

CartoonNext

Imagining the Future of Animation and Digital Content

MARSEILLE
8>10 Avril
2026

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



OFFICE DE
TOURISME
LOISIRS
& CONGRÈS
MARSEILLE

PRESS AREA



MATÉRIEL DE COMMUNICATION

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

- » [Un aperçu du programme.](#)
- » La liste des [projets sélectionnés](#) qui seront présentés lors de l'événement.
- » Tous les [speakers & experts](#) venant à l'événement.

CONTACT

ATTACHÉ DE PRESSE

» **Gerardo Michelin** gerardo@latindie.com

CARTOON - Association Européenne du Film d'Animaion
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 MATIÈRES

1. CartoonNext 2026	1
2. Comment ça marche ?	2
3. Programme	4
4. Projets sélectionnés	5
5. Statistiques	7
6. Coaching Programme	9
7. Animation dans la Région	10
8. Rencontrez-les à CartoonNext 2026	12
9. Approche durable et responsable	13



1. CARTOONNEXT 2026

UNE EXPÉRIENCE ENRICHISSANTE OÙ L'INNOVATION RENCONTRE LA CRÉATIVITÉ !

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



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 **250 participants** venus de plus de **20 pays** à travers le continent Européen, 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.



INFORMATIONS PRATIQUES

- » 8 - 10 avril 2026
- » World Trade Center (Marseille, France)
- » Contact : masters@cartoon-media.eu

NOS PARTENAIRES

Les principaux partenaires de CartoonNext 2026 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/ l'Office du Tourisme de Marseille**.

2. COMMENT ÇA 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](#).



SPEAKERS ET EXPERTS

CartoonNext 2026 réunit plus de 40 expert-es et speakers issus de 16 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 expert-es et speakers confirmé-es en [cliquant ici](#).



SESSIONS DE PITCH

Les **sessions de pitch** auront lieu les 9 et 10 avril.

- » **Durée:** chaque porteur-euse de projet disposera d'une **session de 30min** divisée en deux parties : les **10 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 ÇA MARCHE?

PRÉSIDENT·ES DE SESSIONS & MODÉRATEUR·RICES

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

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

La **liste des président·es de sessions et des modérateur·rices** 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 porteurs et porteuses de projets 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 et toutes**, elles permettent aux participants d'avoir des **échanges privilégiés avec leurs pairs**. En fonction des choix de chaque participant·e, CARTOON organisera des rencontres avec d'autres participant·es avec qui ils et elles souhaitent échanger. Chaque rencontre dure environ **20 minutes**.

Les rencontres one-to-one auront lieu le **Mercredi 8 avril, de 9h00 à 11h30**. Ces rencontres sont **accessibles sous réserve d'inscription et seront pré-organisées**.



3. PROGRAMME

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

Inventer demain : innovation, IA et nouvelles frontières créatives

» IA et animation : comment l'avenir façonne-t-il le travail à l'ère de l'IA générative ?

*Intervenant·es : Audrey Schomer, Analyste média et rédactrice en chef chez **Luminate** (USA), Marianne Carpentier, Directrice de l'innovation et des nouvelles technologies chez **TF1** (France) & Cathal Gaffney, Directeur de l'innovation chez **Brown Bag Films** (Irlande)*

» Une nouvelle ère pour le Stop Motion !

*Intervenant·es : Angélica Lares, Directrice Générale du Centre International de l'Animation chez **Taller del Chucho** (Mexique), Sarah Cox, Directrice Créative chez **Aardman Animations** (Royaume Uni) & Kerdi Kuusik-Oengo, Productrice à **Nukufilm** (Estonie)*

» La musique est la « bande originale de la vie » et un outil puissant pour le cinéma, la télévision et les jeux vidéo !

*Intervenants : Thibault Kientz-Agyman, Compositeur chez **Twentykeys** (France), P.T Adamczyk, Compositeur & Producteur de Musique chez **CD PROJEKT RED** (Pologne) & Laurence Ripoll, Chargée de Projets à **MCM Festival** (France)*

Un marché mondial en pleine mutation

» Quelles nouveautés chez les diffuseurs commerciaux européens ?

*Intervenante : Coralie Boitrelle-Laigle, Directrice des programmes jeunesse chez **Gulli/M6** (France)*

» Nouvelles opportunités, nouvelles compétences : explorer les possibilités offertes par l'IA !

*Intervenantes : Elena Sinel, Fondatrice & CEO de **Teens in AI** (Portugal & Royaume Uni) & Michelle Connolly, Fondatrice de **Educational Voice** (Irlande)*

» Les femmes dans le jeu vidéo : si 48% des joueurs sont des femmes pourquoi 84% des postes de direction sont-ils encore occupés par des hommes ?

*Intervenantes : Kelly Vero, Fondatrice de **NAK3D** (Suisse) & Ruth Lemmen, Co-fondatrice & Ambassadrice de **Womenize! Games and Tech Voice** (Allemagne)*

Talents & voix créatifent, moteur de l'avenir.

» Découvrez les prochaines étapes pour la division TV et cinéma d'Ubisoft

*Intervenant : Taïeb Ben Amor, Directeur de la Production & des Affaires Commerciales chez **Ubisoft** (France)*

» CartoonNext célèbre *Olivia* et le *Tremblement de Terre Invisible* !

*Intervenante : Irene Iborra Rizo, Animatrice chez **Citoplasmas Stop Motion Animation Studio** (Espagne)*

» L'audacieuse aventure de Misse Saturne : pionnière d'une nouvelle vague dans l'animation adultes !

*Intervenantes : Annelyse Vieilledent, Productrice artistique chez **Fortiche Production** (France) & Marianne Lévy-Leblond, Directrice de l'unité Créations numériques chez **ARTE** (France)*

Cliquez [ici](#) pour obtenir plus de détails sur ces sessions et découvrir le programme complet !

4. PROJETS SÉLECTIONNÉS

Les projets sélectionnés 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 et 7 en développement.

B-86oK: Synchtrails

- » **Pays** : France
- » **Format** : Série TV
- » **Plateformes** : Jeux Vidéo • Musique • Contenu Digital
- » **Public Cible** : Jeunes adultes / Adultes



© B-86oK: Synchtrails

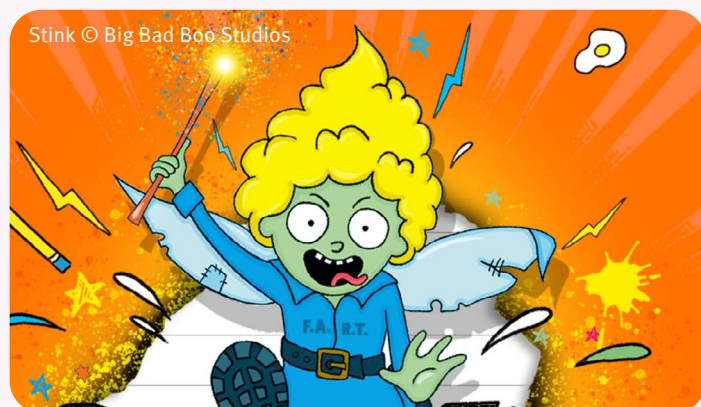
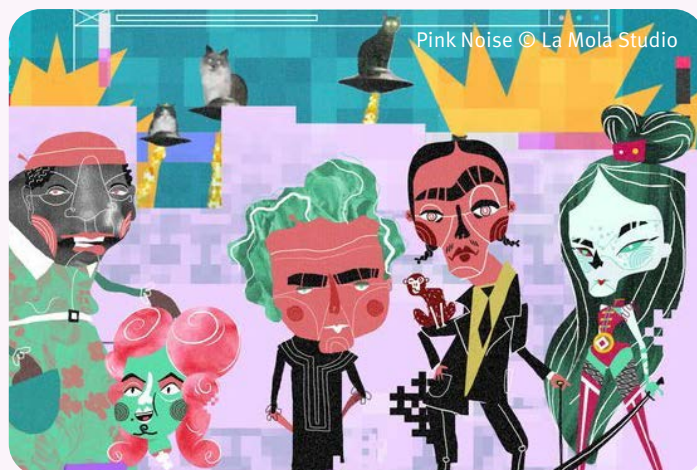


Illogical Adult World

- » **Production** : Salt Cinema (Ukraine)
- » **Format** : Série TV
- » **Plateformes** : Bande Dessinée • Contenu Digital
- » **Public Cible** : Enfants 6-9 ans

Pink Noise

- » **Production** : La Mola Studio (Espagne)
- » **Format** : Série TV
- » **Plateformes** : Bande Dessinée • Podcast • Film
- » **Public Cible** : Jeunes adultes / Adultes

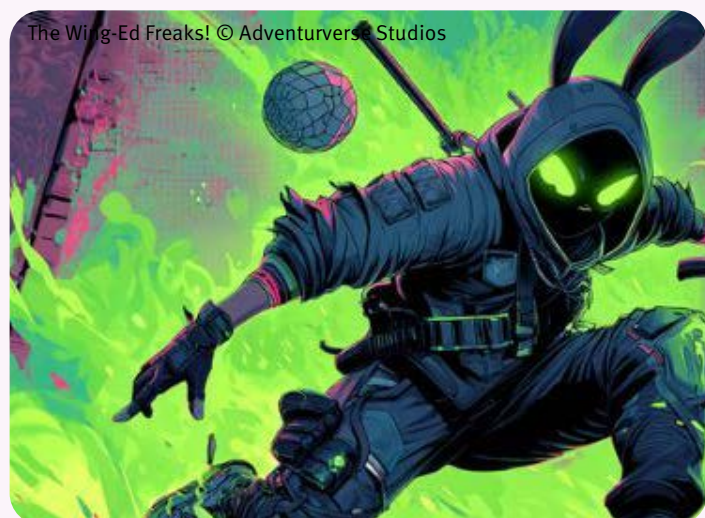
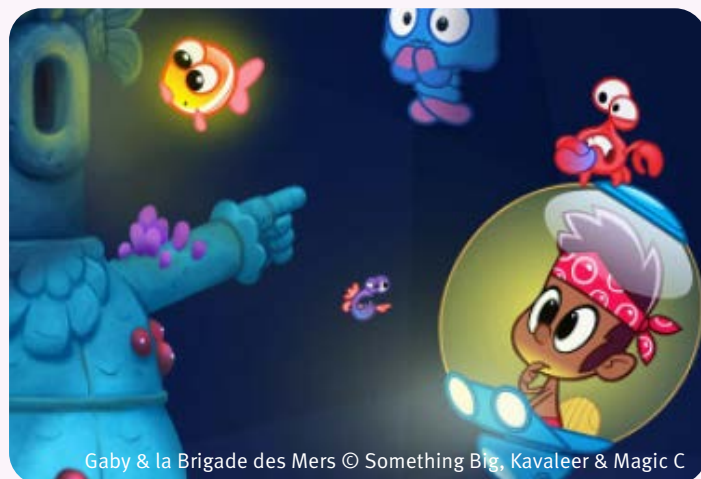


Stink

- » **Production** : Big Bad Boo Studios (Autriche)
- » **Format** : Série TV
- » **Plateformes** : Bande Dessinée/Livre • Podcast • Jeux Video
- » **Public Cible** : Enfants 6-9 ans

Gaby & la Brigade des Mers

- » **Production** : Something Big (France), Kavaleer (France) & Magic C (France)
- » **Format** : Contenu Digital
- » **Plateformes** : Application • Série TV
- » **Public Cible** : Pré-scolaires 5-6 ans

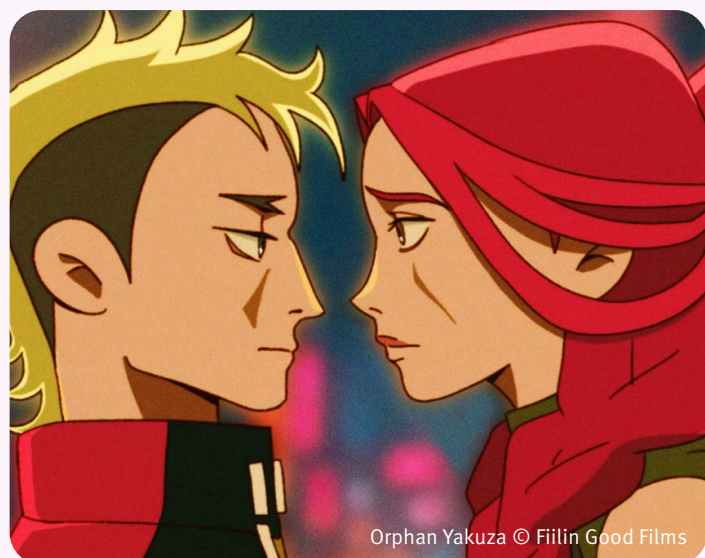


The Wing-Ed Freaks!

- » **Production** : Adventurverse Studios (Irlande)
- » **Format** : Jeu RA/RV
- » **Plateformes** : Série TV • Podcast • Licensing • Contenu Digital
- » **Public Cible** : Adolescents 12-15 ans

Cosmic Loom

- » **Pays** : Italie
- » **Format** : Contenu Digital
- » **Plateformes** : Série TV • Licensing
- » **Public Cible** : Adolescents 12-15 ans



Orphan Yakuza

- » **Production** : Fiilin Good Films (Finlande)
- » **Format** : Long Métrage
- » **Plateformes** : Jeux Vidéo • Bande Dessinée • Contenu Digital
- » **Public Cible** : Jeunes adultes / Adultes

5. STATISTIQUES

STATISTIQUES – PROJETS ACCEPTÉS CARTOONNEXT 2026

8 projets provenant de 7 pays différents, seront présentés lors de CartoonNext 2026.

ÉTAT D'AVANCEMENT

Projets en concept	1
Projets in development	7

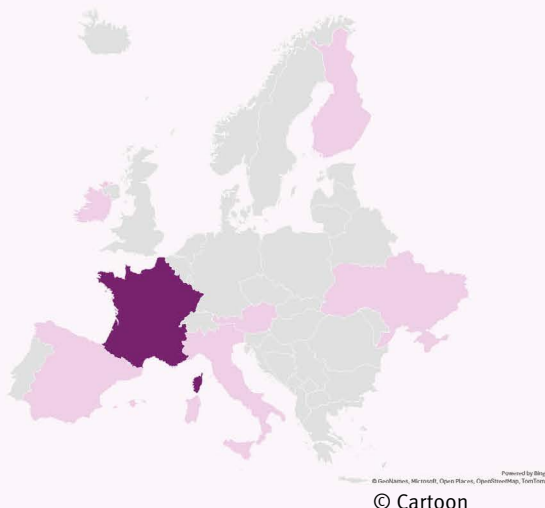
BUDGET

Entre €350k et €1.1M	2
Entre €2.8M et €3.1M	3
Entre €3.2M et €5.1M	2
Plus de €6.5M	1

MOYENNE	€3 108 378.58
MÉDIANE	€2 972 316

PAYS REPRÉSENTÉS

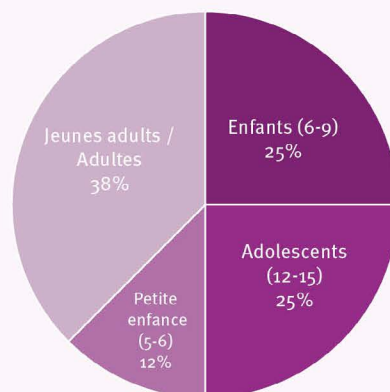
France, Autriche, Espagne, Finlande, Irlande, Italie & Ukraine.



FORMAT PRINCIPAL

Série TV	4
Contenu web	2
Long-Métrage	1
RA/RV	1

PUBLIC CIBLE



© Cartoon

THÈMES

Parmi les thèmes abordés dans les projets sélectionnés, on retrouve **l'aventure, la science-fiction, les relations socio-émotionnelles, l'inclusion, la durabilité, la comédie, l'amitié et la fantaisie**. Ces choix reflètent l'évolution des dynamiques de l'animation.

PLATEFORMES TRANSMEDIA



© Cartoon

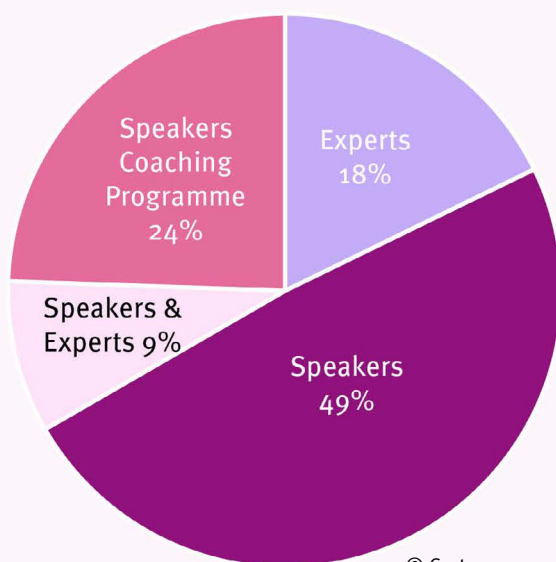
5. STATISTIQUES

STATISTIQUES – SPEAKERS ET EXPERTS CARTOONNEXT 2026

SPEAKERS & EXPERTS

45 Speakers and Experts
venant de 16 pays différents
64% sont des nouveaux venus

CATEGORIES DES SPEAKERS & EXPERTS

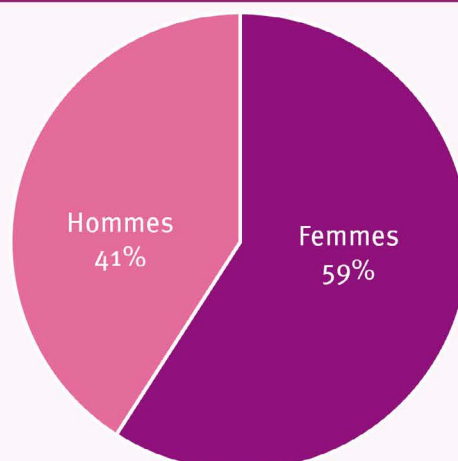


© Cartoon

PAYS DES SPEAKERS & EXPERTS

France	24
Royaume Uni	4
Irlande	2
Espagne	2
Suède	2
Allemagne	1
États-Unis	1
Estonie	1
Finlande	1
Japon	1
Mexique	1
Pays-Bas	1
Pologne	1
Portugal	1
Slovaquie	1
Suisse	1

GENRE DES SPEAKERS & EXPERTS



© Cartoon

6. COACHING PROGRAMME

OBJECTIFS ET CONTENU

Le **Coaching Programme** est une initiative de formation destinée à offrir aux **jeunes talents** issu-es 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, les défis rencontrés par les professionnel·les 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 étudiant-es** et enseignant-es 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, ECV Aix-en-Provence, ENSI and Ynov Campus Aix.

PROGRAMME

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

PORTFOLIO REVIEW

Depuis 2024, 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 cette année. Lors de 2 sessions d'une heure chacune, le mercredi 8 (matin), des groupes de 4 à 5 étudiant-es seront associé-es à des professionnel·es de la région. L'objectif est que les mentor-es **partagent leurs retours sur le portfolio des étudiant-es et leur offrent des conseils utiles**.



L'ATELIER MINI-PITCH

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

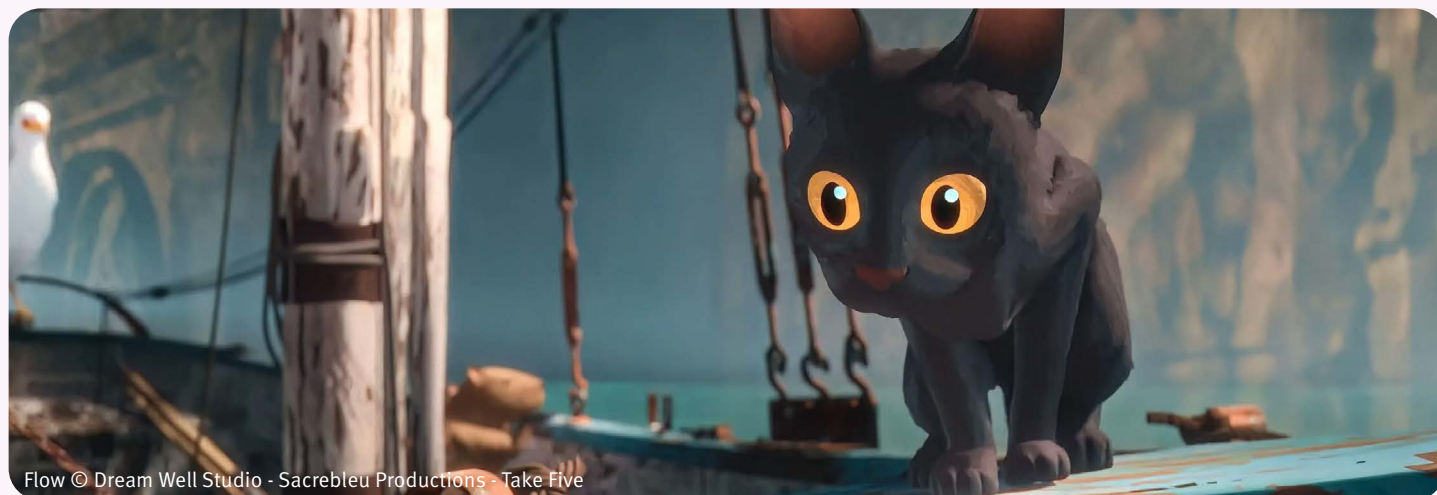
Les sandwichs de Maman © Anouk Massé



7. ANIMATION DANS LA RÉGION

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.



L'ANIMATION À 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"**.



7. ANIMATION DANS LA RÉGION

L'ANIMATION DANS LA MÉTROPOLE AIX-MARSEILLE-PROVENCE



Consciente des opportunités économiques et d'emploi offertes par **les industries culturelles et créatives (ICC)**, la **Métropole Aix-Marseille-Provence** a placé ce secteur, qui comprend le secteur de l'animation et, plus généralement, **les industries cinématographiques et audiovisuelles**, au **cœur de sa stratégie de développement et d'attractivité**. En effet, en octobre 2024, la Métropole a voté, en priorité dans son agenda de développement économique, une feuille de route dédiée aux ICC, marquant ainsi son ambition de soutenir le développement et la structuration de ce secteur d'excellence. **La Mission Cinéma et Tournages Métropolitaine**, créée en 2023 au sein de l'institution, est le point d'entrée privilégié des professionnels du secteur, notamment en matière d'aide à la production. Dans cette optique, **le Fonds d'Aide Cinéma, Audiovisuel et Multimédia Métropolitain (FACAMM)**, lancé en 2024, a déjà soutenu **24 projets (dont 7 œuvres d'animation)**.

PROJECTIONS

Pour célébrer **les récents succès du territoire**, venez découvrir la projection de deux courts-métrages d'animation locaux, le jeudi 9 et le vendredi 10 avril.

» Sulaimani

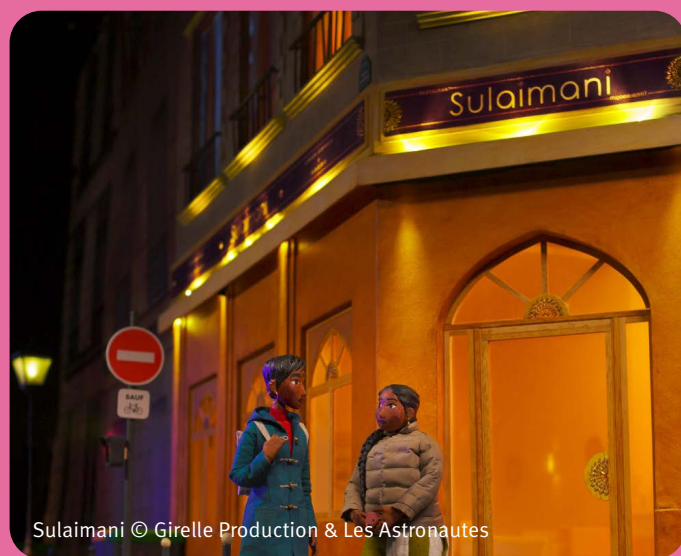
réalisé par **Vinnie Ann Bose**, produit par **Girelle Production & Les Astronautes** et distribué par **Pentacle Productions**

Un soir, à Paris, deux indiennes de la région du Kérala qui ne se connaissent pas, se trouvent dans le restaurant indien Sulaimani. Assises à quelques mètres de distance, elles s'observent, intriguées l'une par l'autre. Dans ce Kérala miniature que constitue le restaurant, les odeurs, les saveurs, la musique, la langue, tout les renvoie à l'Inde de leur passé. Chacune revisite son parcours de déracinement et d'émancipation pendant ce voyage symbolique rempli de souvenirs.

» Une Fugue

réalisé par **Agnès Patron**, produit et distribué par **Sacrebleau Productions**

De Frère, Sœur se souvient qu'il avait les yeux noirs, des cheveux semblables aux siens, des épaules fines comme les ailes d'un oiseau et qu'il connaissait par cœur le chemin de la rivière. De Frère, Sœur n'a rien oublié.



Sulaimani © Girelle Production & Les Astronautes



Une Fugue © Sacrebleu Productions

8. RENCONTREZ-LES À CARTOONNEXT 2026 !

VOICI LA LISTE DES ENTREPRISES REPRÉSENTÉES PAR LES PROFESSIONNEL·LES PRÉSENT·ES :

- » Aardman Animation (Royaume-Uni)
- » Adventurverse Studios (Irlande)
- » Altered Gene (Royaume Uni)
- » ARTE France (France)
- » BBC (Royaume Uni)
- » Big Bad Boo Studios (Autriche)
- » Brown Bag Films (Irlande)
- » CD PROJEKT RED (Pologne)
- » Citoplasmas Studio (Espagne)
- » CNC (France)
- » Cross The Ages (France)
- » DeAPlaneta - Kids & Family (Espagne)
- » Educational Voice (Irlande)
- » Fiilin Good Films (Finlande)
- » Fortiche (France)
- » France Télévisions (FTV) (France)
- » JAM Media (Irlande)
- » La Mola Studio (Espagne)
- » Les Astronautes (France)
- » Luminate (USA)
- » M6 / Gulli (France)
- » Magelis (France)
- » NAK3D (Suisse)
- » NBI Pictures (Italie)
- » Nukufilm Studios (Estonie)
- » Paramount - Kids & Family (Pays-Bas)
- » Polarity Reversal (Royaume Uni)
- » Salt Cinema (Ukraine)
- » Something Big (France)
- » STVR (Slovaquie)
- » Studio Stray Dogs (France)
- » Taller del Chucho Studio (Mexique)
- » Teens in AI (Portugal/Royaume Uni)
- » TF1 (France)
- » The Gang (Suède)
- » TNZPV (France)
- » Tokyo Epic (Japon)
- » Twentykeys (France)
- » Ubisoft (France)
- » Unity (Royaume Uni)
- » Visible Realms (Finlande)
- » Womenize! Games and Tech (France)

[Cliquez ici pour accéder à la liste complète des expert·es et speaker !](#)

La liste exhaustive des participant·es sera disponible deux semaines avant l'événement.

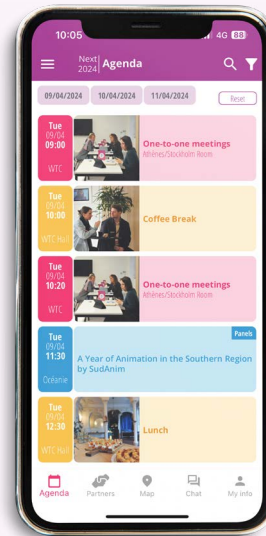


9. APPROCHE DURABLE / RESPONSABLE

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 renseigner sur les spots utiles
- » Télécharger vos documents clés



© 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'ÉVÉNEMENT

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;
- » Repas 100 % végétariens.

Et ce sont des exemples parmi d'autres !

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](#) !



NOS PARTENAIRES

La 5e 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/ l'Office du Tourisme de Marseille.**

NOS ÉVÉNEMENTS

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 14 au 17 septembre 2026 à Toulouse, France.

- **CARTOON MOVIE:** un forum de coproduction pour les films d'animation de long métrage, principalement pour le cinéma.

Prochaine édition : du 2 au 4 mars 2027 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), 3-5 Novembre 2026

- › Cartoon Business (Bruxelles, Belgique), 24-26 Novembre 2026