CartoonNext

Imagineering the Future of Animation and Digital Content

MARSEILLE
23>25 Avril
2025



Ooops! The Adventure Continues © Ulysses Filmproduktion / Moetion Films / Fabrique d'Images

PRESS KIT

www.cartoon-media.eu

Creative Europe MEDIA

RÉGION SUD PROVENCE ALPES CÔTE D'AZUR

LA METROPOLE AIX-MARSEILLE-PROVENCE

SUDANIM

VILLE DE MARSEILLE

PRESS AREA



MATERIEL DE COMMUNICATION

Cliquez ci-dessous pour accéder au matériel et aux documents suivants :

- Un aperçu du programme.
- La liste des projets séléctionnés qui seront présentés lors de l'événement.
- Tous les speakers & experts venant à l'événement.
- Des images haute résolution des projets disponibles en téléchargement.

CONTACTS

ATTACHÉS DE PRESSE

- Marseille / **Ariane Gantou - de Maistre**
  pressearianne@gmail.com
- International / **Gerardo Michelin**
  gerardo@latindie.com

CARTOON - Association européenne du film d'animation
Buro & Design Center - Esplanade 1 - Box 99
1020 Brussels - Belgium
masters@cartoon-media.eu
Tel : +32 2 245 12 00
www.cartoon-media.eu









TABLE DES MATIERES

» 1 -CartoonNext 2025 1

» 2 -Comment ça marche ? 2

» 3 -Programme: Conférences, Etudes de Cas & Tables Rondes 4

» 4 -Projets Sélectionnés 5

» 5 -Statistiques 7

» 6 -Coaching Programme 9

» 7 -Animation dans la Région 10

» 8 -Entreprises présentes à CartoonNext 2025 12

» 9 -Approche Durable et Responsable 13



1. CARTOONNEXT 2025

UNE EXPÉRIENCE ENRICHISSANTE OÙ L'INNOVATION RENCONTRE LA CRÉATIVITÉ !

CartoonNext est un événement européen **de networking et de formation** destiné aux professionnel·le·s de l'animation. Il offre une plateforme unique pour découvrir les **tendances émergentes de l'animation**, avec un accent sur des **conférences** d'exellence et des **études de cas** animées par des expert·e·s du secteur.
Des **producteurs venus de toute l'Europe** ont également l'opportunité de **présenter des projets innovants**, sélectionnés pour leur **stratégie multiplateforme**.



© Cartoon

UNE OPPORTUNITÉ DE FORMATION À L'ÉCHELLE EUROPÉENNE

Créé en 2022 pour répondre aux **évolutions de l'industrie**, CartoonNext ambitionne de réunir chaque année plus de **200 participants** venus de plus de **20 pays** à travers le continent Euopéen, tout en offrant une **formation professionnelle unique**.
Notre objectif est de stimuler l'innovation européenne en **facilitant la collaboration** entre producteur·rice·s, acheteur·euse·s et équipes créatives issu·e·s de différents pays de l'UE. Tout au long de l'événement, les participants bénéficient de nombreuses **opportunités de formation et de networking**, dans une atmosphère à la fois professionnelle et conviviale.


© Cartoon


© Cartoon

INFORMATIONS PRATIQUES

- **23 - 25 avril 2025**
- **World Trade Center (Marseille, France)**
- **Contact: masters@cartoon-media.eu**

NOS PARTENAIRES

Les principaux partenaires de CartoonNext 2025 sont **Creative Europe - Programme MEDIA de l'Union européenne, la Région Sud - Provence-Alpes-Côte d'Azur, la Métropole Aix-Marseille-Provence, SudAnim** et **la Ville de Marseille.**

2. COMMENT CA MARCHE?

CONFÉRENCES, ÉTUDES DE CAS ET TABLES RONDES

Environ quinze sessions de conférences seront réparties sur les trois jours de l'événement, abordant divers sujets tels que:

» **L'impact des nouvelles technologies sur l'industrie**
» **Les tendances et évolutions du marché de l'animation**
» **Des études de cas et des success stories**

Vous trouverez plus d'informations sur le programme en page 4 ou en cliquant ici.



© Cartoon

SPEAKERS ET EXPERTS

CartoonNext 2025 réunit plus de 30 experts et speakers issus de 12 pays à travers le monde, couvrant de **nombreux domaines d'expertise : distribution, production, licensing, édition, jeu vidéo, création, nouvelles technologies...**
Vous pouvez consulter la liste complète des experts et speakers confirmés en cliquant ici.



© Cartoon


Queerstory © Hauteville Productions

SESSIONS DE PITCH

Les **sessions de pitch** auront lieu les 24 et 25 avril.

» **Durée**: chaque producteur·trice disposera d'une **session de 40min** divisée en deux parties : les **20 premières minutes** seront consacrées **à la présentation de tous les aspects du projet** et de sa stratégie multiplateforme, suivies de **20min d'échange avec les experts**, qui fourniront **des retours et des conseils en direct.**

2. COMMENT CA MARCHE?

PRÉSIDENTS DE SESSIONS & MODÉRATEURS

Un président de session expérimenté et neutre **aidera les producteurs à préparer leurs présentations** en amont. Il sera également présent lors des sessions de pitch pour **introduire les producteurs et productrices et faciliter les Q&A.**

Chaque conférence, étude de cas et table ronde est **encadrée par un modérateur, qui veille au bon déroulement des discussions.**

La **liste des présidents de session et des modérateurs** accompagnée d'une courte biographie de chacun, est disponible ici.





L'ESPACE EXTRA TIME

Un **espace dédié** est disponible à la sortie de la salle de pitch pendant les pauses, permettant aux producteurs et productrices de **rencontrer et d'entamer des discussions avec les personnes intéressées par leur projet**.

RENCONTRES ONE-TO-ONE

Les **rencontres one-to-one** peuvent être comparées à des speed datings professionnels : **ouvertes à tous**, elles permettent aux participants d'avoir des **échanges privilégiés avec leurs pairs**. En fonction des choix de chaque participant, CARTOON organisera des rencontres avec d'autres participants avec qui ils souhaitent échanger. Chaque rencontre dure environ **20 minutes**.

Les recontres one-to-one auront lieu le **Mercredi 23 avril, de 9h15 à 11h35.** *Ces rencontres sont accessibles sous résèrve d'inscription.*



3. PROGRAMME : CONFÉRENCES, ÉTUDES DE CAS ET TABLES RONDES

Une quinzaine de conférences seront animées par des professionnels de divers horizons. Voici les **principaux thèmes** du programme, ainsi que **quelques-unes des sessions** qui seront présentées.

Quand créativité rencontre technologie

» **CartoonNext se tourne vers la tech ! Découvrez ce qui se prépare pour Unity, le moteur de jeux multiplateforme.**

*Intervenants: Christophe Robert, Responsable Produit Technique AI chez **Unity** (France) & Hanna Mouchez, PDG de **MIAM! Animation** (France)*

» **Comment les expériences en réalité virtuelle arrivent à maturité ? Découvrez les expériences immersives uniques et innovantes, célébrant les merveilles du monde, de l'histoire et de la science avec Excurio.**

*Intervenant: Fabien Barati, PDG d'**Excurio** (France)*

Réinventer l'art de raconter avec des formes narratives novatrices

» **CartoonNext présente fièrement Flow, lauréat de l'Oscar du meilleur film d'animation 2025! Un triomphe avec des techniques d'animation innovantes et une narration captivante.**

*Intervenants: Ron Dyens, Théophile Robert, Producteurs & Léo Silly-Pélissier, Directeur d'Animation chez **Sacrebleu Production** (France)*

Nouveaux partenariats et plateformes : Créer des idées originales et des genres hybrides

» **CartoonNext explore la captivante collaboration créative née entre ZDF en Allemagne et un YouTuber culte, influenceur et maître de Minecraft.**

*Intervenant: Michael Stumpf, Responsable du Département Enfants et Jeunesse chez **ZDF** (Allemagne)*

» **De la musique à l'animation : comment Paul McCartney apporte son propre récit à l'écran en collaboration avec le géant français Gaumont.**

*Intervenants: Terry Kalagian, Présidente de **Gaumont Global Animation**, Kids and Family (France) & Rémi Cervoni, Producteur associé à la division des films de long métrage chez **Gaumont** (France)*

Booster les IP : Stratégies gagnantes de franchises

» **Tout ce que vous devez savoir sur les nouvelles tendances en matière de licensing et de création de franchises : quelles sont les nouvelles opportunités ?**

*Intervenants: Steve Manners, Responsable du Marketing Mondial et Directeur Général Royaume-Uni chez **Licensing International** (Royaume-Uni) & Matthew Proulx, SVP des Expériences Mondiales, Partenariats et Musique chez **Hasbro** (Etats-Unis)*

Innovations Locales, Impact Global

» **CartoonNext célèbre ce qui repousse les limites de la créativité et de l'innovation dans la Région Sud !**

Cliquez ici pour obtenir **plus de détails sur ces sessions** et **découvrir le programme complet** !

4. PROJETS SELECTIONNES

Les projets séléctionnés capturent l'innovation de l'animation européenne. 8 projets seront pitchés, ils sont destinés à tous les publics, à différents stades de développement : 1 en concept, 5 en développement et 2 en production.

Blue Figures

- **Producteur:** Disnosc (France)
- **Format:** Film VR
- **Plateformes:** Long-métrage • Jeu Vidéo • Podcast
- **Public Cible:** Jeunes adultes / Adultes

Dans un magasin de vinyles de jazz à Paris, Eliott lutte pour préserver ce joyaux avec l'aide d'Inès et attirer une nouvelle clientèle. Nous les rejoignons dans leur mission de manière interactive. A chaque vinyle, Eliott nous transporte dans 3 courts-biographies montrant comment Charles Mingus, Fats Waller et Sun Ra ont fait face à des défis similaires aux siens.


Blue Figures © Disnosc


Twisted Tales © ITD

Twisted Tales

- **Producteur:** ITD (Slovenia)
- **Format:** Série Web
- **Plateformes:** Music • Livre (Réalité Augmentée) • Exposition (RA) • Programme Educatif
- **Public Cible:** Enfants (6-9)

Twisted Tales réinvente les contes de fées à travers le prisme de la stigmatisation, montrant aux jeunes qu'aucun obstacle n'est insurmontable. Les thèmes incluent la masculinité toxique, la santé mentale, le harcèlement, la pauvreté, la guerre et le racisme.

Queerstory

- **Producteur:** Hauteville Productions (France)
- **Format:** Série TV
- **Plateformes:** BD • Spectacle • Podcast
- **Public Cible:** Jeunes adultes / Adultes

Queerstory revisite les mythes et légendes dont les héros & héroïnes sont queer. S'appuyant sur des recherches historiques, la série redonne vie à ces figures oubliées. Chaque épisode explore un récit issu des 5 continents, allant de la mythologie nordique aux cosmogonies shintoïstes, en passant par l'histoire des moines transmasculins de l'Empire byzantin.


Queerstory © Hauteville Productions


Ormhildur the Brave © Compass Films

Ormhildur the Brave

- **Producteur:** Compass Films (Islande)
- **Format:** Serie TV
- **Plateformes:** App. Mobile (Réalité Augmentée)
- **Public Cible:** Enfants (6-9)

Dans un monde post-apocalyptique où des créatures mythologiques émergent de la fonte des glaces, Ormhildur part en quête pour jeter un sort de restauration. Face à des eaux traîtresses et un leader impitoyable, elle doit rétablir l'équilibre des mondes.

Charlie against the Metamorphs

» **Producteur:** Hoffs Production (Norvège)
» **Format:** Serie TV
» **Plateformes:** Contenu Numérique • BD • Jeu Vidéo
» **Public Cible:** Children (6-9)

Charlie rêve de devenir une chasseuse de morphs depuis qu'une femme mystérieuse l'a sauvée d'un morph. Lorsqu'elle déménage à Capital City, elle la rencontre à nouveau, mais Gin refuse de l'entraîner, la jugeant trop jeune. Déterminée, Charlie et sa meilleure amie Mint se lancent dans une quête pour prouver qu'elle a tort et maîtriser l'art de la chasse.


Charlie against the Metamorphs © Hoffs Production


Khalo, the Zmeyborn © Chase a Cloud

Khalo, the Zmeyborn

» **Producteur:** Chase a Cloud (Bulgarie)
» **Format:** Long-Métrage
» **Plateformes:** Jeu Vidéo
» **Public Cible:** Pré-adolescents (8-12)

La vie d'adolescent de Khalo semble ordinaire, mais il cache des pouvoirs de Zmey. Lorsque Yoanna et sa sœur arrivent à l'école, tout change. Amoureux et curieux, Khalo plonge dans un monde de créatures mythologiques, de magie ancienne et de secrets. Alors qu'il tente de résoudre le mystère et sauver ses proches, il doit faire face au sacrifice ultime : un Zmey peut-il garder son humanité ?

Biggie and the Magic Bag

» **Producteur:** Siesta Entertainment (Espagne)
» **Format:** Serie TV
» **Plateformes:** Jeu Mobile • Contenu Numérique • Licenses
» **Public Cible:** Petite enfance (2-4)

Biggie aide les enfants d'âge préscolaire à naviguer dans un monde bruyant et agité avec créativité et calme. À travers le jeu et la pleine conscience, Biggie et le Sac Magique encourage l'imagination, la joie dans les moments quotidiens et la magie de ralentir.


Biggie and the Magic Bag © Siesta Entertainment


Echo Chamber © Fiilin Good Films

Echo Chamber

» **Producteur:** Fiilin Good Films (Finlande)
» **Format:** Long-Métrage
» **Plateformes:** Jeu Vidéo • BD • Licenses
» **Public Cible:** Jeunes adultes / Adultes

Dans l'anime Echo Chamber, Haruka protège sa meilleure amie Yui, victime d'une blessure à la tête. À l'approche de l'anniversaire de l'attaque, sa paranoïa grandit et elle invoque un démon qui transforme ses ennemis en monstres. Alors que la réalité se distord et que les autorités se rapprochent, Haruka et Yui fuient vers un archipel, mais le véritable danger se cache en elle.

5. STATISTIQUES

PROJETS ACCEPTES

8 projets provenant de 7 pays différents, seront présentés lors de CartoonNext 2025.

NIVEAU D'AVANCEMENT

Projets en concept	2
Projets en développement	4
Projets en production	2

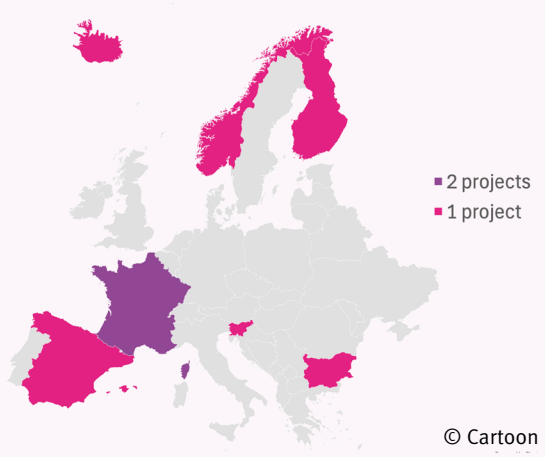
BUDGET

Entre €500k et €1.2M	2
Entre €2M et €2.6M	2
Entre €3.3M et €5.6M	2
Entre €6.2M et €6.9M	2

MOYENNE	€3 540 625
MEDIANE	€2 937 500

NATIONALITE DU PRODUCTEUR MAJORITAIRE

Voici la nationalité du producteur majoritaire de chaque projet : France (2 projets), Bulgarie, Finlande, Islande, Norvège, Slovenie et Espagne.

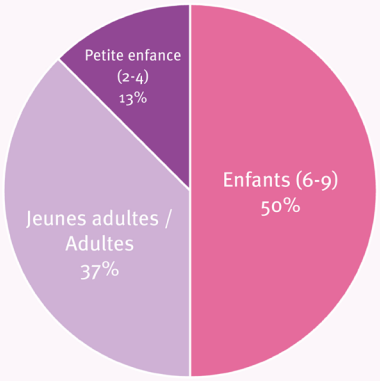


© Cartoon

FORMAT PRINCIPAL

Série TV	4
Long-Métrage	2
Film de Réalité Virtuelle	1
Série Web	1

PUBLIC CIBLE



© Cartoon

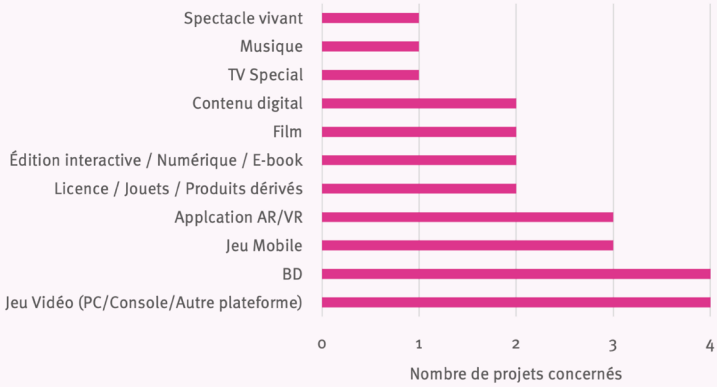
THEMES

Parmi les thèmes abordés dans les projets sélectionnés, on retrouve la diversité sexuelle et de genre, la réinterprétation de fables et légendes, la conscience émotionnelle, l'horreur, le changement climatique et bien d'autres. Ces choix reflètent l'évolution des dynamiques de l'animation.

PAYS DE COPRODUCTION

Les sociétés coproductrices des projets proviennent de plus de **16 pays différents**, dont l'Autriche, la Bosnie, la Bulgarie, le Canada, la Croatie, l'Espagne, la Grèce (2 projets), l'Islande, l'Irlande, le Monténégro, la Norvège, la Pologne (2 projets), le Portugal, la République tchèque, la Serbie et la Slovénie.

PLATEFORMES TRANSMEDIA



© Cartoon

5. STATISTIQUES
SPEAKERS ET EXPERTS

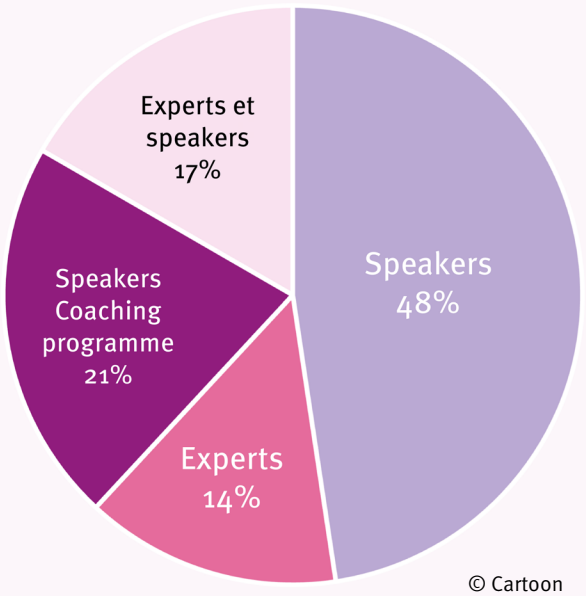
SPEAKERS & EXPERTS

42 Speakers et Experts
venant de 12 pays differents
57% sont de nouveaux venus

PAYS DES SPEAKERS & EXPERTS

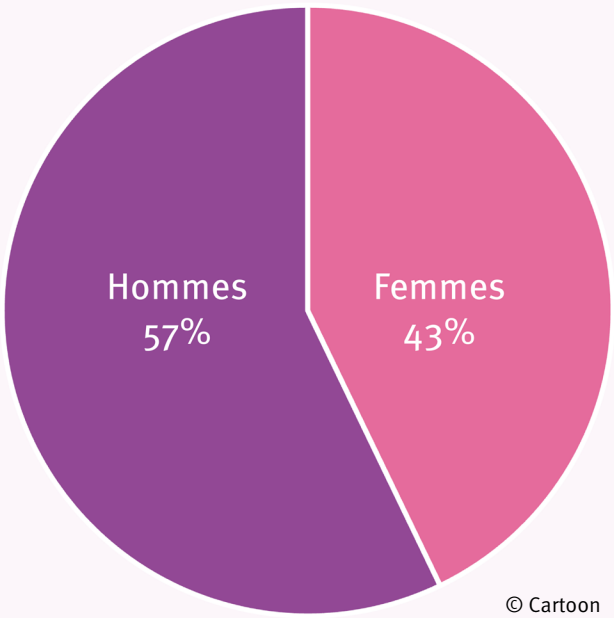
France	27
Royaume-Uni	4
Allemagne	2
Danemark	1
Espagne	1
Etats-Unis	1
Irlande	1
Italie	1
Norvège	1
Pologne	1
Republique Tchèque	1
Suisse	1

CATEGORIES DES SPEAKERS & EXPERTS



© Cartoon

GENRES DES SPEAKERS & EXPERTS



© Cartoon

6. COACHING PROGRAMME

OBJECTIFS ET CONTENU

Le **Coaching Programme** est une initiative de formation destinée à offrir aux **jeunes talents** issus d'écoles spécialisées, locales et reconnues, une **compréhension approfondie de l'industrie** de l'animation et des **défis rencontrés lors du lancement d'un projet**. Ce programme couvre divers aspects, notamment les différentes étapes de la production, les tendances du marché, les réussites des créateurs, les défis rencontrés par les réalisateurs, scénaristes ou producteurs et leurs résolutions, les rôles de chaque personne impliquée, la gestion du budget et les arrangements financiers, ainsi que les partenariats avec d'autres pays, entre autres.



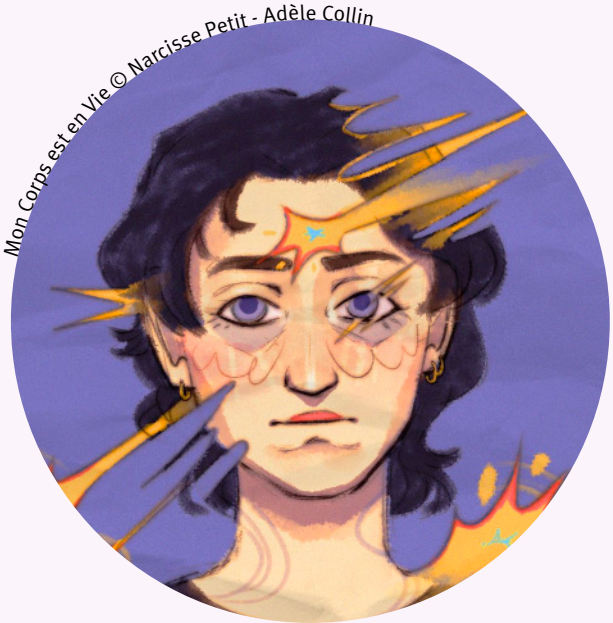
Plus de **50 étudiants** et enseignants provenant des écoles suivantes participent au Programme de Coaching de cette année : **Brassart Aix-en-Provence, École De Condé Marseille, École MoPA, ESRA Côte d'Azur, Lycée Marie Curie, MJM Graphic Design, ECV Aix-en-Provence** et **Ynov Campus Aix.**

PROGRAMME

Le programme fournit aux jeunes talents des outils essentiels pour leur développement. À travers 3 conférences, les participants apprennent à présenter des pitchs percutants, découvrir comment développer des projets, et à naviguer dans les opportunités de financement régionales.

PORTFOLIO REVIEW

Depuis l'année dernière, avec la collaboration de nos partenaires, une nouvelle initiative a été lancée et a rencontré un grand succès : nous avons donc décidé de la renouveler et de l'étendre cette année. Lors de 2 sessions d'une heure chacune, le mercredi 23 (matin), des groupes de 4 à 5 étudiants seront associés à des professionnels de la région. L'objectif est que les mentors **partagent leurs retours sur le portfolio des étudiants et leur offrent des conseils utiles.**





L'ATELIER MINI-PITCH

L'atelier **Mini-Pitch** est une occasion unique pour les étudiants de **présenter leur projet à un public d'experts régionaux** et d'autres étudiants. 6 projets sont sélectionnés (court-métrage, série télévisée, long-métrage, etc.) et présentés lors de cet atelier (10 minutes par projet) le vendredi 25 avril après-midi. Les étudiants peuvent ainsi **s'inspirer des pitchs vus les jours précédents dans le cadre de CartoonNext** et obtenir des retours du comité de sélection sur leurs projets.

7. ANIMATION DANS LA REGION

ANIMATION DANS LA REGION SUD

L'industrie de l'animation dans **la région Provence-Alpes-Côte d'Azur** a connu une **croissance significative** ces dernières années, soutenue par un fonds dédié créé en 2010, destiné à allouer des ressources pour les longs-métrages, courts-métrages, spéciaux et séries audiovisuelles à différents stades de production. Avec un budget de 1,4 million d'euros, le **fonds régional de soutien à l'animation** a soutenu **plus d'une centaine de projets** depuis sa création. Ces projets sont produits dans l'un des **15 studios régionaux** ou par des entreprises locales principalement situées à Avignon, Arles et Marseille, contribuant à l'**instauration d'un pôle d'animation dynamique dans cette région attractive**. La région abrite également plusieurs écoles renommées.



Flow © Dream Well Studio - Sacrebleu Productions - Take Five

L'ANIMATION A MARSEILLE

Les secteurs de l'animation et du jeu vidéo sont en plein essor et possèdent encore un potentiel de développement considérable. **La Ville de Marseille** est déterminée à **accélérer leur croissance en soutenant de manière significative les initiatives qui contribuent à leur développement et rayonnement**. L'une des priorités du conseil municipal est d'attirer talents et studios. Dans ce cadre, la rénovation du **Pôle Média de la Friche de la Belle de Mai** est prévue, dans le cadre du **projet "Marseille en Grand".**



Sormiou © Noé Doulière



© Cartoon

7. ANIMATION DANS LA REGION


Moods © Toon Factory

L'ANIMATION DANS LA METROPOLE AIX-MARSEILLE-PROVENCE

Aix-Marseille-Provence s'engage de durablement dans le développement et la consolidation d'une industrie cinématographique, audiovisuelle et numérique puissante, reposant sur des technologies de pointe. Elle propose un accompagnement sur mesure pour soutenir les porteurs de projets afin de répondre à leurs besoins financiers et les aider à trouver des lieux pour s'implanter ou développer leur activité.
Le **Fonds d'Aide Cinéma, Audiovisuel et Multimédia Métropolitain (FACAMM)**, lancé en 2024 et géré par la Mission Cinéma et Tournages, a pour objectif de **soutenir la production d'œuvres cinématographiques et audiovisuelles de fiction et d'animation** de qualité, originales et innovantes.

PROJECTIONS

Pour célébrer les récents succès du territoire, venez découvrir la projection de deux courts-métrages d'animation locaux, le jeudi 24 et le vendredi 25 avril.

» **Au Revoir Mon Monde**
d'**Estelle Bonnardel, Quentin Devred** & **Baptiste Duchamps** (MoPA)
Selectionné aux : Off-Courts de Trouville (France), Animafest Zagreb (Croatie), Show Me Shorts (Nouvelle-Zélande), Cinanima (Portugal) & Short Shorts (Japon)

» **Jour de Vent**
d'**Elise Golfouse, Hugo Taillez & Camille Truding** (Ecole des Nouvelles Images)
Selectionné aux : Festival international du court-métrage de Clermont-Ferrand (France), Poitiers Film Festival (France), Premiers Plans (France)


Goodbye My World © MoPA


Goodbye My World © ENSI / Miyu

8. ENTREPRISES PRESENTES A CARTOONNEXT 2025

VENEZ RENCONTRER NOS PROFESSIONNELS ! VOICI LA LISTE DES ENTREPRISES REPRÉSENTÉES PAR LES INTERVENANTS, EXPERTS ET PRODUCTEURS PRÉSENTS :

- ARTE France (France)
- BBC (Royaume-Uni)
- Bionaut (Republique Tchèque)
- Bura Games (Irlande)
- Caïmans Productions (France)
- Chase a Cloud (Bulgarie)
- Compass Films (Islande)
- DeAPlaneta Entertainment – Kids & Family (Espagne)
- DISNOSC (France)
- Fiilin Good Films (Finlande)
- FLUX (Montenegro)
- France Télévisions (FTV) (France)
- Hauteville Productions (France)
- Hoffs Production (Norvège)
- Institute for Transmedia Design (Slovenie)
- Kalank (France)
- Kickback Media (Royaume-Uni)
- Licensing International (Etats-Unis)
- MIAM ! animation (France)
- Mikrofilm (Norvège)
- Movimenti Production (Italie)
- NAK3D (Suisse)
- Ono (France)
- Polarity Reversal (Royaume-Uni)
- Publikum (Danemark)
- Sacrebleu Productions (France)
- Siesta Entertainment (Espagne)
- Special Touch Studios (France)
- TNZPV (France)
- TVP (Pologne)

Cliquez ici pour accéder à la liste complète des experts et speaker !

La liste exhaustive des participants sera disponible deux semaines avant l'événement.





9. APPROCHE DURABLE ET RESPONSABLE

DECOUVREZ NOTRE NOUVELLE APPLICATION MOBILE

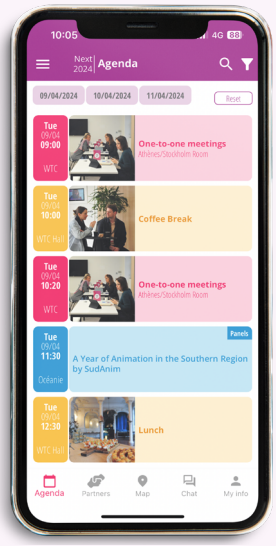
Découvrez notre application mobile, Cartoon Events. Facile d'utilisation, **elle sert d'outil pratique pour accéder à toutes les informations essentielles et améliorer votre expérience lors de CartoonNext**.
L'application vous permettra de:

- Consulter l'agenda de l'événement
- En apprendre davantage sur les projets pitchés, les conférences, les études de cas et les tables rondes.
- Donner et/ou recevoir des retours
- Discuter avec les autres participants
- Utiliser la map pour se rensigner sur les spots utiles
- Télécharger vos documents clés



VALEURS

Chez CARTOON, notre objectif est de créer des événements sûrs et inclusifs, où les échanges et les discussions sont basés sur la reconnaissance mutuelle et où chacun est traité avec respect et égalité. Pour en savoir plus sur nos valeurs et notre code de conduite cliquez ici !



© Cartoon

ENGAGEMENT DURABLE

Nous sommes fiers d'annoncer que CARTOON a obtenu la **certification ISO 20121** pour la gestion responsable des événements. La norme ISO 20121 offre un cadre visant à soutenir la réalisation des objectifs de développement durable établis par CARTOON, avec l'objectif d'amélioration continue, dans le respect total des exigences légales, de santé, de sécurité et autres exigences applicables aux événements. Conformément aux valeurs que nous défendons, nous collaborons avec un partenaire de choix, également certifié ISO 20121 : le World Trade Center Marseille Provence, qui accueillera l'événement. Découvrez-en davantage sur notre engagement durable ici.

SUR L'EVENEMENT

Une liste non-exhaustive des mesures durables prévues lors de l'événement :

- Encourager la marche et l'utilisation des transports en commun en choisissant des lieux proches les uns des autres.
- Tri sélectif des déchets;
- Fontaines à eau disponibles.
- Une journée repas 100 % végétariens.

Et ce sont des exemples parmi d'autres !



NOS PARTENAIRES

La 4e édition de CartoonNext est organisée par CARTOON - Association Européenne du Film d'Animation avec le soutien de **Creative Europe - Programme MEDIA de l'Union Européenne, Région Sud - Provence-Alpes-Côte d'Azur, Métropole Aix-Marseille-Provence, SudAnim et la Ville de Marseille.**

NOS EVENEMENTS

CartoonNext a été conçu et créé par CARTOON, une association internationale à but non lucratif basée à Bruxelles, visant à soutenir et promouvoir l'industrie européenne de l'animation. Depuis plus de 30 ans, CARTOON bénéficie du soutien financier du programme Creative Europe - MEDIA de l'Union Européenne pour mener à bien ses activités, qui se concentrent sur trois domaines :

• **CARTOON FORUM:** un forum de coproduction pour les séries animées, principalement pour la télévision.
Prochaine édition : du 15 au 18 septembre 2025 à Toulouse, France.

• **CARTOON MOVIE:** un forum de coproduction pour les films d'animation de long métrage, principalement pour le cinéma.
Prochaine édition : du 3 au 5 mars 2026 à Bordeaux, France.

• **CARTOON MASTERS:** trois séminaires de formation par an pour les professionnels de l'industrie, abordant des sujets spécialisés concernant le développement des compétences et des métiers liés à l'animation.
Prochaines éditions :
› Cartoon Springboard (Madrid, Espagne), 28-30 Octobre 2025
› Cartoon Business (Bruxelles, Belgique), 12-14 Novembre 2025

Cartoon
European Association of Animation Film

CARTOON - Association Européenne du Film d'Animation
www.cartoon-media.eu
masters@cartoon-media.eu / +32 2 344 76 18
© Cartoon 2025 - all rights reserved