

- syndicat
- des
- scénaristes

mars
2026

la rémunération des scénaristes :
et si on faisait mieux ?

synthèse et travaux
suite au hackathon

organisé le mardi 8 octobre 2024
à la maison de la bretagne

la rémunération des scénaristes : et si on faisait mieux ?

synthèse et travaux du hackathon du mardi 8 octobre 2024 à la maison de la Bretagne

En partenariat avec la SAIF, l'ISSTO
(Institut des Sciences Sociales du Travail de l'Ouest),
l'Université Rennes 2, le Centre 40mcube, ArtistForever, le CFC
(Centre Français de la Copie), la SOFIA et le CNL (Centre national
du livre) et la Maison de la Bretagne.



SUIVEZ-NOUS :

Syndicat des Scénaristes (@sdscenaristes) • Instagram

Syndicat des Scénaristes • LinkedIn

Syndicat des Scénaristes • Facebook

Syndicat des Scénaristes • Youtube

Syndicat des Scénaristes • Taplink

contact

contact@syndicatdesscenaristes.fr

www.syndicatdesscenaristes.fr

sommaire

partie I

Présentation du Syndicat des Scénaristes	4
Pourquoi défendre l'amont ?	4
Nos valeurs et notre engagement	5

partie II **6**

Hackathon, ça veut dire quoi ?	6
Une journée d'intelligence collective	6
Le choix de la thématique	6
L'organisation de la journée	7
Division et travail en ateliers	7
Restitution des Ateliers	8
Quelques réflexions supplémentaires	8

partie III **9**

Atelier 1 : Idéation/Création	9
Atelier 2 : Fabrication/Production	14
Atelier 3 : Exploitation/Diffusion	21
Atelier 4 : Creux/Inactivité Créative	25

conclusion **29**

remerciements **30**

partie I

présentation du syndicat des scénaristes

Le Syndicat des Scénaristes (SdS) est une organisation professionnelle dédiée à la défense des droits et des conditions de travail des scénaristes de fictions audiovisuelles, cinématographiques et sonores.

Fondé en 2022 par des scénaristes professionnels en activité et pour certains également d'anciens membres d'organisations représentatives du secteur, le syndicat agit conformément à la loi du 21 mars 1884 dite Waldeck-Rousseau relative aux syndicats professionnels, et aux articles L. 2131-1 et suivants du Code du Travail.

Sa mission est de protéger les scénaristes tout au long du processus de création, et notamment lors de la phase amont, une étape cruciale mais trop souvent méconnue et sous-valorisée.

Pourquoi défendre l'amont ?

La phase amont correspond au travail concret du scénariste : recherches, documentation, conceptualisation, ateliers d'écriture et toutes les étapes d'écriture (bible, synopsis, traitement, dialogué, etc.). Elle s'achève avec la livraison de la version définitive du scénario, indépendamment de la production ou de la diffusion de l'œuvre.

- Or, cette phase est aujourd'hui le lieu de nombreux abus :
- Absence de reconnaissance des spécificités techniques et artistiques du métier
- Rémunérations aléatoires, voire inexistantes, malgré un investissement professionnel et créatif majeur
- Clauses contractuelles abusives, voire absence totale de contrat
- Conditions de travail précaires, pouvant mener à l'épuisement ou au harcèlement moral

Contrairement à la phase aval (exploitation de l'œuvre), où les scénaristes bénéficient d'une protection relative grâce aux organismes de gestion collective comme la SACD, l'amont reste juridiquement mal encadré et économiquement fragile.

Pourtant, c'est bien le scénario qui déclenche le financement et la production d'une œuvre. Sans garanties, les scénaristes assument seuls les risques financiers et humains, alors que la majorité des projets ne voient jamais le jour.

Nos valeurs et notre engagement

Le SdS s'appuie sur une solide expertise collective et ses positions sont toujours basées sur les faits et le droit, afin de construire une parole crédible et légitime auprès de nos partenaires et interlocuteurs institutionnels.

Le SdS est financé exclusivement par les cotisations de ses membres. Cette indépendance, à la fois financière et politique, garantit une voix libre de toute influence et permet au syndicat de défendre les scénaristes sans concessions, en toutes circonstances.

Notre objectif : obtenir des conditions de travail et de rémunération justes, à la hauteur de l'engagement créatif des scénaristes et de leur rôle essentiel au cœur de la production audiovisuelle.

partie II

le principe du hackathon

Hackathon, ça veut dire quoi ?

Un hackathon, contraction de « hack » et « marathon », est un événement collaboratif qui réunit des professionnels aux expertises variées dans un temps limité pour imaginer des propositions innovantes et des solutions concrètes sur un sujet précis. Né dans le monde de la tech, ce concept s'est depuis étendu à tous les domaines et permet de mettre en avant la créativité et les compétences des participants sur un projet d'équipe.

Une journée d'intelligence collective

Pendant une journée complète, des profils complémentaires sont réunis autour d'une problématique commune. Les participants travaillent en équipes pour imaginer des idées, concevoir des outils et proposer des pistes d'actions concrètes sur un sujet précis.

L'objectif est de croiser les regards pour mieux comprendre les enjeux, questionner les pratiques et faire émerger des pistes d'amélioration grâce à des ateliers structurés et à la richesse des échanges pluridisciplinaires.

Le choix de la thématique

"La rémunération des scénaristes : et si on faisait mieux ?"

Le Syndicat des Scénaristes a décidé d'organiser cet événement pour repenser collectivement les conditions de rémunération et de travail des scénaristes, en s'appuyant sur les regards croisés de :

- Scénaristes et autres catégories d'auteur·ices (réalisateur·ices, auteur·ices du livre, etc.)
- Sociologues, économistes, experts juridiques et chercheurs
- Professionnels du secteur (producteur·ices, agents, etc.)

Pourquoi cette thématique ? Elle s'inscrit dans la continuité du projet politique et syndical du SdS, né de la volonté de défendre les droits des scénaristes à partir d'un postulat fondamental : le scénariste est un travailleur à part entière, dont le métier doit être reconnu, protégé et rémunéré comme tel.

Certains membres du SdS ont participé aux auditions du Ministère de la Culture dans le cadre du Rapport Racine publié en 2020. Ce texte fondateur nourrit directement les réflexions présentées dans cette synthèse.

Pour lire le Rapport Racine : <https://www.culture.gouv.fr/espace-documentation/rapports/L-auteur-et-l-acte-de-creation>

Pour lire un condensé des défis du Rapport Racine : https://ligue.auteurs.pro/wp-content/uploads/2020/02/relever_les_defis_du_rapport_racine.pdf

L'objectif ? Prolonger ces travaux en faisant émerger une prise de conscience collective autour des enjeux de rémunération des scénaristes et imaginer des solutions concrètes pour renforcer leur reconnaissance et améliorer leur rémunération, notamment dans les phases amont du travail créatif.

L'organisation de la journée

Introduction et règles de collaboration

La journée s'est ouverte par une présentation des participants et du contexte, avec un rappel des missions du Syndicat des Scénaristes et des règles de travail collectif (écoute active, équité de parole, confidentialité).

L'objectif de cette journée a ensuite été posé : le droit d'auteur actuel n'est pas véritablement le droit des auteur·ices. Le Code de la Propriété Intellectuelle se concentre sur les œuvres, sans prendre en compte celles et ceux qui les créent.

Nous avons invité les participants à réfléchir ensemble aux évolutions possibles du cadre de rémunération des scénaristes dans les phases de recherche, de création et d'écriture, et trouver des solutions concrètes pour valoriser le travail des scénaristes.

Division et travail en ateliers

Pour répondre à la problématique, les participants ont été répartis en plusieurs ateliers, chacun dédié à une phase clé :

- **Atelier 1 : Idéation / Création**

Focus : Absence de rémunération et inégalités d'accès

- **Atelier 2 : Fabrication / Production**

Focus : Quantification et définition du travail

- **Atelier 3 : Exploitation / Diffusion**

Focus : Transparence et changements structurels

- **Atelier 4 : Creux / Inactivité**

Focus : Précarité et protection sociale

Ce découpage s'est imposé naturellement pour permettre d'identifier les spécificités, enjeux, obstacles et manquements propres à chaque étape. Chaque atelier a ensuite suivi une méthode en deux temps :

- Matin : Définition de chaque phase-clé, cartographie des problèmes (témoignages, analyse juridique, données économiques)
- Après-midi : Propositions concrètes et solutions pour améliorer les conditions de rémunération et de travail

Restitution des Ateliers

En fin de journée, chaque atelier a présenté ses conclusions, offrant une vision plurielle et opérationnelle des pistes à explorer.

Quelques réflexions supplémentaires

- **Sur la difficulté de distinguer certaines phases**

Les ateliers 1 et 4 ont été rapprochés dans le même groupe de travail, car les périodes d'idéation et de creux s'entrecroisent et se nourrissent mutuellement. Ce flou fait partie intégrante du métier de scénariste : ces périodes de creux et d'inactivité sont souvent des moments de maturation des idées et constituent un élément essentiel de réflexion. Pour les artistes-auteur·ices, la créativité ne s'arrête pas aux moments productifs ou formalisés : elle continue dans les périodes de repos, de réflexion ou dans des activités quotidiennes ordinaires, contrairement à d'autres métiers où l'activité professionnelle est délimitée et mesurable.

- **Sur l'impact des Intelligence Artificielles Génératives**

L'essor de l'Intelligence Artificielle Générative (IAG) et son impact sur la création en général et notre filière en particulier ont été très rapides entre la tenue de notre hackathon et sa restitution. C'est la raison pour laquelle cet élément particulier, nouveau dans notre paysage, est abordé en creux dans notre hackathon.

L'IAG nécessite une réflexion collective globale. Le SdS travaille sur ce sujet, a pris publiquement position et poursuit son travail, autant en interne qu'en collaboration avec d'autres organisations d'artistes-auteur·ices.

- **Sur la proposition de loi de continuité de revenus**

Le dispositif de continuité de revenus des artistes-auteur·ices porté par de nombreuses organisations d'artistes-auteur·ices s'insère de manière transversale dans l'ensemble des réflexions et de la temporalité des problématiques dans les différents ateliers de ce hackathon. Il est abordé plus précisément dans l'Atelier 4.

partie III

synthèse des ateliers & travaux complémentaires

atelier 1 : idéation/création

Comment mieux encadrer et rémunérer notre travail lors des phases d'idéation et de création : au moment où naissent les projets ?

Définition de la phase

La phase Idéation/Création correspond au moment où le scénariste élabore, seul ou en équipe, des idées et des prototypes qui serviront de base à des projets audiovisuels ou cinématographiques. Le travail est réalisé à l'initiative du scénariste, hors commande.

Elle inclut :

- Le développement de concepts originaux (documentation, recherche, écriture)
- L'écriture de versions initiales de scénarios (pilote de série, etc.)
- L'écriture de documents de présentation (pitches, notes d'intention, bible).

Cette phase se situe avant toute contractualisation avec un·e producteur·ice, donc hors de tout cadre juridique et économique défini.

constat

La phase Idéation/Création représente donc le cœur du travail créatif des scénaristes avant toute interaction formelle avec les producteur·ices ou diffuseurs.

La phase Idéation/Création est la plupart du temps réalisée à titre personnel, sans garantie de rémunération ou de suite effective.

Pour le scénariste, elle est donc souvent synonyme de non rémunération et de multiplication des projets pour espérer voir une des pistes se concrétiser.

En fiction audiovisuelle par exemple, 90 % des projets naissent chez les producteur·ices, ce qui crée une forte dépendance structurelle pour accéder à des développements de commandes, moins incertains et rémunérés.

Il est rare que les producteur·ices commandent un développement à n'importe qui, ils privilégient toujours des personnes qu'ils connaissent, déjà reconnues par les diffuseurs, ayant déjà travaillé sur des projets existants ou dont ils ont déjà vu les travaux.

Résultat : seul·es celles et ceux qui peuvent s'auto-financer parviennent à produire ces "preuves de talent". Les autres restent invisibles.

Le paradoxe est total. Alors qu'il s'agit d'une phase essentielle de la chaîne de production et de valeur (c'est là que naissent les œuvres !), cette étape repose sur une économie invisible : la plupart des scénaristes travaillent sans rémunération, sur leurs propres idées, pendant des mois voire des années.

Or, dans une industrie compétitive, la création originale constitue la R&D de l'audiovisuel : financer ces phases amont est indispensable pour produire des projets de qualité, diversifiés et compétitifs sur le marché national et international.

Une question se pose alors : dans ce contexte, comment créer les prototypes de demain et espérer en vivre décemment ?

problématiques et propositions

1. Reconnaître l'idéation comme une phase de travail à part entière

Problématique. Le travail d'idéation est le cœur du métier de scénariste, il est vital pour une industrie saine et compétitive. Le problème, c'est qu'il n'est ni reconnu ni rémunéré. Cette invisibilisation entretient un déséquilibre structurel : seuls ceux ayant des ressources personnelles peuvent s'y consacrer.

Proposition. Faire reconnaître la phase d'idéation comme une phase de travail professionnelle, ouvrant droit à une rémunération minimale, un statut spécifique ou un accès à des dispositifs de soutien (fonds publics, aides, bourses, résidences).

Bénéfice. Valoriser la création originale et élargir la diversité des voix et des récits, en permettant à davantage d'auteur·ices de développer leurs œuvres sans dépendre uniquement de commandes de producteur·ices.

2. Obtenir des données fiables et faire un état des lieux complet

Problématique. L'opacité des revenus et l'absence de données rendent impossible une compréhension réaliste et complète de cette partie immergée du métier.

Propositions.

- Mener une étude économique sur le métier de scénariste, équivalente à des États Généraux du scénario.
- Cartographier les sources de revenus (SACD, bourses, aides régionales, diffuseurs, etc.) et les conditions d'accès à ces dispositifs.

Bénéfice. Disposer d'une base de données objective pour orienter les politiques publiques, négocier des barèmes cohérents et soutenir des réformes structurelles.

3. Faciliter l'accès au métier

Problématique. L'entrée dans le métier reste difficile et inégalitaire. L'absence de formation rémunérée, de stages ou de reconnaissance du travail d'apprentissage crée une reproduction sociale du milieu. Contrairement aux États-Unis, où il est possible de débiter dans des writers' rooms (salles de rédaction collaboratives encadrées par la WGA, garantissant un apprentissage structuré et rémunéré), en France il n'existe pas de dispositif équivalent permettant de former et d'intégrer les auteur·ices de manière sécurisée.

Proposition. Créer un système de formation en binôme ou de "compagnonnage rémunéré" : à chaque signature de contrat avec un diffuseur, prévoir l'obligation ou l'incitation à intégrer des scénaristes émergents sur le projet, pour un accompagnement encadré et rémunéré. Ce dispositif pourrait être soutenu par des bonifications CNC ou des aides régionales conditionnées à la présence d'un.e jeune scénariste.

Bénéfices.

- Favoriser la transmission des compétences et la professionnalisation des prochaines générations.
- Réduire les barrières sociales et structurelles à l'entrée dans le métier.
- Permettre aux scénaristes émergents de produire des projets tout en étant rémunérés, tout en s'intégrant progressivement dans les réseaux professionnels.

4. Rééquilibrer les rapports de pouvoir

Problématique. Aujourd'hui, pour qu'un projet trouve preneur, il faut souvent connaître les bonnes personnes, avoir déjà produit des travaux visibles, ou maîtriser des codes implicites de l'industrie. Cette dépendance aux réseaux privés et au népotisme crée une barrière structurelle pour les nouveaux talents et limite la diversité des auteur·ices et des projets.

Proposition. Mettre en place des voies d'accès publiques et encadrées pour le dépôt et la présentation de projets : appels ouverts, plateformes dédiées, sessions de pitch organisées et modérées par des institutions publiques (CNC, aides régionales, etc.). Ces dispositifs offriraient un cadre transparent et égalitaire pour faire connaître les projets, indépendamment des réseaux privés.

Bénéfices.

- Accès plus équitable aux opportunités pour les scénaristes émergents et moins connectés.
- Réduction du filtrage exclusif par les réseaux établis.
- Montée d'autonomie et de visibilité des scénaristes dans l'industrie.

5. Mieux protéger les créateurs de projets originaux

Problématique. Les projets originaux impliquent une prise de risque significative pour les scénaristes. Lorsqu'un projet suscite l'intérêt d'un·e producteur·ice, il est fréquent (parfois à la demande du diffuseur, parfois en anticipation de cette demande) que l'on impose un scénariste plus "capé" (entendre : validé par tel diffuseur) pour "sécuriser" le projet, au détriment du créateur initial. Ce dernier, alors qu'il a investi temps et énergie avec peu ou pas de rémunération, se retrouve dépossédé de son œuvre, sans réelle compensation ni reconnaissance de son travail.

Proposition. Mettre en place un contrat-type de protection du créateur original, incluant :

- une rémunération minimale pour l'étape de développement initial
- un droit de priorité d'écriture automatique pour le créateur du projet
- une somme de dédit / une indemnité de remplacement à la hauteur du travail effectué si le·a producteur·ice décide de confier le projet à un auteur plus expérimenté, proportionnelle au temps et à l'investissement initial du créateur

Bénéfice. Sécuriser les auteur·ices dès la première phase de développement

6. Prévoir des dispositifs publics pour la phase de création

Problématique. Les dispositifs publics (CNC, aides régionales) financent majoritairement la production, laissant la création en amont peu ou pas soutenue. Cette absence de financement structurel pour la phase d'idéation contribue à la précarité des scénaristes et à la raréfaction des projets originaux.

Proposition. Mettre en place un compte de soutien automatique et non sélectif pour les auteur·ices, alimenté par des contributions publiques et privées (CNC, SACD, chaînes, plateformes), qui permettrait aux scénaristes :

- de sécuriser financièrement ces périodes de travail non rémunéré,
- de disposer d'une trésorerie minimale pour expérimenter, prototyper et écrire sans dépendre exclusivement de commandes de producteur·ices.

Bénéfices.

- Soutenir la diversité des récits et permettre à un plus grand nombre de jeunes scénaristes d'accéder au métier, indépendamment de leurs ressources personnelles.
- Valoriser la phase d'idéation comme véritable moteur de l'innovation dans l'audiovisuel, en garantissant que la R&D soit financée et pérenne.

conclusion de l'atelier #1

La phase Idéation/Création, au cœur de l'industrie et moteur en termes de R&D, est pourtant aujourd'hui le maillon le plus précaire et le plus invisible de la chaîne de production et de valeur. La reconnaître comme une phase professionnelle à part entière, la cartographier économiquement et la soutenir par des dispositifs publics et contractuels, c'est réancrer la création dans l'industrie, et rendre enfin possible une diversité d'auteur·ices et de récits.

et maintenant ?

Ce travail doit désormais se poursuivre en réflexions avec les institutions et les organisations professionnelles pour bâtir une reconnaissance juridique et un cadre économique du travail d'idéation et de création.

Pour aller encore plus loin

- Sur la rémunérations des scénaristes :

Podcast « Et le Scénario » sur la rémunération et le scénario par la Cité Européenne des Scénaristes (2024)

<https://www.youtube.com/watch?v=7PJEwj5tDA>

Étude européenne sur la rémunération des auteur·ices dans l'audiovisuel par la Federation of Screenwriters in Europe (2019)

<https://federationscreenwriters.eu/wp-content/uploads/2019/04/AV-authors-remuneration-Summary.pdf>

- Sur l'incertitude économique et la précarité de l'emploi :

Étude de Maxime Besenval, sociologue des organisations : « L'écriture scénaristique et les risques du travail » en collaboration avec Sciences-Po / SACD (2019)

https://www.sacd.fr/sites/default/files/presentation_etude_ecriture_scenaristique_et_risques_du_travail.pdf

atelier 2 : fabrication/production

Comment améliorer l'encadrement du travail et les rémunérations pendant les phases de production et de fabrication ?

Définition de la phase

La phase Fabrication/Production démarre à la première demande de modification substantielle par une entité de production ou de fabrication (hors co-auteur·ices), et se prolonge jusqu'à la livraison du Prêt à Diffuser (PAD), c'est-à-dire la version finale de l'œuvre audiovisuelle.

- Pour un projet existant (c'est à dire déjà en cours de Fabrication/ Production), il s'agit de la première interaction avec un·e directeur·ice littéraire ou d'écriture ou de collection.
- Pour un projet nouveau (que ce soit une proposition originale ou une commande), il s'agit de la première interaction effective avec la société de production.

Angle mort identifié : la situation où un scénariste envoie un premier pitch sans qu'aucune modification n'ait encore été demandée, notamment dans le cadre d'un format sériel, ou lorsqu'il s'agit d'une adaptation littéraire de commande.

Dans tous les cas, des éléments fournis en amont (bible ou série préexistante, ouvrage littéraire adapté) constituent une contrainte artistique et créative et s'apparentent donc à une entrée directe dans la phase fabrication/production, puisqu'ils orientent et encadrent le travail d'écriture.

En résumé : la phase Fabrication/Production débute avec une interaction encadrée, c'est-à-dire dès que le travail du scénariste s'effectue sous des contraintes extérieures à la seule réflexion créative (format des documents à rendre, calendrier et deadlines, modalités d'organisation du lieu de travail, etc.), que ces conditions soient encadrées par des accords interprofessionnels ou négociées de gré à gré entre les parties.

problématiques et propositions

1. Définir des étapes de travail

Problématique. Aujourd'hui, les différentes étapes du travail d'écriture ne sont ni clairement définies ni distinguées. Ce flou crée une confusion entre la phase d'Idéation/ Création et la phase de Fabrication/Production, rendant difficile la reconnaissance et la rémunération adéquate de chaque étape du processus créatif.

Propositions. Établir une nomenclature précise des étapes d'écriture en s'appuyant sur les lexiques et barèmes existants dans les accords professionnels, mais aussi en la construisant en concertation avec les scénaristes et les organisations professionnelles représentatives.

Bénéfice. Une compréhension commune, claire et négociable de chaque étape de travail, facilitant la valorisation de chacune d'elles.

2. Rémunérer ces étapes pour sortir de la logique d'enveloppe globale d'écriture

Problématique. La rémunération reste souvent déconnectée du travail réellement fourni : elle dépend d'enveloppes globales d'écriture, où le paiement d'une étape réduit mécaniquement la valeur des suivantes. Ce fonctionnement efface la valeur intrinsèque de chaque phase du processus d'écriture et empêche de reconnaître pleinement l'effort fourni par le scénariste à chaque étape.

Propositions. Mettre en place un système de rémunération à l'acte / à l'unité de travail, où chaque contribution (document livré, atelier, réécriture, participation artistique en fabrication, etc.) est payée indépendamment du budget global ou de la cession de droits. Inspiré à la fois des forfaits pratiqués en professions libérales (ex. architectes, avocats, designers) et du modèle "forfait jour / taux horaire" de l'intermittence, ce dispositif définirait une unité commune de valeur, non indexée sur un temps de travail fixe. **Chaque étape de travail se verrait attribuer un nombre d'unités.**

Par exemple, si l'unité de travail a une valeur de 200€ :

- Synopsis V1 : 5 unités de travail = 1000€
- Synopsis V2 : 4,5 unités = 900€, etc.

Il s'agirait de minima garantis par personne, avec ajustement uniquement lorsque plusieurs auteur·ices travaillent ensemble sur l'étape définie, et non successivement.

Bénéfice. Chaque intervention est reconnue et rémunérée, garantissant la valorisation réelle du travail. Sortir de cette logique d'enveloppe globale permet aussi de rémunérer correctement les scénaristes qui arrivent en cours de route, sans être pénalisés par ce qui aurait déjà été dépensé. Ainsi, la valeur intrinsèque de chaque contribution est protégée, quelle que soit la chronologie d'intervention ou l'état du budget global.

3. Définir cette unité commune de travail

Problématique. Aujourd'hui, il n'existe pas d'unité commune permettant d'évaluer et de rémunérer chaque étape du travail. Cette absence de référence partagée rend la valorisation du travail arbitraire, inégale, et dépendante de logiques budgétaires plutôt que de la réalité du travail fourni. Alors comment définir cette unité ?

Propositions. Pour déterminer la valeur de cette unité commune applicable à toutes les étapes du métier de scénariste, il est possible de s'appuyer sur les lexiques, nomenclatures et minima déjà existants dans les accords professionnels, mais surtout de la décider en concertation avec les scénaristes et les organisations professionnelles représentatives, agents, etc. L'objectif n'est pas forcément de lier mécaniquement et légalement cette unité à un temps de travail fixe, mais d'utiliser le temps comme base indicative pour structurer une grille de valeur. Cette unité de travail doit pouvoir se décliner à toutes les étapes de Fabrication/Production, même celles sans rendu de documents. Chaque intervention donne droit à un paiement dédié, cumulable avec la rémunération d'un rendu écrit le cas échéant.

On peut définir une Unité de Travail (UT) comme un multiple du SMIC horaire, déjà utilisé comme référence pour le calcul de nos assiettes sociales (par exemple : assiette sociale validant 1 trimestre de retraite = $150 \times \text{SMIC horaire au 1er janvier}$).

L'avantage de ce choix est que le SMIC horaire évolue légalement chaque année, sans nécessiter de réajustements complexes dans les accords interprofessionnels.

Par exemple, si on décide collectivement que :

1 UT = 20 SMIC horaires bruts, au tarif 2025 :

$1 \text{ UT} = 20 \times 11,52 \text{ €} = 230,4 \text{ € bruts.}$

[La valeur "20" est choisie ici à titre d'exemple]

Exemples d'application :

Script V2 = 20 UT $\rightarrow 20 \times 230,4 \text{ €} = 4\,608 \text{ €}$

Demi-journée de réunion chez le diffuseur = 0,5 UT $\rightarrow 115,2 \text{ €}$

Jour de présence sur le tournage (scénariste de plateau) = 1 UT $\rightarrow 230,4 \text{ €}$

NB : Il est important de noter que les UT ne correspondent pas à une obligation de durée ou d'organisation du travail. Elles servent uniquement de référence pour le calcul et la facturation.

Ainsi, un script V2 rémunéré 20 UT ne signifie pas qu'il doit être écrit en 20 jours, et une demi-journée de réunion peut parfaitement durer seulement 2 heures.

Les UT restent modulables et à négocier.

Ce mode de calcul ne crée aucun lien de subordination et peut s'appliquer librement comme unité de rémunération indépendante du temps de travail réel.

Ce mode de calcul de la rémunération n'entraîne aucun lien de subordination en soi.

Bénéfice. Un système clair et uniformisé, garantissant transparence et cohérence dans la rémunération tout en reconnaissant la valeur réelle du travail des scénaristes, y compris lors d'interventions sans rendu écrit. Ce modèle s'aligne sur des pratiques déjà éprouvées dans d'autres métiers créatifs (forfaits jour des réalisateurs, rémunération des séances de dédicaces pour les auteur·ices du livre, etc.).

4. Sécuriser le cadre juridique de la rémunération à l'acte / à l'unité de travail

Problématique. Sortir de l'enveloppe globale d'écriture et mettre en place un système de rémunération à l'acte (unités de travail, forfaits, honoraires) implique de dissocier clairement la rémunération du travail effectué des droits d'auteur. Cette évolution a des implications juridiques importantes : statut des scénaristes, type de contrats utilisés, garanties pour les producteur·ices, et prévention du risque de requalification en salariat. Elle peut générer des inquiétudes et constituer un frein à la mise en œuvre du modèle.

Propositions. Décorréliser contractuellement en deux dimensions distinctes :

- Le contrat de travail / prestation (honoraires par étape) rémunéré en multiple d'UT
- Le contrat de cession de droits d'auteur / rémunération proportionnelle

Ce modèle, comme c'est le cas pour les avocats, architectes, médecins, implique une obligation de moyens et non une obligation de résultat, sans lien de subordination. Un contrat d'honoraires garantit la rémunération d'un acte professionnel sans présumer l'achat ou l'exploitation de l'œuvre finale.

Ce dispositif doit être pensé pour permettre :

- Une rémunération à l'acte transparente et sécurisée
- Une cession de droits négociée séparément, au bon moment, avec garantie de rémunération proportionnelle
- Sans que l'un n'implique automatiquement l'autre

Obstacles soulevés

Points à régler / pistes

1. Statut du scénariste

Définir clairement les statuts possibles ; obtenir un code APE adapté à l'écriture scénaristique ; établir un guide juridique avec modèles et procédures.

2. Type de contrat

Formaliser des contrats d'honoraires type avec clause d'absence de subordination ; alignement sur jurisprudence professions libérales ; diffusion de modèles standardisés.

3. Risque de requalification en salariat / intermittence

Préciser les obligations : de moyens, non de résultat ; l'absence de contrôle hiérarchique ; définir un cadre d'intervention non assimilable à un emploi salarié.

4. Décorrélation travail / cession de droits

Créer un double cadre contractuel clair ; prévoir une articulation entre les phases pour rassurer les producteur·ices ; explorer des avis juridiques consolidés.

5. Peur des producteur·ices : financer un texte sans obtenir les droits

Introduire des clauses de garantie (par exemple des options exclusives automatiques limitées dans le temps).

6. Peur des scénaristes : être payé à l'acte mais perdre le droit à céder à un autre producteur en cas de refus

Garantir que la rémunération à l'acte ne préjuge pas du futur contrat d'auteur ; prévoir délais, priorités de cession, mécanismes d'option et sortie.

Bénéfice. Ce cadre juridique offrirait une structure moderne et protectrice, qui sécurise la rémunération des scénaristes indépendamment de la cession de droits. Il rassurerait également les producteur·ices grâce à des mécanismes de garantie adaptés, tout en alignant la profession sur les standards déjà en vigueur dans d'autres métiers libéraux et créatifs. En séparant clairement le travail de la cession de droits, chaque partie maîtrise mieux ses engagements, ses risques et la valeur de sa contribution.

5. S'appuyer sur les modèles internationaux existants

Problématique. D'autres pays ont déjà mis en place des systèmes éprouvés de valorisation du temps de travail des scénaristes, sans décorrélation de la propriété intellectuelle. Ne pas s'en inspirer reviendrait à réinventer la roue et à se priver de solutions efficaces.

Propositions. Étudier et adapter les modèles existants, notamment le modèle québécois (SARTEC), ainsi que les modèles espagnol et suisse, afin de bâtir un cadre français viable, reconnu et adapté à nos spécificités professionnelles.

NB : À noter que le terme « cachet d'écriture » est la terminologie officielle utilisée par la SARTEC (Société des Auteu·rices de Radio, Télévision et Cinéma du Québec) dans ses Ententes Négociées (équivalent de nos accords interprofessionnels et du MBA aux États-Unis). Ce vocabulaire et ces mécanismes constituent des références solides pour structurer un modèle français.

Bénéfice. Un modèle opérationnel, inspiré de standards internationaux éprouvés et protecteurs, démontrant que le système est viable, réaliste et déjà fonctionnel ailleurs.

6. Parmi les pistes évoquées mais non développées par l'atelier

- Indexation non seulement au budget, mais aussi au salaire producteur.

Avantage : un lien direct et concret avec le financement du projet

Inconvénient : plafonné ou non payé, et des dividendes ou parts dans la société peuvent compliquer le calcul.

- Système de "vase communiquant" entre la rémunération de la conception et l'achat de droits : quand la première partie augmente, l'autre baisse. Si la première partie est non remboursable, la deuxième partie est remboursée plus vite par les RNPP.

Avantage : équilibre entre phases

Inconvénient : ne fonctionne que pour le cinéma et dépend des RNPP que les producteur·ices peuvent contester.

- Le double statut auteur ET salarié. Particulièrement intéressant pour le travail en ateliers d'écriture sur les séries. Il est en effet à la limite de la légalité de payer des gens en droits d'auteur quand on les fait venir à horaires fixes sur un lieu de travail. Il pourrait suffire de faire valoir la loi pour instaurer ça. Ce double statut, à la manière de celui des réalisateur·ices, permettrait de toucher des droits d'auteur (cession de droits avec rémunération proportionnelle) ET un salaire avec un taux horaire encadré. Ce statut existe déjà pour les scénaristes de plateau mais, le code APE n'existant pas, ils sont qualifiés de "collaborateurs artistiques" pour la partie salariée.

Avantages : Ils seraient ainsi protégés par le droit du travail et les assurances sur leur lieu de travail. Ils touchent des droits de diffusion et peuvent toucher le chômage et des congés payés.

conclusion de l'atelier #2

La mise en place d'un système de paiement à l'acte permet de reconnecter symboliquement et concrètement les œuvres aux deux éléments dont elles sont actuellement séparées : les individus qui les conçoivent et le temps qu'ils y consacrent. Elle rattache le travail à un acte réel, exécuté par de vrais gens. Si cette mise en œuvre dans le concret n'a pas lieu lors de la Fabrication/Production, où pourrait-elle se faire ?

Ce système clarifie et élargit également la fenêtre d'intervention des auteur·ices, tant dans le temps que dans l'espace, allant des ateliers d'écriture au montage et au tournage. Il propose un format souple, adapté aux métiers créatifs, qui préserve l'autonomie des scénaristes tout en garantissant une rémunération juste, sans recourir au salariat.

Il reste à définir ce qui doit être rémunéré et sous quelle forme : le temps consacré, la complexité de la tâche, la nature de l'objet livré ? Les exemples internationaux, comme le Québec (SARTEC), l'Espagne et la Suisse, montrent que des systèmes alternatifs existent et peuvent servir de référence pour construire un cadre français solide.

Pour que ces propositions soient effectives, leur élaboration doit se faire en concertation avec d'autres scénaristes et être infusée "par le haut", auprès du CNC, des diffuseurs (chaînes, plateformes) et du Ministère. Les négociations directes avec les organisations de producteur·ices ne suffisent pas : elles nécessitent des contraintes et obligations formelles pour produire des résultats concrets.

En résumé, ce système offre une opportunité de sécuriser la rémunération des scénaristes, de reconnaître leur travail réel et de moderniser le cadre contractuel français en s'inspirant de modèles internationaux éprouvés.

et maintenant ?

Une première étape serait de reprendre le lexique et les accords sur les minimas existants et de les transposer en unités communes par individu, en essayant de quantifier et valoriser chaque étape, document ou temps investi.

Pour aller encore plus loin

Sur l'échec du modèle actuel de rémunération par le droit d'auteur :

Économies des droits d'auteur : la télévision

<https://www.culture.gouv.fr/espace-documentation/statistiques/III.-Economies-des-droits-d-auteur-la-television-CE-2007-6>

(Département des études, de la prospective et des statistiques / Ministère de la Culture)

Économies des droits d'auteur : le cinéma

<https://www.culture.gouv.fr/espace-documentation/statistiques/II.-Economies-des-droits-d-auteur-le-cinema-CE-2007-5>

(Département des études, de la prospective et des statistiques / Ministère de la Culture)

Sur d'autres modèles envisageables :

Étude sur le statut et la rémunération des artistes et acteurs culturels : analyse juridique et pistes de solutions

<https://archive-ouverte.unige.ch/unige:158477>

(Faculté de Droit / Université de Genève)

atelier 3 : exploitation/diffusion

Comment améliorer la rémunération et la transparence de l'exploitation et la diffusion de nos œuvres

Définition de la phase

La phase d'Exploitation/Diffusion débute à partir de la mise à disposition publique de l'œuvre après sa livraison, (diffusion, mise en ligne, sortie en salle, etc.) que cela soit les diffusions linéaires (télévision, cinéma) ou non linéaires (plateformes, VOD). A ce titre, elle couvre l'ensemble des recettes issues de son exploitation directe ou indirecte, sur tous supports et territoires.

Elle regroupe à la fois la gestion individuelle des droits par le scénariste et la gestion collective via les Organismes de Gestion Collective (OGC) type SACD, etc.

C'est à ce stade que s'appliquent la gestion collective avec la perception de droits liés à l'exploitation (droits de diffusion collectés et redistribués par la SACD) mais aussi la gestion individuelle avec la perception de remontée de recettes (RNPP/RNPPA) et les éventuelles compensations lors de clauses de buy-out, de remake à l'international, etc.

Elle inclut donc des interactions contractuelles en amont avec les producteur·ices sur toutes les clauses qui concernent les rémunérations proportionnelles à l'exploitation, ainsi que les clauses spécifiques de diffusion ou de transfert de droits.

Cette phase, censée constituer le second pilier de la rémunération des scénaristes, se révèle pourtant fragile : opacité des chiffres des recettes, clauses abusives de buy-out, absence de transparence, et faiblesse de la gestion collective.

Concernant la gestion collective, les contrats liant les diffuseurs et les organismes de gestion collective sont régulièrement dénoncés ou non exécutés (Canal+ en 2017, M6 et TF1 en 2020), tandis que ceux signés avec les plateformes (Netflix, Prime, etc.) n'ont rien de sûr (pas d'obligation d'après le décret SMAD).

constat

Le mythe du scénariste vivant des revenus de l'exploitation, qui justifie pour les producteur·ices une faible rémunération en amont, ne résiste plus à la réalité :

- Les droits de diffusion n'ont rien de garanti. Un simple changement de stratégie de programmation des diffuseurs peut entraîner des baisses significatives de ces revenus. En animation par exemple, le transfert de l'offre jeunesse de France 3 à France 4, ou encore de TF1 à TFX, synonyme d'une application de barèmes SACD inférieurs, a entraîné une diminution drastique des droits perçus par les auteur·ices.
- Les redditions de comptes, bien que devenues obligatoires en fiction et en animation depuis l'Accord Transparence Auteurs Producteurs de 2017, restent opaques, quand elles sont fournies.
- Les œuvres paraissent systématiquement "non rentables", privant les auteur·ices de tout revenu en gestion individuelle.

- Au cinéma, il n'existe aucune gestion collective sur les entrées en salle, contrairement à la musique.
- Les accords internationaux de répartition des droits de diffusion sur le linéaire et le non-linéaire restent fragmentaires et inégaux selon les territoires. Les auteur·ices sont tributaires des accords signés par la SACD.

En résumé : les scénaristes n'ont que très peu de visibilité, aucun levier, et aucun pouvoir réel sur l'exploitation de leurs œuvres.

problématiques et propositions

1. Interdire les clauses de "buy-out" ou obtenir des compensations

Problématique. Les clauses de buy-out, imposées notamment par les plateformes, privent les scénaristes de tout droit à rémunération proportionnelle, souvent pour une durée et un territoire illimités. Ces clauses, bien qu'elles soient signées, sont illégales au regard du droit français.

Propositions.

- Communiquer sur l'illégalité du buy-out et accompagner les auteur·ices pour refuser ces clauses.
- À défaut, exiger une compensation financière immédiate équivalente à la perte de revenus futurs (ex. : modèle du cinéma où le passage sur plateforme entraîne une compensation de 20 % pour perte d'amortissement).
- Mobiliser les syndicats, agents et juristes pour attaquer ces clauses et créer un précédent juridique.

Bénéfice. Revenir à un modèle de cession équilibré, garantissant une rémunération continue des scénaristes à mesure que l'œuvre génère des revenus.

2. Renforcer la transparence sur les redditions de comptes

Problématique. L'opacité actuelle prive les scénaristes de tout contrôle sur la juste exploitation de leurs œuvres : comptes incomplets, marges dissimulées, absence de reddition régulière.

Propositions.

- Créer un droit de regard effectif pour les auteur·ices sur les redditions de comptes, avec possibilité de mise en demeure entraînant suspension du droit d'exploitation en cas de manquement.
- Explorer d'autres formes de participation aux recettes : pourcentage sur les marges de production, intéressement à la performance économique.
- Mettre en place un Observatoire des Clauses Abusives, recensant les pratiques illégales ou déséquilibrées dans les contrats d'exploitation.

Bénéfice. Redonner un pouvoir de contrôle réel aux auteur·ices et instaurer un climat de transparence et de confiance dans la chaîne de valeur

3. Distinguer et réformer la gestion individuelle et collective

Problématique. Aujourd'hui, la gestion collective et la gestion individuelle (contrats directs) coexistent sans réelle cohérence ni transparence.

Propositions.

- Distinguer clairement les deux niveaux et clarifier les mécanismes de calcul (RNPP, RNPPA, accords de transparence).
- Réformer les organismes de gestion collective pour y instaurer une vraie représentation des scénaristes et une transparence publique des répartitions.
- S'appuyer sur l'intersyndicale existante des artistes-auteur·ices (regroupant scénaristes mais aussi auteur·ices du livre, photographes...) pour faire front commun dans les négociations et les accords de réciprocité.

Bénéfice. Une gouvernance plus démocratique, une meilleure redistribution, et une gestion des droits plus équitable.

4. Étendre la gestion collective au cinéma et à l'ensemble du non-linéaire

Problématique. Les scénaristes de cinéma ne touchent aucun revenu issu de la gestion collective sur les entrées, contrairement aux compositeurs et paroliers de bandes originales de films qui perçoivent des revenus via la SACEM. De même, l'explosion du non-linéaire (plateformes, replay, SVOD) échappe largement à toute redistribution équitable.

Propositions.

- Créer une gestion collective pour tous les auteur·ices sur le ticket de cinéma.
- Négocier une rémunération proportionnelle minimale sur les exploitations non linéaires, via un système de forfait + pourcentage indexé sur la mise à disposition (valeur catalogue).
- Bénéfice. Garantir un revenu minimum récurrent et équitable pour chaque exploitation, quelle que soit la nature ou la durée de la diffusion.

5. Reprendre le pouvoir par le collectif et la visibilité médiatique

Problématique. Le rapport de force actuel est défavorable aux auteur·ices, isolé·es face à des acteurs industriels puissants (plateformes, chaînes, distributeurs).

Propositions.

- Monter en compétence et en visibilité : informer les auteur·ices sur leurs droits et sur les pertes subies.
- Créer des alliances avec d'autres syndicats (comédien·nes, technicien·nes, Syndicat Français des Agents Artistiques et Littéraires, etc.).
- S'inspirer des luttes à l'international : la WGA (États-Unis) a obtenu des concessions majeures des plateformes après mobilisation.

Bénéfice. Une parole collective plus forte, des rapports de force rééquilibrés, et des avancées possibles par la pression publique et politique.

conclusion de l'atelier #3

La phase de l'exploitation/diffusion de l'œuvre concentre les failles structurelles du modèle actuel : un système fondé sur la cession intégrale des droits, opaque dans sa gestion, et peu redistributif.

Les exemples étrangers (États-Unis, Espagne, Québec) prouvent qu'un autre modèle est possible, fondé sur la proportionnalité, la transparence et la solidarité interprofessionnelle.

En France, une réforme profonde du cadre juridique de l'exploitation, soutenue par le CNC, le Ministère de la Culture et les OGC, est indispensable pour restaurer le lien entre succès d'une œuvre et revenu de son auteur·ice.

et maintenant ?

Refuser collectivement l'inacceptable, exiger la transparence totale sur les revenus d'exploitation, et reconstruire un rapport de force à travers des intersyndicales.

Pour aller encore plus loin

Sur la législation mondiale concernant la rémunération audiovisuelle :

Étude de Raquel Xalabarder, spécialiste du droit d'auteur et titulaire de la chaire de propriété intellectuelle de l'Universitat Oberta de Catalunya (2018)

<https://syndicatdesscenaristes.fr/wp-content/uploads/2026/01/AVRemunerationStudy-EN.pdf>

atelier 4 : creux/inactivité créative

Comment mieux encadrer les périodes de creux et d'inactivité et assurer une continuité de revenus pour les scénaristes ?

Définition de la phase

La phase Creux/Inactivité créative correspond aux périodes où le scénariste n'est pas rémunéré/créativement actif (ce qui ne veut pas dire inactif au sens large) ou encore lorsqu'il n'est pas en mesure de travailler pour des raisons extérieures.

Elle inclut :

- Les périodes entre deux projets (ou pour les émergents, la période avant le premier projet signé)
- Le temps consacré au démarchage des producteur·ices, à la recherche de commandes, aux rencontres professionnelles, aux festivals ou aux sessions de pitch
- Les temps de formation ou de réorientation professionnelle
- Les interruptions forcées pour raisons personnelles ou médicales (maladie, congé maternité/paternité, obligations familiales, etc.)
- Les interruptions pour arrêt inopiné d'une série en cours de développement ou d'écriture

NB : Nous avons volontairement séparé cette phase de la phase Idéation/Création, même si en toute logique, les scénaristes devraient pouvoir mettre à profit cette phase de Creux/Inactivité au sens large pour la consacrer à la phase Idéation/Création quand c'est possible et s'ils le souhaitent évidemment.

constat et problématique

En France, les scénaristes exercent leur activité sous le régime du droit d'auteur : ils sont juridiquement assimilés à des travailleurs indépendants, non salariés, sans accès au statut d'intermittent ni à l'assurance chômage.

S'ils ont bien droit à des congés maladie ou maternité/paternité comme tout travailleur, l'accès à ces droits sociaux demeure complexe, chronophage (du fait de la méconnaissance de notre "non" statut par les instances qui régissent notre sécurité sociale) et en fin de compte souvent dissuasif. Le scénario est à la fois un acte créatif et une activité entrepreneuriale, induisant une discontinuité inhérente au métier, et ce, sans aucun filet de sécurité. Il est donc urgent de faire reconnaître cette temporalité de creux et d'inactivité créative comme intrinsèque au métier, mais aussi de l'encadrer, de la rémunérer et la protéger.

Solution étudiée en ce moment

Face au constat de cette précarité structurelle, le Syndicat des Scénaristes défend un dispositif solidaire et adapté à la réalité des auteur·ices : la continuité de revenus des artistes-auteur·ices.

Cette proposition de loi est actuellement à l'étude. Elle est soutenue par plus de quarante organisations professionnelles, dont la SdS. Le texte vise à instaurer un système garantissant la stabilité des revenus et la continuité des droits sociaux pour les créateurs et créatrices.

Cette réforme, pleinement conforme au droit d'auteur et au droit social, constituerait une avancée sociale majeure : tout.e artiste-auteur·ice exerçant une activité professionnelle minimale aurait enfin droit, en cas de chute brutale de ses revenus, à une allocation mensuelle équivalente à 85 % du SMIC net, ainsi qu'au maintien de l'ensemble de ses droits sociaux (santé, retraite, congé maternité/paternité).

Conçu pour s'adapter aux carrières discontinues propres aux métiers de la création, ce mécanisme offrirait une véritable sécurité professionnelle aux scénaristes et artistes-auteur·ices, leur permettant de traverser les périodes de creux sans compromettre leur capacité à créer.

La SdS défend activement cette réforme ambitieuse et solidaire, qui répond aux réalités économiques de l'écriture de scénarios.

Au-delà de la protection sociale, la continuité de revenus permettrait de :

- donner une reconnaissance statutaire à la profession de scénariste
- sécuriser les parcours, permettre une montée en compétences et favoriser la diversité des voix et des récits
- encourager la création originale en libérant les auteur·ices de la dépendance à des conditions économiques précaires
- créer un filet de sécurité financier et créatif pour permettre aux auteur·ices de refuser des contrats abusifs et des conditions dégradées

Son financement, fondé sur un principe de solidarité interprofessionnelle, impliquerait l'ensemble de la filière culturelle (notamment les diffuseurs, dont la contribution pourrait être ajustée).

Obstacles identifiés à l'adoption de la proposition de loi portant sur une continuité de revenus

Crainte d'une remise en cause du droit d'auteur

Certaines organisations d'auteur·ices redoutent qu'une telle réforme fragilise ou remette en question le droit d'auteur. Mais cette proposition de loi ne relève en aucun cas du droit d'auteur, qui concerne exclusivement les droits moraux et patrimoniaux rattachés aux œuvres. Elle s'inscrit uniquement dans le champ du droit social, en se focalisant sur la protection des personnes exerçant une activité artistique professionnelle.

Crainte d'une "salarisation" des artistes-auteur·ices

Une autre inquiétude renvoie à la peur que les auteur·ices deviennent des salarié·es, créant un lien de subordination et menaçant l'indépendance artistique et la liberté de création. Cette crainte repose sur une confusion juridique : les artistes-auteur·ices sont déjà "assimilé·es" à des salarié·es pour leur protection sociale puisqu'ils et elles sont rattachés au régime général de la Sécurité Sociale, sans être salarié·es pour autant. La continuité de revenus ne crée aucun lien de subordination, aucun contrat de travail, aucune hiérarchie, elle n'introduit qu'un droit à revenu de remplacement. Par ailleurs, sécuriser les périodes de creux permet en réalité de renforcer l'autonomie réelle des scénaristes en leur permettant justement de faire des choix artistiques et professionnels plus libres puisqu'ils pourront refuser tout contrat dégradé ou arrêter de dépendre exclusivement de projets alimentaires.

Crainte d'un financement irréaliste

Certains redoutent que la mise en œuvre de cette loi soit économiquement irréalisable car elle demanderait une contribution plus élevée des diffuseurs. Mais comme le rappellent les auteur·ice.s qui soutiennent ce projet : "cette proposition est finançable à la fois par la participation des artistes-auteur·ices (qui payent déjà la CSG, une contribution représentant 35 % des ressources de l'Unédic), par la création d'une cotisation chômage applicable aux diffuseurs et par la solidarité interprofessionnelle, car il s'agit d'intégrer la caisse commune de l'assurance-chômage. Il est vrai que le taux de recouvrement de la contribution des diffuseurs est encore faible, mais on ne peut pas pénaliser des dizaines de milliers de travailleur·ses sous prétexte que la Sécurité sociale n'a pas les moyens d'accomplir ses missions".

FOCUS SUR LA SITUATION DES SCÉNARISTES ÉMERGENTS

1. Une précarité encore plus grande

Problématique. Les scénaristes émergent·es sont les plus exposé·es à l'instabilité économique. Même si la continuité de revenus était adoptée, une part significative d'entre elles-eux pourrait ne pas atteindre le seuil ouvrant droit à l'allocation (actuellement proposé à 300 heures SMIC, soit environ 3564 € brut par an).

Ils et elles se retrouveraient alors dans un angle mort du système :

- trop « professionnels » pour bénéficier des aides sociales généralistes
- pas assez insérés pour accéder aux dispositifs sectoriels.

Proposition. C'est pourquoi les propositions développées dans l'atelier 1 (compagnonnage rémunéré, entry-level jobs, obligations de transmission, etc.) doivent être conçues comme complément structurel de cette réforme sociale.

2. La difficulté de définir ce qu'est l'émergence

Problématique. En France, la notion de scénariste émergent reste floue. À la différence d'autres secteurs, où des échelons professionnels sont définis par des années d'expérience ou des niveaux de responsabilité, le scénario connaît :

- des carrières discontinues,
- des débuts tardifs ou irréguliers,
- des parcours non linéaires.

Il n'est pas rare qu'un auteur signe un seul contrat en cinq à sept ans. Le temps écoulé ne correspond pas à l'expérience réelle.

Proposition. Une piste : raisonner en "unités de carrière".

Aux États-Unis, la Writers Guild of America attribue des "unités" en fonction du volume de travail contractuel accompli. Un modèle analogue pourrait être pensé en France comme un système fondé non sur l'âge ou l'ancienneté, mais sur des critères objectifs, par exemple :

- nombre de projets optionnés,
- durée cumulée des œuvres écrites,
- type de contrats signés,
- rémunérations perçues,
- nombre de projets effectivement produits.

Ce type de grille permettrait de qualifier plus finement les niveaux d'insertion professionnelle (X unités = junior/émergent·e, X unités = intermédiaire, etc.), mais également d'adapter les dispositifs de soutien.

Pour aller encore plus loin

Sur la proposition de loi sur la continuité de revenus :

La proposition de loi portée par l'intersyndicale des artistes-auteur·ices

<https://continue-revenus.fr/>

Sur le système d'unités de la WGA :

<https://www.wga.org/the-guild/going-guild/join-the-guild>

conclusion

Le Syndicat des Scénaristes a déjà commencé à capitaliser sur les travaux et réflexions issus de ce hackathon pour nourrir ses actions et ses combats.

Les quatre ateliers ont permis d'identifier des enjeux cruciaux : la valorisation de la phase Idéation/Création, la rémunération concrète de la phase Production/Fabrication, la transparence des données lors de la phase Diffusion/Exploitation, ainsi que la garantie d'une continuité de revenus lors de la phase Creux/Inactivité créative.

Ces conclusions continueront d'alimenter nos réflexions pour obtenir des rémunérations plus justes, des conditions de travail plus dignes, et la protection sociale indispensable à notre activité qui est à la fois fragmentée et précaire.

Elles viennent résonner avec nos combats actuels : la proposition de loi sur la continuité de revenus, qui vise à offrir un revenu minimum et une protection sociale aux auteur·ices, et nos actions contre les accords cinéma, dont nous avons dénoncé la signature comme défavorable aux scénaristes.

Plus que jamais, ce hackathon confirme que la profession de scénariste ne peut se réduire à un simple statut de « propriétaire d'idées ». Le scénariste est aussi un travailleur intellectuel et créatif qui exerce un métier à part entière, et doit être reconnu comme tel : avec des droits sociaux, une véritable représentativité professionnelle et la reconnaissance de la valeur de son travail.

Aujourd'hui encore les artistes-auteur·ices sont maintenu.e.s hors du droit commun des autres travailleur·euses et confrontés à une précarité systémique héritée de décisions historiques.

Ces travaux serviront de base à nos combats auprès des institutions, des producteur·ices, des diffuseurs et des pouvoirs publics, afin que la voix des scénaristes soit entendue et que leurs droits soient protégés, aujourd'hui et demain.

et maintenant ?

Ce document n'est qu'un point de départ. Emparez-vous des idées, faites-les circuler, enrichissez-les, bousculez-les. Rien n'est figé : tout reste à faire !

Contactez-nous, rejoignez les groupes de travail, partagez vos retours, vos doutes et vos trouvailles !

remerciements

Le Syndicat des Scénaristes tient à remercier chaleureusement toutes celles et ceux qui ont rendu possible ce Hackathon.

Un merci tout particulier à Stéphanie Le Cam, Directrice Générale de la Ligue des Auteurs Professionnels, pour son aide précieuse dans l'organisation et pour avoir permis de réunir des participant·es de grande expertise.

Merci également à Églantine de Boissieu pour sa facilitation, ainsi qu'aux membres du Syndicat des Scénaristes qui ont aidé à organiser cet événement.

Merci à la Maison de la Bretagne pour son accueil chaleureux !

Nous remercions également tous nos partenaires sans qui rien n'aurait été possible : SAIF, ISSTO (Institut des sciences sociales du Travail de l'Ouest), Université Rennes 2, Centre 40mcube, Artistforever, CFC (Centre Français de la Copie), SOFIA et CNL (Centre national du livre).

Nous savons que la restitution a pris un peu de temps à voir le jour... mais l'actualité et les moyens sont ce qu'ils sont, et nous sommes heureux de pouvoir enfin partager ces résultats !

Merci aux participant·es :

Merci à tous les scénaristes présent·es, membres du SdS ou non, ainsi qu'à nos collègues réalisateurs Jean Lassave (Secrétaire général SFR-CGT) et Romain Cogitore (membre de la SRF), à Patrice Laumé (Délégué Général RUBAN D'IMAGES et AMIS) et à Émilie Djiane, productrice chez Have a Nice Day. Merci également à Ely Chevillot, scénariste et membre de la commission sur le travail des arts qui est venue spécialement de Belgique.

Merci à nos agent·es Christophe Ledannois (Quelle Belle Histoire), Fanny Minvielle (UBBA), Marion Suarez (Lise Arif), Solène Edouard (SE Talent Management) et Isabelle Frere (If Only), ainsi qu'à Loïc Zion, Délégué général du SFAAL (Syndicat Français des Artistes et Auteurs Littéraires).

Nous remercions chaleureusement les expert·es juridiques et institutionnels présent·es : Maître Christophe Pascal (avocat), Frédéric Goldsmith (avocat et ex-Délégué Général de l'UPC), Séverine Dussolier (professeure de droit à Sciences Po), Stefan Martin (magistrat à l'EUIPO), Valérie-Laure Benabou (professeure de droit à Paris-Saclay, membre du CSPLA), Stéphanie Carré (maîtresse de conférences au CEIPI) et Louna Castano (juriste en droit de la propriété intellectuelle).

Merci également aux chercheur·euses et universitaires qui ont accompagné nos réflexions : Murielle Mille (maîtresse de conférences en sociologie à l'Université de Versailles) et aux représentant·es des organisations professionnelles : Guillaume Lanneau (Vice-Président de la SAIF), Céline Bénabès (directrice de la Charte des auteurs et illustrateurs), Franck Righeschi (musicien et membre de la CGT spectacle) et Muriel Dovic (SAIF).

Enfin, un immense merci à l'équipe de la Ligue des auteurs pour son engagement et sa présence : Stéphanie Le Cam, Jade Desvignes, Thomas Fouchault, Elisa Villebrun, Camille Noyer, David Meulemans et Benoît Peeters.

Votre énergie et votre expertise ont fait de ce hackathon un moment de réflexion et d'action concrète pour notre profession. Merci à toutes !

- syndicat
- des
- scénaristes

pour un métier plus juste, chaque voix compte.