

Communiqué de presse
26 mars 2026.



CARTOONNEXT 2026 EXPLORE LE PRÉSENT ET FAÇONNE L'AVENIR DE L'ANIMATION EUROPÉENNE ET DES INDUSTRIES CRÉATIVES

Plus de 250 participants issus de plus de 20 pays se réuniront du 8 au 10 avril dans la ville de Marseille à l'occasion de l'édition 2026 de CartoonNext, l'événement de réseautage et de formation dédié aux professionnels européens de l'animation et de l'audiovisuel.

Créé en 2022 en réponse à un secteur en rapide évolution, l'événement proposera un programme de conférences abordant des thématiques telles que la distribution, la production, la diffusion, l'édition, le jeu vidéo, la création, les nouvelles technologies et la musique. Réunissant 45 experts et intervenants venus d'Europe et d'ailleurs, il favorise les échanges et la formation, permettant aux participants de bénéficier de retours directs et de discussions approfondies.

En complément du programme de conférences, CartoonNext offre aux créateurs et producteurs venus de toute l'Europe l'opportunité de présenter leurs projets, ainsi qu'un ensemble d'initiatives de networking destinées aussi bien aux professionnels confirmés qu'aux talents émergents du secteur.

Sessions pour inspirer l'avenir

Sous la supervision de Vanessa Chapman, Responsable du Contenu de CartoonNext, le programme explore le présent et façonne l'avenir de l'animation européenne et des industries connexes à travers des conférences, panels et études de cas soigneusement sélectionnés, réunissant des acteurs majeurs du secteur. Parmi les thématiques abordées, l'impact de l'IA sur l'animation occupe une place centrale, avec les interventions d'Audrey Schomer (Luminate), Marianne Carpentier (TF1), Cathal Gaffney (Brown Bag Films), Elena Sinel (Teens in AI) et Michelle Connolly (Educational Voice). Ils analysent l'évolution des workflows et des métiers, ainsi que les nouvelles compétences et formations nécessaires pour répondre aux défis à venir. Cette réflexion est complétée par Hayato Inoue et Olivia Papini (Tokyo Epic), qui examinent l'essor actuel des micro-fictions animées pilotées par l'IA.

Comprendre les tendances émergentes du secteur de l'animation est essentiel pour en façonner l'avenir. Dans cette optique, le programme met en lumière les grandes évolutions

de l'animation européenne, allant des changements de comportements des publics et des stratégies cross-média chez Gulli/M6 - présentés par Coralie Boitrelle-Laigle (M6 Métropole Télévision / Gulli) - à un nouvel essor de l'animation en stop-motion porté par l'innovation et la collaboration internationale, comme l'expliquent Angélica Lares (El Taller del Chucho), Sarah Cox (Aardman Animations) et Kerdi Kuusik-Oengo (Nukufilm Studios).

Les différents parcours créatifs et de production dans l'animation sont également abordés à travers des études de cas, notamment « Miss Saturne », une série multiplateforme avec une forte identité visuelle présentée par Annelyse Vieilledent (Les Storygraphes & Fortiche) et Marianne Lévy-Leblond (Arte France) ; « Olivia et le Tremblement de terre invisible », un long métrage en stop-motion développé en coproduction internationale, présenté par sa réalisatrice Irene Iborra Rizo (Citoplasmas Stop Motion) ; ainsi que « Les Groos », une série présentée par Gabrielle d'Andrimont et David Mirailles (Bobby Prod), passée du Coaching Programme de CARTOON et par Cartoon Forum à la production et à la diffusion.

Par ailleurs, l'innovation portée par les entreprises dans les industries du jeu vidéo et de l'audiovisuel sera explorée à travers deux conférences basées sur l'expérience d'Ubisoft et de The Gang Sweden, ainsi qu'un panel consacré au rôle de la musique dans la narration à travers le cinéma, la télévision et les jeux vidéo. Enfin, une discussion portera également sur les obstacles limitant l'accès des femmes aux postes de direction dans l'industrie du jeu vidéo, ainsi que sur les actions nécessaires pour construire un secteur plus inclusif.

Le programme complet est disponible via [ce lien](#).

Activités de networking et de formation

CartoonNext est un événement à taille humaine qui privilégie des échanges de qualité plutôt que la quantité, offrant un environnement où les décideurs sont réellement accessibles grâce à une série d'activités de networking.

Sur deux jours, les **sessions de pitch** permettront de découvrir [huit projets](#) à différents stades de développement, provenant de toute l'Europe et destinés à tous les publics. Parmi les projets sélectionnés figurent les séries TV « Stink » (Big Bad Boo Studios, Autriche), « B-860K: Synchtrails » (France), « Pink Noise » (La Mola Studio, Espagne) et « Illogical Adult World » (Salt Cinema, Ukraine) ; les contenus digitaux et digital-first « Gaby et la Brigade des Mers » (Something Big / Kavaleer / Magic C, France) et « Cosmic Loom » (Italie) ; le long métrage « Orphan Yakuza » (Fiilin Good Films, Finlande) ; ainsi que le jeu AR/VR « The Wing-Ed Freaks! » (Adventurverse Studios, Irlande).

Parallèlement, les **One-to-One Meetings** sont conçus pour les professionnels de l'animation souhaitant échanger avec d'autres participants, notamment les intervenants et producteurs. En fonction des préférences de chacun, un agenda personnalisé de rendez-vous d'une durée maximale de 20 minutes sera établi avec des entreprises sélectionnées inscrites au programme.

Les **Next Ideas Labs** constituent une nouvelle initiative de CartoonNext : des [tables rondes interactives](#) conçues pour favoriser le dialogue, la collaboration et le networking entre professionnels. Au cours de sessions d'une heure, les participants auront l'opportunité

d'échanger avec des experts du secteur, de discuter de questions clés et de partager leurs points de vue.

Chaque année, environ 50 étudiants en animation de la Région Sud participent au **Coaching Programme** de CartoonNext, qui propose des présentations animées par des créateurs et producteurs émergents et confirmés, partageant leurs expériences professionnelles et leurs premiers projets. Les étudiants ont également la possibilité d'assister aux keynotes et aux sessions de pitch afin d'acquérir une compréhension approfondie du secteur. Le programme comprend aussi un **Portfolio Review**, au cours de laquelle les participants rencontrent des professionnels de différents domaines pour obtenir des retours et des conseils pratiques sur leur travail.

À propos de CARTOON

CARTOON – European Association of Animation Film est une association internationale à but non lucratif basée à Bruxelles, qui organise Cartoon Movie, ainsi que Cartoon Forum, un forum de coproduction dédié aux séries d'animation TV, et les séminaires de formation CartoonNext, Cartoon Springboard et Cartoon Business.

Les principaux partenaires de CartoonNext 2026 sont le programme Europe Créative – MEDIA de l'Union européenne, la Région Sud – Provence-Alpes-Côte d'Azur, la Métropole Aix-Marseille-Provence, SudAnim et la Ville de Marseille / Office de Tourisme de Marseille.

Directrice de CARTOON : Annick Maes

Coordinatrice de CartoonNext : Laura Jarka – laura.jarka@cartoon-media.eu

Attaché de presse : Gerardo Michelin – gerardo@latindie.com – Tel: (+34) (630) 572 268

[Press Corner](#).