

# CARTOON FORUM 2024

## PITCHS PRODUCTEURS DES PROJETS DE SÉRIE

Pour la deuxième année consécutive, nous vous proposons un petit tour de piste des projets pitchés lors du Cartoon Forum, édition 2024. Avec les tendances du moment en termes de cibles, techniques et représentations.



Une illustration de Johtarot



@Les\_Intervalles



@LesIntervalles



@les\_intervals



Illustration : Clémence Monnet

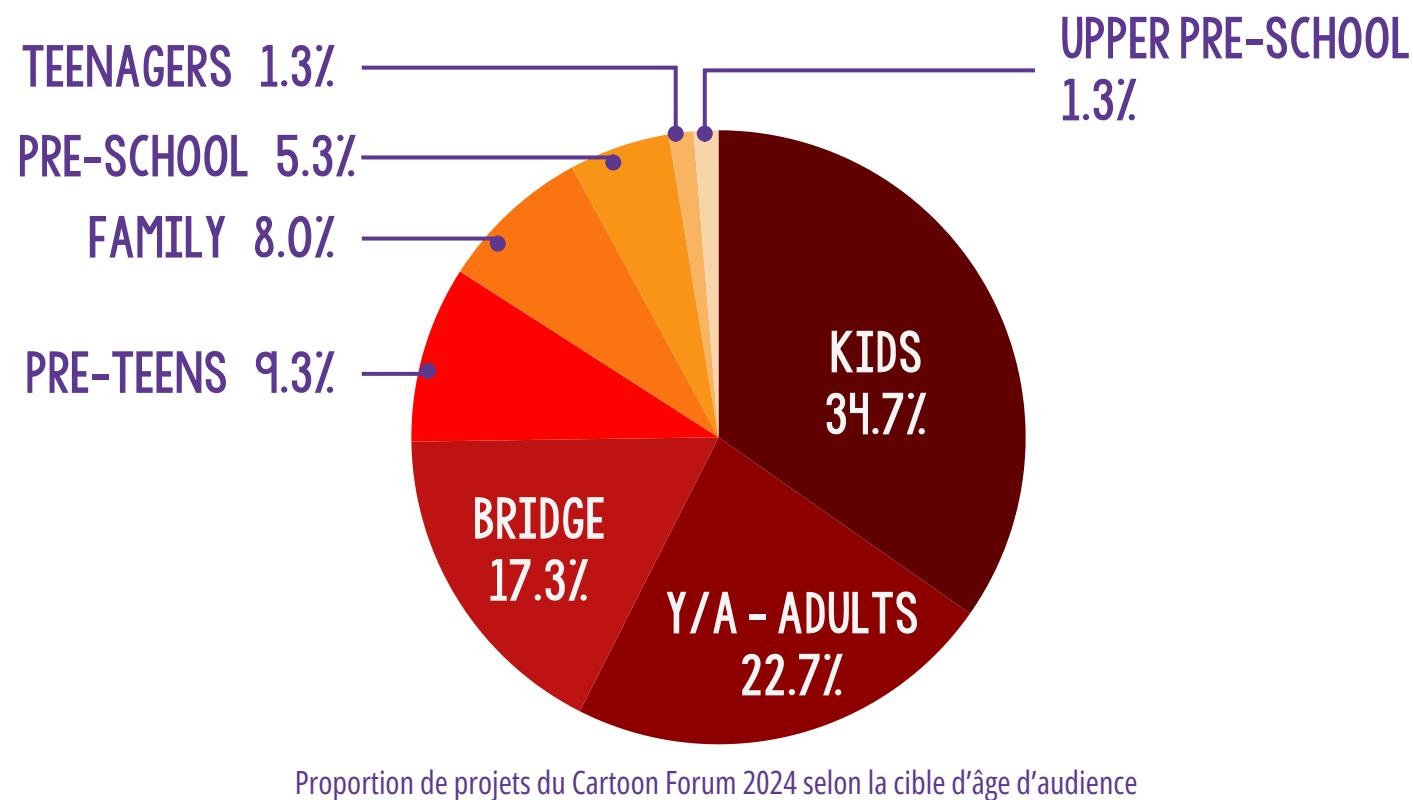
## LES TENDANCES DE L'ÉDITION 2024

Si l'on compte, comme chaque année, quelques **tropes narratifs récurrents**, ceux-ci ne dénotent pas nécessairement un appauvrissement de l'offre des séries d'animation européennes. Parmi les classiques, on retrouve par exemple la **série tranche de vie** avec un·e protagoniste enfant / ado banal·e et un·e ou plusieurs sidekicks extraordinaires (alien, monstre, ancêtres loufoques, animal magique, créature de Frankenstein etc.) rendant la vie de celui-ci pleine d'aventures ou de situations abracadabantesques. Ce type de série entre vie quotidienne et fantastique permet de faire facilement intervenir de l'inhabituel dans un cadre présenté comme universel et auquel lae spectateurice enfant est censé·e aisément s'identifier.

Dans un style similaire, les séries bouclées de **quotidiens familiaux** avec des adelphes et parents un peu déjanté·es sont toujours bien présentes. On trouve également encore quelques trios / quatuors d'enfants détectives, super héros, aventureur·es, pas toujours des plus originaux pour le coup. Mais tout peut encore advenir à l'étape du **pitch**. Les **projets**, comme nous le rappelons annuellement, sont encore en recherche de financement, via des coproducteur·ices et diffuseur·euses potentiel·les. Les séries ont encore donc largement le temps d'évoluer pendant leur développement avant d'entrer en production.

On compte en parallèle beaucoup de projets de **SF** et de **fantasy**, qui manquaient jusqu'à présent cruellement dans nos séries jeunesse, pour lesquels on espère qu'ils ne seront pas trop lissés par les multiples intermédiaires de la chaîne de production. Parmi ces derniers projets, on note que les schémas narratifs sont assez **divers**, leur univers futuristes interplanétaires n'en deviennent pas plus redondants.

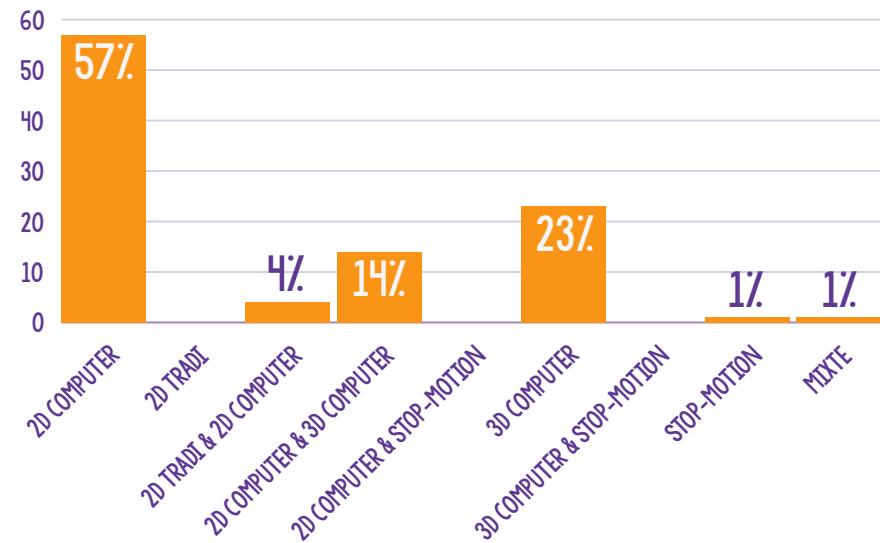
Les projets de séries destinées à un public **preschool** se font, au fil des années, de **moins en moins nombreux** (5% cette année), alors que de plus en plus de projets dédiés à un public **adulte** et "**young adult**" sont sélectionnés (**23% cette année**). Le terme est dérivé d'une cible littéraire allant de 12 à 18 ans, ici plus probablement proche du **15 à 21 ans** vu les autres catégories existantes. Il est d'ailleurs dommage que soient mélangés les projets young adults et adultes, qui n'ont pourtant pas les mêmes cibles, ni les mêmes thèmes narratifs. Les catégories d'âge des séries proposées semblent pourtant bouger d'une année à l'autre au sein du Cartoon Forum. Nous relevions déjà un écart l'année passée entre les tranches d'âges dites classiques et celles proposées par le Cartoon Forum. Peut-être verrons-nous à terme une séparation plus nette entre les cibles young adults (Y/A) et adultes, ainsi que, on l'espère, des catégories d'âges plus stables et clairement précisées. En effet, l'évolution à une voire deux années près d'une même cible d'un Cartoon Forum à l'autre, ainsi que la **fusion** de plusieurs cibles en une (comme c'est souvent le cas en France avec le 6-10 ans) ne sont pas des **marqueurs fiables** pour s'assurer que les projets sauront s'adapter aux appétences de leur cible selon leur âge.



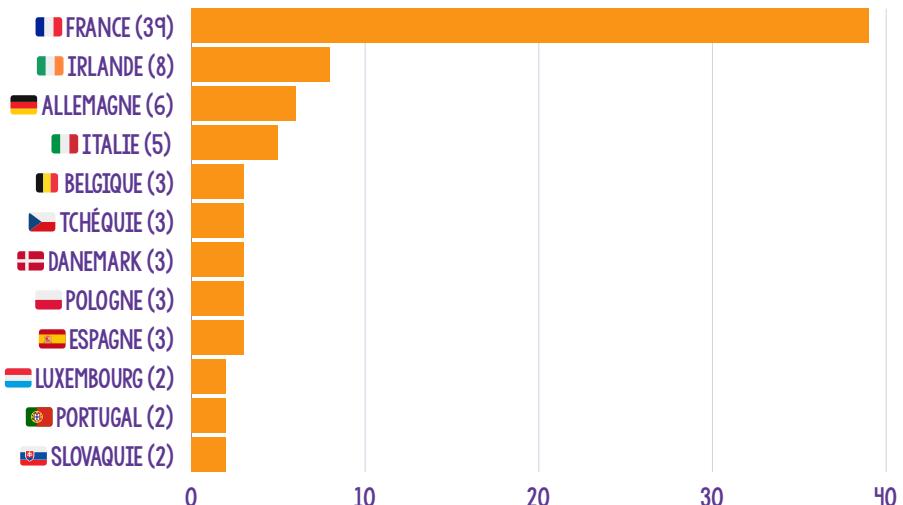
Même si les directions artistiques des projets ne sont pas encore définitives (tant que les producteur·ices n'ont pas trouvé de coproducteur·ices et diffuseur·euses, tout peut encore évoluer), on ne peut que déplorer la **survivance de stéréotypes** de character design : les petites filles sont le plus souvent blanches (et rousses), portent du rose ou du violet, ont des motifs de cœur sur les vêtements et accessoires, qu'elles soient pirates, cosmonautes ou princesses. Si l'on peut apprécier qu'elles ne soient plus réduites à ce dernier rôle, souvent passif, **il faudrait pousser la démarche jusqu'au bout et pouvoir les présenter sans ces couleurs et motifs pour les identifier comme féminines**, voire, les proposer pour des personnages masculins.

La **France** est toujours le **premier pays européen**, et de loin, à voir ses projets sélectionnés, tandis que la Grande-Bretagne n'est étonnamment pas du lot cette année. Rien à voir pourtant avec sa sortie de l'UE puisqu'on retrouve quelques pays extra-européens parmi les producteurs de cette édition, ce qui est une nouveauté. Les projets en **animation 2D** ont toujours la part belle, qu'elle soit traditionnelle ou sur ordinateur, mixée ou non avec de la 3D et/ou de la stop motion.

Proportions des projets du Cartoon Forum 2024 selon leur technique d'animation



Nombre de projets présentés au Cartoon Forum 2024 par pays (2 projets et +)



Pays ayant présenté **1 projet** : Argentine, Arménie, Australie, Cameroun, Colombie, Croatie, Chypre, Géorgie, Grèce, Hongrie, Israël, Moldavie, Pays-Bas, Sénégal, Serbie, Slovénie

C'est sur les **statistiques genrées**, extraites des informations disponibles, que cela pêche. Alors que 2022 et 2023 avaient fait preuve d'une augmentation du pourcentage de réalisatrices, atteignant 32%, **2024 revoit sa parité à la baisse**, avec **24% de réalisatrices** (contre 23% en 2021). Rien de très stable donc. Cependant, la personne chargée de la réalisation lors du développement, ou sur le trailer, n'est pas nécessairement celle qui sera en charge de l'ensemble de la série une fois celle-ci financée. Wait and see donc. La **tendance** est malgré tout **à la baisse** pour 2024, également pour les autrices graphiques et les autrices littéraires, qui passent respectivement de 50% à 41% et de 44% à 31%. Il serait grand temps que Cartoon, l'association organisatrice du Cartoon Forum, Movie et Springboard, instaurent des quotas paritaires pour ces postes clés, qui influencent énormément ce qui sera ou non produit par la suite et la direction artistique que prendront ces projets.



# SÉLECTION SÉRIES ET AVIS



## 5 WORLDS

Andarta Pictures -France-, 8x26', 6-9 ans

### Pitch :

*Cinq mondes. Trois jeunes héros. Un dernier espoir. Les dieux ont disparu, et les guerres entre les mondes ne sont qu'une question de temps. Un être mauvais, le Mimic, se cache dans l'ombre, rampant dans chaque couche de la société, accentuant les tensions entre les gens et étouffant des ressources vitales... La paix interplanétaire semble s'accrocher à un fil conducteur. La seule façon de restaurer l'harmonie perdue entre les planètes ? Utiliser le sable de chaque monde pour allumer cinq mystérieuses balises... Confrontés aux vieilles manières, aux mauvais dirigeants et à un ennemi terrifiant, trois héros improbables deviendront la clé pour sauver les cinq mondes du bord de la destruction.*

### Commentaire :

Adapté de la bande dessinée éponyme, c'est un projet de fantasy des plus ambitieux, qui aura besoin de coproducteur-ices solides pour arriver à terme. La direction artistique est pour le moins prometteuse tant elle est soignée et semble fidèle à l'œuvre d'origine. L'histoire feuilletonnante offre à un jeune public une dimension nouvelle avec un souffle épique que l'on trouve encore (trop) rarement dans les productions européennes adressées à cette cible.



• • • • •



### Pitch :

*Lors de l'été 1914, Irène Curie a 17 ans et passe ses vacances en Bretagne. Lorsque la Première Guerre mondiale éclate, sa mère, Marie Curie, rejoint les hôpitaux de première ligne pour se rendre utile, et Irène décide de se joindre à elle. Marie veut convaincre les médecins et chirurgiens d'utiliser les rayons X qu'elle a développés pour diagnostiquer les patients. En combinant leurs efforts, Irène et Marie vont combattre le patriarcat et surmonter les obstacles, tant techniques qu'humains. Irène finira par se lier émotionnellement à sa mère si impressionnante. Face aux difficultés de la guerre, elle mûrira pour devenir la femme forte et indépendante vers laquelle elle tend.*

### Commentaire :

Un unitaire qui se centre autour d'une figure historique, et pas des moindres : Marie Curie, au cœur de la première guerre mondiale. Cependant, le projet ne se contente pas de son sujet à l'intérêt évident, car il semble promettre une mise en scène créative, une narration originale et une vraie vision cinématographique.



## MARIE CURIE'S GREAT WAR

Tripode Productions -France- 52', 12-15 ans



## THE 4TH PLANET

Les Astronautes -France- et  
Sun Creature France  
13x26', Young Adults / Adultes



### Pitch :

*Dans un monde où la vie sur Terre ne tient plus que par un fil, les populations les plus désespérées tentent le tout pour le tout pour rejoindre la planète Mars. Arnold, un migrant dont la femme et la fille sont déjà sur la quatrième planète du système solaire, a été rejeté dans les bidonvilles près de la zone d'embarquement, le fameux Cosmopost. C'est ici que vit Chawla, une jeune femme qui travaille pour NWTM en tant que pilote des navettes conduisant à la planète rouge. En dépit de leurs différences, ils semblent avoir leur destinées entremêlées et devront naviguer de concert à travers cet univers hostile où chacun doit se battre pour sa survie.*

### Commentaire :

La trame de science-fiction, quoiqu'assez classique, laisse espérer une narration ouvertement politique et une certaine finesse dans le traitement des personnages. La SF a la cote et on ne peut que s'en réjouir, surtout lorsqu'elle mêle action et thématique écologique !



### Pitch :

*Déterminé à prouver que les moutons sont aussi courageux que les autres animaux, une jeune agnelle tente d'attirer un loup dans un piège, pour découvrir qu'il n'est pas le monstre qu'elle pensait... "A Lamb's Stew" est un unitaire de 30 minutes écrit par Joeri Christiaen pour un public jeunesse et familial. À travers l'histoire de Billie, un jeune agneau rebelle qui décide d'affronter un grand méchant loup, le film se demande comment les idées préconçues façonnent notre vision du monde et nous invite à embrasser chaque individualité. Ne jugez pas un mouton par sa laine, ni un loup par sa fourrure.*

### Commentaire :

Même si le pitch est un peu archétypal (ne pas juger un livre à sa couverture, ne pas céder aux généralisations etc.), la direction artistique a le mérite de sortir du lot, avec des designs originaux et un rendu 3D soigné et laineux, moins lissé comme c'est souvent le cas dans les productions jeunesse.



## A LAMB'S STEW

La Cabane Productions -France- et  
Thuristar -Belgique-, 30', famille



## DAD AND ME

Have a Nice Day Films et  
Easy Riders Films -France-, 52', 6-9 ans



### Pitch :

Alyona, 8 ans, déménage de son petit village russe à Paris avec son père Fiodor, 40 ans. Pour se faire de nouveaux amis, Alyona forme un trio de rap avec Marjolaine et Noam, deux camarades de classe. Ensemble, ils veulent entrer dans une compétition musicale. Cependant, les difficultés d'Alyona à apprendre et parler le français, ainsi que sa relation de plus en plus distante avec son père, vont avant tout renforcer ses liens avec ses nouveaux amis.

### Commentaire :

Un unitaire relativement long qui devrait permettre de suffisamment développer les situations ainsi que les personnages, du point de vue plus sensible de l'enfance. Le style simple, un peu à la Folimage, ainsi que la thématique, devraient accrocher le public cible et résonner avec le contexte social tendu dans lequel nous évoluons actuellement.



### Pitch :

Les aventures de Mia Moké, une petite fille avec un gros caractère, qui, avec l'aide de ses amis Kouko et Diko, assume la mission de protection de la nature qui l'entoure. Surtout depuis que l'installation de l'usine à briques juste à côté de son village menace l'environnement. Boss, le patron de l'usine, et Kalis, son homme de main, doivent faire attention !

### Commentaire :

Enfin un projet qui parle d'écologie sans faire du simple jardinage, voire du *greenwashing*, et qui en plus prend pour cadre un village africain sans pour autant en faire une représentation caricaturale vaguement méprisante. Pas étonnant que ce soit Special Touch Studios aux commandes, vu leur volonté ouverte de proposer des récits ancrés dans d'autres cultures que la dominante.



## MIA MOKÉ

Special Touch Studios et  
Creative Touch Studios -France-  
African Touch Studios -Cameroun-  
Paul Thiltges Distributions -Luxembourg-  
Ozemnia -Sénégal-, 52x13', 6-9 ans



## THE SOUL OF THE WANDERING CHICKEN

Kawanimation -France-, 26', famille

### Pitch :

Un soldat réincarné en poulet, un secret à livrer, une sorcière amnésique et tout un tas de créatures surnaturelles. C'est ce qui attend JL et Yaya à CAFI, un camp de rapatriés d'Indochine, pendant les vacances d'été de 1987 ! Nos trois petits citadins vont embarquer dans une aventure fantastique dans un monde invraisemblable, à cheval entre la campagne française et le folklore vietnamien.

### Commentaire :

Adapté de la bande-dessinée "Grandes vacances au mini Vietnam", de Jean-Luc Marçais, dont il garde le style graphique, l'unitaire aborde fantômes du passé colonial tout comme le folklore vietnamien, à hauteur d'enfant. Il est rare que l'animation française intègre frontalement la diaspora du pays dans ses récits, c'est à saluer. On espère qu'il sera d'autant belle qualité que la série "Les Grandes grandes vacances" dont il se rapproche sur le fond.



## TONKO

Triggerfish -Irlande-, 26x22', 6-9 ans

### Pitch :

"Tonko" est un joyeux mélange entre "Ben 10" et "Steven Universe", une série d'action comique sincère à propos de la découverte de soi et des joies à connecter avec une communauté dont on aurait jamais pensé qu'on aurait besoin. Tonko avait l'habitude de cacher ses insécurités derrière un masque digital de jeu vidéo et de réseaux sociaux, mais quand il est envoyé dans le village de sa tante pour l'été, il y découvre un ancien masque familial qui lui permet de se changer en ses ancêtres et d'utiliser leur super pouvoirs mystiques. Alors que le malicieux Tonko se retrouve empêtré dans un puissant et bruyant héritage familial, il va découvrir que de grands pouvoirs impliquent...de grandes complications.

### Commentaire :

On sent le potentiel bien énergique du projet, avec une narration attachée à l'héritage familial et culturel africain qui sort des classiques récits universels superficiels généralement développés. Le rendu mélangeant 2D et 3D, l'aspect aventure, et les références semblent presque cibler un public pré-adolescent plutôt qu'enfant, cela dit.



## ESTHER

Take Five -Belgique-  
Sacrebleu Productions -France-  
Rudo Company -Argentine-  
11x22', Young Adults / Adultes



### Pitch :

*Esther est une jeune fille qui, afin de réaliser son rêve de devenir une véritable Guérisseuse, doit voyager sur des milliers de kilomètres avec un curieux mentor : un dieu Inca incarné dans le corps d'un chat noir.*

### Commentaire :

L'argument initial est plutôt générique mais l'univers et le rendu sont bien originaux, entre punk nerveux et hippie sous acide, un peu à la manière des belles heures de Métal Hurlant. Le duo central dégage un charisme suffisant pour qu'on ait envie de suivre leur histoire et découvrir les aventures qui les attendent.



### Pitch :

*En 1938, dans un Paris dystopique transformé par le radium de Marie Curie, un jeune docteur obtient des pouvoirs surhumains grâce aux expérimentations scientifiques de Curie. Aux côtés d'un jeune auteur mystique, il rejoint la résistance pour empêcher le Dr Mabuse et son armée de surhommes de déclencher la Seconde Guerre Mondiale.*

### Commentaire :

L'ambiance qui mélange "Ligue des gentlemen extraordinaires" et "What if" de Marvel pourrait se doubler d'un côté légèrement horrifique, même si à la simple lecture du pitch et visionnage du teaser, on a plutôt envie de rire de bon coeur devant la proposition un peu absurde et pulp du projet. Le rendu 3D, s'il est tenu, pourrait avoir la qualité d'un "Arcane".