

# ***Manifeste de production Bigger Than Fiction***

## **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 nos projets.

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

[Manifeste de production stylisé dans le style du logo de BTF]

-----

## **Bigger Than Fiction recherche**

des séries Jeunes Adultes  
dont les protagonistes ont entre 18 et 30 ans  
et l'audience entre 15 et 50 ans  
des formats 20-40 minutes

### **Nous souhaitons**

Valoriser la jeunesse et le changement  
Inciter un impact profond  
Proposer un reflet actuel et réaliste  
Inspirer un nouveau rapport aux histoires  
Créer des dispositifs numériques

### **Nous cherchons donc**

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

[mettre chaque ligne dans une espèce de trucs de liste à cocher]

-----

## **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.

### 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. La jeunesse est le futur de l'humanité. 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 sommes des vieux Millenials. Nous faisons partie de la génération Y et sommes fascinés par la génération Z ! Cette génération est merveilleuse ! 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 18 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 LGBT+, issu.e.s de milieux précaires, résidents en région. 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.

[+ illustration : deux personnes différentes qui lèvent les bras en l'air pour se faire un calin]  
ou [picto inclusivité]

-----

### Comment ?

#### **Inciter un impact profond**

Nous voulons que nos séries puissent non seulement inspirer le monde à changer mais aussi inciter à l'action, créer des communautés autour d'une cause, faire évoluer la société...

Nous souhaitons donc, quand cela sera possible, mettre en place des stratégies d'impact qui consistent à penser un dispositif de diffusion dans le but de créer un impact profond dont la résonance se fera entendre bien au-delà de la fenêtre de diffusion de nos œuvres. Nous aimerions aller toucher des publics nouveaux, des communautés concernées par les causes que défendent nos œuvres, s'associer avec des ONG, des institutions pour faire porter notre voix plus loin et plus fort.

### Et donc ?

#### **Des sujets engagés, des causes, des combats**

Longtemps cantonné aux documentaires, l'impact est également aujourd'hui un enjeu dans la fiction. Nous pensons que les histoires peuvent créer les conditions d'un changement. Nous souhaitons réfléchir aux causes que nous voulons éclairer dès l'étape du développement, en nous inspirant des objectifs de développement durable portés par l'ONU. Nous souhaitons également intégrer toutes les parties prenantes et notamment les ONG, à chaque étape de la production, surtout pendant la phase d'écriture où leur expertise sera précieuse au scénariste pour la justesse de son récit. Enfin, nous souhaitons collaborer très tôt avec des impact producers pour nous aider à réfléchir à la théorie du changement à mettre en place et les objectifs que nous voulons pouvoir atteindre.

[+ un personne qui motive une foule et lève les bras en l'air]  
ou [picto engagement]

-----

### **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 ne sommes pas fans du mainstream. 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 risques 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 singulières et audacieuses. 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 qu'une partie de la société ne comprend pas. Nous faisons le pari de les passionner !

Nous sommes prêts à participer au développement d'une French Touch des séries. Nous sommes convaincus que le potentiel international des séries françaises ne réside pas seulement dans l'intégration des comédiens et des décors les plus notoires mais par l'identification dans la culture française d'opportunités de prises de paroles originales. Assumons nos différences, assumons nos faiblesses.

### **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 d'être bizarres ou de passer pour tels. 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 ! A conditions que les scénarios créent une forte identification en s'appliquant à créer 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.

[+ illustration : un rappeur qui lève un bras en l'air pour faire un doigt d'honneur (les rappeurs sont les nouveaux punks)]  
ou [picto audace]

-----

## **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.rice.s l'opportunité de se tromper, de tester, d'inventer, d'être innovants. Et si c'était le deuxième âge d'or des séries ? Dans cette abondance algorithmique, les séries doivent intriguer, questionner, surprendre. Comme nous n'aimons pas faire deux fois la même chose, nous souhaitons supporter l'écriture de scénarios inventifs qui développent une dramaturgie innovante. Notre background d'agence de création web et de production d'œuvres numériques nous a donné le goût de l'innovation et de la recherche. Nous nous donnons le temps de l'invention. Nous avons à cœur d'accompagner des processus créatifs qui considèrent chaque histoire comme une nouvelle expérimentation.

## **Comment ?**

### **Inspirer un nouveau rapport aux histoires**

Nous nous intéressons au rapport entre l'expérience de visionnage et la narration d'une œuvre. Comment le contexte de visionnage peut influencer l'expérience globale ? 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. Avec le binge watching les séries sont devenues de très longs films immersifs. Quel est alors le sens d'un épisode ? A quoi servent les cliffhangers ? Comment l'expérience de personnage peut se rapprocher de l'expérience des spectateurs ? Comment la chronologie d'une histoire peut faire écho à la vraie vie ? Nous pensons que les plateformes offrent l'opportunité de repenser notre rapport à la série.

## **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 en sommes donc friands de projets aux formes atypiques. Nous adorons les projets qui questionnent le fond ET la forme. La forme d'un projet peut également être singulière, radicale, audacieuse. 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 des membres d'un couple

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

Lovesick : une personne porteuse de chlamydia doit avertir ses ex

ÉTÉ (que nous avons produit) : deux amoureux vivent un été loin de l'autre pour réaliser leur bucket list avant de devenir des adultes

*Nous avons indiqué rechercher des formats 30 minutes mais précisons qu'à cette époque merveilleuse de diffusions « non-linéaires » la durée de vos épisodes peut varier d'un à l'autre. Faire varier la durée des épisodes peut créer un changement de rythme de narration/réalisation/montage qui peut apporter de la surprise pour notre plus grand plaisir !*

[+ illustration une personne devant whiteboard (post-it, schémas, flèches) avec les bras en l'air tel un chef d'orchestre]  
ou [picto innovation]

-----

## **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 pouvions 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 numériques**

Nous souhaitons 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.

Nous sommes reconnus pour nos dispositifs transmédia. Nous ambitionnons pour chacun de nos projets d'en proposer un. Le moyen le plus crédible pour cela est de créer des personnages qui sont naturellement connectés au monde numérique. Nous cherchons des histoires qui reflètent au plus juste les usages numériques actuels de notre société.

*Le meilleur exemple d'une expérience complète reste celle de SKAM (^)*

[+ deux personnes qui se montrent un truc sur leur portable, l'image de SKAM à l'intérieur]  
ou [Picto Smartphones + images de SKAM]

-----

## **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 ? Chacun a sa définition. Il est dit que l'âge "jeune adulte" commence quand on quitte le foyer familial et se termine quand on crée le sien. Cela serait alors lié à la responsabilité et conditionné à la parentalité ? Un sujet à discuter !

#### Des histoires universelles

Il arrive que les parents d'un Jeune Adulte soient les premiers à résister à son indépendance. Au-delà de l'attachement affectif, on retrouve une peur de vieillir ou de se retrouver seuls. Ces parents se chargent donc de prolonger la dépendance économique, affective et psychologique de leurs progénitures. Les parents sont parfois responsables de ce phénomène et peuvent se sentir concernés.

Les études supérieures, les premiers boulots, les premiers grands voyages, les premiers déménagements sont les premiers moments de notre histoire personnelle. Cet âge intermédiaire existe depuis les années 80 et concerne également la génération X et leurs parents baby-boomers. Nous pensons donc que les challenges que relèvent les Jeunes Adultes constituent des histoires qu'un public large peut comprendre et 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 puisque c'est une époque de la vie où l'on a le droit de se tromper, de recommencer. Une époque faite pour changer, s'adapter. 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. Heureusement, c'est aussi le meilleur moment pour expérimenter, échouer, changer.

#### Sublimier la jeunesse

Chez BTF, nous sommes trentenaires et pas encore vraiment des adultes. Cela explique sûrement pourquoi nous avons envie de développer des projets qui racontent le courage, l'abnégation, la résilience que la jeunesse demande. Nous sommes assez jeunes pour nous rappeler à quel point être des Jeunes Adultes n'est pas facile. Nous pensons qu'en représentant de manière valorisante les sujets et leurs personnages, nous pouvons raconter un monde qui se bat pour exister, qui se réinvente et qui regarde vers le futur.

#### Nous publierons trimestriellement l'Observatoire des 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.

[+ moodboard photos de 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)

Misfits (UK, Channel 4, 2009)

Atlanta (US, FX, 2016)

Lovesick (UK, Channel 4, 2015)

Veneno (Espagne, Atresplayer, 2020)

Ramy (USA, Hulu, 2019)

Chewing Gum (UK, E4, 2015)

Stalk (France, SLASH, 2020)

Special (USA, Netflix, 2019)

Insecure (USA, HBO, 2016)

Industry (UK, BBC/HBO, 2020)

Amours Solitaires (France, ARTE/SLASH, 2020)

Dear White People (USA, Netflix, 2017)

(+ peut-être pas des séries jeunes adultes mais dans le top de nos coeurs)The End of the F\*\*\*ing World (UK, E4, 2017)

Fleabag (UK, BBC, 2016)

[+ 15 + 2 images des 17 séries]

-----

### **Nos 10 engagements auprès des auteur.rice.s**

#### **1 - 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^^)

#### **2 - Collaborer avec la nouvelle génération d'auteurs / 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.

#### **3 - Valorisation du travail de création**

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. Le travail de création est une étape de travail qui structure l'industrie des séries. La création est une part importante de la vie des scénaristes et des

producteur.rice.s. Nous sommes donc autant concernés par les Ateliers de Création que les Ateliers d'Écritures. Nous sommes favorables à l'intégration dans ce document de 10 pages maximum extraites de la bible de création (concept / personnages / arches narratives) complétée par des présentations de la production.

*Nous sommes favorables à :*

*- la définition précise du contenu de ce document standard de l'industrie*

*- la définition d'une rémunération minimum de 4000 euros pour les dossiers de présentation (cadre narratif).*

#### **4 - 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'Atelier de Création et d'Ateliers d'Écriture. Cela peut aussi s'exprimer par la collaboration avec des consultants techniques ou d'écriture.

#### **5 - 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.

#### **6 - 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 showrunners comme la meilleure solution pour faire tomber les barrières. Nous accompagnerons donc les créateur.rice.s qui marquent un intérêt fort pour cette position transversale : scénaristes avec des expériences en ateliers d'écritures et possédant des expériences en réalisation (court-métrages), nous adorerions vous accompagner !

#### **7 - Plus de visibilité pour les auteurs**

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

#### **8 - 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 œuvrons pour des planning des livrables, contenu des livrables, nombre et nature des retours soient être définies dans un cahier des charges.

#### **9 - Standards de rémunération**

Nous sommes très favorables à la standardisation des rémunérations des auteur.rice.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.

[+ des pictos sympas pour les chiffres]

-----

## **Qui sommes-nous ?**

### **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 a commencé 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](#).

### **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 A l'Aveugle.

[+ 2 nouvelles photos de profil cools > avec des filtres Instagram ?]

-----

## **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 : par Malec

Auteurs-Interprètes : par Faf La Rage, Jarod, Nelick, Cyanure, Youri, Greg Frite, Khondo, Tiers Monde.

### **Instraviata**

Arte Concert - 2019

Feuilleton BD de 30 épisodes de 3 minutes

Écrit et illustré par Léon Maret

### **Morts à l'aveugle**

TCM Cinéma - 2020

Film audio de 90 minutes

Écrite par Clément Gournay, Vincent L'Anthoen et Elise Costa

Réalisé par Julien Aubert et Camille Authouart

[+ 4 images, 1 pour chacun des projets]