

# 25<sup>ème</sup> édition du FESPACO

## CONFERENCE INAUGURALE DU MICA



*« Audiovisuel et innovation :  
entreprenariat, financement et  
interactivité, les clés de l'accès au marché »*

Cette conférence organisée en partenariat avec le FESPACO a fait l'ouverture du MICA. 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, 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 ont 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 avait pour objectif de nourrir la réflexion sur la professionnalisation du secteur.

Retrouvez la vidéo [ICI](#) et quelques photos [ICI](#)

## INTERVENANTS

-  **David CONSTANTIN**
-  **Ousmane BOUDANOUE**
-  **Alexandre RIDEAU**
-  **Marc-Henri WAJNBERG**
-  **Jean-Yves BASSANGNA**

## PARTICIPANTS

-  **Stefano Manservigi**  
Commission européenne
-  **Ardiouma Soma**  
Délégué Général FESPACO
-  **Etienne Minoungou**  
Modérateur



**David CONSTANTIN**

**Caméléon Productions (MAURICE)**



- Réalisateur et producteur du film mauricien « Lonbraz Kann », long métrage soutenu par le Programme ACPCultures+
- Co-fondateur du festival Iles courts, véritable moteur de l'industrie du cinéma à Maurice
- Bande annonce de « Lonbraz Kann » [ICI](#)

## Éléments clés :

- Financement alternatif (crowdfunding) : les outils pour qu'une campagne fonctionne
- Marketing (réseaux sociaux, partenariats) pratiqué en amont 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 (législation en faveur des productions locales)

## Présentation

de David CONSTANTIN





# Ousmane BOUDANOUE

## Génération Films (BURKINA FASO)



- Société collective de production cinématographique et société d'édition de produits audiovisuels, de formations et de consulting du Burkina Faso,
- Participe au renforcement de la qualité artistique cinématographique, aux méthodes de gestions, aux nouvelles stratégies de diffusion et de marketing du cinéma, en respectant les normes internationales dans les pays du Sud.

## Éléments clés :

- L'entrepreneuriat innovant : la nécessité de créer un collectif où chacun a sa part de responsabilité (nouveau type de management participatif et coopératif)
- Le 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.
- Le Talent Film Lab : atelier vidéo en partenariat avec la fédération des cinéclubs pour dynamiser les liens entre le public et le cinéma et dont l'une des activités principales est l'éducation aux médias
- Production de films documentaires qui traitent de la jeunesse afin de donner la parole aux citoyens, en limitant les intermédiaires

## Présentation

d'Ousmane BOUDANOUE







## Alexandre RIDEAU

Kewu Studio (SENEGAL)



- 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+
- Série diffusée gratuitement par une soixantaine de télévisions, atteignant ainsi 44 pays d'Afrique subsaharienne et une audience potentielle de 100 millions de téléspectateurs

## Eléments clés :

- Les clés du succès (sur la qualité du projet, les sujets abordés, l'approche professionnelle, l'accompagnement...)
- L'impact en termes de professionnalisation et emploi du projet (150 à 200 personnes ACP 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 )
- L'interaction entre télévisions, online et offline
- Les nouvelles approches avec l'audience et des nouveaux formats en ligne
- L'évaluation de l'impact de la série sur les comportements en termes de santé publique (travail avec des chercheurs, indicateurs et enquêtes,...)

## Présentation

d'Alexandre RIDEAU





# Marc-Henri WAJNBERG

Wajnbrose Productions (BELGIQUE)



- Producteur, réalisateur et scénariste
- 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 première expérience, il développe actuellement un projet cross média de réalité virtuelle, qu'il décline également sur téléphone et ordinateur
- Le projet inclut aussi la production de documentaires classiques pour la télévision et de modules courts pour le web.
- Bande annonce de Kinshasa Kids [ICI](#)

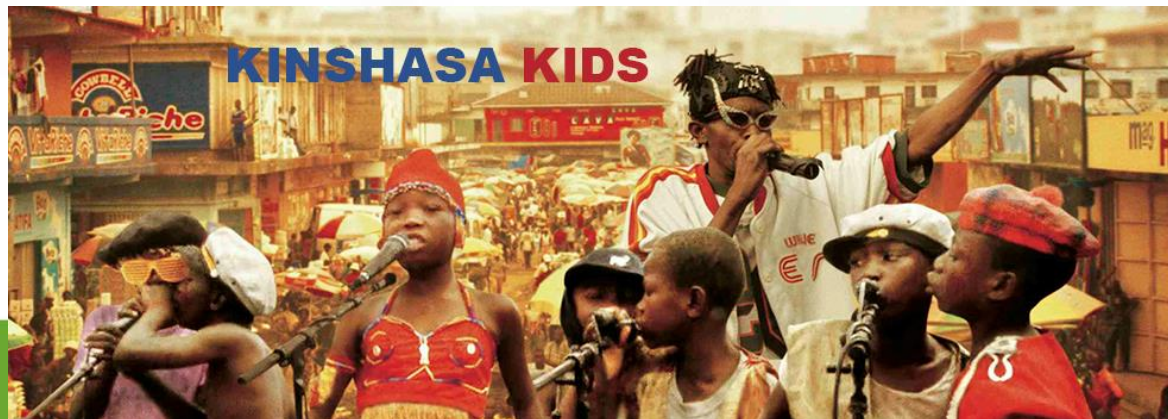
## Éléments clés :

- 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 notamment du jeune public autour des questions des droits de l'homme et des droits de l'enfant

## Présentation

de Marc-Henri WAJNBERG

Ouaga 2000, 26 février 2017





# Jean-Yves BASSANGNA

## Kiro'o Games (CAMEROUN)



- Jeune start up camerounaise qui emploie 20 personnes
- A lancé en 2016 le premier jeu vidéo d'Afrique centrale, « Aurion »
- Classée parmi les 3 gagnants des startup Total 2016, Kiro'o games a réussi une levée de fonds auprès de nombreux partenaires pour pouvoir lancer ce jeu
- Premier studio de production de jeux installé en Afrique francophone, une des premières TPE à avoir exploré le capital risque pour financer ses activités
- Bande annonce du jeu Aurion [ICI](#)

## Éléments clés :

- 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

## Présentation

de Jean-Yves BASSANGNA



## Quelques atouts des projets présentés 1:

- Une démarche entrepreneuriale (sous différentes formes – collectif ou startup) avec une recherche de modèle économique
- De nouvelles formes et approches du financement (crowdfunding, capital risque, financements thématiques hors culture en raison de la prise en compte de problématiques sociales, évaluation d'impact sur les publics pour évaluer le « retour sur investissement »)
- Nouvelles formes artistiques de projets (projets cross média, réalité virtuelle, jeu vidéo)
- La diffusion multi-supports (y compris les projections mobiles)
- La place donnée au marketing (partenariat médias, création de communautés, utilisation des réseaux sociaux)
- La transversalité des projets qui allient production, formation et diffusion intégrée

## Quelques atouts des projets présentés 2:

- Une approche innovante globale qui permet de mener à bien les projets, les inscrire dans la durabilité et convaincre les bailleurs, investisseurs, diffuseurs
- Les projets donnent la chance aux jeunes talents (Génération films, Kiro'o games ou Kewu studio)
- Une approche interactive avec les publics avec parfois leur implication même dans les projets et la prise en compte du jeune public (activités d'éducation à l'image )
- La professionnalisation des acteurs sur le terrain (ateliers) qui conduit à la création d'emplois et favorise les retombées économiques et sociales
- La valorisation de l'identité culturelle (choix des sujets, de la langue) et de problématiques vécues par les populations ACP, qui prend en compte la demande du public de productions locales racontant des histoires locales