôle du Chef Ink&Paint.ou du chef Textureur.

Chef d'unité compositing

Le compositing est le moment de la fabrication où les différents éléments séparés qui ont servis à fabriquer une partie de l'image sont réunis. Principalement, l'animation, les effets spéciaux et les décors. Le compositeur est la personne qui va rassembler ces éléments pour composer l'image finale, y ajouter des filtres ou des effets pour rendre l'image artistiquement conforme aux souhaits du réalisateur. C'est donc le compositeur qui est le responsable final de l'image. Le chef compositeur vérifie le travail des membres de son équipe. Comme le chef décorateur, il peut également être celui qui prépare des images finales de références, séquence par séquence, qui sont alors utilisés, comme base de travail, par les compositeurs. En long métrage, un seul compositeur, est généralement attribué séquence par séquence pour garantir l'homogénéité de celles-ci.

Compositeurs

Chacun des membres de l'équipe qui réalise le compositing plan par plan, sous le contrôle du Chef Compositeur.

Chef d'unité VFX

Le chef d'unité VFX est celui qui est responsable des effets spéciaux sur le projet. Généralement, on parle d'effets spéciaux à propos des éléments naturels ou surnaturels qui interviennent dans la réalisation d'un film. Les éléments naturels, sont la pluie, le vent, l'eau qui coule, les orages, le feu, etc. Les éléments sur naturels sont les explosions, les chocs, effets de collision, de ralentis spécifiques, de diffusion, etc. Le chef d'unité participe étroitement, de par sa responsabilité artistique, avec le chef compositeur et avec le chef animateur. Certains effets sont réalisés en animation et d'autres sont réalisés directement dans des logiciels dédiés aux effets. Le chef d'unité VFX gère également le travail de son équipe.

Chef d'unité « rendering/lighting »

Ce poste existe plus spécifiquement pour les productions de type 3D, même si certaines productions 2D peuvent également avoir besoin de temps de calculs "machine" assez lourds également. Le responsable "lighting/rendu" est celui qui met en place, à travers de nombreux software 3D dont renderman, mentalray, arnold, v-ray, etc ...), l'éclairage des décors 3D pour le rendre proche du "rendu", du look souhaité par le réalisateur. Les décors 3D (un peu comme les décors réels) doivent également être éclairés par des lampes qui créeront la lumière dans le décor, ainsi que, par exemple, tous les reflets (vitres, métaux, etc.). Suivant les textures qui auront été utilisées (par le chef Ink&Paint, en 3D) et les éclairages placés, les temps nécessaires pour le calcul mathématique/informatique de chaque image peut être plus ou moins long. Des temps de calculs de 2 heures/images (donc 2 secondes par jour) ne sont pas rares en long métrage, et peuvent donc coûter beaucoup d'argent. Le rôle du chef d'unité rendering/lighting est essentiel dans une Production 3D. Son travail d'optimisation de calcul des images éclairées aura directement des conséquences en terme de budget (nombre de machine à dédier au calcul dans la

render farm) et de planning de fabrication. Directement après son travail, le chef compositeur interviendra pour la finalisation de l'image.

Render / Lighter

Chacun des membres de l'équipe qui réalise de l'éclairage de décors et/ou travaille sur l'optimisation des temps de calculs au niveau du rendu des images, dans le cadre d'une production 3D.

Responsable line-test & animatique

Ce poste est celui d'un monteur dédié au montage des storyboards. Les storyboards réalisés sous format "papier" doivent être assemblés dans un logiciel de montage. Le son enregistré au niveau des voix des comédiens doit être placé sur le montage, ce qui permettra au réalisateur d'obtenir une première version de son film (longueur, rythme, mise en scène...) pour qu'il puisse travailler la mise en scène d'une manière précise. L'animatique timée permettra également aux équipes de ne pas travailler sur des plans qui, plus tard, pourraient être coupés, au moment du montage final. L'animatique est donc une étape "clé" dans la production.