



1985 - Eyeworks (©Thomas Nolf)

# Bilan

des activités  
de l'année **2023**



# Table des matières

▼ Avant-propos	3
▼ 1. Département Coproductions	6
1.1. Les engagements globaux du département Coproductions en 2023	8
1.2. Types de projets	12
1.3. Origine des projets	19
1.4. Nationalité des réalisateurs.trices	21
1.5. Genre des réalisateurs.trices	22
1.6. Impact sur l'industrie audiovisuelle	23
1.7. Wallimpact	25
1.8. Focus sur le flux	26
1.9. Les nouveautés de 2024	27
1.10. Success stories	29
▼ 2. Département Tournages	32
2.1. Les projets traités par le département Tournages	34
2.2. Comparatif sur les 5 années d'activité du département	36
2.3. Des dépenses audiovisuelles... et pas que	37
▼ 3. Département Entreprises	38
3.1. Engagements annuels	40
3.2. Activités des 15 ans (arrêtées au 31 décembre 2023)	42
3.3. Une couverture par le Fonds Européen d'Investissements	49
3.4. L'encours au 31 décembre 2023	50
3.5. La rentabilité du fonds	51
3.6. Le portefeuille actif au 31 décembre 2023	54
3.7. Focus sur l'activité de 2023	59
▼ 4. Département Gaming	65
4.1. Projets financés en 2023	67
4.2. Le bilan des deux premières années d'activité	69
a. Les chiffres clés	69
b. Projets financés en 2022 et 2023	70
c. Répartition par phase de fabrication	72
d. État d'avancement	73
e. Informations sur les projets	74
f. Profils des sociétés soutenues	77
▼ 5. Les démarches durables	79

▼  
**Avant-propos**

Le soutien que Wallimage apporte à l'audiovisuel et au gaming a des impacts **significatifs** sur ces deux secteurs porteurs et, de manière plus générale, sur **notre économie wallonne**.

Les chiffres de l'exercice 2023 et le bilan global des activités du fonds en sont une nouvelle preuve.

Depuis la fin de l'année 2021, Wallimage repose sur une seule entité juridique et 4 départements complémentaires : **Coproductions, Tournages, Entreprises et Gaming**.

FAERIA AGE OF WAR - Abrakam Entertainment



IO CAPITANO - Tarantula Belgique (©Greta De Lazzaris)

En 2023, les projets soutenus par Wallimage Coproductions ont, une fois encore, permis aux talents de notre région de s'exporter. À titre d'exemple, *lo Capitano* de Matteo Garrone a gagné de nombreux prix à la *Mostra de Venise* et les effets spéciaux de ce formidable projet ont été réalisés chez nous, dans le célèbre studio *MPC*.

Cette année a aussi été celle du tournage du nouvel opus de *Largo Winch*, porté par une maison de production belge, *Versus*. Objectif rêvé : **une carrière internationale** telle que peuvent en connaître les films d'action américains. Le résultat à l'écran en est en effet digne, malgré un budget qui, même s'il est imposant pour un projet belge, est microscopique par rapport aux références d'outre-Atlantique. La preuve que le talent belge réside aussi dans sa **capacité à maximiser les résultats en limitant les moyens**.

Nos collaborations avec la *RTBF* et *RTL Belgium*, mises en place en 2022 pour soutenir l'industrie du flux en développant ensemble des concepts de formats, ont été maintenues et commencent à porter leurs fruits.

Au cours de l'année 2023, l'équipe a examiné **75 dossiers** sur sa ligne classique et **22** dans le cadre de ses appels à projets consacrés aux formats de flux. À l'issue des analyses, ce sont **49 nouveaux projets audiovisuels** qui ont été cofinancés par le fonds, portant son catalogue à **690 œuvres**.

Le département Tournages a géré **110 demandes** et la Wallonie a accueilli **587 jours de tournage** au cours de l'année.

Selon nos estimations, ces 587 jours de tournage ont généré pas moins de **20 millions de dépenses diverses** en Wallonie ! Wallimage structure le secteur de l'audiovisuel mais produit aussi des effets positifs pour l'économie régionale globale.

Le département Entreprises a quant à lui fêté cette année **son quinzième anniversaire** avec, comme principal sujet de satisfaction, un effet démultiplicateur impressionnant créé par le fonds puisque pour **un peu moins de 18 millions d'€** souscrits au capital de celui-ci par la région, c'est un total de **plus de 34 millions d'€** qui a pu être engagé dans pas moins de **114 sociétés**. À ce jour, **96** d'entre elles ont effectivement obtenu **un financement structurel**.

2023 a également marqué **la poursuite des nouvelles actions de Wallimage Gaming**. Ainsi, le département Gaming a, pour sa deuxième année d'activité, géré **31 demandes de financement**, au cours de **2 appels à projets**. Il en a retenu **16**, en engageant **1.464.752,50 €**, pour **7.572.746 €** de dépenses de fabrication dans des studios wallons.

À l'instar des constats réalisés en 2022, et de manière plus inscrite encore, la Wallonie a ainsi vu naître de **jeunes studios prometteurs**.

2023 a aussi été pour nous **une année de réflexion**. Notre moteur est depuis toujours la rencontre des impératifs des secteurs que nous soutenons et un de nos enjeux majeurs est de **doper l'attractivité de la Wallonie à l'international**.

Ainsi, au cours de cet exercice, nous avons notamment imaginé **un nouveau produit Coproductions (session dite Master)**, travaillé sur **une amélioration de notre règlement Coproductions**, entamé **une réflexion stratégique de notre département Entreprises**, analysé les options que nous pouvons mettre en place pour **soutenir le marketing des jeux vidéo** et œuvré à **une inscription de nos actions Gaming sur le long terme**. Le fruit de ces travaux

## Avant-propos

est en partie exposé dans les pages qui suivent ; certaines démarches sont par ailleurs toujours en cours de finalisation.

Enfin, l'année 2023 a également permis la mise en place d'un partenariat avec *The GreenShot*, pour poursuivre et intensifier notre volonté de minimisation de l'impact environnemental de nos secteurs de prédilection.

Pour mener à bien toutes ces activités, dont vous trouverez les résultats détaillés dans les pages ci-après, Wallimage occupe aujourd'hui **16 personnes (15,2 ETP)** et bénéficie des conseils d'un expert externe pour le Gaming à raison d'1/5 temps environ.

**Virginie Nouvelle**  
*Directrice Générale*

*L'équipe de Wallimage (mais il manque notre collègue Camille, malade le jour des prises) et notre expert gaming.*



1.

## Département *Coproductions*

### *Les chiffres clés de 2023*

**7.619.000 €**  
engagés sur  
**49 nouvelles**  
œuvres

**53.781.206 €**  
de dépenses  
audiovisuelles  
wallonnes (**698%**)

**690 œuvres**  
en portefeuille

## ▼ 2023, record de dossiers reçus, record de dépenses en Wallonie

2023 aura été marquée, pour le département Wallimage Coproductions, par une **augmentation substantielle du nombre de projets déposés**.

Sans considérer l'industrie du format, dont nous parlerons ci-après et qui est gérée via des appels qui lui sont propres, nous avons reçu **88 demandes de financement en 2023, contre 59 en 2022 !**

Sur ces 88 dossiers, 13 ont été éliminés avant analyse, car ils ne répondaient pas aux critères élémentaires exigés par notre règlement.

Sur les 75 projets passés au crible par l'équipe d'analyse, 46 (61,3 %, contre 73 % l'an dernier) ont été cofinancés par le fonds. Un d'entre eux ayant été abandonné par la production en cours d'exercice, 45 ont finalement rejoint notre line-up.

29 dossiers ont donc été écartés sur base des critères objectifs expliqués aux producteurs. C'est un record aussi. L'attractivité grandissante du fonds n'étant pas accompagnée d'une augmentation de son volant d'actions, tous les projets qui rencontrent les objectifs du fonds ne peuvent plus être financés...

Pour chaque session, compétitive en elle-même, le Conseil Décentralisé des Coproductions (instance qui

émane de notre Conseil d'Administration) retient les dossiers qui se classent en tête de notre grille d'analyse, jusqu'à ce que la somme allouée à la session soit épuisée, et en maintenant un juste équilibre entre les projets en prises de vues réelles et ceux d'animation.

Ces derniers ont d'ailleurs connu une montée en puissance spectaculaire cette année puisqu'ils ont absorbé **plus de 45 % de nos investissements**. Un chiffre jamais approché dans l'histoire de Wallimage.



# Les engagements globaux du département Coproductions en 2023

	TITRE	PRODUCTION	RÉALISATEUR(S)-RICES(S)	RÉALISATEURS.TRICES	SIÈGE DU PROD DÉPOSITAIRE	COPRODUCTION	INVESTISSEMENT	DÉPENSES WALLONES
<b>LONGS MÉTRAGES FICTION PRISES DE VUES RÉELLES INITIÉS EN BELGIQUE</b>							<b>890 000,00 €</b>	<b>5 594 501,49 €</b>
1	Cap Farewell	Iota Production	Vanja d'Alcantara	1 F	La Hulpe	Belgique Canada Pays-Bas	170 000,00 €	886 927,27 €
2	L'art de rien (ex.De l'art ou du machond ?)	Artémis Productions	Stefan Liberski	1 H	Bruxelles	Belgique France	50 000,00 €	321 585,46 €
3	Mother	Entre Chien et Loup	Teona Strugar Mitevska	1 F	Bruxelles	Belgique Macédoine Suède Danemark	150 000,00 €	777 997,67 €
4	Plus forts que le diable	Rockstone Films	Graham Guit	1 H	Bruxelles	Belgique France	200 000,00 €	1 107 483,36 €
5	Refllet dans un diamant mort	Kozak Films	Hélène Cattet & Bruno Forzani	1 H & 1 F	Bruxelles	Belgique Luxembourg Italie France	120 000,00 €	850 906,97 €
6	Noël en famille (ex. Noël au balcon)	Belga Studios	Jeanne Gottesdiener	1 F	Braine-l'Alleud	France Belgique	200 000,00 €	1 649 600,76 €
<b>LONGS MÉTRAGES FICTION PRISES DE VUES RÉELLES INITIÉS EN FRANCE</b>							<b>770 000,00 €</b>	<b>4 789 971,10 €</b>
7	Ducobu passe au vert	Umedia Production	Elie Semoun	1 H	Bruxelles	France Belgique	100 000,00 €	882 993,00 €
8	Les reines du drame	Wrong Men North	Alexis Langlois	1 H	Saint-Gilles	France Belgique	80 000,00 €	400 139,19 €
9	Moon Le Panda	Umedia Production	Gilles de Maistre	1 H	Bruxelles	France Belgique	125 000,00 €	826 044,14 €
10	Saint-Exupéry	Frakas Productions	Pablo Agüero	1 H	Liège	France Belgique	175 000,00 €	1 090 081,44 €
11	Schlitter	Fontana	Pierre Mouchet	1 H	Bruxelles	France Belgique	150 000,00 €	772 443,15 €
12	Une affaire de principe	La Compagnie Cinématographique	Antoine Rimbault	1 H	Saint-Gilles	France Belgique	140 000,00 €	818 270,18 €
<b>LONGS MÉTRAGES FICTION PRISES DE VUES RÉELLES INITIÉS À L'ÉTRANGER (HORS FRANCE)</b>							<b>914 000,00 €</b>	<b>4 927 983,32 €</b>
13	Skateboarding is not for girls	Entre Chien et Loup	Dina Duma	1 F	Bruxelles	Belgique Macédoine Slovénie Croatie	70 000,00 €	365 511,22 €
14	Daniela Forever	Wrong Men North	Nacho Vigalondo	1 H	Saint-Gilles	Espagne Belgique	130 000,00 €	647 629,84 €



## Les engagements globaux du département Coproductions en 2023

	TITRE	PRODUCTION	RÉALISATEUR(S)-RICES(S)	RÉALISATEURS.TRICES	SIÈGE DU PROD DÉPOSITAIRE	COPRODUCTION	INVESTISSEMENT	DÉPENSES WALLONES
15	L'Abbesse	Saga Film	Antonio Chavarrias Ocana	1 H	Bruxelles	Espagne Belgique	75 000,00 €	445 074,67 €
16	Les Goûteuses	Tarantula Belgique	Silvio Soldini	1 H	Liège	Italie Belgique Suisse	100 000,00 €	513 030,57 €
17	Ring Road	Wrong Men North	Laura Scrivano	1 F	Saint-Gilles	Royaume-Uni Islande Belgique	100 000,00 €	517 411,55 €
18	Samia	Tarantula Belgique	Yasemin Samdereli	1 F	Liège	Italie Allemagne Belgique	80 000,00 €	477 345,07 €
19	Stargazer	Beluga Tree	Christian Neuman	1 H	Bruxelles	Luxembourg Belgique Royaume-Uni	184 000,00 €	879 015,85 €
20	The Great Ambition	Tarantula Belgique	Serge Andrea	1 H	Liège	Italie Belgique Bulgarie	105 000,00 €	586 680,30 €
21	Volare!	Potemkino	Pier Paolo Paganelli	1 H	Bruxelles	Italie Belgique	70 000,00 €	496 284,25 €
<b>SÉRIES FICTION PRISES DE VUES RÉELLES INITIÉES EN BELGIQUE</b>							<b>350 000,00 €</b>	<b>2 306 088,71 €</b>
22	Pandore Saison 2	Artémis Productions	Savina Dellicour & Vania Leturcq	2 F	Bruxelles	Belgique 100%	50 000,00 €	444 301,97 €
23	Pays Noir	Sequel Prod	Benjamin Viré & Maxime Pistorio	2 H	Bruxelles	Belgique 100%	300 000,00 €	1 861 786,74 €
<b>SÉRIES FICTION PRISES DE VUES RÉELLES INITIÉES À L'ÉTRANGER (Y COMPRIS FRANCE)</b>							<b>845 000,00 €</b>	<b>5 748 470,34 €</b>
24	Les Invisibles Saison 3	Umedia Production	Chris Briant & Chloé Micout	1 H & 1 F	Bruxelles	France Belgique	125 000,00 €	900 000,00 €
25	Marie-Antoinette Saison 2	Beside Productions	Edward Balzagette & Raf Reyntjens	2 H	Braine-l'Alleud	France Belgique	180 000,00 €	1 532 793,00 €
26	Oktoberfest 1905 Saison 2	Velvet Films	Stephan Lacant	1 H	Bruxelles	Allemagne Belgique	260 000,00 €	1 584 327,00 €
27	Serial Hunter Saison 1	Be-Films	Renaud Bertrand	1 H	Bruxelles	France Belgique	100 000,00 €	616 288,67 €
28	Zorro	Panache Productions	Jean-Baptiste Saurel & Emilie Noblet	1 H & 1 F	Lasne	France Belgique	180 000,00 €	1 115 061,67 €
<b>DOCUMENTAIRES (UNITAIRES ET SÉRIES)</b>							<b>95 000,00 €</b>	<b>603 755,01 €</b>
29	Après la pluie	Les Films de la Passerelle	Quentin Noirfalisce & Jérémy Parotte	2 H	Liège	Belgique 100%	25 000,00 €	128 117,24 €
30	Enfants sans tartine (ex.Pauvreté Infantile)	Prod à la demande	Clément Leenhardt	1 H	Incourt	Belgique 100%	15 000,00 €	92 014,77 €
31	Mini Rangers (Projet hybride)	Agent Double	Dimitri Ryelandt	1 H	Genval	Belgique France	55 000,00 €	383 623,00 €

Les engagements globaux du département Coproductions en 2023

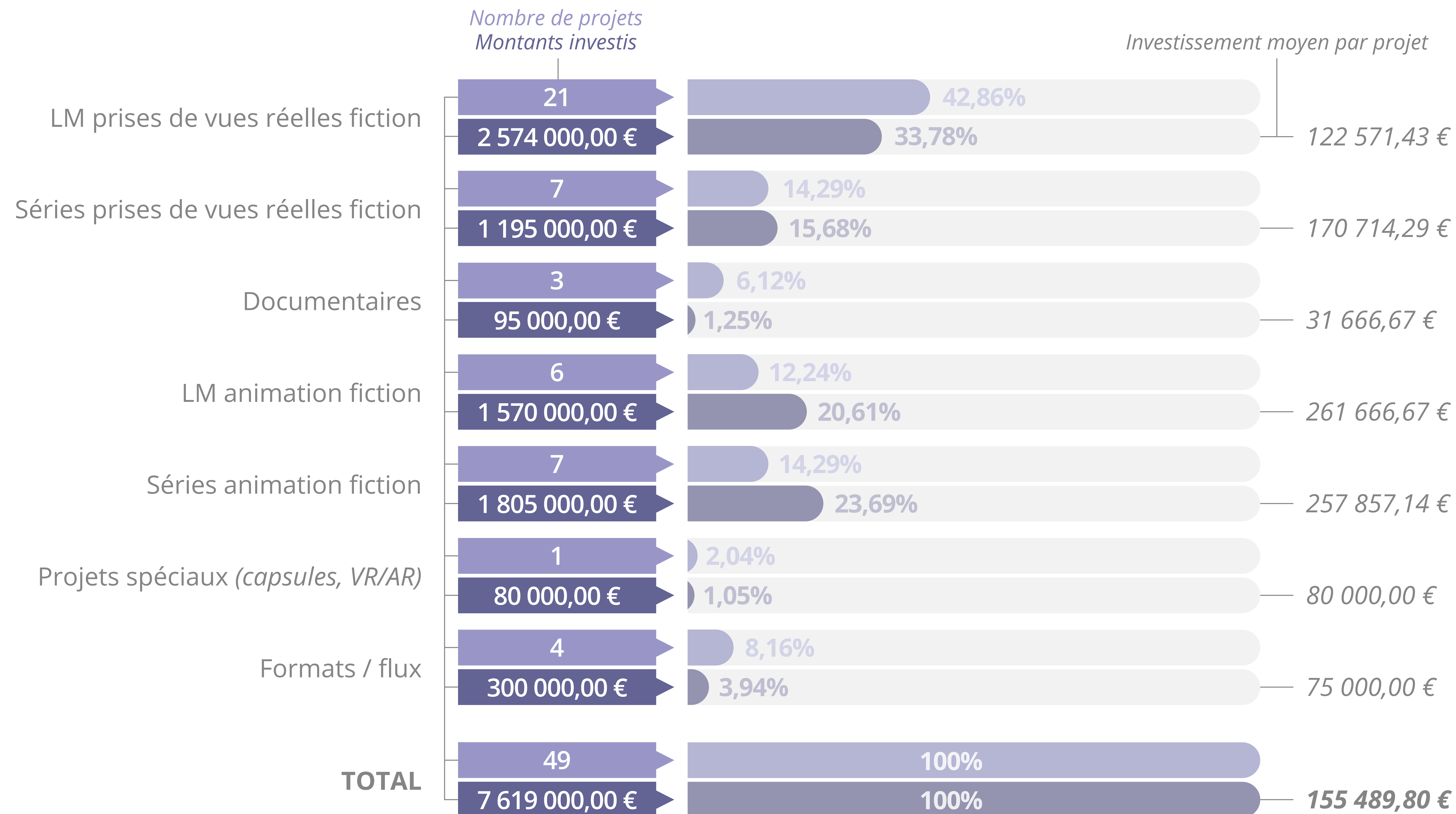
	TITRE	PRODUCTION	RÉALISATEUR(S)-RICES(S)	RÉALISATEURS.TRICES	SIÈGE DU PROD DÉPOSITAIRE	COPRODUCTION	INVESTISSEMENT	DÉPENSES WALLONES
<b>LONGS MÉTRAGES FICTION ANIMATION</b>							<b>1 570 000,00 €</b>	<b>13 284 152,23 €</b>
32	Kaja the great	Beside Productions	Martin Lund	1 H	Braine-l'Alleud	Norvège Belgique	400 000,00 €	3 794 750,15 €
33	Les Légendaires	Belvision	Guillaume Ivernel	1 H	Marcinelle	France Belgique	300 000,00 €	2 574 722,81 €
34	Rufus the sea monster who couldn't swim	NeXtFrames Media	Endre Skandfer	1 H	La Hulpe	Belgique Norvège	300 000,00 €	3 241 210,49 €
35	Silex and the City	Left Field Ventures	Jean-Paul Guigue	1 H	Ixelles	France Belgique	50 000,00 €	341 178,00 €
36	Tally Ho !	Frakas Productions	Caroline Origer	1 F	Liège	Luxembourg France Belgique Royaume-Uni	220 000,00 €	1 263 510,78 €
37	The Inseparables	Nwaves Pictures	Jérémie Degruson	1 H	Bruxelles	Belgique France Espagne	300 000,00 €	2 068 780,00 €
<b>SÉRIES FICTION ANIMATION</b>							<b>1 805 000,00 €</b>	<b>15 131 139,38 €</b>
38	Belfort & Lupin	Belvision	Philippe Vidal	1 H	Marcinelle	France Belgique	335 000,00 €	2 479 813,00 €
39	Billy le Hamster cowboy	NeXtFrames Media	Antoine Rota	1 H	La Hulpe	France Belgique	300 000,00 €	3 738 838,86 €
40	Comment ratatiner	Umedia Production	Aleksandar Dzoni Sopov	1 H	Bruxelles	France Belgique	125 000,00 €	1 100 000,00 €
41	Hamster	20 Pictures to Midnight	Laura Janssens	1 F	Enghien	Belgique 100%	70 000,00 €	369 410,00 €
42	Ki & Hi	Belvision	Idriss Benseghir	1 H	Marcinelle	France Belgique	300 000,00 €	2 350 175,00 €
43	Les Schtroumpfs Saison 3	Peyo Production	William Renaud	1 H	Rixensart	France Belgique	400 000,00 €	2 816 136,00 €
44	Louca	Belvision	Jun Violet & Cyril Adam	2 H	Marcinelle	France Belgique	275 000,00 €	2 276 766,52 €
<b>PROJETS SPÉCIAUX</b>							<b>80 000,00 €</b>	<b>345 144,00 €</b>
45	La Petite Souris	Stacka	Nicolas Bourniquel	1 H	Koekelberg	Allemagne Belgique France	80 000,00 €	345 144,00 €
<b>SOUS-TOTAL LIGNE CLASSIQUE</b>							<b>7 319 000,00 €</b>	<b>52 731 205,58 €</b>
								<b>720,47%</b>

Les engagements globaux du département Coproductions en 2023

	TITRE	PRODUCTION	RÉALISATEUR(S)-RICES(S)	RÉALISATEURS.TRICES	SIÈGE DU PROD DÉPOSITAIRE	COPRODUCTION	INVESTISSEMENT	DÉPENSES WALLONES
<b>PILOTES DE FLUX APPEL À PROJETS RTBF</b>							<b>150 000,00 €</b>	<b>225 000,00 €</b>
46	Projet 1	Why Why Productions	Céline Vanden Eynde	1 F	Enghien	Belgique 100%	<b>À déterminer</b>	<b>À déterminer</b>
47	Projet 2	Les Invités Production	Joël Franka	1 H	Schaerbeek	Belgique 100%	<b>À déterminer</b>	<b>À déterminer</b>
<b>PILOTES DE FLUX APPEL À PROJETS RTL</b>							<b>150 000,00 €</b>	<b>225 000,00 €</b>
48	Projet 1	Look Production	Maxim Deliège & Olivier Evrard	2 H	Mons	Belgique 100%	<b>À déterminer</b>	<b>À déterminer</b>
49	Projet 2	Ovni Media	À déterminer	À déterminer	Evere	Belgique 100%	<b>À déterminer</b>	<b>À déterminer</b>
<b>SOUS-TOTAL LIGNE FLUX</b>							<b>300 000,00 €</b>	<b>450 000,00 €</b>
								<b>150,00%</b>
<b>TOTAL GENERAL</b>							<b>7 619 000,00 €</b>	<b>53 181 205,58 €</b>
								<b>698%</b>

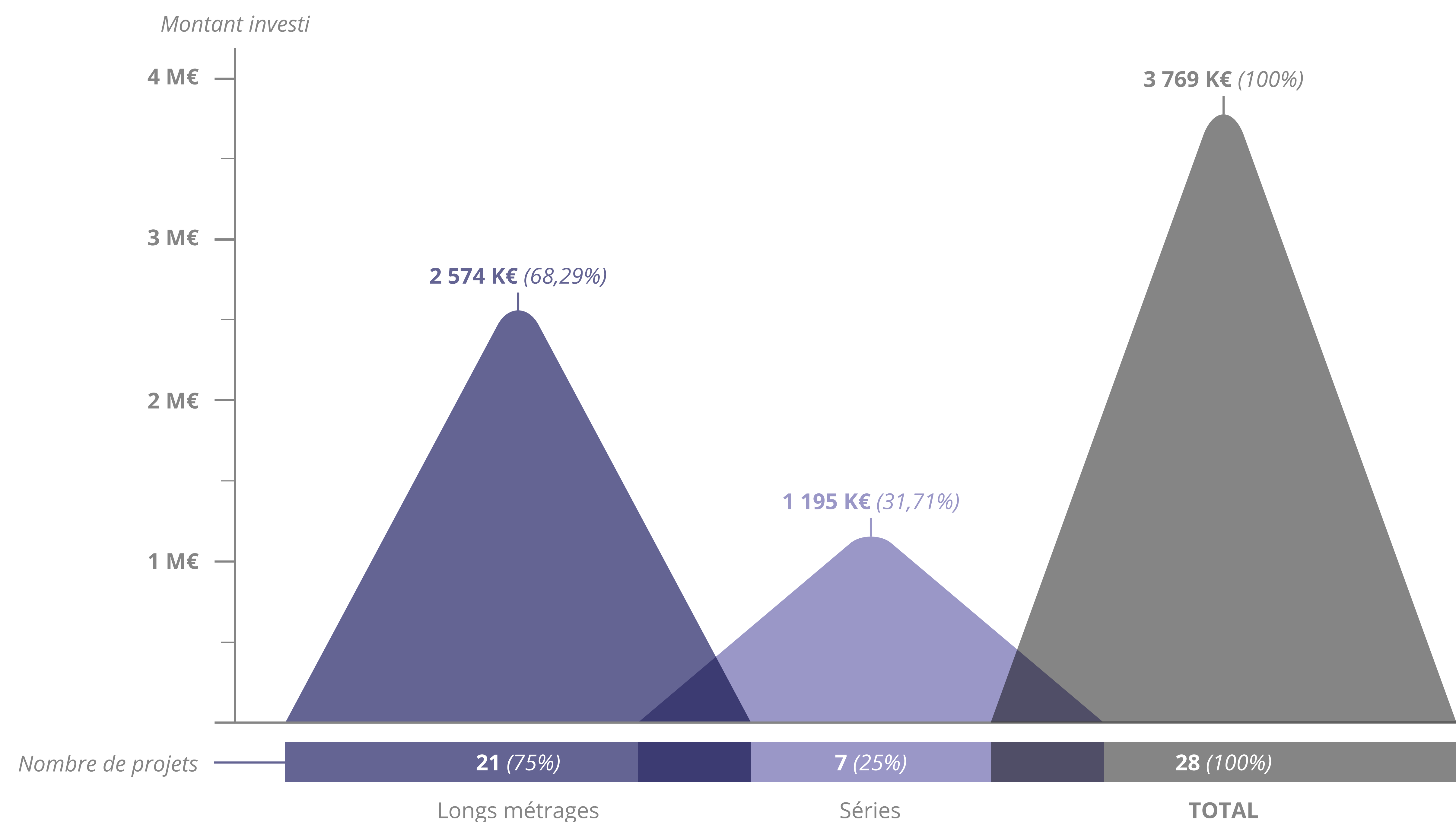
# Type de projets

- Globalement, les projets soutenus en 2023 se répartissent comme suit :



## ▼ *Les projets tournés en prises de vues réelles*

- ▶ La répartition des projets de fiction :



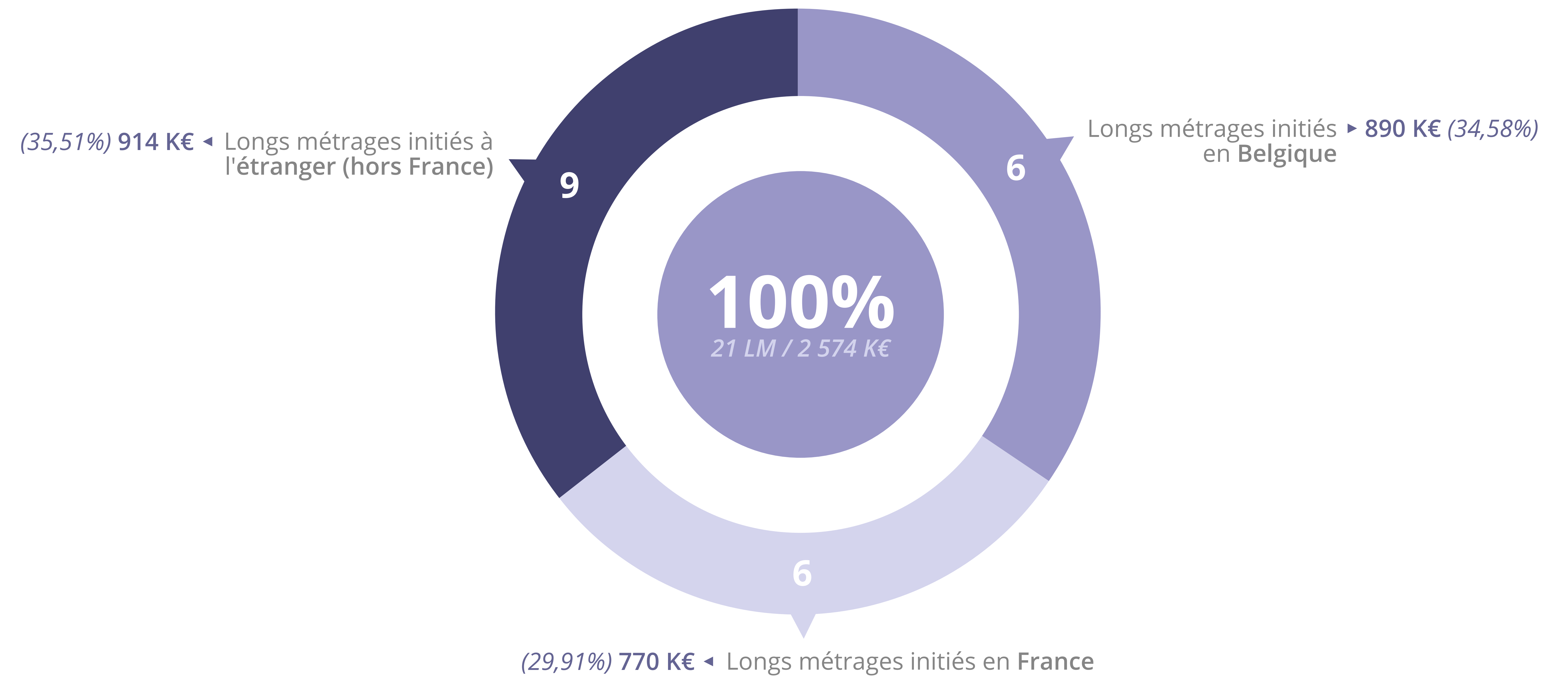
21 longs métrages de fiction tournés en prises de vues réelles ont été retenus en 2023 par le Conseil Décentralisé des Coproductions, contre 19 en 2022 (et 24 en 2021), pour un investissement global de 2.574.000 € vs 3.161.000 € en 2022.

Les retombées en Région wallonne attendues sur ce secteur sont de 15.312.456 € soit un ratio de réinvestissement de 595 %.

On constate dans le tableau qu'au niveau des projets tournés en prises de vues réelles, la répartition entre les origines belges, françaises ou internationales est relativement équilibrée. Nous avons en effet 6 longs métrages initiés en Belgique, avec un investissement de 890.000 €, (en 2022, 4 projets pour 940.000 €), 6 projets initiés en France, pour un total de 770.000 € et 9 longs métrages étrangers d'origine non française pour un total de 914.000 €.

Les projets initiés en France sont moins nombreux que les autres années (à titre d'exemple, 1.841.000 € d'investissement sur 11 projets en 2022).

Sur les 9 projets internationaux, 4 viennent d'Italie, 2 d'Espagne, 1 du Luxembourg, 1 du Royaume-Uni et 1 de Macédoine. Une nette croissance par rapport aux 4 projets de 2022 qui ne représentaient que 380.000 € investis. A souligner que le projet macédonien est financé majoritairement en Belgique.



*Les projets tournés en prises de vues réelles*

Au rayon des séries de fiction en prises de vues réelles, qui sont au nombre de 7, 2 sont belges (350.000 €), 4 sont françaises (585.000 €) et 1 nous vient d'Allemagne.

Enfin, les documentaires soutenus en 2023 sont belges (95.000 €).

À souligner qu'un de ces trois projets est hybride puisqu'il repose sur un mélange de prises de vues réelles et d'animation.

MALDOROR – Frakas Productions (©Sofie Gheysens)

## ▼ L'animation

Le secteur de l'animation est, depuis des années, celui qui s'appuie le plus sur Wallimage pour se développer. Grâce à l'impact du fonds combiné à celui du Tax Shelter, les producteurs belges peuvent proposer aux producteurs étrangers des conditions qui rivalisent avec celles qu'offrent les pays d'Extrême-Orient, de l'Est de l'Europe ou l'Inde. Avec l'avantage non négligeable de la proximité pour une collaboration artistique optimale.

Les studios se multiplient donc assez logiquement en Wallonie et recherchent toujours plus de projets pour se nourrir, étoffer leurs équipes et garder leurs meilleurs éléments. La lutte est rude et parfois cruelle.

Si certains studios comme *Waooh!* ou *Dreamwall* continuent leur développement de façon harmonieuse, *Digital Graphics* et *Zest Studio* ont malheureusement fermé leurs portes en 2023.

Parallèlement, plusieurs structures ont fait leur apparition dans notre paysage.

*NWave*, dont le siège bruxellois occupe déjà de nombreux Wallons, a implanté une filiale à Liège afin de s'ouvrir à de la prestation de services.

*Freaks Factory* (nouvelle maison de production pilotée par Jean-Yves Roubin et *La Fabrique d'images*) a créé le studio

*Picture Factory*, également dans la Cité ardente.

La société de production *20 Pictures to Midnight* a, pour sa part, ouvert à Enghien un petit studio d'animation plutôt atypique. Le projet *Hamsters* y a été en partie réalisé et le studio devrait déménager à Mons dans les prochains mois.

Quant à Bernard Devillers, ex *Mikros Belgique*, il développe en association avec Julien Dulibic, son propre studio, *Aromates*, qui œuvre actuellement sur *La plus précieuse des marchandises* de Michel Hazanavicius en partenariat avec *3.0 Studio* à Angoulême et qui enchaînera sur le tout aussi ambitieux long métrage *In Waves* que nous venons de cofinancer.

*Aromates* se positionne dans le film haut de gamme, plutôt arty, faisant la part belle à l'hybridation 2D/3D, aux outils Open Source et se distingue ainsi de la plupart de ses concurrents.





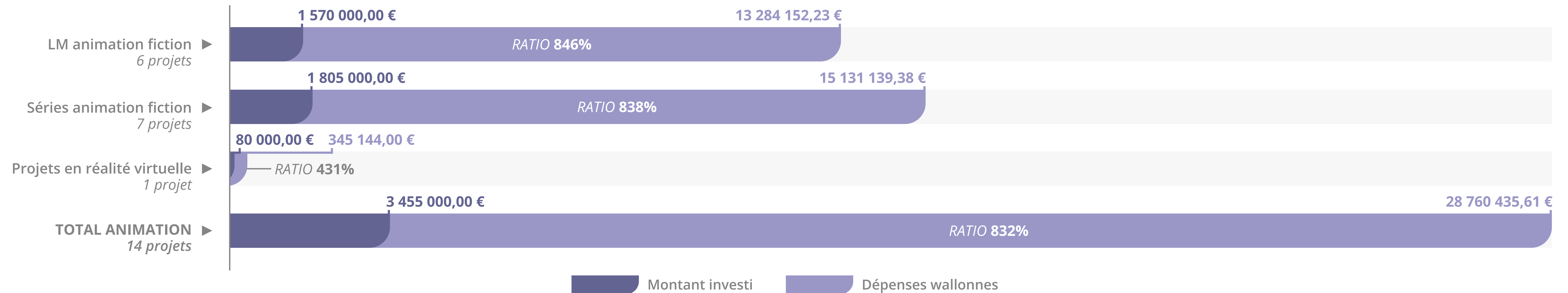
Au total, ce sont **3.455.000 €** qui ont été consacrés en 2023 à des projets d'animation, soit **45,35 %** de nos investissements contre **25,63 %** en 2022. **Un spectaculaire bond en avant** qui n'est pas une surprise : le nombre de dossiers d'animation qui affluent en Belgique (et tout particulièrement chez Wallimage) est en forte hausse.

**Deux raisons** expliquent cette explosion : **le nombre de studios d'animation reconnus**, désormais présents en Wallonie, leur expertise grandissante, et aussi (mais c'est une conséquence de la première observation), **l'intérêt depuis la période de la Covid**, de producteurs établis, mais non spécialisés dans le domaine, pour ce nouvel Eldorado.

Notons que la santé globalement florissante de l'animation en Wallonie contraste avec la situation française où le nombre de studios en difficulté est en hausse sans que de nouvelles structures s'implantent. Les techniciens sont parfois obligés de se brader alors qu'en Wallonie, on se les arrache.

Comme l'an dernier, Wallimage a cofinancé **6 longs métrages d'animation**, mais le nombre de séries, anormalement bas en 2022 (2), est repassé à 7. À ceux-ci s'ajoute **un projet en réalité virtuelle**.

À souligner que sur ces **14 projets d'animation**, **3** sont d'initiative belge.



Par ailleurs, nous avons aussi constaté **une tendance déjà amorcée en 2023 : les projets dits spéciaux, aujourd'hui plutôt axés VR/AR, intègrent de plus en plus difficilement le line-up de Wallimage** (un seul projet retenu en 2023) en raison d'une **concurrence accrue** donc, mais aussi d'un évident problème lié à leur **exploitation**. Les créneaux de diffusion envisagés il y a quelques années tardent à se développer et la monétisation de l'exploitation est généralement plus que problématique. À moins d'une radicale transformation dans les années à venir, il est possible que la VR/AR rejoigne à terme la vague de dossiers transmédia ou autre crossmédia qui sont apparus au fil des ans pour disparaître assez vite.

On voit d'ailleurs que le sujet de la VR ou de l'AR, très en vogue il y a quelques années lors des marchés du film internationaux, a laissé la place à des discussions passionnées sur la **maîtrise de l'impact écologique des projets audiovisuels** (sustainability) et, de façon encore plus spectaculaire, sur **l'utilisation de l'intelligence artificielle** dans les métiers du cinéma.

Il est aujourd'hui évident que **l'IA va révolutionner tous les métiers de l'audiovisuel à très grande vitesse** : de la faculté d'adaptation des acteurs industriels wallons à cette croissance exponentielle dépendra leur développement futur.



LES SCHTROUMPFS Saison 3 - Peyo Production

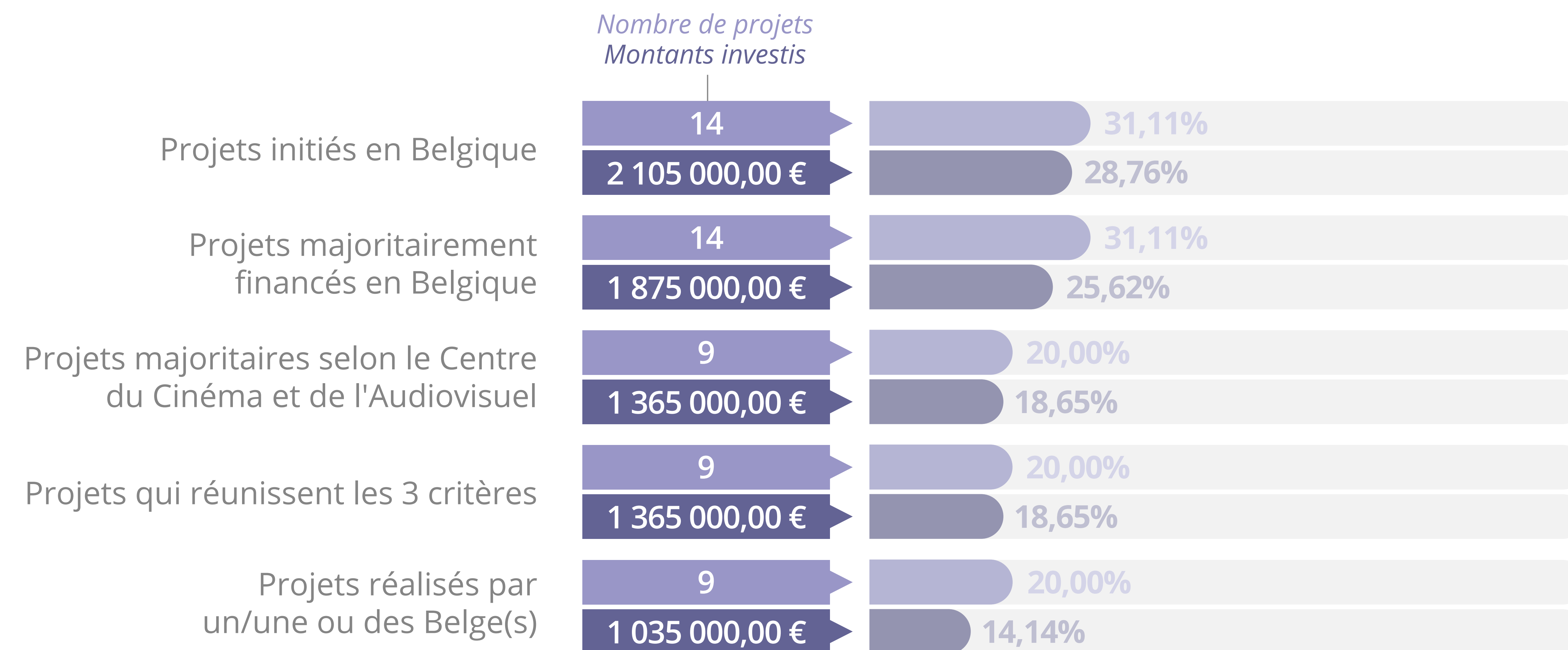
Département Coproductions

Wallimage SA  
Bilan 2023  
18

## Origine des projets

La catégorisation des projets peut prendre différentes formes selon que l'on considère le producteur ou la productrice qui l'a initié et développé, celui ou celle qui est majoritaire au plan de financement ou encore le caractère majoritaire au sens du Centre du Cinéma et de l'Audiovisuel.

- En fonction de cette catégorisation, les résultats sont différents (les projets de flux ne sont pas repris dans ce graphique):



Sur les 45 projets (hors flux) cofinancés par Wallimage en 2023, 14 ont été initiés en Belgique.

Sur ces 14 projets, 12 sont majoritairement financés en Belgique et 2 en France. À ces 12 projets s'ajoutent 2 autres projets financièrement majoritairement belges (un initié en Norvège, l'autre en Macédoine). Enfin, 9 projets sont considérés comme majoritaires par le Centre du Cinéma et de l'Audiovisuel (ces 9 projets rencontrent d'ailleurs les 2 autres critères, ils font donc partie des 14 projets initiés en Belgique et des 14 projets financés majoritairement en Belgique).



Sur cette base, on peut voir que :

- ▶ les projets initiés en Belgique obtiennent en moyenne un peu plus de **150 k €** de Wallimage ;
- ▶ les projets financés majoritairement en Belgique bénéficient d'un apport Wallimage moyen de **134 k €** ;
- ▶ les projets majoritaires au sens du Centre du Cinéma et de l'Audiovisuel (et qui rencontrent donc les 2 précédents critères) obtiennent une moyenne de près de **152 k €**.

**Ce sont donc les projets majoritairement financés en Belgique qui présentent probablement les dépenses wallonnes les moins conséquentes.**

**La moyenne générale** (hors flux toujours) est quant à elle à **162.644 €**.

En considérant la nationalité des réalisateurs.rices, on totalise 9 projets belges, pour un montant de **1.035.000 €**. Soit une moyenne de **115.000 €** par projet, conséquence de budgets plus limités, mais aussi, souvent, de projets davantage bruxellois que wallons, limitant mathématiquement le montant accessible chez Wallimage.

La concordance entre la nationalité belge de la réalisation et celle de l'origine géographique des projets se retrouve majoritairement au niveau des séries (des Belges à la manœuvre, mais aucun Wallon) et des documentaires (tous réalisés par des artistes domiciliés en Wallonie).

Wallimage reçoit en fait assez peu de projets belges. Une des raisons de ce constat est probablement l'exode assez massif d'actifs wallons vers Bruxelles.

Compréhensible d'un point de vue professionnel pour les comédiens qui montent presque chaque soir sur les planches des théâtres de la capitale, ce déplacement l'est beaucoup moins pour des techniciens qui perdent leur éligibilité chez Wallimage, le fonds belge financièrement le plus puissant. Les maisons de production qui nous sollicitent cherchent à rassembler les équipes wallonnes les plus importantes possibles.

Les techniciens qui sont restés dans les provinces du Brabant wallon, du Hainaut, de Namur, de Liège et de Luxembourg sont donc très sollicités et la relative faiblesse de l'offre contraste avec la demande en constante augmentation.

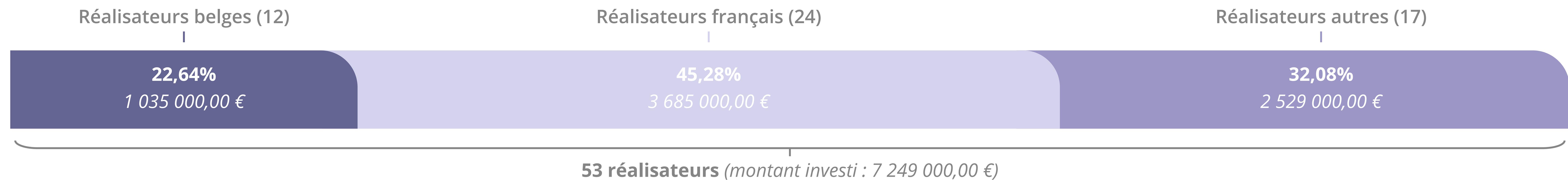
On notera qu'un seul long métrage majoritairement belge francophone, réalisé par une Bruxelloise, n'a pas été cofinancé. Sa productrice ne l'a pas représenté. Un film flamand a aussi été refusé par deux fois (les dossiers étaient similaires, avec des dépenses wallonnes trop limitées).

Enfin, deux documentaires réalisés par des Belges ont été déposés au fonds, mais n'ont pas pu être analysés, car ils ne rencontraient pas les critères de recevabilité.

À souligner que pour l'industrie du flux, **tous les projets sont des concepts initiés et développés par une production belge** puisque c'est l'objectif même de la ligne.

## 1.4 Nationalité des réalisateurs.trices

Sur les 45 projets financés (hors flux), un total de 53 réalisateur.rice.s (hommes et femmes confondus) sont impliqués.

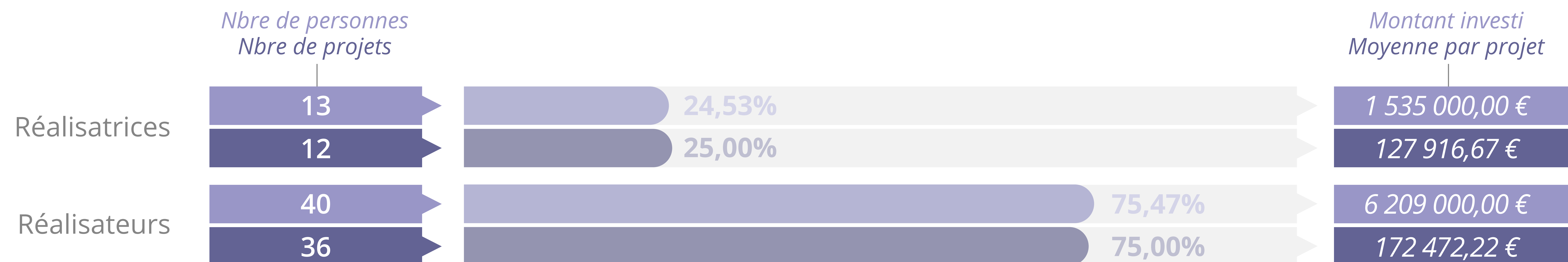


12 sont belges, soit 22,64 %. L'an dernier, en ne considérant pas non plus l'industrie du flux, ils étaient 19 sur 54 (35 %).

À souligner qu'au moins 3 des réalisateurs étrangers soutenus habitent en Belgique.

Seuls les 4 réalisateurs de documentaires et Jérémie Degruson (*Les Inséparables*) sont wallons.

## Genre des réalisateurs.trices



On constate 13 réalisatrices soutenues contre 40 réalisateurs.

Le pourcentage de réalisatrices est de 24,53 %, quasi identique à celui de l'an dernier (26 %). 9 projets sont menés exclusivement par des femmes (20 % des projets seulement donc). Il y en avait 17 % en 2021.

Plus interpellant encore, le montant moyen investi par projet est de 172 k € lorsqu'ils sont aux mains d'un homme, contre à peine 128 k € pour les réalisatrices. C'est un constat que nous réalisons dans le cadre de ce bilan et qui n'est évidemment pas volontaire. On peut se demander s'il traduit une réalité qui voudrait que les projets réalisés par des femmes soient moins bien financés ou s'il s'agit juste d'un hasard. Impossible à dire.

À souligner que le nombre de projets considérés est de 48, contre 45 projets financés, car 3 d'entre eux sont co-réalisés par une femme et un homme.

Une marge de progression existe donc toujours. Il est clair que ces chiffres ne traduisent pas des critères discriminants du fonds (est-il nécessaire de le préciser ?), mais un manque de projets portés par des femmes qui arrivent chez Wallimage. Or, le monde de la production cinématographique se féminise beaucoup, les prochaines années devraient donc, espérons-le, être plus équilibrées.

# Impact sur l'industrie audiovisuelle

L'accroissement du nombre de dossiers déposés auprès de Wallimage implique un effet de compétition accru. Et des propositions de la part des maisons de production de plus en plus alléchantes.

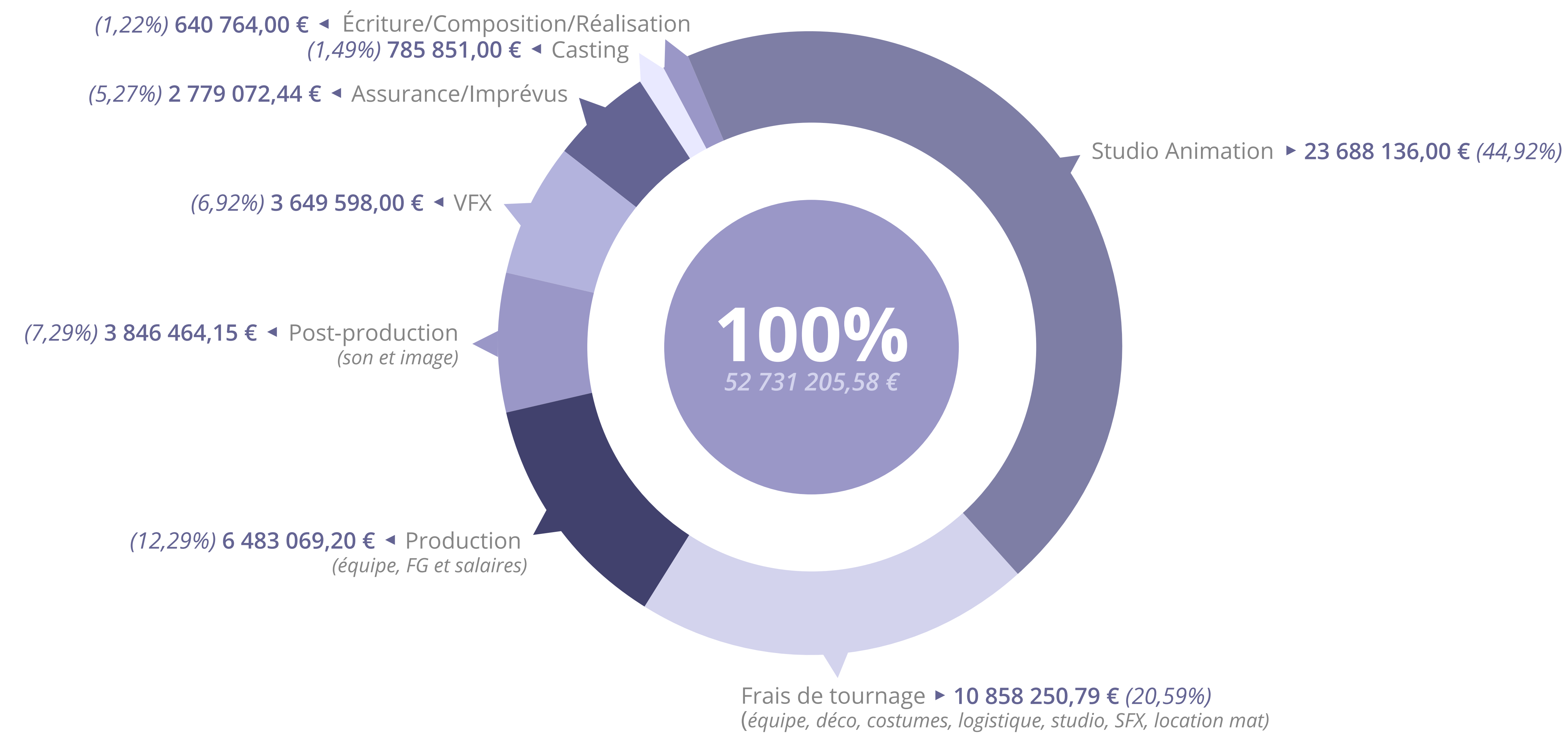
Cette année, c'est *a minima* 53.181.206 € de dépenses audiovisuelles wallonnes qui seront générées par les 7.619.000 € investis par Wallimage.

Si on se concentre sur l'industrie dite classique, sans considérer le flux donc, le ratio pour 2023 est **spectaculairement élevé** puisqu'il atteint les **720,47 %**, essentiellement grâce à l'effet multiplicateur induit par les projets d'animation : **846 %** pour les longs métrages et **838 %** pour les séries.

Si l'afflux de dossiers d'animation dope les studios spécialisés dans ce créneau,

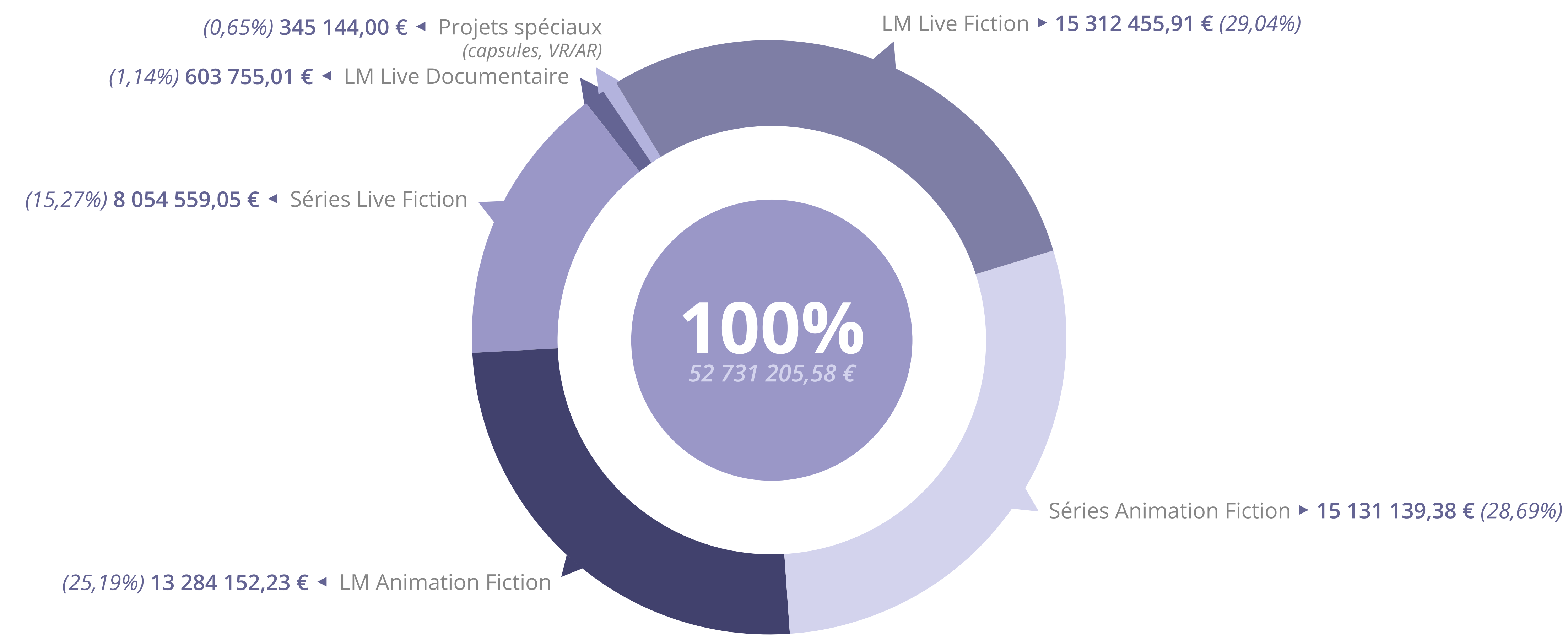
l'équipe des coproductions reste attentive à ne pas déforcer le soutien apporté aux projets en prises de vues réelles qui ont historiquement forgé Wallimage. Le Conseil Décentralisé des Coproductions veille d'ailleurs à ce que les dossiers d'animation ne phagocytent pas plus de 50 % de nos investissements afin de perpétuer un développement équilibré et harmonieux de l'industrie audiovisuelle wallonne.

► Les dépenses annoncées en Région wallonne sur les 45 projets soutenus se répartissent comme suit (on ne tient pas compte ici des 4 dossiers flux pour lesquels l'identification des 450.000 € de dépenses n'est pas encore arrêtée puisqu'ils sont toujours en développement) :



On constate, comme indiqué préalablement, une forte progression de celles-ci par rapport au montant de 2022, à savoir **10 millions de plus**. Sans surprise, cette progression se situe au niveau **des studios d'animation** puisque les projets de cette catégorie sont plus importants, **représentent une part plus significative** et sont **les plus rémunérateurs** au sens du ratio de dépenses qu'ils génèrent.

► La répartition de ces dépenses en fonction du type de projets soutenus donne le graphique suivant :



Les longs métrages de fiction en tournage réel représentent 34 % de nos investissements et 29 % des retombées.

► Tous les résultats de nos sessions de financements :

Session 1/2023 – (113<sup>e</sup> session) : <https://www.wallimage.be/news/une-113e-session-pleine-danimation/>

Session 2/2023 – (114<sup>e</sup> session) : <https://www.wallimage.be/news/114e-session-la-wallonie-sanime-chaque-jour-un-peu-plus/>

Session 3/2023 – (115<sup>e</sup> session) : <https://www.wallimage.be/news/115e-session/>

Session 4/2023 – (116<sup>e</sup> session) : <https://www.wallimage.be/news/les-schtroumpfs-et-zorro-au-menu-de-la-116e-session-de-wallimage/>

Session 5/2023 – (117<sup>e</sup> session) : <https://www.wallimage.be/news/session-117/>



## Wallimpact

Le fonds Wallimpact, organisé par Wallimage Entreprises et destiné à soutenir le développement de projets audiovisuels tournés vers un public plus large, n'a connu en 2023 qu'un **nouveau lauréat**, la maison de production *Squarefish*, qui développe *La prophétie de l'homme volant (Ville Vermine)*, adaptation en long métrage d'animation de la série de BD de l'auteur belge Julien Lambert.

Dans sa volonté de soutenir le développement de comédies, le fonds s'est également associé au partenariat conclu entre le *Festival International du Film de Comédie de Liège (FIFCL)* et le *Festival CineComedies* de Lille dans le cadre de l'édition 2023 du « *CineComedies Lab* », une résidence d'écriture ouverte aux scénaristes francophones d'Europe.

Un soutien au développement à un projet, sous la forme d'une avance conditionnellement récupérable de **50.000 €**, est octroyé si un producteur belge se positionne. Les démarches en cours semblent prometteuses et devraient aboutir sous peu à la concrétisation de ce soutien.

2024 sera pour Wallimage, l'occasion de suivre le développement des projets soutenus jusqu'ici pour envisager la suite de cette aventure, et de nouer éventuellement de **nouveaux partenariats** avec d'autres festivals présentant des pitches belges.



## Focus sur le flux

### ▼ Les appels à projets de 2023

2023 confirme l'intérêt des producteurs et productrices de flux à répondre présent à nos appels à projets organisés en partenariat avec la *RTBF* et avec *RTL Belgium*.

Étant donné que chacun des deux appels à projets portait sur des thématiques, des publics et des formats très différents, cela a sans aucun doute permis de booster la créativité des porteurs de projet. En effet, ce ne sont pas moins de **22 dossiers** qui ont été déposés.

Après analyse par nos équipes, la présélection a amené **9 sociétés** de production à venir présenter et défendre leur concept.

Au final, c'est un bel équilibre qui se dégage, chacun des diffuseurs ayant retenu **2 projets** pour la phase de co-développement.

Sur les **22 projets déposés**, **9** étaient portés par des hommes (41 %) et **13** par des femmes (59 %). Sur les **4 projets retenus**, **1** seul est porté par une femme (25 % donc).

Nous ne pouvons pas, à ce stade, divulguer le nom de ces projets. Ils doivent encore être développés et ne seront définitivement validés que dans un second temps. Rendez-vous l'année prochaine pour en savoir plus...

### ▼ Coup de projecteur sur les formats financés en 2022

Du côté de *RTL Belgium*, nous aurons le plaisir de découvrir **le 1er épisode d'un format d'emotainment** qui sera diffusé le 20 mars prochain, c'est donc imminent.

Du côté de la *RTBF*, les deux concepts retenus arriveront sur les écrans au 4ème trimestre de cette année.

Enfin, *La Yourte* continue sur sa lancée puisqu'une 2ème saison a été diffusée fin 2023 sur *Tipik*. Comme on ne change pas une équipe qui gagne, c'est à

nouveau **une production majoritairement wallonne** qui a travaillé sur ces 4 émissions.

Suite à l'achat des droits d'adaptation par *TF1* en avril 2023, nous devrions voir arriver une version **Made in France** dans les mois à venir.

**C'est donc plus motivée que jamais** que l'équipe de Wallimage entend poursuivre son soutien au secteur de la production de programmes de flux en 2024.

# Les nouveautés de 2024

## ▼ Quelques adaptations dans le règlement

Nous vous l'annonçons en tout début d'année, nous avons adapté le règlement de Wallimage Coproductions pour clarifier certaines questions récurrentes, mais aussi améliorer l'efficacité des démarches et fluidifier le processus de liquidation des tranches.

- ▶ Pour en savoir plus, nous vous renvoyons à la vidéo explicative enregistrée à cet effet, que vous trouverez ici : [https://youtu.be/0774wvLI\\_bg?si=PgytqpCCYHXDK60r](https://youtu.be/0774wvLI_bg?si=PgytqpCCYHXDK60r)

Et nous restons bien sûr à votre disposition pour vous éclairer si nécessaire.

## ▼ Une toute nouvelle session MASTER

On le sait, la Covid a modifié en profondeur les pratiques des spectateurs. Par ailleurs, les producteurs belges bénéficient aujourd'hui d'une réputation qui leur permet de s'inscrire dans d'importantes coproductions internationales. Le Tax Shelter est un atout essentiel à leur participation à ce type de projet et nous avons estimé qu'il était important que Wallimage s'adapte également à cette nouvelle donne.

Le Conseil d'Administration de Wallimage, réuni fin décembre 2023, a donc approuvé une initiative étudiée depuis de longs mois par le fonds et vérifiée point par point par son conseil juridique, soit la création d'une Master Session.

Cette démarche s'inscrit notamment dans le cadre de l'adoption de la

Directive (UE) 2018/1808 du Parlement européen qui permet de faire entrer dans le champ de la régulation les plateformes internationales de vidéo à la demande, pour qu'elles contribuent au financement de la création audiovisuelle et cinématographique, en fonction des règles applicables aux pays qu'elles ciblent.

Cette Master Session a pour objectif de développer un dispositif qui positionnera la Wallonie de manière avantageuse afin que ces nouvelles obligations génèrent des effets positifs dans notre Région. Elle vise aussi à renforcer la position stratégique des producteurs belges soucieux de s'associer à de gros projets internationaux et de localiser une partie non négligeable de leur fabrication en Wallonie.

## Une toute nouvelle session MASTER

Notre première Master Session se déroulera en septembre 2024. Elle sera dotée d'un investissement unique de **1 million d'€** et remplacera la session classiquement organisée à cette période. Cette somme sera entièrement attribuée à **une et une seule maison de production belge**, sur base d'un dossier présentant **plusieurs œuvres** (2 minimum, 8 maximum) à mettre en chantier endéans les trois ans et générant en commun un taux de retombées significatif en Wallonie.

Les projets présentés pourront être **des longs métrages** ou/et **des séries en prises de vues réelles**. **L'animation est exclue** du champ d'action de cette initiative.

Plusieurs projets doivent être identifiés au moment du dépôt, mais tous ne devront pas nécessairement être, au final, générateurs de dépenses en Wallonie.

Le dépositaire doit identifier **un partenaire** (un diffuseur international/producteur international et/ou plateforme de streaming internationale) **visant le territoire belge**, et ce partenaire doit être **fermement engagé** au moment du dépôt : il doit exister un contrat signé avec **engagement ferme** sur un montant minimum de dépenses wallonnes éligibles au regard du fonds.

Les autres sessions seront organisées comme à l'habitude en janvier, mars, juin et novembre et seront dotées dans leur ensemble de **5 millions d'€** (soit 1,250 m €/session).

Si la Master Session 2024 est considérée comme un succès par Wallimage, ses instances et ses partenaires, elle pourrait être renouvelée dès 2025 et potentiellement devenir annuelle. Si, par contre, les dossiers reçus dans le

cadre de cette session Master ne rencontrent pas les objectifs visés par le fonds, aucun d'entre eux ne sera retenu et le million d'€ sera réaffecté aux sessions de novembre 2024 et de janvier 2025.

Les principaux critères d'appréciation des dossiers seront le **critère culturel**, **la viabilité des projets**, **la crédibilité du producteur et de son partenaire**, **le caractère durable des œuvres**, **la pertinence stratégique du partenariat proposé** et **la quantité de dépenses wallonnes éligibles générées par les projets identifiés**, ainsi que **leur caractère structurant**.

Le taux de retombées moyen actuel atteint par le fonds, via son mécanisme sélectif classique, est de l'ordre de **600 %**. Wallimage vise ici un taux de l'ordre de **1.000 %**, soit un montant de dépenses éligibles de **10 millions d'€** ou plus. Toutefois, il s'agit d'un objectif et non d'une condition d'éligibilité.

En contrepartie, les remontées de recettes vers le fonds seront **un atout donnant lieu à un bonus de points**, mais elles ne constituent pas un critère obligatoire.

## Success stories

L'an dernier, nous avons épinglé deux *success stories* percutantes : la réussite en festivals, dans les salles et aux César de *La Nuit du 12* de Dominik Moll, qui valut une statuette à l'inénarrable Bouli Lanners, et celle non moins surprenante de *Megalomaniac*, devenu phénomène international et symbole de l'appétence de Wallimage pour les films de genre.

Notre fonds est aujourd'hui **reconnu internationalement** comme un partenaire idéal en matière de **thrillers**, de **films noirs**, de **SF** ou d'**horreur** qui, c'est vrai, collent à nos critères avec des tournages en forêt ou dans de vieilles demeures (et nous en avons beaucoup) et pas mal d'effets spéciaux délirants dont les sociétés wallonnes sont friandes.

Cette année, pas moins de **sept longs métrages de genre** sont encore venus garnir notre line-up spécialisé. *Plus fort que le diable*, *Reflets dans un diamant mort*, *Les Reines du drame*, *Schlitter*, *Daniela Forever*, *Stargazer* et *Ring Road*. Ce dernier, un projet anglais tourné en Islande, a d'ailleurs opté pour une coproduction belge suite à une présentation de Wallimage lors d'un *Forum Frontières*.

Les interventions de Wallimage aident évidemment à fabriquer des films qui mèneront ensuite une carrière plus ou moins spectaculaire. Cette année, on peut déjà se délecter de la réussite du merveilleux *Io Capitano*, nommé aux *Golden Globes*, mais aussi en course pour l'*Oscar* du

**meilleur film étranger** après avoir récolté pas moins de **10 récompenses** lors du *Festival de Venise* et réussi une superbe carrière dans les salles italiennes.

Mais le véritable objectif de Wallimage est d'**amener du travail**, beaucoup de travail, en Wallonie. Quand on mesure le chemin parcouru depuis le début de ce siècle, au moment où le fonds a été créé, quand on considère le nombre de sociétés audiovisuelles créées sur notre territoire, le nombre de personnes aujourd'hui actives dans le secteur, on ne peut que se féliciter de notre travail au long cours.

Le succès de quelques-unes de ces sociétés a déjà été largement documenté. Nous avons voulu, cette année, mettre le focus sur deux artistes qui, il y a quelques années encore, n'avaient aucun contact avec le monde du cinéma et qui, en partie grâce au support de Wallimage, sont devenus **des références** dans le secteur : les Montois **Michel Duprez** et **Yves Gourmeur**.

Yves Gourmeur est compositeur et pianiste diplômé des conservatoires de Mons et de Bruxelles. Il a longtemps mené une carrière musicale partagée entre le jazz, la variété, les musiques du monde, la musique classique et l'enseignement. Au milieu des années 2010, il rejoint *General Score*, une jeune agence qui avait l'ambition de proposer aux producteurs belges un pool de compositeurs capables de travailler



sur **des longs métrages** ou **des séries**, individuellement ou ensemble, et d'assurer la production de ces bandes originales.

Constitué à la base de Paul Englebert, Michel Duprez et Thierry Plas (oui, le créateur de *Fly*), ce groupe s'est vite ouvert à d'autres musiciens, chacun des membres y amenant une ou plusieurs connaissances, passionnées par le sujet. C'est d'ailleurs Michel Duprez qui introduira Yves Gourmeur dans la coopérative.

La spécificité de la structure est de proposer des musiciens avec des styles et des ambitions très différentes. Chacun des musiciens impliqués dans *General Score* a eu, depuis lors, l'opportunité de travailler sur des productions cinématographiques. Si on connaît déjà Simon Fransquet récompensé d'un Magritte en 2019 pour le documentaire de Jawad Rhalib *Au temps où les Arabes dansaient*, force est de constater que Michel et Yves se sont également détachés du lot, le premier prenant d'ailleurs son indépendance vis-à-vis de General Score en créant sa propre société *Rabada*, avec sa compagne Perrine Vanderhaegen.

Le succès d'Yves et de Michel, que nous avons suivi attentivement, démontre que pour réussir dans le secteur audiovisuel, il faut des qualités essentielles : **se mettre au service d'un réalisateur** qui a une vision assez précise de son œuvre, **comprendre ses envies et son univers** et surtout **ne pas lésiner sur le travail, sur le nombre de propositions à soumettre** jusqu'à trouver un terrain d'entente à développer.

Le processus est long, mais quand vous êtes adoubé, les projets peuvent s'enchaîner très rapidement. Nouer d'excellents contacts avec des producteurs en se montrant fiable et disponible est aussi un atout non négligeable.

Après avoir composé la B.O. de *Méprises* et celles de deux courts pour les *Films du Carré*, Yves se retrouve, grâce à la société de production *Beside*, sur une très grosse production canadienne : *The Hummingbird Project* avec Jesse Eisenberg et Salma Hayek. Alors que les producteurs canadiens affichent une certaine méfiance quant à la suggestion de travailler avec un compositeur peu connu dans le milieu, le réalisateur Kim Nguyen leur tient tête, car ce que lui propose Yves correspond exactement à ce qu'il recherche. Notons que si le projet a été soumis à Wallimage, il n'a finalement pas été cofinancé par le fonds. C'est donc sur son seul talent qu'Yves finira par signer cette bande originale orchestrale qu'on peut écouter sur *Spotify* par exemple. Notons qu' Yves a été nommé aux prestigieux *Canadian Screen Awards* en 2019 pour cette musique.

Cette collaboration réussie marque **le démarrage d'une carrière qui s'accélère rapidement**. Pour les mêmes producteurs wallons, Yves compose la musique de la deuxième saison de la série française *L'Opéra*, et co-compose pour la série allemande *Night in Paradise* et la prestigieuse série scandinave *The dreamer* qui raconte l'histoire de Karen Blixen. Il travaille aussi pour *Les Gens* sur la série belge *Attraction*, pour *Saga Film* sur la série Amazon *Beyond Black Beauty* ou pour *Velvet Film* sur le long métrage *Les Sœurs Chaos*. Tous ces projets ont été soutenus par Wallimage.

Actuellement, il travaille sur une série pour *France Télévision*, co-produite par Artemis et il vient tout juste de composer la bande originale d'*Apaches*, un long métrage français. Cette musique est disponible également sur *Spotify*.

Yves dispose aujourd'hui d'un **studio d'enregistrement impressionnant**, à la pointe de la technique mais sans négliger les instruments acoustiques

traditionnels. Un petit tour sur son site internet vous offrira d'ailleurs une visite virtuelle des lieux ainsi qu'un aperçu plus complet de son univers, notamment grâce à la section *Music*, fort bien garnie.

Au-delà de ses participations à des séries et films en prises de vue réelles, Yves travaille également sur **des longs métrages** et **séries d'animation**, un univers que fréquente régulièrement Michel Duprez.

Autodidacte revendiqué, Michel a connu une première vie musicale dans les milieux de **la pop, du rock** et même du **hard rock**. On est alors au cœur des années 90. Il vend des instruments de musique à La Louvière et œuvre dans un studio d'enregistrement à Nouvelles.

Attiré par le théâtre, il compose des **partitions pour des pièces, saynètes, contes** ou **comédies musicales**. Parallèlement, il commence aussi à participer à **des spectacles de la ligue d'impro**, dont il ne va pas tarder à **devenir un des piliers**. Son humour, très décalé, son sens du timing et du burlesque y font merveille.

Mais la passion de Michel, c'est la musique et durant ces 14 dernières années, il ne va jamais relâcher la pression. Peu rémunéré d'abord (le budget musical dans les productions audiovisuelles est souvent sous-évalué), mais toujours enthousiaste, il compose également pour des **capsules vidéo**, des **trailers**, des **courts métrages corporate, documentaire** ou de **fiction** (*Palais de justice* de Stéphane de Grootd en 2013) sans oublier les **webs séries** et la **télévision** puisqu'on lui doit l'identité sonore et l'habillage d'antenne de *Télé MB*.

En 2012, il compose un long passage musical crucial pour *Dead Man Talking*,

alors que Patrick Ridremont ne parvient pas à trouver ailleurs ce qui lui convient. Il faudra pourtant patienter jusqu'en 2015 pour le retrouver seul à la manœuvre sur d'autres longs : *Zero Zero Belge* de Pascal Rocteur et *L'homme qui répare les femmes*, le saisissant documentaire de Thierry Michel et Colette Brackman, cofinancé par Wallimage. C'est un déclic.

Soucieux de professionnaliser son travail, Michel participe en 2016 à la création de *General Score* et enchaîne les projets. Il renoue avec Thierry Michel pour d'autres documentaires, avec Stéphane De Grootd pour un deuxième court et signe avec Thierry Plas la musique de 20 épisodes d'*Unité 42*. Il monte aussi la musique de la série animée *Petit Poilu* qui va lui donner des idées puisqu'il va ensuite composer la bande originale des 52 épisodes des *Blagues de Toto*, puis celle des 78 épisodes d'*Anna and Friends* (toutes des séries qui ont intégré le line-up de Wallimage). Il est actuellement occupé sur la série d'animation allemande *Joséphine*.

Depuis 2021, Michel, qui a l'esprit d'équipe, a noué un partenariat créatif avec Gwenaël Mario Grisi avec qui il a collaboré sur *L'empire du Silence* de Thierry Michel, *Ennemi Public* saison 3 et *De la piste aux étoiles*, un documentaire de Stéphane De Grootd.

Mais, le croiriez-vous, il rêve aussi de travailler en duo avec son copain Yves Gourmeur sur un projet d'envergure. Le duo est assurément complémentaire et **pourrait faire des étincelles**. L'invitation est lancée à la profession. Et n'oubliez pas que ces deux-là sont éligibles chez Wallimage !

2.

## Département *Tournages*

### *Les chiffres clés de 2023*

**110 dossiers  
gérés**

**La fiction  
au 1<sup>er</sup> plan : 52  
longs métrages  
et 22 séries**

**587 jours  
de tournage en  
Wallonie**



## ▼ **L'attractivité du territoire au-delà du financement**

Après une année 2022 de tous les records, l'activité du département Tournages a retrouvé en 2023 un niveau conforme à la moyenne des autres années, avec 110 dossiers gérés qui ont donné lieu à 587 jours de tournage en Wallonie.

Représentant ensemble un peu plus de 67 % du volume global, ce sont toujours les longs métrages de fiction (52) et les séries de fiction (22) qui constituent la majorité des projets sur lesquels Wallimage Tournages est sollicité.

Mais cette année, contrairement à 2022 qui avait vu les séries prendre le pouvoir, ce sont les longs métrages qui se taillent la part du lion : ils totalisent à eux seuls un peu plus de 60 % des jours de tournage en Wallonie. Dans le top 10 des projets les plus générateurs de tournage en Wallonie, 8 sont des longs métrages de fiction.

Si les services – *gratuits* – rendus par l'équipe du département concernent toujours très majoritairement le repérage des décors et l'aide à l'obtention des autorisations de tournage, ces interventions sont de plus en plus régulièrement sollicitées par des productions 100 % étrangères, qui ne reposent sur aucune production belge.

En effet, comme le bilan 2022 le présentait déjà, la tendance se confirme en 2023 avec pas moins de 16 projets non coproduits en Belgique, à savoir 11 projets de fiction (5 longs métrages, 5 séries et 1 court métrage), 2 documentaires, 2

publicités et 1 émission TV qui ont fait appel à Wallimage Tournages et, dans la plupart des cas, ont engagé des repéreur.euse.s wallon.ne.s.

Le territoire de la Wallonie est donc attractif pour ses paysages et décors naturels, en dehors de toute considération financière, le plus souvent pour des projets issus de pays frontaliers comme l'Allemagne et les Pays-Bas, mais aussi parfois pour la Grande-Bretagne et les États-Unis. Ces projets, dont certains sont toujours actuellement au stade de la préparation, ont déjà donné lieu à 24 jours de tournage en Wallonie en 2023.

Par ailleurs, sur l'ensemble des 110 dossiers gérés, seuls 13 ont été cofinancés par Wallimage Coproductions, soit environ 12 %. Cette proportion est en baisse significative par rapport à l'année 2022 (20 %). Cette évolution corrobore la tendance évoquée ci-dessus.

Il faut également noter que les outils de Wallimage Tournages, les bases de données interactives de décors et de compétences, ont été modernisés et sont désormais pleinement intégrés au nouveau site internet de Wallimage. Ces outils constituent plus que jamais la base du travail quotidien de l'équipe Tournages et le cœur des relations avec les professionnelles et professionnels du repérage, de la régie et de la production.

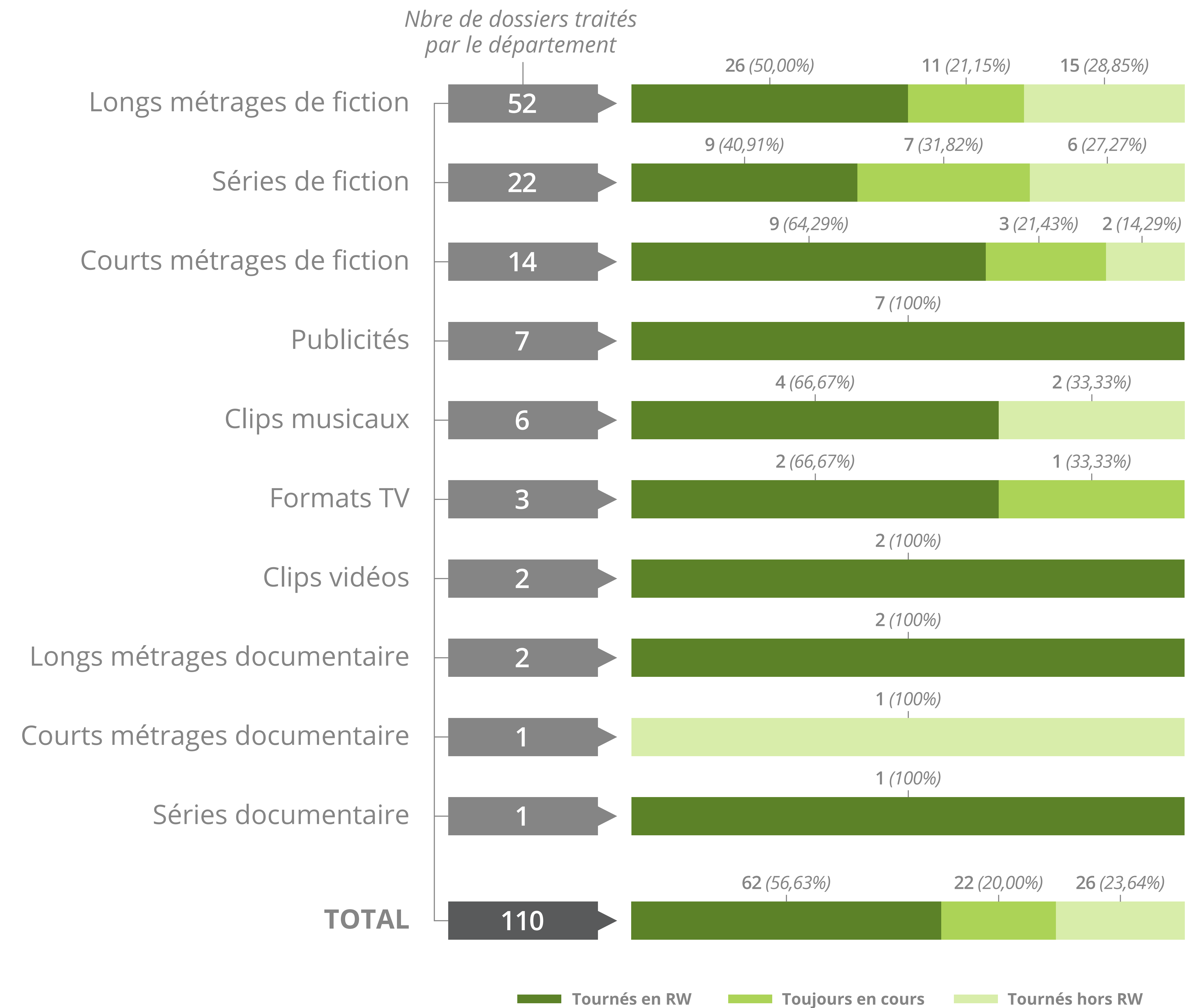


# Les projets traités par le département Tournages

Le graphique indique, par type de projets, le nombre de projets traités par le département, et la manière dont ceux-ci se répartissent à ce stade :

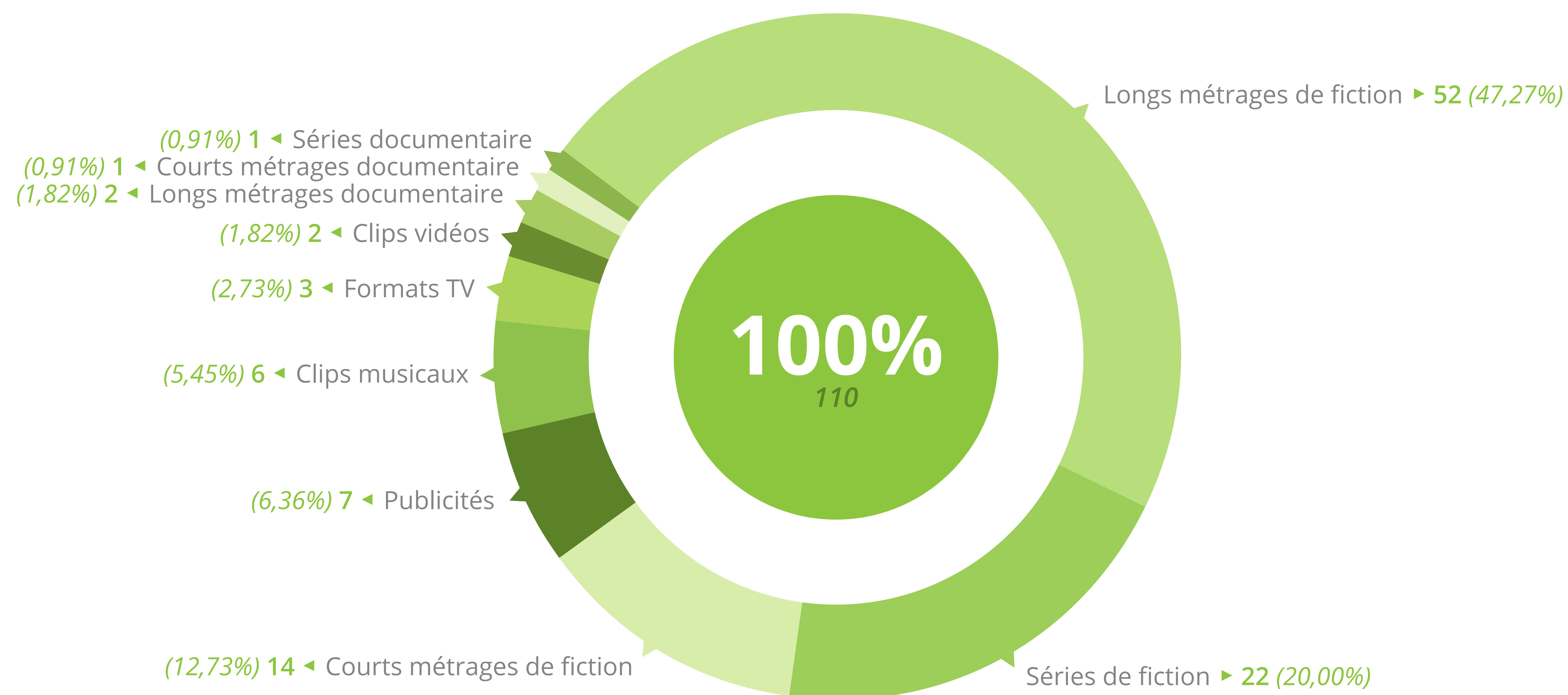
- **Projets effectivement tournés en Wallonie** (un total de 62 à ce stade, sur les 110 projets traités).
- **Projets toujours en cours de préparation**, dont le lieu de tournage n'a donc pas encore été arrêté (22 sur 110).
- **Projets finalement tournés ailleurs qu'en Wallonie** (26 projets sur 110, 23,63 %).

Moins d'un quart des projets traités se tournent donc ailleurs qu'en Wallonie.



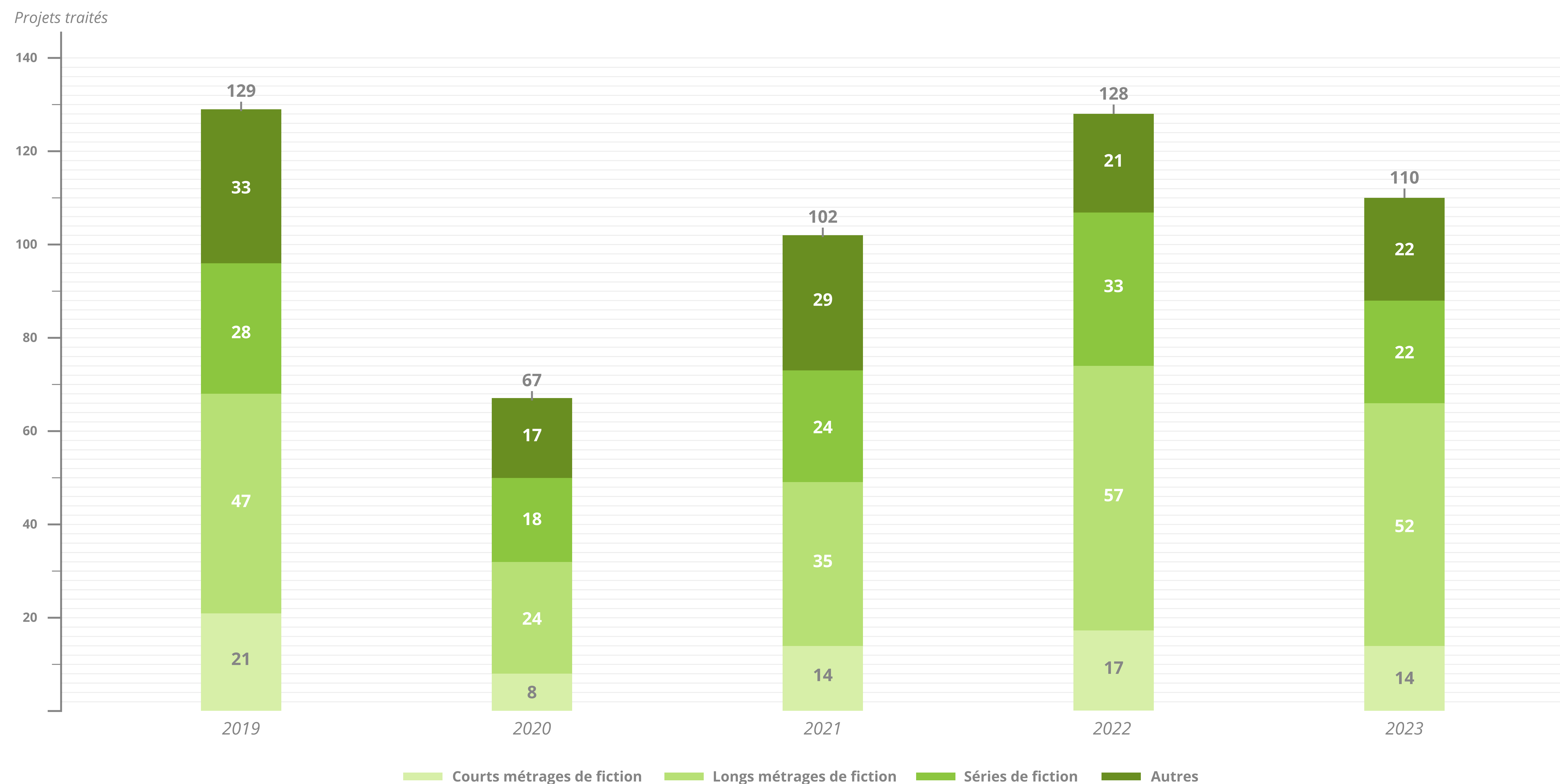
La fiction domine l'activité puisqu'elle représente, avec les longs métrages, les séries et les courts métrages, **80 % des projets** traités par le département.

Notons que la quantité de travail peut toutefois être **très variable d'un dossier à l'autre**, en fonction de la difficulté des solutions à mettre en place.



## Comparatif sur les 5 années d'activité du département

À l'exception de l'année 2020, fortement impactée par la crise Covid, l'activité du département est assez stable.



## Des dépenses audiovisuelles... et pas que

D'un point de vue économique, on sait combien les tournages sont importants pour la Wallonie, non seulement **pour l'emploi et les entreprises du secteur audiovisuel**, mais aussi **pour l'économie locale** (les petits commerces, l'HoReCa,... le fameux « poste 5 » et ses dépenses non éligibles que les producteurs et productrices connaissent bien).

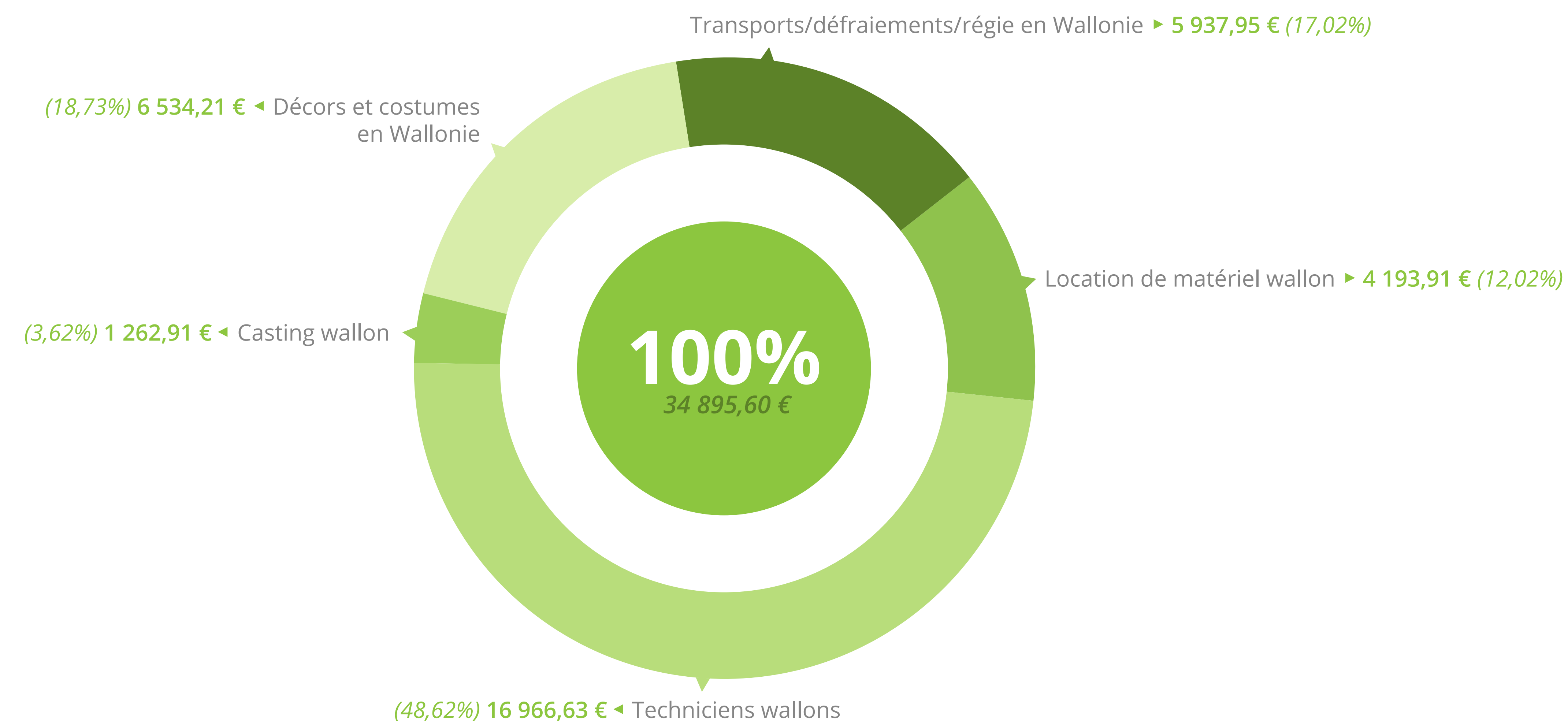
Nous avons tenté de chiffrer ces retombées globales, afin d'avoir une idée de l'importance de cette activité pour notre économie wallonne.

Ainsi, nous les avons analysés, pour l'ensemble des dossiers reçus au cours de l'exercice chez Wallimage Coproductions et qui annoncent du

tournage régional. Soulignons que ces analyses se basent **sur les budgets prévisionnels** et n'ont forcément pas encore fait l'objet de vérification. Elles donnent cependant une base tangible probablement très proche de la réalité puisqu'elles portent sur **18 dossiers** de fiction pour un total annoncé de **352 jours de tournage**.

Résultat des courses : c'est un montant de près de **35.000 €** (34.895 €) de retombées économiques wallonnes par jour de tournage que l'on peut constater.

► Sur base des budgets analysés, elles se répartissent comme suit :



Dès lors, on peut estimer que les retombées globales des **587 jours de tournage** wallons de 2023 ont généré plus de **20 millions d'€** de retombées dans l'économie wallonne. Et ça, ce n'est pas rien !

## Département *Entreprises*

Le fonds Wallimage Entreprises a été officiellement créé en 2008. En 2023, il fêtait donc discrètement ses **15 ans d'existence**. Le bilan est l'occasion rêvée de souhaiter un bon anniversaire à ce département et mettre en

lumière le travail accompli en faveur du secteur depuis sa création. Nous vous présentons donc dans les pages qui suivent un bilan global des activités de ce département.

### *Les chiffres clés de 2023*

**34 millions d'€**  
engagés sur un  
total de **114**  
**sociétés**

**96 sociétés**  
effectivement  
financées

**47 sociétés**  
en portefeuille  
au **31.12.23**

## ▼ 15 ans d'activité

Assez vite après la naissance de Wallimage en 2001, et la mise en place du processus de financements aux projets (longs métrages, séries, documentaires, tournages en prise de vues réelles et animation), un besoin additionnel se fait sentir : **un financement structurel** aux entreprises du secteur.

Avec l'outil de Coproductions de Wallimage, le nombre de tournages et de projets post-produits en Wallonie **se multiplie de façon exponentielle**. Conséquence logique : les techniciens et acteurs wallons travaillent sur des films de plus en plus maîtrisés, de mieux en mieux financés, de plus en plus nombreux. Et de plus en plus exigeants en ressources techniques.

Parallèlement, des sociétés spécialisées dans des secteurs de pointe de l'audiovisuel, se voient sollicitées par les producteurs, mais manquent souvent de moyens pour accélérer leur développement et satisfaire la demande.

Soucieux de rencontrer ce besoin et de voir ainsi se développer rapidement en Wallonie un réseau d'outils de tournage et de postproduction performants, le Conseil d'Administration de Wallimage alloue une partie de ses moyens à la mise en place d'une ligne d'investissement spécifiquement dédiée au financement d'entreprises, qui répond pleinement à la mission initiale de Wallimage : structurer l'industrie naissante de l'audiovisuel en Wallonie.

Cette ligne est, dans un premier temps, consacrée au secteur du cinéma. Assez rapidement, les sollicitations de la ligne deviennent de plus en plus nombreuses et émanent de sociétés actives dans l'audiovisuel au sens large, du domaine du broadcast, aux technologies innovantes, du secteur du jeu vidéo à celui des agences digitales. La ligne de financement devient insuffisante par rapport aux investissements à consentir.

Elle nécessite un volant d'actions plus important pour développer comme il se doit le tissu industriel audiovisuel en Wallonie.

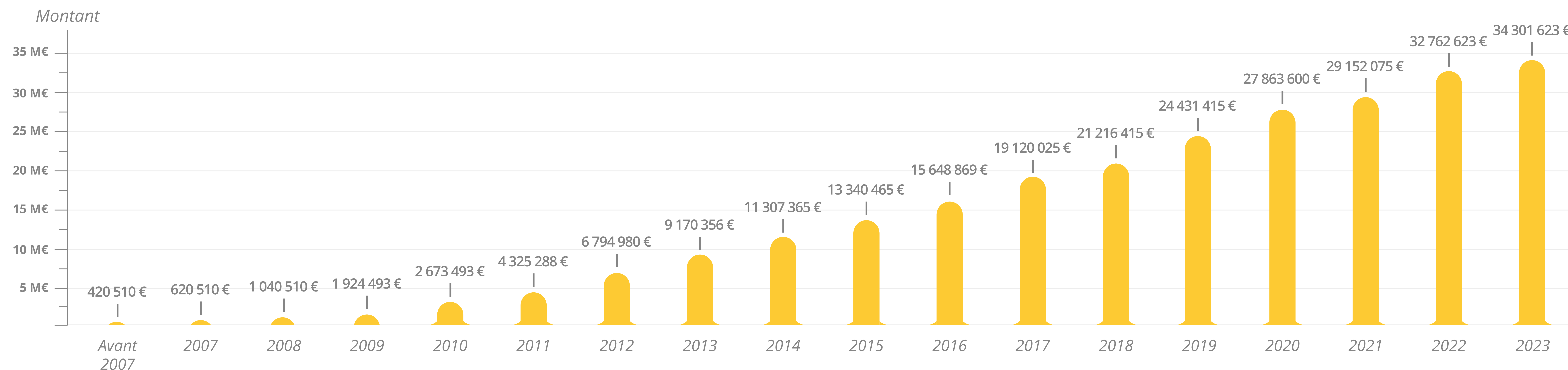
L'équipe de Wallimage en informe le Gouvernement wallon qui se montre très à l'écoute et répond favorablement à la demande. C'est ainsi qu'en **2008** le fonds Wallimage Entreprises est mis en place. D'abord via une entité juridique distincte qui sera ensuite absorbée en **2021** par la SA Wallimage et en deviendra un département. La première société à avoir bénéficié du soutien de la ligne entreprise est la société de post-production image *CinéServices*, en 2002.

La première entreprise financée par Wallimage Entreprises est la société *HoverlorD*, également active en post-production image, en 2008.



## 3.1 Engagements annuels

- Un rapide coup d'œil au graphique ci-dessous permet de voir les montants investis depuis la création du fonds :



Au total, ce sont **34.301.623 €** qui ont été engagés par le département Wallimage Entreprises sur **114 sociétés des secteurs audiovisuels**. Certains de ces engagements n'ont finalement pas pu être concrétisés, car les conditions suspensives imposées par le fonds n'ont jamais été rencontrées. À ce jour, **96 sociétés** ont bénéficié d'un investissement concrétisé.

À souligner que ces montants :

- **intègrent les investissements** réalisés par Wallimage en faveur de sociétés avant la mise en place du département Wallimage Entreprises. Ils se montent à **620.000 €**, en faveur de 4 entreprises ;
- **n'intègrent pas la poche de 500.000 €** bloquées en 2019 pour la mise en place du fonds Wallimpact (présenté ci-avant dans la section dédiée au département Coproductions).



Si on regarde plus attentivement les chiffres et l'historique des investissements, on constate que :

- ▶ 2011 enregistre une croissance importante des montants investis, avec un total de près de 1,7 million d'€ sur l'exercice. Cette croissance se poursuit en 2012 pour atteindre, et maintenir ensuite, des investissements de 2 à 2,5 millions d'€ annuellement ;
- ▶ les années 2017, 2019, 2020 et 2022 sont à ce jour les années record en termes de montants engagés (3,4 millions d'€/an en moyenne) ;
- ▶ 2021 a, quant à elle, été fortement impactée par la crise Covid ;
- ▶ 2023 a également connu un ralentissement lié aux difficultés économiques du secteur (impact résiduel de la crise Covid sur l'agenda de certaines productions, crise énergétique, indexation des salaires...). Ce niveau d'activité traduit très concrètement les difficultés rencontrées actuellement par les secteurs que nous soutenons.

L'investissement annuel moyen sur les 5 dernières années se monte à 2,6 millions d'€.

La moyenne globale depuis la création du fonds se chiffre quant à elle à 1,9 million d'€, les premières années d'activité étant nettement moins importantes qu'actuellement.



## Activités des 15 ans (arrêtées au 31 décembre 2023)

Depuis son lancement, le département Entreprises a marqué son accord pour le soutien à un total de **114 sociétés** :

- ▶ 18 de ces accords n'ont pas été concrétisés : 16 (14 %) dont les conditions n'ont pas été rencontrées et 2 qui sont en cours de concrétisation ;
- ▶ 96 sociétés ont ainsi obtenu un financement.

Parmi ces 96 sociétés, on retrouve :

- ▶ 5 maisons de production, qui ont obtenu un ou plusieurs prêts dans le cadre du fonds d'escompte. L'intégralité de ces prêts a été remboursée ;
- ▶ 11 sociétés qui ont fait l'objet d'une cession de parts ;
- ▶ 25 qui ont fait faillite ;
- ▶ 1 qui a été liquidée ;
- ▶ Et 7 qui ont remboursé intégralement le prêt dont elles avaient bénéficié et sont dès lors sorties du portefeuille. À noter que dans les faits, c'est un total de **19 sociétés** qui ont remboursé leur prêt intégralement, mais **5 d'entre elles ont été vendues** (elles sont donc reprises dans les **11 sociétés** qui ont fait l'objet d'une cession de parts ci-dessus) et **7 d'entre elles restent dans le portefeuille du fonds** malgré le remboursement de leur prêt, car elles bénéficient par ailleurs d'un financement sous forme de participation au capital.

Le portefeuille actif est donc constitué de **47 sociétés**.

	NBRE DE SOCIÉTÉS
Sociétés ayant obtenu un accord de financement	114
Dont non concrétisés et désormais obsolètes	-16
Dont encore à concrétiser	-2
<b>SOCIÉTÉS FINANCÉES AU 31/12/23</b>	<b>96</b>
Dont prêts via le fonds d'escompte (remboursés intégralement)	-5
Dont participations cédées	-11
Dont sociétés faillies (hors participation cédée en amont)	-25
Dont société liquidée	-1
Dont prêts remboursés intégralement (hors sociétés vendues et hors sociétés encore dans pft)	-7
<b>PORTEFEUILLE ACTIF AU 31/12/23</b>	<b>47</b>

► Les investissements se concentrent sur les 9 secteurs suivants :

SECTEURS	MONTANTS TOTAUX LIBÉRÉS	SOUS FORME DE CAPITAL	SOUS FORME DE PRÊT	NBRE DE SOCIÉTÉS
Prestataires audiovisuels (cinéma, télévision)	14 417 863,01 €	4 423 783,56 €	9 994 079,45 €	37
Moyens techniques audiovisuels	3 954 352,98 €	2 170 322,98 €	1 784 030,00 €	9
Gaming / AR et VR	3 022 002,06 €	1 862 002,06 €	1 160 000,00 €	14
Agences digitales	2 393 532,19 €	1 708 532,19 €	685 000,00 €	10
Producteurs de contenus, de concepts audiovisuels	1 798 675,81 €	620 675,81 €	1 178 000,00 €	7
Produits digitaux	1 293 000,00 €	744 500,00 €	548 500,00 €	9
Musitech	1 253 106,50 €	1 153 106,50 €	100 000,00 €	4
Fonds d'escompte	925 000,00 €	0,00 €	925 000,00 €	5
IOT (Internet of Things)	350 000,00 €	100 000,00 €	250 000,00 €	1
<b>TOTAUX</b>	<b>29 407 532,55 €</b>	<b>12 782 923,10 €</b>	<b>16 624 609,45 €</b>	<b>96</b>

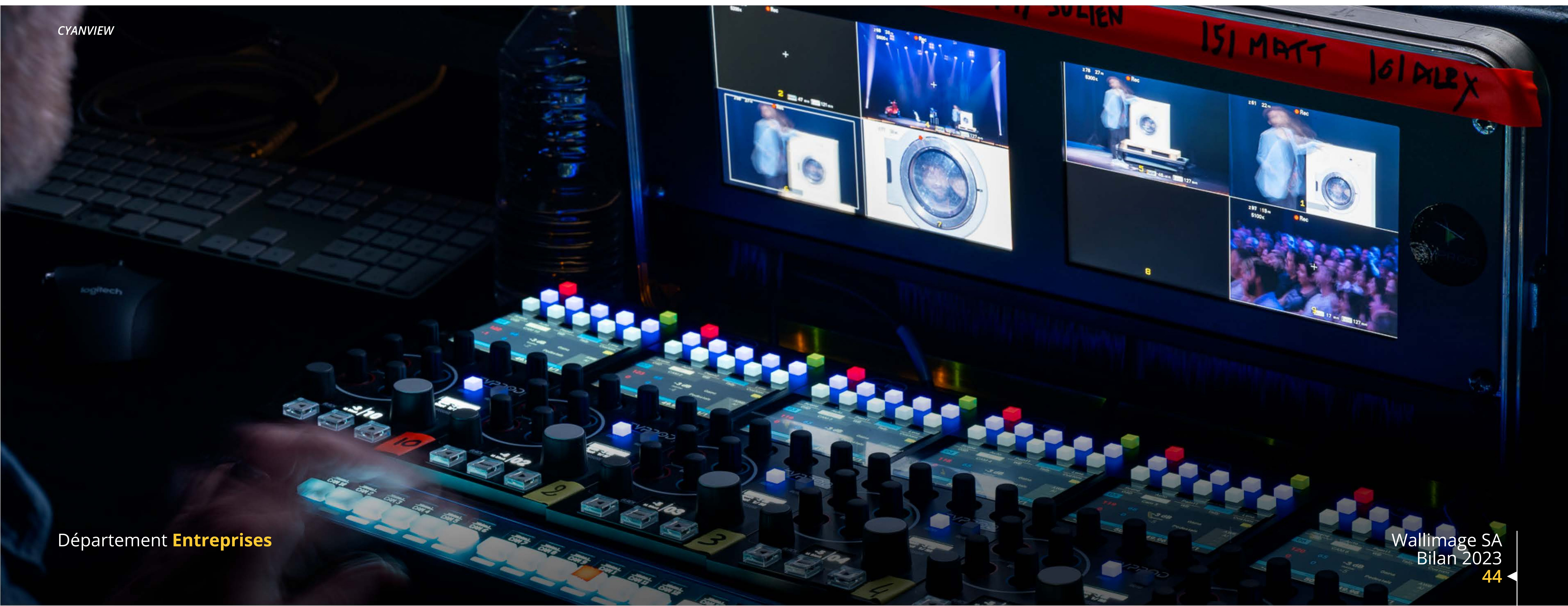
## ▼ Évolution des secteurs couverts

Le montant des investissements effectivement libérés se chiffre à 29,4 millions d'€ pour l'ensemble des secteurs que couvre le fonds.

Ces derniers se sont étoffés au fil du temps. Comme dit ci-avant, le financement aux entreprises débute petitement en 2002, sans reposer sur une activité

inscrite mais grâce aux moyens dédiés aux coproductions.

En 2005, Wallimage crée une ligne spécifiquement dédiée aux entreprises. Les 4 premières sont des prestataires audiovisuels, actifs dans le cinéma et/ou la télévision.



CYANVIEW

**2012** accueille deux nouveautés : un nouveau secteur et un nouveau produit de financement.

En effet, cette année-là, les agences digitales qui présentent une dimension audiovisuelle forte viennent se greffer au portefeuille de Wallimage Entreprises, avec le financement d'une filiale de *Tapptic*, qui fut d'abord soutenue en prêt et plus tard en participation au capital de la structure.

C'est également en **2012** que Wallimage Entreprises met en place le fonds d'escompte dédié aux projets audiovisuels, qui vise à préfinancer les contrats octroyés par Wallimage Coproductions **pour faciliter la gestion de trésorerie** des producteurs et des productrices et, in fine, leur permettre **de payer plus rapidement** les prestataires wallons.

**5 sociétés de productions** bénéficieront de cette forme de financement pour un total de **925.000 €**. Utile à sa mise en place, ce produit spécifique s'est avéré moins pertinent au fil du temps, car les producteurs ont été contraints d'escompter l'ensemble de leurs contrats, en ce compris ceux signés avec Wallimage Coproductions donc, auprès d'organismes externes. Nous réfléchissons aujourd'hui à **développer des formules plus complètes** qui répondraient à ce besoin.

**La diversification se poursuit en 2013** puisque Wallimage accueille dans son portefeuille **2 nouveaux secteurs** :

- ▶ **Celui du gaming**, avec un premier tout petit investissement dans le studio *Belle Productions*, suivi deux ans plus tard par une prise de participation au capital des sociétés *BattleKart* en 2015 et *Fishing Cactus* en 2016. À souligner que nous avons soutenu *Battlekart* à ses débuts, et avons cédé

notre participation rapidement pour permettre à des fonds privés de financer les besoins croissants de la structure. La société s'est depuis développée internationalement, au départ de son centre mouscronnois. Nous sommes par contre toujours actionnaires du studio montois *Fishing Cactus*, qui a bien grandi depuis.

Le gaming représente aujourd'hui **le troisième secteur le plus important** en termes d'investissements réalisés (10,28 %), mais le second secteur en termes de sociétés financées, avec **14 sociétés sur 96**.

- ▶ **Les produits digitaux**, avec la société *Tevizz*. Précurseur pour l'époque, elle développait des solutions d'analyse d'audience des programmes audiovisuels sur les réseaux sociaux. De manière générale, il ressort de nos activités que le modèle de ces entreprises que nous catégorisons en « *produits digitaux* » est assez complexe. En effet, elles requièrent pour la plupart énormément de dépenses en Recherche et Développement et ne s'avèrent pas toujours monétisables sur le marché.

En **2014**, Wallimage voit arriver des demandes de producteurs non éligibles chez Wallimage Coproductions au vu du caractère innovant des contenus qu'ils proposent. **7** des sociétés que nous avons soutenues sont classées dans cette catégorie, pour un total de **1.798.676 €** (6,12 % des investissements).

Ce nouveau secteur sera suivi en **2017** par celui des **Musictech**. Les investissements sur ce dernier secteur ont été réalisés de manière plus prudentielle, toujours en co-investissement avec *Noshaq*.

En **2021**, Wallimage lance **WALLIMPACT**, une ligne dédiée au développement de projets audiovisuels. L'équipe de Wallimage souhaite en effet mettre en

place un produit pour soutenir la préproduction et le développement de projets audiovisuels, avec pour objectif la mise en production, dans notre région, de projets à **plus haut potentiel commercial**. Aucune subvention spécifique n'est cependant disponible et Wallimage Coproductions ne souhaite pas puiser dans sa ligne classique.

Afin de rencontrer ce besoin identifié, nous développons donc un produit sur fonds propres, via notre volant d'actions Wallimage Entreprises. Nous sollicitons pour ce faire un mécanisme de garantie auprès du **Fonds Européen d'Investissements**, que nous obtenons (voir ci-après).

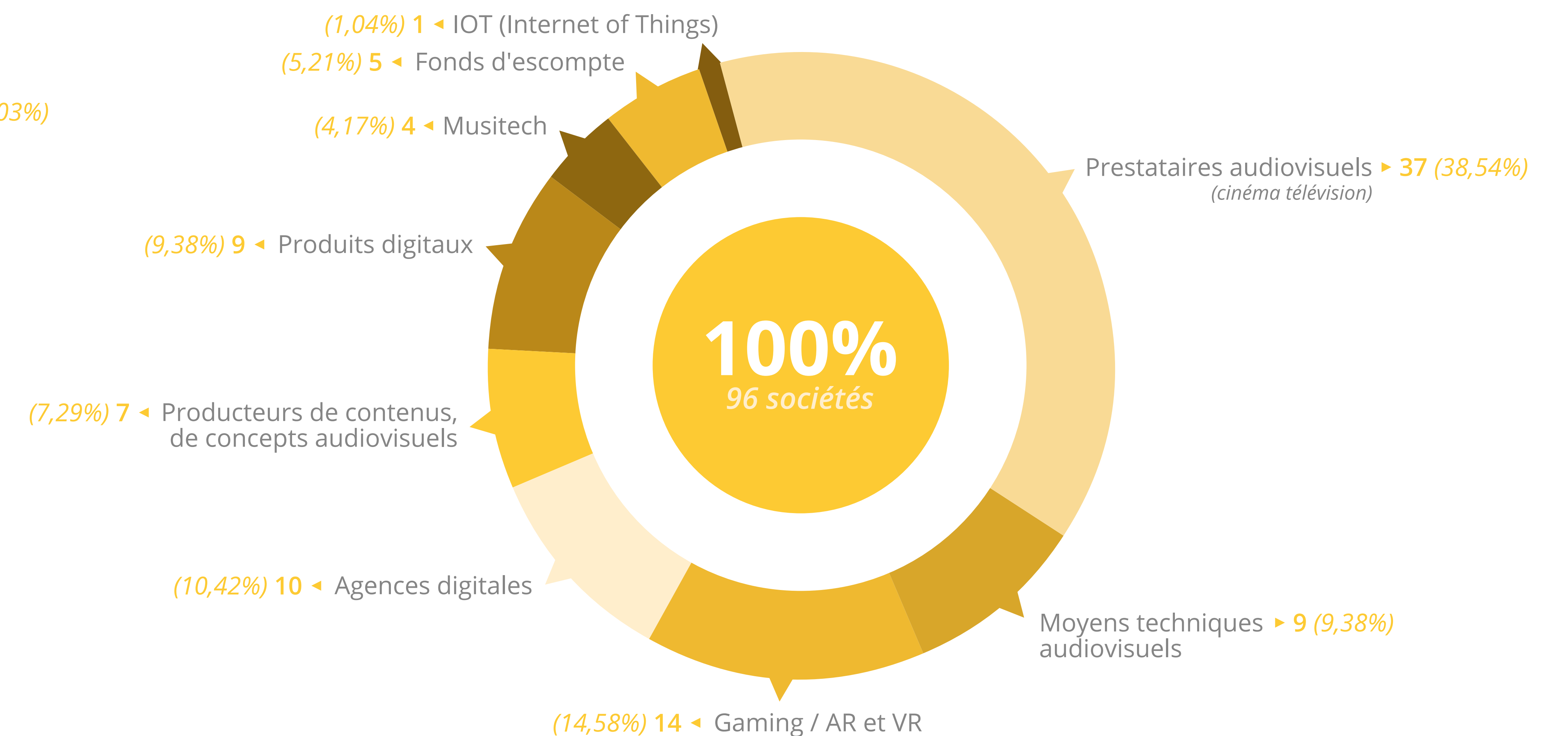
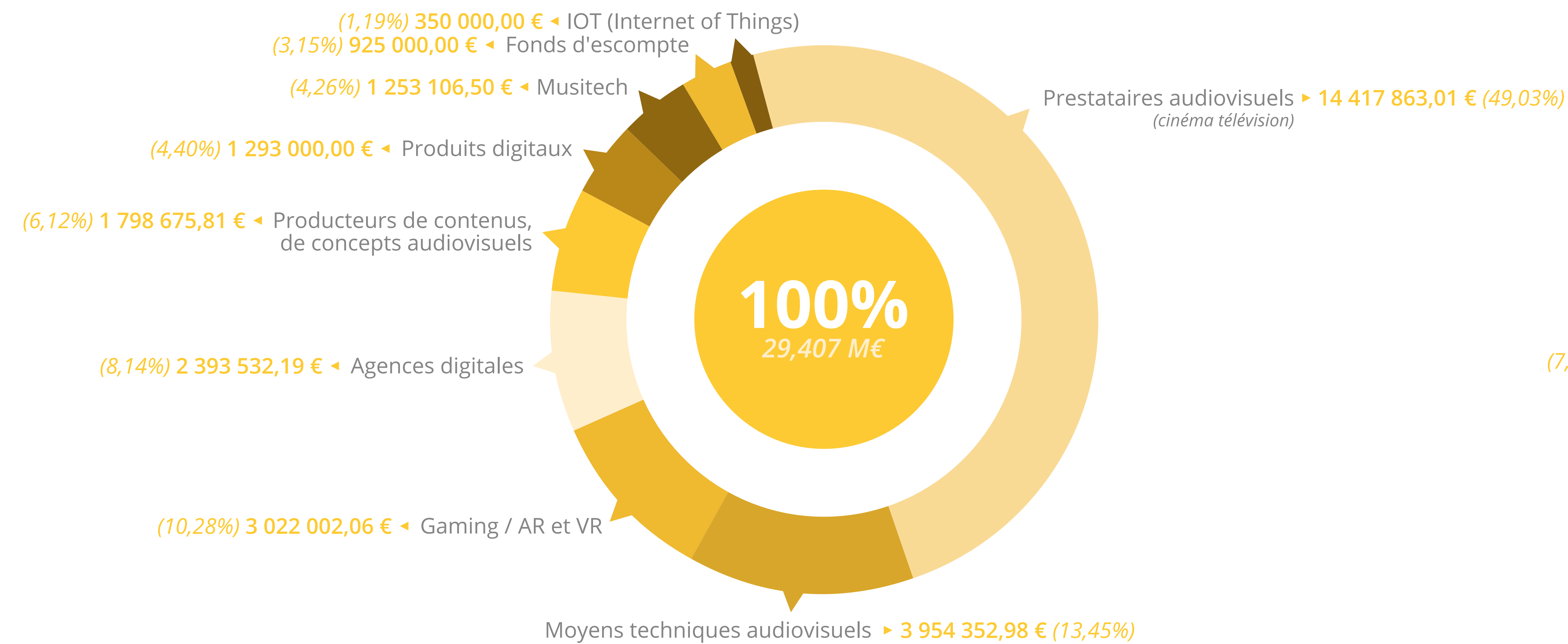
► À ce jour, les projets soutenus dans ce cadre sont les suivants :

MAISON DE PRODUCTION	ANNÉE	ŒUVRE	TYPE	MONTANT ENGAGÉ
Altitude 100	2021	Maman, papa, l'ET et moi	LM prise de vues réelles	50 000,00 €
Wrong Men North	2021	Testament	Série prise de vues réelles	50 000,00 €
Kozak Films	2021	Wallifornia Dreamin'	LM prise de vues réelles	50 000,00 €
Okayss	2022	Wiccans	LM prise de vues réelles	20 000,00 €
Squarefish	2023	La prophétie de l'homme volant (ex Ville Vermine)	LM animation	50 000,00 €
/	2023	Prix auteur FIFCL	A déterminer	50 000,00 €
<b>TOTAL ENGAGÉ</b>				<b>270 000,00 €</b>

La **diversification des activités financées** au sein de Wallimage Entreprises découle de la veille que mène l'équipe quant aux besoins du secteur. Dans cette même lignée, le fonds travaille actuellement aux renforcements

du type d'outils de financement qu'il propose à ses entreprises cibles. Il est en outre en phase de **redéveloppement stratégique** sur des secteurs en lien avec ses métiers de base, qu'il semble important de soutenir.

► À ce jour, l'importance relative des investissements se détaille comme suit :



On constate que le **secteur historique du fonds**, à savoir celui des **prestataires** au service des projets cinématographiques et télévisuels, est **majoritaire**, tant en termes de montant qu'au niveau du nombre de sociétés soutenues.

Le second est celui des **moyens techniques audiovisuels** au niveau du montant investi, mais celui du **gaming** en termes de nombre de sociétés soutenues. Vient ensuite le secteur des **agences digitales**.

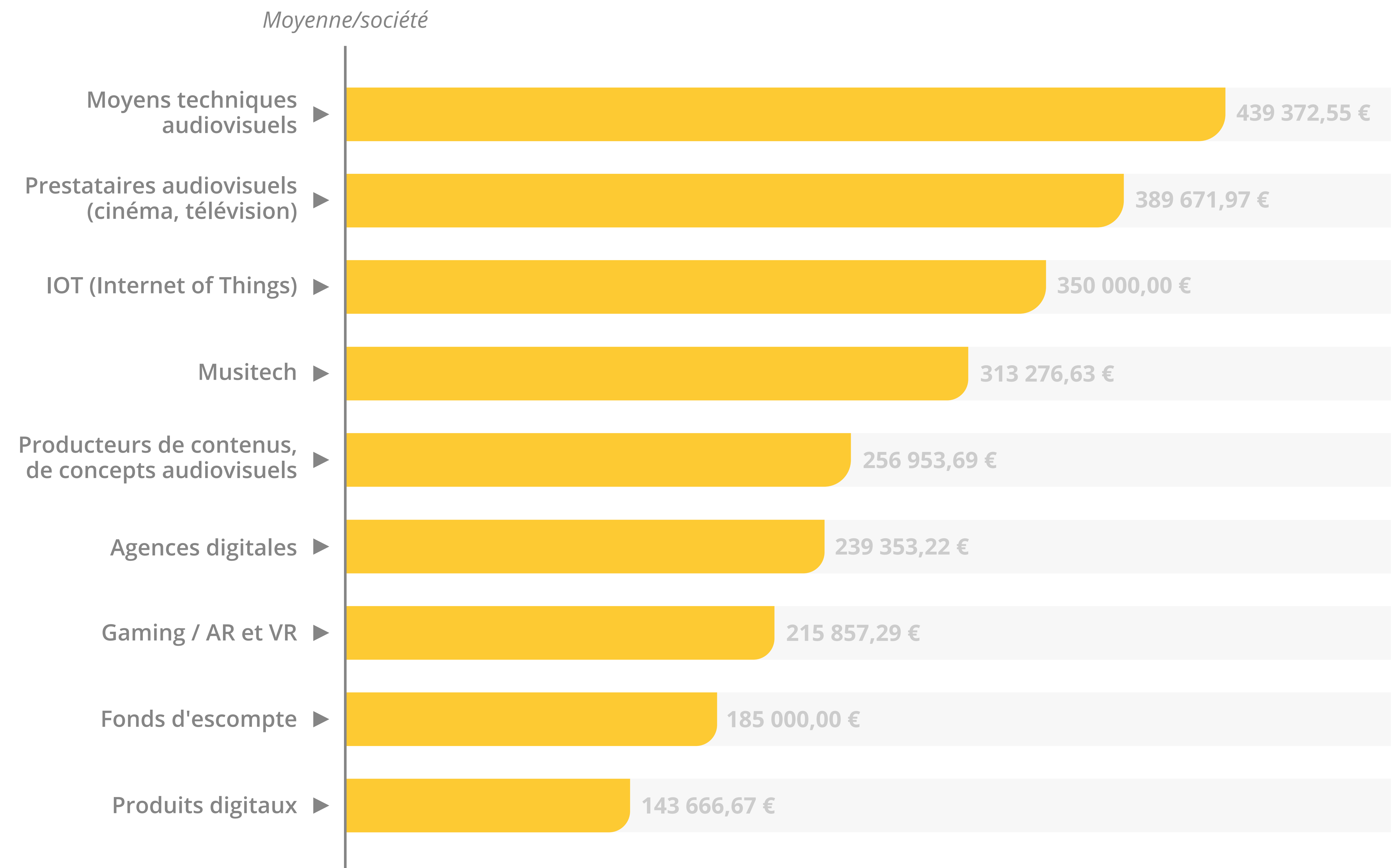
- ▶ Au niveau des montants moyens investis par société, le classement diffère :

Les entreprises ayant sollicité les financements les plus importants sont celles **développant des moyens techniques audiovisuels**, avec un investissement moyen de **440 k € par société**. Cela s'explique par les investissements conséquents que ces sociétés sont souvent amenées à faire, notamment au niveau immobilier.

Le secteur historique de Wallimage, **les prestataires audiovisuels**, vient en seconde place, avec un investissement moyen de près de **390 k € par société**.

Les entreprises actives dans **les produits digitaux** ont quant à elles bénéficié des financements les plus modérés (**une moyenne de 144 k € investis par société à peine**).

Pour ces sociétés, Wallimage se montre en effet souvent très prudente, au regard de son caractère risqué.





## Une couverture par le Fonds Européen d'Investissements

Depuis le 09/11/2020, le fonds bénéficie de la garantie du Fonds Européen d'Investissements, dans le cadre du programme CCS GF (Cultural and Creative Sectors Guarantee Facility). Ce dernier offre une couverture aux investissements réalisés sous forme de prêts et nous permet ainsi d'avoir une action encore plus volontariste puisque nous limitons notre risque, en étant couverts à 70 %.

À ce jour, la garantie FEI a été appelée sur 3 dossiers, sur un total de 25 dossiers de financements bénéficiant de la couverture.

Les montants dus à Wallimage Entreprises par ces 3 sociétés au moment de leur faillite respective étaient de 205 k €. La garantie FEI devrait nous permettre de limiter la perte du fonds à seulement 10 % de cette somme (garantie poussée à 90 % dans le cadre de la crise Covid).

Image libre de droit

## L'encours au 31 décembre 2023

SECTEURS	MONTANTS LIBÉRÉS	VENTES RÉALISÉES	DONT PLUS-VALUES (MOINS-VALUES EN NÉGATIF)	PART DES PRÊTS REMBOURSÉS	PERTES SUR FAILLITES	EN-COURS ACTUELS
Prestataires audiovisuels (cinéma, télévision)	14 417 863,01 €	41 431,00 €	2 431,00 €	5 656 226,00 €	-1 865 729,50 €	6 856 907,51 €
Moyens techniques audiovisuels	3 954 352,98 €	649 182,97 €	-209 918,03 €	1 612 045,68 €	-58 982,58 €	1 424 223,72 €
Gaming / AR et VR	3 022 002,06 €	1 564 285,66 €	1 264 527,10 €	565 011,14 €	-442 793,00 €	1 714 439,36 €
Agences digitales	2 393 532,19 €	2 384 008,20 €	2 279 063,45 €	393 116,81 €	-1 000 144,00 €	895 326,63 €
Producteurs de contenus, de concepts audiovisuels	1 798 675,81 €	0,00 €	0,00 €	536 934,85 €	-357 000,00 €	904 740,96 €
Produits digitaux	1 293 000,00 €	151 527,00 €	20 000,00 €	19 428,78 €	-786 473,00 €	355 571,22 €
Musitech	1 253 106,50 €	1 238 941,81 €	588 935,31 €	0,00 €	-100 000,00 €	503 100,00 €
Fonds d'escompte	925 000,00 €	0,00 €	0,00 €	925 000,00 €	0,00 €	0,00 €
IOT (Internet of Things)	350 000,00 €	115 000,00 €	15 000,00 €	250 000,00 €	0,00 €	0,00 €
<b>TOTAUX GÉNÉRAUX</b>	<b>29 407 532,55 €</b>	<b>6 144 376,64 €</b>	<b>3 960 038,83 €</b>	<b>9 957 763,26 €</b>	<b>-4 611 122,08 €</b>	<b>12 654 309,40 €</b>

Ce tableau synthétise les mouvements globaux ainsi que l'encours actuel du portefeuille.

À souligner que cet encours se vérifie arithmétiquement : les montants libérés, desquels sont soustraits les ventes nettes des plus-values ainsi que les remboursements sur prêts et les pertes sur faillites donnent les montants ouverts.

## La rentabilité du fonds

Comme indiqué l'année passée, il est impératif de garder en tête que l'objectif premier de Wallimage Entreprises est de **soutenir les secteurs de l'audiovisuel et du gaming**, en vue de leur permettre de **se développer et de croître dans notre région**. Le fonds est nécessaire au regard de la difficulté, rencontrée par ces secteurs spécifiques, d'accéder aux financements classiques. Dans ce cadre, nous sommes amenés à **prendre des risques relativement élevés**.

Par ailleurs, il ne faut également pas perdre de vue que la clé du succès d'un fonds repose sur la **diversification de ses investissements** et que celle-ci est, par essence, **particulièrement limitée** chez Wallimage.

Sur base de ces éléments, il reste intéressant de s'attarder sur la **rentabilité microéconomique** du fonds.

### ► La première approche concerne les investissements sous forme de participations au capital :

SECTEURS	A: MONTANTS LIBÉRÉS SOUS FORME DE PARTICIPATION	B: VENTES RÉALISÉES	C: DONT PLUS-VALUES (MOINS-VALUES EN NÉGATIF)	D: PERTES SUR FAILLITE	E: ENCOURS AU CAPITAL	F: RENDEMENT SUR PARTICIPATION (EN MONTANT) : C+D	RENDEMENT EN %AGE (F/(A-E))
Prestataires audiovisuels (cinéma, télévision)	4 423 783,56 €	41 431,00 €	2 431,00 €	-631 509,56 €	3 753 274,00 €	-629 078,56 €	<b>-93,82%</b>
Moyens techniques audiovisuels	2 170 322,98 €	649 182,97 €	-209 918,03 €	-58 982,58 €	1 252 239,40 €	-268 900,61 €	<b>-29,29%</b>
Gaming / AR et VR	1 862 002,06 €	1 564 285,66 €	1 264 527,10 €	-277 100,00 €	1 285 143,50 €	987 427,10 €	<b>171,17%</b>
Agences digitales	1 708 532,19 €	2 384 008,20 €	2 279 063,45 €	-848 040,00 €	755 547,44 €	1 431 023,45 €	<b>150,16%</b>
Producteurs de contenus, de concepts audiovisuels	620 675,81 €	0,00 €	0,00 €	-105 000,00 €	515 675,81 €	-105 000,00 €	<b>-100,00%</b>
Produits digitaux	744 500,00 €	151 527,00 €	20 000,00 €	-462 973,00 €	150 000,00 €	-442 973,00 €	<b>-74,51%</b>
Musitech	1 153 106,50 €	1 238 941,81 €	588 935,31 €	0,00 €	503 100,00 €	588 935,31 €	<b>90,60%</b>
IOT (Internet of Things)	100 000,00 €	115 000,00 €	15 000,00 €	0,00 €	0,00 €	15 000,00 €	<b>15,00%</b>
<b>TOTAUX PARTICIPATIONS</b>	<b>12 782 923,10 €</b>	<b>6 144 376,64 €</b>	<b>3 960 038,83 €</b>	<b>-2 383 605,14 €</b>	<b>8 214 980,15 €</b>	<b>1 576 433,69 €</b>	<b>34,51%</b>

Les ventes de participations totalisent un montant de **6,144 millions d'€**, dont un peu moins de **4 millions d'€** de plus-value. Ces plus-values représentent donc **181 %** de la valeur de souscription des participations vendues, contre

**164 %** en 2022. Cette augmentation s'explique par un **complément de prix reçu en 2023**, relatif à une vente réalisée en 2022.

Des pertes ont été comptabilisées ; elles concernent tant des souscriptions sous forme de prises de participation au capital que des prêts et sont relatives aux sociétés faillies. Ces pertes se chiffrent à 2,384 millions d'€ à fin 2023 au niveau des participations.

La somme de ces mouvements permet d'identifier l'encours actuel.

On constate que sur les participations, le secteur du gaming est le plus rentable, grâce à une vente très rémunératrice et un encours encore significatif au regard des montants libérés.

Le secteur des agences digitales le suit de près, mais cette rentabilité repose à ce stade exclusivement sur une vente particulièrement intéressante. Les pertes sur ce secteur sont en effet relativement conséquentes. L'encours reste toutefois intéressant et présente donc un potentiel.

Deux autres secteurs sont positifs : celui des Musictech (également grâce à une vente intéressante, contrebalancée partiellement par 2 faillites) et celui des IOT, qui repose en fait sur un seul investissement consenti par le fonds, vendu avec une légère plus-value.

► La synthèse des investissements consentis sous forme de prêts se présente comme suit :

SECTEURS	A : MONTANTS LIBÉRÉS SOUS FORME DE PRÊT	B : PARTS DES PRÊTS REMBOURSÉS	C : PERTES SUR FAILLITE	D : INTÉRÊTS SUR PRÊTS (ESTIMÉS)	E : ENCOURS EN PRÊTS (SRD)	F : RENDEMENT NET SUR PRÊT (PASSÉ) : C+D	H : RENDEMENT EN %AGE (F/(A-E))
Prestataires audiovisuels (cinéma, télévision)	9 994 079,45 €	5 656 226,00 €	-1 234 219,94 €	1 399 915,94 €	3 103 633,51 €	165 696,00 €	2,40%
Moyens techniques audiovisuels	1 784 030,00 €	1 612 045,68 €	0,00 €	398 981,31 €	171 984,32 €	398 981,31 €	24,75%
Gaming / AR et VR	1 160 000,00 €	565 011,14 €	-165 693,00 €	139 840,26 €	429 295,86 €	-25 852,74 €	-3,54%
Agences digitales	685 000,00 €	393 116,81 €	-152 104,00 €	97 296,41 €	139 779,19 €	-54 807,59 €	-10,05%
Producteurs de contenus, de concepts audiovisuels	1 178 000,00 €	536 934,85 €	-252 000,00 €	132 891,38 €	389 065,15 €	-119 108,62 €	-15,10%
Produits digitaux	548 500,00 €	19 428,78 €	-323 500,00 €	4 808,62 €	205 571,22 €	-318 691,38 €	-92,93%
Musitech	100 000,00 €	0,00 €	-100 000,00 €	0,00 €	0,00 €	-100 000,00 €	-100,00%
Fonds d'escompte	925 000,00 €	925 000,00 €	0,00 €	50 183,00 €	0,00 €	50 183,00 €	5,43%
IOT (Internet of Things)	250 000,00 €	250 000,00 €	0,00 €	61 875,00 €	0,00 €	61 875,00 €	24,75%
<b>TOTAUX PRÊTS</b>	<b>16 624 609,45 €</b>	<b>9 957 763,26 €</b>	<b>-2.227.516,94 €</b>	<b>2 285 791,91 €</b>	<b>4 439 329,25 €</b>	<b>58 274,97 €</b>	<b>0,48%</b>

Les prêts présentent un potentiel de rendement plus faible, mais dégagent des intérêts.

Ce montant d'intérêts est plus difficile à identifier clairement ; ces prêts s'étalent en effet sur 15 ans d'activité, ils se retrouvent dans les comptes de produits financiers de 15 exercices comptables, mais il n'existe pas de tableau récapitulatif qui permettrait de les attribuer précisément secteur par secteur. Ces comptes de produits financiers totalisent un montant de près

de 2,3 millions d'€ et les estimations réalisées ici arrivent au même montant. On constate que, dans le cadre des prêts octroyés, les secteurs des prestataires de services, des moyens techniques, de l'IOT et le produit d'escompte des productions sont rentables.

Les pertes réalisées sur les secteurs des agences digitales, du jeu vidéo, des producteurs de contenus, des produits digitaux et du Musictech sont trop significatives pour être compensées par les intérêts dégagés.

► Si on tente l'approche globale, on obtient le tableau suivant :

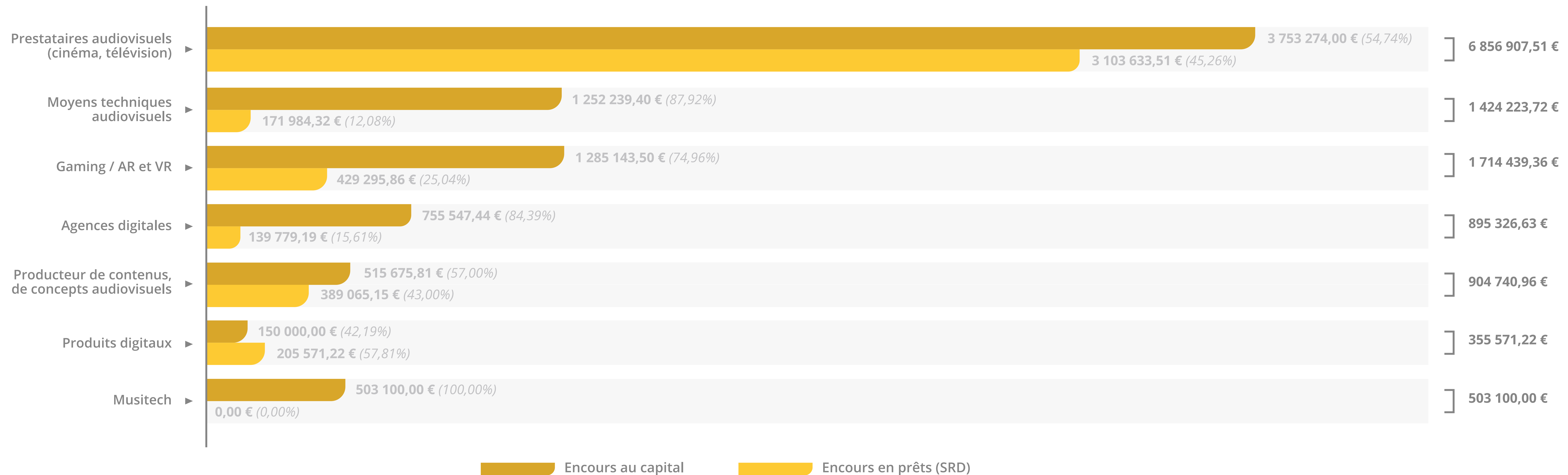
SECTEURS	MONTANTS LIBÉRÉS	EN-COURS ACTUELS	MONTANTS SORTIS DU PORTEFEUILLE	PERTES SUR FAILLITES	PLUS-VALUES SUR PARTICIPATIONS	INTÉRÊTS SUR PRÊTS	RENDEMENT GLOBAL	RENDEMENT / MONTANT SORTI
Prestataires audiovisuels (cinéma, télévision)	14 417 863,01 €	6 856 907,51 €	7 560 955,50 €	-1 865 729,50 €	2 431,00 €	1 399 915,94 €	-463 382,57 €	-6,13%
Moyens techniques audiovisuels	3 954 352,98 €	1 424 223,72 €	2 530 129,26 €	-58 982,58 €	-209 918,03 €	398 981,31 €	130 080,70 €	5,14%
Gaming / AR et VR	3 022 002,06 €	1 714 439,36 €	1 307 562,70 €	-442 793,00 €	1 264 527,10 €	139 840,26 €	961 574,36 €	73,54%
Agences digitales	2 393 532,19 €	895 326,63 €	1 498 205,56 €	-1 000 144,00 €	2 279 063,45 €	97 296,41 €	1 376 215,86 €	91,86%
Producteurs de contenus, de concepts audiovisuels	1 798 675,81 €	904 740,96 €	893 934,85 €	-357 000,00 €	0,00 €	132 891,38 €	-224 108,62 €	-25,07%
Produits digitaux	1 293 000,00 €	355 571,22 €	937 428,78 €	-786 473,00 €	20 000,00 €	4 808,62 €	-761 664,38 €	-81,25%
Musitech	1 253 106,50 €	503 100,00 €	750 006,50 €	-100 000,00 €	588 935,31 €	0,00 €	488 935,31 €	65,19%
Fonds d'escompte	925 000,00 €	0,00 €	925 000,00 €	0,00 €	0,00 €	50 183,00 €	50 183,00 €	5,43%
IOT (Internet of Things)	350 000,00 €	0,00 €	350 000,00 €	0,00 €	15 000,00 €	61 875,00 €	76 875,00 €	21,96%
<b>TOTAUX</b>	<b>29 407 532,55 €</b>	<b>12 654 309,40 €</b>	<b>16 753 223,15 €</b>	<b>-4 611 122,08 €</b>	<b>3 960 038,83 €</b>	<b>2 285 791,91 €</b>	<b>1 634 708,66 €</b>	<b>9,76%</b>

Il apparaît que globalement, malgré les secteurs compliqués qui sont couverts par le fonds, la rentabilité est positive. Ce calcul ne permet pas de déterminer le rendement annuel des investissements – il est clair qu’il est assez limité – mais globalement l’ensemble des pertes, pourtant significatives, est couvert par les produits dégagés.

À souligner que l’exercice 2023 représente un montant perdu sur faillites non négligeable, de 800 k €.

## 3.6 Le portefeuille actif au 31 décembre 2023

- Le portefeuille actuel de Wallimage Entreprises compte 47 sociétés actives pour un encours de 12,654 millions d’€, ce qui équivaut à un encours moyen de 269 k € par société :



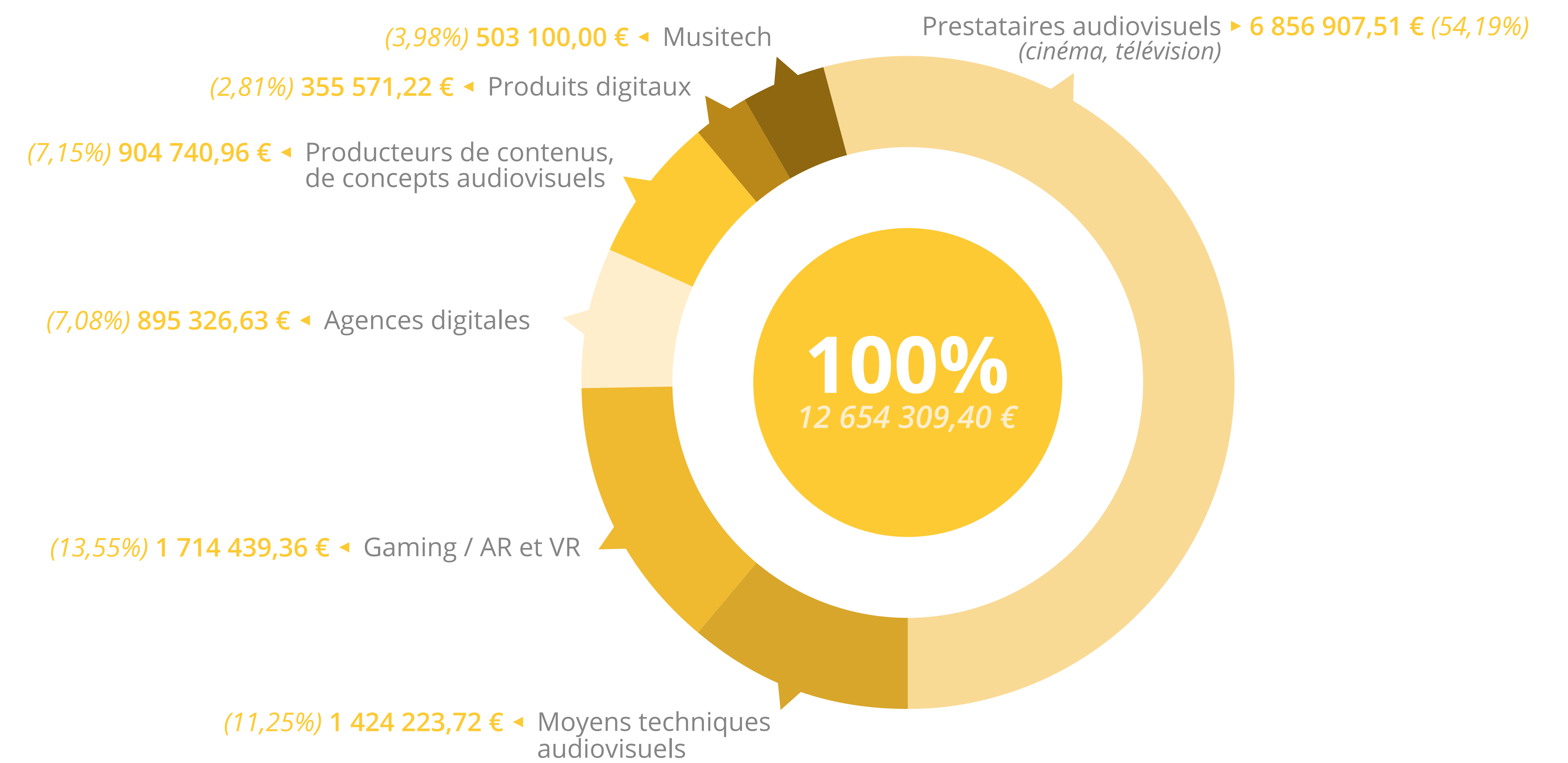
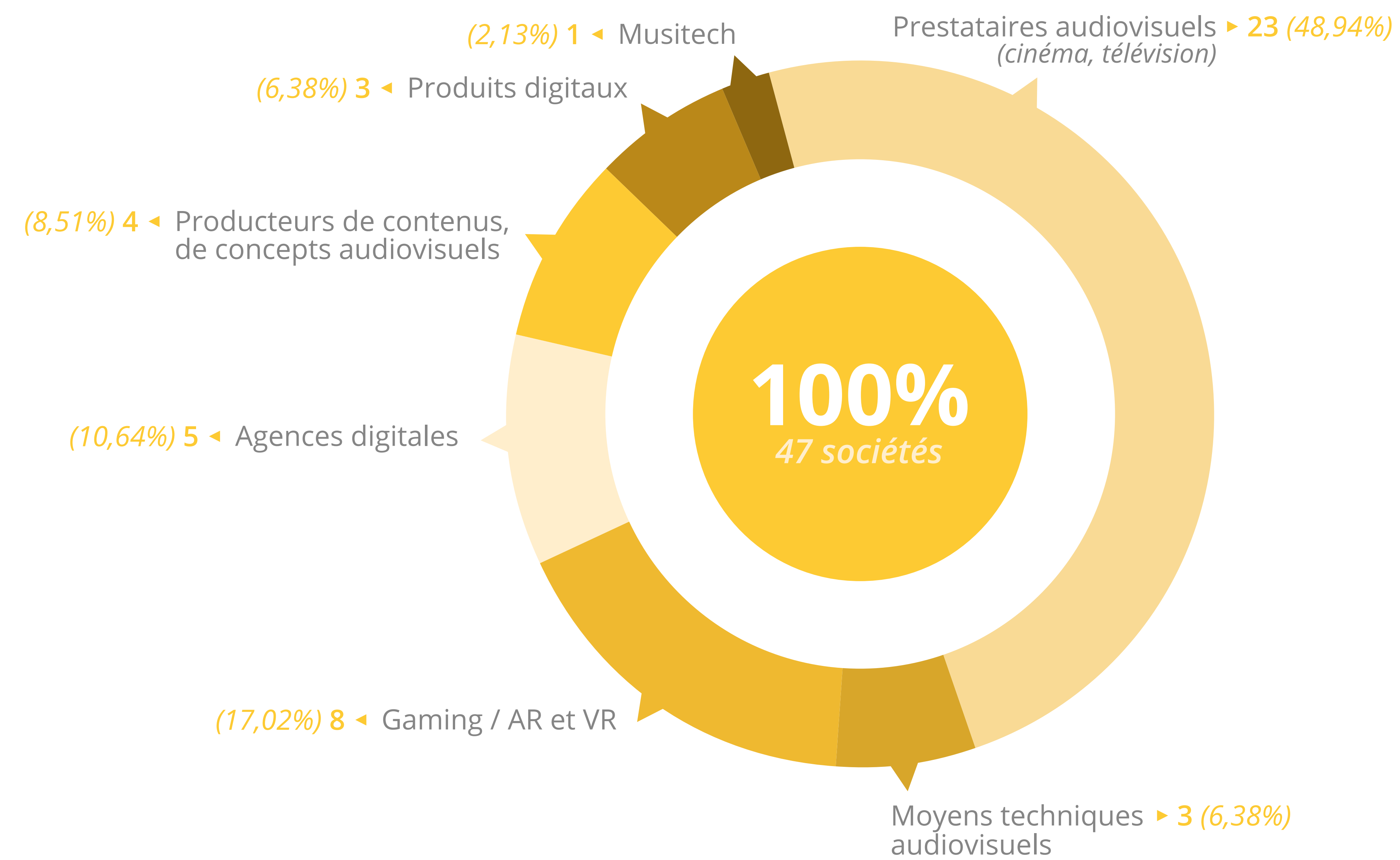
- La liste complète de ces sociétés est disponible en [page 64](#).

La proportion de prises de participation au capital des sociétés (65 %) est beaucoup plus importante que les soldes restants dus des prêts (35 %).



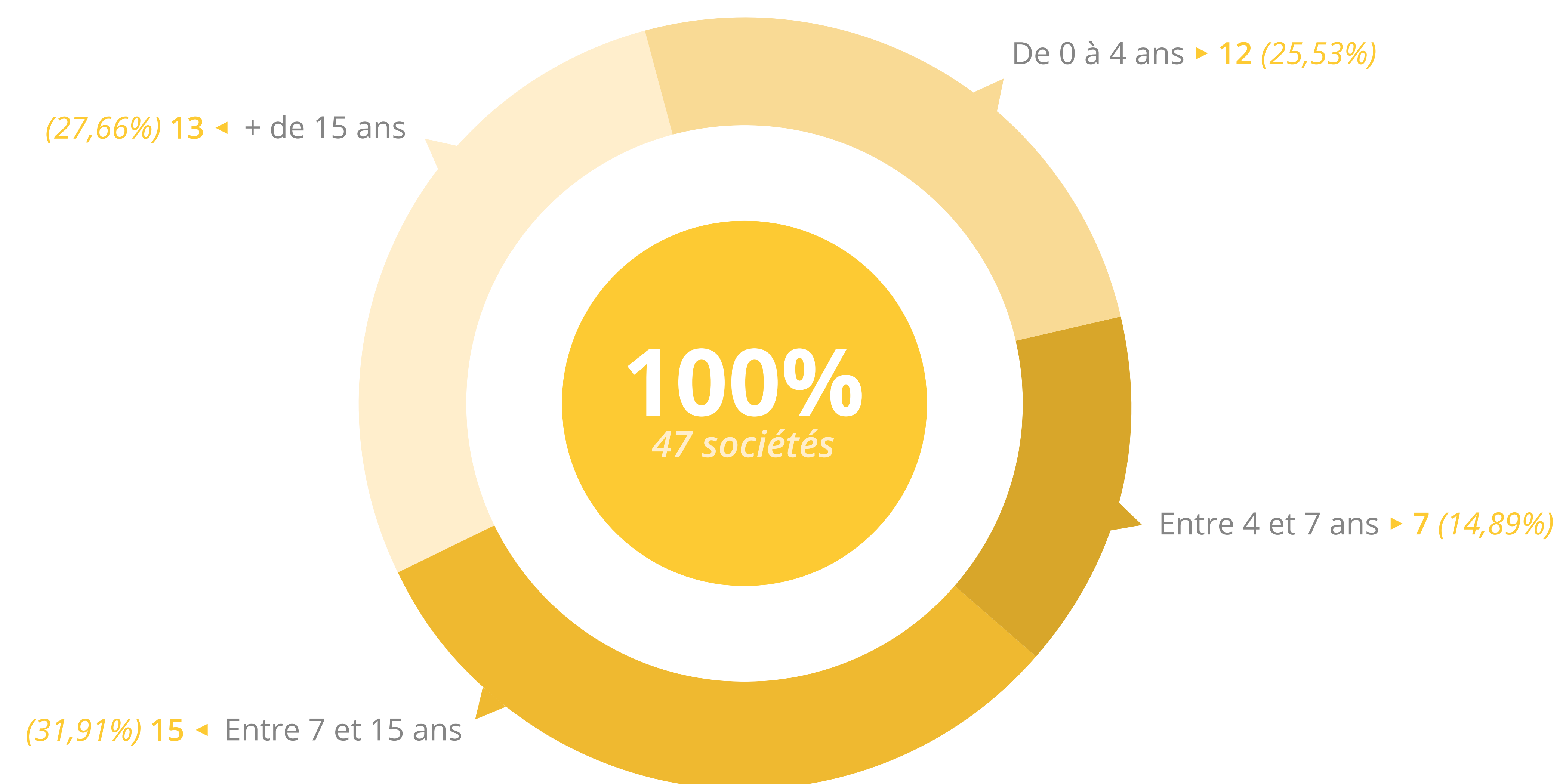
Cela s'explique notamment par le fait que **les prêts sont amortis au fil du temps**. Et probablement aussi par le fait qu'historiquement, de **nombreux investissements en capital** ont été requis pour structurer le secteur.

L'analyse de la répartition par secteur indique sans surprise que le secteur des prestataires audiovisuels est largement majoritaire, que ce soit en termes d'encours (54 %) ou en termes de nombre de sociétés financées (49 %).

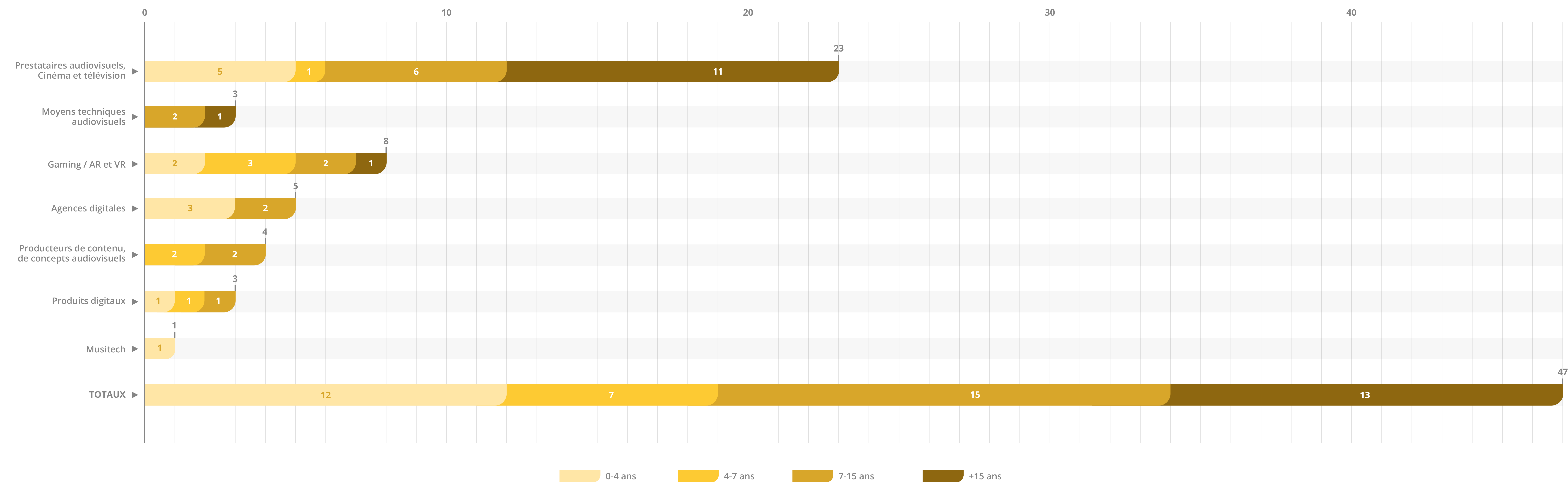




L'analyse de l'ancienneté des sociétés (cf. âge depuis la constitution) montre que 19 sociétés sur 47 ont moins de 7 ans (40 %).



► Si on analyse ce paramètre en fonction des secteurs couverts, les différences sont significatives :



Ces jeunes sociétés (moins de 7 ans) représentent 26 % sur le secteur des prestataires audiovisuels, 50 % des producteurs de contenu et plus de 60 % sur les autres secteurs.

## Focus sur l'activité de 2023

Le montant total engagé par le fonds sur l'exercice 2023 s'élève à **1,539 million d'€**.

Sur base des analyses de l'équipe, le Conseil Décentralisé des Entreprises a marqué accord pour **9 investissements**, pour un total de **1,539 million d'€**, soit une moyenne de **171 k € par dossier**.

Parmi ces 9 sociétés financées par le fonds, figurent :

- ▶ **4 sociétés** qui étaient déjà dans le portefeuille à l'entame de l'année : *La Niche, Terragame, Lucky Way Game* et *Écran Total* ;
- ▶ **5 entités non encore financées** précédemment : *Movida (nWave Wallonie), Clever Trickster, N-Zone, Brandspace* et *Stacka*.

Le portefeuille voit ainsi arriver **un nouveau studio d'animation** (catégorie prestataire audiovisuel), **deux studios de développement de jeux vidéo**, **une agence digitale** et **un producteur de contenu**.

Ces accords ne sont pas encore tous concrétisés (voir ci-après).

À souligner qu'au cours de l'exercice, le fonds a été sollicité par **17 autres sociétés**. Des discussions sont encore en cours avec certaines d'entre elles.

SOCIÉTÉS	SECTEURS	CAPITAL	PRÊT CHIRO	PRÊT CONVERTIBLE	TOTAL
Movida (nWave Studios)	Prestataire AV	/	240 000,00 €	/	<b>240 000,00 €</b>
La Niche	Agence digitale	/	/	45 000,00 €	<b>45 000,00 €</b>
Clever Trickster	Gaming	/	/	150 000,00 €	<b>150 000,00 €</b>
N-zone	Gaming	500 000,00 €	/	/	<b>500 000,00 €</b>
Brandspace	Agence digitale	/	/	50 000,00 €	<b>50 000,00 €</b>
Terragame	Gaming	53 000,00 €	/	/	<b>53 000,00 €</b>
Stacka	Producteur de contenus, de concepts audiovisuels	/	126 000,00 €	/	<b>126 000,00 €</b>
Ecran Total	Produits digitaux	/	/	125 000,00 €	<b>125 000,00 €</b>
Lucky Way Game/Pacaya	Producteur de contenus, de concepts audiovisuels	250 000,00 €	/	/	<b>250 000,00 €</b>
<b>TOTAL</b>		<b>803 000,00 €</b>	<b>366 000,00 €</b>	<b>370 000,00 €</b>	<b>1 539 000,00 €</b>

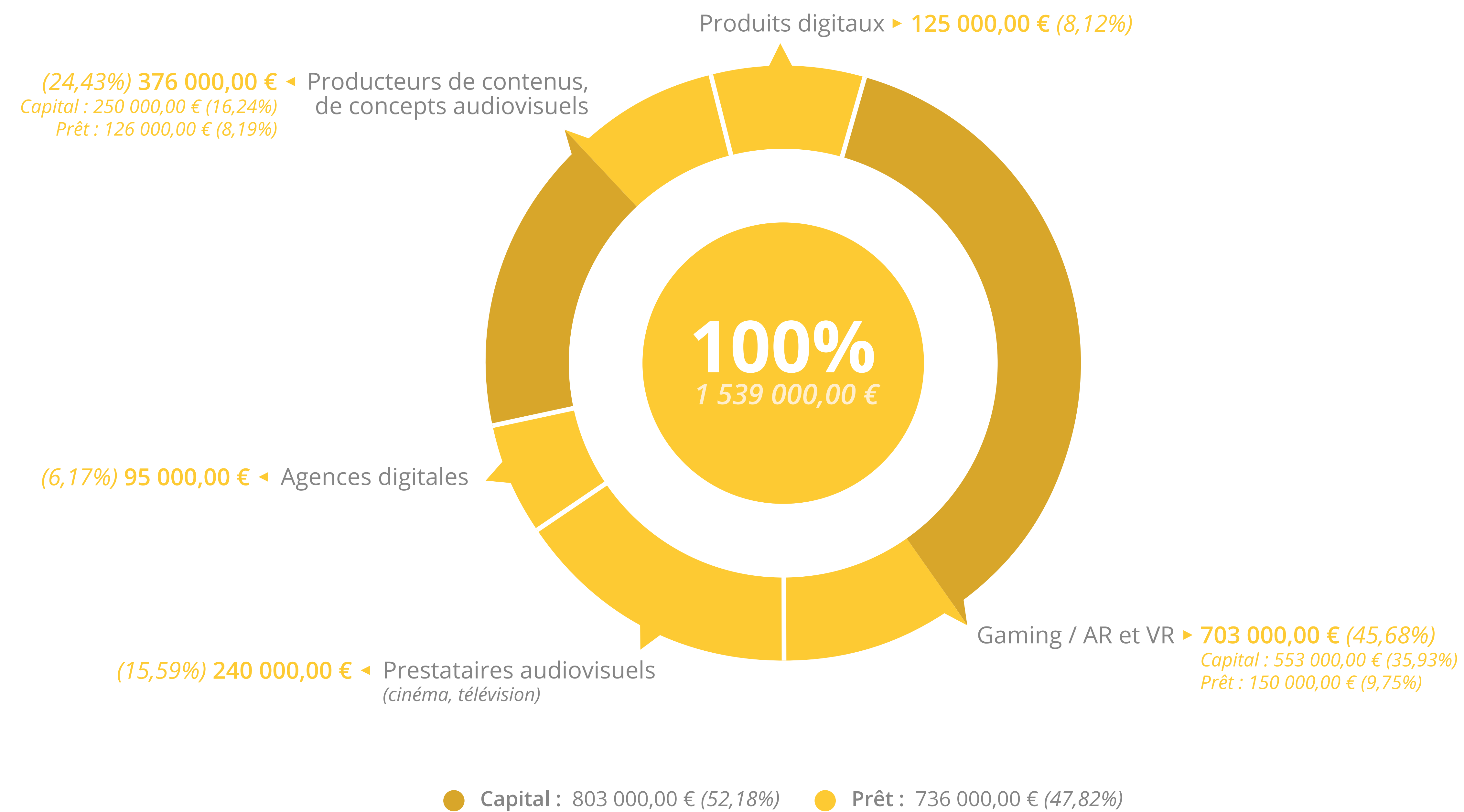
Le secteur du gaming est **fortement représenté** sur cette année 2023 : **703 k €** sur **1,539 m €**, soit **46 %**. Il concerne **3 sociétés**. Il est à noter qu'en 2022, le secteur du gaming représentait **24 %** des investissements.

Dans ce secteur, les interventions ont majoritairement pris la forme de capital (près de **80 %** d'entre elles). La tendance constatée en 2022 se confirme : la mise en place de la ligne de financement gaming a eu pour effet la création de studios qui ont besoin d'un **investissement structurel pour se pérenniser**.

De manière générale, **48 %** des interventions ont pris la forme de prêts et **52 %** concernent des participations au capital des structures.

Les prises de participation au capital se concentrent sur **3 sociétés**.

Pour rappel, depuis le 09/11/2020, le fonds bénéficie de la **garantie du Fonds Européen d'Investissements**, dans le cadre du **programme CCS GF** (Cultural and Creative Sectors Guarantee Facility). Ce dernier offre **une couverture aux investissements** réalisés sous forme de **prêts**.



## ▼ *Les investissements libérés au cours de l'exercice*

Sur ce total de 1,539 million d'€, le montant des engagements de l'exercice effectivement libérés à la fin 2023 s'élève à 721 k €.

Ainsi, 6 des 9 dossiers validés ont été concrétisés (dont 1 partiellement).

À ces 721 k € libérés en 2023 sur les engagements de l'exercice, s'ajoutent 439 k € de libération relative à des engagements pris au cours des exercices précédents.



### ► *nWave Wallonie (Studio d'animation ; catégorie Prestataires audiovisuels (cinéma, télévision))*

Filiale wallonne du groupe *nWave, Movida* se positionne en tant que prestataire de services sur le secteur de l'animation, pour le compte du groupe, mais également avec la volonté d'exporter ses services hors de nos frontières. La dynamique commerciale est soutenue par la réputation internationale de la société ainsi que par la connaissance du secteur et le carnet d'adresses de ses dirigeants.

Ces prestations concernent principalement les effets spéciaux, le lightning et le compositing, compétences qui interviennent principalement à un stade avancé de la production des projets d'animation.

► ***Clever Trickster (Studio de jeux vidéo ; catégorie Gaming / AR et VR)***

Le studio a été fondé début 2023 par Ludovic Mahieu et Virginie Maréchal.

Le premier possède une expérience en tant que dirigeant d'un premier studio de jeu (soutenu à l'époque par Wallimage Entreprises) et la seconde d'une expérience en accompagnement d'entrepreneurs mais aussi de jeunes équipes actives dans le gaming.

L'intervention a été sollicitée dans le cadre de **la production de ses deux premiers jeux** (dont un est soutenu par Wallimage Gaming) afin d'assurer le fonds de roulement nécessaire à l'atteinte des objectifs de production et de commercialisation de ces jeux.

► ***Stacka (Maison de production active dans l'audiovisuel et le gaming ; catégorie Producteurs de contenus, de concepts audiovisuels)***

*Stacka* a obtenu un financement lors d'un appel à projets organisé par Wallimage Gaming.

Elle a sollicité Wallimage Entreprises pour préfinancer l'avance obtenue dans ce cadre (qui est libérée en tranches). Ce dossier représente donc l'activation du fonds d'escompte sur **le secteur du gaming**.

*Stacka* fait partie du groupe *The Pack* (soutenu également par Wallimage Entreprises) et porte la casquette de **producteur pour leur jeu vidéo** développé en interne.

► ***Brandspace (Agence digitale)***

*Brandspace* développe et projette de commercialiser **une plateforme SaaS connectée à une large gamme d'applications** conçues pour permettre la démonstration interactive de **produits en 3D** sur des canaux de vente tels que **le commerce de détail, les salles d'exposition, les sites des clients ou les foires commerciales**.

En tant que spécialiste de l'image de synthèse, *Brandspace* se focalise sur **la création de contenus CGI et le développement d'expériences-produit interactives et immersives**. Par la suite d'applications sous licences qu'elle propose, l'entreprise soutient le vendeur dans l'exercice de ses fonctions.

*Brandspace* développe **des outils de prévisualisation qui facilitent l'acte de vente et optimisent l'espace en showroom**.

Le projet est porté par Laurent Monnoyer, co-fondateur de l'agence *BigBadWolf* que Wallimage Entreprises avait soutenu à plusieurs reprises tout au long de son existence.

- ▶ Le studio N-Zone (gaming) devrait entrer dans le portefeuille en 2024.

En 2023, cinq sociétés qui rencontraient des difficultés depuis plusieurs exercices ont fini par être déclarées en faillite : *Contentinum, MeMovie, ModDevices, Moonday* et *Zest Studio*.

La perte du fonds liée à ces faillites est de l'ordre de 800.000 € mais devrait être partiellement couverte par la garantie FEI.

# ▼ Le portefeuille actif au 31 décembre 2023

► [Liste des sociétés actives du portefeuille Wallimage Entreprises au 31/12/2023](#)

SOCIÉTÉS (47)							
<b>PRESTATAIRES AUDIOVISUELS (CINÉMA, TÉLÉVISION)</b>		16	nWave Wallonie (Movida)	4	Pipette Inc.	<b>PRODUITS DIGITAUX</b>	
1	Ad Hoc Sound Service	17	Rabada	5	Swarms	1	Crewbooking
2	Belga Films	18	Silver Ray	6	Terragame	2	Ecran Total
3	Benuts	19	SONHOUSE	7	Virtual Cabs	3	Neuromédia
4	Chambre Noire	20	Studio l'Equipe	8	Wild Bishop	<b>MUSITECH</b>	
5	Charbon Studio	21	The Pack	<b>AGENCES DIGITALES</b>		1	Utopia
6	Cineregie	22	TSF.BE	1	Brandspace		
7	Dame Blanche	23	Wall Event	2	La Niche		
8	DreamWall	<b>MOYENS TECHNIQUES AUDIOVISUELS</b>		3	Schrodinger		
9	Genva-Les-Dames	1	Cyanview	4	Superdog		
10	Go West	2	PIL	5	Tapptic		
11	Imagine Film Distribution	3	TSF Factory	<b>PRODUCTEUR DE CONTENUS, DE CONCEPTS AV</b>			
12	K6 Animation Institute	<b>GAMING / AR ET VR</b>		1	Belgian Heroes		
13	KGS Wallonia	1	Clever Trickster	2	Stacka		
14	Magic Loom	2	Fishing Cactus	3	Superbe		
15	nWave	3	ForsVC	4	The New Vibe (Pacaya)		



### *Les chiffres clés de 2023*

2 appels à projets,  
31 dossiers  
reçus

1,465 M€  
engagés sur  
16 projets

7.572.746 €  
de retombées  
wallonnes  
(516%)

## ▼ 2023, deuxième année d'activité : un taux de retombées wallonnes en nette progression

Fin 2021, grâce au soutien du **Gouvernement wallon** et d'un budget dédié dans le cadre du **Plan de Relance de la Wallonie**, nous lançons pour la première fois un appel à projets **GAMING**.

2022 marque ainsi la **première année d'activité** de notre nouveau département consacré au financement de projets de jeux vidéo.

Pour rappel, la ligne est **dédiée aux projets de jeux vidéo**, en phase de **préproduction** ou de **production**. Elle s'appuie dans ce cadre sur le règlement qu'elle avait fait notifier au préalable auprès de la **Commission européenne**, en prévision du lancement potentiel de cette ligne.

À l'instar de l'activité de coproduction audiovisuelle, cette nouvelle ligne s'articule autour d'**appels à projets**. Elle vise à la fois l'**amorçage de projets initiés en Wallonie**, mais aussi le **rapatriement**, dans des studios wallons, d'**une partie de la fabrication de projets internationaux**.

L'objectif est de **soutenir les studios existants** afin de favoriser leur **croissance** et notamment leur **développement à l'international**, mais également de permettre à de jeunes entrepreneurs de constituer leur studio, en misant sur une progression des retombées sur le moyen terme.

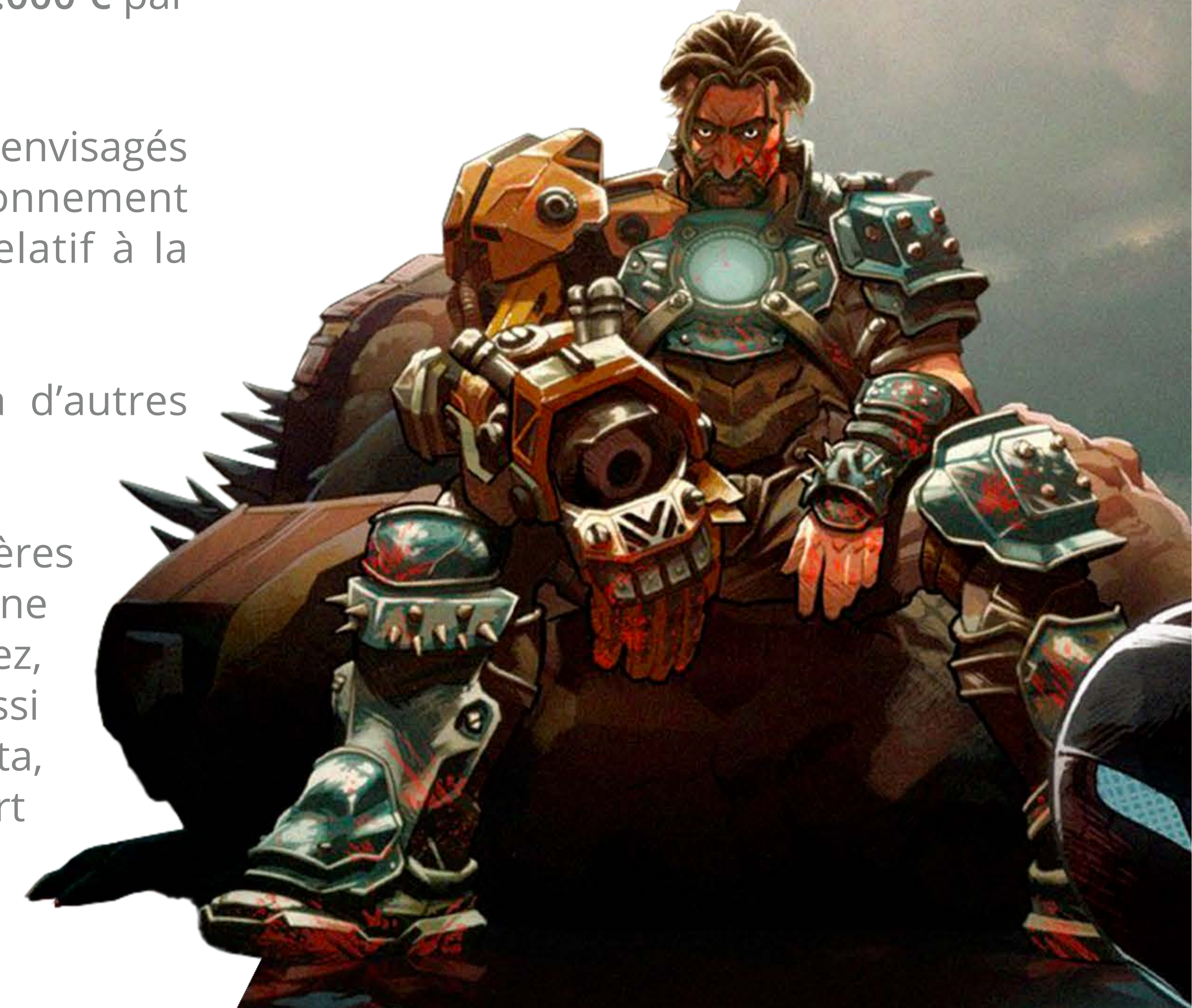
Le financement de Wallimage est limité à un maximum de **100.000 €** par projet en préproduction et de **500.000 €** par projet en production.

D'autre part, en fonction du type de jeux envisagés (divertissement, éducatif, artistique), le plafonnement oscille **entre 50 % et 85 %** du budget total relatif à la création du jeu vidéo.

Son intervention est donc **complémentaire** à d'autres sources de financement.

Le processus de sélection s'appuie sur des critères économiques, qui sont évalués par l'équipe interne de Wallimage (Sophie Augurelle, Vincent Wattiez, Odile Malevé et Virginie Nouvelle), mais aussi par des experts externes (Domenico La Porta, Godefroy Vandepoele et la Haute École Albert Jacquart représentée par Raphaël Ernaelsten). L'Agence du Numérique, représentée par Pascal Balancier, participe également aux débats en tant qu'observateur.

Les analyses sont ensuite présentées au Conseil Décentralisé des Coproductions qui arrête les choix. Ce Conseil décentralisé émane du Conseil d'Administration de Wallimage ; c'est cette même



instance qui prend également les décisions d'investissement dans les œuvres audiovisuelles.

Les financements des projets se matérialisent ensuite sous forme d'avances conditionnellement récupérables, qui sont remboursables au regard des recettes d'exploitation générées par le projet concerné.

Ce mécanisme de financement aux projets complète les solutions proposées

à l'industrie par Wallimage Entreprises depuis près de 10 ans (prêts, prêts convertibles, prises de participation au capital).

Il a permis en à peine deux ans d'activité de générer **un effet démultiplicateur de plus de 4** sur l'industrie (cf. tableau en p72). Il a fallu **13 ans** pour atteindre ce ratio en coproductions audiovisuelles, preuve s'il en est de la pertinence de l'action de Wallimage Gaming.

4.1

## Projets financés en 2023

Dans le cadre des 2 appels à projets organisés, le fonds a reçu 31 demandes de financement<sup>1</sup>, pour un montant total sollicité de 3,130 millions d'€ générant potentiellement 9,856 millions d'€ de dépenses en Wallonie.

Sur ces 31 projets, 29 répondaient aux critères d'éligibilité et sont donc entrés dans le processus d'analyse.

► [Au regard de son volant d'action, le fonds a marqué accord pour le financement de 16 jeux :](#)

PHASE DE FABRICATION	NOM DES PROJETS	SOC. DE PRODUCTION	INVESTISSEMENTS WALLIMAGE GAMING	DÉPENSES WALLONNES ANNONCÉES	RATIO DE RETOMBÉES
PRÉPRODUCTION	A.S.T.R.A Symbiosis	Aberratic	68 050,00 €	162 017,75 €	
	Algolem	Arnaud Jopart Creative	15 797,50 €	104 707,50 €	
	Dice Rogue	Esolu	100 000,00 €	170 535,80 €	
	Enoch Children of Fate	Evil Pug	22 000,00 €	71 756,17 €	
	Game Over: Mission Planet Bork	Emotion Way Company	60 000,00 €	161 822,00 €	

PHASE DE FABRICATION	NOM DES PROJETS	SOC. DE PRODUCTION	INVESTISSEMENTS WALLIMAGE GAMING	DÉPENSES WALLONNES ANNONCÉES	RATIO DE RETOMBÉES
	Hello Word: A Developer Story	Little Big Monkey Studio	42 500,00 €	95 850,00 €	
	Hexfire	Mystale Games	40 000,00 €	93 644,63 €	
	Hive Blight	OptizOnion	51 405,00 €	128 512,50 €	
	Hospital Escape	Arteam Interactive	55 000,00 €	115 866,50 €	
	Mega Gum Golemus	BVGC	100 000,00 €	236 612,50 €	
<b>SOUS-TOTAL PRÉPRODUCTION</b>	<b>10 PROJETS</b>		<b>554 752,50 €</b>	<b>1 341 325,35 €</b>	<b>241,79%</b>
<b>PRODUCTION</b>	Blood Bar Tycoon	Clever Trickster Studio	150 000,00 €	915 251,56 €	
	Guaishou	Apophenia 23	100 000,00 €	478 328,36 €	
	L'Histoire d'un Roi	Humarka	60 000,00 €	144 156,95 €	
	Magical Train	Maracas Studios	300 000,00 €	1 248 609,60 €	
	Summer Camp	Fishing Cactus	200 000,00 €	1 642 127,14 €	
	Judgeball: Lethal Arena (ex. Judgement)	Wild Bishop	100 000,00 €	1 802 947,00 €	
<b>SOUS-TOTAL PRODUCTION</b>	<b>6 PROJETS</b>		<b>910 000,00 €</b>	<b>6 231 420,61 €</b>	<b>684,77%</b>
<b>TOTAL GÉNÉRAL</b>			<b>1 464 752,50 €</b>	<b>7 572 745,96 €</b>	<b>517,00%</b>

Le taux de retombées est ainsi de **517 %**, ce qui est **particulièrement élevé** après deux ans d'activité seulement.

On constate que les projets en phase de production reposent sur un **ratio de retombées encore nettement supérieur**, qui se chiffre à **685 %**. **Un euro investi par Wallimage Gaming en génère presque 7** dans les studios de gaming en Wallonie ! Un impact extrêmement significatif, donc.

## Le bilan des deux premières années d'activité

Afin d'avoir une vue globale sur l'action portée par le Plan de Relance de la Wallonie via Wallimage Gaming, analysons le bilan des deux années d'activité du département.

### ► a. Les chiffres clés

5 appels à projets,  
71 dossiers  
reçus

3,5 M€  
engagés sur  
31 projets

13,466 M€  
de dépenses  
wallonnes  
(384%)

En 2022, 2 appels à projets ont été organisés. Le 1<sup>er</sup> a été scindé en deux parties, une pour les préproductions et une pour les productions. Il est donc plus pertinent de considérer un total de 5 appels à projets pour les 2 exercices (3 en 2022 et 2 en 2023).

Au cours de ceux-ci, le fonds a reçu 71 dossiers. Parmi eux, 48 projets différents étaient éligibles au regard du fonds. Certains projets ayant été

déposés deux fois (suite à un premier refus), ce sont réellement 60 demandes de financement qui ont été analysées.

Le montant total qui a été sollicité au fonds pour l'ensemble d'entre eux est de 6,180 millions d'€ et les dépenses wallonnes potentielles annoncées totalisent 17,5 millions d'€.

## ► b. Projets financés en 2022 et 2023

► [Au regard de son volant d'actions, le fonds a marqué accord pour le financement de 31 jeux :](#)

PHASE DE FABRICATION	NOM DES PROJETS	SOC. DE PRODUCTION	INVESTISSEMENTS WALLIMAGE GAMING	DÉPENSES WALLONNES ANNONCÉES	RATIO DE RETOMBÉES
PRÉPRODUCTION	15 Prodigies	The Flying Fish	57 550,00 €	81 300,00 €	
	A.S.T.R.A Symbiosis	Aberratic	68 050,00 €	162 017,75 €	
	Algolem	Arnaud Jopart Creative	15 797,50 €	104 707,50 €	
	Blood Bar Tycoon	Clever Trickster Studio	66 751,81 €	123 605,03 €	
	Dice Rogue	Esolu	100 000,00 €	170 535,80 €	
	Enoch Children of Fate	Evil Pug	22 000,00 €	71 756,17 €	
	Fully Automated	Pipette Inc.	36 500,00 €	78 920,00 €	
	Game Over: Mission Planet Bork	Emotion Way Company	60 000,00 €	161 822,00 €	
	Hello Word: A Developer Story	Little Big Monkey Studio	42 500,00 €	95 850,00 €	
	Hexfire	Mystale Games	40 000,00 €	93 644,63 €	
	Hive Blight	OptizOnion	51 405,00 €	128 512,50 €	

Le bilan des deux premières années d'activité

PHASE DE FABRICATION	NOM DES PROJETS	SOC. DE PRODUCTION	INVESTISSEMENTS WALLIMAGE GAMING	DÉPENSES WALLONNES ANNONCÉES	RATIO DE RETOMBÉES
	Homecoming	Maracas Studios	90 000,00 €	187 299,56 €	
	Hospital Escape	Arteam Interactive	55 000,00 €	115 866,50 €	
	Magical Train	Maracas Studios	97 725,00 €	128 797,50 €	
	Mega Gum Golemus	BVGC	100 000,00 €	236 612,50 €	
	Schtroumf Aventure VR	Vigo Creative	45 000,00 €	108 031,00 €	
	Slimy Knight (ex. Once Upon a Slime)	Frosty Froogs	100 000,00 €	109 928,50 €	
<b>TOTAL PRÉPRODUCTION</b>	<b>17 PROJETS</b>		<b>1 048 279,31 €</b>	<b>2 159 206,94 €</b>	<b>205,98%</b>
<b>PRODUCTION</b>	Alia's Chronicles	N-Zone	250 000,00 €	967 307,50 €	
	Blood Bar Tycoon	Clever Trickster Studio	150 000,00 €	915 251,56 €	
	Faeria: Age of War	Abrakam Entertainment	350 000,00 €	1 082 449,27 €	
	Gloomy Eyes	Be revolution Gaming	250 000,00 €	672 600,00 €	
	Guaishou	Apophenia 23	100 000,00 €	478 328,36 €	
	Helix	Badass Mongoose	80 000,00 €	280 674,00 €	
	L'Histoire d'un Roi	Humarka	60 000,00 €	144 156,95 €	
	Magical Train	Maracas Studios	300 000,00 €	1 248 609,60 €	
	Moons of Ardan	Pandora Technology	100 000,00 €	571 087,66 €	
	Necro Story	Rablo Games	40 000,00 €	209 053,20 €	
	Paws of Fury	Fishing Cactus	294 400,00 €	865 787,73 €	
	Replaceable	Stacka	180 000,00 €	426 880,09 €	

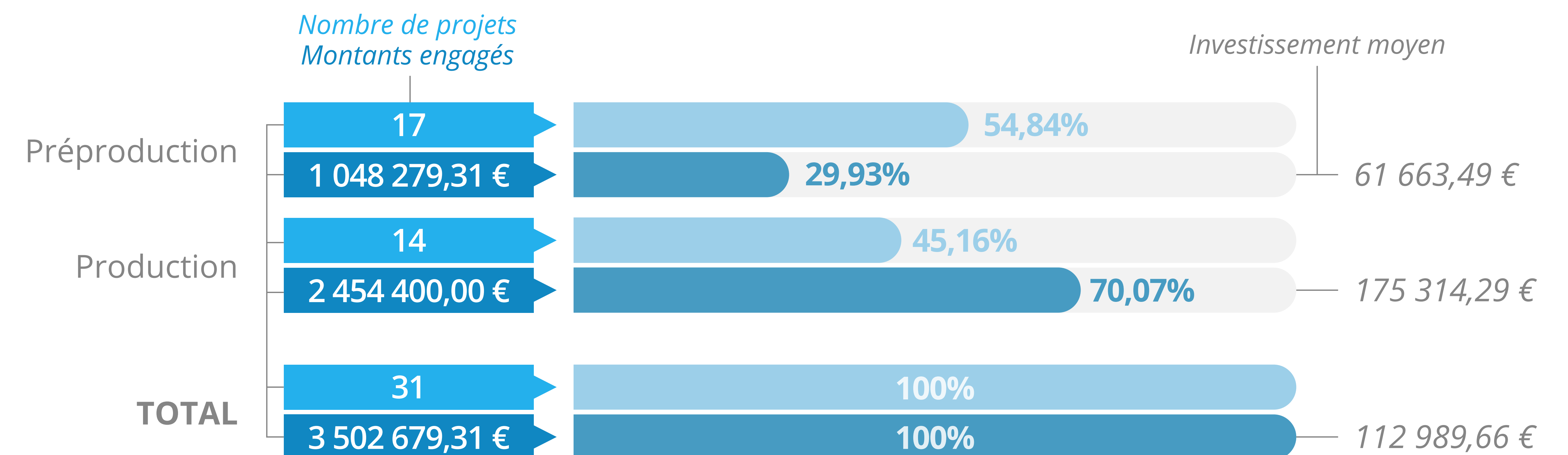
PHASE DE FABRICATION	NOM DES PROJETS	SOC. DE PRODUCTION	INVESTISSEMENTS WALLIMAGE GAMING	DÉPENSES WALLONNES ANNONCÉES	RATIO DE RETOMBÉES
	Summer Camp	Fishing Cactus	200 000,00 €	1 642 127,14 €	
	Judgeball: Lethal Arena (ex. Judgement)	Wild Bishop	100 000,00 €	1 802 947,00 €	
<b>TOTAL PRODUCTION</b>	<b>14 PROJETS</b>		<b>2 454 400,00 €</b>	<b>11 307 260,06 €</b>	<b>460,69%</b>
<b>TOTAL GÉNÉRAL</b>			<b>3 502 679,31 €</b>	<b>13 466 467,00 €</b>	<b>384,46%</b>

Soulignons qu'au sein de ces 31 projets, 2 ont été abandonnés (avant signature d'une convention). Il s'agit du projet *Schtroumpfs Aventure VR* (45.000 €) par *Vigo Creative* et *Moons of Ardan* par *Pandora Technology* (100.000 €).

### ► c. Répartition par phase de fabrication

Nous constatons qu'en considérant le nombre de projets soutenus, il y a un équilibre entre préproduction et production. Le montant investi en production est nettement supérieur et représente 70 % de nos investissements. Les budgets de production sont en effet plus élevés, et les besoins logiquement plus importants.

L'investissement moyen en préproduction s'élève à 61.663 € et 175.314 € en production.





## ► d. État d'avancement

À ce stade, **20 conventions ont été signées** (15 *Prodigies*, *Algolems*, *Magical Train*, *Slimy Knight*, *Blood Bar Tycoon*, *Homecoming*, *A.S.T.R.A Symbiosis*, *Fully Automated*, *Hive Blight*, *Hospital Escape*, *Game Over: Mission Planet Bork*, *Faeria: Age of Ware*, *Necro Story*, *Paws of Fury*, *Alia's Chronicles*, *Gloomy Eyes*, *Helix*, *Replaceable*, *Judgeball : Lethal Arena* et *Summer Camp*) et **10 sociétés de production** ont rentré leurs premières dépenses.

**5 prototypes** sont déjà disponibles (15 *Prodigies*, *Slimy Knight*, *Magical Train*, *Blood Bar Tycoon* et *Homecoming*) et **un jeu est d'ores et déjà disponible sur Steam en early access** (*Judgeball : Lethal Arena*).

**6 sorties** sont attendues pour **2024** : *Helix*, *Necro Story*, *Paws of Fury*, *Gloomy Eyes*, *Alia's Chronicles* et *Judgeball : Lethal Arena*.

C'est un total de **25 sociétés** qui ont été soutenues<sup>2</sup> grâce au mécanisme, dont **7** se sont créées à l'issue des appels à projets.

Pour **20** d'entre elles, le projet soutenu représente leur **premier projet propre**.

Wallimage a soutenu au total **27 projets différents** (deux ayant obtenu un financement en préproduction et en production : *Magical Train* et *Blood Bar Tycoon* et deux jeux ayant été abandonnés).

Soulignons que des **14 projets** soutenus en phase de production, la moitié a obtenu un agrément **Tax Shelter** et l'autre moitié a ou va entamer des démarches en ce sens.

BLOOD BAR TYCOON - Clever Trickster Studio

## ► e. Informations sur les projets

- [La propriété intellectuelle](#) de 22 jeux appartient à 100 % au studio wallon et les 5 autres sont partagés sur base de coproductions.

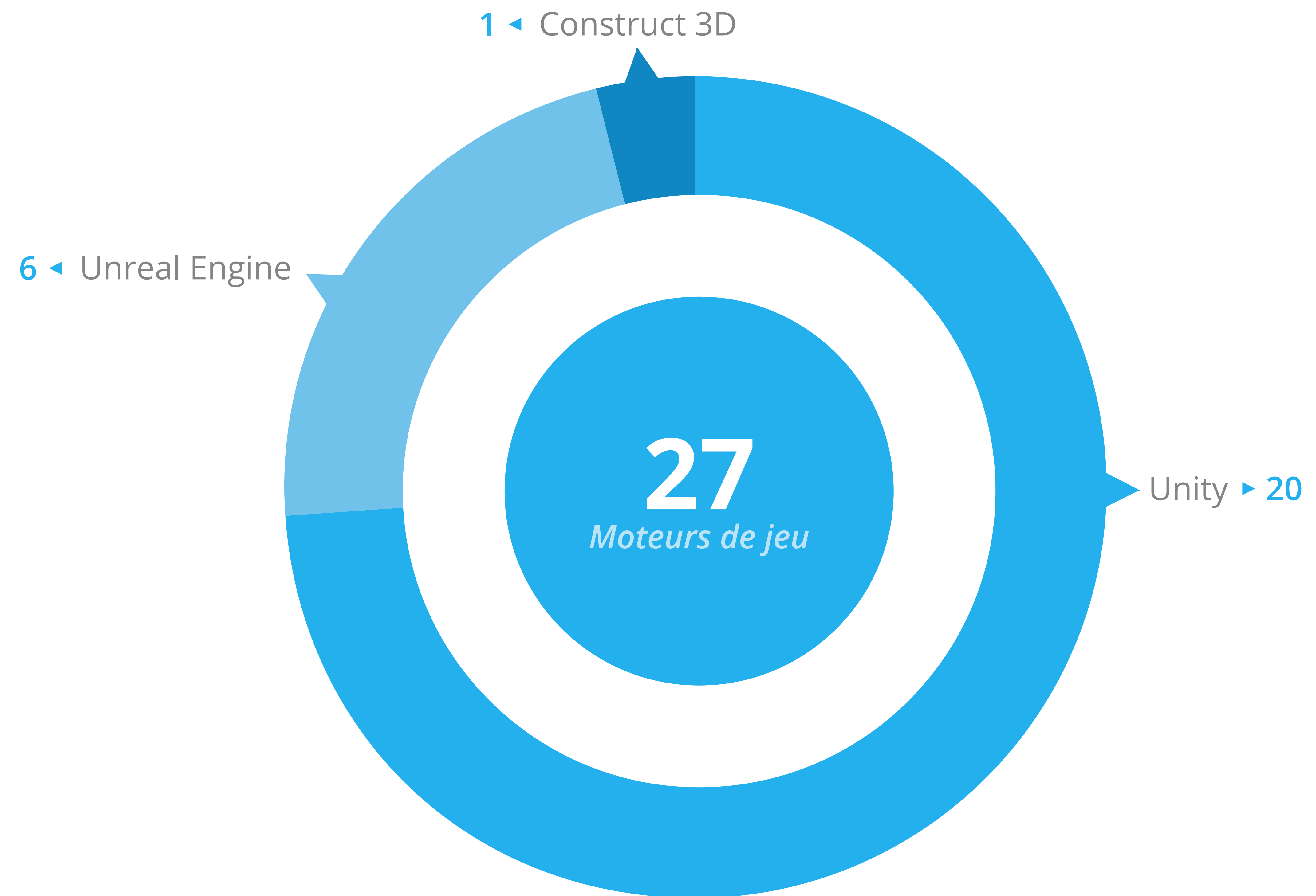
NOMS DES PROJETS	COPRODUCTION	PART BELGE
Alia's Chronicles	Belgique/France/Allemagne	Majoritaire
Gloomy Eyes	France/Belgique	Minoritaire
L'Histoire d'un Roi	France/Belgique	Minoritaire
Mega Gum Golemus	Belgique/Bulgarie	Majoritaire
Paws of Fury	Angleterre/Belgique	Minoritaire

Parmi ces 5 coproductions, 2 sont des projets initiés par un studio wallon (à savoir *N-Zone* et *BVGC*, qui sont détenus par la même personne), 2 sont d'initiative française et 1 projet est d'origine anglaise et issu du film d'animation éponyme, *Paws of Fury*.

- **Le moteur de jeu** utilisé reste très majoritairement **Unity** (pour 74 %), devant **Unreal Engine** (22 %).

Ce constat n'est pas surprenant puisque **Unity** est le plus enseigné dans nos écoles et centres de formation. Ce moteur semble être plus facile et rapide à prendre en main. Il permet par ailleurs techniquement de **travailler plus facilement** sur des types de projets variés.

A contrario, la barrière à l'entrée que représente **Unreal Engine** et son design beaucoup plus ciblé envers **des types de jeux spécifiques** nécessite visiblement une certaine expérience et son utilisation ne se justifie que pour certains types de jeux.



- **Le modèle économique** est commun à tous les projets soutenus ; ils s'exploiteront tous en premium (buy-to-play).

Le modèle premium (+ DLC<sup>3</sup> payant) prévaut sur le marché régional et international grâce à la prédominance des consoles dites « NextGen » (Xbox One et Playstation 5 principalement). Seuls les jeux de type MMO<sup>4</sup> ou GaaS<sup>5</sup> (ce qui n'est pas le cas des jeux

soutenus par Wallimage) optent pour un modèle free-to-play (avec achat in-app) ou d'abonnement. Soulignons que ces modèles économiques nécessitent des ressources marketing considérables, tant humaines que financières.

MAGICAL TRAIN - Maracas Studio

Département Gaming

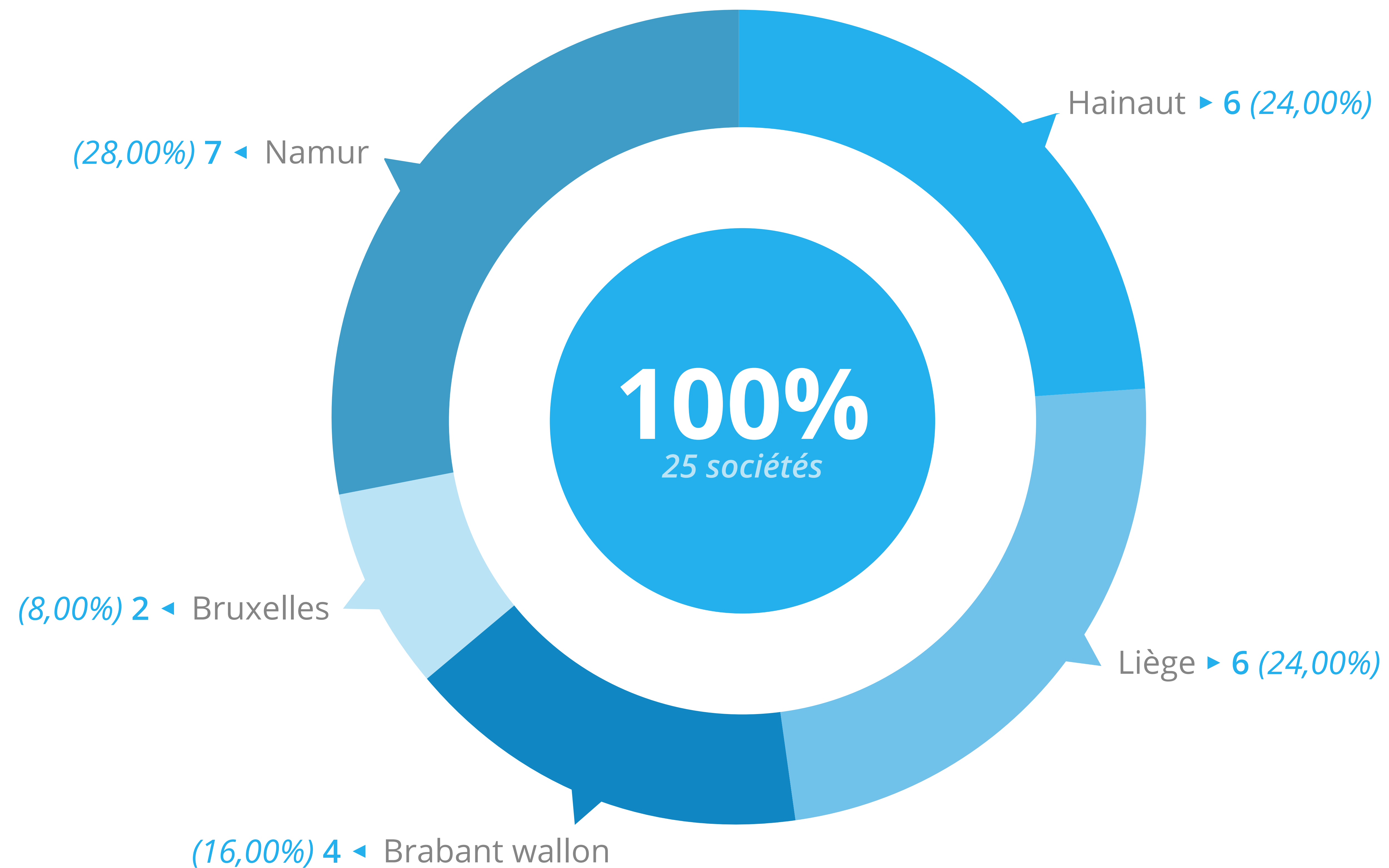
<sup>3</sup> Un DLC est un contenu additionnel d'un jeu, le plus souvent payant, et qui ajoute de nouvelles histoires, missions, ou aventures au jeu original pour prolonger sa durée de vie.

<sup>4</sup> Le jeu en ligne massivement multijoueur (MMOG, de l'anglais massively multiplayer online game, parfois encore abrégé en MMO) est un genre de jeu vidéo faisant participer un très grand nombre de joueurs simultanément par le biais d'un réseau informatique ayant accès à Internet. Exemple : World of Warcraft

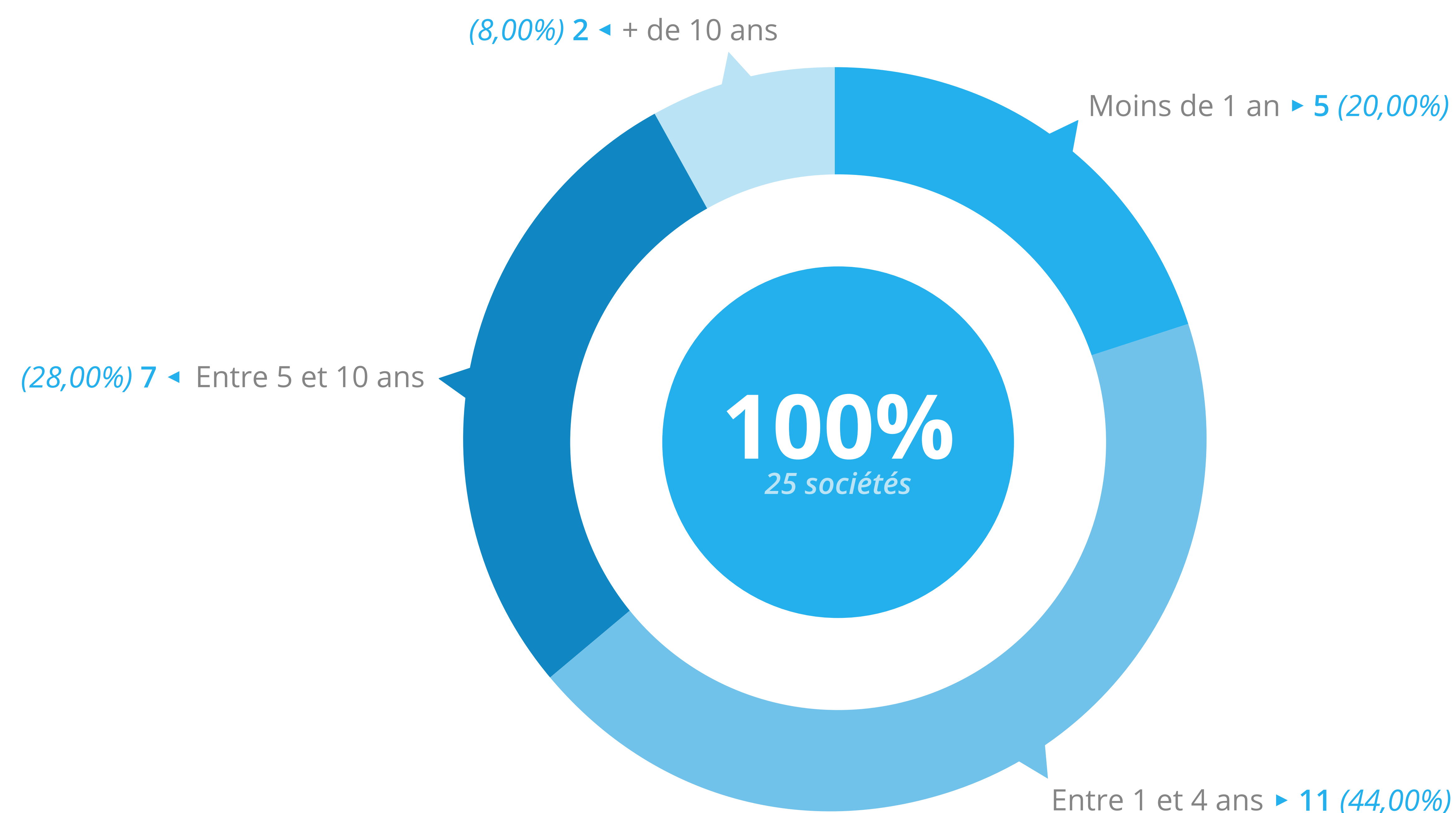
<sup>5</sup> Le jeu vidéo en tant que service (en anglais Game as a Service, ou GaaS) consiste à fournir des jeux vidéo ou du contenu de jeu, sur un modèle de revenu continu similaire au logiciel en tant que service. Exemples : Pokemon Go, Fortnite

## ► f. Profils des sociétés soutenues

- **La localisation des sociétés** est assez équilibrée entre les provinces de Liège, de Namur et du Hainaut. 4 sociétés sont installées dans le Brabant wallon mais à ce stade, aucune n'est située en province de Luxembourg.



- **La jeunesse du secteur** dans notre région est incontestable. Plus de 60 % des sociétés soutenues ont moins de 5 ans et 44 % ont moins d'1 an. Cela implique un potentiel de croissance significatif.



Sur les 25 sociétés, 17 sont membres de **l'association WALGA** (Wallonia Games Association), soit 68 %.

## Les démarches durables

Wallimage tente depuis plusieurs exercices de développer des actions en vue de **minimiser l'impact environnemental** des activités qu'elle soutient.

D'abord plutôt focalisé sur le département Coproductions, **cet objectif de durabilité** est aujourd'hui appréhendé **de manière transversale**.

Au démarrage, en 2021, les premières règles envisagées pour notre département Coproductions n'ont pas été simples à instaurer. Changement d'habitudes, augmentation de certains coûts, notamment liés au protocole sanitaire à appliquer, doutes sur l'utilité des dispositions, ...

L'accueil de ces nouvelles règles ne s'est pas fait sans mal.

Nous avons tenté de faciliter la tâche des producteurs en mettant en place **des formations en green management**, en rendant **des dépenses éligibles** ou encore en créant **des réseaux de partenaires institutionnels**.

Et depuis, **les choses ont bien évolué** et de nombreuses initiatives ont vu le jour.

Wallimage était assez précurseur en la matière, tant au niveau national qu'à l'échelle européenne et aujourd'hui, nous sommes très heureux et satisfaits de voir que **des systèmes encourageant les éco-productions voient le jour un peu partout**.

Problème potentiel : les différentes institutions lient leurs apports financiers à des modèles qui leur sont propres, ce qui rend parfois compliqué pour les producteurs et productrices de s'inscrire dans chacun d'entre eux.

Dans notre mission d'accompagnement, nous tenons compte de ces paramètres imposés par les autres institutions et des règles de coproductions européennes.

Dès lors, **nous adaptons notre stratégie**.

Ainsi, depuis juin 2023, nous avons **homologué différents systèmes de certification** et demandons aux producteurs de suivre **un modèle unique** sur l'ensemble de sa coproduction, sans imposer le nôtre. Inutile de multiplier les démarches pour atteindre les mêmes objectifs.

En complément, pour les productions effectivement certifiées dont une partie du tournage est wallon, nous offrons désormais **un éco bonus** les aidant ainsi à compenser une partie des coûts liés à tous ces dispositifs.

Nous aimerions développer une démarche comparable dans le cadre de notre ligne Wallimage Gaming mais c'est encore plus compliqué sur ce pan de l'industrie. La réalité des studios est très variable d'un cas à l'autre (taille, ambition, ...).

Depuis le lancement de la ligne, nous exigeons des studios dépositaires de nous fournir **une note de durabilité** incluant **des aspects environnementaux et de diversité**.

Force est de constater que les résultats sont très inégaux et qu'une appréciation objective de ces informations n'est pas aisée.

Dès lors, nous avons un peu revu notre approche et, à partir de 2024, nous demanderons aux porteurs de projet **de remplir un questionnaire** visant à amener **une réflexion sur les activités, le jeu développé et le mode de fonctionnement de l'entreprise**.

Il sera par ailleurs demandé aux candidats retenus d'effectuer des mesures lors de la fabrication du jeu, en utilisant **un calculateur carbone** dédié au secteur du gaming (disponible gratuitement).

Les données ainsi récoltées nous permettront **d'appréhender l'impact généré par ce type d'activités** et de mettre en place **des outils adaptés** pour accompagner nos porteurs de projets.

Nous tentons aussi d'agir auprès de nos prestataires techniques et des investissements qu'ils doivent consentir.

Studios d'animation, d'effets spéciaux, de post-production, de gaming, ... autant d'activités qui peuvent être particulièrement impactantes si elles ne reposent pas sur **une réelle volonté de bien faire**.

Notre objectif est de les accompagner à appréhender **une vision 360 des aspects de durabilité et des solutions à mettre en place** dans leurs structures respectives.

Pour faciliter cette éco transition, nous visons un ambitieux plan d'actions. Notre but serait de concrétiser différentes étapes progressives, comme suit :

#### Phase 1 - 2024 :

- ▶ **Cartographie environnementale et énergétique** qui prend la forme de diagnostics réalisés par des organismes externes et spécialisés, visant à disposer d'une vue concrète des mesures et dispositifs à mettre en place pour réduire l'impact de l'entreprise ;
- ▶ Mise en place dans chaque structure d'une charte interne pour officialiser l'application **de dispositifs écoresponsables** ;
- ▶ Approvisionnements exclusifs en électricité produite **durablement** (électricité verte).

#### Phase 2 - 2025 :

- ▶ Élaboration d'un plan d'action basé sur les rapports fournis lors de la phase 1. Les entrepreneurs qui devront effectuer des investissements pourront solliciter le produit Easygreen proposé par Wallonie Entreprendre.

#### Phase 3 - 2026 :

- ▶ Obtention par chacune des structures **d'au moins une certification internationalement reconnue** (ISO, EMAS, LEED ou encore TCO), garantissant ainsi l'attractivité des prestataires wallons auprès de leurs partenaires étrangers. Nul doute en effet que les exigences vont se renforcer au niveau international.

Nous tentons aussi de leur donner accès aux informations leur permettant d'identifier les sources de financement et les accompagnements à leur disposition en Wallonie (par exemple, nous avons organisé en 2023 une séance avec Wallonie Entreprendre dans le cadre du FIFF).

Nous travaillons par ailleurs en collaboration avec divers organismes (*Cinecolab, Anotherlight/IFAPME/Technocité*, les groupes de travail des associations interprofessionnelles, le *Centre du Cinéma et de l'Audiovisuel, Eurimages, le VAF, ...*).



## ▼ *Charité bien ordonnée commence par soi même*

En tant que fonds public, nous considérons qu'il est **impératif** que nous agissions auprès des secteurs que nous finançons.

Mais nous devons nous aussi agir de **manière durable au quotidien**.

Nous avons donc mené diverses actions concrètes au cours de l'exercice :

**1) Mise en place d'une charte interne**, à laquelle l'ensemble de l'équipe a adhéré et qui prévoit notamment :

- ▶ **Politique de voyages en train** dès que c'est possible, y compris pour les déplacements à l'étrangers (Cannes, Berlin, Bordeaux, Annecy, ...);
- ▶ **Mise en place d'îlots de tri** (suppression des poubelles individuelles), avec signalétique claire pour le tri des déchets ;
- ▶ **Rédaction de cahier des charges écoresponsables** dans le cadre de nos appels d'offres ;
- ▶ **Suppression de la machine à capsule** au profit d'une machine à café moulu ;
- ▶ **Fournitures écoresponsables**, configuration de l'imprimante, télétravail imposé le vendredi pour limiter les consommations en électricité et gaz ;
- ▶ ...

**2) Certification INR** :

L'acronyme INR signifie **Institut du Numérique Responsable**. Son objectif est de **conscientiser sur l'impact des activités numériques** (hardware, software, communication en ligne, ...). Toute l'équipe a suivi une formation en ligne, avec examen en fin de parcours supervisé par l'Université de la Rochelle. Presque tous les membres de l'équipe ont obtenu **un certificat**. Ceux qui ne l'ont pas encore doivent le réussir d'ici la fin de l'année.

Nous sommes heureux de voir que les initiatives visant la **durabilité** sont de **plus en plus nombreuses et de plus en plus concrètes**.

Nous sommes conscients que les démarches demandent du temps, de l'énergie et une réelle volonté d'action.

Nous remercions donc l'ensemble de nos interlocuteurs pour les engagements déjà pris et ceux qu'ils vont continuer à prendre.

Avec le soutien de  
la



**Wallonie**



**EUROPEAN  
INVESTMENT  
FUND**