DEFINITIONS ET REMUNERATION DES BIBLES EN ANIMATION

DEFINITION DE LA BIBLE LITTERAIRE

La bible est le document de référence original et fondateur d'une série audiovisuelle d'animation ; elle détermine et décrit les éléments nécessaires à l'écriture, par des auteurs différents, des épisodes. C'est l'outil qui donne aux auteurs qui collaborent ou collaboreront à l'œuvre les clés de son fonctionnement et de sa cohérence.

La bible ne doit pas être confondue avec une simple idée de série, un concept général, un projet destiné à séduire un organisme acheteur, ou bien avec le cahier des charges défini par un producteur ou un diffuseur.

La bible doit donner l'ensemble des éléments permanents indispensables au développement de la série : elle est le document écrit décrivant de façon détaillée le cadre général dans lequel évolueront les personnages principaux récurrents de la série. La bible littéraire doit comporter :

- le concept (c'est-à-dire son idée originale développée en quelques lignes), le genre, le format et la cible ;
- la caractérisation des personnages principaux et des personnages secondaires récurrents, leurs relations et l'esquisse de leur évolution en cas de série feuilletonnante ou semi-feuilletonnante (appelée aussi « semi-bouclée »),
- les lieux,
- le ton, l'atmosphère et le style de la série,
- la mécanique narrative des épisodes.

Selon la nature du projet, seront également intégrés à la commande initiale de la bible littéraire :
- la « trajectoire de saison » : en cas de série feuilletonnante, c'est un texte qui présente l'évolution générale de l'histoire sans découpage en épisodes (une à trois pages maximum)

Ou

- quelques pitch ou arguments (entre 4 et 6).

On entend par « série feuilletonnante » une série dont chaque épisode poursuit l'intrigue principale de la saison.

On entend par « série semi-feuilletonnante » ou « série semi-bouclée » une série dont chaque épisode propose une intrigue principale propre, tout en poursuivant une ou plusieurs intrigues secondaires développées dans d'autres épisodes de la saison

La bible ne sera reconnue comme telle que si elle est validée par un épisode complet et dialogué, qui exploite l'ensemble des éléments définis ci-dessus et apporte le rythme et le ton, auquel tout auteur appelé ultérieurement à collaborer à la série pourra se référer. Cet épisode sera le premier épisode écrit dès lors qu'il est produit.

DEFINITION DE LA BIBLE GRAPHIQUE

La bible graphique est le document de référence original et fondateur d'une série d'animation audiovisuelle. C'est l'outil qui donne aux graphistes qui collaborent à la série les clés de son style visuel, de sa cohérence et de son fonctionnement.

La bible graphique comprend les éléments graphiques suivants, tels qu'ils apparaîtront dans la série, ou au plus près possible de l'image finale, en fonction des techniques utilisées et en conformité avec les contraintes de production :

- les modèles originaux des personnages principaux récurrents en couleur et en proportion les uns avec les autres ; chaque personnage est représenté en pied, avec au minimum une pose neutre, un certain nombre d'attitudes et d'expressions définis contractuellement,
- les décors originaux des principaux lieux récurrents en couleur,
- les personnages principaux récurrents mis en scène dans des décors,
- le cas échéant, les différentes ambiances.

Il est entendu que seuls les designs et personnages récurrents de la série ouvrent des droits bible à la SACD.
N'en font donc pas partie, les personnages et décors créés pendant la production pour les besoins spécifiques des épisodes – lesquels sont exécutés dans le style graphique défini par la bible.

Sauf en cas de reprise exacte du style des illustrations de l'œuvre d'origine et en l'absence de création complémentaire significative, la bible graphique d'adaptation est considérée comme œuvre d'auteur au titre de sa part de création d'éléments graphiques nouveaux et/ou de sa réinterprétation substantielle du graphisme d'origine. Par ailleurs, elle devra répondre aux mêmes critères et remplir le même rôle qu'une bible de création originale.

A défaut de bible de la réalisation, la bible graphique ne sera reconnue comme telle que si elle est validée par un épisode réalisé, qui apporte « le style visuel ». Le réalisateur de cet épisode deviendra auteur de la bible de la réalisation.
Cette règle continuera à s'appliquer jusqu'au 1er septembre 2024, le temps de la mise en place de l'accord interprofessionnel sur la bible de la réalisation.

DEFINITION DE LA BIBLE DE LA REALISATION

La bible de la réalisation désigne le document écrit et illustré qui définit de façon détaillée la vision de la mise en scène de la série et les intentions artistiques, matérialisées par les éléments permanents indispensables au développement et à la production de l'œuvre et détaillant :

- les choix de mise en scène envisagés, l'univers sonore, le style de la musique et des bruitages, avec d'éventuelles références,
- le style et la direction d'animation,
- les règles de découpage et de narration réalisées dans des séquences storyboardées et montées sous forme d'animatique,
- la conception de l'image finale (photographie, lumière, couleur, profondeur de champ),
- la caractérisation du jeu des personnages et, le cas échéant, des voix.

La bible de réalisation doit être conforme aux contraintes de production. Elle est établie par l'auteur-réalisateur de la série et est inhérente à son contrat d'auteur-réalisateur.

Les différents éléments la composant peuvent être élaborés de manière échelonnée et sa constitution finale est constatée à l'issue de la réalisation du premier épisode de la série.