

Étude d'opportunité sur le métier de scénariste et les évolutions de ses compétences

SOMMAIRE

1.

Préambule à l'étude : périmètre, objectifs, panel

3.

Quels impacts sur l'écriture scénaristique pour l'intelligence artificielle ?

5.

Panorama des besoins du marché de l'emploi et de la formation

2.

Vers une transversalité des compétences d'écriture scénaristique ?

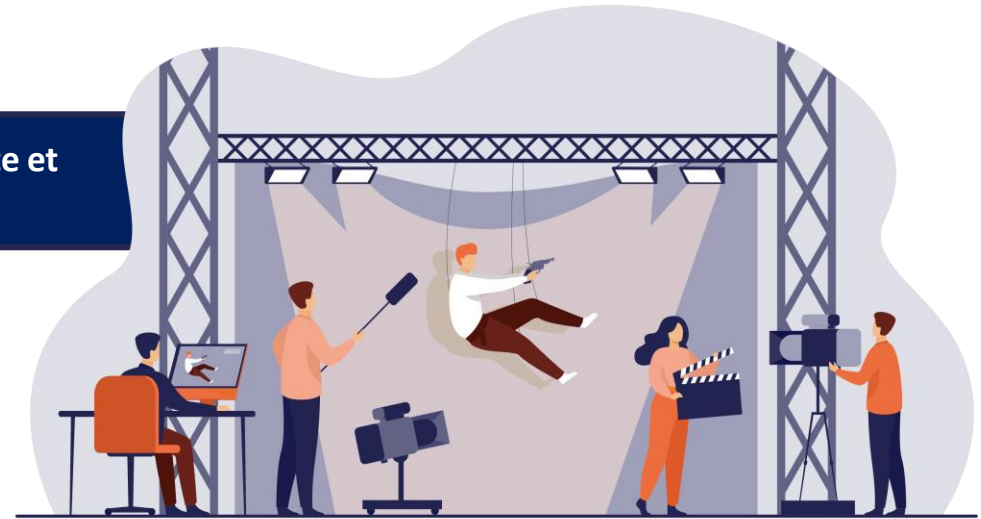
4.

La direction d'écriture : quelles réalités en France en 2024 ?

PÉRIMÈTRE, OBJECTIFS ET ENJEUX DE L'ÉTUDE D'OPPORTUNITÉ

Réaliser un état des lieux des évolutions récentes et à court terme sur le métier de scénariste et ses compétences.

Les métiers de la culture, et principalement les activités artistiques, font face à un **contexte particulièrement complexe**, notamment avec **l'arrivée de l'intelligence artificielle ou la place grandissante des plateformes de SVOD et de leur organisation du travail dans le secteur**. Ces tendances ont des impacts significatifs sur les compétences d'écriture scénaristique, des évolutions aux résultats encore incertains sur les métiers artistiques, leur sécurisation et leur employabilité.



Les objectifs de l'étude :

- Faire un état des lieux de l'activité d'écriture scénaristique et du métier de scénariste dans un secteur pluriel, impacté par les évolutions numériques, organisationnelles et artistiques à l'oeuvre
- Identifier les évolutions actuelles et les besoins en compétences qui en résultent.
- Apporter, dans la mesure du possible, une vision prospective du métier et/ou de l'activité.
- Définir s'il y a opportunité à créer une certification professionnelle sur le métier de scénariste au regard des évolutions et de la concurrence actuelle sur le marché.

Les points de vigilance :

- L'étude s'appuie sur les résultats de la précédente étude réalisée par Co&Sens pour la Cité des Scénaristes et ses conclusions.
- Compte tenu des évolutions rapides et constantes de l'intelligence artificielle, mais aussi des réponses encore partielles ou en discussion à ces transformations, les conclusions de l'étude sont à prendre avec précaution et peuvent être obsolètes si une veille régulière n'est pas réalisée.
- La nécessité d'obtenir un retour quantitatif afin d'appuyer une éventuelle demande d'enregistrement auprès de France Compétences.

Le périmètre de l'étude :

Afin d'avoir un panorama le plus exhaustif possible des évolutions liées à l'activité d'écriture scénaristique, l'étude porte sur l'ensemble des domaines d'activité y ayant recours :

- Audiovisuel
- Cinéma
- Jeu vidéo
- Bande dessinée

Afin de simplifier la lecture de cette étude, les verbatims issus des entretiens sont en orange.

PANEL DES ACTEURS INTERROGÉS POUR LES ENTRETIENS

14

professionnels ont été interrogés dans le cadre de cette étude*

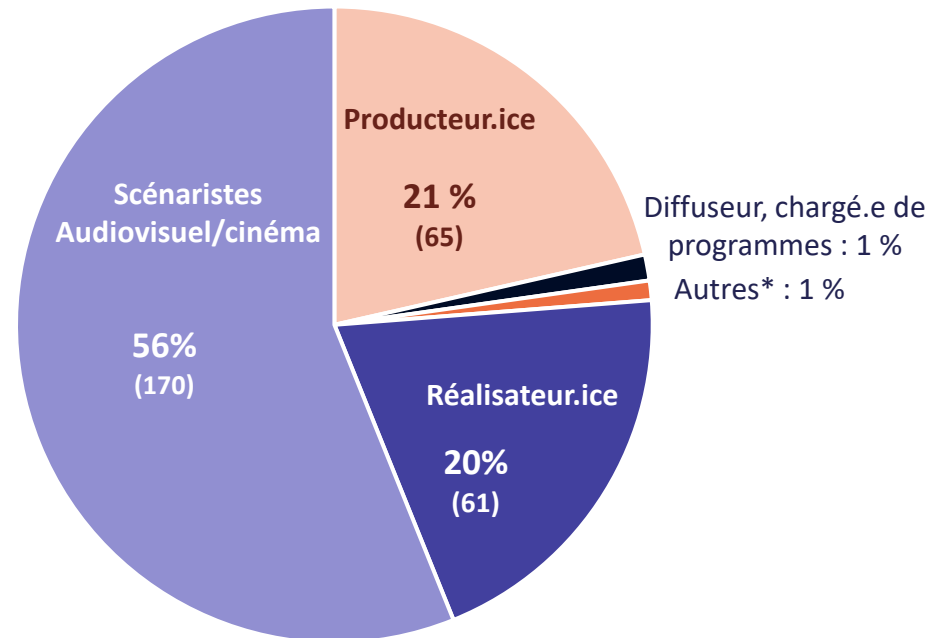
Une enquête en ligne a été réalisée entre le 8 février et le 11 mars 2024, auprès d'un panel identifié par la Cité des Scénaristes et ouvert à l'ensemble de la profession par publication (Salletifacts).

- 1 doctorant-chercheur en scénario
- 6 producteurs
- 1 romancier
- 1 délégué général adjoint syndicat
- 1 directeur du développement numérique
- 1 directrice littéraire et scénariste
- 1 scénariste et créateur de contenu
- 1 scénariste et productrice
- 1 directeur de la fiction plateformes

* Les personnes interrogées ont été anonymisées dans le cadre de publication de l'étude.



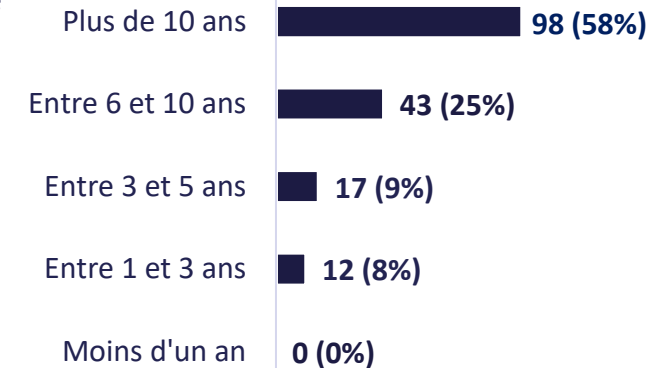
304 réponses



*directeur littéraire, auteur producteur, anciens apprentis de la Cité des Scénaristes, « cluster »



FOCUS SCÉNARISTE



Les scénaristes ayant répondu à l'enquête en ligne ont donc très **majoritairement une expérience supérieure à 5 ans** sur l'activité d'écriture scénaristique.



Vers une transversalité des compétences d'écriture scénaristique ?

Audiovisuel, cinéma, jeu vidéo, bande dessinée

L'écriture scénaristique, « comme un médecin avant qu'il ne se spécialise ».

Qu'est-ce que la transversalité des compétences ?

Les compétences transversales relatives à une activité professionnelle peuvent donc être utilisées de manière interchangeable entre différents métiers ou postes.

Cette transversalité se mesure aux savoirs et savoir-faire communs maîtrisés par ces métiers, qu'ils soient des softs skills ou des hard skills, et ne peuvent pas être des compétences techniques propres au métier.

Le transfert de ces compétences d'un emploi à un autre, d'un contexte professionnel à un autre, n'entraîne pas de modification substantielle de celles-ci.

L'écriture scénaristique se distingue d'autres types d'écriture en raison de **contraintes et conventions établies et intégrées**. Elle intègre notamment une intercompréhension des différents intervenants de la production du projet ayant chacun des besoins d'informations spécifiques à leurs fonctions.

Mais le scénario se définit aussi principalement par un **document de travail fixant et décrivant le contenu d'un récit à produire** (intrigues, personnages, péripéties, détails), **les dialogues et/ou les indications** à partir desquelles l'œuvre visuelle va être réalisée.

C'est un « contenu narratif » à **destination d'un public**, mettant en œuvre des techniques narratives spécifiques liées à son média.

Pourquoi parler de transversalité dans l'écriture scénaristique ?

Les compétences d'écriture scénaristique englobent la capacité à créer un univers, des personnages, des histoires convaincantes, à maîtriser la narration visuelle et à maintenir une cohérence thématique permettant de faire œuvre.

Elle est mobilisable et mobilisée par un certain nombre de métiers pouvant intervenir dans l'audiovisuel, le jeu vidéo, l'édition ou plus ponctuellement dans la publicité. Elles sont nécessaires à l'ensemble de ces domaines d'activité.

Ces compétences reposent sur un socle de notions propres au scénario (ci-contre) qui répond à des contraintes techniques, narratives, économiques différentes.

Panorama des métiers cartographiés pour l'étude

Les métiers ci-dessous ont été sélectionnés en fonction de leur proximité avec le travail d'écriture scénaristique. Si d'autres métiers ont pu être évoqués lors des entretiens (voir encadrés « autres métiers »), ils ne faisaient pas partie du périmètre initial de l'étude.

SCÉNARISTE

Intervient dans le cinéma, la série TV, l'animation, le documentaire.
Écrit ou coécrit des textes pour le tournage de fictions ou documentaires audiovisuels à partir d'une idée originale ou adaptée, de lui ou proposée.

DIRECTEUR D'ÉCRITURE

Intervient quasi exclusivement sur des projets de série télévisée.
Est en charge de la cohérence et de la continuité scénaristique de l'œuvre. Il supervise le travail d'atelier d'écriture et gère le budget et les relations avec les autres départements du projet.

DIRECTEUR LITTÉRAIRE

Appuie le producteur et le scénariste pendant le développement d'un projet de fiction dans l'analyse et la réécriture à chaque étape en fonction de la commande et de l'audience.

PRODUCTEUR

Établit les devis, prépare et assure le suivi des moyens humains, matériels et financiers de l'œuvre et est garant de la qualité finale de la production.

Autres métiers de l'audiovisuel en lien avec l'écriture scénaristique : réalisateur, conseiller de programmes, concepteur de programmes de flux.

NARRATIVE DESIGNER

Est en charge de créer la cohérence narrative au sein du jeu en écrivant les dialogues et les différents éléments du jeu.

GAME DESIGNER

Est en charge de la conception du principe du jeu, des règles et mécaniques de jeu afin de proposer aux joueurs la meilleure expérience possible.

Autres métiers du jeu vidéo en lien avec l'écriture scénaristique : Lead Game Designer, Creative Director, Game Director, producteur.ice.

SCÉNARISTE BD

Écrit la structure narrative, l'histoire, les personnages et dialogues pour un projet de bande dessinée, en collaboration avec le dessinateur.

Autres métiers de l'édition en lien avec l'écriture scénaristique : dessinateur.ice de BD, directeur.ice d'édition

Des compétences transversales sur l'écriture scénaristique ?

La transversalité a été mesurée à partir des activités recensées dans la précédente étude sur l'écriture scénaristique. Afin d'évaluer cette transversalité entre deux métiers, ces comparaisons ont été réalisées avec les entretiens métiers et l'analyse documentaire (sources en annexe).

- Activités, compétences et tâches majoritairement partagées (essentielles au métier, ponctuelles ou récurrentes)
- Activités, compétences et tâches partiellement partagées, avec des spécificités proches au secteur / niveau de responsabilité
- Activités, compétences et tâches ponctuellement ou pas partagées

| ACTIVITÉS | COMPÉTENCES/TÂCHES | MÉTIERS COMPARÉS | | | | | | |
|------------------------|--|------------------|--------------------------|-----------------------|-----------------------------|--------------------------|----------------------|--------------------------|
| | | SCÉNARISTE | GAME DESIGNER | NARRATIVE DESIGNER | SCÉNARISTE DE BD | PRODUCTEUR | DIRECTEUR LITTÉRAIRE | DIRECTEUR D'ÉCRITURE |
| RECHERCHE DOCUMENTAIRE | Recherche documentaire collaborative | | Niveau de responsabilité | Non collaborative | | | Du côté production | Niveau de responsabilité |
| | Identification des publics à questionner et des sujets à développer (thématiques, univers) | | | | | Du côté production | Du côté production | Niveau de responsabilité |
| | Réalisation d'interviews | | | | | | | Niveau de responsabilité |
| | Consolidation des données collectées pour le projet | | | | | Niveau de responsabilité | | |
| | Elaboration/déclinaison d'un concept | | | | | Du côté production | | Niveau de responsabilité |
| ÉCRITURE SCÉNARISTIQUE | Écriture du scénario en prenant en compte les contraintes techniques du projet | | | | | | | Niveau de responsabilité |
| | Conception des dialogues | | | | | | | |
| | Création et caractérisation des personnages | | | | | | | Niveau de responsabilité |
| | Conception de l'univers de la scène et de l'histoire | | Univers graphique | Univers de l'histoire | En lien avec le dessinateur | | | |
| | Contrôle de la continuité des scènes | | Continuité graphique | | | Du côté production | Du côté production | |

Des compétences transversales sur l'écriture scénaristique ?

| ACTIVITÉS | COMPÉTENCES/TÂCHES | MÉTIERS COMPARÉS | | | | | | |
|-----------------------------|---|------------------|--|---------------------------|--------------------|--|----------------------|--------------------------|
| | | SCÉNARISTE | GAME DESIGNER | NARRATIVE DESIGNER | SCÉNARISTE DE BD | PRODUCTEUR | DIRECTEUR LITTÉRAIRE | DIRECTEUR D'ÉCRITURE |
| PARTAGE DES IDÉES | Expertiser un scénario et partager son analyse avec un collectif de professionnels | | | | | Du côté production Niveau de responsabilité | Du côté production | Niveau de responsabilité |
| | Participer à un brainstorming pour imaginer la suite d'une série par exemple | | | En fonction de la demande | Spécialisé à la BD | Du côté production Niveau de responsabilité | Du côté production | Niveau de responsabilité |
| | Ecrire en collectif sur un même projet audiovisuel notamment dans une writing room | | | | Spécialisé à la BD | | | Niveau de responsabilité |
| | Pitcher son projet d'écriture ou sa partie de production auprès du réalisateur, producteur et diffuseur | | | | Spécialisé à la BD | Pour les diffuseurs | | Niveau de responsabilité |
| DÉPLOIEMENT ET SUIVI | Echange avec le producteur, réalisateur, directeur d'écriture sur le travail réalisé et les ajustements à apporter ou la suite à développer | | Échange sur les ajustements graphiques | | | Du côté production | Du côté production | Niveau de responsabilité |
| | Adaptation du scénario aux contraintes de production (budgétaires, logistiques) | | Adaptation graphique | | | | | Niveau de responsabilité |
| | Pris en compte et analyse des retours de joueurs / spectateurs (commentaires live, posts réseaux sociaux). | | | | | | | Niveau de responsabilité |

Des compétences transversales sur l'écriture scénaristique ?

UNE TRANSVERSALITÉ DES COMPÉTENCES ?

Les compétences pleinement transversales :

- Identifier l'audience spécifique au projet et la consolidation des données propres à celui-ci
- Élaborer/décliner un concept
- Contrôler la continuité des scènes, du projet artistique.

Les compétences partiellement transversales :

- Réaliser une recherche documentaire collaborative, celle-ci pouvant l'être ou non en fonction des secteurs, et en supervision en fonction du poste.
- Concevoir un projet, ou un univers, ou des scènes, différemment partagées en fonction du secteur et du niveau de responsabilité dans le projet.
- Participer à un brainstorming, avec des niveaux de participation, de décision ou de collaboration différentes en fonction des organisations du travail et des postes.
- Écrire en collectif, spécifique à la série télévisée.
- Pitcher un projet, spécifique à l'audiovisuel et réalisé de manière différente en fonction des postes.

UNE TRANSVERSALITÉ DES ACTIVITÉS PROFESSIONNELLES ?

Recherche documentaire : généralement partagée, avec des spécificités propres au secteur et au niveau de responsabilité, d'autonomie sur le projet audiovisuel.

Écriture scénaristique : généralement partagée, avec des spécificités propres au secteur, à l'organisation du travail et au niveau de responsabilité dans la direction artistique du projet.
Sauf : game designer, producteur, directeur littéraire.

Partage des idées : peu partagée avec les métiers du jeu vidéo dû à une organisation du travail différente, partagée en fonction du niveau de responsabilité et du département dans l'audiovisuel.
Sauf : Game Designer, Narrative Designer.

Déploiement et suivi : partagée en majeure partie avec le Narrative Designer, le directeur littéraire et le directeur d'écriture, avec des niveaux de responsabilité différents.
Sauf : Scénariste de BD

UNE TRANSVERSALITÉ DES MÉTIERS ?

Il existe de nombreux éléments de variabilité entre les métiers cités :

- **Linéarité / interactivité de la narration** : elle influence fortement les techniques d'écriture scénaristique, mais également les demandes des autres départements, notamment du côté jeu vidéo (production, graphisme, gameplay). De même, la place du spectateur (actif/passif) peut modifier substantiellement les techniques d'écriture.
- **Évolutions technologiques et numériques** : le jeu vidéo et l'animation sont bien plus avancés en matière d'utilisation des outils numériques que dans l'audiovisuel (prise de vue réelle), avec une autre culture de l'écriture.
- **Une organisation du travail complexifiant le transfert des compétences** : les relations fonctionnelles et hiérarchiques ne sont pas les mêmes entre le jeu vidéo, la BD et l'audiovisuel, notamment avec la direction artistique (réalisation/graphisme) et la production. Au sein même de l'audiovisuel, les relations peuvent varier selon le poste de scénariste.
- **Le niveau de responsabilité et d'autonomie** : si tous les métiers évoqués sont concernés par l'écriture scénaristique, leur niveau de responsabilité et d'autonomie dans l'écriture scénaristique diffère : l'implication d'un narrative designer dans la production du projet est quasi nulle, par exemple.

Une transversalité des compétences possible ?

LES FREINS EN MATIÈRE DE FORMATION/D'EMPLOI

- **Des savoirs communs, mais des applications pouvant être très différentes** : si le socle de savoirs sur l'écriture scénaristique est globalement partagé, les outils (numériques notamment), l'organisation du travail et la culture de travail/de production des œuvres visuelles peuvent très fortement influencer les tâches demandées au scénariste.
- **Des compétences techniques intrinsèquement liées au médium** : former des profils transverses pourrait ne pas les préparer suffisamment aux compétences techniques des métiers visés. La technique d'écriture pour un scénario de jeu vidéo demande une véritable maîtrise des process de création, eux-mêmes différents de ceux de l'audiovisuel.
- **Un profil trop généraliste** : former un profil transverse à plusieurs métiers entraînerait une harmonisation des compétences et donc potentiellement une uniformisation. La spécificité créative liée à chaque domaine ne serait alors pas prise en compte de la même manière en formation et pourrait demander une intégration plus complexe dans l'emploi (formation en entrée de poste notamment).
- **Une employabilité « brouillée » pour les recruteurs** : former un profil « couteau suisse » ne le rendrait pas plus employable. Au contraire, son manque de spécialisation dans un secteur particulier ne lui permettrait pas de créer de réseau, d'expérience professionnelle significative. De plus, les transferts d'un secteur à l'autre restent très minoritaires, cette spécialisation à des pratiques de travail étant généralement ce qui est recherché par les employeurs.

Ces différents freins peuvent in fine impacter **la visibilité, la légitimité et l'attractivité** du métier de scénariste, dont la maîtrise des compétences techniques et artistiques serait diluée dans cette transversalité.



Si **des compétences peuvent être considérées comme transversales** à plusieurs de ces métiers, **les éléments de variabilité** (conditions d'exercice, organisation du travail, niveau de responsabilité et/ou d'autonomie dans le projet, etc.) **sont trop importants** pour statuer de cette transversalité sur toutes les compétences d'écriture scénaristique et les autres activités professionnelles du scénariste.

Ainsi, si des métiers peuvent être proches (narrative designer, directeur littéraire, directeur d'écriture), **ces éléments leur donnent leur légitimité de métier plein et entier et non de poste.**

Les métiers du jeu vidéo : quelles évolutions scénaristiques ?



Si la transversalité des compétences avec le scénariste audiovisuel n'est pas assez probante, cela n'empêche pas le narrative designer (et plus largement tout le game design) de voir son activité professionnelle évoluer sur une partie de la production de jeux vidéo.

Des jeux « de plus en plus écrits » et cinématographiques

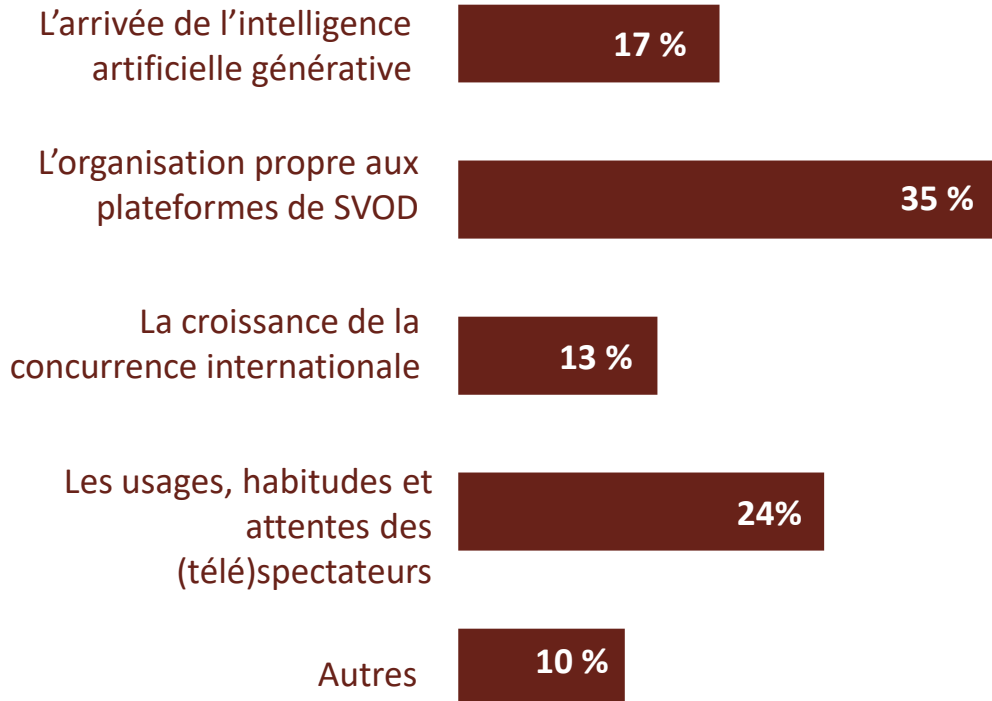
- ▶ Développement et popularité des jeux « Open World », avec des scénarios et des gameplays plus complexes et complets, scénario devant anticiper les possibilités et potentialités d'actions du joueur et de ses décisions (Zelda Breath Of Wild, Hogwarts Legacy). Le joueur individualise le scénario du jeu, devient « co-créateur ».
- ▶ Interactivité augmentée : immersion du joueur dans son environnement de jeu, environnement adaptatif (systèmes météorologiques ayant une influence sur le jeu, adaptabilité du joueur et du scénario aux systèmes en place, etc.).
- ▶ Cinématiques de plus en plus importantes et régulières : The Last of Us, Zelda, etc.
- ▶ « Sérialisation » du jeu : avec les DLC narratifs, extension de l'univers narratif du jeu vidéo à travers de nouvelles histoires, des scénarios supplémentaires, contenus complémentaires comparables des épisodes, « sequels » ou des « prequels », des contraintes similaires en matière d'écriture de scénario (respect du lore, des règles précédemment établies dans le jeu).
- ▶ Transposition de jeu vidéo au cinéma ou à la télévision (ex : The Last of Us, Halo) ou de films en jeux vidéos (Harry Potter, Marvel, Disney) : porosité entre les domaines qui peut entraîner un besoin plus important sur les compétences d'écriture scénaristique : déclinaisons de concepts, cohérence et continuité d'une œuvre et d'un univers, écriture à partir d'un pitch ou de contraintes préexistantes, etc.

Quelles évolutions pour le scénariste selon les professionnels interrogés ?



Quelles sont les évolutions les plus significatives impactant l'écriture scénaristique ?

470 réponses, dont 263 de scénaristes



L'ensemble des évolutions évoquées indique une **mutation du métier** qui porte moins sur ses compétences techniques que sur **sa place dans la chaîne de production, ses conditions d'exercice et les missions nouvelles qui émergent** :

- **Augmentation des attentes sur la qualité d'écriture** : les outils d'IA peuvent s'insérer dans la pratique, mais c'est principalement le besoin en créativité / originalité et en compréhension des attentes des spectateurs (notamment TV) qui façonnent le travail d'écriture.
- **Une réglementation contraignant les missions** : les obligations et règles à respecter concernant la diversité, l'inclusion et l'écoresponsabilité conditionnent les subventions du CNC, et les scénaristes ne sont pas assez préparés à intégrer cela dans leur travail d'écriture.
- **Des conditions d'exercice complexifiant le travail** : le COVID a installé le télétravail alors que les professionnels estiment la collaboration comme étant le mode principal de travail pour l'écriture aujourd'hui. De plus, la rémunération ne suivrait pas assez l'inflation, ce qui peut entraîner une perte d'attractivité pour le métier.
- **Une nouvelle organisation du travail à l'œuvre** : face à l'arrivée des plateformes, la division du travail s'est intensifiée, avec des intermédiaires compliquant certains aspects (contrats notamment avec les juristes) et a fait apparaître un manque de compétences dans la compréhension et la gestion des attentes des partenaires du projet (production, diffusion). Enfin, un des autres changements identifiés est l'organisation du travail de l'écriture.

Synthèse : quelle activité professionnelle pour le scénariste aujourd'hui ?

Si les professionnels interrogés n'abondent pas dans le sens d'une transversalité des compétences, ils indiquent majoritairement que **le métier de scénariste est impacté par des transformations pouvant modifier son activité**. Les professionnels interrogés dessinent alors un **nouveau contexte d'emploi et de compétences qui n'est pas totalement satisfait par un certain nombre de profils existants ou à venir**.

Des méthodes de travail qui se transforment avec la technologie (IA), la production virtuelle et l'arrivée de nouveaux acteurs sur le marché : les plateformes ont imposé de nouveaux process et cela entraîne une inadéquation partielle des compétences des scénaristes et un changement profond de leur contexte d'exercice.

Un métier « qui se scinde en deux » avec d'une part le scénariste travaillant pour le cinéma et d'autre part celui travaillant pour la télévision. La transversalité des compétences porte sur les compétences techniques d'écriture de scénario, mais avec des contextes d'écriture différents (habitudes, attentes des spectateurs et besoins des employeurs) et un besoin en volume d'emploi plus important du côté de la télévision.

Un changement dans la perception et le statut du scénariste :

- Les professionnels interrogés expriment un besoin de changement sur l'image du scénariste, trop calqué sur le cinéma et pas sur la télévision, ses besoins et ses attentes différentes.
- Reconnaissance nationale et internationale des séries françaises qui ouvrent de nouveaux marchés et de nouvelles perspectives d'emploi.
- Certains évoquent l'idée d'un nouveau statut d'auteur-producteur avec un besoin des scénaristes de contrôler leur œuvre pendant la production, avec « *une polyvalence des compétences qui n'est pas toujours au rendez-vous* ».



Ainsi, si le scénariste fait face à la multiplication d'acteurs, de projets et à la pluralité des attentes en matière de production, il attend d'être **remis au centre de la chaîne de production**, au même titre que le réalisateur dans le cinéma.

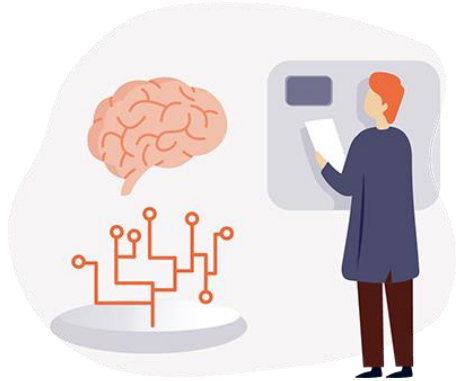
Pour contrer « *une standardisation des œuvres* » et « *une filiosité du marché et des diffuseurs* », les scénaristes et producteurs attendent **une montée en compétences et une revalorisation de leurs missions**.



Quels impacts sur l'écriture scénaristique pour l'intelligence artificielle

Des compétences en danger ? En évolution ?

L'intelligence artificielle : une révolution technologique



L'intelligence artificielle (IA) représente tout outil utilisé par une machine afin de « reproduire des comportements liés aux humains, tels que le raisonnement, la planification et la créativité » (définition du Parlement européen). Cette définition est élargie par la CNIL à tous les comportements dépassant les capacités humaines, précisant que « la compétence de l'ordinateur s'arrête généralement à l'exécution de la tâche pouvant surpasser l'humain ».

Dans le cadre de l'écriture, les professionnels parlent plus généralement d'intelligence artificielle générative appelées également, un algorithme « capable de créer de nouveaux contenus et idées (conversations, histoires, images, vidéos, musiques (...)) réutilisant des données d'entraînement pour résoudre de nouveaux problèmes » (Amazon Web Services).

Il existe déjà des IA avec lesquels on interagit : Siri (Apple), Alexa (Amazon). Netflix utilise également des algorithmes depuis plusieurs années pour alimenter son moteur de recommandations et améliorer les chances de succès du contenu auprès de son public.

C'est l'apprentissage automatique qui est nouveau : ce type d'intelligence artificielle peut apprendre à partir de schémas de données sans intervention/supervision humaine, avec une quantité et une complexité des données ingérables décuplées et presque infinies.

L'IAG peut donc créer sur demande un texte plus ou moins long répondant à une demande précise de l'humain.

Quels outils pour le domaine de l'audiovisuel et l'écriture de scénarios ?

Au-delà des outils les plus connus (*ChatGPT*, *Midjourney*), de nombreux outils spécialisés à l'industrie audiovisuelle apparaissent régulièrement, dessinant un premier futur pour l'intelligence artificielle dans le secteur.

- **GENARIO** (David Defendi, romancier et scénariste / Louis Manhès, ingénieur en robotique et IA), outil d'aide à l'écriture de scénarios.
- **CORTO** (Yves Bergquist, chercheur en IA / Jason Kraft, développeur Full Stack), outil capable de prédire une audience ciblée par rapport au contenu proposé.
- **BENJAMIN** (Oscar Sharp, réalisateur / Ross Goodwin, chercheur IA), outil de création de scénarios qui a créé le film « *Sunspring* ».
- **CINELYTIC** (Tobias Queisser, Dev Sen), outil d'analyse en temps réel de l'industrie du cinéma (analyse des acteurs, des contenus, de la rentabilité financière, de prédiction de budget en fonction du projet)

Une industrie culturelle face à l'intelligence artificielle : des outils pouvant intégrer le processus créatif

Pour un certain nombre d'acteurs, principalement aux États-Unis, l'intelligence artificielle est déjà présente dans certains aspects du développement d'un projet audiovisuel.



PRÉPRODUCTION

Analyse du potentiel de réussite de l'œuvre proposée

: des outils d'assistance à destination des producteurs et distributeurs permettent de prédire à chaque stade du projet, jusqu'à la distribution, les éléments les plus susceptibles d'attirer telle ou telle audience.

- Versement du scénario dans le système
- Génération d'informations sur le contenu
- Proposition du casting le plus adapté
- Prédiction du résultat au box-office ou sur les plateformes
- Prédiction du type d'audience ciblé

Aide à l'écriture : pour générer des idées, écrire des bibles, des résumés d'épisodes, des pitches.

Prolongement de concepts : pour décliner un concept existant, prolonger une idée par des variantes de l'IA, prévoir/proposer des illustrations par IA.

PRODUCTION

En production de l'œuvre audiovisuelle, les outils d'IA ne sont pas encore implantés, sauf dans des tâches administratives pures, répétitives et généralement déléguées à des postes qui ne font pas partie du processus créatif : génération automatique de mails, de comptes-rendus par exemple.

Cependant, certains professionnels interrogés estiment que des outils vont arriver peu à peu, notamment sur l'interprétation (« ce sont les acteurs qui devraient avoir le plus peur de l'IA actuellement ») et sur la réduction des effectifs de figurants, pris notamment par les effets spéciaux.

POSTPRODUCTION

- **Doublage** : génération de voix IA en postproduction. Cet outil est pour le moment considéré comme ayant une production très moyenne, mais à fort potentiel à l'avenir. Il est aussi possible d'utiliser le « deepfake », modification du fichier vidéo pour qu'il se coordonne avec le fichier audio.
- **Sous-titres** : élaboration automatique et traduction instantanée des sous-titres vidéos. Les outils reconnaissent actuellement jusqu'à 90 % des mots ou expressions (ex : Checksub, utilisé par TF1 et M6).
- **Effets spéciaux** : génération de foules, vieillissement/rajeunissement d'acteurs, les effets spéciaux évoluent conjointement avec les outils d'IA.

Les professionnels interrogés lors de cette étude et les sources médias font état d'une technologie vue comme nouvelle par le public, mais qui existe depuis plusieurs années, notamment pour les plateformes et l'amélioration de leurs algorithmes.

Quels regards sur l'intelligence artificielle pour les professionnels ?

La grève des scénaristes de la Writers Guild Of America (du 2 mai au 27 septembre 2023) a vu la problématique de l'intelligence artificielle surgir dans le débat public. L'usage et la réglementation de l'IAG ont largement été discutés, avec la revendication qu'elle ne soit utilisée que comme outil de recherche, de génération d'idées et non comme un outil de création ou réécriture.



« Ce n'est qu'un outil de plus, une synthèse arithmétique de ce qui est déjà connu, un Google amélioré »

« L'IA ne suit aucune logique dramatique, elle est amnésique »

« Tout va très vite, c'est compliqué de savoir où l'on va aller à terme avec ça »

« La matière peut être utilisée au détriment du droit, il y a une crainte de perdre la maîtrise de nos œuvres »

« Cela restera toujours l'humain qui parle derrière la machine »

« Quelle serait la plus-value à proposer des histoires que l'on peut trouver partout ? »

« Certains ont peur que cela bride la créativité, qu'on devienne fainéant »

« L'IA peut faire peur là où les codes et les contraintes sont les plus fortes, parce qu'elle apprend vite »

« Elle peut être une formidable aide à la créativité, à aller plus vite »

« On est beaucoup à l'avoir essayé et à en rigoler »

« S'il y a un danger, c'est surtout pour ceux qui ne prendraient pas le train en marche »

« Le problème, c'est surtout que le public peut s'y faire très rapidement »

Les limites et points de vigilance de l'utilisation et l'intégration de l'IA

Le secteur audiovisuel fait état de **réticences juridiques, technologiques et qualitatives** concernant l'intégration de l'IA dans leurs professions, et plus particulièrement celles de l'écriture et de la conception de projets audiovisuels.



DES LIMITES JURIDIQUES DIRECTEMENT LIÉES À L'ÉCRITURE

Les professionnels, réticents ou non à son utilisation, estiment que l'intelligence artificielle n'est pas encore suffisamment encadrée pour intégrer leurs méthodes de travail.

- **Quel cadre pour le droit d'auteur :** « *comment contrôler l'utilisation de nos scénarios par l'IA ?* ». Les professionnels militent pour une définition, une législation et un encadrement national et européen, celles existantes étant insuffisantes (DMA/DCA).
- **Quelle paternité d'une œuvre créée avec l'IA ?** En l'absence de cadre, qui est l'auteur de l'œuvre quand elle est créée par / avec l'IA ?
- **Quelle rémunération avec l'IA ?** « *Comment se partager la valeur créative et commerciale d'une œuvre créée avec ou par l'IA ?* »



UNE ÉTHIQUE ET UNE UTILISATION QUI QUESTIONNENT

Les professionnels questionnent l'adéquation de l'outil aux attendus en matière de création, en soulignant majoritairement que l'humain restera « *garant de l'originalité et la représentation du monde par son expérience de vie* » :

- **Quelle éthique dans l'utilisation ?** Les scénaristes s'interrogent « *sur la reproduction de biais culturels avec l'IA* », qui s'entraîneraient toujours sur les mêmes œuvres et pourrait faire baisser la qualité.
- **Une perte d'originalité et de créativité :** l'IA est un outil de probabilité et de prédiction à partir de l'existant « *alors que le rôle de l'auteur est d'avoir des idées originales* ».
- **L'adaptation du public aux contenus générés par l'IA :** « *Le public plus jeune s'accommode plus vite qu'on ne le pense à l'image de synthèse, au fake, à l'effet spécial* », l'utilisation de l'IA pour tout ou partie d'une œuvre serait alors mieux reçue aujourd'hui et l'originalité se perdrait.



UNE MATURITÉ LIMITÉE QUI NE RÉPOND PAS À LA POLITIQUE DU SECTEUR

Avec une réception partagée de l'intégration de l'outil, les professionnels ont encore une résistance individuelle et collective importante :

- **Un outil encore limité techniquement :** le niveau de qualité est très majoritairement mésestimé, par ses limites juridiques et éthiques, par des algorithmes pouvant donner des informations fausses ou partielles, mais aussi par une absence « *de capacité d'abstraction, d'improvisation, d'analyse précise* » que le scénariste conserve.
- **Un coût environnemental trop important :** « *l'utilisation de l'IA va à l'encontre de la politique du secteur face au réchauffement climatique* », l'outil numérique étant encore plus énergivore que tous ceux existants.
- **Une politique de l'emploi protectrice de ses compétences :** « *il y aura toujours besoin du savoir-faire artistique des auteurs* » dans un secteur où les métiers de l'artistique sont fortement considérés.

État des lieux des pratiques et de l'intégration de l'IA chez les scénaristes

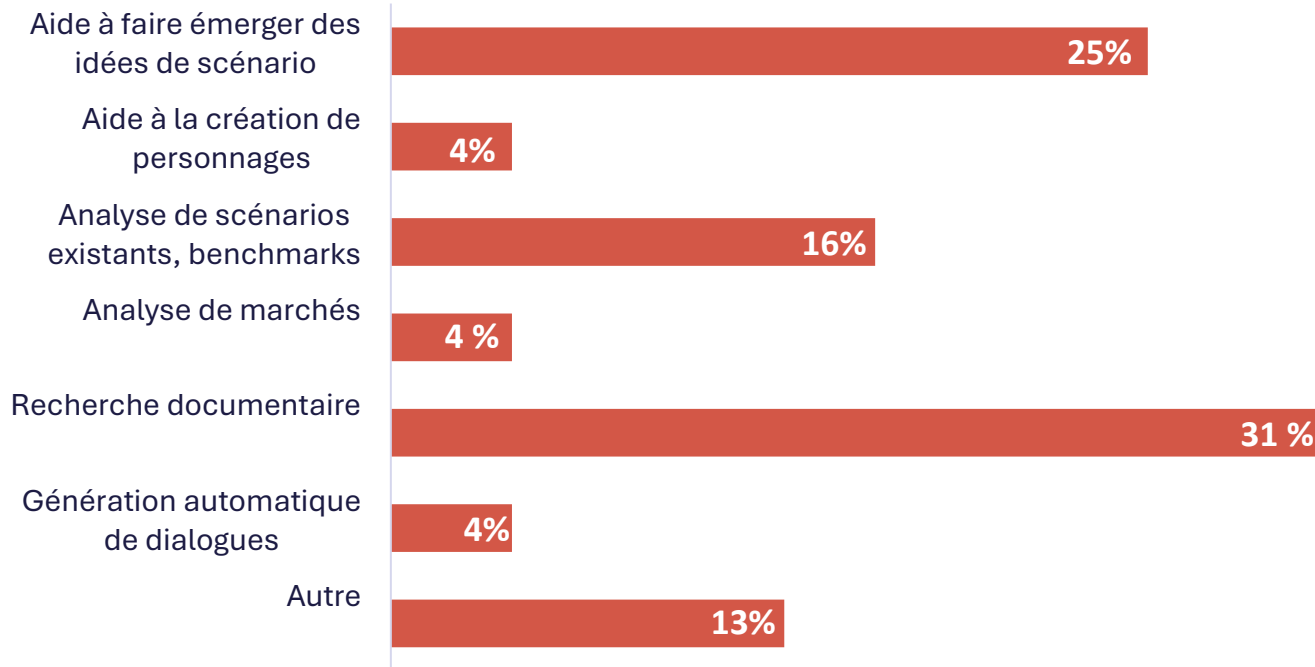
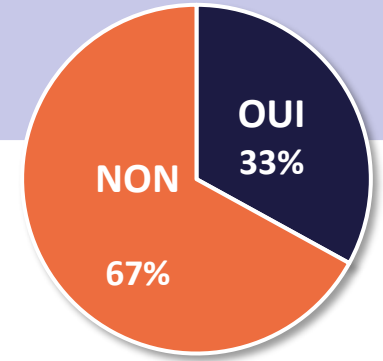


FOCUS SCÉNARISTE



Avez-vous déjà utilisé / fait utiliser des outils basés sur l'intelligence artificielle pour l'écriture de scénarios ?
Si oui, sur quelles activités professionnelles ?
301 répondants, dont 168 scénaristes

Une minorité des scénaristes répondants s'est intéressée à l'utilisation des outils d'IA sur l'écriture scénaristique sur les 2 dernières années.



Autres utilisations évoquées :

- Aide à l'écriture sur des genres audiovisuels peu maîtrisés par le scénariste
- Aide à la reformulation de phrases
- Rédaction de résumés de scénarios, de synopsis adaptés aux besoins des commanditaires
- Mise en forme de documents
- Génération de concepts arts mettant en scène les personnages dans un décor pour la vente de script, écriture de la bible.

Les pratiques les plus courantes évoquées dans l'enquête en ligne sont les suivantes :

- **Recherche documentaire** : test d'analyse d'interviews, synthèse de sources et d'idées.
- **Aide à faire émerger des idées de scénarios** : confrontation des idées existantes avec ce que l'IA peut proposer, idées de titres d'œuvre, de caractérisation des personnages

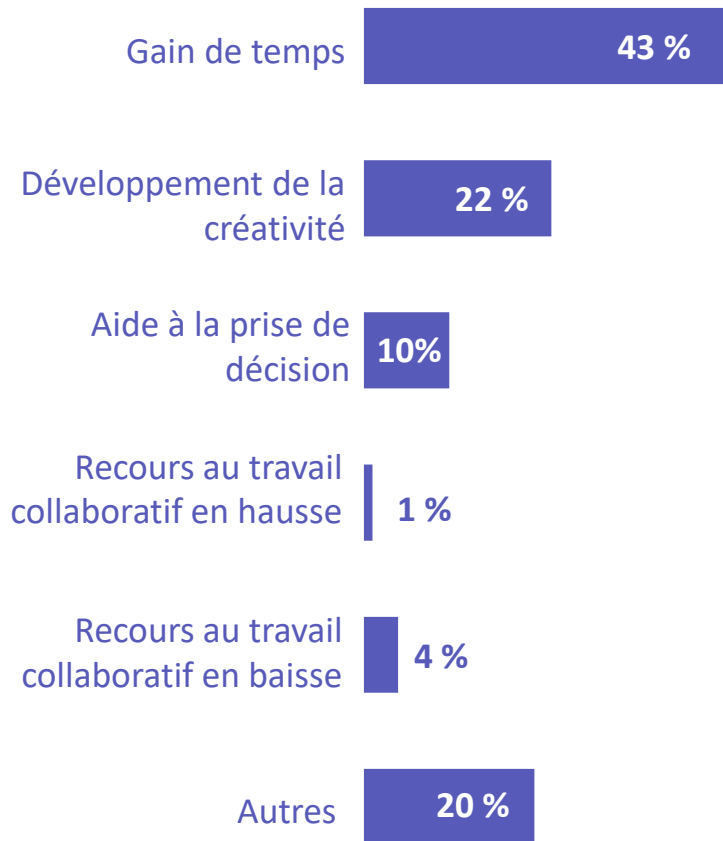
Outre une curiosité pour les capacités de l'outil et identifier ses limites, les scénaristes ayant utilisé l'IA l'ont principalement fait sur **des tâches répétitives ou de synthèse d'informations**.

Impacts de l'intégration de l'intelligence artificielle dans l'écriture scénaristique

Selon les professionnels interrogés et l'enquête en ligne



Quels impacts l'utilisation de l'IA a eu ?
118 répondants, dont 71 scénaristes



1. Automatiser des tâches sans valeur ajoutée :

« L'IA vient remplacer des tâches administratives bêtes et méchantes ou faire gagner du temps sur de la synthèse », de faire des économies de temps et d'argent.

2.

Conceptualiser par l'IA, aider la créativité :

« L'IA n'aura jamais l'idée, mais elle permet d'écrire contre » en lui demandant des pistes d'écriture. Cela aide à répondre à une demande précise (audience, contenus, formats), mais aussi « à utiliser les faux positifs, les erreurs de l'IA pour trouver de l'originalité », « d'éviter le syndrome de la page blanche et booster de la créativité plutôt que de la remplacer ».

3.

Améliorer la production et/ou la qualité du scénario :

L'IA permet d'avoir des indicateurs de prise de décision, de « se focaliser sur l'artistique », d'ouvrir des possibilités au niveau de l'écriture « en offrant de nouvelles possibilités », notamment par une réduction des freins économiques ou techniques.

Cependant, **selon 20 % des personnes interrogées**, les autres impacts de l'utilisation de l'IA sont négatifs et révèlent surtout **une inadéquation de l'outil à l'écriture scénaristique** (« aucun impact », « réponses pauvres et convenues », « pas aidé », etc.).

Impacts de l'intégration de l'intelligence artificielle dans l'écriture scénaristique

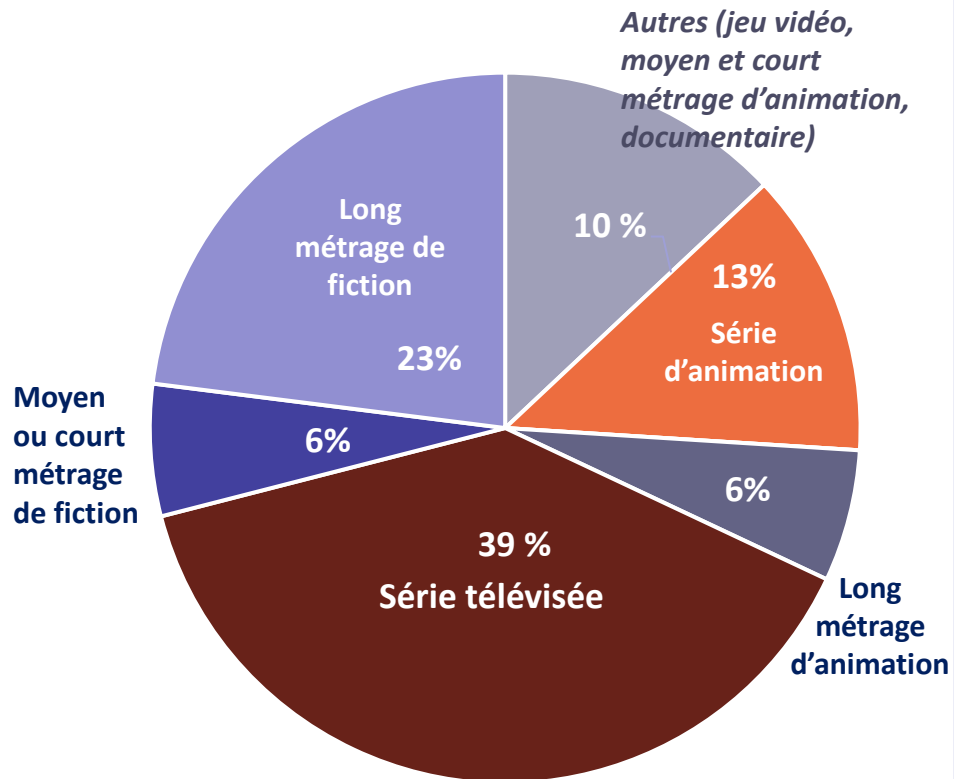


FOCUS SCÉNARISTE

Selon les professionnels interrogés et l'enquête en ligne



Sur quels types d'œuvres l'avez-vous utilisé ?
143 répondants, dont 90 scénaristes



UNE UTILISATION FACILITÉE POUR LE FORMAT FICTION ET SÉRIEL :

- Majoritairement utilisé pour les séries télévisées et séries d'animation parce qu'il y a des codes d'écriture plus contraints et normés. Les capacités de mémoire et de traitement de l'IA sont adaptées à la division/aux étapes d'un scénario d'épisode.
- De plus en plus utilisé pour le long métrage (23 %) et le moyen/court métrage de fiction (6%), pour les possibilités d'explorer d'autres genres ou répondre à des problématiques spécifiques (demande de production virtuelle, de production à gros budget).

DES CONTENUS PLUS ADAPTÉS À L'IA QUE D'AUTRES :

- Aujourd'hui, « *on va viser un contenu qui répond directement à la demande de l'abonné* », avec une écriture plus schématisée, sur des productions à faible valeur artistique (contenus pour enfants, contenus live) ou plus récurrente (feuilletons quotidiens). Le scénariste vient alors travailler le fond pour « *y mettre de l'humour, des détails, des répliques efficaces* ».
- Enfin, « *les réfractaires ne l'utiliseront pas* » et notamment les scénaristes de cinéma d'auteur « *qui ne sont pas dans le même schéma de répétition ou d'industrie, qui valorisent plus la créativité* ».

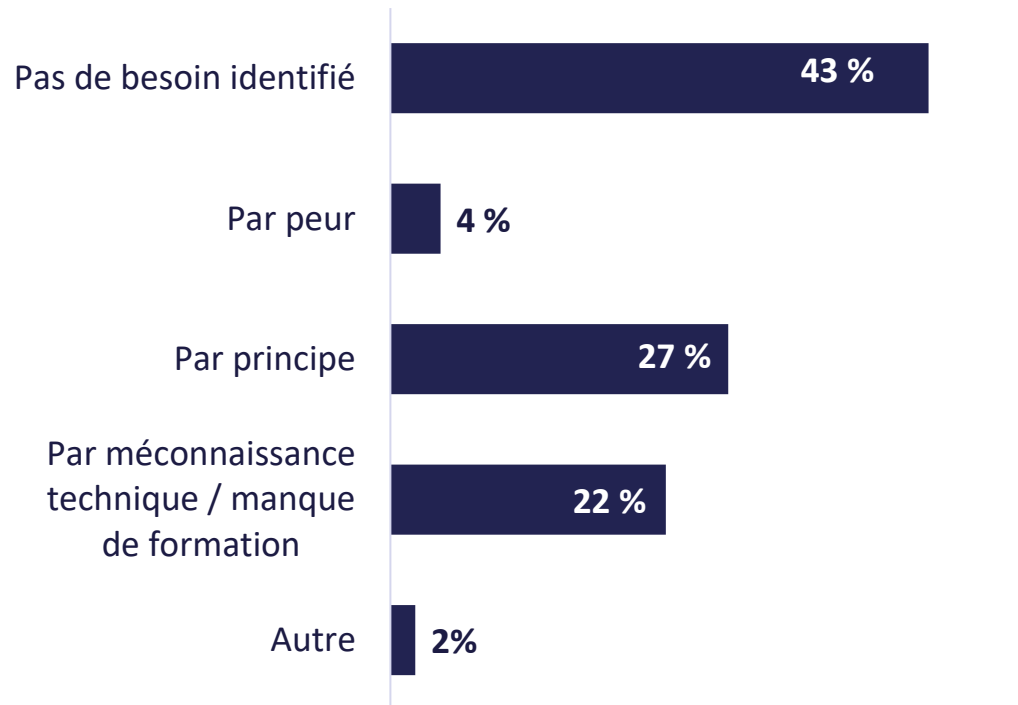
UNE MEILLEURE ESTIMATION DU SCÉNARIO EN FONCTION DU FORMAT ET DE SES CONTRAINTES :

- L'IA augmente la productivité, mais aussi les possibilités sur certains formats : « *elle permet de faire des films moins chers, notamment les films de genre (SF, fantasy) parce qu'on va directement chercher les spécificités scénaristiques et techniques* ».

Les limites de l'intégration de l'IA dans le secteur et sur la pratique



Si vous n'avez jamais utilisé l'IA, pourquoi ?
298 réponses, dont 168 scénaristes



Parmi les autres freins, sont cités : un manque de fiabilité technique et de sécurité sur les sources d'information, une « pertinence très relative, un outil qui tombe souvent à côté », de « *grosses limites dès que cela doit être original* » et une « *vision très court-termiste* » de l'IA qui ne travaille même pas à partir de tout son historique.

Les professionnels interrogés sont **majoritaires à ne pas avoir utilisé de manière récurrente ou ponctuelle les outils d'IA** (70 % dont 67 % chez les scénaristes).

Le premier frein est une absence d'intérêt ou de besoin dans l'utilisation de l'outil. Si la méconnaissance de l'outil et de ses capacités explique en partie son intégration dans la pratique scénaristique, l'opposition est **principalement éthique et artistique**, n'y voyant « *pas de véritable plus-value puisqu'on choisira toujours l'expérience de vie à l'algorithmie* ».

Ainsi, les autres freins à l'utilisation des outils IA sont relatifs aux limites de l'outil et du contexte de travail dans lequel il se déploie :

- **Des limites techniques** : ses capacités sont limitées par rapport à ce travail d'imagination et de création attendu du scénariste, notamment parce qu'elle ne peut créer de l'émotion, de l'humour, mais aussi parce qu'elle ne travaille que sur du faible volume (une page maximum).
- **Des limites environnementales** : l'IA demande énormément d'énergie et il y a une absence de prise en compte des impacts écologiques.
- **Des limites juridiques** : le droit d'auteur et les impacts sur la propriété intellectuelle sont au cœur à la fois des inquiétudes et de la méfiance envers cette technologie.
- **Des limites sectorielles** : l'industrie française « *est fière de ses métiers, de son art et de son artisanat* » et aura tendance à protéger le savoir-faire humain plutôt que l'option technologique.

Les impacts sur l'emploi de scénariste

Le secteur audiovisuel est encore peu mature sur les enjeux technologiques liés à l'IA. Les impacts sur les compétences et l'employabilité sont actuellement fortement dépendants des volontés, intérêts et possibilités économiques d'intégration de l'IA par les professionnels eux-mêmes et par toute l'industrie.

Impacts à court/moyen terme



FOCUS MÉTIER

Compétences recherchées :

- Une prédominance des compétences techniques et artistiques cœur de métier, « *une forte technicité de l'écriture sérielle, dramaturgique* » ;
- Un besoin encore faible en compétences sur l'outil IA, bien « *qu'une première acculturation est bienvenue* », « *pour ne pas être en déni de rupture technologique* » ;
- Un besoin émergent sur la connaissance du droit d'auteur, de la rémunération et de la protection des artistes et des œuvres.
- À court terme, une première formation « *pour ne pas instaurer de mauvaises pratiques* » et à moyen terme, un renforcement de la supervision d'écriture collaborative avec l'IA.

Niveau de responsabilité et d'autonomie :

- Un impact sur les techniciens et les profils les plus jeunes / moins qualifiés.
- Une montée en responsabilité compte tenu de l'automatisation des tâches : supervision des conditions d'utilisation des outils, sécurité des données et du droit d'auteur.

Aucun impact détecté sur la rémunération.



FOCUS EMPLOI

à long terme (+/- 5 ans).

Les impacts sur l'emploi et le recrutement sont envisagés de **manière prospective et**

Un changement dans la masse salariale du secteur :

- Les transformations de métiers les plus importantes « *auront lieu sur les métiers techniques ou qui ont toujours travaillé avec le numérique* » (effets spéciaux, animation 3D) avec des compétences en très forte évolution.
- Certains métiers d'autres familles professionnelles peuvent disparaître : sous-titrage, doublage, « *et si on n'encadre pas, les acteurs* »).
- Un besoin en accompagnement à l'utilisation des outils « *pour mieux en contrôler l'usage que l'on en fait* ».

Une modification de la place du scénariste :

- Un impact très limité sur le scénariste de cinéma qui l'utilisera surtout sur de l'aide à la créativité.
- Des impacts spécifiques sur le métier de scénariste TV « *à très long terme sur les productions à gros volume (feuilleton quotidien) où les codes sont les plus schématisés et les équipes importantes* », sous condition d'une performance plus grande de l'outil. Mais une stabilisation des recrutements plutôt qu'une augmentation ou une baisse.

Synthèse sur les évolutions de l'écriture scénaristique à l'ère de l'IA



Si l'IA impacte le métier de scénariste dans l'audiovisuel, c'est par un **recentrement sur les compétences spécifiques et indispensables à son exercice**. Elle permet ainsi actuellement de **se développer sur des missions annexes** avec une plus forte valeur : analyse du marché, vente et promotion du projet auprès des financeurs, producteurs, réalisateurs, diffuseurs.

L'IA s'inscrit dans l'économie d'un projet, mais **ne modifie en profondeur et à l'heure actuelle ni l'emploi ni les activités professionnelles du scénariste**.

Est-ce que l'intelligence artificielle générative va bouleverser le métier de scénariste, ses missions et ses compétences ?

- L'IA est un prolongement technologique d'outils numériques existants, avec une autonomie et une rapidité de traitement plus importantes que jamais. Elle vient renforcer l'activité du scénariste en lui permettant de déléguer des tâches répétitives, administratives ou à faible valeur ajoutée.
- Les avantages et dangers liés à l'IA dépendent principalement de la volonté de l'industrie de se tourner ou non vers ces outils, du degré d'intégration qu'elle souhaite y consacrer et du soutien/maintien des décisionnaires et organismes représentatifs (syndicats, organismes de formation) à préserver les compétences spécifiques à ses métiers.



ET AILLEURS ?

L'IA est **bien plus présente dans le domaine graphique** (effets spéciaux) et dans le **secteur du jeu vidéo**, avec des **impacts techniques et économiques** déjà présents et plus importants :

- Une **réduction des coûts** de production, en ressources humaines dans ces secteurs.
- Une **diminution des contraintes techniques** : des effets spéciaux et de l'animation facilement reproductibles, avec des outils permettant de produire des tâches à faible valeur artistique (génération de dialogues secondaires par exemple), mais aussi de potentiellement impacter certaines activités artistiques graphiques (effets spéciaux, animation).
- Une **montée en compétences des métiers** : narrative designer et game designer doivent désormais écrire et produire avec ces outils, avec l'anticipation et les possibilités qu'ils offrent.

Ainsi, **certains métiers ou certaines activités professionnelles pourraient à terme disparaître** au profit de l'IA (animation, effets spéciaux, scénarios de jeux et d'applications mobiles où l'écriture est codifiée).



La direction d'écriture scénaristique : quelles réalités en France en 2024 ?

Directeur de collection, showrunner, directeur d'écriture

D'où vient la direction d'écriture ? Une profession indispensable dans la production anglo-saxonne

Le showrunner : un métier clé de l'industrie télévisuelle américaine et britannique

Dans l'industrie audiovisuelle anglo-saxonne, l'organisation du travail et les capacités de production des séries télévisées et programmes de flux permettent le développement de plusieurs postes dans le département écriture du projet. Ainsi, depuis les années 90, le poste de « showrunner » s'est développé et est aujourd'hui indispensable au bon déroulement d'un projet audiovisuel pour la télévision ou les plateformes.

« À la télévision, le showrunner est responsable de la supervision de l'écriture, de la réalisation, de la production et de la postproduction de leur série télévisée. Nous sommes le lien entre la production et le diffuseur ». **Writers Guild of America.**



Damon Lindelof - Amy Sherman-Palladino
– Russell T. Davis - Shonda Rhimes –
Robert et Michelle King – Michael Schur –
Marti Noxon – Jenji Kohan – Phoebe
Waller Bridge, etc.



- **Writer's Personal Assistant / Writer's Assistant** : assiste l'auteur à la manière d'un régisseur / d'un secrétaire de direction.
- **Staff Writer / Script Coordinator** : développe et divise le script / garantit la continuité des scripts, en lien avec la production.
- **Story Editor / Executive Story Editor** : pitche les idées, écrit un épisode.
- **Coproducer / Producer** : écrit, gère le développement, le financement et la logistique / gère le casting, la direction créative de la série.
- **Supervising producer / Co-executive producer** : supervise la writer's room et le travail d'écriture / adjoint du showrunner, en lien avec l'executive production.

UN ROUAGE ESSENTIEL DU PROJET

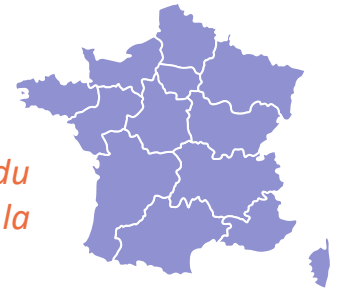
Le showrunner est le plus souvent le créateur de la série, avec en cumul les fonctions d'auteur, producteur, directeur artistique. Il est également directeur des ressources humaines et manage la « writer's room » en s'appuyant sur ses équipes. Ainsi, il travaille également avec les réalisateurs, les directeurs de casting et les équipes techniques pour s'assurer que la vision artistique est respectée sur le plateau.

UN VISAGE, UNE MARQUE

Avec la diversification des plateformes, la multiplication des contenus et la reconnaissance de son rôle, le showrunner répond par ses compétences au besoin d'identité artistique, de volume de production et de régularité du travail nécessaire à l'industrie anglo-saxonne.

Celle-ci se base alors sur la notoriété et l'expérience pour vendre la série, un genre en particulier ou un contrat d'exclusivité pour une production en masse de contenus (ex : Shonda Rhimes chez Netflix).

Quels facteurs d'évolutions pour le directeur d'écriture en France en 2024 ?



L'industrie audiovisuelle française est considérée comme « *beaucoup plus artisanale, avec un modèle fortement ancré sur celui du cinéma et plus particulièrement du cinéma d'auteur* ». Ainsi, la direction d'écriture émerge avec un besoin « *d'industrialiser la production pour répondre aux enjeux économiques* » qu'ont apporté les plateformes et la maturité des acteurs sur le format sériel.

Cependant, de nombreux facteurs structurels et conjoncturels tendent à faire évoluer l'industrie et la place du scénario et des métiers associés.

L'INDUSTRIALISATION DES CONTENUS

La production de contenus en France a augmenté de manière exponentielle ces dernières années :

- Avec les plateformes, installées depuis 2014 et une politique artistique et financière de soutien et de production de contenus français.
- Avec le développement des feuilletons quotidiens et de la demande plus régulière et soutenue de production de scénarios.
- La possibilité de voir plus de contenus, plus rapidement.
- Une diversification des formats et des possibilités d'écriture et de production adaptés aux évolutions numériques et sociales.

Ce contexte d'augmentation de la production audiovisuelle entraîne un besoin de réorganisation du travail et de massification de scénarios.

L'IMPULSION DES PRATIQUES DES PLATEFORMES

- Une nouvelle organisation du travail importée de l'industrie américaine et la « writer's room »
- Des possibilités de production en croissance par leurs capacités et obligations d'investissement.
- De nouveaux modes de consommation des contenus avec des contenus disponibles en entier de suite et la pratique du « binge ».
- Des opportunités d'emploi plus importantes, notamment pour les scénaristes (série en premier lieu, mais également cinéma).

En France, le domaine des séries télévisées est en cours d'industrialisation, l'influence des plateformes s'étendant également sur l'écriture (genre, diversité, inclusion).

LA « PREMIUMISATION » DES CONTENUS

On assiste aujourd'hui à une augmentation de la qualité des contenus, avec :

- « *Un regard moins élitiste dans la profession et le public sur les séries télévisées* », un prestige qui met plus en avant le travail de scénario, indispensable pour faire revenir le spectateur.
- Des lignes éditoriales qui se clarifient pour être plus concurrentielles ;
- Un besoin croissant de « marque » : « *on veut une signature, une patte, une vraie direction artistique aujourd'hui* », ce qui a permis au showrunner de se développer aux États-Unis et ce que les plateformes important en France auprès des diffuseurs « historiques ».

Quels regards sur la direction d'écriture aujourd'hui ?

Avec le besoin en volume de narration, les équipes de scénaristes sont de plus en plus importantes sur les projets audiovisuels, créant alors un appel d'air pour le recrutement de « managers » ou « superviseurs » d'équipe. Les professionnels interrogés dans le cadre de cette étude font alors majoritairement état d'un métier émergent voire en pleine évolution dans leurs organisations.



« La valeur générale du scénariste et du directeur d'écriture a augmenté dans le milieu »

« Ce n'est pas une mode, le besoin est structurel parce qu'on produit en flux »

« Il ne faut pas créer du fantasme comme on peut le voir avec showrunner »

« Faire sans direction d'écriture aujourd'hui, c'est être dans l'illusion, c'est dire qu'un artiste peut faire même les métiers pour lesquels il n'est pas formé »

« On a besoin de quelqu'un qui fasse de l'émulsion dans l'atelier d'écriture, qui structure les choses »

« La direction d'écriture, ce n'est pas la démocratie, il faut diriger le scénario vers ce qu'il peut produire de mieux »

« Les producteurs peuvent avoir du mal à accepter le directeur d'écriture, ça veut dire partager le gâteau »

« Avoir une writer's room permet d'éviter les biais (raciaux, de genre, etc.), avoir un échange d'idées, de points de vue, d'influence »

« On ne peut pas confier ce rôle à un producteur indépendant, ça ferait inspecteur des travaux finis puisqu'il n'a jamais écrit »

« En le formant bien, on peut confier ce rôle à un producteur »

Un métier en réponse à l'émergence de besoins : économiques, artistiques, organisationnelles

L'industrialisation de la production de contenus ne peut se faire sur les capacités en ressources humaines et l'organisation de travail actuelles : « *le statut d'auteur réalisateur unique au niveau industriel d'une série n'est plus tenable* ».

RÉPONDRE AUX ENJEUX ÉCONOMIQUES D'UN SCÉNARIO

« *Limiter le coût des idées* » : pour faire face à la mésestimation des coûts de production du scénario, le directeur d'écriture permettrait d'avoir un dialogue plus direct et une compréhension commune de ce que cela engendre sur les budgets, de diriger l'équipe sur les besoins du scénario et la réalité de la production.

Avec l'augmentation du volume de production des séries et feuilletons quotidiens, les besoins en narration augmentent. L'étape de scénario conditionne le rendement du projet et permet de répondre au « *marché de l'attention, un marché à quantité finie, 24h dans une journée* ». Ce marché demande alors de connaître les désirs et usages des publics sur les contenus et leurs supports.

ACCOMPAGNER LE CHANGEMENT DES PRATIQUES

Le contexte d'industrialisation des contenus audiovisuels entraîne une « *normalisation du poste de directeur d'écriture* », avec « *un fort besoin de supervision, de légitimité sur le plateau et de lien entre la production et l'écriture* ». Ainsi, le développement du métier « *répond à un enjeu économique, mais aussi technique* » puisque le volume de production est plus important.

Actuellement, pour avoir la place artistique qu'ils souhaitent, « *les scénaristes s'organisent en petites structures polyvalentes, où ils sont également producteurs, il n'y a pas de segmentation* ». Pourtant, les besoins en emploi sur cette « *double casquette* » sont importants pour les diffuseurs et producteurs, qui recherchent des profils de direction d'écriture de manière intensive.

SOUTENIR L'ÉVOLUTION DU REGARD SUR LE SCÉNARIO ET SES MÉTIERS

Aujourd'hui, le scénario est valorisé par la figure du showrunner / directeur d'écriture : « *on a besoin d'une identité, d'un univers, d'une marque* », notamment pour les diffuseurs historiques. Cela permet alors de vendre auprès des financeurs, mais désormais aussi auprès du public (ex : Fanny Herrero, Xavier Giannoli, Eric Rochant ou Krivine et Daucé).

Si le rôle de direction d'écriture a toujours existé, il est aujourd'hui plus mis en avant « *parce que la culture de la production audiovisuelle change : on passe d'un marché très élitiste à un marché grand public qui comprend mieux ce que l'audience veut* ». Le directeur d'écriture est alors un rouage clé pour accompagner ce tournant de la création auprès de ceux qui la font.

Qui porte ce rôle dans l'industrie audiovisuelle française ?

Il existe en France actuellement plusieurs périmètres des missions liées à la direction d'écriture, principalement définies par le type d'œuvre produite, la volonté artistique des diffuseurs et producteurs et l'identité « de marque » de la personne qui l'occupe.

Showrunner

Il est le créateur de l'œuvre. Il cumule tout ou partie des missions clés (direction artistique, production, écriture, réalisation), est en lien avec les équipes. Il maîtrise l'ensemble du processus créatif et a le final cut.

- Un poste rare, pendant du modèle américain, avec les spécificités d'organisation du travail et de production de l'industrie française.
- Un poste essentiellement porté par des scénaristes ayant précédemment travaillé sur des projets à succès en tant qu'auteur, au poste de showrunner ou après plusieurs expériences en tant que scénariste.
- Un poste pouvant être porté par des réalisateurs et scénaristes venant du cinéma, liés à la premiumisation de l'offre et de la stratégie artistique et marketing.

Auteur producteur / Auteur scénariste

Il est généralement l'auteur de l'œuvre. En relation avec le producteur, il est le directeur/conseiller artistique du projet, en créant du lien entre les différents départements. Il s'appuie sur des équipes plus ou moins importantes et organise l'écriture à laquelle il peut participer.

- Un statut qui a tendance à attirer de plus en plus de scénaristes pour l'indépendance et le périmètre d'implication dans le projet que cela permet.
- Un statut qui nécessite de créer sa propre structure, avec la rémunération et les conditions d'exercice qui vont avec.
- Un statut qui demande de cumuler différents rôles, sans en avoir toujours les moyens ou capacités : « *les petites structures appellent à la polyvalence* ».

Directeur de collection

Il n'est généralement pas l'auteur de l'œuvre, sauf exception. Il encadre l'équipe de scénaristes et est garant de la cohérence artistique du scénario et de sa continuité. Il fait ainsi le lien avec les autres équipes pour adapter le scénario aux contraintes rencontrées.

- Un métier en tension et en forte évolution (économique, technologique, organisationnelle), mais qui manque de reconnaissance et de visibilité.
- Un métier de manager et de gestion de projet auquel le secteur est peu habitué, avec des compétences manquant à la plupart des profils.
- Un métier spécifique à la télévision et aux plateformes, qui demande de maîtriser parfaitement la typologie des produits à scénariser.

La direction d'écriture pour les professionnels : périmètre type et compétences demandées

Selon les professionnels interrogés, la réflexion à porter est celle de la définition d'un métier de directeur d'écriture commun à tous, avec ses éléments de variabilité.

Missions et compétences du/de la directeur.ice d'écriture

DÉVELOPPEMENT D'UNE ÉQUIPE DE SCÉNARISTES/ATELIER D'ÉCRITURE

- Recruter des collaborateurs en fonction des compétences nécessaires au projet audiovisuel et en menant des entretiens
- Répartir les étapes, fonctions et missions de chacun dans l'atelier d'écriture en cartographiant les compétences de l'équipe et en les mobilisant en fonction des besoins

COORDINATION DE LA DIRECTION ARTISTIQUE DU PROJET

- Coordonner le travail de/conduire l'atelier d'écriture en contrôlant l'avancement des étapes d'écriture en fonction des besoins (artistiques et économiques)
- Contrôler les choix artistiques en fonction de la bible et de l'intention initiale et garantir la cohérence d'ensemble
- Développer l'écriture des scénarios en supervisant la recherche documentaire et l'inscription des travaux dans le genre fictionnel et l'esthétique du projet

GESTION ET CONTRÔLE DU BUDGET

- Structurer le budget du département et établir les devis
- Estimer la faisabilité financière des idées et versions du scénario

SUIVI DE PROJET *en lien avec les départements concernés selon leurs besoins (réalisation, production, montage, diffuseurs, financeurs, équipes techniques)*

- Participer au casting
- Développer la collaboration et le partage d'informations entre les auteurs, la production et la réalisation
- Accompagner les étapes de réalisation, de montage et de postproduction en faisant respecter le scénario établi



SOFT SKILLS

- Gestion du stress
- Gestion des priorités et des urgences
- Anticipation et gestion des litiges
- Capacités à fédérer
- Management d'équipe

CONDITIONS D'EXERCICE

- Travaille exclusivement pour des contenus de plateformes ou de télévision : séries TV, feuilletons quotidiens, télé réalité, série d'animation ou documentaire.
- N'est généralement pas le créateur de l'œuvre.
- Est engagé par un producteur ou un diffuseur sur un projet en particulier.
- Travaille en équipe : avec une équipe de scénaristes dont la taille dépend du nombre d'épisodes à produire et de la volonté du créateur à s'investir dans l'écriture des épisodes.
- Est l'interface entre différents départements d'un projet audiovisuel : production (directeur littéraire, producteur), réalisation, diffusion (chargé de programme, responsable/directeur de la fiction) et équipes techniques le cas échéant.
- Travaille sous contraintes : délais et coûts de production, calendrier à respecter, cahier des charges/bible liés à la commande.

Les conditions de réussite sur le développement du métier



Les professionnels interrogés définissent un certain nombre de conditions de réussite et de points de vigilance afin que le métier se professionnalise de manière adaptée aux besoins des employeurs et des projets.

CONDITIONS DE RÉUSSITE

- Professionnaliser les personnes étant déjà sur des postes de scénaristes, avec un renforcement des compétences déjà existantes.
- Avec une expérience préalable : soit en tant que scénariste avec plusieurs années d'expérience et une pratique de l'écriture sérielle importante ; soit un scénariste ayant déjà eu une première expérience de direction d'écriture (ex : Camille de Castelnuovo avec Eric Rochant sur *Le Bureau des Légendes* puis créatrice sur *Tout va bien*).
- Accompagner les professionnels à « *légitimer leur rôle auprès des partenaires* », ne pas entretenir le schéma de la notoriété.
- Former des profils capables de s'adapter aux différents genres de narration, aux exigences spécifiques de la production (budget, diversité, inclusion, etc.) et au travail en équipe.

POINTS DE VIGILANCE

- Bien délimiter le périmètre du métier pour ne pas « *créer l'illusion que tous vont devenir showrunners* » : les professionnels interrogés insistent sur la formation et l'explicitation de profils pouvant intervenir sur des projets qu'ils n'ont pas créés, sur des formats spécifiques à la télévision (feuilleton quotidien, programmes de flux par exemple) et que cela ne s'exerce pas de la même manière qu'au cinéma.
- Revoir certaines pratiques de travail : « *avec le télétravail, le scénariste est redevenu individualiste, on ne travaille plus que très rarement en équipe* » : les professionnels interrogés demandent d'intégrer des espaces de travail pour les scénaristes dans les budgets de production, surtout si leur collaboration est facilitée par un directeur d'écriture.
- Ne pas négliger la rémunération « *pour ne pas retomber dans le schéma de scénariste producteur* » : dans une industrie encore marquée par le rôle du producteur et du réalisateur dans la paternité de l'œuvre, les professionnels estiment « *qu'il ne faut pas oublier de nous rémunérer à la juste hauteur quand notre travail a du succès* ».



Panorama des besoins du marché de l'emploi et de la formation

Besoins quantitatifs et qualitatifs sur les métiers de scénariste et de « directeur.ice d'écriture »

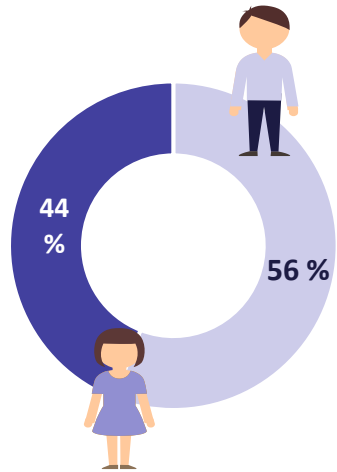
Cartographie de l'emploi : données statistiques famille « Écriture et conception de projets audiovisuels »

Selon la cartographie et le portail statistique de la branche professionnelle de l'audiovisuel, la famille métier « écriture et conception de projets audiovisuels » est composée des métiers suivants : scénariste, réalisateur.ice, conseiller.ère de programmes, scripte, concepteur.ice de programmes de flux. Bien qu'encore non identifié comme métier plein et entier, le/la directeur.ice d'écriture intègre cette famille métier.



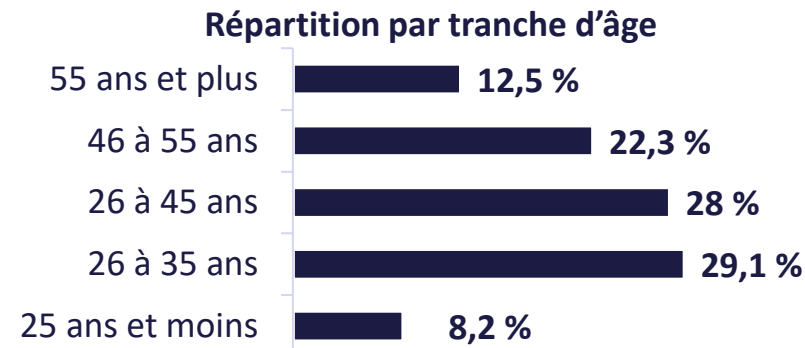
24 408 professionnels

Parmi ces professionnels, 51 % exercent uniquement le métier et 49 % peuvent exercer un autre métier.



67,2 %

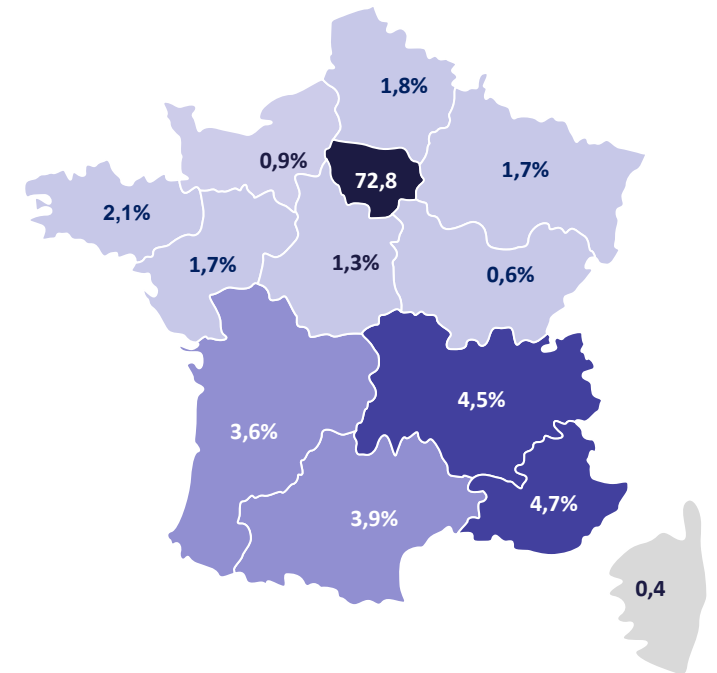
sont en équivalent temps plein (et 26,8 % n'ont pas renseigné cette donnée).



63,5 %

sont en CDDU technicien et 18,9 % en CDDU artiste

Répartition par région des professionnels



Besoins du marché de l'emploi **sur le métier de scénariste**

UN CONTEXTE D'EMPLOI EN TROMPE-L'ŒIL

- **Une forte croissance dans les recrutements ...** : avec l'augmentation extraordinaire du temps d'écran pendant et après le COVID, les productions de contenus ont explosé, accompagnées par l'implantation internationale de multiples plateformes de streaming. Cela entraîne alors une forte demande en scénaristes, avec une tension forte sur le recrutement.
- **... qui ne va pas perdurer** : face à un marché mature en volume de contenus et progressivement en organisation du travail, le secteur atteint un « *plateau en matière de recrutement* ». Les obligations de financement des plateformes ont permis un appel d'air de scénaristes, mais ces capacités de production stagnent. Pour les professionnels, cette « *surdemande actuelle est un peu factice, une illusion sur les besoins réels futurs* ». Le constat est similaire sur les métiers du jeu vidéo.

DES BESOINS EMPLOYEURS ET SALARIÉS QUI SE TRANSFORMENT

- **Une régionalisation de l'emploi** : les productions régionales sont de plus en plus fréquentes (cinéma et télévision), portées par un ancrage scénaristique dans le territoire choisi. Pour bénéficier des subventions régionales, les productions doivent être présentes en région, ce qui pousse des producteurs, mais aussi des scénaristes à s'installer durablement dans certaines régions attractives (AURA, PACA, Nouvelle-Aquitaine, etc.). Le problème historique de rétention des talents en région parisienne s'inverse donc aujourd'hui.
- **Une « déprécarisation » du métier** : il est plus facile aujourd'hui de créer une dynamique d'emploi, notamment dans les territoires, des revendications salariales qui perdurent, mais avec un niveau de vie bien plus important qu'auparavant.

Ce métier est dit « *à risque* », « *évoluant dans un monde sclérosé, basé sur la réputation* » parce qu'il est corrélé à une demande d'emploi fluctuante (opportunités plus importantes à la TV) et pas assez formé, notamment aux difficultés de production. Si l'enjeu ne se trouve pas sur le volume de profils à recruter, il est sur une sécurisation de l'emploi par la formation et la reconnaissance de profils qualifiés, notamment à la télévision où les besoins sont les plus importants à combler.

Besoins du marché de l'emploi sur le métier de directeur d'écriture

UN BESOIN ÉMERGENT ET NÉCESSAIRE À L'INDUSTRIE

- Le besoin en directeurs d'écriture est « *structurel et non un effet de mode* ». L'industrialisation des contenus à l'œuvre en France entraîne « *une révolution organisationnelle en lien avec la révolution de la qualité des œuvres* » avec une exigence plus forte en quantité et en qualité de la part du public et des producteurs/diffuseurs.
- Le besoin est spécifique à une typologie de contenus : très fort sur le feuilleton quotidien, fort sur la série télévisée, la série d'animation et les programmes de flux.
- « *Tant qu'on aura besoin de contenus, on aura besoin de supervision* » : les professionnels interrogés font état d'une carence importante sur les compétences de management, de gestion de projet et de « *développement de vision artistique d'un projet qui n'est pas le sien* ». Cette dernière compétence est d'autant plus importante que le besoin ne se situe pas en majeure partie sur le poste de showrunner, mais de directeur de collection/d'écriture.

DES PERSPECTIVES D'EMPLOI IMPORTANTES FACE À DES PROFILS QUI NE SONT PAS PRÊTS

- Actuellement, il est difficile pour les producteurs de trouver des directeurs d'écriture répondant à leurs critères : « *ils sont très peu à être capables de l'être pleinement, avec des gens qui ne savent pas manager, qui ne savent pas parler aux diffuseurs, aux producteurs, juste aux scénaristes* ».
- Les employeurs déplorent notamment un manque de disponibilité des profils qualifiés (« *ils veulent écrire un épisode, mais pas plus* ») et un manque de visibilité de certains profils particuliers (« *il faut donner plus aux 30/35 ans, ils sont nés avec la série, ont les codes, une approche plus contemporaine* ». Les professionnels identifient alors un vivier jeune et complexe à intégrer.
- Le besoin en emploi « *est en forte augmentation depuis 2/3 ans* » et continue à augmenter avec la réorganisation du travail, mais les recruteurs « *peinent à trouver des gens avec la bouteille nécessaire* »

Le métier de directeur.ice d'écriture se standardise dans l'industrie, mais la demande peine à trouver satisfaction dans l'offre : compétences clés manquantes, difficultés de sourcing des candidats, manque d'expérience ou de reconnaissance, les employeurs plaident majoritairement pour un meilleur accompagnement des scénaristes et producteurs qui souhaiteraient s'investir dans ces missions.

Besoins du marché de l'emploi sur les compétences liées à l'écriture scénaristique

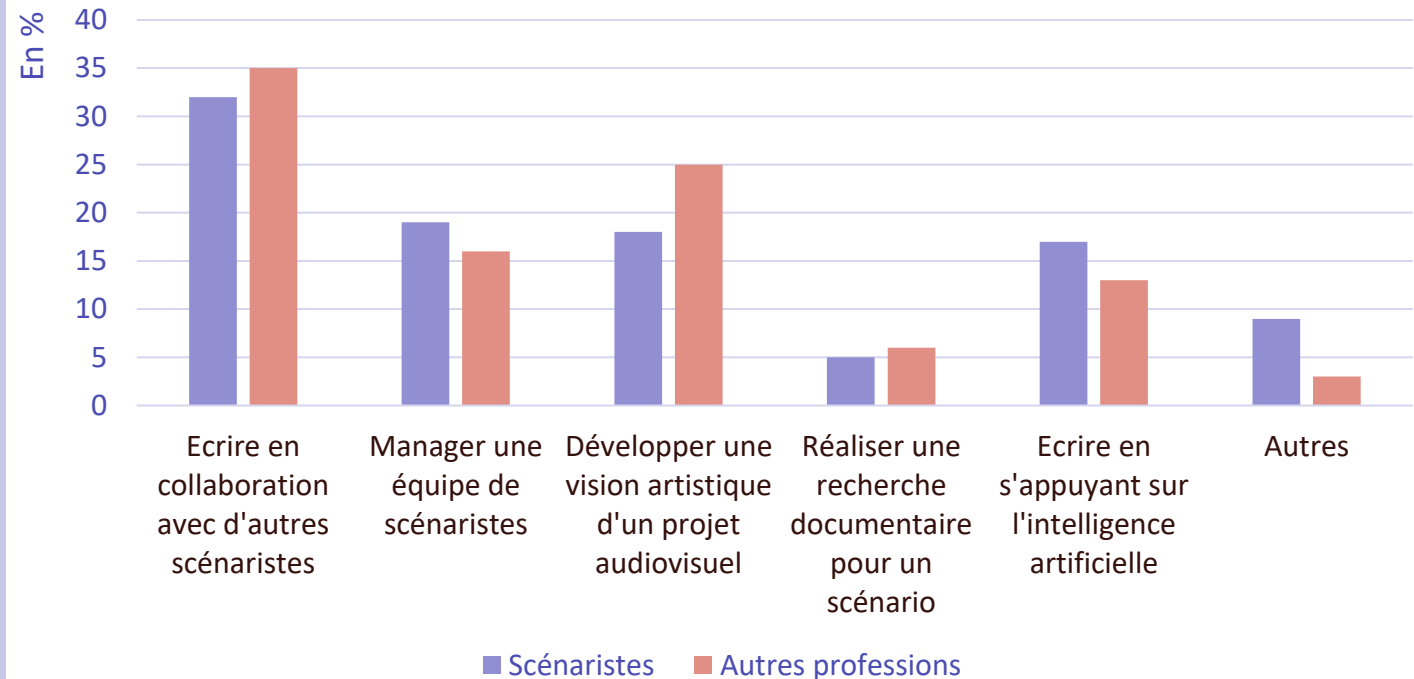
Dans un secteur en pleine évolution technologique et organisationnelle, les besoins en compétences se traduisent clairement pour les métiers liés au scénario :

- Un **renforcement des compétences du travail collaboratif** entre scénaristes, nécessaires aux projets qui recrutent le plus (TV/platformes) et aux ateliers d'écriture qui se développent ;
- Par extension, **une montée en compétences nouvelle sur le management d'équipe**, indispensables à l'implantation des directeur.ice.s d'écriture ;
- Une réaffirmation des besoins sur la **créativité**, le **développement d'une vision artistique** claire et partagée, avec des employeurs qui estiment que beaucoup de profils « *ne savent pas écrire avec les contraintes et les besoins actuels, (...) qui ne savent pas travailler le genre ou comprendre qu'il y a un public précis à séduire* » ;
- Des **compétences techniques propres à l'écriture** et à ses évolutions : recherche documentaire nécessaire pour porter un projet solide et appui de l'IA pour l'écriture.



Quelles sont les compétences qui seront les plus demandées à l'avenir pour les professionnels du scénario ?

545 réponses, dont 303 de scénaristes



Autres compétences évoquées :

Écrire en anglais est l'une des plus citées, avant défendre ses droits, écrire en respectant les nouvelles législations d'écoproduction, travailler avec des experts sur des questions sociales ou scientifiques

PRATIQUES, BESOINS ET PROBLÉMATIQUES DE FORMATION SUR LE MÉTIER DE SCÉNARISTE



SUR LA FORMATION INITIALE

Les formations initiales sont considérées comme une bonne base pour « *se faire la main sur l'écriture, sur le réseau* », mais ne sont pas toujours adaptées aux réalités du secteur :

- Forment principalement des scénaristes pour la création et non pour les missions qui sont les plus demandées : « *les jeunes pensent concevoir leur œuvre, mais font face à une autre réalité : travailler sur l'œuvre de quelqu'un d'autre* », surtout en télévision.
- Les formations initiales sont prestigieuses, permettent la création d'un réseau « *plutôt que d'écrire, écrire et écrire encore, sur tous les genres et les formats, s'entraîner à tout pour être bon* ».
- Au cinéma, les scénaristes sont peu formés, ce qui entraîne des écarts avec les attendus des producteurs et des spectateurs : « *ils passent beaucoup par l'autodidactisme, par le réseau* », avec une expérience qui n'est pas adaptée à tous les projets et écosystèmes.



SUR LA FORMATION CONTINUE

La formation continue est perçue comme nécessaire par une majeure partie des professionnels, mais insuffisante par rapport aux besoins en compétences actuels :

- La formation continue est « *plus sécurisante pour les employeurs parce qu'on sait qu'ils ont été formés aux contraintes artistiques et techniques, aux réalités de ce que le public attend* ».
- Il y a un besoin pour les professionnels en poste de se former et de « *s'ouvrir à toute forme d'écriture scénaristique pour faire circuler la créativité* », « *collaborer pour casser les idées reçues et les prétentions* ».
- L'enjeu est plus important sur les scénaristes de télévision ou ceux qui souhaiteraient s'y reconverter parce que « *les besoins sont sur l'écriture de série, d'un scénario réaliste et réalisable et la compréhension de l'écosystème et du public que ça pêche* ». Pour certains professionnels, il faut former à « *un séquençage efficace, mais aussi à des scénarios finançables, comprenant les impacts budgétaires d'une idée* ».

BESOINS EN FORMATION SUR LE MÉTIER : RETOURS DES PROFESSIONNELS

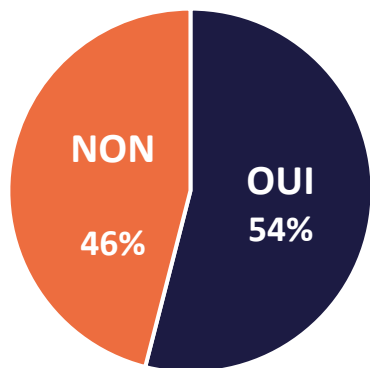


Les diplômes et formations initiales existants sur le métier de scénariste répondent-ils aux besoins actuels et futurs du métier ?

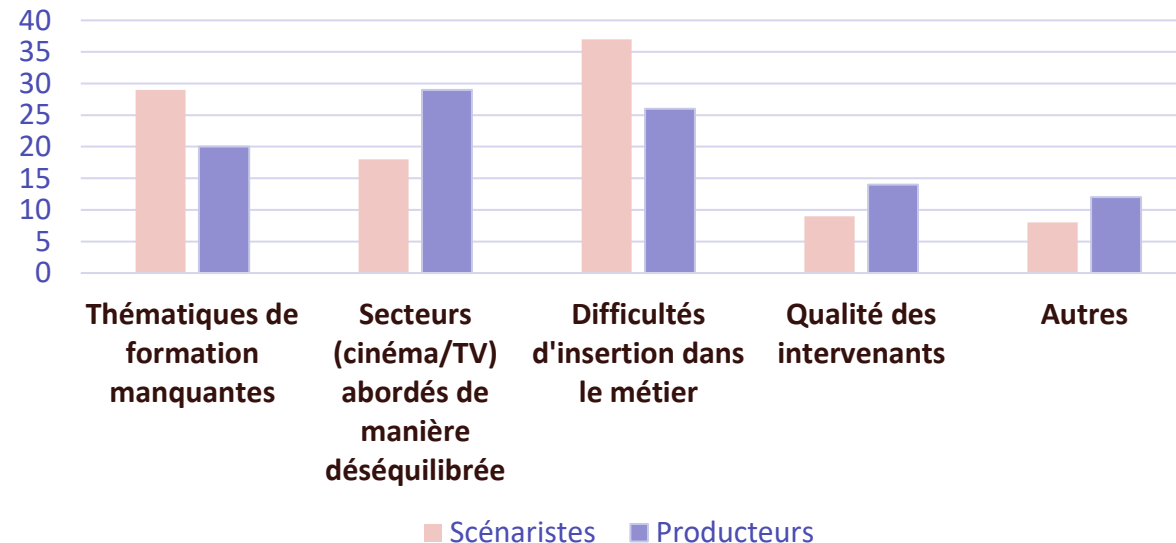
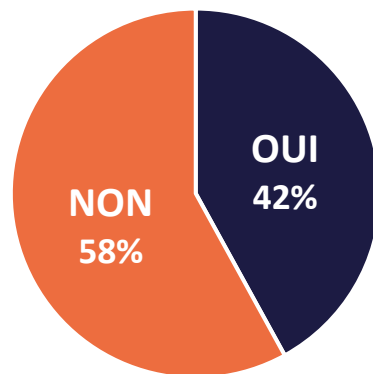
Pourquoi ces formations et certifications ne répondent pas aux besoins du secteur ?
275 répondants, dont 155 scénaristes



FOCUS SCÉNARISTE



FOCUS EMPLOYEURS



Certaines formations sont vues comme **incomplètes face aux multiples évolutions du métier** et du secteur : *esprit critique, technicité sur l'écriture sérielle et la dramaturgie, compréhension des enjeux de scénario, de production, de réalisation, connaissance des droits et formalités administratives liés au statut, etc.* (réponses « Autres »).

Les professionnels interrogés regrettent **des profils en sortie de formation qui ne sont pas adaptés aux réalités du métier** et du secteur, avec des profils bien formés, mais ayant une perspective d'employabilité différente et un manque de corrélation avec les besoins du secteur (télévision).

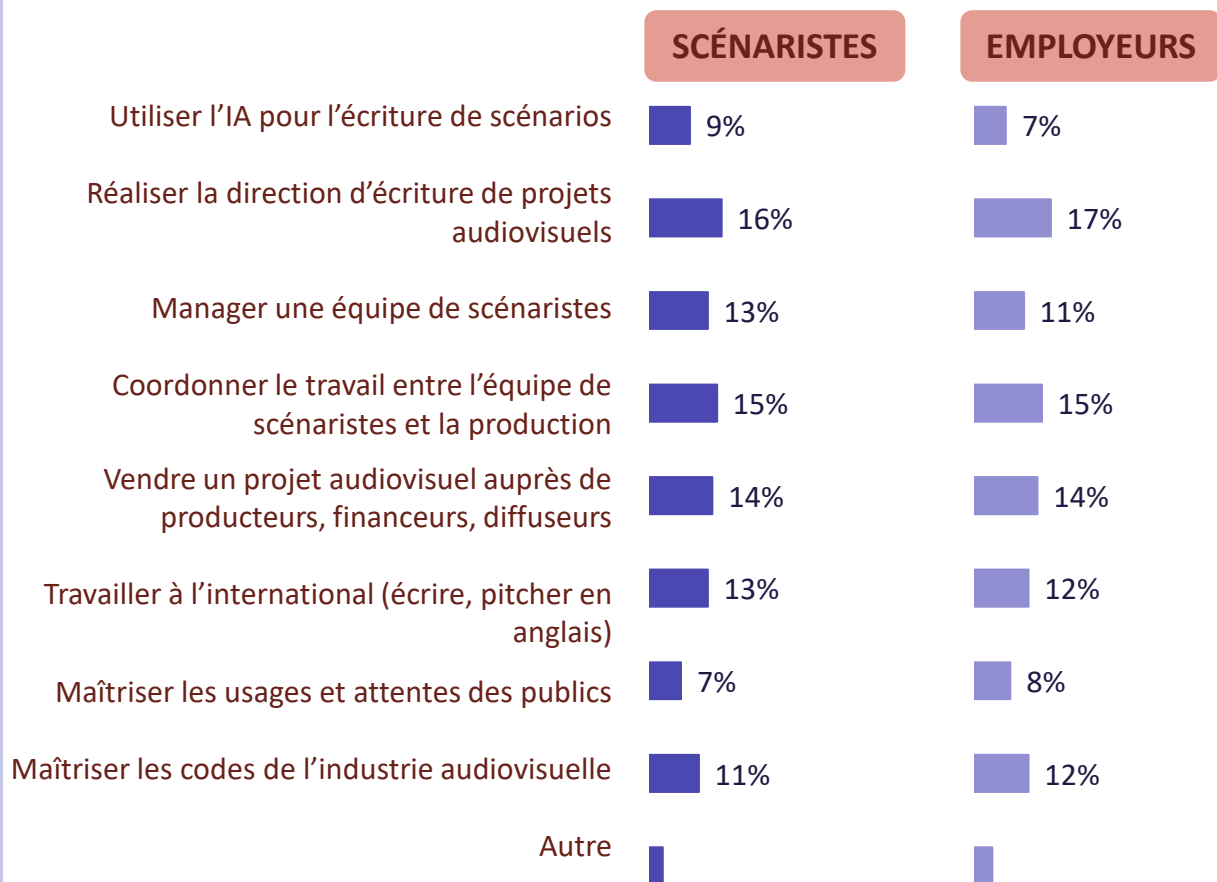
Pour les professionnels, les certifications existantes sont pertinentes et répondent à un besoin précis, mais « *demandent d'être complétées par une formation continue axée sur la pratique et l'apprentissage* », le travail du genre et de la série, mais également « *de faire le lien avec les professionnels et les besoins des diffuseurs et producteurs* ».

BESOINS EN FORMATION SUR LE MÉTIER : RETOURS DES PROFESSIONNELS



Sur quelles compétences y aurait-il besoin de créer une nouvelle offre de formation / certification ?

903 réponses, dont 523 de scénaristes



Au regard des évolutions du secteur et des métiers, les employeurs déplorent des profils parfois mal qualifiés pour répondre à leurs enjeux. Il y a alors pour une majorité d'entre eux des besoins en montée en compétences.

Des **compétences critiques** (absence ou insuffisance) demandées par l'emploi :

- Écrire en collaboration avec d'autres scénaristes
- Développer une vision artistique d'un projet audiovisuel
- Vendre un projet audiovisuel
- Maîtriser les codes de l'industrie audiovisuelle.

Des **compétences émergentes**, notamment avec l'apparition de nouveaux métiers, et demandent à être accompagnées par la formation et la certification :

- Réaliser la direction d'écriture sur des projets audiovisuels
- Manager une équipe de scénaristes
- Coordonner le travail entre l'équipe de scénaristes et la production

Enfin, les professionnels interrogés font état d'un enjeu particulier sur le travail avec des professionnels à l'international, à la fois sur l'écriture de scénarios et sur la vente des projets.

Les besoins portent à la fois sur des missions à responsabilité (gestion d'équipe et de projet) et le renforcement de compétences insuffisamment maîtrisés par les scénaristes.

PRATIQUES DE FORMATION SUR LE MÉTIER DE SCÉNARISTE

La formation continue est vue comme le moyen le plus adapté pour répondre aux besoins actuels en compétences.

Pour autant, elle demande :

- De s'adapter plus régulièrement aux besoins des employeurs
- De venir répondre aux besoins non couverts par les formations initiales et continues existantes
- en complément aux formations initiales et continues existantes, notamment.



**LA FORMATION IDÉALE
POUR LES PROFESSIONNELS
INTERROGÉS**

- Intégrer de la pratique dans la formation, notamment sous forme d'apprentissage ou de compagnonnage, avec un stage d'observation ou de pratique auprès d'un directeur d'écriture ou dans une « writer's room ».
- Intensifier le travail collaboratif, notamment par les ateliers en groupe ou les projets de groupe, avec notamment des scénarios, bibles ou idées imposées pour correspondre avec les besoins artistiques les plus fréquents.
- Intégrer de l'écriture sur différents genres et formats audiovisuels, avec un travail plus intensif sur le versionnage d'un scénario.
- Mettre en place des jeux de rôle en groupe ou individuellement, notamment sur la place de directeur d'écriture. Cette modalité permettrait « de privilégier les compétences orales, l'aisance verbale, la distribution de la parole au sein d'un collectif, mais aussi gérer les litiges, les différents artistiques ou économiques ».
- Faire intervenir des invités et professionnels directement concernés (ex : directeurs de collection ou d'écriture) en développant des masterclasses mais aussi des parrainages, tutorats ou possibilités de stages.
- De 5 à 6 semaines minimum pour des profils déjà scénaristes ; d'1 ou 2 ans pour des profils ayant une première expérience, mais sans avoir été scénaristes.
- Une promotion entre 6 et 8 personnes, pouvant aller à 10/12 suivant la durée de la formation.
- Avoir comme prérequis pour la direction d'écriture une expérience préalable sur plusieurs projets différents et avoir une expérience de travail d'équipe.

PANORAMA DES OFFRES DE FORMATION ET DE CERTIFICATION : ANALYSE COMPARATIVE



SUR LE MÉTIER DE SCÉNARISTE

- 3 certifications comparables, 1 de niveau 6 et 2 de niveau 7.
- Les missions les plus partagées (blocs de compétences) : concevoir un projet de scénario, écrire un scénario, expertiser un scénario.
- Les missions qui diffèrent : conceptualiser une série et la présenter sous forme de bible, promouvoir un scénario, développer son professionnalisme.
- Nombre de candidats annuels variables (entre 6 et 24) et insertion professionnelle meilleure à 6 mois pour La Ciné Fabrique.

- L'offre de certification porte principalement sur le développement d'un projet d'écriture. Il comprend différemment les compétences annexes demandées par les employeurs (vendre, travailler en collaboration, etc.).
- L'offre actuelle ne fait aucune mention de l'intelligence artificielle générative comme outil.
- Les certifications portent généralement sur des compétences spécifiques au cinéma/audiovisuel, sans distinction entre les deux.



SUR LE MÉTIER DE DIRECTEUR D'ÉCRITURE

- 1 certification comparable (chef de projets audiovisuels) de niveau 7.
- La certification Scénariste du CEEA vise également le métier de direction d'écriture.
- Les missions partagées : élaborer un projet audiovisuel, piloter les équipes.

- Aucune certification n'est totalement en concurrence avec un projet de certification sur la direction d'écriture.
- Le niveau de responsabilité et d'autonomie traduit par le niveau de qualification n'est pas représenté (métier de niveau 7).
- Si certaines correspondances peuvent être envisagées, les certifications recensées ne portent pas sur le métier plein et entier.

BESOINS EN FORMATION SUR LE MÉTIER : PANORAMA DES BESOINS

Dramaturgie et scénario

(série télévisée, feuilleton quotidien)
Les genres et leurs spécificités d'écriture
Techniques d'écriture sérielle
Les contraintes économiques d'une idée de scénario

Règlementation

Droit du travail (salarié / salarié intermittent)
Rémunération des scénaristes
Droit d'auteur et propriété intellectuelle

Travailler en anglais

Compréhension des relations et des écosystèmes à l'international (producteurs, diffuseurs, financeurs)
Écriture et réalisation de pitch
Écriture ou collaboration d'écriture d'un scénario en anglais

Développement d'un projet audiovisuel

Maîtrise de l'économie de l'audiovisuel et des codes
Maîtrise des attentes des publics
Réaliser un pitch auprès de producteurs, diffuseurs, financeurs
Développement une vision artistique seul ou en collaboration
Expertise d'un projet audiovisuel
Reprise d'un projet audiovisuel créé par un autre scénariste

Gestion de projet

Supervision d'une recherche documentaire et des entretiens.
Le travail en atelier d'écriture
Connaître les enjeux de production et de réalisation
Coordination des étapes d'écriture avec la production, la réalisation et la diffusion
Gestion de l'information
Suivi budgétaire

Management

Cartographie des compétences nécessaires à un projet
Recrutement et intégration
Fixer des objectifs de travail
Gestion d'équipe
Gestion des litiges et conflits
Règles de sécurité, de santé, d'hygiène et de qualité de vie au travail

Ces besoins sont à contextualiser aux évolutions technologiques (compréhension des enjeux et usages de l'intelligence artificielle et savoir l'utiliser), écologiques (travailler un projet en respectant les principes et obligations d'écoresponsabilité) et d'employabilité (développement d'un réseau professionnel).

SOURCES

Web

Articles

CARTOGRAPHIES CONSULTEES

- <https://www.sne.fr/metiers-et-formations/metiers-du-secteur-de-ledition-2/>
- <http://snjv.org/>

CARTO CPNEF de l'audiovisuel

OUTILS IA

- <https://genario.co/>
- <https://www.glessentials.com/>
- CO-AUTHOR
- <https://corto.ai/>
- <https://www.sudowrite.com/>

SOURCES EN LANGUE FRANCAISE ET ANGLAISE

- <https://www.ladn.eu/mondes-creatifs/ia-creativite-ecriture-scenario/>
- <https://www.ladn.eu/mondes-creatifs/lemission-hotel-du-temps-ressuscite-dalida-et-prefigure-la-revolution-deep-fake/>
- <https://www.campus-des-ecoles.fr/game-art/actus/processus-ecriture-scenario-jeu-video/>
- <https://www.forum-dessine.fr/tutoriels/ecrire-un-scenario-de-jeu-video>
- <https://www.citebd.org/neuvieme-art/scenario>
- <https://www.radiofrance.fr/franceculture/l-intelligence-artificielle-bouleverse-l-industrie-du-cinema-1230779>
- <https://arstechnica.com/gaming/2021/05/an-ai-wrote-this-movie-and-its-strangely-moving/>
- <https://ia4marketing.fr/glossaire-de-l-intelligence-artificielle-marketing-les-termes-a-connaître/>
- <https://www.radiofrance.fr/franceculture/series-la-revanche-des-showrunners-avec-fanny-herrero-4597574>
- <https://www.lefigaro.fr/cinema/2016/04/13/03002-20160413ARTFIG00281-festival-series-mania-comment-dit-on-showrunner-en-francais.php>
- <https://www.lefigaro.fr/cinema/2016/04/13/03002-20160413ARTFIG00281-festival-series-mania-comment-dit-on-showrunner-en-francais.php>
- https://www.bfmtv.com/tech/intelligence-artificielle/comment-l-ia-de-genario-accompagne-les-ecrivains-et-scenaristes-dans-leur-processus-creatif_AV-202303020094.html
- <https://www.journaldugeek.com/dossier/pourquoi-lintelligence-artificielle-inquiete-t-elle-les-scenaristes/>
- https://www.cnc.fr/series-tv/actualites/questce-quun-showrunner_1105196
- https://www.huffingtonpost.fr/culture/article/l-intelligence-artificielle-va-t-elle-replacer-les-scenaristes-ces-professionnels-n-y-croient-pas_217928.html
- https://www.huffingtonpost.fr/culture/article/pour-alexandre-astier-l-ia-et-chatgpt-ne-menacent-pas-fondamentalement-la-creation-artistique_217987.html
- <https://larp.fr/communiqués/intelligence-artificielle-construisons-des-aujourd'hui-une-ia-de-rang-mondial-respectueuse-de-la-proprété-littéraire-et-artistique/>
- <https://www.cnil.fr/fr/intelligence-artificielle/glossaire-ia>
- <https://medium.com/paper-to-film/%C3%A0-la-recherche-du-showrunner-fran%C3%A7ais-d17d179892dd>