



Mis en œuvre par le Secrétariat du Groupe  
des Etats ACP



Programme ACPCultures+  
Programme ACP-UE d'appui aux secteurs  
culturels ACP



Financé par l'Union européenne

FESPACO 2017

Synthèse conférence inaugurale MICA, 26 février 2017, Ouagadougou

La conférence « **Audiovisuel et innovation : entrepreneuriat, financement et interactivité, les clés de l'accès au marché** » organisée en partenariat avec le FESPACO a fait l'ouverture du Marché International du Cinéma et de la Télévision Africains (MICA). Introduite par M. Ardiouma Soma, délégué général du Fespaco, et Présidée par M. Stefano Manservigi, Directeur général de la Coopération et du développement de L'union européenne, elle a constitué l'un des temps forts des activités professionnelles du festival. Au cours de cette conférence suivi par plus de 300 professionnels et étudiants du secteur, les approches innovantes en termes de création et production, recherche de financements et partenariats, relations avec le public et les pouvoirs publics, diffusion et marketing ont été abordées par les différents intervenants. D'une manière globale, c'est l'aspect professionnel et/ou professionnalisant ainsi que les retombées en termes de création d'emplois, création de revenus et renforcement des capacités de ces initiatives qui a été mis en avant. Cette spécificité des projets et structures sélectionnées s'est pleinement inscrite dans la thématique du colloque organisé au FESPACO 2017, « Formation aux métiers du cinéma et de l'audiovisuel » qui a pour objectif de nourrir la réflexion sur la professionnalisation du secteur.

Les 5 panelistes invités ont plus spécifiquement insisté sur les points suivants :

- 1) **David Constantin de Caméléon Productions (Maurice)**. Réalisateur et producteur du film « Lonbraz Kann », soutenu par le Programme ACPCultures+, co-fondateur du festival « Iles courts », véritable moteur de l'industrie cinématographique à Maurice, David Constantin a partagé son expérience et les bonnes pratiques mises en œuvre dans de nombreux domaines :
  - financement alternatif (crowdfunding) : les outils pour qu'une campagne crowdfunding fonctionne ;
  - marketing (réseaux sociaux, partenariat médias) pratiqué en amont de la production puis après la finalisation du film et la stratégie de distribution (accords avec exploitants dans la région,..) ;
  - implication du public (ateliers d'acteurs avec des non professionnels, séances de projections des œuvres précédentes en amont, séances de projections décentralisées) ;
  - prise en compte du jeune public (écoles présentes sur le tournage, projections pour le jeune public) ;
  - implication des pouvoirs publics (modification de la législation en faveur des productions locales).
- 2) **Ousmane Boudanoué de GENERATION FILMS**. GENERATION FILMS est une société collective de production cinématographique fondée par 4 professionnels, d'édition de produits audiovisuels et de formations et de consulting. Ce collectif de réalisateurs, de producteurs et de professionnels du cinéma veut participer au renforcement de la qualité artistique cinématographique, aux méthodes de gestions, aux nouvelles stratégies de diffusion, et de marketing du cinéma d'aujourd'hui en respectant les normes internationales dans les pays du Sud.

Ce producteur nous a parlé de :

- l'entrepreneuriat innovant : la nécessité de créer un collectif où chacun a sa part de responsabilité (nouveau type de management participatif et coopératif) ;
- du projet Ouaga film Lab, un laboratoire de développement et de coproduction de films de fiction, animation et documentaires mis en place par le collectif Générations films.
- de Talent Film Lab : atelier vidéo en partenariat avec la fédération des cinéclubs pour dynamiser les liens entre le public et le cinéma (pour rappel, à l'origine du FESPACO il y a un cinéclub) et dont l'une des activités principales est l'éducation aux médias;
- de la production de films documentaires qui traitent de la jeunesse afin de permettre de donner la parole aux citoyens, en limitant les intermédiaires

3) **Alexandre Rideau de Kewu studio (Sénégal)**. Le producteur de « C'est la vie », série télévisée éducative initiée par l'ONG RAES (éducation au développement et santé) diffusée en français et en anglais, sur les chaînes TV5 et A+, diffusée gratuitement par une soixantaine de télévisions, atteignant ainsi 44 pays d'Afrique subsaharienne et une audience potentielle de 100 millions de téléspectateurs a partagé avec l'assistance :

- des clés du succès (qualité du projet : appel à un auteur de BD pour le scénario coaché par un professionnel, réalisateur confirmé pour saison 1 ; sujet santé - éduquer en divertissant – ce qui permet de trouver des partenariats hors du secteur ; l'approche professionnelle d'où introduction de Lagardère dans l'actionnariat de la structure-accompagnement-,...) ;
- de, l'impact en termes de professionnalisation et emploi du projet (150 à 200 personnes ACP travaillent sur la série, sont formées au cours d'ateliers, se professionnalisent et acquièrent de nouvelles compétences ; la structure fait aussi appel à de jeunes réalisateurs pour la saison 2 ; le studio est prêt à produire de nouveaux projets -long métrage, série jeune public,...) ;
- l'interaction entre télévisions, online et offline ;
- des nouvelles approches avec l'audience et des nouveaux formats en ligne (jeux,...) ;
- l'évaluation de l'impact de la série sur les comportements en termes de santé publique (travail avec des chercheurs, indicateurs et enquêtes,...).

4) **Marc-Henri Wajnberg de Wajnbrosse Productions)**. Ce producteur, réalisateur et scénariste belge a réalisé le long métrage « Kinshasa Kids », présenté au festival de Venise en 2012, dans lequel il présente la vie des enfants de rue à Kinshasa. À partir de cette expérience, il développe actuellement un projet cross média de réalité virtuelle, qu'il décline également sur téléphone, tablette ou ordinateur. Doté d'un casque, le spectateur interprète un enfant de rue et est immergé dans Kinshasa. Plusieurs options lui sont offertes pour « vivre » ce que pourrait vivre l'enfant. Ce périple peut être effectué à l'aide d'un téléphone, d'une tablette (qui réagissent dans un univers à 360°) ou sur ordinateur. Le projet prévoit également des documentaires classiques pour la télévision et des modules courts pour le web.

Ce producteur nous a parlé de :

- la conception d'un projet cross média et de réalité virtuelle: conception et écriture ;
- les conditions de production d'un projet cross média, mélangeant réalité virtuelle, production documentaire et online ;
- le modèle économique et les sources de financement de ce type de projets;
- le cross média comme instrument de sensibilisation autour des questions des droits de l'homme.

5) **Jean-Yves Bassangna, co-fondateur de Kiro'o Games (Cameroun)**. Cette jeune société camerounaise qui emploie 20 personnes a lancé en 2016 le premier jeu vidéo d'Afrique centrale, Aurion, lancé sur la plateforme Steam et accessible en Afrique et en Europe. Cette jeune entrepreneur, classée parmi les 3 gagnants des start up Total 2016, (le co-fondateur Olivier Madiba a participé à l'expédition 2016 du Young African Leader Initiative/Mandela Washington Fellows Program (YALI), a réussi une levée de fonds auprès de nombreux partenaires pour pouvoir lancer ce jeu. Kiroo's games est le premier studio de production de jeux installé en Afrique francophone et une des premières TPE à avoir exploré le capital risque pour financer ses activités. Les Camerounais ont investi en majorité dans le projet suivi par les Français, Togolais et Congolais. Ce producteur a évoqué :

- Les spécificités et le potentiel économique de la création de jeux vidéo et de l'animation 2D et 3D
- Son modèle économique et le financement alternatif (par le biais du capital risque)
- Les outils pour accéder au marché pour ce type de projets (plateforme en ligne Steam)
- Les défis et contraintes de l'entrepreneuriat culturel en Afrique