



L'ANIMATION EUROPÉENNE SE RASSEMBLE À CARTOON 360 AUTOUR D'APPROCHES INNOVANTES POUR L'AVENIR

CARTOON arrive à la fin de son programme de l'année avec l'organisation de **Cartoon 360**, l'événement de pitching pour les projets d'animation transmédia et le développement des propriétés intellectuelles. Quinze projets d'animation avec une approche transmédia ont été présentés devant un panel de 36 experts. Les participants ont rassemblé plus de 200 professionnels originaires de 33 pays, dont des chaînes de télévision, des plateformes de VoD, de la distribution, des studios et des maisons d'édition ; ainsi que des professionnels des licences, du merchandising et des jeux, entre autres. Créé en 2014 et organisé dans la ville française de Lille (Hauts-de-France) depuis trois ans, **Cartoon 360** s'est déroulé en ligne les 17 et 19 novembre, en raison des circonstances exceptionnelles de la pandémie mondiale de Covid-19.

La programmation de cette année était composée de séries télévisées, de longs métrages, de séries web et d'expériences en réalité virtuelle. Les projets destinés aux enfants entre 3 et 5 ans étaient les plus représentés avec 40% ; tandis que les projets destinés à la famille et aux jeunes adultes/adultes comptaient 27% chacun. La France et le Royaume-Uni ont dominé la sélection, avec trois projets chacun, suivis de la Belgique et de l'Allemagne (2), tandis que Chypre, la Finlande, l'Italie, la Roumanie et l'Espagne ont présenté un projet chacun.

Les stratégies transmédia et le développement de propriétés intellectuelles destinées à différentes plates-formes et médias allant de l'édition électronique, des applications et des jeux vidéos, à des formats plus innovants tels que les expériences de réalité virtuelle, les spectacles immersifs et les escape room, étaient tous présents dans l'éventail de projets de cette année.

Les projets ont déclinés différents genres, tels que l'aventure, la comédie, le drame, la science-fiction, le fantastique et le film noir, entre autres, et beaucoup d'entre eux ont eu recours à la narration interactive, permettant au public de jouer un rôle clé dans l'évolution des histoires racontées.

La première édition en ligne de **Cartoon 360** comprenait également des keynotes sur le marché numérique et plusieurs activités de networking qui ont permis aux participants d'échanger des idées pour améliorer leurs projets et optimiser leur développement à l'international.

TRANSMÉDIA POUR TOUS LES TYPES DE PUBLIC

La programmation comprenait cinq séries télévisées ayant déjà participé au Cartoon Forum, dont quatre sont destinées aux enfants de 3 à 5 ans : «Badaboo» (Creative Conspiracy - Belgique); «Ebb and Flo» (Canning Factory - Royaume-Uni); «Hey Fuzzy Yellow» (Toon2Tango - Allemagne); et «The Very Hairy Alphabet» (Eagle Eye - Allemagne). «Get Making», un projet pour les enfants développé par Zedem Media de Chypre, avait également été présenté au Cartoon Forum. Trois autres séries TV ont également été sélectionnées : «Post Monster» pour les 3-5 ans (Zeptolab - Espagne); «Troll Karl and Lillan» – une série télévisée familiale produite par Visible Realms de Finlande – et l'italien «My Flatmate, the Salmon» destiné aux jeunes adultes/adultes.

Deux des trois projets de longs métrages s'adressent à la cible des jeunes adultes/adultes qui ne cesse monter en puissance : «King Wray» (Studios - Roumanie) et «LAMOOVA - Try to Get Inside» (Kauris Studios - Belgique), tandis que le dernier est destiné au public familial («The Lazahars – Voyage Through the Athanor» - Italie).

Les séries web «Roger and His Humans - Saison 2» (Ellipsanime - France) et «Saving Soup» (Gwen Austin Studios - USA & UK), destinées respectivement aux jeunes adultes/adultes et aux enfants de 3 à 5 ans, ont également fait leur entrée dans la programmation.

La sélection a été complétée par le jeu «Dordogne» (Un Je ne Sais quoi - France) et le spectacle musical et immersif «Shangri-La», présenté par le français Umanimation (également coproducteur sur le projet Dordogne). Des studios de Pologne, de Russie et des États-Unis participent en tant que coproducteurs sur certains projets.

Cartoon 360 a été soutenu par le programme Europe créative - MEDIA, la Région Hauts-de-France, la Métropole européenne de Lille, Pictanovo et Noranim. Depuis sa première édition en 2014, 157 projets ont été présentés à l'événement, dont un tiers sont en production ou déjà sortis.

UN REGARD TOURNÉ VERS LE FUTUR

Au programme de Cartoon 360 également : deux études de cas de développement de propriété intellectuelle qui ont réussi à conquérir un public international avec des stratégies transmédia: «**Gigantosaurus**» et «**Subway Surfers**».

Pierre Sissmann a analysé les clés du succès de «Gigantosaurus», issu des studios parisiens de Cyber Group Studios. Après son lancement sous forme de série d'animation, la licence s'est élargie vers les livres éducatifs, les contenus numériques courts, les jouets et les jeux vidéo, entre autres.

Sander Schwartz (Sandman Television and Films), quant à lui, a analysé l'adaptation réussie du jeu vidéo mobile «Subway Surfers» en série animée, comme le prouvent ses plus de 2,7 milliards de téléchargements.

Lors de la table ronde «**Beyond 2020 - A 360 Look at the Animation Business in 2021**», qui s'est tenue le 19 novembre, les changements que le secteur subit en raison de la pandémie mondiale ont été abordés sous quatre angles différents : les chaînes de télévision, la distribution, l'innovation dans la narration, l'animation et les licences, et les marchés américain et canadien.

Pour soutenir les futurs professionnels du monde transmédia, Cartoon 360 a également organisé une nouvelle édition de son [Coaching Programme](#), une initiative impliquant 44 élèves de six écoles de la région française des Hauts-de-France. En plus d'être aux premières loges pour comprendre comment l'industrie travaille autour du transmédia, les jeunes participants ont reçu une formation sur le pitching, le développement et le financement de projets, ainsi que des master classes sur les questions transmédia et le développement d'une marque.

Cartoon 360 sert également de vitrine à l'industrie florissante de l'animation des Hauts-de-

France. De nombreuses sociétés de production comme Ankama (Roubaix), Les Films du Nord (Tourcoing), Tchack (Lille), Studio Redfrog (Lille) et Zéro de Conduite Productions (Roubaix) y sont basées, ainsi que Pictanovo, un fonds d'aide dédié à l'animation, aux nouveaux médias et à l'écriture.

La [liste des experts](#) comprend Mario Dubois (BBC); Joseph Jacquet (France Télévisions); Shamik Majumdar (The Walt Disney Company - EMEA); Marc Van Den Bosch-Mprah (Super RTL / RTL Disney); Cristiana Buzzelli (Rainbow); Diego Ibañez Belaustegui (Planeta Junior); Eleanor Coleman (Blue Spirit Productions / Indie Sales); George Rowe (Aardman Animations); et Marie Congé (Planet Nemo By Ankama), entre autres.

À propos de CARTOON

CARTOON est une association internationale à but non lucratif basée à Bruxelles. CARTOON a pour mission d'accompagner l'industrie de l'animation en organisant au cours de l'année plusieurs types d'événements dédiés aux professionnels de l'animation dont des événements de pitch pour des projets de séries télévisées en développement (Cartoon Forum); des projets de longs métrages à différentes étapes (Cartoon Movie), pour des projets d'animation transmédia (Cartoon 360), et pour de jeunes talents (Cartoon Springboard), ainsi que des séminaires internationaux (Cartoon Business et Cartoon Digital).

Directrice générale de Cartoon : Annick Maes

Coordinatrice des Cartoon Masters : Julie Liamin

Directrice de Contenu Cartoon 360 : Vanessa Chapman, en collaboration avec Christophe Erbes et John Lomas-Bullivant.

Contact presse : Gerardo Michelin – gerardo@latindie.com