



Association  
**Tous' Anime**

Récépissé de déclaration N°04/10/2016/RDA/J06/SAAJP

## Rapport d'activité annuel 2019



# SOMMAIRE

La gouvernance de Tous'Anime.....	3
ATELAC 2019.....	4
Bilili BD Festival 2019.....	5
CANIMAF 2019 .....	7
CANIMAF 2019 en chiffres.....	11
Les manquements de 2019.....	12
Des actions d'amélioration.....	13
Données statistiques.....	14



[www.tousanime.org](http://www.tousanime.org)

Récépissé de déclaration N°04/10/2016/RDA/J06/SAAJP

Matricule N°01/MINAC/SG/DDPA/SDAV/017

S/C BP: 307 Yaoundé - Cameroun Mail: [info@tousanim.org](mailto:info@tousanim.org)

Tél : +237 698 572 546 / 651 28 91 06 / 694 01 93 42

# La gouvernance de Tous'Anime

Créée en 2016, l'association "**Tous'Anime**" a pour objectif d'initier les jeunes aux techniques artistiques liées aux domaines du cinéma d'animation et du jeu vidéo. Elle met en œuvre des projets d'actions culturelles visant à promouvoir et développer ce secteur créatif au Cameroun. Constituée de jeunes professionnels et amateurs tous passionnés du film d'animation et du jeu vidéo, elle offre aux jeunes des opportunités d'échanger avec des modèles de réussite et de développer leurs talents à travers des activités pratiques et évènements sur mesure.

## Moyens de mis en œuvre

Tous'Anime organise des évènements (festival, séminaires, ateliers, master class, forum de discussions, etc.) et met en place des cadres favorables aux échanges entre professionnels, amateurs et passionnés du film d'animation et du jeu vidéo.

Elle est sans cesse à la recherche de nouvelles formes d'interaction pouvant susciter l'adhésion d'un maximum de jeunes aux différentes thématiques artistiques développées.

Mettant à contribution des professionnels, des collectivités, des institutions, des entreprises et toutes organisations désireuses de soutenir ou de partager leurs expériences avec les jeunes, l'association souhaite à travers ses projets déclencher des passions, nourrir des curiosités, et surtout susciter chez les jeunes le désir d'explorer les métiers créatifs.

## Appuis, accompagnement et intervenants

L'association fait appel à des institutions privées et publiques, des sociétés et des particuliers pour garantir la bonne mise en œuvre et le suivi de ses

projets, auxquels sont déjà raliés des partenaires de confiance tels que l'Institut Français du Cameroun et bien d'autres. Des rencontres régulières permettent ainsi l'adhésion d'acteurs culturels qui peuvent répondre à nos besoins en accompagnement et élargir notre force d'action. Les intervenants, professionnels et amateurs, artistes et artisans sont avant tout des personnes passionnées, désireuses de rencontrer les jeunes et de partager avec eux.



**SOFFO SIMO Jérôme**  
Fondateur, Président

Artiste accompli, il a travaillé de nombreuses années comme graphiste/infographe tout en mettant à profit ses heures libres pour le déve-

veloppement de ses projets artistiques. Réalisateur autodidacte depuis 6 ans, il est le promoteur d'un jeune studio d'animation basé à Yaoundé qui s'est spécialisé dans la création de contenu pour enfants et tout public. Conscient des problèmes d'orientation et d'information liés aux ouvertures qu'offre le domaine de la création artistique, il souhaite mettre son expérience au service des jeunes et apporter sa contribution à l'édification d'une génération éveillée et productrice.

## Le Conseil d'administration

Le Conseil d'administration est composé de 3 membres, issus de domaines professionnels plus au moins liés à la créativité artistique.

## Le Bureau

- SOFFO SIMO Jérôme : **Président**
- TADEMPOU Didier Alex : **Sécrétaire Général**
- SATCHOU TCHOUMBOU E. Jasques : **Trésorier**

## Les administrateurs

L'association ne dispose pas à ce jour des administrateurs.

# ATELAC 2019



Dans le cadre de notre nos activités destinées à l'initiation des enfants aux techniques d'animation, nous avons animé plusieurs activités pendant les Ateliers des Arts et de la Culture (ATELAC) 2019 organisés par le Délégué Régional des Arts et de la Culture pour le Centre.

La première édition des ateliers des arts de la culture (ATELAC) s'est tenue pendant un (1) mois dans les locaux du Délégué Régional des Arts et de la Culture pour le Centre qui a fait confiance à notre expertise pour l'encadrement des activités de cinéma.

Durant ces activités qui regroupaient plusieurs enfants de divers horizons de la ville de Yaoundé, notre intervention s'est faite sur plusieurs étapes à savoir :

- L'enseignement théorique sur l'histoire du dessin animé, des différents postes de responsabilité dans la production d'un film en prise de vue réelle ou une animation ;
- L'enseignement théorique sur la technique du « stop motion » ;
- Création du décor pour la mise en scène ;
- Création du personnage et des éléments figuratifs ;
- Réalisation de l'animation par technique du « stop motion » à l'aide d'un téléphone ;
- Visionnage de différents courts et longs métrages camerounais et étrangers.

Durant à cérémonie de clôtures auxquels ont pris part les parents des participants, les réalisations des enfants ont été exposés. Des parchemins de participation ont été remis et chaque participant est rentré avec sa création.

**Date le l'événement :** Mois de Juillet 2019

**Lieu :** Délégué Régional des Arts et de la Culture pour le Centre (Yaoundé)

**Nombre d'enfants :** environ 20

**Agés :** 4 à 14 ans



# BILILI FESTIVAL

L'association Tous'Anime a été représentée par son président au BILILI BD Festival qui s'est tenue du 3 au 8 décembre 2019 au Congo Brazzaville. Invités pour prendre part à la 4e édition du festival de bande dessinée, nous avons eu l'occasion de présenter les différentes actions de l'association qui concourent au développement de l'animation au Cameroun. Chaleureusement accueilli à l'Institut français de Brazzaville dès notre arrivée, nous avons fait la connaissance des autres invités autour d'un repas offert par MARIE la directrice.

C'est en suite avec un grand honneur d'être parmi des personnalités telles que Mr Vladimir Lentzy, représentant de la maison d'édition Dupuis en France, Malika Brahmi, dirigeante du studio 2D3D en Belgique, Jean-Philippe Martin, conseiller scientifique recherche à la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image d'Angoulême et d'autres auteurs, Annick Kamgang l'autrice "Lucha" et éditeurs congolais de la RDC tel que Dan Bomboko et Valéry BADIKA NZILA. Nous avons également présent à ce dîné Ange Mbelle (Belange), Représentante de l'AFP au Cameroun et Fondatrice des GVG qui organisation des plus grands Vide-greniers du pays. Elle est également éditrice du Magazine promotionnel NKOOL EWONGA.

Au cours du festival, notre intervention s'est principalement portée sur les points de connexion entre la bande dessinée, le jeu vidéo et l'animation ; mais également sur l'importance de la bande dessinée pour l'industrie de l'animation. C'est en effet pendant la conférence/débat conduite avec Jean-Philippe Martin et Malika Brahmi que pour faire ressortir les points de similitude et de dépendance, nous avons exploré les étapes de création liées à chaque industrie. Les échanges avec les jeunes présents nous ont donné l'occasion d'aborder la question importante du financement, du système mis en place en Europe pour favoriser la création et la promotion et les difficultés que rencontrent les pays africains dans leurs politiques culturelles.

Durant une autre conférence, nous avons présenté l'association Tous'Anime, son historique et ses projets d'actions culturelles tels que le EMANFILM, CANIMAF ou encore les formations d'initiation pour les plus jeunes. Les festivaliers présents ont également visionné quelques réalisations des projets initiés ou des films réalisés par les Africains.



Un autre atelier plus technique nous a permis de présenter les techniques de doublage en animation avec une séance de démonstration en live.

Nous avons aussi animé à l'occasion un atelier sur le cinéma d'animation au collège Antoine de Saint-Exupéry du Congo Brazzaville.

Les retombés de cette participation sont entre autres :

- Plusieurs projets de collaboration évoqués au courant des échanges avec les autres invités notamment dans la Bande dessinée et l'animation ;
- Un partenariat futur avec BILIBD festival permettra la mise en place d'un atelier de formation en animation au Congo Brazzaville avec le soutien de l'Institut français de Brazzaville et de Pointe Noir.



## Fin de la troisième édition du Festival du film d'animation africain de Yaoundé

Durant 3 jours s'est tenue, à l'Institut Français du Cameroun de Yaoundé, la troisième édition du festival CANIMAF. Placé sous le thème « la formation pour une industrie compétitive » l'évènement a vu une participation nombreuse des professionnels, amateurs et amoureux du film d'animation, venu de diverses régions du pays et du continent. Elle a également contribué à la découverte de trois structures de formation venues présenter leurs cursus ainsi que les travaux des apprenants. Chaque école (la libre académie la LABA, Elite-créa et Polytechnique) était constituée des apprenants et d'un formateur. Le festival a accueilli pour une première les élèves du groupe scolaire bilingue Junior de Yaoundé. Cette première participation d'une école primaire a donné lieu aux échanges sur les étapes de réalisation d'une animation et d'un jeu vidéo suivi par une découverte des notions de réalité virtuelle et réalité augmentée. D'autres activités récréatives telles que l'initiation à la fabrication de maritornes et le coloriage de dessins animés via une application mobile ont permis à d'autres nombreux enfants présents de découvrir la richesse de cet univers artistique, mais aussi d'affirmer librement leurs talents. Nous n'oublierons pas la présence de l'invité spécial Nick Wilson, venu d'Afrique du Sud pour partager avec professionnels camerounais, son expérience et les ambitions pour le développement de l'industrie de l'animation en Afrique. La rubrique "projections ciné" quant à elle a donné l'occasion aux cinéphiles de découvrir les productions locales et internationales.

Trois magnifiques jours d'échanges, entre les acteurs locaux principalement de Yaoundé et de Douala, mais aussi d'ailleurs (Congo, Nigéria et, etc.), durant lesquels plusieurs interventions ont édifié le public présent sur diverses thématiques en référence à la formation, la production, la distribution et la diffusion. Organisée en partenariat avec l'Institut Français du Cameroun, la troisième Édition a bien tenu son pari de positionner la formation comme moteur du développement de l'industrie locale de l'animation à porter ses fruits. Puisqu'en effet, la participation de trois (3) écoles de formation a donné lieu à de nouvelles articulations donc : une exposition dans travaux des apprenants, des moments d'échanges et d'orientation et de démonstration qui ont cristallisé toute l'attention de nombreux curieux et amateurs présents.



## LE BREF

### EN BREF, ON A PU OBSERVER :

- Une édition fortement relayée dans les réseaux sociaux et dans certains médias de référence tels que Africa24, TV5Afrique, blog japonais... ;
- Une identité visuelle unique et appréciée ;
- Une participation d'un invité spécial apportant une véritable valeur ajoutée ;
- Une participation des structures de formation et d'un établissement scolaire avec l'exploration de nouveaux axes d'apprentissage et de découverte (exposition, expérience VR et VA) ;
- Une cérémonie de remise des récompenses (nouveau) avec la participation d'un jury ;
- Une nouvelle rubrique "Anim-Progress" permettant la présentation des productions en cours ;
- Un Festival désormais placé parmi les meilleurs en Afrique francophone ;
- un accompagnement indéfectible de l'Institut Français du Cameroun et des autres partenaires.

### LE JURY

#### Nick Wilson (Président)

Afrique du Sud

Président de l'African Animation Network ;

#### KAMGA KEGNE Patrick

Cameroun

Producteur Woori PRO

#### ELLONG Françoise

Cameroun

Scénariste / Réalisatrice

### LES AWARDS

#### BEST AFRICAN ANIMATION :

*A Kalabanda Ate My Homework*

de Raymond Malinga

Uganda.

#### BEST SHORT ANIMATION :

*o28,*

de Otalía Caussé, Geoffroy Collin...,

France

#### BEST CONCEPT ARTIST :

*Obsolescence*

de Jesús Martínez Tormo

Spain

#### BEST VOICE OVER :

*I'm living in Ghana Get me out of here !*

de comfort Arthur



## RÉSUMÉ DU DÉROULER

Le Festival s'est ouvert en matinée du 17 octobre dans la salle de conférence de l'institut français du Cameroun – Yaoundé, avec un atelier d'édification sur la production d'animé et de jeux vidéo, du coloriage et d'expérience en réalité virtuelle et augmentée. Les élèves du groupe scolaire bilingue Junior participant à cette activité ont donc pu à l'occasion, apprendre les étapes de la création d'un film d'animation.



À 14h dans la salle de conférence, s'est lancé l'exposition "les artistes de l'animation" dédiée à la présentation des travaux des apprenants des écoles de la libre académie de la LABA et de ELITECREA. Après le court discours de bienvenue et de présentation du contexte ayant conduit au choix du thème du festival, le Délégué Général a invité les nombreux festivaliers présents à découvrir l'exposition. S'en sont suivi les prises de paroles de Benoit BALLA OWONA (Chargé des cours à la libre académie de la LABA), de Didier TADEMPOU (responsable des programmes ELITECREA) et de Darius DADA (formateur à Polytechnique), pour une présentation des structures qu'ils représentent. Après l'exposition s'est tenu un débat riche en échanges sur la thématique.



La cérémonie d'ouverture débutera à 18h30 avec la prise de Jérôme SOFFO (délégué du Festival) et de Clémence HÉRAULT (chargé des affaires culturelles de l'Institut français). Ceux-ci adresseront leurs remerciements aux partenaires et aux nombreux festivaliers présents, puis s'en suivra la projection du Film d'ouverture « Malika - Warrior Queen » du Nigérien Roye Okupe et de 3 autres films en programmation (Falta, The Incredible Wardrobagadget of Dr. Stein., Obsolescence et village Appaisé.



La journée du vendredi a débuté à 14h avec l'Anim Meeting sur la production et la diffusion, un rendez-vous animé par Patrick KEGNE de WouriTV qui a eu pour rôle de présenter aux réalisateurs les opportunités de diffusion et de distribution pour les films d'animation. Il a par ailleurs annoncé la création de sa plateforme WOURITOOON destinée à la distribution et la diffusion des films d'animation camerounais. L'invité spécial Nick Wilson a par la suite présenté les projets de l'AAN consacrés à la mise en place d'une véritable industrie de l'animation à travers l'Afrique. Sa seconde présentation du samedi s'est attardée sur les mécanismes mis en place pour favoriser et faciliter la présence des films d'animation africains dans le marché mondial, notamment avec la participation au Festival et marché international du film d'animation d'Annecy qui accueille l'Afrique en 2020.



Durant l'Anim Event du samedi, Michel Nkuindja a édifié les passionnés présents sur le sujet du rendu en temps réel pour l'animation et le jeu vidéo. Les festivaliers ont pu alors découvrir les avantages de cette technologie qui accroit considérablement le temps de calcul.

Plustar, le réalisateur Ivan Dassi a présenté les coulisses de la production de son court métrage d'animation "New Africa de demo", devant un panel de jeunes passionnés. L'occasion lui a aussi été donnée d'échanger avec les cinéphiles sur les difficultés liées à la production de son film d'animation.

Le festival s'est clôturé avec la cérémonie habituelle, pendant laquelle ont pris parole Clémence (chargée des affaires culturelles de l'Institut français), l'invité spécial Nick Wilson et Jérôme SOFFO, le Délégué Général du festival. Ils ont entre autres souligné l'importance du festival pour développement de l'industrie locale, mais aussi celui de l'engagement des partenaires pour permettre à ce magnifique événement de grandir en qualité, en professionnalisme et en affluence. Après la présentation de 2 projets de film d'animation en cours de production donc Mboa MATANDA de Jules Kalla Eyango et les mystères du parc de Waza du réalisateur Claye Edou, s'en sont suivis la remise des Awards et la projection du long métrage FUNAN de Denis Ndo. Le cocktail offert par l'institut français au public ferme les rideaux de cette 3e édition qui aura marqué plus d'un.

# CANIMAF 2019 en chiffres

## DONNEE SUR L'EDITION 3

**700 Festivaliers**  
environ reçus au festival

**01 Invité spécial**  
Afrique du Sud

**110 Enfants**  
environ reçus au festival

**15 Pays représentés**  
par les films en projection

**04 Heures**  
de projection ciné

**04 Recompenses**  
Films en compétition

**08 Activités**  
donc 6 professionnels et 2 pour enfants

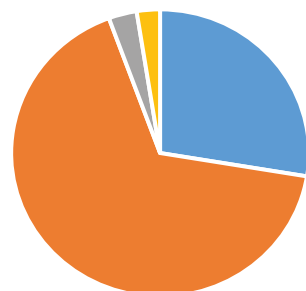
**08 Bénévoles**  
pour le soutien au comité

## RETOMBES DIRECT DU FESTIVAL

- > Découverte de plusieurs projets de film d'animation en cours de production ;
- > Création pour l'édition prochaine, d'une résidence de création pour le développement d'un projet d'animation en partenariat avec TARA GROUP;
- > Création d'un espace d'exposition pour les studios d'animation et les structures de formation (location de stands).

## LES FINANCES

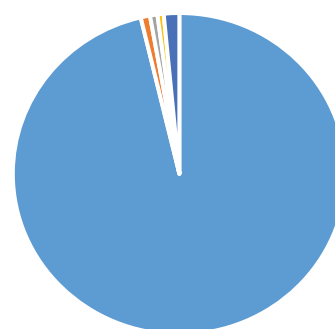
### Apports direct



■ Association Tous'Anime ■ Institut Français du Cameroun  
■ Appel à don Leetchi ■ BYABO IMAGE

Estimation des apports en FCFA	
Association Tous'Anime	820000
Institut Français du Cameroun	1985000
Appel à don Leetchi	91000
BYABO IMAGE	75000
<b>Total</b>	<b>2971000</b>

### Apports en échange de service



■ TV5Afrique ■ Noohkemagamestudios ■ MBOKA STUDIO ■ WouriTV ■ Fon Prod

Estimation des contributions en échange de service en FCFA	
TV5Afrique	16000000
Noohkemagamestudios	150000
MBOKA STUDIO	120000
WouriTV	100000
Fon Prod	250000
<b>Total</b>	<b>16620000</b>



# Les manquements de 2019

**La 3e édition du Festival CANIMAF bien que réussie, a laissé paraître des manquements assez importants sur lesquels il faut s'attarder.**

## Sur le plan de la finance :

- L'appel à don lancé par l'association Tous'Anime sur la plateforme Leetchi, n'a permis de lever que 140 euros sur les 2000 euros sollicités. Une preuve que la communauté autour du Festival n'apporte qu'un soutien virtuel et qu'elle n'est pas encore prête à passer à l'acte ;
- Nos partenaires n'ont pas relayé les publications de la campagne Leetchi dans leur réseau respectif, réduisant ainsi son impact sur la communauté ;
- Certains sponsors n'ont pas respecté leur engagement de contribution financière devant permettre de donner une meilleure visibilité au festival ;
- La gratuité des activités professionnelles n'a pas permis d'avoir un léger rentré de fonds pouvant soutenir les actions de l'organisation ;
- L'organisation n'a pas pu produire assez d'éléments de merchandising pouvant rapporter un peu de fond, faute de moyens.

## Sur le plan de l'organisation

- La non-synchronisation des informations sur l'organisation avec la Direction de l'Institut Français a occasionné des manquements sur la mise en œuvre efficace de certaines parties de la programmation, à l'exemple de la cérémonie de clôture (discours, timing de présentation de projet, remise des Awards) ou de la disposition des éléments visuels de communication ;

- La non-synchronisation du comité avec le présentateur n'était pas au bon fixe, ce qui a quelquefois dévoilé les impréparations de l'organisation ;

- L'atelier d'expérience VR/RA n'a pas débuté à l'heure prévue à cause du retard des élèves du collège API et de la société devant installer et animer l'atelier ;

- Certaines activités ont parfois débuté avec un retard soit dû au retard de l'intervenant ou dû au public qu'il fallait de temps à autre ramené en salle. Les bénévoles n'ont pas assuré à ce niveau.

## Sur le plan de la communication

- Malgré l'effervescence sur les réseaux sociaux, le festival n'a pas eu de couverture médiatique des chaînes de télévision locale comparée à l'édition dernière. Cette absence des médias-TV est principalement due au manque de moyens financiers pour s'acquitter des frais de couverture, mais aussi due au manque de volonté de celles-ci de ne pas proposer d'autres formules de partenariat (échanges service ou de visibilité) que de celles commerciales ;

- Les flyers pris en charge par l'IFC et dédiés à la communication ont été produits à la veille du lancement du festival, ce qui n'a pas permis de toucher à temps une autre partie de notre cible ;

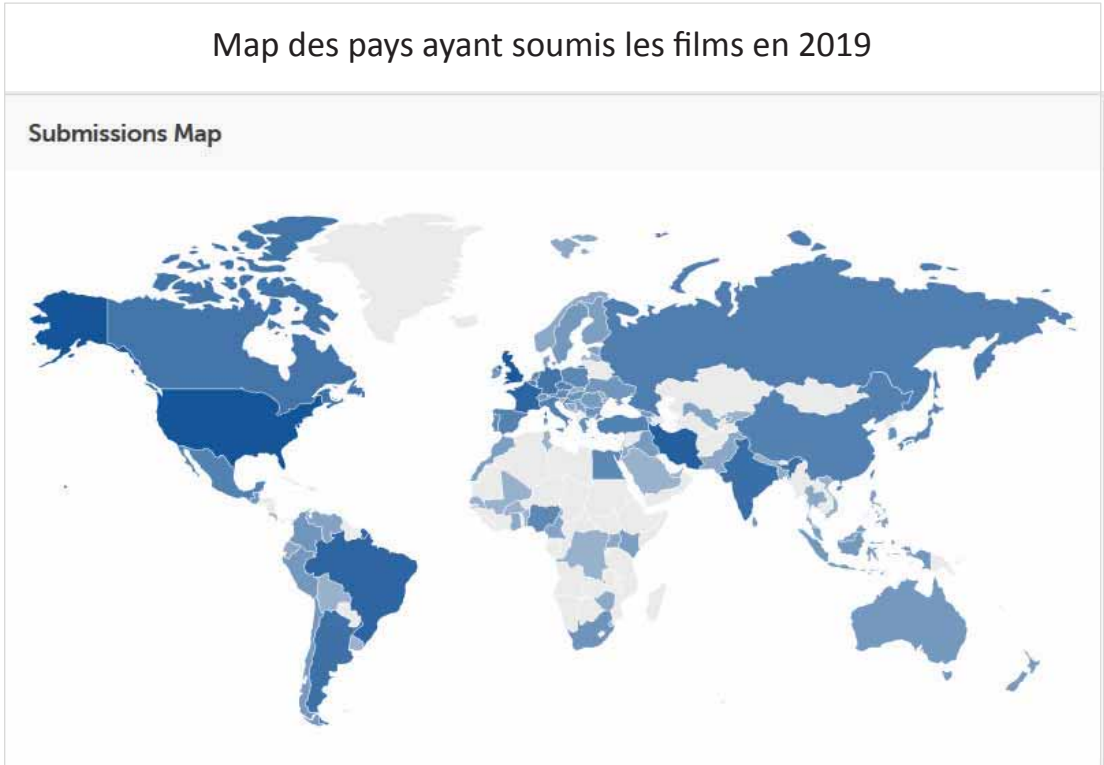
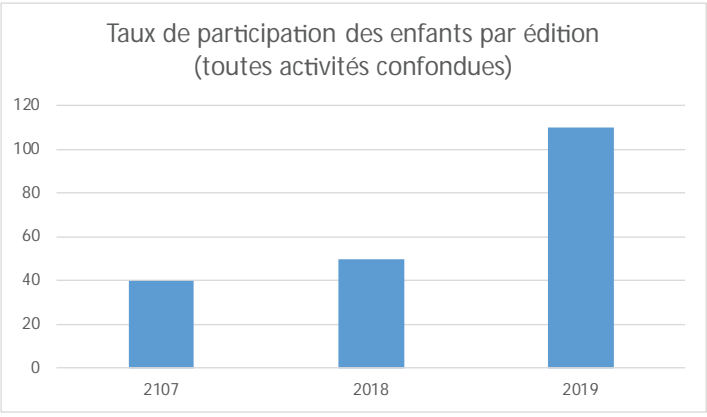
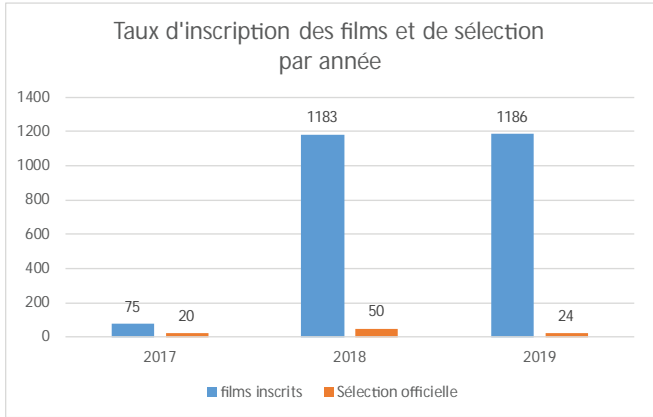
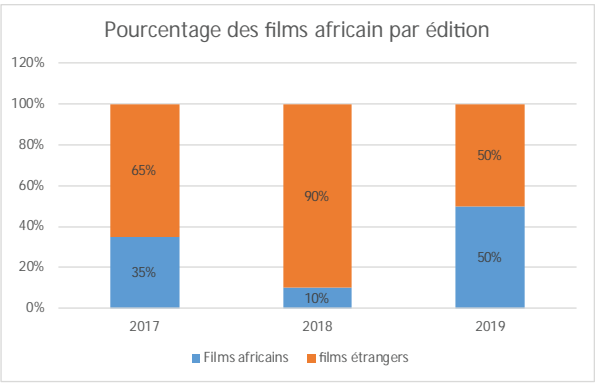
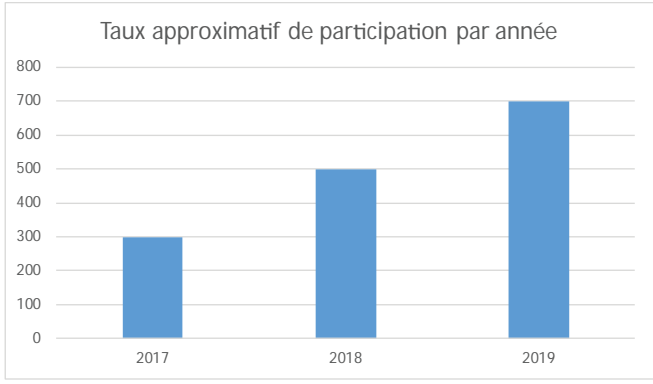
- Tout comme les éditions précédentes, la principale difficulté a été celle de réunir les fonds nécessaires pour la mise en œuvre du plan de communication, la prise en charge totale ou partielle des intervenants ou des bénévoles.



## Des actions d'amélioration

- Améliorer les échanges avec la Direction de l'Institut Français du Cameroun ainsi qu'avec toutes les parties prenantes au projet (partenaires, sponsors, annonceurs, médias et, etc.)
- Accentuer et étendre la recherche des sponsors aux Multinationales, Ambassades, ONG, Associations et, etc. ;
- Maintenir l'invitation des professionnels connus du milieu de l'industrie de l'animation pour susciter davantage de participation, apporter plus de professionnalisme et faire grandir l'évènement ;
- Continuer le développement de la plateforme de participation des structures de formation en création multimédia ;
- Mettre en place des actions pour amener la communauté à être active dans l'organisation via des activités annexes
- Ayant misé sur l'accompagnement et le soutien des professionnels locaux pendant les 3 éditions sans résultats probants, le Délégué Général doit trouver les alternatives pour continuer la mise en place et la structuration d'une équipe organisationnelle. Ceci implique de trouver des moyens financiers et techniques pour la gestion des compétences recrutées et des volontaires.
- Affiner le recrutement des bénévoles par poste de qualification pour assurer la bonne mise en œuvre et le suivi de l'organisation.
- Explorer d'autres activités pouvant être génératrice de revenus tels que les stands, gadgets;
- Implémenter une résidence de création sur des projets d'animation pouvant aboutir sur la constitution d'un dossier de reproduction pour la recherche du financement. (Appel à idée de film, appel à participation de créateurs et animateurs pour une résidence de création de 3jours) ;
- Continuer le développement des activités annexes liées à la formation des jeunes ;
- Organiser des ateliers de perfectionnement payants pour les professionnels et semi-professionnels dans les divers métiers de l'industrie pour amortir le budget de fonctionnement de l'association et des autres projets.

# Données statistiques





## Clin d'œil à tous les partenaires 2019



## Contacts

**Adresse: Mendong, entrée simbok**

**Tél: +237 698 57 25 46 / 699 65 66 27**

S/C BP: 307 Yaoundé-Cameroun

Email: [info@tousanime.org](mailto:info@tousanime.org)

[www.tousanime.org](http://www.tousanime.org)

Fait à Yaoundé, le 16 janvier 2020



**Jerome SOFFO SIMO**  
**Le PRESIDENT**