

# ***BIGGER THAN FICTION***



**MANIFESTE DE CRÉATION DE SÉRIES**

# QUI SOMMES- NOUS ?

Fondée en 2011, Bigger Than Fiction a d'abord été une agence de création web. Nous avons imaginé des campagnes de promotion pour des programmes majeurs tels que Game Of Thrones, géré les médias sociaux d'ARTE et Studio+ et produit les dispositifs transmédia des séries SKAM France et CUT. Nous avons ensuite développé une activité de production déléguée et produit le feuilleton Instagram ÉTÉ (ARTE), la websérie Rap Fighter Cup (FTV Slash) et le film audio Morts à l'aveugle (TCM Cinéma).

En 2021, Bigger Than Fiction se concentre sur la production de séries audiovisuelles de fiction avec la conviction que notre sens de la créativité et de la communication peuvent apporter une touche spéciale à des séries.

Aujourd'hui, nous développons des séries Jeunes Adultes,  
on vous explique pourquoi !





# BIGGER THAN FICTION RECHERCHE

des séries Jeunes Adultes  
dont les protagonistes ont entre 20 et 30 ans  
et l'audience entre 15 et 50 ans  
des formats 20-40 minutes

## Nous souhaitons

- ◆ Valoriser la jeunesse et le changement
- ◆ Proposer un reflet actuel et réaliste
- ◆ Inspirer un nouveau rapport aux histoires
- ◆ Créer des dispositifs actuels

## Nous cherchons donc

- ◆ Des univers inclusifs
- ◆ Des thèmes radicaux, des ambiances audacieuses
- ◆ Des concepts et des procédés narratifs innovants
- ◆ Des personnages connectés



# POURQUOI PRODUIRE DES SÉRIES ?

## RAISON 1 | RENDRE LE MONDE MEILLEUR

The world is broken! Les médias sociaux ont facilité l'accès à l'information et les nouvelles ne sont pas bonnes. La nouvelle génération ne croit plus au futur et elle a sans doute raison. Les enjeux sont globaux, pour s'en sortir, le monde va devoir coopérer. Mais comment ? Nous sommes convaincus que les bonnes histoires peuvent aider à changer le monde ! La fiction initie une pensée plus souple, plus empathique, qui relativise davantage. En ayant accès aux pensées des personnages et à leurs motivations, nous sommes plus enclins à vouloir comprendre notre prochain. Les bonnes histoires nous sensibilisent aux situations de la vie que nous ne vivons pas. Nous souhaitons produire des séries qui offrent un temps d'immersion et de réflexion mémorable qui incite à se rapprocher des autres. S'il nous est cher de mettre en scène des personnages mal représentés, il nous semble aussi important de leur faire vivre des conflits qui ne soient pas uniquement liés à leur différence.



## COMMENT ?

### Valoriser la jeunesse et le changement

Nous voulons inspirer le changement. C'est assez récent dans la société humaine ; la jeunesse a le pouvoir. Avoir la vingtaine, c'est expérimenter, échouer, recommencer, s'affirmer, s'engager, réparer. Cette nouvelle génération sera donc celle qui sauvera le monde ! Nous avons la trentaine depuis quelques années. Nous faisons partie de la génération Y et sommes fascinés par la génération Z ! Cette génération nous émerveille parce qu'elle est inspirante. Alors nous souhaitons encourager, valoriser, sublimer la vie des Jeunes Adultes. Nous souhaitons développer des histoires qui mettent en scène des protagonistes qui ont entre 20 et 30 ans.



## ET DONC ?

### Des univers inclusifs

Nous souhaitons œuvrer à une meilleure représentation de la vraie vie dans la fiction. Nous sommes convaincus de l'influence positive sur l'imaginaire collectif que peuvent avoir des histoires dans lesquelles des personnages avant-gardistes appliquent des règles de vies progressistes, inclusives et tolérantes, dans lesquelles un groupe ou une société a des comportements vertueux. Nous cherchons des projets dont les protagonistes sont des femmes, issu.e.s des diversités, handicapé.e.s, membres de la communauté LGBTQIA+, issu.e.s de milieux précaires, résidents en région, ont des morphologies hors-norme. Nous souhaitons pour cela travailler avec des auteur.rice.s ou des comédien.ne.s concerné.e.s. Pour garantir un propos novateur, il nous semble nécessaire que le sujet (racisme, homophobie, exclusion des handicapés...) ne soit pas également le thème d'une œuvre. Il est important de mettre en scène des personnages mal représentés mais de leur faire vivre des conflits qui ne soient pas uniquement liés à leur différence.

### RAISON 2 ?





# POURQUOI PRODUIRE DES SÉRIES ?

## RAISON 2 OSER

Nous aimons les films indépendants, la musique alternative, les romans graphiques, les séries audio et parlions beaucoup de transmédia il y a quelques années. Nous aimons les pas de côté, les décalages. Si nous envisageons de produire des œuvres de tous les genres et tous les styles, nous savons aussi que nous aimons surprendre, changer le statu quo. Nous souhaitons profiter de ce moment de multiplication de projets de séries pour supporter des prises de risque éditoriales. Nous pensons que dans l'abondance algorithmique, les séries doivent oser taper dans l'œil et être remarquées. Nous pensons également que l'audience française est en attente de propos et d'ambiances singuliers et audacieux. Fabriquons des séries qui n'ont pas froid aux yeux !



## COMMENT ?

### Proposer un reflet actuel et réaliste de la société

La fiction est le miroir de la société. Nous voulons produire des séries qui montrent la société d'aujourd'hui telle qu'elle l'est. Nous pensons qu'il est possible d'être audacieux dans la manière de traiter de l'histoire de notre société. Raconter la société d'aujourd'hui, se saisir de sujets actuels. Raconter la vraie vie des gens, représenter la réalité qu'elle soit jolie ou pas. Cela passe aussi par montrer des comportements nouveaux vis-à-vis des mœurs, du rapport aux autres, au travail, ou encore à la sexualité, qu'une partie de la société ne comprend pas. Nous faisons le pari de les passionner !



## ET DONC ?

### Des pitches radicaux, des ambiances audacieuses

Nous aimons les personnalités singulières, les pas de côtés, les décalages, les remix, les associations surprenantes, la fantaisie, les univers décalés. Nous n'avons pas peur de sortir des sentiers battus et de casser les codes du mainstream. Nous partageons l'idée que l'impulsion d'un projet doit être « puissante ». Nous sommes également persuadés qu'une série peut rester universelle et développer des questions dramatiques originales et radicales, des points de vue forts qui dérangent, questionnent, critiquent notre société tout en s'adressant à tous ! À condition que les scénarios créent une forte identification en s'appliquant à créer des conflits compréhensibles et à exposer clairement les enjeux des protagonistes. Nous avons un profond désir d'ambiances singulières et de projets spéciaux. Concernant les genres des œuvres, nous raffolons des projets qui les mélangent, les associent ou dont le genre évolue au fil de la narration afin de créer des ambiances changeantes.

## RAISON 3 ?





# POURQUOI PRODUIRE DES SÉRIES ?

## **RAISON 3** SOUTENIR LA CRÉATIVITÉ ET L'INNOVATION

Nous vivons un moment important de l'histoire des séries ! L'arrivée des plateformes et les décrets SMAD et TNT vont multiplier par 3 le nombre de séries françaises. Cela va offrir aux créateur.ice.s l'opportunité de tester, d'inventer, d'être innovants. Et si c'était le début d'un âge d'or des séries françaises ? Dans cette abondance algorithmique, les séries doivent intriguer, questionner, surprendre. Comme nous sommes animés par une passion pour la recherche de nouveaux formats et la singularité des récits, nous souhaitons supporter l'écriture de scénarios originaux qui développent une dramaturgie inédite. Notre background d'agence de création web et de production d'œuvres numériques a entraîné une réflexion sur le rapport entre les médias et les histoires, influencé par l'évolution technologique. Nous avons à cœur d'accompagner des processus créatifs qui considèrent chaque histoire comme une nouvelle expérimentation.





## COMMENT ?

### Inspirer un nouveau rapport aux histoires

Avant, on regardait des séries en famille devant le seul poste de télévision de la maison. Aujourd'hui, on peut regarder seul une série partout, sur tous les écrans, à tout moment de la journée. Les contraintes de formats, de narration, tels que la durée d'un épisode ou encore les cliffhangers sont largement héritées des codes de la télévision. Nous avons à cœur désormais que ces contraintes formelles ne soient plus commerciales, mais organiques. Nous pensons que les plateformes offrent l'opportunité de repenser notre rapport à la série, de lier davantage l'expérience de visionnage et la narration d'une œuvre .



## ⇒ ET DONC ? ⇐

### Des concepts et des procédés narratifs innovants

Les High Concept, les exercices de style, les formats, les structures narratives innovantes ont la capacité à rendre curieux, à attirer l'attention, ce qui donne de la visibilité aux séries dans le paysage des programmes diffusés par les plateformes. Nous sommes friands de projets atypiques qui questionnent le fond ET la forme. Par exemple, comment la chronologie d'une histoire peut-elle faire écho à la vraie vie ? Comment le contexte de visionnage peut influencer l'expérience globale ? Cette quête d'innovation doit être sincère et pertinente, pas seulement un gadget, c'est pourquoi nous nous engageons à rester vigilants à ce que les formats originaux incarnent toujours des propos forts.

Exemples de procédés narratifs pertinents :

En Thérapie : un épisode = un jour dans l'agenda d'un psy

The Affair : les deux points de vue successifs des membres d'un couple dans un épisode

18h30 : heure à laquelle des collègues marchent vers leur bus ensemble

Lovesick : une personne porteuse d'une IST reprend dans chaque épisode contact avec une ex

ÉTÉ (que nous avons produit) : deux amoureux vivent un été loin l'un de l'autre pour réaliser leur bucket list avant de devenir des adultes, les épisodes alternent les points de vue.

## RAISON 4 ?





# POURQUOI PRODUIRE DES SÉRIES ?

## RAISON 4 CONNECTER LES PERSONNES

L'accès à des histoires sérielles a été facilité par les plateformes et la transformation de l'offre télévisuelle française. Aujourd'hui, tout le monde regarde des séries ! Toutes les générations, tous les milieux, tous les territoires. Mais cette abondance conduit à une expérience individualiste des séries, on ne les regarde plus pour les partager. Vous vous rappelez du phénomène de la machine à café ? Nous sommes nostalgiques de cette époque où les séries étaient peu nombreuses. Nous pouvons facilement discuter de nos souvenirs télévisés avec nos collègues, nos camarades et les membres de la famille. Nous sommes persuadés du rôle social qu'ont les séries et de l'extraordinaire mission qu'elles peuvent accomplir : nous rapprocher. Nous souhaitons produire des histoires universelles dans lesquelles chacun peut s'identifier et pourra commenter dans ses différents cercles sociaux.



## COMMENT ?

### Créer des dispositifs actuels

Nous souhaitons nous adapter aux modes de consommation des contenus, afin que nos séries rencontrent leur public. Pour nous, l'audience d'une série doit être considérée comme une communauté. Un groupe de personnes qui partagent des émotions, des souvenirs forts. Comment leur permettre de devenir une communauté ? Leur donner un lieu pour approfondir leur passion. Quand nous avons créé BTF il y a 9 ans, nous rêvions de narrations transmédia. Le fantasme de récits qui n'ont pas de frontières, qui étendent le territoire de la fiction, la faisant dépasser les écrans et la laissant pénétrer encore plus dans nos vies. Nous pensons qu'une expérience narrative qui s'inspire des usages multi-écrans du public crée une expérience mémorable. Nous souhaitons que nos séries soient l'occasion pour notre public de se rencontrer, d'échanger et de s'immerger davantage.



## ET DONC ?

### Des personnages connectés

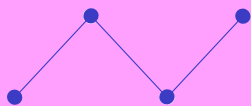
Les smartphones, les médias sociaux et les services numériques accompagnent chaque action des Jeunes Adultes. Dans notre volonté de représenter le monde contemporain avec réalisme, nous pensons que ces outils doivent faire partie intégrante des histoires. Les usages web peuvent légitimement intégrer une description de personnages. Les outils web constituent de très bons obstacles dramatiques.



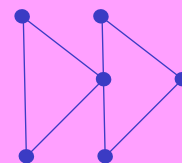
**Vous avez adoré suivre les personnages de SKAM France sur Instagram ?**

**Nous avons créé et produit ce volet web pour FTV Slash.**

> [Eliott](#) et [Lucas](#)



# LES JEUNES ADULTES



## Avoir 20 ans en 2020

En 2020, avoir la vingtaine aujourd'hui, c'est appartenir à deux générations : la génération Z (< 25 ans) et la génération Y (> 25 ans).

## Un nouvel âge ?

Entre les adolescents et les adultes : les Jeunes Adultes ! Ce phénomène est récent. Avant, on passait directement de l'adolescence à l'âge adulte. Depuis quelques décennies, cette période entre l'adolescence et l'âge adulte s'étire. Quand estime-t-on devenir adulte ? Et surtout, c'est quoi être adulte ? Longtemps associé à l'idée d'abandonner ses rêves, de devenir raisonnable et de rentrer dans le rang, de renoncer à une partie de soi-même, le devenir adulte fait peur. C'est pourquoi nous avons à cœur de dépeindre cette transition de toutes les manières possibles, à travers des regards, des parcours et des sensibilités différentes.

## Des histoires universelles

Mais nous nous adressons à tout le monde. En effet, de la même façon que la jeunesse grandit en consommant des programmes qui l'amènent à s'identifier à des personnages plus âgés, nous croyons que la génération de nos parents s'intéresse à ces problématiques. Loin de vouloir stigmatiser ceux que l'on appelle "boomers", nous souhaitons ouvrir un dialogue entre les générations. Utiliser la puissance des histoires, représenter des personnages en marge, pour permettre de les voir, les comprendre, les aimer.

## L'Adulthood

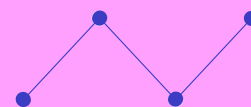
Un terme a émergé il y a quelques années : l'Adulthood. Une période de remise en question et de quête de soi pendant laquelle on cherche sa place dans la société. L'adulthood développe des sujets et thèmes forts. Une source de conflits très intéressants. Pas facile de devenir indépendant, prendre ses premières décisions importantes, accepter qui on est, d'où l'on vient, s'engager, faire la paix avec son passé.

## Sublimer la jeunesse

Chez BTF, nous sommes trentenaires, adultes, mais nous croyons que la jeunesse a des choses à nous apprendre. Nous voulons donner une voix à cette génération avide de représentation, aux nouveaux talents de la série. Nous pensons qu'en sortant du fantasme et représentant de manière réaliste les sujets et leurs personnages, nous pouvons raconter un monde qui se bat pour exister, qui se réinvente et qui regarde vers le futur.

## A quoi pensent les jeunes adultes ?

A quoi pensent les Jeunes Adultes ? Quels sont leurs challenges actuels ? Une newsletter qui identifie les signaux de changement de la société chez les 20-30 ans, des tendances fortes observées sur les médias sociaux, les œuvres culturelles qui décrivent le mieux ce à quoi pensent les Jeunes Adultes.



# LES 15 SÉRIES JEUNES ADULTES QUE L'ON AURAIT AIMÉ PRODUIRE



**I May Destroy You**  
(UK, BBC, 2020)



**Normal people**  
(Irlande, Hulu/BBC, 2020)



**Girls**  
(USA, HBO, 2012)



**The End of the F\*\*\*ing World**  
(UK, E4, 2017)



**Fleabag**  
(UK, BBC, 2016)



**Misfits**  
(UK, Channel 4, 2009)



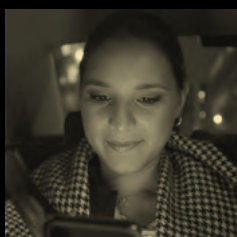
**Atlanta**  
(US, FX, 2016)



**Ramy**  
(USA, Hulu, 2019)



**Loulou**  
(France, Arte, 2017)



**Amours Solitaires**  
(France, ARTE/SLASH, 2020)



**Chewing Gum**  
(UK, E4, 2015)



**Crashing**  
(UK, Channel 4, 2016)



**Everything's Gonna Be Okay**  
(USA, Freeform, 2020)



**Insecure**  
(USA, HBO, 2016)



**Industry**  
(UK, BBC/HBO, 2020)



# NOS 10 ENGAGEMENTS AUPRÈS DES AUTEUR.ICE.S

## 01 Dramaturgie avant tout !

“Si ce n’est pas dans le scénario, ça ne sera pas dans la série”. Nous sommes convaincus que le scénario est le cœur d’un projet de série, sa locomotive. Il est un formidable outil de collaboration entre les membres de l’équipe artistique. Nous sommes très vigilants à la relation entre l’équipe responsable de l’écriture et celle de la réalisation. Elle est basée sur le scénario. Consacrer un budget écriture confortable, qui permet des ateliers d’écriture nous paraît pertinent car un bon scénario permet de tourner efficacement (et de vendre des saisons 2).

## 02 Collaborer avec la nouvelle génération d’auteur.ice.s / aider les jeunes scénaristes à se former

Le meilleur moyen d’apprendre à écrire des séries est de participer à des projets dont les idées sont devenues des images, des projets qui ont été tournés. Nous souhaitons participer à la formation des jeunes auteurs en intégrant aux AES des postes d’assistants (recherches, lectures) rémunérés convenablement qui collaborent avec les scénaristes.

## 03 Valorisation du travail de création

La création est une part importante de la vie des scénaristes et des producteur.ice.s. Le travail de création est une étape de travail qui structure l’industrie des séries. Nous sommes donc autant concernés par les Ateliers de Création que les Ateliers d’Écritures. La composition d’un dossier de présentation (cadre narratif) capable d’attirer l’attention des diffuseurs est une étape cruciale qui doit être valorisée et rémunérée. Projets On Specs ou commandes, nous rémunérons justement tous les travaux d’écriture additionnels que leur préparation nécessite.

## 04 Faciliter les collaborations artistiques

La série est un format qui cherche une certaine forme d’universalité et qui bénéficie donc beaucoup de la mise en commun d’expériences et de points de vue. Cela passe idéalement par la mise en place d’Ateliers de Création et d’Ateliers d’Écriture. Cela peut aussi s’exprimer par la collaboration avec des consultants techniques ou d’écriture.

## 05 Responsabilité des scénaristes élargies

Nous sommes convaincus que la vision des scénaristes doit être portée sur les plateaux de tournage et en salle de montage. Nous souhaitons que les créateurs de nos projets s'impliquent dans les étapes de production qui suivent l'écriture. Une part de leur rémunération est allouée à ce travail de coordination artistique.

## 06 Supporter l'institution des showrunners

L'harmonie entre l'écriture, la réalisation et la production est la voie vertueuse vers des séries récurrentes. Nous envisageons les projets portés par des showrunner.euse.s "à la française" comme la meilleure solution pour faire tomber les barrières. Nous accompagnerons donc les créateur.ice.s qui marquent un intérêt fort pour cette position transversale : scénaristes avec des expériences en atelier d'écriture et possédant des expériences en réalisation (court-métrages), des auteurs avec à la fois une maîtrise solide de la dramaturgie et des ambitions esthétiques, une identité visuelle.

## 07 Plus de visibilité pour les auteur.ice.s

Nous avons suivi avec attention la récente libération de la parole des scénaristes. Nous nous engageons à mettre les auteur.ice.s en avant dans la communication, à inviter les scénaristes aux remises de prix et surtout à expliciter les rôles de chacun des auteur.ice.s au générique.

## 08 Organiser les échanges avec les diffuseurs

Pour plus d'efficacité dans les discussions entre les scénaristes et le diffuseur, celles-ci doivent être clairement définies. Nous faisons tout notre possible pour que des plannings et le contenu des livrables, le nombre et la nature des retours soient définis dans un cahier des charges.

## 09 Standards de rémunération

Nous sommes très favorables à la standardisation des rémunérations des auteur.ice.s. Nous suivons les discussions menées par les syndicats de producteurs et la Guilde des scénaristes. Nous sommes favorables à des rémunérations minimums, à l'instauration de forfaits à la journée dans les AES et à la définition de la longueur, du nombre de versions des livrables.

## 10 Se battre pour la récurrence

Comme tous les spectateurs nous savons que le temps entre deux saisons doit être le plus réduit possible. Produire une saison chaque année est un challenge créatif et industriel qui demande une implication de tous : diffuseurs, producteurs, équipe artistique. La fidélité est possible uniquement quand plusieurs éléments sont présents : rémunération juste du travail, organisation du travail, engagement des décideurs.



# QUI SOMMES-NOUS ?

## JENNIFER TROSZEZYNSKI

### PRODUCTRICE EXECUTIVE

Jennifer est diplômée d'une école de cinéma. Elle a commencé sa carrière dans la postproduction télévisée. Sa passion pour la création numérique et les formidables opportunités de diffusion de contenus qu'offre Internet la conduisent en 2015 à se former au community management et aux relations presse digitales. Elle rejoint alors Julien Aubert chez Bigger Than Fiction. Pendant trois ans, elle dirige le pôle Influence de l'agence. Elle pilote alors plus d'une cinquantaine de campagnes de lancement de films et séries. À partir de 2018, Jennifer participe à la production et au management des talents des œuvres Rap Fighter Cup et Morts À l'Aveugle.



## JULIEN AUBERT

### PRODUCTEUR ARTISTIQUE

Julien Aubert est un producteur et créateur de narrations numériques innovantes. Julien est titulaire d'un MBA Creativity and Innovation de Federation University (Melbourne - Shenzhen).

Il commence sa carrière chez Heaven, agence créative web en tant que consultant en stratégies immersives. Il anime la stratégie d'Orange dans Second Life. Il crée parallèlement le blog Fais Moi Jouer dédié aux narrations transmédia et devient auteur et community manager de jeux en réalité alternée (Faits Divers Paranormaux, OCS). Il fonde et dirige Bigger Than Fiction depuis 2011. D'abord directeur de la création de l'agence, Julien devient producteur de la société de production.

Julien intervient régulièrement depuis 10 ans auprès des écoles (Celsa, Gobelins, Mediaschool, Sup de Prod) et des institutions de formations (Dixit, Media Faculty, Fabrique des Formats). Julien écoute beaucoup de musique et est très fier de sa collection de vinyles. Il est passionné par la mer et l'apnée. Cela explique sans doute pourquoi il a récemment déménagé à Marseille.

**Vous avez 45 minutes devant vous ?  
Julien raconte son aventure  
entrepreneuriale [dans ce podcast.](#)**



# FILMOGRAPHIE DE BIGGER THAN FICTION

ÉTÉ

Arte France - 2017/2018/2019



**Feuilleton BD** de 3 saisons de 60 épisodes /  
Écrit par Thomas Cadène, Joseph Saffiedine,  
Camille Duvelleroy / Illustré par Erwann  
Surcouf, Cécile Bidault et Marie Spénale.

RAP  
FIGHTER CUP

France Télévisions Slash - 2018



**Coupe de rap battle** animée et participative  
de 7 épisodes de 4 minutes / Créateur -  
réalisateur : Malec / Auteurs-Interprètes :  
Faf La Rage, Jarod, Nelick, Cyanure, Youri,  
Greg Frite, Khondo, Tiers Monde.

MORTS À L'AVEUGLE

TCM Cinéma - 2020



**Film audio** de 90 minutes  
Écrit par Clément Gournay, Vincent L'Anthoen  
et Elise Costa / Réalisé par Julien Aubert  
et Camille Authouart

INSTRAVIATA

Arte Concert - 2019



**Feuilleton BD** de 30 épisodes de 3 minutes  
Écrit et illustré par Léon Maret



## ON S'EN PARLE ?



Paris ou Marseille



[hello@biggerthanfiction.com](mailto:hello@biggerthanfiction.com)

## SUIVEZ-NOUS SUR

