

CARTOON FORUM

TOULOUSE
OCCITANIE

14-27
SEPT. 26

DOSSIER
DE PRESSE

WWW.CARTOON-MEDIA.EU

BLANSALE

FORUM DE COPRODUCTION EUROPÉEN POUR LES SÉRIES TV D'ANIMATION



Creative
Europe
MEDIA



centre national
du cinéma et de
l'image animée



toulouse
métropole

france.tv

ESPACE PRESSE

MATÉRIEL DE COMMUNICATION

Liste des projets sélectionnés :

<https://www.cartoon-media.eu/forum/projects/discover-the-projects>

Images haute définition des projets et communiqués de presse disponibles dans l'espace Presse :

<https://www.cartoon-media.eu/forum/images-of-the-projects-for-the-press>



CONTACT

Gerardo Michelin - Attaché de presse international

gerardo@latindie.com

Tel : +34 630 57 22 68

CARTOON - Association Européenne du Film d'Animation

Buro & Design Center — Esplanade 1 — Box 99

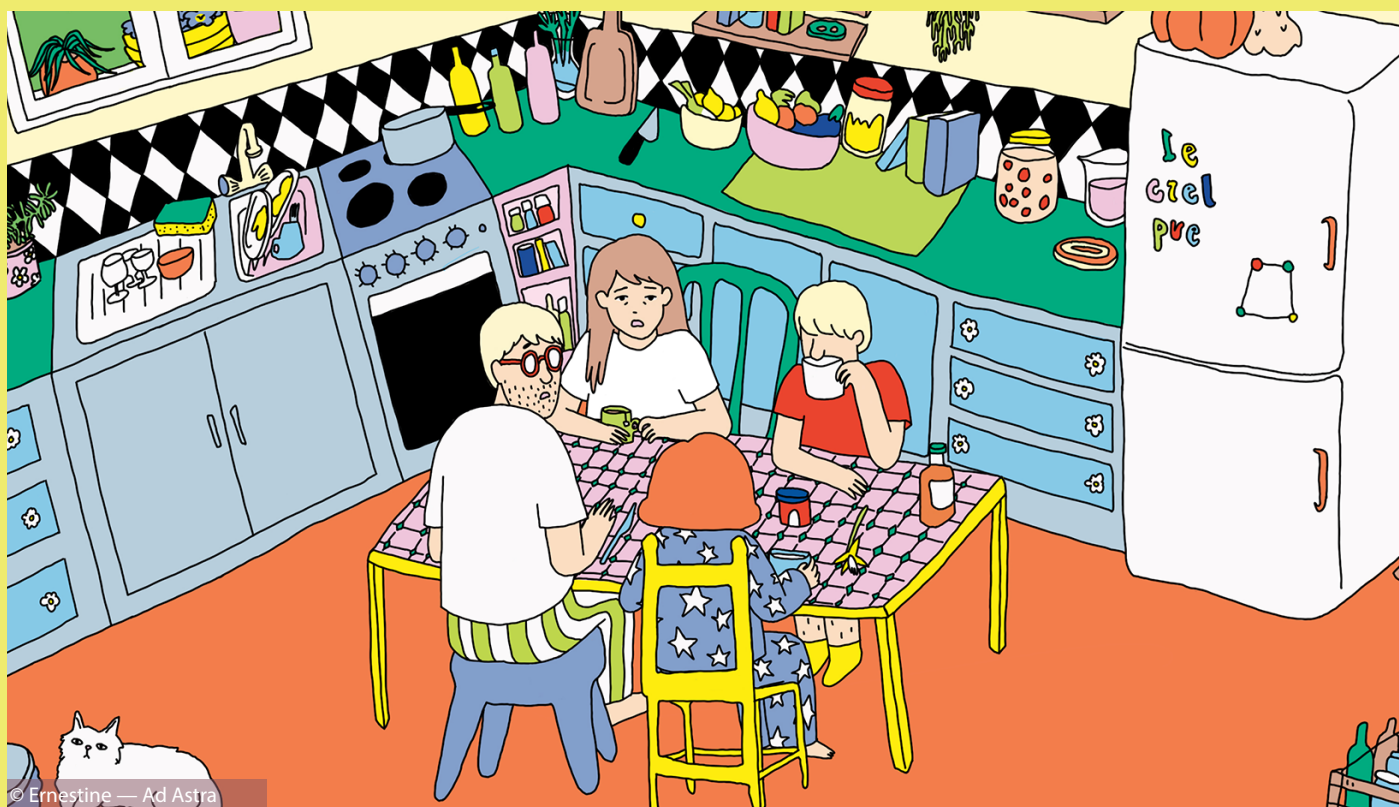
1020 Bruxelles (Belgique)

forum@cartoon-media.eu

Tel : +32 2 245 12 00

www.cartoon-media.eu





SOMMAIRE

1. Cartoon Forum
2. Comment ça fonctionne ?
3. Cartoon Forum 2026
4. Statistiques
5. Focus sur les projets
6. L'animation en France
7. L'animation en Occitanie
8. L'initiative Québec-Canada Land in Europe: A Space for Creation
9. Le Coaching Programme
10. Les Tributes 2026
11. Rencontrez-les au Cartoon Forum !

1. CARTOON FORUM

LE RENDEZ-VOUS EUROPÉEN DES PROFESSIONNELS DE SÉRIES D'ANIMATION

Producteurs, acheteurs, investisseurs, diffuseurs et autres partenaires potentiels se réuniront à Toulouse, du 14 au 17 septembre, à l'occasion du Cartoon Forum, l'événement phare de coproduction pour les séries d'animation européenne.

Le but ? Créer des opportunités et faciliter les partenariats et coproductions.

L'ÉVÉNEMENT OÙ LES PROJETS PRENNENT VIE

Créé en 1990 pour dynamiser la coproduction et la distribution de l'animation européenne pour la télévision et les nouvelles plateformes de streaming, le Cartoon Forum a depuis mis en place un véritable réseau de coopération transfrontalière, en rétablissant la confiance dans les relations entre producteurs et investisseurs, et en démontrant qu'il existe une offre plus que satisfaisante de projets d'animation de qualité au sein de l'Union européenne.

Le Cartoon Forum a permis à 1048 séries d'animation d'obtenir des financements représentant plus de 3,81 milliards d'euros. Et les résultats sont considérables : l'animation européenne est maintenant devenue leader sur son territoire.

NOS PARTENAIRES

Les principaux partenaires du Cartoon Forum 2026 sont Creative Europe - MEDIA, le CNC (Centre national du cinéma et de l'image animée), la Région Occitanie, la Mairie de Toulouse, Toulouse Métropole, le Casino Barrière et France Télévisions (FTV).



2. COMMENT ÇA FONCTIONNE ?

VOUS CRÉEZ, ON CONNECTE

COPRODUCTION ET NETWORKING

Le Cartoon Forum n'est ni un salon, ni un festival, mais plutôt un forum de coproduction pour les programmes d'animation destinés à la télévision et aux nouvelles plateformes. Les producteurs européens ont ainsi l'opportunité de présenter leurs projets aux décideurs, acheteurs et investisseurs afin :

- d'accélérer le financement de leurs projets ;
- de trouver des partenaires de coproduction et créer des collaborations transfrontalières ;
- d'attirer l'attention d'investisseurs européens et internationaux.



L'atmosphère à la fois professionnelle et conviviale facilite la consolidation de liens professionnels, la rencontre de nouveaux interlocuteurs et la gestion décontractée de tous les aspects des partenariats, qu'ils soient commerciaux ou artistiques.

Les projets sont mis en avant à différents moments de la journée, ce qui offre de nombreuses opportunités de networking.

BANDES-ANNONCES DES PROJETS

Chaque matinée démarre par le traditionnel « Croissant Show », un petit-déjeuner d'accueil animé au cours duquel les participants peuvent découvrir [les bandes-annonces des projets](#) qui seront présentés dans la matinée.

Les « Coffee Shows » sont similaires, mais organisés juste avant les sessions de l'après-midi. Ils ont pour but de présenter et promouvoir visuellement chaque projet sur un pied d'égalité devant l'ensemble des participants, ainsi que d'encourager le plus grand nombre, en particulier les partenaires financiers, à assister aux sessions de pitch.



SÉANCES DE PITCH

Les séances de pitch auront lieu pendant les trois jours de l'événement au Centre des Congrès de Toulouse.

- **Durée** : chaque producteur disposera d'un créneau de 20 minutes pour présenter tous les aspects de son projet, tels que le concept, le graphisme, les personnages, le planning de production, l'état d'avancement du processus de financement et ses attentes vis-à-vis du public.

- **Objectif** : entamer des négociations entre le producteur du projet, les chaînes de télévision, les nouvelles plateformes et les autres partenaires financiers afin de finaliser le montage financier du projet dans les meilleurs délais.

EXTRA TIME CORNER

Un espace dédié est disponible à la sortie de la salle de pitch pour permettre aux producteurs de rencontrer et entamer des discussions avec les personnes intéressées par le projet dès la fin de la présentation.



PRÉSIDENTS DE SÉANCE

Un professionnel de l'animation, expérimenté et neutre, aidera les producteurs à préparer leurs présentations en amont. Les présidents de séance seront également présents lors des sessions de pitch afin de présenter les producteurs et animer la séance de questions-réponses. La liste des présidents ainsi qu'une brève biographie sont disponibles sur notre site internet : [ici](#).



3. CARTOON FORUM 2026

Dans le prolongement des éditions précédentes, nous continuons de développer les deux axes principaux de notre stratégie : rendre nos événements plus durables et améliorer nos outils numériques.



UNE APPROCHE DURABLE ET ÉCO-RESPONSABLE

En tant qu'organisateur d'événements, nous nous engageons à trouver de meilleures solutions pour organiser nos événements de manière plus responsable afin de réduire notre impact sur la planète. Tous nos efforts sont déployés dans ce sens et de nombreuses mesures sont déjà mises en œuvre dans l'organisation du Cartoon Forum (circuits courts, mobilité du public, consommation d'énergie et de ressources, tri et gestion des déchets, communication responsable, etc.) avec l'aide de nos partenaires et prestataires. Grâce à nos efforts, nous avons obtenu en décembre 2024 la **certification éco-responsable ISO20121**, qui sera renouvelée fin 2026. Notre démarche complète est disponible sur notre [site internet](#).

LES OUTILS NUMÉRIQUES INDISPENSABLES

Au-delà de notre approche durable, nous avons également concentré nos efforts sur le développement d'outils numériques (site internet et application mobile) nous permettant de centraliser les informations et de faciliter l'expérience des participants au Cartoon Forum. Cette édition fonctionnera entièrement grâce à l'extension de l'application et du site internet.

Focus sur l'application mobile grâce à laquelle les participants auront accès à :

Concernant les projets sélectionnés :

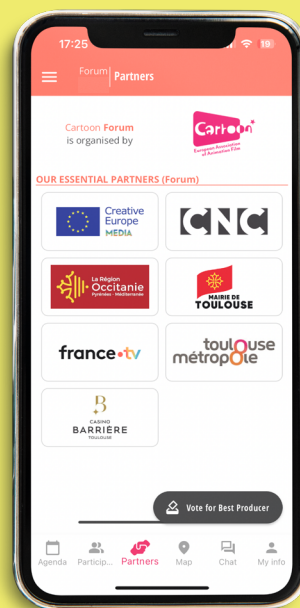
- Toutes les informations sur les projets (sociétés de production, équipes créatives, bandes-annonces et contacts sur place)
- Un agenda numérique pour choisir les pitch auxquels assister
- Un formulaire de feedback à remplir par les acheteurs, producteurs et équipes créatives afin de faciliter les prises de contact et fournir un retour utile aux producteurs présentant leur projet.

Concernant les participants :

- Une section "Chat" permettant aux participants de communiquer entre eux (comportant également la photo de chaque participant).
- Un annuaire regroupant les coordonnées de tous les participants inscrits ainsi que le profil des entreprises présentes.

Concernant le Cartoon Forum :

- Un système de vote pour les Tributes.
- Une carte de Toulouse incluant toutes les informations pratiques de l'événement (lieux, adresses, horaires, restaurants, etc.).
- Un accès direct aux documents importants relatifs à l'hébergement (vouchers...).
- Un résumé de vos rendez-vous one-to-one.
- La possibilité de choisir votre propre mot de passe !



© CARTOON

NOUVEAUX DÉFIS, NOUVELLES SOLUTIONS

L'industrie de l'animation est impactée par la crise économique actuelle, laquelle engendre des difficultés de financement et rend difficile l'entrée en production de nombreux projets en développement. Nombre d'entre eux cherchent maintenant de nouvelles pistes, de nouveaux partenaires et opportunités de financement afin de combler des besoins critiques dans le budget de leurs projets.

Afin de soutenir les producteurs en cette période difficile et de répondre plus efficacement aux besoins actuels du secteur, CARTOON a mis en place de nouvelles mesures.

L'APRÈS-MIDI NETWORKING - JEUDI

Depuis 2024, le Cartoon Forum propose une séance de networking à l'issue des sessions de pitch. Des rendez-vous one-to-one seront organisés dans l'après-midi du jeudi 17 septembre 2026. Venez échanger avec des professionnels de l'animation et saisissez cette occasion de rencontrer de nouveaux acheteurs et partenaires financiers !

Ces rendez-vous sont organisés selon les choix bilatéraux des participants : CARTOON enverra une liste des rendez-vous programmés avec les différentes entreprises qui les intéressent. Chaque entretien au maximum 20 minutes.



L'INITIATIVE « FILL THE GAP »

En 2026, l'initiative « [Fill the Gap](#) » fait son retour, offrant aux producteurs ayant déjà pitché au Cartoon Forum mais n'ayant pas encore complété leur financement l'occasion de revenir, d'obtenir les fonds restants nécessaires et de lancer la production de leur projet. Les projets sélectionnés bénéficieront :

- De leur présence sur l'application du Cartoon Forum.
- D'une projection de leur bande-annonce durant le « Coffee Show » du jeudi (diffusé dans le restaurant).
- D'une présentation de 5 minutes durant une session dédiée le jeudi après-midi dans la Blue Room.
- D'une participation aux sessions de rendez-vous one-to-one le jeudi après-midi (inscription à ces sessions lors de l'inscription au Cartoon Forum 2026).

Cette visibilité et ces opportunités de networking renouvelées ont pour objectif d'aider à entrer en contact avec de nouveaux partenaires, à finaliser le financement et à lancer la production dès que possible.



4. STATISTIQUES

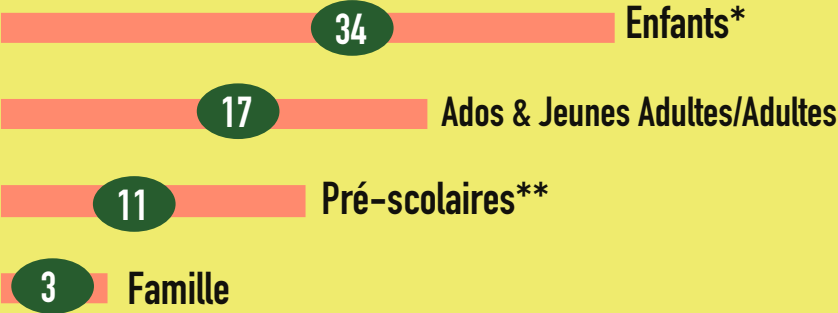
PROJETS

65 séries télévisées d'animation provenant de 19 pays européens seront présentées cette année au Cartoon Forum, pour un budget total de 280 millions d'euros et 326 heures d'animation.

BY NATIONALITY

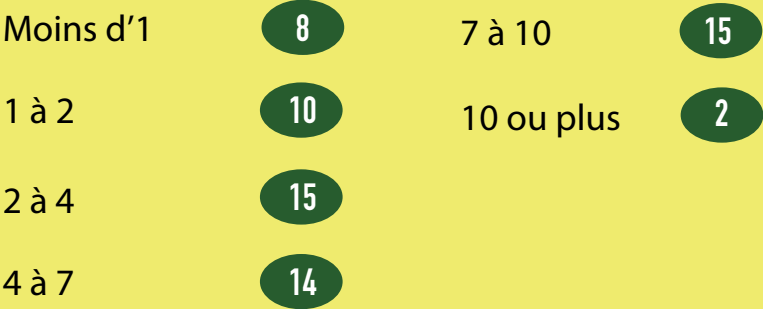
France	31
Irlande	6
Allemagne	5
Espagne	4
Pologne	2
Belgique	2
Finlande	2
Danemark	2
Suède	1
Pays-Bas	1
Luxembourg	1
Estonie	1
Norvège	1
République tchèque	1
Italie	1
Roumanie	1
Autriche	1
Bulgarie	1
Grèce	1

PAR CIBLE

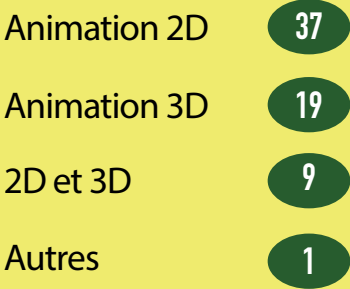


***Enfants** : Enfants 5-7 (Bridge), Enfants 6-9 (Kids) & Enfants 9-11 (Tweens)
****Pré-scolaires** : Pré-scolaire 2-4 & Pré-scolaire supérieur 5-6

PAR BUDGET (en millions d'euros)



PAR TECHNIQUE D'ANIMATION



5. FOCUS SUR LES PROJETS

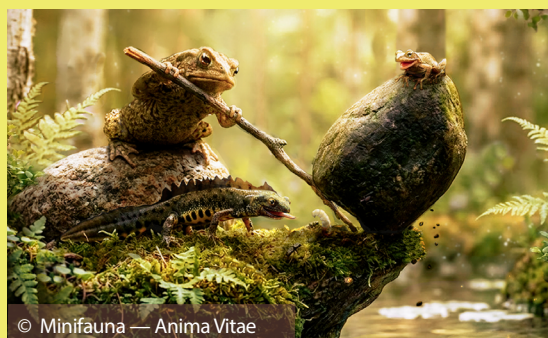
HÉROÏNES & PERSPECTIVES FÉMININES



La sélection de cette année continue de mettre en avant un grand nombre de récits portés par des femmes, avec 32 projets (49%) mettant en scène un personnage principal féminin, tels que « Emma Makes Waves », « Jasmine », « AïE ! » ou « Le Complexe de la Banane ». Cette tendance se reflète au sein des équipes créatives, avec 28% des projets étant réalisés par des femmes et 31% produits par des productrices, auxquels s'ajoutent 3% des projets étant coréalisés et 25% n'ayant pas encore de réalisateur attribué. Ces chiffres confirment une évolution constante, bien que toujours en cours, vers une plus grande diversité tant au niveau de la narration que des rôles de production.

QUESTIONS ENVIRONNEMENTALES

Une part croissante de la sélection de cette année aborde également la question du développement durable, avec 40% des projets mettant déjà en œuvre des mesures telles que des chartes, des processus de certification, la réduction de déchets et l'optimisation logistique et énergétique de leurs structures. Cela témoigne d'une intégration progressive mais nette de pratiques plus durables dans les processus de production du secteur de l'animation. De plus, une dizaine de projets abordent directement les enjeux de la protection de l'environnement à travers leurs récits et univers créatifs.



DIVERSITÉ & INCLUSION

La diversité et l'inclusion restent également aux coeurs des récits, avec 31% des projets sélectionnés (20 au total) présentant des histoires véhiculant un message clair en matière de représentation et d'inclusion. Cela souligne les efforts constants déployés lors de la sélection pour refléter un éventail plus large de perspectives et de thèmes sociaux.

DU CARTOON SPRINGBOARD AU CARTOON FORUM

[Cartoon Springboard](#) est notre événement de 3 jours dédié aux nouveaux talents de l'animation, avec des conférences et sessions de pitch. Il se tiendra du 4 au 6 novembre 2026 à Madrid. Durant ce Master, les jeunes talents présentent leurs projets et bénéficient de conseils d'experts. Il est fréquent de retrouver par la suite les projets aboutis des jeunes talents au Cartoon Forum.

Depuis 2015, 33 projets présentés au Cartoon Springboard ont été ensuite présentés au Cartoon Forum, soit 13% des projets présentés au Cartoon Springboard. C'est notamment le cas de « WAW Resort » (Peekaboo Animation — ES) et « AïE ! » (Anna Films — FR), sélectionnés au Cartoon Forum cette année.



LES SÉRIES FAMILIALES ET POUR ENFANTS, N°1 DES PROJETS EUROPÉENS

Les séries destinées aux enfant (de la maternelle à 11 ans) et aux familles restent le focus principal de la production de l'animation européenne. Cette année, 74% des séries sélectionnées au Cartoon Forum s'adressent à ces publics.

Cette forte orientation vers l'animation pour enfants s'explique par le contexte économique actuel, qui continue d'inciter les producteurs et diffuseurs à investir dans des contenus plus traditionnels et établis. En 2025, les programmes pour enfants représentaient encore 67,6% du volume total des productions d'animation françaises, tandis que France Télévisions consacrait 90% de ses commandes d'animation à des contenus destinés aux enfants et aux familles. Les grands diffuseurs tels que Disney Channel (100%) et la BBC (91%) ont également continué à investir massivement dans des programmes destinés à ces publics.

Source : « Le marché de l'animation en 2025 » par le CNC (publié en juin 2026)

MITTEN PALS

Prod.: Zographic Films (BG)

Cible: Pré-scolaire 2-4

Les amis de Bobo l'ours – Gogo le hérisson, Sisi l'écureuil, Mimi la souris et Rudi le renard – ne tiennent pas compte de ses avertissements concernant l'hiver, qu'ils tentent de combattre, pensant qu'il s'agit d'un animal. Lorsque le froid s'installe, ils s'unissent pour trouver en vain un abri, jusqu'à ce qu'un traîneau de passage laisse tomber une moufle, qui devient leur maison. Ils vivent alors ensemble comme une vraie famille, tout en gardant leur côté enfantin : curieux, affamés et espiègles. Chaque épisode commence par un objectif simple, à atteindre tous ensemble (se rafraîchir, faire des provisions, ou inventer un jeu) mais un petit obstacle provoque des quiproquos loufoques (buissons épineux, boue glissante, rafales de vents...) qu'ils parviennent à surmonter grâce à leur travail d'équipe ou à une astuce évidente qu'ils découvrent et qui devient la blague finale.



© Mitten Pals — Zographic Films



© Banane a des Questions — Haut et Court

BANANE A DES QUESTIONS

Prod.: Haut et Court (FR)

Cible: Pré-scolaire supérieur 5-6

C'est l'heure d'aller se coucher. Lisa, 5 ans, pose des questions à son père Sam, 42 ans, à travers Banane, son singe en peluche. Elle lui pose, sur le ton de la plaisanterie, de grandes questions philosophiques pour repousser le moment d'aller dormir. Sam fait de son mieux pour répondre simplement à ces questions complexes afin que sa fille s'endorme le plus vite possible. Mais c'est sans compter sur Banane, qui ne cesse de passer d'une question à l'autre... Une nuit sur deux, un épisode sur deux, Sarah, 38 ans, la mère de Lisa, prend le relais.

DANDELION

Prod.: Treehouse Republic (IE)

Cible: Enfants 5-7 (Bridge)

Préparez-vous à transformer les instants du quotidien en affrontements hilarants dans l'univers duveteux et déjanté de Dadelion, où elle, sa famille et ses amis transforment la normalité en calamité, faisant de la vie de tous les jours des concours farfelus, un chaos plein d'émotion et de nombreux éclats de rire dans cette sitcom pour enfants célébrant la joie, la convivialité et la fierté que procure le fait d'appartenir à une famille parfaitement imparfaite !



EMMA MAKES WAVES

Prod.: La Cabane Productions (FR)

Cible: Enfants 6-9 (Kids)

Emma, neuf ans, passe ses premières vacances d'été sans ses parents sur l'île volcanique où vivent ses grands-parents et ses cousins, et y découvre un nouveau sentiment de liberté. Cette magnifique île abrite également les Pantùs, d'impressionnants gardiens aquatiques qui veillent sur ses habitants – et qui sont bien déterminés à prendre soin d'Emma aussi ! Entre nouvelles expériences, différent mode de vie et gardiens fantastiques qu'elle ne pouvait imaginer, l'été d'Emma s'avère être tout sauf ordinaire !

DES PLANS SUR LA COMÈTE

Prod.: JPL Films (FR)

Target: Famille

Fin août. Luna, dix ans, est entraînée par son père, photographe et journaliste, sur les lieux d'un événement exceptionnel : dans quelques jours, une météorite contenant plusieurs kilos d'or traversera le ciel au-dessus d'un petit village isolé du Finistère. Au milieu d'un rassemblement informel de curieux, passionnés d'OVNI, journalistes de tabloïds et astrophysiciens, Luna rencontre Arthur, un garçon de son âge qui habite près de la route locale. Cet été marquera pour eux deux la découverte d'un territoire encore plus vaste que l'enfance : le Cosmos, aussi insondable et mystérieux que les nouveaux sentiments qui s'éveillent en eux.



ADOLESCENTS ET JEUNES ADULTES : UNE REPRÉSENTATION CROISSANTE, UN DÉFI PERMANENT

Cette année, 26% des projets sélectionnés s'adressent à un public d'adolescents, de jeunes adultes et d'adultes (contre 20% en 2025). Bien que cela représente une augmentation significative par rapport à l'année dernière – reflétant la grande qualité de ces projets plus divers en termes de techniques d'animations et de formats et abordant davantage des questions politiques – la perspective globale pour ces publics reste complexe.

Après plusieurs années de progression importante, le développement de l'animation destinée aux adolescents et jeunes adultes est entré dans une phase plus précautionneuse. Si le succès de séries telles que « Les Groos », « Dreamland », « Putain de chat » et « Belzebubs » a démontré un engouement croissant pour le contenu animé pour un public adulte, le ralentissement du marché actuel incite les diffuseurs et les commanditaires à privilégier les projets présentant un attrait commercial plus large.

Alors que les commandes de programmes sont en baisse à l'échelle mondiale, les acheteurs concentrent de plus en plus leurs investissements sur les programmes pour enfants et pour la famille, jugés plus résistants dans le contexte économique actuel. Les plateformes de SVoD restent les principaux soutiens de l'animation destinée aux adultes, malgré une baisse significative des commandes au cours des deux dernières années. En parallèle, les chaînes publiques continuent de se concentrer massivement sur les jeunes publics, France Télévisions ayant notamment augmenté le nombre de nouvelles séries pour enfants lancées en 2025. Si le marché de l'animation pour adultes reste créatif et dynamique, il évolue actuellement dans un environnement de financement plus sélectif.

Source: « Le marché de l'animation en 2025 » par le CNC (publié en juin 2026)



© Scope of the Universe — LØV Film

SCOPE OF THE UNIVERSE

Prod.: LØV Film (NO)

Cible: Adolescents

« Scope of the Universe » est une odyssée cinématographique animée composée de 7 épisodes et dédiée aux esprits curieux âgés de 12 ans et plus. C'est une exploration de la science et de la philosophie, guidée par un astronaute curieux qui nous plonge au cœur des mystères fascinants du cosmos grâce à des images 2D à couper le souffle et dotées d'une profondeur 3D, accompagnées de reprises instrumentales épiques de morceaux de rock, de métal et de pop. Au fil des 7 épisodes liés entre eux, nous sommes emportés dans une aventure à travers l'espace-temps, nous montrant non seulement comment fonctionne l'univers, mais aussi ce que signifie en faire partie.

RACINES

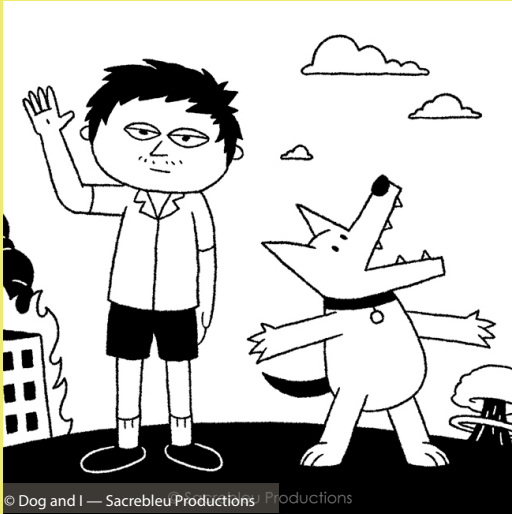
Prod.: Gao Shan Pictures (FR)

Cible: Jeunes adultes/Adultes

Après des années de maltraitance chimique, les cheveux crépus de Rose en ont assez : comme par magie, ils reprennent vie et se mettent en grève. Avec un mariage auquel assister et toute une vie passée à « se fondre dans la masse » à démêler, cette jeune fille originaire de l'île de la Réunion revient enfin à ses racines. LES CHEVEUX CRÉPUS, C'EST IMPORTANT !



© Racines Gao Shan Pictures



DOG AND I

Prod.: Sacrebleu Productions (FR)

Cible: Jeunes adultes/Adultes

« Dog and I » met en scène le quotidien d'un jeune homme et de son chien dans un monde où logique, raison et normalité sont des mots n'ayant aucun sens, où des vieilles dames se font écraser par des chars d'assaut tombant du ciel, où les oiseaux fument des cigarettes et dansent, où les gens sont coupés en deux par des épées de glaces volantes sans aucune raison et, encore plus étrange, où les chiens peuvent parler. Et chanter. Et acheter des meubles. Ou du moins, ce chien-là en est capable.

OUTSIDE KABOUL

Prod.: Les Films du Poisson (FR)

Cible: Adolescents

À l'été 2021, les talibans ont repris le pouvoir en Afghanistan, et la vie de deux jeunes femmes, Raha et Marwa, a basculé à jamais. Contactées par la journaliste française Caroline Gillet, Raha et Marwa ont enregistré et échangé avec elle des centaines de messages vocaux durant plusieurs mois. À partir de ces témoignages uniques, « Outside Kaboul » dresse une chronique brute et intime du passage à l'âge adulte de deux jeunes femmes au milieu de l'effondrement du monde qu'elles avaient connu. Une histoire d'amitié, de courage et de résilience.



HEROES OF BRONZE

Prod.: Elysian Dreams (CZ)

Cible: Jeunes adultes/Adultes



500 av. J.-C. L'Empire perse fait pression sur la Grèce, menaçant de l'engloutir. Lorsqu'une révolte éclate, elle sépare les jeunes amants Kleio et Timotheon. Leurs adieux désespérés déclenchent une série de choix, de trahisons et d'erreurs fatales dont les répercussions se font sentir à travers la mer Égée. Leur destin mêle celui de trois amis de longue date qui luttent pour préserver la paix : Nikephoros, un aventurier athénien ; Philippos, un général grec ; et Arynham, un noble persan. Mais le devoir, la famille et l'empire les contraignent à faire des choix auxquels leur amitié ne peut survivre. Lorsque la campagne visant à écraser la révolte finit dans le sang, le monde ionien s'embrase, et les hommes qui étaient autrefois frères se retrouvent dans des camps opposés de l'un des conflits les plus célèbres de l'histoire.

LES NOUVELLES TENDANCES DE 2026

PLUS DE DIVERSITÉ ET UNE MEILLEURE REPRÉSENTATION FÉMININE

Cette année, nous avons constaté une augmentation majeure de projets axés sur l'inclusion et la diversité, passant de 17% en 2025 à 31% en 2026. Cette tendance se reflète également dans la représentation de personnages principaux féminins. Alors qu'en moyenne seuls 33% des projets des 7 dernières éditions mettaient en scène une héroïne, la sélection de cette année atteint un nouveau record, avec 1 projet sur 2 (49%) étant centré sur une protagoniste.

UN NIVEAU STABLE DE COPRODUCTIONS

Ces dernières années, les coproductions européennes et internationales se sont multipliées les producteurs cherchant à relever les défis persistants auxquels le secteur est confronté. En 2026, les coproductions représentent 39% des projets sélectionnés, un chiffre relativement similaire à celui de 2025 (44%).

MOINS DE PROJETS DESTINÉS AUX PRÉ-SCOLAIRES

Si les projets pour enfants composent toujours la majorité de la sélection, la part des projets destinés aux enfants d'âge pré-scolaire a diminué en 2026, passant de 28% en 2025 à 17% en 2026.

L'ÈRE DES ADAPTATIONS

Les adaptations littéraires restent une tendance forte dans le secteur de l'audiovisuel, et cela se reflète également dans les séries d'animation. Cette année, 31% des projets sélectionnés sont adaptés de bandes dessinées, de livres ou d'autres formes médiatiques.

De plus, les équipes de production ont de plus en plus tendance à envisager le développement d'autres plateformes dès le début du projet. Choisir d'utiliser d'autres supports parallèlement à la création de séries télévisées constitue une réponse potentiellement fructueuse à l'intérêt croissant des enfants (et des plus grands) pour la technologie. Que ce soit à travers l'e-sport et les jeux vidéos, la musique, les podcasts, les campagnes sur les réseaux sociaux ou les bandes dessinées, l'adoption d'une approche transmédia offre sans aucun doute l'opportunité de vivre une expérience mémorable et de toucher un public plus large.

THE OTHERNESS

Prod.: Deal Productions (LU)

Cible: Enfants 6-9 (Kids)

«The Otherness» est une émission spéciale mêlant trois histoires visuellement saisissantes et riches en émotions. Réunies par leur exploration de la notion « d'être différent », les histoires de l'émission emporte le public dans un voyage transformatrice célébrant l'individualité, la créativité et l'empathie. Chaque segment de 25 minutes – « Léo & la Pieuvre », « Nina & le Vieil appareil photo » et « Henri & la Machine » – donne vie aux expériences de jeunes protagonistes qui assument leurs différences et découvrent ainsi de nouvelles façons de se comprendre eux-mêmes et d'appréhender le monde qui les entoure. Présentée dans un style visuellement cohérent, cette collection enchaîne les histoires avec fluidité.



6. L'ANIMATION EN FRANCE

La France occupe la première place sur le marché européen de l'animation, tant en tant qu'acheteur que producteur, et se hausse à la troisième place mondiale en termes de commandes de séries télévisées d'animation, derrière le Japon et les États-Unis et devant le Canada. Malgré un environnement international de plus en plus complexe, l'animation française fait preuve d'une grande résilience, avec 15 254 heures d'animation diffusées sur les chaînes nationales en 2024, un niveau stable par rapport à 2025. Le genre continue de susciter un vif intérêt auprès du public, notamment auprès des jeunes : l'animation représente 21,2% de l'audience télévisuelle chez les 4-10 ans, et 16% chez les 4-14 ans. La France continue également de briller sur la scène internationale grâce à des productions à succès telles qu'« Arcane ».

SPÉCIFICITÉS

L'animation reste l'un des genres les plus coûteux à produire, avec un coût de production moyen de 10,5 millions d'euros par long métrage sur la période 2016-2025, contre 4,9 millions d'euros pour la fiction et 0,7 millions d'euros pour les documentaires. Les coûts de production s'expliquent en grande partie par la complexité technique et la forte intensité en main-d'œuvre de l'animation.

La part des diffuseurs dans le financement de l'animation étant inférieure à celle des productions en prise de vue réelle (12% du financement des longs métrages sur la période 2016-2025, contre 31,8% pour l'ensemble des genres), les partenariats internationaux restent essentiels. En 2025, les financements étrangers représentaient 19,5% du budget des séries télévisées d'animation, un chiffre toujours supérieur à celui de la fiction (3,7%) et du documentaire (6,4%), et ce malgré une baisse significative. Au cours des vingt dernières années, près de 70% des longs métrages d'animation français ont été des coproductions internationales, comme principaux partenaires de la France la Belgique, le Luxembourg et l'Allemagne.

TENDANCES

La transition vers une consommation non-linéaire se poursuit. Parallèlement à un public de la télévision linéaire fortement présent, l'animation est de plus en plus consommée sur les plateformes numériques et de streaming. Fin 2025, plus de 5 200 titres d'animation étaient disponibles sur les services de SVoD spécialisés, tandis que 63% des parents déclaraient que leurs enfants regardaient du contenu animé sur des plateformes de partage de vidéo, YouTube restant la destination phare.

NOUVEAUX DÉFIS

Le marché international reste sous pression, les diffuseurs et plateformes de streaming commandant de moins en moins de programmes d'animation. À l'échelle mondiale, Ampere Analysis a recensé 593 commandes de projets d'animation au cours des 12 derniers mois, soit une baisse de 10% par rapport à l'année précédente, reflétant des investissements moindres tant de la part des services de SVoD que des chaînes de télévision payantes.

Ce ralentissement affecte directement l'industrie française. Les investissements étrangers dans l'animation française ont chuté de 34% en 2025, tandis que les prestations à l'international ont également connu une forte baisse, avec seulement 39 productions bénéficiant du dégrèvement d'impôt international, contre 63 deux ans plus tôt. En conséquence, les producteurs se concentrent de plus en plus sur des projets au fort potentiel commercial, en particulier le contenu destinés à la famille, tandis que le marché de l'animation pour les adolescents et jeunes adultes reste plus sélectif.

MARCHÉ FRANÇAIS DE L'ANIMATION

Le ralentissement international a aussi eu des répercussions sur l'emploi. En 2024, le secteur français de l'animation employait 9 149 personnes, soit une baisse de 8,1% par rapport à l'année précédente, tandis que la masse salariale reculait de 10,1%. Ce recul a été particulièrement sévère pour les nouveaux arrivants dans la profession, dont le nombre a chuté de 27,7%, ce qui illustre les difficultés actuelles rencontrées par les jeunes talents souhaitant entrer dans le milieu.

Néanmoins, le secteur français conserve des fondamentaux solides. La France abrite toujours certaines des meilleures écoles d'animation, avec 7 établissements figurant dans le Top 50 de l'Animation Career Review (hors États-Unis), menés par les Gobelins, classé numéro 1. Le pays dispose également d'un écosystème de production dense, avec 206 sociétés d'animation en activité en 2024. Une autre tendance encourageante est la féminisation progressive du secteur : les femmes représentent maintenant 44,4% des effectifs de l'animation et 36,3% des cadres, tandis que la parité est pratiquement atteinte parmi les plus jeunes professionnels intégrant le secteur.

Premier partenaire et investisseur du secteur de l'animation au niveau européen, France Télévisions continue de jouer un rôle central dans le soutien du secteur de l'animation en France. En 2025, le groupe audiovisuel public est resté le premier commanditaire européen de nouvelles séries télévisées, avec 6 nouvelles séries françaises diffusées sur ses chaînes, contribuant ainsi à un total de 11 nouvelles séries d'animation françaises au cours de l'année.

France Télévisions a également renforcé son rôle dans la création originale, avec 5 nouvelles séries diffusées sur France 4 dont 4 productions originales. France Télévisions se distingue par la diversité de ses choix éditoriaux, offrant un catalogue unique d'histoires originales et de styles artistiques. Grâce à ses services en accès libres et sans publicité, le groupe propose de l'animation de grande qualité à un public de tous âges, tout en continuant à soutenir des productions françaises ambitieuses.

L'animation reste aussi un pilier essentiel de la stratégie numérique du groupe. Okoo continue d'être la plateforme phare de France Télévisions, dédiée aux enfants et aux familles et proposant un riche catalogue d'animation française et internationale qui complète ses chaînes linéaires et renforce l'engagement du groupe public à rendre l'animation de qualité accessible au plus grand nombre. Lancée en décembre 2019, Okoo, l'offre de référence pour les enfants, est déjà regardée par 1 enfant sur 2, avec près de 1,5 millions de vidéos visionnées chaque jour.



Tandis que France Télévisions fait des enfants et de la famille sa priorité, le groupe élargit également sa ligne éditoriale à de nouveaux publics d'animation, tels que les adolescents et les adultes, notamment sur france.tv slash, qui deviendra bientôt également une chaîne YouTube.

france.tv slash

Source: « Le marché de l'animation en 2025 » par le CNC (publié en juin 2026)

Projets de séries pitchés lors des précédentes éditions du Cartoon Forum et soutenus par France Télévisions:

Edmond et Lucy - Pitché au Cartoon Forum 2017



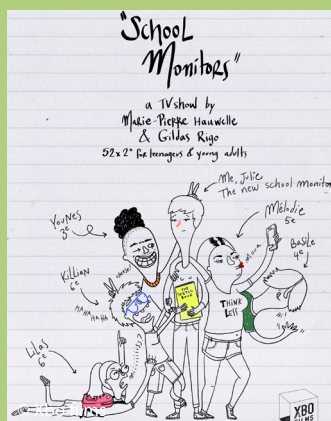
Gustave - Pitché au Cartoon Forum 2022



Behind the Beats - Pitché au Cartoon Forum 2019



Pion-nes - Pitché au Cartoon Forum 2023



Le Tour de Fear - Pitché au Cartoon Forum 2024



Vampirette & Me - Pitché au Cartoon Forum 2025



7. L'ANIMATION EN OCCITANIE

MADE IN OCCITANIE

En Occitanie, l'animation ne cesse de se développer. L'Occitanie est une des régions les plus dynamiques du secteur. Chaque année, des productions régionales sont présentées dans de grands festivals, où elles concourent pour des prix prestigieux. Le public peut également découvrir ces productions sur tous les supports : à la télévision, mais aussi au cinéma, sans oublier Internet avec les plateformes éducatives dédiées aux plus petits ou des séries destinées aux jeunes adultes, particulièrement friands de ces nouveaux formats.



© Astérix & Obélix : le combat des Chefs — TAT



© Arcane —Fortiche Production

Grâce à des événements tels que le Cartoon Forum, de nombreux projets ont vu le jour et font maintenant rayonner la Région Occitanie à travers le monde. Ce savoir-faire local, ce « made in Occitanie » se porte à merveille à l'international, à l'image du long-métrage 100% occitan « Pil » (de Julien Fournet, produit par TAT Productions), sorti en 2021 et deuxième film le plus vu à l'étranger en 2023, maintenant décliné en série (présentée au Cartoon Forum 2023).

En 2024, le projet « Les Groos » (Bobby Prod) fut pitché pour la première fois après sa naissance en Région Occitanie dans l'atelier mini-pitch du Coaching Programme du Cartoon Forum en 2021. Récemment, le succès mondial d'« Astérix & Obélix : le combat des Chefs » (d'Alain Chabat, également réalisé par TAT Productions et sorti en avril 2025 sur Netflix) illustre parfaitement le dynamisme de la région.

D'autres studios, tels que Xbo Films, ont mis en avant leur talent grâce à des projets comme « Papillon », nommé pour l'Oscar 2026 du meilleur court-métrage d'animation.

SÉANCES SCOLAIRES

« Les Toons D'ici » est une initiative visant à promouvoir le secteur de l'animation à Toulouse et en Occitanie auprès du jeune public (enfants de 7 à 11 ans).

Cette initiative, en partenariat avec la Mairie et la Métropole de Toulouse, s'articule autour de sessions mettant en avant les productions locales et permettant aux enfants d'échanger directement avec les acteurs ayant travaillé sur les projets. Cette année, l'opération destinée aux écoles se déroulera au cinéma Pathé Wilson, au cinéma Véo Cartoucherie et au Centre culturel Alban Minville à Toulouse, du 10 au 18 septembre.

Les séances sont structurées autour de différentes techniques d'animation (2D, 3D et stop-motion) et proposent aux enfants des projections de projets locaux, des discussions avec des professionnels, ainsi que des photos des coulisses et un quiz récapitulatif pour conclure la session.



L'APIFA

L'Association des Producteurs Indépendants de l'Audiovisuel d'Occitanie (APIFA Occitanie) rassemble près de quarante sociétés de production et vise à :

- Mettre en avant les productions et l'attractivité du territoire,
- Aider à l'émergence de nouveaux talents et au maintien de la diversité des projets locaux,
- Consolider les liens et collaborations entre tous les acteurs de l'industrie audiovisuelle occitane,
- Mieux structurer et professionnaliser les acteurs du territoire,
- Défendre les intérêts des producteurs.

3 PROJETS DE LA RÉGION PITCHÉS AU CARTOON FORUM



PLASTICLAND

Prod.: Dwarf Entertainment (Montpellier)

Cible: Enfants 6-9

Format: 52x11'



LE COMPLEXE DE LA BANANE

Prod.: Xbo films (Toulouse)

Cible: Jeunes adultes/Adultes

Format: 11x13'



LA VIEILLE DAME ET LE DRAGON

Prod.: Les Films d'Ici Méditerranée (Montpellier)

Cible: Jeunes adultes/Adultes

Format: 5x15'

8. L'INITIATIVE QUÉBEC-CANADA LAND IN EUROPE

A Space for Creation

Après une collaboration fructueuse en mars dernier lors de la dernière édition du Cartoon Movie, l'initiative « [Québec-Canada Land in Europe: A Space for Creation](#) » revient pour le Cartoon Forum 2026, et mettra une nouvelle fois en avant un engagement renouvelé en faveur de la coproduction internationale. Une session dédiée présentera une sélection exceptionnelle de projets, permettant aux créateurs et aux professionnels de l'industrie de nouvelles occasions de nouer des liens, de collaborer et de construire des partenariats fructueux. À l'heure où l'Europe fait face à des pressions économiques et où le Québec et le Canada s'adaptent à un marché américain en pleine mutation, cette initiative offre une formidable plateforme de coopération transfrontalière. Ensemble, nous ouvrons de nouvelles perspectives pour les talents, élargissons le potentiel du marché et façonnons un avenir dynamique pour l'animation.



EN COLLABORATION AVEC :

QUÉBECRÉATIF

SODEC
Québec

**TELEFILM
CANADA**



CMF FMC

CANADA MEDIA FUND

FONDS DES MÉDIAS DU CANADA

PROJETS QUÉBÉCOIS ET CANADIENS PITCHÉS AU CARTOON FORUM CETTE ANNÉE



« Algorithme »

Réalisé par Francis Gélinas
Exterieur Jour (Québec-Canada)



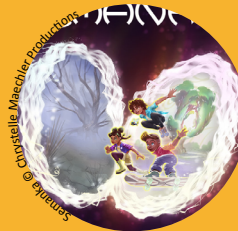
« La classe de madame Tzatziki »

Happy Camper Média (Québec-Canada)



« Alien Book Club »

Réalisé par Shabnam Rezaei
Big Bad Boo Studios (Canada)



« Semanka »

Chrystelle Maechler Productions
(Canada)



« El Kapoutchi, Le roi des méchants »

Réalisé par Sylvain Lavoie
Punch! Animation (Québec-Canada)



« The Labradoodles »

Réalisé par Eric Hogan & Tara
Hungerford
Imagine Create Media (Canada)

9. LE COACHING PROGRAMME

OBJECTIFS & CONTENU

Le « Coaching Programme » est une initiative de formation via laquelle les jeunes talents issus d'écoles spécialisées, locales et réputées pourront avoir une vision globale du secteur de l'animation et des défis rencontrés lors du lancement d'un projet : les différentes étapes de la production, les tendances du marché, le succès des créateurs, les difficultés rencontrées par le réalisateur, scénariste ou producteur et les résolutions, le rôle de chacun, le budget et le montage financier, les partenariats avec d'autres pays...

Environ 80 étudiants et enseignants font vivre le « Coaching Programme » chaque année. Cette année, les écoles suivantes participeront au programme : ANATEN Tarbes, BRASSART Toulouse, DNMADE Cahors, E-artsup, ENSAV Toulouse, ESMA Toulouse & Montpellier, ISCID Montauban, LISAA Toulouse, Lycée des Arènes, MJM Graphic Design, TBS Education and Toulouse Ynov Campus (13 écoles au total). Plus d'informations sur notre site internet : <https://www.cartoon-media.eu/forum/programme/coaching-programme>



PROGRAMME · LUNDI 14 SEPTEMBRE

- Présentation de CARTOON et du Cartoon Forum par Agnès Bizzaro
- Masterclass de Jean-François Tosti (TAT productions)
- Masterclass de Luc Camilli (Xbo films)
- Atelier mini-pitch: « Comment faire un bon pitch ? » par Agnès Bizzaro
- Masterclass par Pierre Siracusa & Joseph Jacquet (France Télévisions)

ATELIER MINI-PITCH · JEUDI 17 SEPTEMBRE

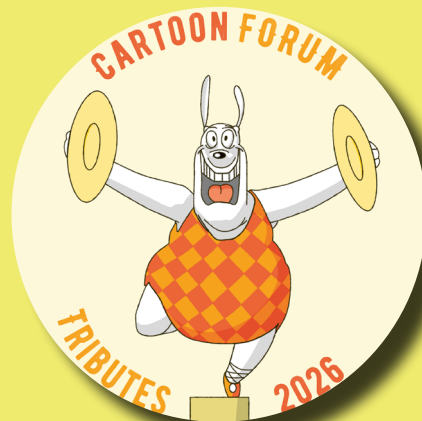
L'atelier mini-pitch est une occasion unique pour les étudiants de pitcher leurs projets devant un public d'experts régionaux et d'étudiants. 6 projets sont sélectionnés (court-métrage, série télévisée, long-métrage, etc.) et présentés lors d'un pitch de 10 minutes chacun le jeudi 17 septembre dans l'après-midi. Les étudiants peuvent ainsi s'inspirer des pitches vus les jours précédents dans le cadre du Cartoon Forum 2026 et obtenir des retours du comité de sélection sur leurs projets.



10. TRIBUTES 2026

Les Cartoon Tributes sont l'occasion, durant le Cartoon Forum, de rendre hommage aux acteurs exceptionnels du secteur européen de l'animation en leur décernant des prix. Ils se distinguent en trois catégories :

- Diffuseur
- Investisseur/Distributeur
- Producteur de l'année



Ces prix seront attribués après le vote des participants (venant d'une quarantaine de pays) qui prennent part au Cartoon Forum 2026.

Le vote s'effectue via l'application mobile du Cartoon Forum.

Les nominés, par catégorie, présenteront brièvement leur travail lors des déjeuners. Les lauréats seront annoncés le jeudi 17 septembre, à la fin du déjeuner.

Retrouvez la liste des nominés sur notre site internet : <https://www.cartoon-media.eu/forum/programme/tributes>

Les gagnants des Cartoon Tributes 2025 :

- Diffuseur de l'année : Danish Broadcasting Corporation (DK)
- Investisseur/Distributeur de l'année : Mediatoon
- Distribution (FR)
- Producteur de l'année : Creative Conspiracy (CC) (BE)



11. RENCONTREZ-LES AU CARTOON FORUM !

APRÈS-MIDI NETWORKING LE JEUDI

Depuis 2026, le Cartoon Forum offre un temps d'échange après les pitches. Des rendez-vous one-to-one seront organisés dans l'après-midi du jeudi 17 septembre. Venez échanger avec des professionnels de l'animation et des acheteurs et saisissez l'occasion de rencontrer de nouveaux partenaires financiers !

Ces rendez-vous sont organisés selon les choix des participants ; CARTOON enverra une liste des rendez-vous organisés avec les différentes sociétés qui les intéressent. Chaque rendez-vous durera au maximum 20 minutes.

ÉDITEURS

Chaque année, CARTOON vise à rassembler les professionnels de l'industrie de l'image (éditeurs, sociétés de jeux-vidéo) pour créer des synergies et continuer à renforcer les liens entre ces industries voisines. Dans ce cadre, une délégation du Salon du livre jeunesse de Bologne sera présente sur place pour vous rencontrer !

Vous pouvez consulter la liste des éditeurs inscrits sur notre site internet : <https://www.cartoon-media.eu/forum/buyers>



RENCONTREZ DES GRANDS NOMS DE L'ANIMATION

- **Ron Dyens, projet au Forum : « Dog and I »**
Co-producteur de "Flow" (2024) - FR
- **Charlotte Cambon, projet au Form : « Racines »**
Co-réalisatrice de "Culottées" (2020) - FR
- **Claude Barras, projet au Forum : « Banane a des Questions »**
Réalisateur de "Ma vie de Courgette" (2016) - CH
- **Tomm Moore, projet au Forum : « Mebh and the Wolf Pups »**
Réalisateur de "Le Peuple Loup" (2020) - IR
- **Guillaume Rio, projet au Form : « Animal Jack »**
Réalisateur et scénariste de "Rabbids Invasion" (2013) - FR
- **Chloé Miller, projet au Form : « Victoire & Clovis »**
Réalisatrice de "Angelo la Débrouille" (2010-2013) - FR

Et bien plus...

NOS PARTENAIRES

La 37^{ème} édition du Cartoon Forum est organisée par CARTOON - Association européenne du film d'animation avec le soutien du programme Creative Europe - MEDIA de l'Union Européenne, du CNC (Centre national du cinéma et de l'image animée), de la Région Occitanie, de la Mairie de Toulouse, de Toulouse Métropole, du Casino Barrière et de France Télévisions.

NOS ÉVÉNEMENTS

Le Cartoon Forum a été conçu et créé par CARTOON, une association internationale à but non lucratif basée à Bruxelles, dont l'objectif est de soutenir et promouvoir l'industrie européenne de l'animation. Depuis plus de 30 ans, elle bénéficie du soutien financier du programme Creative Europe - MEDIA Programme de l'Union Européenne pour mener à bien ses activités, qui s'articulent autour de trois axes :

- CARTOON FORUM : forum de coproduction dédié aux séries d'animations, principalement destinées à la télévision.
- CARTOON MOVIE : forum de coproduction dédié aux longs-métrages d'animation, principalement destinés au cinéma.
- CARTOON MASTERS: trois séminaires de formation par an, destinés aux professionnels de l'industrie et consacrés à des sujets spécialisés liés au développement des compétences et des métiers liés à l'animation.

Next editions:

- > Cartoon Springboard (Madrid, Espagne), 4-6 novembre 2026
- > Cartoon Business (Bruxelles, Belgique), 24-26 novembre 2026
- > Cartoon Next (Marseille, France), 13-15 avril 2027



CARTOON - Association européenne du film d'animation
www.cartoon-media.eu

forum@cartoon-media.eu / +32 2 245 12 00

© CARTOON 2026 - Tous droits réservés