

CARTOON FORUM 2023 OU LES TENDANCES EUROPÉENNES DE SÉRIES ANIMÉES

Depuis deux ans que nous couvrons le Cartoon Forum via un thread Twitter, sur la base des projets de séries annoncés sur le site de la convention, il était temps d'en faire un véritable article, et de mettre en avant les tendances du moment qui ressortent de cette importante rencontre européenne pour la production de film d'animation.



@violetaocortes sur Instagram



@les_intervalles



@LesIntervalles



@Les_Intervalles



Un peu de contexte

Rappelons d'abord les bases : le Cartoon Forum existe depuis 1990 et se déroule à Toulouse sur trois jours, en septembre. Des producteurices venues de toute l'Europe s'y rendent pour pitcher des séries en cours de développement, en quête de partenaires financier-es. On trouve sur le site de l'événement la liste de tous les projets présentés, avec un court résumé de l'intrigue, quelques informations techniques, ainsi que les noms des personnes impliquées (réalisatrice, auteurice graphique et littéraire et producteurice).

C'est un événement organisé par l'association bruxelloise Cartoon et qui forme, avec le Cartoon Movie (pour les longs-métrages) et le Cartoon Springboard (dédié au jeunes talents), trois des plus importants regroupements européens du film d'animation (avec le MIPCOM et le MIFA). A noter que si l'intégralité de l'équipe organisationnelle de l'événement est féminine, son conseil d'administration ne compte que trois femmes pour un total de onze membres.

Les studios ne peuvent pitcher qu'un seul projet de série, et ne semblent pas, à lire les pages dédiées à chacun d'entre eux, avoir d'obligation concernant la mention des auteurices littéraires et graphiques. On compte par ailleurs un certain nombre de projets pour lesquels les producteurices se retrouvent aussi réalisatrice. Souvent temporaires, le temps de solidifier le projet, tant financièrement qu'artistiquement, iels influent cependant énormément sur les séries en développement, et sur le choix du / de la réalisatrice qui portera à bien le projet.



De même, les auteurices littéraires ne composent pas l'intégralité des scénaristes travaillant sur le projet et iels ne sont parfois pas même précisé-es. C'est encore plus le cas pour les auteurices graphiques, alors même que les studios présentent des visuels des projets lors des sessions de pitches.

De ce fait, nous tenons à préciser que les statistiques ci-dessous représentées, si elles peuvent donner un aperçu des tendances des développements de séries d'animation européennes, ne sont pas pour autant figées et définitives. Les équipes de production sont amenées à évoluer selon les financements des projets.

L'étape de développement étant malgré tout cruciale pour donner à la série son ton, sa cible, son lore et ses personnages principaux, les personnes travaillant dessus ont une influence particulièrement importante sur ce que deviendra le projet.

Notons que cette année, parmi les mots-clés permettant d'identifier les sujets de chaque projet, on trouve celui de "female character". Doit-on encore préciser la présence d'un personnage principal féminin en 2023 pour déterminer le style de série dont il est question ? D'autant que les autres thématiques listées avec ce mot-clé sont très variées, allant de l'éducatif à l'amitié, en passant par l'aventure et le drame.

Ou est-ce parce qu'il est encore vu comme extraordinaire d'avoir une protagoniste féminine ?

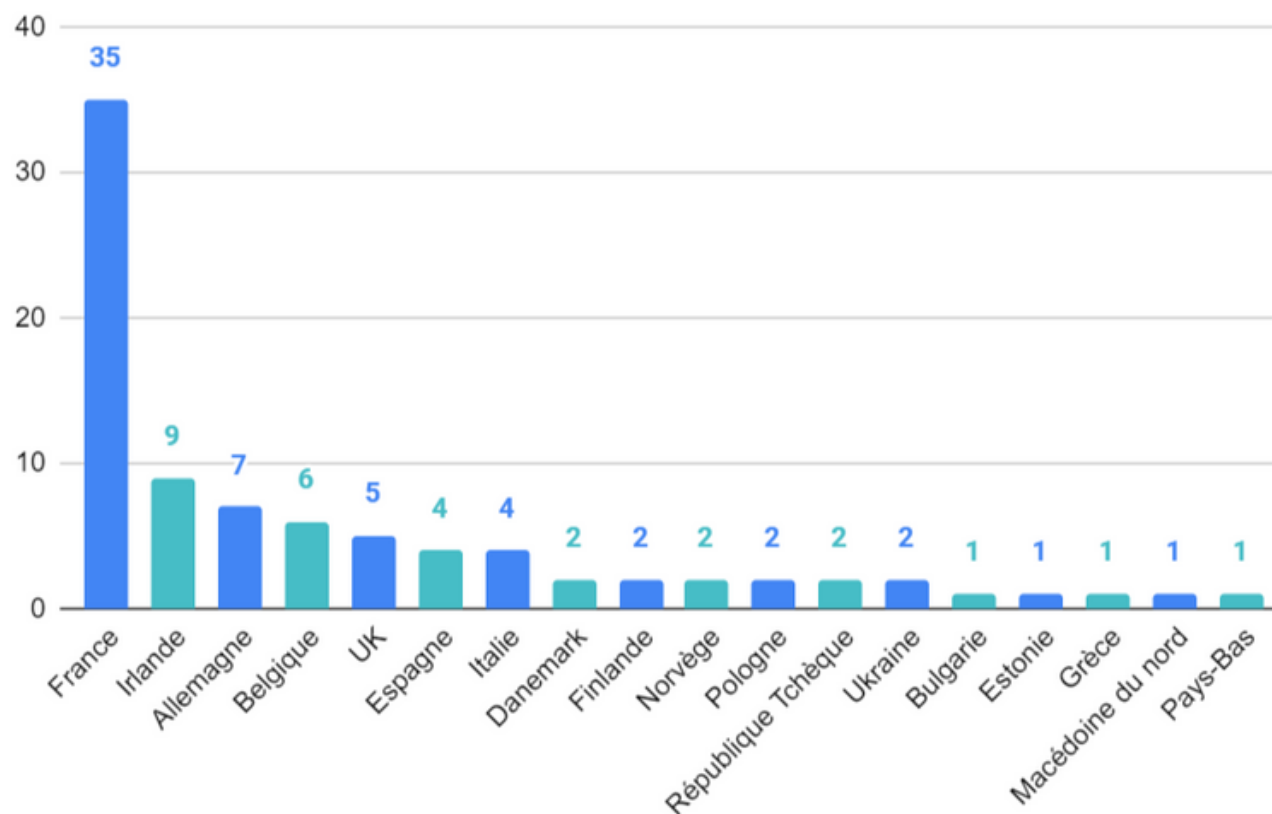
En parallèle, les mots-clés ne précisent évidemment pas le genre du protagoniste lorsque celui-ci est masculin. En parallèle, les mots-clés "sustainability" et "ecology" sont aussi récurrents, comme c'est le cas depuis quelques années.



Les tendances de l'édition 2023

La France reste le plus gros producteur européen de contenus animés si l'on s'en tient au nombre impressionnant de projets présentés par rapport à ses voisins. Près de la moitié sont français. Les tendances présentées ont donc une propension à épouser le point de vue français, même si des exceptions sortent du lot. A noter que nos productions s'exportent d'ailleurs bien au-delà des frontières européennes puisque l'Amérique du Nord, et dans une moindre mesure la Chine, ce qui peut influencer sur les standards culturels de représentation dans nos productions.

Nombre de projets de séries présentées par pays



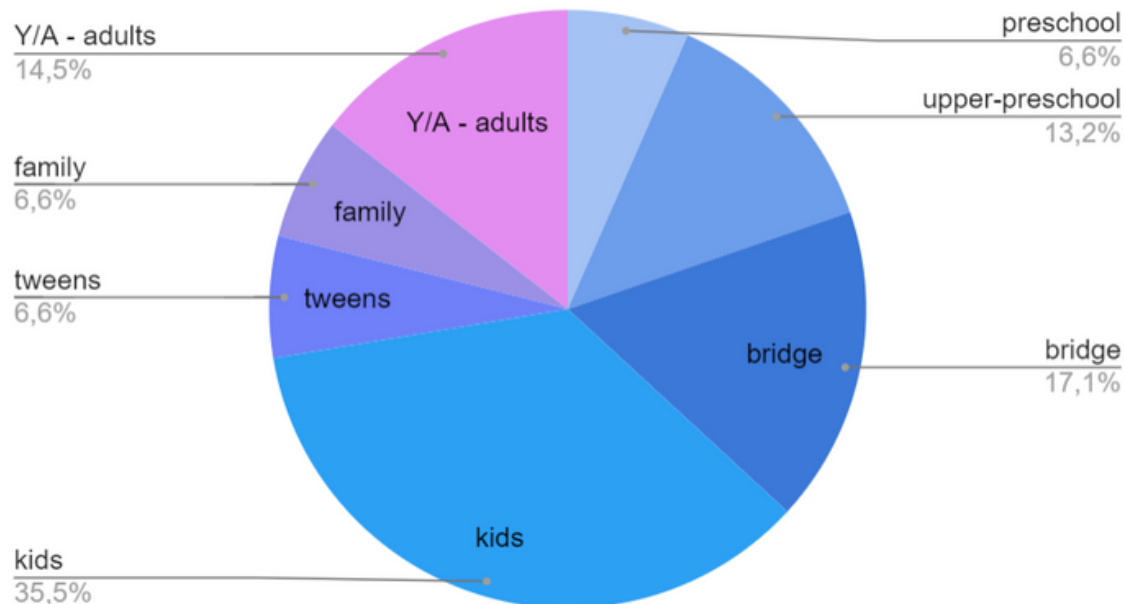
La première constatation de cette sélection annuelle concerne la cible : il semblerait que la décennie du pre-school soit belle et bien derrière nous. Là où il y a deux ans on ne voyait aucun tweens, cette nouvelle catégorie, entre le kids et le teens, se fraye tranquillement son bout de chemin depuis 2022. Et si la cible kids reste la plus plébiscitée, les projets Y/A (Young Adult) et adultes se multiplient, au-delà de son classique format capsule. On retrouve d'ailleurs plusieurs projets que nous avons évoqué au dépouillement du numéro annuel spécial animation d'Ecran Total, début 2022 et 2023

C'est le cas de *S.Irène.S*, de *Papy et Mamy* ont fait la révolution et de Pion·nes par exemple. Reste une certaine difficulté à classer correctement les œuvres dites "family", qui semblent à première vue appartenir à la catégorie kids ou tweens.

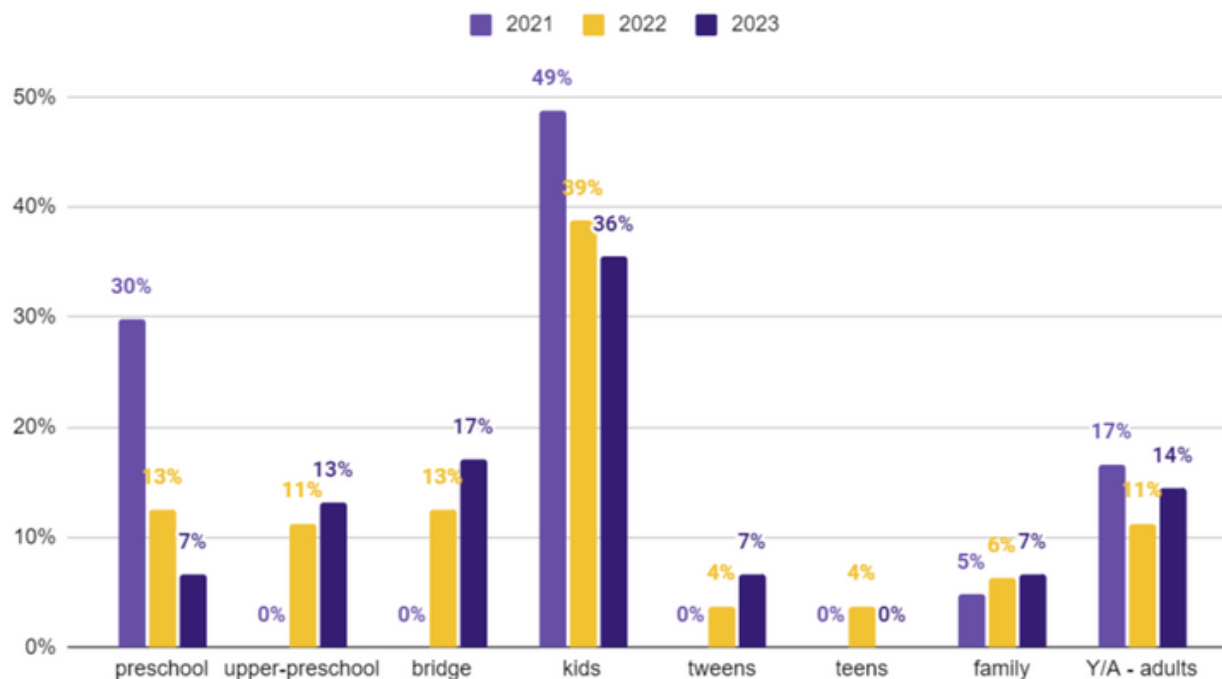
De même, les classes d'âge des catégories classiques ont évolué : de l'habituel 3-4 ans, 4-6 ans, 6-8 ans et 8-10 ans, l'âge minimum des cibles a avancé jusqu'à 2 ans (alors qu'on tend généralement à considérer qu'il faut éviter un maximum les écrans avant 3 ans) et s'étend jusqu'à 11 ans.

Plusieurs catégories ont également des âges qui se chevauchent, rendant la classification moins aisée.






































































































































































Part des projets de séries présentés selon leur cible



Pourcentages de projets de séries présentées sur trois ans selon leur cible



Tranches d'âges classiques et nouvelles

TRANCHES D'ÂGE	PRESCHOOL		UPPER PRESCHOOL		BRIDGE		KIDS		TWEENS		TEENS		Y/A* - ADULTS				
2-4 ANS																	
3-4 ANS																	
4-6 ANS																	
5-6 ANS																	
5-7 ANS																	
6-8 ANS																	
6-9 ANS																	
8-10 ANS																	
9-11 ANS																	
12-16 ANS ?																	



Tranches d'âges
de Cartoon Forum



Tranches d'âges
classiques



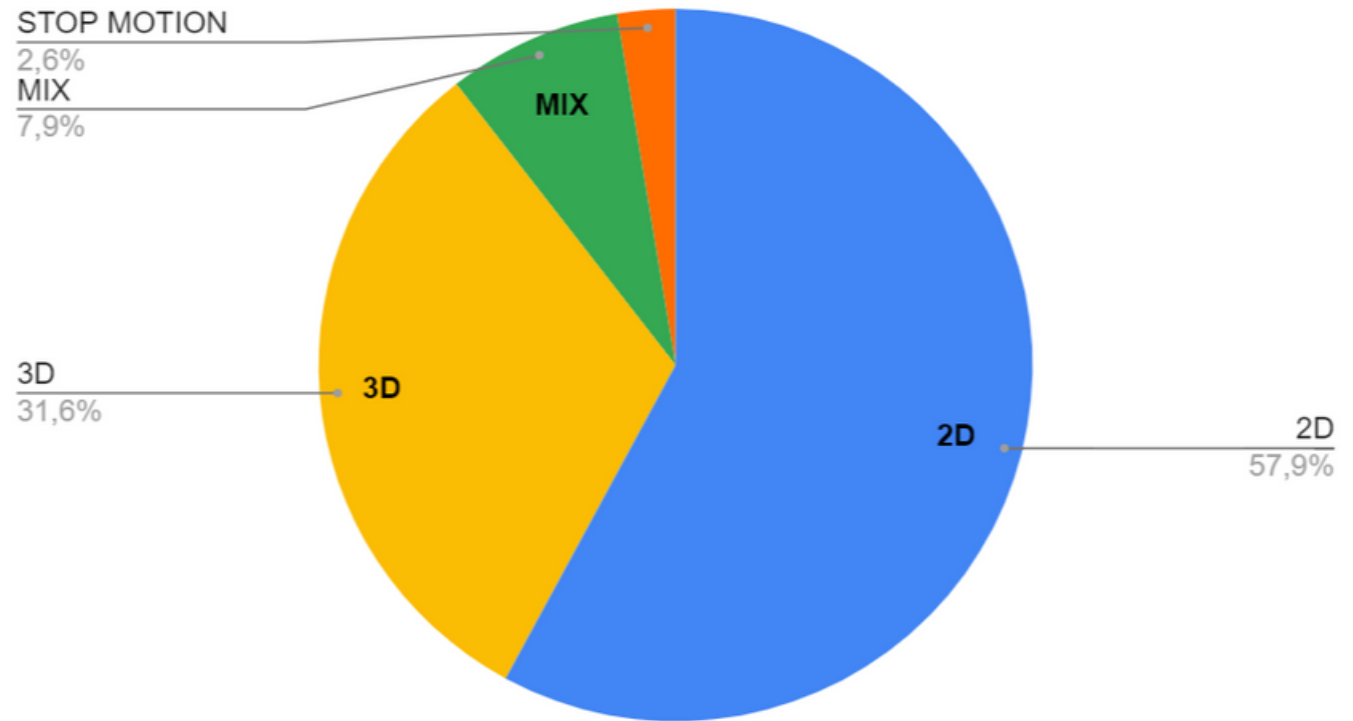
Tranches d'âges
incertaines

*Young Adults

On trouve toujours une propension notable d'adaptations (22%), le plus souvent de bandes-dessinées, puisque cela facilite le travail de bible graphique et rassure souvent les producteurices sur un public qui paraît de fait déjà acquis.

La 2D garde la part du lion, avec près de 58% des projets présentés cette année. On compte derrière une 3D, qui, contrairement à ce qu'on tend à penser, n'est pas nécessairement plus chère que la 2D. Cela reste un éternel débat de notre milieu, mais il ne nous semble pas que cette explication soit à elle seule suffisante pour expliquer la proportion moindre de pitches 3D proposés au Cartoon Forum.

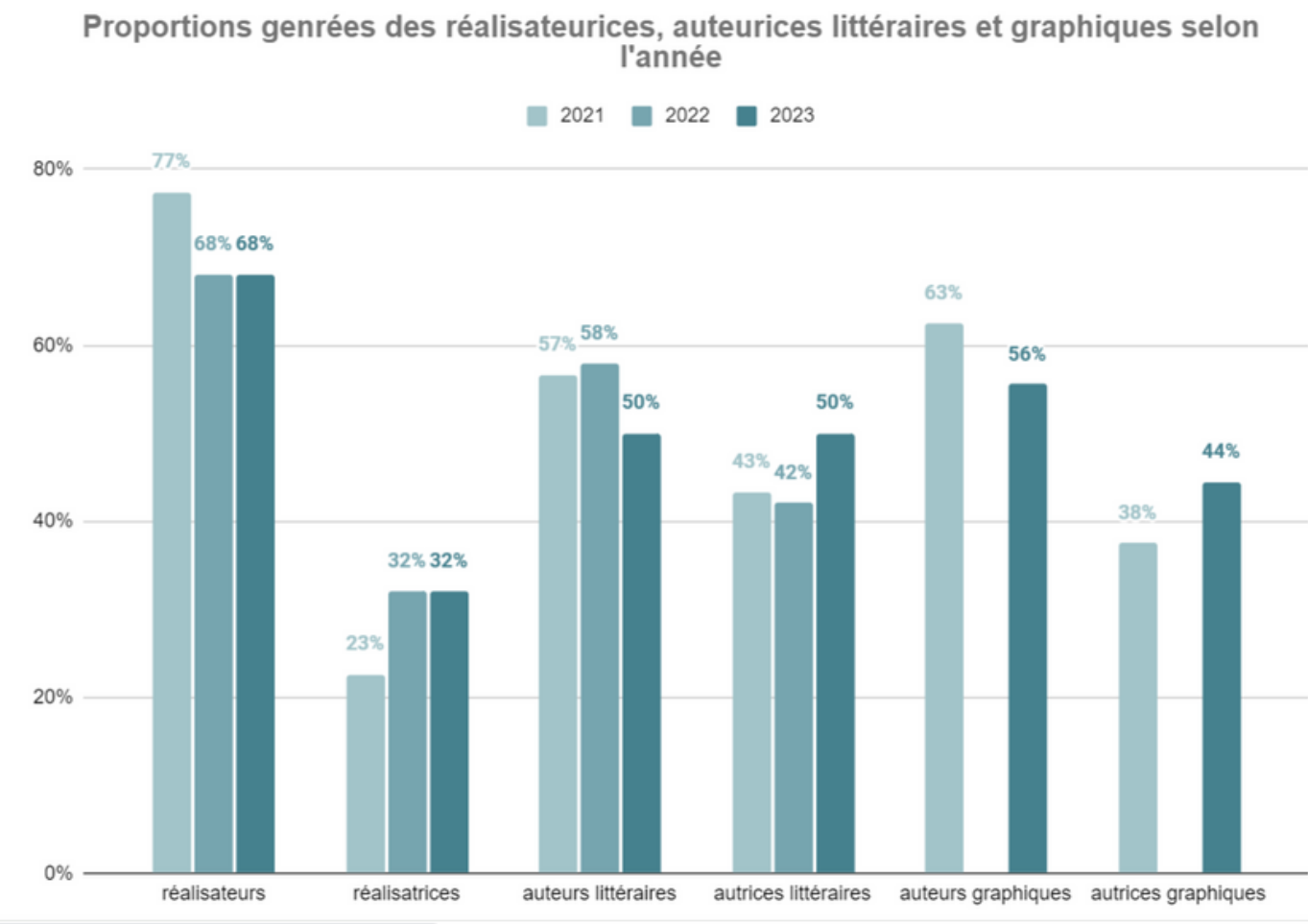
Parts des projets de séries présentés selon leur technique d'animation



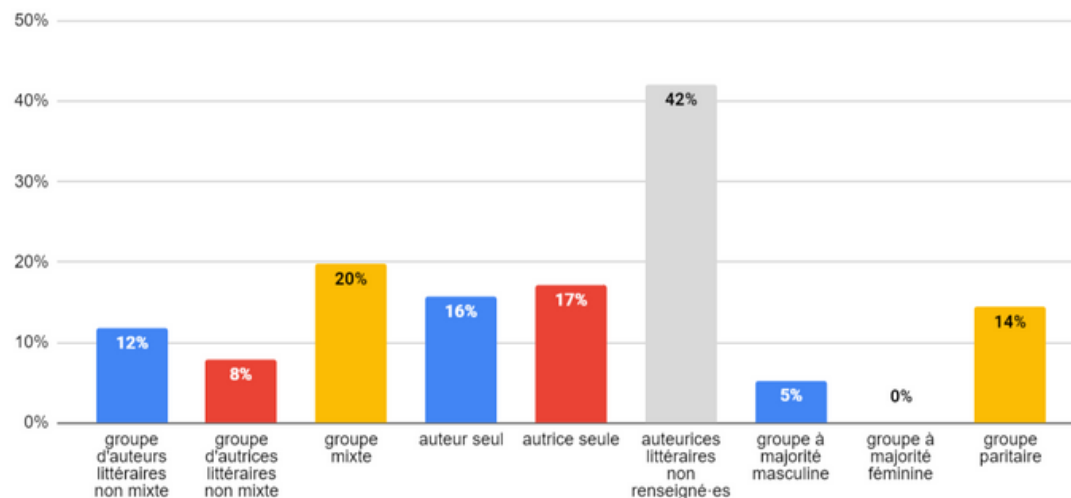
Venons-en aux proportions genrées. Parmi les équipes de développement d'abord. Côté réalisatrice, on observe une légère évolution laissant un peu plus de place aux femmes. En revenant sur les projets annoncés par Écran Total ces deux dernières années, les réalisatrices récupéraient surtout des séries preschool, soit les moins coûteuses et ambitieuses. Elles occupent au Cartoon Forum de cette année une place plus prépondérante sur les projets Y/A et adultes et coréalisent un certain nombre de projets kids avec des réalisateurs.

Les auteurices littéraires renseigné·es atteignent cette année une parité parfaite, dont iels s'approchaient déjà les deux années précédentes. Près de la moitié d'entre elleux sont en groupe mixte, mais l'on ne trouve encore aucun groupe à majorité féminine.

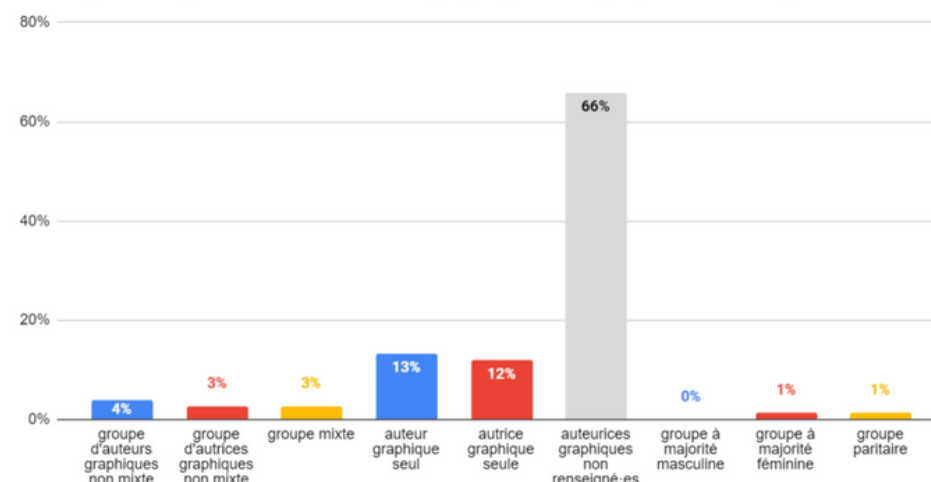
Ces données, plutôt positives, tendent à contredire les chiffres des productions uniquement françaises calculés à partir des derniers numéros spécial animation d'Ecran Total. Il en va de même pour les auteurices graphiques en 2021 et 2023 (les données de 2022 nous manquent), même si les statistiques sont moins éloignées de celles d'Ecran Total et qu'iels sont, de manière générale, beaucoup moins renseigné·es dans les fiches de projets.



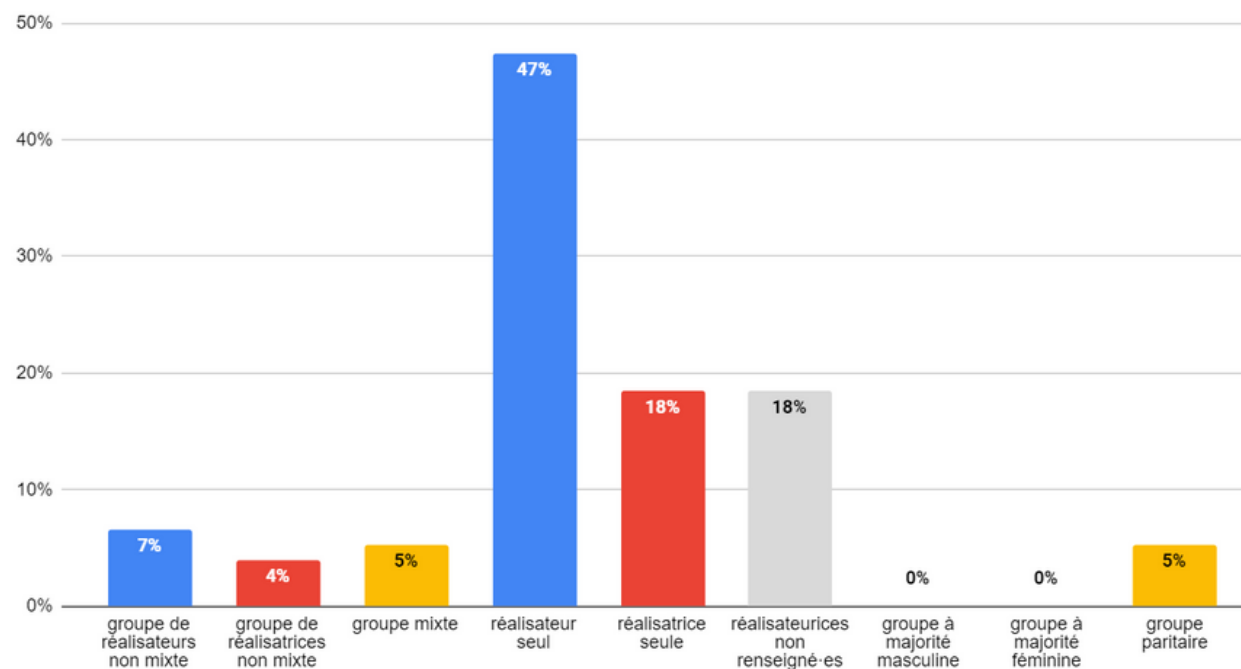
Répartitions genrées des auteurices littéraires des projets de séries présentées



Répartition genrée des auteurices graphiques des projets de séries présentées



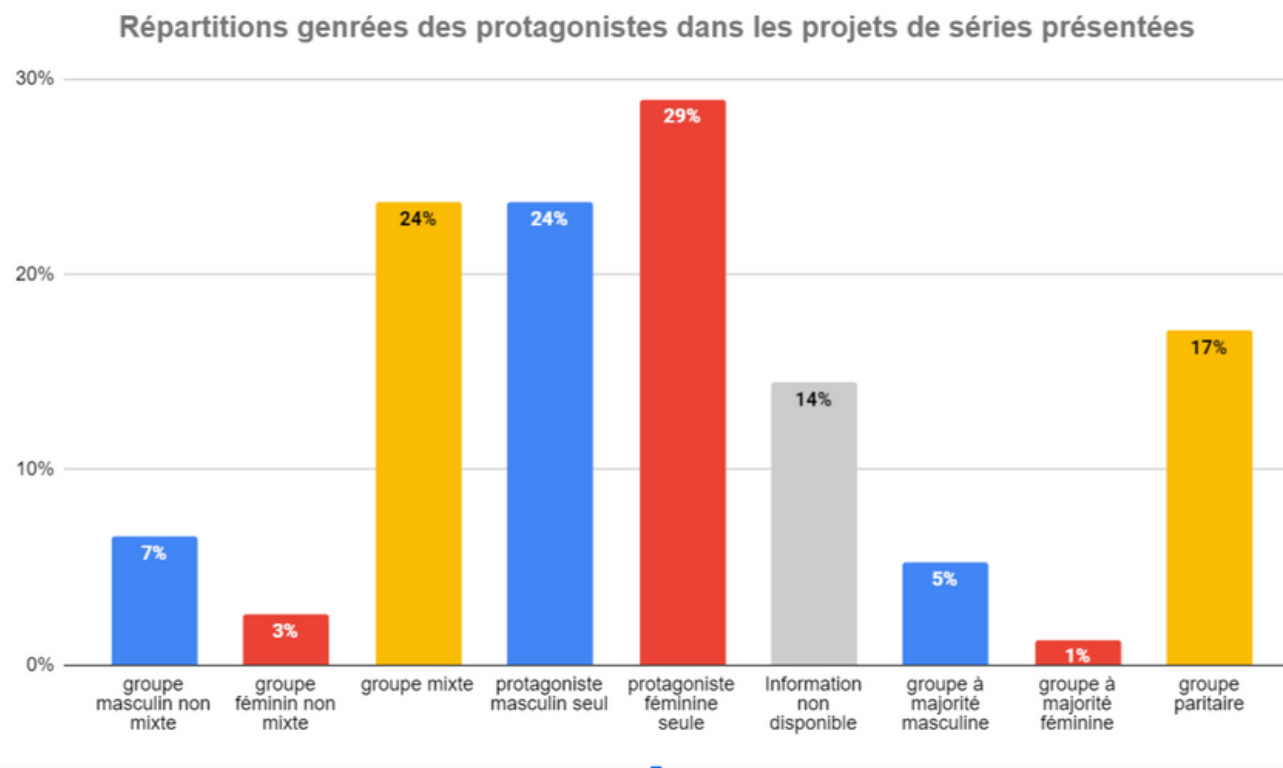
Répartitions genrées des réalisateurices sur les projets de séries présentés



Concernant enfin les représentations genrées chez les protagonistes, nous ne pouvons pas comparer Écran Total car nous n'avons jusqu'à présent pas pu récolter les données nécessaires pour sortir des tendances viables. Mais la tendance Cartoon Forum, elle, fait plutôt plaisir à voir : on y retrouve quasiment autant de groupes mixtes que de héros et héroïnes seul-es, dans une harmonie paritaire appréciable.

Si on plonge un peu plus dans le détail cependant, les groupes, lorsqu'ils ne sont pas paritaires, qu'ils soient mixtes ou non, laissent une place bien plus importante aux garçons qu'aux filles.

On peut donc vite retomber dans le syndrome de la schtroumpfette, qui réduit le seul protagoniste féminin de la série à "la fille", souvent stéréotypée.



Parmi les œuvres présentées, toujours très peu de protagonistes racisés, sauf lorsqu'il s'agit de sport, auquel cas, c'est l'inverse qui s'applique : on trouve surtout des personnages principaux non blancs. C'est le cas de *Heroic Football* notamment, ainsi que de *20 Dance Street*, deux projets français.

Quelques projets qui nous ont tapé dans l'œil

Aucune tendance révolutionnaire donc si l'on s'en tient aux statistiques, même si les réalisatrices s'emparent progressivement de plus en plus de projets et que les séries pour les plus de dix ans s'installent doucement au milieu des productions jeunesse. Côté coup de cœur, cependant, nous avons remarqué un retour léger mais notable des formats feuilletonnants, ainsi que des genres jusqu'ici considérés comme de niches ou peu adéquats pour les enfants (horreur, fantasy). Voici donc quelques projets qui méritaient selon nous d'être mis en avant. Pour retrouver toutes les séries sélectionnées cette année, rendez-vous sur le site du [Cartoon Forum](#).

- **Heroic Football**

Une série feuilletonnante, qui mélange foot et magie, avec un parti pris graphique assez original, on attend de voir comment seront développés les personnages. Chez Superprod (France).

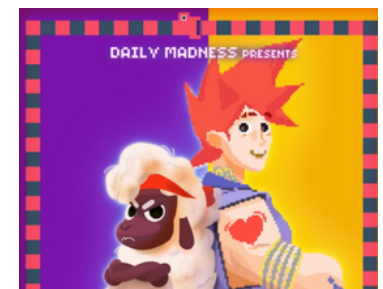


- **Donjons et Chatons**

Du créateur des *Gardes Chimères* Clément de Ruyter, la série vient du jeu de rôle éponyme créé par ce dernier et auto financé et sera un projet transmédia. Un projet inspiré RPG et DnD donc, à hauteur des 6-9 ans, qui mérite qu'on s'attache à son développement. Chez Watch Next Media (France).

- **Fluff and Furry**

De la tranche de vie pour tweens, qui n'est pas sans rappelé le récent *Glitch Techs*, ou *Gravity Falls* (Fight Fighters), voir, si on pousse le vice, aux *mondes de Ralph*. L'affiche laisse espérer à une confrontation générationnelle et à de belles références vidéo ludiques. Chez Daily Madness Productions (Irlande).



- **Ari Arbosia's keeper**

Un projet de série fantasy, feuilletonnant, mérite encore, dans le paysage audiovisuel animé européen, d'être mentionné. Une adaptation de littérature jeunesse, qui laisse espérer que l'industrie s'ouvre à ce type d'adaptation et à ce genre. Chez Mondo TV (France).



- **Apocalypse Mojito**

Assez typique niveau format des capsules (3 à 7min par épisode) qu'on propose en général au public adulte, ce projet de série, au pitch post-apo comique, promet un humour grinçant voire cynique, qui peut faire mouche. Chez Passion Paris (France).

- **Erica and Trevor VS Spooky Monsters**

Une série qui a le potentiel de jouer avec des vieilles références de films d'horreur et de proposer à un jeune public (6-11 ans) autre chose que de la tranche de vie bouclée, en plongeant dans le genre horrifique à la manière d'un Fais-Moi Peur ou d'un Chair de Poule. Chez Cyber Group Studio (France).





• Space Aged

Du clash intergénérationnel sur fond de comédie intergalactique, le tout en épisodes feuilletonnants dans un projet de série pour les 9-11 ans, et avec des character designs bien fun, cela ne peut promettre que du bon. Chez Studio Meala (Irlande).

• Toko Loko

Visuellement attrayant, avec une inspiration mythologique qui change des divinités viking, égyptiennes et gréco-romaines. Un projet de série qui laisse espérer un lore important et pléthore de créatures originales.



• Hold On Gaston

Une série axée sur la gestion des émotions avec une petite licorne dont la crinière change de couleur selon ce qu'il ressent, à la manière des bagues d'humeur de nos années adolescentes. En espérant que sa chevelure arc-en-ciel brille de mille feux. Chez Dandeloo (France).



• Exit Tales

Un documentaire animé sur des parcours d'enfants réfugié-es et illustré dans un style enfantin, laissant de la place à l'imaginaire. Avec des films comme Dounia la princesse d'Alep comme prédécesseur, on attend une série qui trouve le bon ton pour parler de ce sujet dès un jeune âge. Chez Storyhouse (Belgique).

