



LA PLUS PRÉCIEUSE DES MARCHANDISES - Les Films du Fleuve

Bilan

des activités
de l'année **2024**



▼ Table des matières

Avant-propos	3
1. Industrie du flux	7
1.1. Actions menées par Wallimage	8
1.2. Bilan 2024	10
1.2.1. Résidence créative	10
1.2.2. Développement	11
1.2.3. Production	12
1.2.4. Exploitation	14
1.2.5. Développement structurel des maisons de production	15
1.2.6. Démarches environnementales	16
1.2.7. Impact régional	17
1.3. Success story	18
1.4. Perspectives 2025	19
2. Prises de vues réelles	21
2.1. Actions menées par Wallimage	22
2.2. Bilan 2024	23
2.2.1. Ecriture et développement - Collaboration avec le FIFCL	23
2.2.2. Financements en coproductions	24
2.2.3. Tournages wallons	33
2.2.4. Exploitation	35
2.2.5. Développement structurel des sociétés	36
2.2.6. Démarches environnementales	41
2.2.7. Impact régional	43
2.3. Success story	50
2.4. Perspectives 2025	52
3. Animation	55
3.1. Actions menées par Wallimage	56
3.2. Bilan 2024	58
3.2.1. Résidence	58
3.2.2. Financements en coproductions	59
3.2.3. Exploitation	65
3.2.4. Développement structurel des sociétés	66
3.2.5. Démarches environnementales	69
3.2.6. Impact régional	70
3.3. Success story	73
3.4. Perspectives 2025	75
4. Gaming	76
4.1. Actions menées par Wallimage	77
4.2. Bilan 2024	79
4.2.1. Résidence de conception de jeux vidéo	79
4.2.2. Soutien aux projets en préproduction et production	80
4.2.3. Exploitation	82
4.2.4. Développement structurel des sociétés	83
4.2.5. Démarches environnementales	85
4.2.6. Impact régional	86
4.3. Success story	90
4.4. Perspectives 2025	91
5. Créativité numérique	92
5.1. Actions menées par Wallimage	93
5.2. Bilan 2024	94
5.2.1. Développement structurel des sociétés	94
5.2.2. Exploitation	97
5.2.3. Démarches environnementales	98
5.3. Success story	99
5.4. Perspectives 2025	100
6. Rendement du fonds	102
6.1. Investissements du département Entreprises	103
6.2. Coproductions	104
7. Bilan par département	105
7.1. Département Coproductions	106
7.2. Département Entreprises	116
8. Nos instances décisionnelles	121
9. Nos partenaires	123
10. Notre équipe	124

▼ *Avant-propos*

D'ici quelques mois, Wallimage fêtera ses 25 ans.

Un quart de siècle.

Et sur deux décennies et demie, il s'en est passé des choses.

Au démarrage, Wallimage, c'est un patron, Philippe Reynaert, une collaboratrice et un volant d'actions annuel de 2.500.000€ dédié à une seule activité : le soutien à la production audiovisuelle.

Bien que nettement inférieures à nos résultats actuels, les retombées de la première année sont déjà convaincantes : 12 films soutenus pour 5.063.106€ de dépenses générées en région (un ratio limité à 206% à l'époque).

Assez vite, la société s'agrandit : une secrétaire rejoint l'équipe et puis, en 2005, j'entre dans la danse avec pour objectif la création d'un fonds dédié aux entreprises du secteur. Les premiers investissements ont lieu assez rapidement, d'abord sans cadre précis puis, avec de réels moyens dédiés à partir de 2008.

Le fonds s'étoffe, de plus en plus d'œuvres entrent dans le portefeuille et font donc l'objet d'un suivi, les moyens à investir en production évoluent positivement également, de manière progressive année après année, pour atteindre en 2018 le volant de 6.500.000€ qu'on lui connaît aujourd'hui. Le nombre d'entreprises financées et accompagnées croît également.

En 2016, une ligne de soutien aux formats de flux est mise en place. Elle connaît quelques balbutiements au démarrage et il faudra finalement attendre 2021 pour lui trouver le bon modèle, celui d'une collaboration inscrite avec nos diffuseurs, la RTBF et RTL Belgium.

Après de nombreuses discussions, les premiers appels à projets communs sont ainsi lancés en 2022.



Les débuts de Wallimage et du Clap.

Fin 2021, grâce au Plan de relance de la Wallonie, nous avons l'opportunité de modéliser un soutien aux projets de jeu vidéo, via la création de Wallimage Gaming. Ce nouveau produit complète idéalement le financement que nous apportons structurellement aux studios, depuis à l'époque déjà près de 10 ans. Ils peuvent, grâce à ce nouvel outil, travailler sur leurs propres jeux, et ainsi développer leur catalogue de propriétés intellectuelles.

Diverses activités ponctuelles ont également été menées au fil des ans.

Ainsi, entre 2011 et 2015, grâce à des subventions spécifiques que lui octroie le Gouvernement wallon, Wallimage finance les campagnes de promotion des films qu'elle coproduit. Cette opération doit malheureusement être abandonnée, faute de moyens financiers, mais elle nous permet d'identifier de nombreux prestataires particulièrement talentueux, qui ne font pas partie intégrante du secteur audiovisuel au sens strict mais sont des acteurs majeurs de la créativité numérique, sur laquelle Wallimage Entreprises s'inscrit progressivement. Bon nombre d'entre eux seront d'ailleurs soutenus par ce département Entreprises dans la foulée.

En 2017, ce même département Entreprises obtient une subvention spécifique dans le cadre du programme Creative Wallonia et met ainsi en place un mécanisme de financement aux projets de créativité numérique. A l'époque, ce secteur n'a pas encore la réputation qu'on lui connaît aujourd'hui et ces financements spécifiques ne sont malheureusement pas reconduits. Aujourd'hui, la réactivation de cette ligne aurait plus que jamais du sens.

En 2019, après un long processus de due diligence, nous signons un contrat avec le Fonds européen d'investissement (FEI) qui nous permet de garantir la plupart des investissements que nous réalisons via notre département Entreprises. Une réelle opportunité de booster nos actions.

Enfin, depuis 2021, Wallimage encourage l'industrie à s'inscrire dans un processus d'éco-transition. Nous tentons d'aider au déploiement de solutions moins impactantes pour notre environnement, notamment via la mise en place de formations - une quarantaine de green managers en ont bénéficié - mais aussi en assurant en interne un suivi rigoureux des tendances et programmes qui se créent au travers de l'Europe pour atteindre ces objectifs de durabilité. Aujourd'hui, 100% des sociétés de production avec lesquelles nous travaillons agissent concrètement pour réduire l'impact environnemental du secteur audiovisuel wallon.

Au fil des années, pour mener à bien ses activités et le suivi des projets de plus en plus nombreux, l'équipe s'est renforcée. Elle est composée de 10,3 ETP à fin 2018.

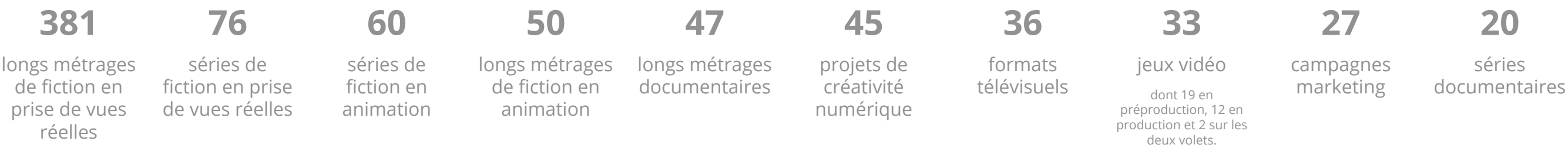
Au 1er janvier 2019, changement important sous l'impulsion de notre Ministre de tutelle de l'époque qui l'est de nouveau aujourd'hui, Monsieur Pierre-Yves Jeholet : Wallimage absorbe les bureaux d'accueil de tournage wallons et intègre ainsi une équipe de 4 ETP.

Notre volonté de toujours répondre aux besoins du secteur et d'injecter le maximum d'argent dans les projets eux-mêmes nous pousse à être réactifs. L'activité de Wallimage Gaming par exemple, est absorbée par l'équipe interne, par souci d'économie.

Ainsi, malgré des œuvres à suivre toujours plus nombreuses mais aussi des obligations administratives en très forte croissance, l'équipe se stabilise et se compose de 14,5 ETP à fin 2024.

Les activités de Wallimage depuis sa création pourraient faire l'objet de très nombreuses explications et d'un bon nombre d'illustrations via des cas pratiques et des succès non négligeables. Mais si on veut les résumer en quelques chiffres, voici ceux qui nous semblent pertinents :

775 œuvres soutenues, qui se détaillent comme suit :



100 entreprises financées :



Environ 10.800 jours de tournage en Wallonie (estimation basse - depuis 2006 seulement, à savoir l'année de création des bureaux d'accueil de tournages).

Dans les quelques pages qui suivent, nous vous exposerons en détail comment l'année 2024 nous a permis d'assurer la poursuite de nos actions et de nos objectifs historiques. Notre angle d'attaque sera quelque peu différent de celui que nous abordons d'habitude puisqu'il nous a semblé pertinent de sortir du cadre de notre organisation interne, par département, pour vous présenter nos actions par secteur. Les chiffres par département sont toutefois repris en fin de bilan pour vous permettre de les apprécier de la manière qui vous agré.



Bonne lecture !
VIRGINIE NOUVELLE
DIRECTRICE GÉNÉRALE



Wallimage, c'est une équipe passionnée qui travaille ensemble pour faire avancer vos projets ambitieux, avec pour objectif l'enrichissement de notre industrie culturelle.



EMELINE
ASSISTANTE ADMINISTRATIVE

1. Industrie du flux

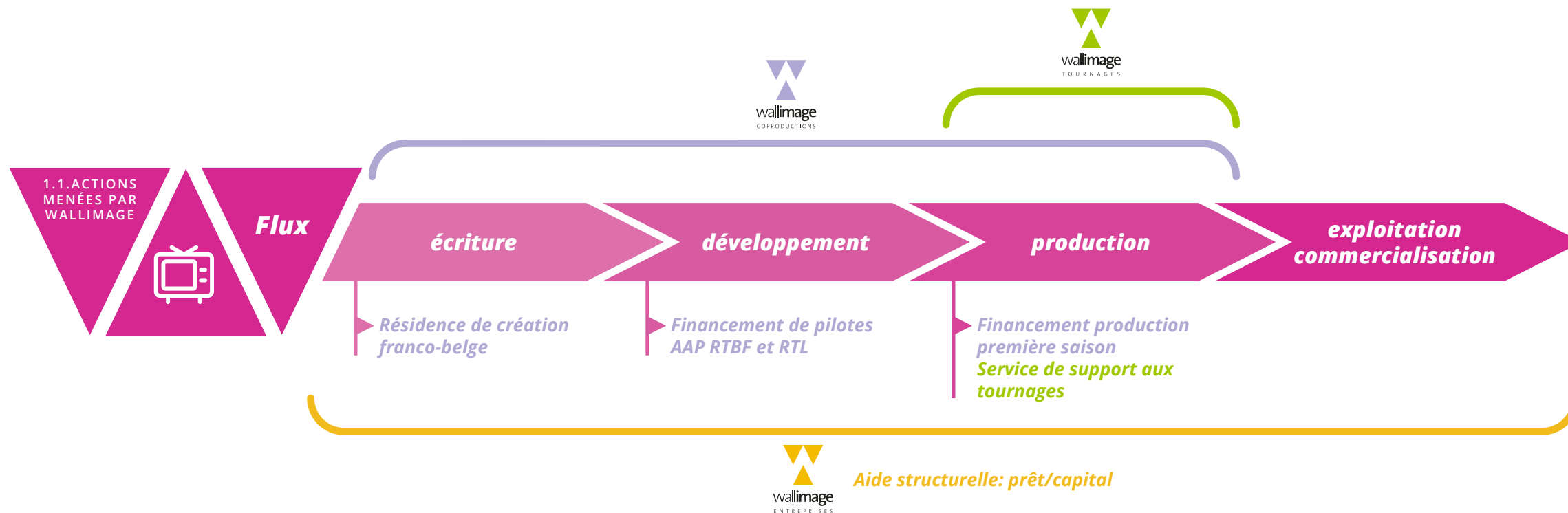
On oppose souvent le flux au stock.

Les programmes de stock que sont les longs métrages, séries et documentaires constituent un catalogue qui s'exploite sur le long terme alors que les programmes de flux, à savoir les émissions de divertissement, magazines, jeux télévisés, ... se consomment une seule fois puis ne valent en soi plus rien. Ils reposent cependant sur un concept, un format qui représente une propriété intellectuelle valorisable et exploitable sur le marché international.

Cette distinction peut sembler un peu obsolète puisqu'il n'est pas rare aujourd'hui que des émissions dites de flux soient exploitées en seconde voire troisième diffusion (effet COVID) ou disponibles sur plateformes.

Une autre approche habituelle pour qualifier les programmes dits de flux repose sur leur déroulé non scénarisé. Cependant, une fois encore, cette définition est discutable puisqu'il n'est pas inhabituel que des émissions s'appuient sur un scénario plus ou moins élaboré.

Finalement, c'est le principe de mécanique sur lequel doit reposer tout format qui nous semble le plus pertinent. Il exprime son caractère duplicable mais identifiable, reconnaissable et adaptable sur d'autres territoires, ce qui traduit l'existence d'une propriété intellectuelle.



L'activité de soutien que nous menons pour l'industrie du flux remonte à plusieurs exercices mais depuis 2022, elle se focalise sur l'organisation d'appels à projets avec les diffuseurs que sont la RTBF et RTL Belgium. Via ce mécanisme, le principe est que chaque diffuseur puisse exposer ses attentes et ses besoins spécifiques, tant en termes de contenu éditorial qu'au niveau de sa grille de programme, afin que le secteur tente de répondre au mieux à ce cahier des charges spécifique.

Ces appels ont un caractère bisannuel, pour permettre une phase de développement suffisamment longue.

Nous consacrons à chacun d'entre eux une enveloppe de 150.000€. Celle-ci a pour but le soutien à un concept original, via la mise en production d'une saison pilote que notre partenaire s'engage à diffuser. Elle repose sur une obligation de dépenses en région, sur base d'un ratio minimum de 133% de retombées en Wallonie.

En 2024, nous avons tenté de compléter notre offre en organisant d'une part une résidence de création avec nos partenaires de la Fabrique des Formats et en collaboration avec la RTBF, et d'autre part, un appel à projets dédié à la mise en production d'une saison 1 d'un pilote ayant préalablement été soutenu par Wallimage et ayant fait l'objet d'une première diffusion. Celui-ci a débouché sur un seul lauréat qui a bénéficié d'un soutien de 130.000€, sur base d'un engagement de retombées en Wallonie de minimum 260.000€ (200%).

Nous verrons au chapitre 1.4. que notre Conseil d'Administration a élaboré un programme plus complet encore pour 2025, afin de soutenir au maximum cette industrie prometteuse qui présente un potentiel de progression non négligeable.



Le support financier, unique en son genre, qu'apporte Wallimage au secteur du flux permet d'être à la genèse des projets, de les soutenir depuis leur mise en production jusqu'à leur diffusion et par là, de dynamiser l'industrie télévisuelle en Wallonie.

MANOËLLE
RESPONSABLE DE LA LIGNE FLUX

1.2. BILAN 2024

1.2.1. Résidence créative



À l'initiative de Wallimage, une Résidence Créative a été organisée début novembre 2024, en partenariat avec la RTBF et la Fabrique des Formats (Paris), organisme dont la mission est d'accompagner les projets de formats originaux au travers de formations et d'un suivi personnalisé.

Cette Résidence avait pour but d'accompagner des auteurs et autrices dans le développement de concepts innovants présentant un potentiel international et par là, de soutenir la création wallonne de formats de flux en dopant la collaboration transfrontalière.

Sur les 24 candidatures reçues, 3 candidatures belges et 3 candidatures françaises ont été retenues.

La première semaine de résidence s'est déroulée dans les locaux de Média Rives à Liège, rythmée par plusieurs master class données par les équipes de la RTBF, très riches en enseignement. L'opportunité aussi pour les participant·es de visiter le plateau de « The Dancer ».

La seconde semaine a eu lieu à Paris et à l'issue de celle-ci, nos créatif·ves ont pu découvrir le très impressionnant plateau de « La Star Ac' ». Au travers de master class, d'ateliers d'écriture et d'échanges avec des professionnel·les de l'industrie, dont notamment le patron d'Endemol France, ils et elles ont pu affiner et développer leurs projets.

À la suite des feedbacks très positifs et enthousiastes, tant de la part des auteurs et autrices que des producteurs et productrices de formats, une nouvelle résidence de création sera organisée dans le courant du second semestre 2025.

La création de concepts originaux belgo-français représente sans doute une voie de pérennisation de l'industrie du format en Wallonie.



1.2.2. Développement

Les projets retenus dans le cadre des appels à projets organisés avec nos partenaires diffuseurs en 2022 et 2023 ont tous fait l'objet d'une phase de développement assez longue et conséquente. Cette étape est fondamentale dans l'élaboration d'une mécanique pour maximiser ses chances de rencontrer les attentes du public. Ainsi, la mise en production d'un pilote ou d'une série d'émissions pilotes peut prendre entre six mois et un an.

Dans ce contexte, il nous a semblé pertinent d'étaler sur deux années l'accompagnement et la mise en production des projets retenus et donc d'organiser ces appels de manière bisannuelle. Ces appels à projets n'ont donc pas eu lieu en 2024 et les prochaines éditions seront organisées courant 2025.

Du côté de la RTBF, deux concepts ont été retenus lors de l'appel organisé en 2022 ; le premier est porté par Why Why Productions et le second par la jeune société Peggy Power Productions.

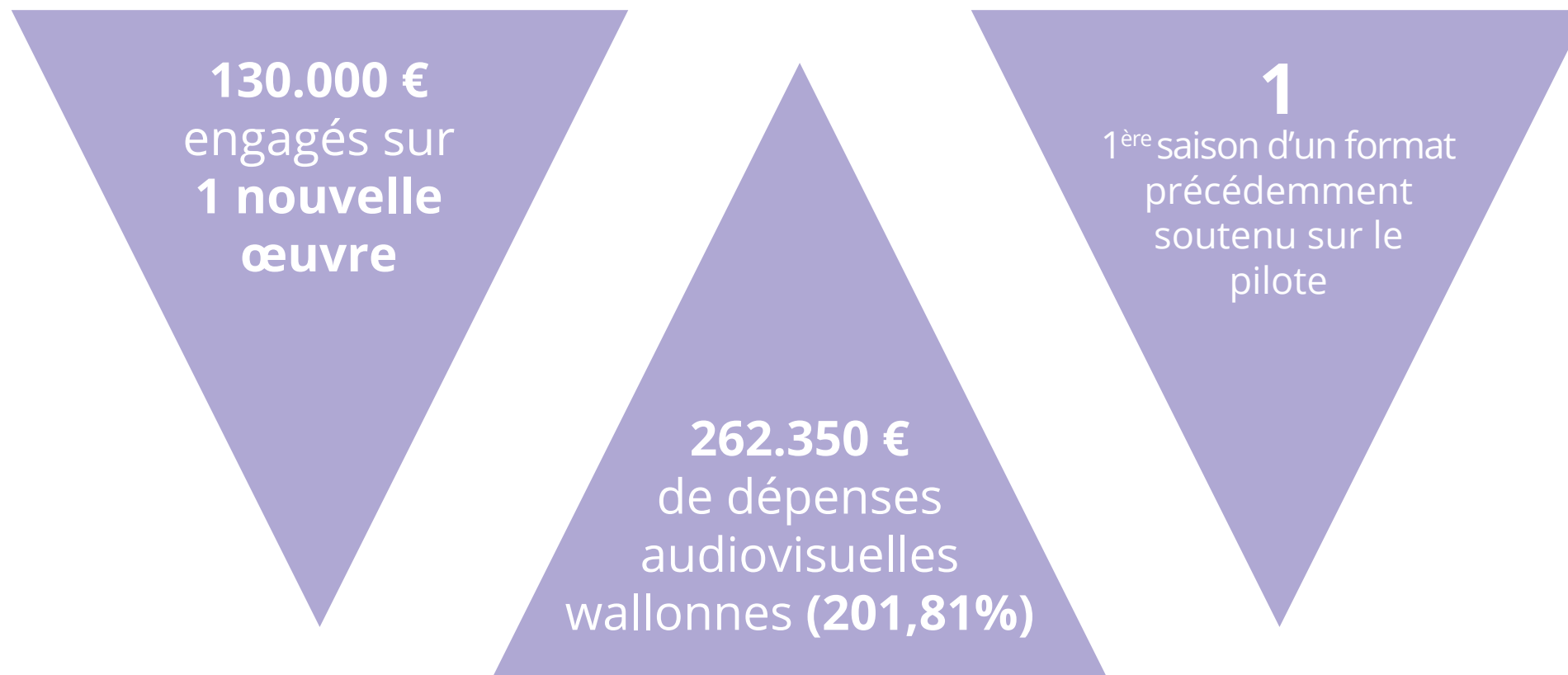
Le premier concept est un divertissement, le second, un emotainment lifestyle. Tous deux sont en cours de production et nous sommes impatients de les découvrir à l'antenne. Mais d'ici là, nous ne pouvons rien vous dévoiler...

Du côté de RTL Belgium, le concept retenu lors de l'appel de 2022 est « Maintenant ou Jamais ». Les six émissions pilotes de 40 minutes (la saison 0) ont été diffusées chaque mercredi à partir du 20 mars 2024 en deuxième partie de soirée.

Quant aux projets retenus lors des appels de 2023, ils sont en phase de développement, nous aurons le plaisir d'en reparler l'année prochaine.



1.2.3. Production



	TYPES D'OEUVRES	TITRE	SOCIETE DE PRODUCTION DEPOSITAIRE	RÉALISAT.EURS.RICES	COPRODUCTION : MAJ/MIN AU PLAN DE FINANCEMENT + PAYS COPRODUCTEURS	INVESTISSEMENT	DEPENSES WALLONNES	RATIO
1	FORMAT - SAISON 1	MAINTENANT OU JAMAIS	BUTTERFISH GROUP SRL	Thierry Frans Wallon	100% Belge	130.000,00 €	262.350,00 €	201,81%
1	TOTAL FLUX 2024					130.000,00 €	262.350,00 €	201,81%

Le secteur du flux n’a pas accès à d’autres guichets ou leviers de financement que la ligne de soutien mise en place par Wallimage depuis 2016. La dépendance aux diffuseurs est extrêmement importante et le modèle économique de ces derniers a sensiblement évolué depuis ces 20 dernières années. Les revenus publicitaires sont de plus en plus ténus et la concurrence s’est fortement accrue. Cette évolution a forcément une incidence directe sur l’industrie du flux et la production belge indépendante.

Au regard de ces difficultés, nous avons estimé indispensable de compléter notre offre en organisant un appel à projets pour soutenir la mise en production d’une saison 1 d’un pilote ayant été financé par Wallimage et ayant été diffusé. Cette nouvelle action a été mise en place fin 2024 et prend, elle aussi, un caractère bisannuel. Elle a pour objectif de tester davantage les concepts originaux développés, via l’exploitation à l’antenne d’une vraie saison 1 (après les saisons pilotes déjà testées) visant à conforter l’engouement du public.

Le soutien est de 130.000€ et un seul projet peut être lauréat.

Outre un budget et un plan de financement clairement définis, les critères principaux de sélection sont l’engagement ferme du diffuseur sur un apport numéraire au moins égal à celui de Wallimage, garantissant un ratio de retombées de 200% en Wallonie, ainsi qu’une évolution tangible pour l’industrie télévisuelle wallonne.

Deux dossiers ont été déposés en novembre 2024 et la sélection s’est portée sur « Maintenant ou Jamais ». Outre le fait que le taux de retombées identifié est de 202%, RTL Belgium s’est engagé sur un apport financier égal à celui du fonds pour produire une série de huit nouvelles émissions en 2025 qui sont actuellement en préproduction.

Élément très tangible également, et particulièrement encourageant, le concept a été repris dans le catalogue d’une société de distribution française et est déjà optionné sur sept territoires majeurs que sont la France, l’Espagne, l’Italie, les Pays-Bas, la Finlande, l’Argentine et les États-Unis.

Notre objectif avoué : via l’exploitation de cette saison 1, propulser ce concept original belge francophone, porté par une société de production wallonne, à l’international.

Soulignons que ce projet est d’initiative belge, financé à 100% en Belgique, porté par un ou une réalisateur·rice wallon·ne et par une société de production wallonne.

Par ailleurs, cette année, notre équipe Tournages a conseillé deux programmes de flux portés par Why Why Productions et la RTBF. Ces projets ont finalement généré 2 jours de tournage en région liégeoise.



1.2.4. Exploitation

L'exploitation d'un concept original commence par sa diffusion sur son territoire national. Si le format séduit, il pourra potentiellement être optionné sur d'autres territoires. Ces adaptations à l'étranger se font sur base de la bible du concept (mécanique, identité sonore et visuelle, etc.). Les ayants droit se rémunèrent sur la partie de la propriété intellectuelle (IP) leur revenant. En général, cette IP se calcule sur un pourcentage (entre 5 et 8%) du budget de mise en production d'une série d'émissions.

Ce schéma rentable a déjà été rencontré sur le projet « La Yourte » et pourrait également se dessiner pour le concept original « Maintenant ou Jamais ». La mise en production et la diffusion de la saison 1 du format sur RTL Belgium devraient conforter les audiences atteintes lors de la diffusion de la saison pilote et, peut-être ainsi pousser les achats à l'international en faisant passer les contrats d'option au stade de contrats de vente.

Wallimage ayant accès à une partie de l'IP sur ce concept original, le fonds pourrait, dès lors, pour la seconde fois, bénéficier d'un retour sur investissement non négligeable.

Afin de soutenir l'exploitation de concepts originaux belges francophones, l'équipe Flux de Wallimage participe depuis des années à l'évènement incontournable qu'est le MIPCOM qui se tient tous les ans à Cannes mi-octobre. Ce marché offre l'occasion de découvrir les tendances à l'international, d'effectuer un travail de veille et de rencontrer des responsables majeurs de l'industrie télévisuelle, principalement français. C'est également l'occasion d'accompagner les productrices et producteurs belges indépendant·es présent·es sur place, par l'activation de notre réseau et l'organisation de rencontres informelles.

L'autre marché dédié à la production télévisuelle est le MIPTV dont la dernière édition a eu lieu en avril 2023, toujours à Cannes. Il a été remplacé par le MIP London qui s'est tenu pour la première fois fin février 2025.

Pour 2025, outre le MIPCOM et le MIP London, le choix de l'équipe Flux s'est porté sur la toute première édition du « Paris Unscripted Showcase » qui se tiendra fin avril à Paris. Ce rendez-vous, organisé par un groupe de 13 sociétés de production et de distribution françaises, a pour objectif de faire découvrir les nouveaux line-up de formats européens aux chaînes et plateformes internationales. Notre première participation nous permettra d'identifier si cet évènement présente des opportunités concrètes et tangibles.



1.2.5. Développement structurel des maisons de production



Au-delà du financement de projets, les producteur·rices de flux peuvent rencontrer des besoins financiers liés plus globalement à leur activité générale et à la vie de leur entreprise. Dans ce contexte, des solutions de financement structurel sont à leur disposition auprès de Wallimage Entreprises. Ces financements ont été présentés au secteur en mai 2024 lors d'une conférence sur le financement, organisée par l'UPTV+M.



1.2.6. *Démarches environnementales*

Nous le savons, jouer un rôle concret sur la minimisation de l'impact environnemental de nos productions est loin d'être chose aisée. Depuis 2022, chaque dossier flux analysé par nos équipes doit comporter une note détaillée d'intention green. Si cette note n'entre pas, à proprement parler, dans nos critères de sélection, elle a pour objectif de considérer l'impact environnemental des programmes de flux. Des contacts ont également été pris avec la RTBF et RTL Belgium afin de renforcer les actions.

Soulignons aussi que cette thématique a le mérite d'inspirer les créateurs et créatrices de contenus, nous le constatons régulièrement.

« La Yourte », un pilote soutenu par le fonds et dont deux saisons ont été diffusées sur la RTBF, est un divertissement basé sur des « green challenges ». Il va sans dire que la société de production a misé sur un tournage éco-responsable avec l'utilisation de produits biologiques et locaux, du co-voiturage et une équipe technique responsabilisée sur les questions environnementales. Un autre de nos concepts en gestation, toujours secret à ce stade, illustrera quant à lui de manière concrète et ludique les avantages de l'upcycling.





1.2.7. Impact régional

Notre action sur l'industrie du flux ne remonte pas à hier puisque c'est en 2016 qu'elle a été initiée. Elle a toutefois mis du temps à prendre la forme adéquate qu'on lui connaît aujourd'hui.

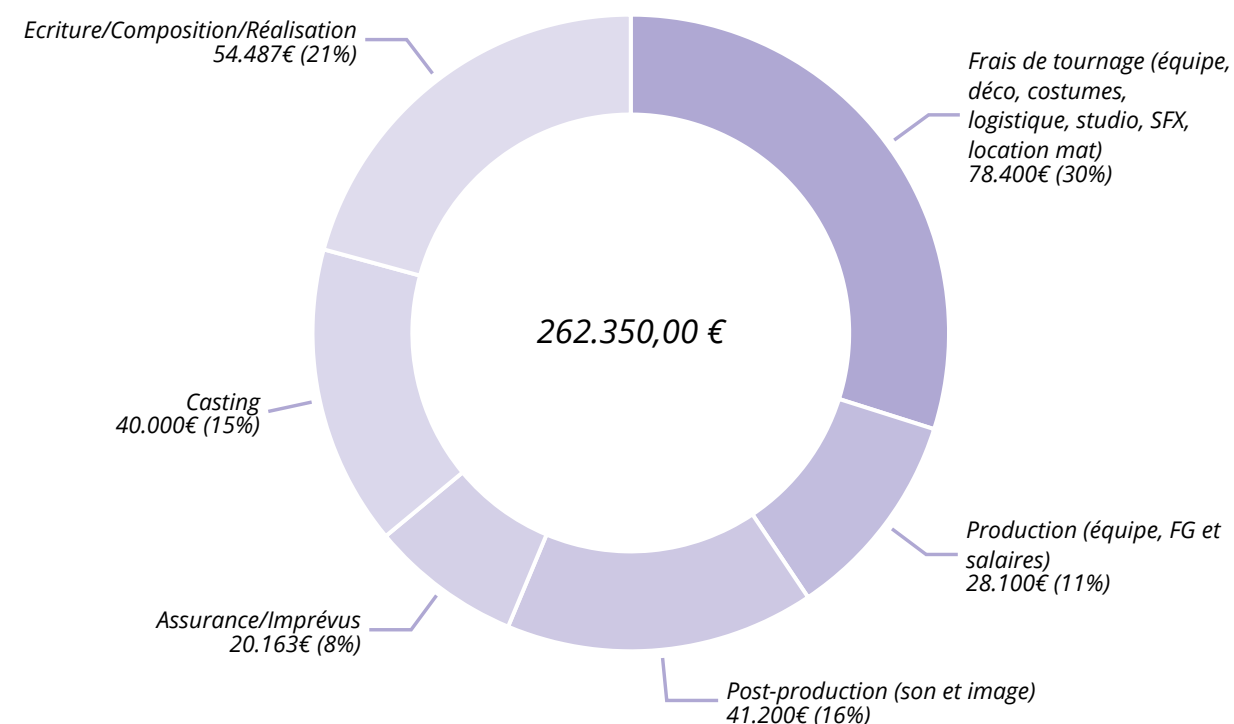
Si on analyse les retombées de la ligne depuis le démarrage, on constate une progression très significative depuis la mise en place fin 2021 de notre nouvelle stratégie visant à travailler en étroite collaboration avec les diffuseurs.

Ainsi, les 33 projets soutenus dans la première vague de l'action représentent un investissement total pour Wallimage de 1.294.647,95€, ayant généré 1.342.753,10€ de retombées en région, soit un faible ratio de 103,72%. L'absence de guichet complémentaire à Wallimage explique la difficulté pour les maisons de production de créer un réel effet démultiplicateur.

Sur la nouvelle version de nos actions, ce sont 701.800€ qui ont été engagés sur 5 projets dont 1 a déjà été exploité, 1 autre est en production, 2 sont en préproduction et le dernier est toujours en développement. Les retombées wallonnes n'ont pas encore été toutes réalisées, le montant réellement décaissé par le fonds se limite d'ailleurs à ce stade à 200.260€, mais sur base des engagements contractuels des maisons de productions, ces dépenses se chiffreront à 1.183.908,40€, soit 168,70% du montant investi.

On reste très en dessous des résultats très élevés générés sur les projets de stock. La maturité de ce pan de l'industrie est encore nettement inférieure, aucun autre guichet ne s'y est ouvert et, à ce stade, encore aucune collaboration internationale n'a pu être développée. Comme exposé ci-avant, nous y travaillons de manière volontariste car nous sommes convaincu·e·s du potentiel de croissance et de création d'emplois que ce secteur créatif représente. Cela prend du temps mais la progression entre les deux mécanismes est très significative, les projets en cours semblent convaincre à l'international et la profession fait preuve de beaucoup de dynamisme et de résilience. Nous sommes sur la bonne voie.

Si on analyse plus spécifiquement les retombées générées par le projet soutenu en 2024, elles se détaillent comme suit :





1.3. SUCCESS STORY



Butterfish Group / RTL Belgium

« Maintenant ou Jamais » nous a été présenté par Butterfish Group, une société de production basée à Waterloo.

Le pitch est simple et efficace : « Parce qu'il est toujours temps de se parler ! ».

La mécanique l'est tout autant : à une époque où se parler est devenu difficile et où les conflits naissent souvent sur des malentendus, le format propose de provoquer des rencontres pour que renaissent enfin l'échange et le partage. Des témoins anonymes sont invités à se parler « avec le cœur » dans un dispositif inédit. Ils se retrouvent face à face dans le « salon des réconciliations ». Au vu de l'intensité de leur discord, seul le dialogue peut encore tout changer. A l'issue de leurs échanges, deux portes s'offrent à eux : celle du « MAINTENANT » pour repartir ensemble, ou celle du « JAMAIS » pour se séparer définitivement.

Le format, déjà bien abouti dans sa conception lors du dépôt, a séduit RTL Belgium. Et du côté de Wallimage, c'est le budget avec une part non négligeable de dépenses éligibles et l'identification de prestataires, talents et technicien·nes wallon·nes qui a convaincu.

La préproduction a principalement consisté en un gros travail de recherche pour le casting afin de trouver des histoires émouvantes, différentes et universelles. Si le tournage s'est déroulé dans le studio de RTL Belgium, de nombreux techniciens et techniciennes wallon·nes ont été impliqués sur le concept, générant 134% de retombées dans l'industrie du flux en Wallonie.

Du côté des audiences, les chiffres parlent d'eux-mêmes : la tranche des 18-54 ans, dès la première diffusion, a généré une hausse de 70% en comparaison avec un programme diffusé le mercredi en deuxième partie de soirée. Mieux encore, la part de marché de la tranche des 15-34 ans a atteint 25,6%, ce qui signifie une hausse de 216%. Pour couronner le tout, parce que c'est également une donnée chiffrée importante, le taux d'audience est resté stable tout au long des émissions, ce qui est une belle réussite pour cette case de diffusion.

Le concept a suscité l'intérêt sur le marché international du format et « Maintenant ou Jamais » est, à ce jour, distribué par la société indépendante Can't Stop Media, distributrice, entre autres, de « Tout le monde veut prendre sa place », « Guess My Age » ou encore « Les rencontres du Papotin ».

Et comme mentionné précédemment, le format est optionné sur 7 territoires majeurs (France, Espagne, Italie, Finlande, Pays-Bas, Argentine et États-Unis).

Wallimage a soutenu ce format original wallon dès sa phase de développement, a permis la mise à l'antenne de la saison pilote et reste partenaire de la saison 1.

Son pitch imparable, ses histoires universelles, son décor cosy et son approche bienveillante lui permettront, nous l'espérons, de devenir un succès à l'international courant 2025.



1.4. PERSPECTIVES 2025

Au regard des besoins que les membres de ce secteur nous ont remontés, et afin de les rencontrer au mieux, le programme 2025 se détaille comme suit :

1.4.1. Appels à Projets en partenariat avec la RTBF et avec RTL Belgium

Comme précisé ci-avant, tant la RTBF que RTL Belgium ont émis le souhait d'organiser les appels à projets en partenariat avec Wallimage de manière bisannuelle.

Les derniers appels ayant eu lieu en 2023, les prochains seront donc organisés courant 2025.

Une poche de 150.000€ par appel à projets est prévue.

1.4.2. Appel à Projets pour le financement d'une saison 1 d'un nouveau concept

Nous l'avons indiqué ci-avant, le 1er appel dédié aux projets ayant bénéficié du soutien de Wallimage a été organisé en 2024 et a abouti au soutien de la mise en production de la saison 1 de « Maintenant ou Jamais ». Le retour, tant de la part des sociétés de production indépendantes que des deux principaux diffuseurs francophones, est très enthousiaste et positif.

Au regard du caractère bisannuel des appels à projets communs avec les diffuseurs, il semble pertinent de l'organiser également de façon bisannuelle. Il aurait donc lieu pour la prochaine fois en 2026, pour un budget de 130.000€.

Nous rencontrons par ailleurs différent·es producteur·rices qui développent des projets innovants.

Comme expliqué ci-avant, le modèle économique des diffuseurs a énormément évolué et leur réalité économique est de plus en plus compliquée.

Soucieux de maximiser les opportunités du secteur, notre Conseil d'Administration a estimé qu'il serait pertinent de mener une action dédiée à des projets non soutenus dans leur phase de développement par Wallimage.

L'objectif est de soutenir la mise en production de leur première saison.

Cette action prend elle aussi la forme d'un appel à projets, qui s'adresse aux sociétés de production belges indépendantes.

Pour prétendre à ce soutien, un dossier qui comporte la bible du format (mécanique, enjeux, public cible, thématique, etc.) doit nous être déposé. Le concept doit avoir fait l'objet d'une démarche de protection juridique. Le dossier soumis au fonds présente bien sûr le budget et le plan de financement et identifie l'apport numéraire qu'un diffuseur (belge ou étranger) s'engage à réaliser et qui doit être au moins identique à celui sollicité au fonds. Le ratio de retombées visé en Wallonie est de minimum 200%.

Les bénéfices de cet appel seront multiples : booster la production indépendante en montrant qu'elle est capable de proposer et produire des formats ambitieux, pérenniser l'industrie, développer le know-how à l'international.

Un budget de 100.000€ est donc alloué à cet appel en 2025.

1.4.3. Appel à Projets de teasers

Nous le savons, il est compliqué de vendre à l'international des formats originaux qui n'ont pas fait l'objet d'une diffusion sur leur territoire national.

Produire un pilote est toutefois assez coûteux. Une alternative intéressante et plus accessible est la réalisation d'un teaser, support visuel pour pitcher le concept et expliquer sa mécanique.

Nous avons donc décidé de compléter notre offre en organisant un appel dédié au financement de ces teasers.

Le montant retenu est de 40.000€ avec un soutien de maximum 8.000€ par teaser et un ratio de retombées en Wallonie de minimum 120%.

Cette action s'adresse une nouvelle fois aux sociétés de production belges indépendantes et la sélection reposera comme toujours sur des critères objectifs identifiables via un dossier reprenant la bible du format préalablement protégée juridiquement, les budget et plan de financement et le ratio de retombées en Wallonie.

C'est donc une poche globale de 440.000€ qui est affectée aux programmes de flux en 2025 dans notre département Coproductions.

A cela s'ajoutent nos actions de soutien structurel aux entreprises, que nous finançons sur nos fonds propres.

Plus spécifiquement, en 2025, un nouveau produit a été mis en place :

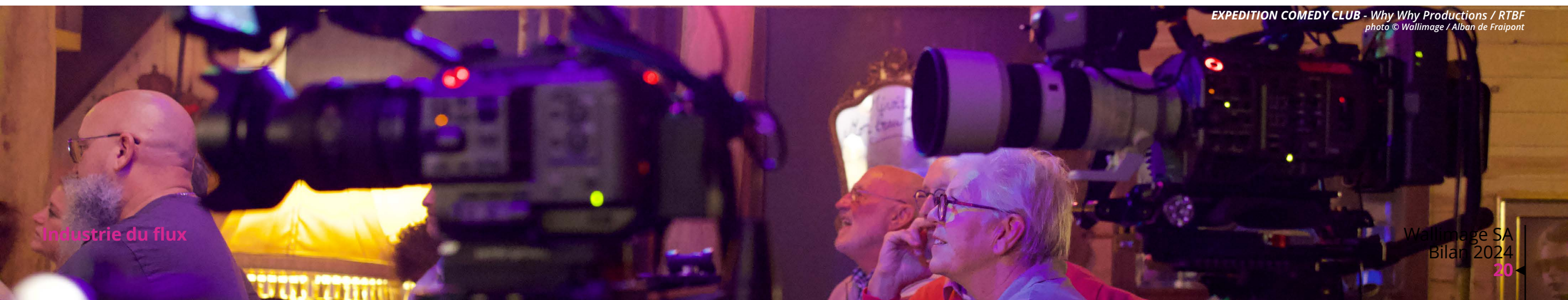
1.4.4. Un prêt trésorerie

Depuis janvier 2025, Wallimage Entreprises met à disposition des producteur·rices de flux une possibilité de prêt trésorerie. Ce produit de financement, adapté à la situation financière des maisons de production et proposé en collaboration avec St'Art Invest, consiste en un prêt à court terme, remboursable en une fois à son terme (minimum 12 mois et maximum 24 mois) en contrepartie d'un gage sur créance au bénéfice des deux opérateurs.

Le montant de ce prêt est de minimum 100.000€ et maximum 2.000.000€. Il est soumis à un taux fixe de 3% (payable mensuellement) et assorti de garanties européennes via le programme InvestEU et le CCS GF.

Ce prêt s'adresse aux maisons de production bruxelloises et wallonnes¹ pour des projets dont 75 % du budget de production sont déjà acquis.

¹ Sociétés commerciales répondant aux critères de PME et ne se trouvant pas en difficulté (selon la définition de l'Union européenne).



2. Prises de vues réelles



GANGSTERS - Saga Film
Premier film soutenu

Les projets en prise de vues réelles sont les premiers à avoir été financés par Wallimage.

Les plus ancien·nes se souviendront de « Gangsters », qui marquait le début d'Olivier Marchal en Wallonie. Pour ce polar franco-belge, les intérieurs du commissariat parisien ont été tournés dans les anciens bâtiments universitaires du Val Benoît.

Les longs métrages de fiction en prise de vues réelles restent dominants pendant de très nombreuses années. On en compte aujourd'hui 381 en catalogue.

Dès la première année d'activité, les documentaires font leur apparition. Les premiers sont portés par la société Tarantula et naturellement, Les Films de la Passerelle entrent vite dans la danse.

Il faudra attendre 2009 pour voir arriver les premières séries et comme nous le verrons ci-dessous, ce format reste encore assez peu présent chez Wallimage comparativement aux longs métrages.

Sur le volet accueil de tournages, tous les types de projets sont encadrés, que ce soient les longs métrages, les séries, la fiction ou le documentaire mais aussi les publicités, les courts métrages, les clips musicaux ou encore les travaux de fin d'études des écoles de cinéma.

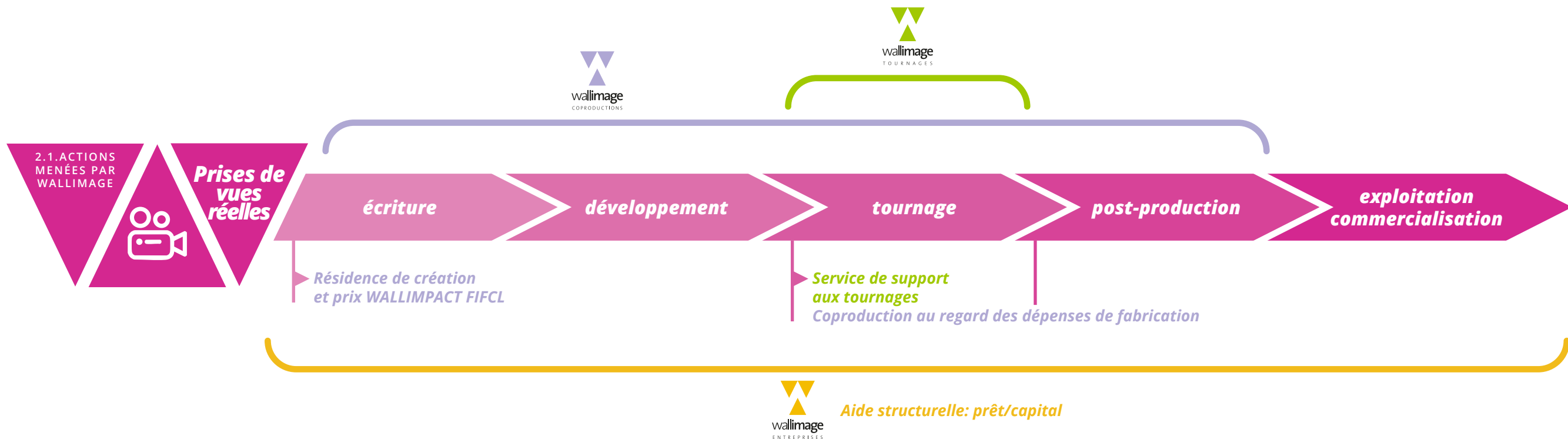
Enfin, au niveau technique, toute la chaîne de fabrication de ce type de projets est soutenue par notre département Entreprises. La première société qui entre en portefeuille est Cinéservices, en 2002 déjà, bien avant la mise en place officielle du fonds Wallimage Entreprises. Depuis, ce secteur reste un des principaux financés. Le portefeuille actif actuel en compte 23.



À TORT OU À RAISON - To Do Today
Première série soutenue



CONGO RIVER - Les Films de la Passerelle
Premier documentaire soutenu





2.2.1. *Ecriture et développement - Collaboration avec le FIFCL*

En tant que fonds économique, la S.A. Wallimage a été créée pour booster tous les pans de l'activité audiovisuelle wallonne. Si ses interventions au stade de la production et de la post-production sont connues de toutes et tous, et largement documentées, celles qui concernent le développement le sont moins. Pour une bonne raison : le développement est longtemps apparu comme une matière purement culturelle. Pourtant, en préparant davantage les films en amont, il est évident qu'on dope leur potentiel économique, et donc leur capacité à générer des recettes d'exploitation pour les différents partenaires impliqués.

Porté par Wallimage Entreprises avec une obligation de rentabilité intrinsèque, le produit Wallimpact a suivi cette logique pendant quatre ans. La ligne est provisoirement suspendue en attendant de voir ce que vont devenir les œuvres que nous avons soutenues.

Si le long métrage « Wallifornia Dreamin' », initié par Kozak Films avec notre soutien, devrait voir le jour dans les prochains mois, d'autres œuvres tardent à éclore. Aucune n'est encore condamnée, mais leur développement prend plus de temps que prévu, chacun des projets, ambitieux sur papier, s'est confronté à des difficultés spécifiques... et aux réalités d'un marché en perpétuel mouvement.

Depuis deux ans, nous avons donc décidé de changer notre fusil d'épaule. Notre aide au développement a été transférée dans le giron de Wallimage Coproductions (avec de nouvelles règles, donc) et se concentre désormais sur un soutien au CinéComédies Lab, résidence d'écriture portée par le Festival du Film de Comédie de Liège (FIFCL) en partenariat avec le festival CinéComédies de Lens-Liévin (ex-Lille).

Chaque année, plusieurs projets sont sélectionnés et développés sous la houlette de scénaristes de renom, puis présentés lors du FIFCL. Depuis 2023, Wallimage s'engage à soutenir un projet qui aura été retenu par une maison de production belge en vue de le développer. Ce financement de 50.000€ est remboursable lors de la mise en production du film sans aucun intérêt.

L'an dernier, c'est la société namuroise Roue Libre Production qui l'a décroché avec le projet « Le Temps des conquêtes » d'Emilie Sornasse. On notera d'ailleurs qu'un autre projet présenté lors de la même session est actuellement en pré-production en France et a déjà donné lieu au tournage d'un court métrage présenté à Liège en novembre dernier. Comme quoi, cette résidence a du potentiel.

Cette année, un projet que nous garderons secret à ce stade tient la corde et si aucune société de production alternative ne se manifeste pour nous annoncer son soutien à une autre œuvre, c'est elle qui bénéficiera de notre investissement.

Ce partenariat avec le festival liégeois, dont nous admirons chaque année la vitalité et le succès populaire, s'inscrit aussi dans notre volonté de booster les projets de comédie, genre excessivement difficile à maîtriser, mais capable de fédérer un grand public. Son développement serait donc profitable à notre cinéma, comme cela a pu être le cas cette année avec le succès en salle de trois longs métrages belges sortant un peu des sentiers battus.



2.2.2. *Financements en coproductions*

4.784.800 €
engagés sur
35 nouvelles
œuvres

30.557.289 €
de dépenses
audiovisuelles
wallonnes (**638,63%**)

22 longs métrages de fiction
9 séries de fiction
4 documentaires

2.2.2.1. Les projets soutenus en 2024

	TITRE	SOCIETE DE PRODUCTION DEPOSITAIRE	RÉALISATEUR·RICES	COPRODUCTION : MAJ/MIN AU PLAN DE FINANCEMENT + PAYS COPRODUCTEURS	INVESTISSEMENT	DEPENSES WALLONNES	RATIO
LONGS MÉTRAGES PRISES DE VUES RÉELLES FICTION INITIÉS EN BELGIQUE					715.000,00 €	4.138.883,14 €	578,86%
1	Jeunes Mères	LES FILMS DU FLEUVE SRL	Jean-Pierre et Luc Dardenne	MAJ : Belgique 66,89% - France 33,11%	325.000,00 €	1.545.605,82 €	475,57%
2	La danse des renards	HELICOTRONC SRL	Valéry Carnoy	MAJ : Belgique 67,63% - France 32,37%	55.000,00 €	426.589,78 €	775,62%
3	Au nom d'Emma	JUNGLE FILMS SRL	Ionut Teianu	MAJ : 100% Belgique	70.000,00 €	522.331,10 €	746,19%
4	L'intérêt d'Adam	LES FILMS DU FLEUVE SRL	Laura Wandel	MAJ : Belgique 65,03% - France 34,97%	125.000,00 €	703.356,26 €	562,69%
5	Meurtres à Tournai	SEQUEL PROD SRL	Gary Seghers	MIN : France 54,67% - Belgique 45,33%	40.000,00 €	352.434,13 €	881,09%
6	Vigilante	KWASSA FILMS SRL	Olivier Pairoux	MAJ : Belgique 82,69% - Canada 17,31%	100.000,00 €	588.566,05 €	588,57%
LONGS MÉTRAGES PRISES DE VUES RÉELLES FICTION INITIÉS EN FRANCE					1.320.000,00 €	9.012.427,72 €	682,76%
7	Dalloway	PANACHE PRODUCTIONS SRL	Yann Gozlan	MIN : France 69,30% - Belgique 30,70%	285.000,00 €	1.974.848,62 €	692,93%
8	La femme la plus riche du monde	VERSUS PRODUCTION SRL	Thierry Klifa	MIN : France 64% - Belgique 36%	165.000,00 €	1.147.345,61 €	695,36%
9	Moso	SCOPE PICTURES SRL	Edgar Marie	MIN : France 50,86% - Belgique 49,14%	120.000,00 €	642.171,14 €	535,14%
10	Le Million	UMEDIA PRODUCTION SA	Grégoire Vigneron	MIN : France 68,43% - Belgique 31,57%	100.000,00 €	746.869,00 €	746,87%
11	Ferris Wheel	UMEDIA PRODUCTION SA	Julien Hosmalin	MIN : France 63% - Belgique 37%	120.000,00 €	628.341,27 €	523,62%
12	Le livre du désert	UMEDIA PRODUCTION SA	Gilles De Maistre	MIN : France 84,26% - Belgique 15,74%	100.000,00 €	1.146.802,71 €	1.146,80%
13	C'était mieux demain	UMEDIA PRODUCTION SA	Vincianne Millereau	MIN : France 73,69% - Belgique 26,31%	100.000,00 €	748.265,68 €	748,27%
14	The Thing that Hurts	WRONG MEN SRL	Arnaud Desplechin	MIN : France 55,95% - Belgique 44,05%	200.000,00 €	1.077.783,69 €	538,89%

	TITRE	SOCIETE DE PRODUCTION DEPOSITAIRE	RÉALISATEUR-RICES	COPRODUCTION : MAJ/MIN AU PLAN DE FINANCEMENT + PAYS COPRODUCTEURS	INVESTISSEMENT	DEPENSES WALLONNES	RATIO
15	Les parfaits	UMEDIA PRODUCTION SA	Ludovic Bernard	MIN : France 79,37% - Belgique 20,63%	130.000,00 €	900.000,00 €	692,31%
LONGS MÉTRAGES PRISES DE VUES REELLES FICTION INITIÉS À L'ÉTRANGER (HORS FRANCE)					796.300,00 €	4.794.619,13 €	602,11%
16	Il Nibbio	TARANTULA BELGIQUE SCRL	Alessandro Tonda	MIN : Italie 90% - Belgique 10%	90.000,00 €	480.793,82 €	534,22%
17	A day in september	BESIDE PRODUCTIONS SRL	Kai Wessel	MIN : Allemagne 63,99% - Belgique 36,01%	70.000,00 €	644.601,71 €	920,86%
18	Woodwalkers 2	POTEMKINO BV	Sven Unterwaldt	MIN : Allemagne 66,58% - Autriche 15,04% - Italie 12,92% - Belgique 5,46%	160.000,00 €	989.500,00 €	618,44%
19	Place of Ghosts	BELUGA TREE SA	Bretten Hannam	MIN : Canada 76,95% - Belgique 23,05%	206.300,00 €	1.061.622,44 €	514,60%
20	Siempre es invierno	WRONG MEN SRL	David Trueba	MIN : Espagne 87,80% - Belgique 12,20%	60.000,00 €	364.765,26 €	607,94%
21	Karateka	WRONG MEN SRL	Aritz Moreno	MIN : Espagne 86,82% - Belgique 13,18%	120.000,00 €	673.304,50 €	561,09%
22	L'étrangère	TARANTULA BELGIQUE SCRL	Paolo Strippoli	MIN : Italie 73,89% - France 14,23% - Belgique 11,83%	90.000,00 €	580.031,40 €	644,48%
SÉRIES PRISES DE VUES REELLES FICTION INITIÉES EN BELGIQUE					362.500,00 €	2.373.723,65 €	654,82%
23	Ban !	20 PICTURES TO MIDNIGHT SRL	Justin Ambrosino	MAJ : 100% Belgique	62.500,00 €	431.585,02 €	690,54%
24	Ethernel	HELICOTRONC SRL	Olivier Tollet, N. Boucart	MAJ : 100% Belgique	100.000,00 €	747.785,58 €	747,79%
25	Alma	SEQUEL PROD SRL	Gary Seghers, Julien Henry	MAJ : 100% Belgique	200.000,00 €	1.194.353,05 €	597,18%
SÉRIES PRISES DE VUES RÉELLES FICTION INITIÉES À L'ÉTRANGER					1.480.000,00 €	9.495.905,91 €	641,62%
26	The Dinosaur Club	FRAKAS PRODUCTIONS SRL	Lutz Heineking Jr.	MIN : Allemagne 76,09% - Belgique 23,91%	280.000,00 €	1.366.938,10 €	488,19%
27	Les Invisibles - Saison 4	SEQUEL PROD SRL	Chris Briant, Emilie Grandperret	MIN : France 71,04% - Belgique 28,96%	150.000,00 €	1.204.886,47 €	803,26%
28	Kabul	PANACHE PRODUCTIONS SRL	Kasia Adamik, Olga Chajdas	MIN : France 93,16% - Belgique 6,84%	250.000,00 €	1.246.919,88 €	498,77%
29	We come in peace	BESIDE PRODUCTIONS SRL	Jen Jonsson	MIN : Suède 74,56% - Belgique 15,52% - Lituanie 9,92%	300.000,00 €	2.636.295,35 €	878,77%

	TITRE	SOCIETE DE PRODUCTION DEPOSITAIRE	RÉALISATEUR-RICES	COPRODUCTION : MAJ/MIN AU PLAN DE FINANCEMENT + PAYS COPRODUCTEURS	INVESTISSEMENT	DEPENSES WALLONNES	RATIO
30	Le Signal	CLIMAX FILMS SRL	Elena Hazanov, Alexandre Iordachescu	MIN : Suisse 73,80% - Belgique 17,26% - Roumanie 8,93%	200.000,00 €	1.015.735,81 €	507,87%
31	Eldorado	BESIDE PRODUCTIONS SRL	Louis Farge	MIN : France 66,59% - Belgique 33,41%	300.000,00 €	2.025.130,30 €	675,04%
DOCUMENTAIRES (UNITAIRES ET SÉRIES) INITIÉS EN BELGIQUE					111.000,00 €	741.729,57 €	668,22%
32	Enfants Serpents	LES FILMS DE LA PASSERELLE SRL	Idriss Gabel, Vanessa Kabwela	MAJ : 100% Belgique	26.000,00 €	192.432,39 €	740,12%
33	L'acier a coulé dans nos veines	LES FILMS DE LA PASSERELLE SRL	Thierry Michel	MAJ : 100% Belgique	32.000,00 €	232.275,76 €	725,86%
34	Les Arpenteurs du temps	LES FILMS DE LA PASSERELLE SRL	Agnès Lejeune, Gaëlle Hardy	MAJ : 100% Belgique	38.000,00 €	229.139,99 €	603,00%
35	Forêt vivante	TAKA SRL	Robert Henno	MAJ : 100% Belgique	15.000,00 €	87.881,43 €	585,88%
35	TOTAL LIVE 2024				4.784.800,00 €	30.557.289,12 €	638,63%

Il est à noter qu'en plus de cette liste, deux dossiers ont été soutenus et ensuite annulés pour des problèmes de coproduction.

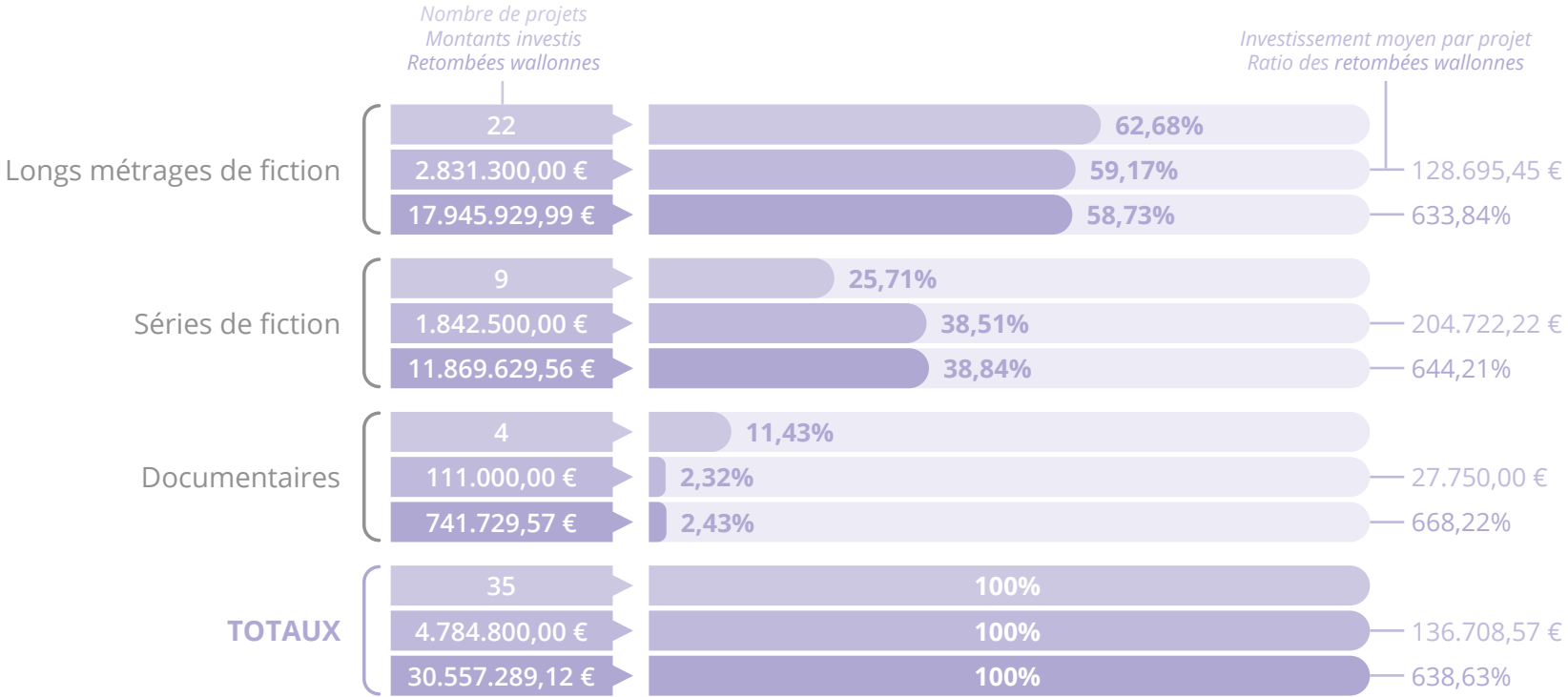


Prises de vues réelles

C'ÉTAIT MIEUX DEMAIN - Umedia
photo © UGC

2.2.2.2. Types de projets

Parmi les 35 projets en prise de vues réelles que le Conseil décentralisé des Coproductions a choisi de retenir cette année, on trouve 22 longs métrages, 9 séries et 4 documentaires. C'est cette dernière catégorie qui présente les taux de retombées les plus intéressants, souvent pour des investissements assez faibles :



2.2.2.3. Origine des projets

2.2.2.3.1. Longs métrages de fiction

Nous avons soutenu cette année six longs métrages initiés en Belgique, neuf en France et sept ailleurs dans le monde :

	NOMBRE DE PROJETS		MONTANTS INVESTIS			RETOMBÉES WALLONNES	
	NOMBRE DE PROJETS	IMPORTANCE RELATIVE	MONTANTS	IMPORTANCE RELATIVE	INVEST MOYEN PAR PROJET	DÉPENSES	RATIO
Initiés en Belgique	6	27%	715.000,00 €	27%	119.166,67 €	4.138.883,14 €	579%
Initiés en France	9	41%	1.320.000,00 €	41%	146.666,67 €	9.012.427,72 €	683%
Initiés à l'étranger (hors France)	7	32%	796.300,00 €	32%	113.757,14 €	4.794.619,13 €	602%
TOTAUX	22	100%	2.831.300,00 €	100%	128.695,45 €	17.945.929,99 €	634%

L'investissement moyen par long métrage est de l'ordre de 147.000€ pour les projets français, contre 119.000€ pour les projets belges et 114.000€ pour les projets d'autres origines.

Les budgets plus confortables des projets français, couplés à une facilité de collaboration entre les deux territoires, expliquent sans doute ce constat.

2.2.2.3.2. Séries de fiction

Au rayon des séries, trois sont belges et six étrangères : trois viennent de France, les autres de Suisse, d’Allemagne et de Scandinavie :

	NOMBRE DE PROJETS		MONTANTS INVESTIS			RETOMBÉES WALLONNES	
	NOMBRE DE PROJETS	IMPORTANCE RELATIVE	MONTANTS	IMPORTANCE RELATIVE	INVEST MOYEN PAR PROJET	DÉPENSES	RATIO
Initiés en Belgique	3	33%	362.500,00 €	20%	120.833,33 €	2.373.723,65 €	655%
Initiés en France	3	33%	700.000,00 €	38%	233.333,33 €	4.476.936,65 €	640%
Initiés à l'étranger (hors France)	3	33%	780.000,00 €	42%	260.000,00 €	5.018.969,26 €	643%
TOTAUX	9	100%	1.842.500,00 €	100%	204.722,22 €	11.869.629,56 €	644%

Le montant moyen investi par série (204.722€) est supérieur à celui investi par long métrage (128.695€) et ce, quelle que soit l’origine des projets. Les séries génèrent en général des retombées significatives en volume absolu, ce qui explique ce constat.

2.2.2.3.3. Documentaires

Les quatre documentaires soutenus cette année sont tous d’initiative wallonne :

	NOMBRE DE PROJETS		MONTANTS INVESTIS			RETOMBÉES WALLONNES	
	NOMBRE DE PROJETS	IMPORTANCE RELATIVE	MONTANTS	IMPORTANCE RELATIVE	INVEST MOYEN PAR PROJET	DÉPENSES	RATIO
Initiés en Belgique	4	100%	111.000,00 €	100%	27.750,00 €	741.729,57 €	668%
Initiés en France	0	0%	0,00 €	0%		0,00 €	
Initiés à l'étranger (hors France)	0	0%	0,00 €	0%		0,00 €	
TOTAUX	4	100%	111.000,00 €	100%	27.750,00 €	741.729,57 €	668%

2.2.2.3.4. Total

De manière globalisée, on constate que plus d'un projet en prise de vues réelles sur 3 soutenus en 2024 est d'origine belge, ce qui est significatif pour le fonds. La proportion des projets français est assez comparable, mais en termes de montant investi, ce sont eux qui prennent la plus grosse part du gâteau avec 42% de nos investissements. Les autres provenances sont l'Italie, l'Allemagne, l'Espagne, le Canada, la Suède et la Suisse :

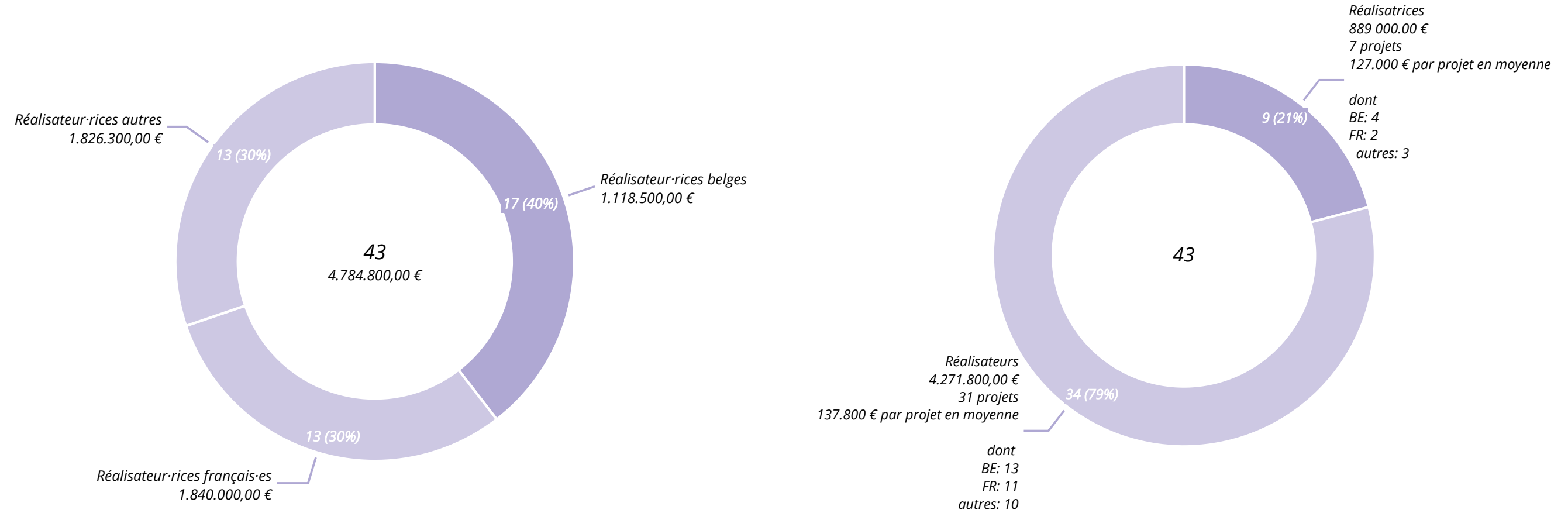
	NOMBRE DE PROJETS		MONTANTS INVESTIS			RETOMBÉES WALLONNES	
	NOMBRE DE PROJETS	IMPORTANCE RELATIVE	MONTANTS	IMPORTANCE RELATIVE	INVEST MOYEN PAR PROJET	DÉPENSES	RATIO
Initiés en Belgique	13	37%	1.188.500,00 €	25%	91.423,08 €	7.254.336,36 €	610%
Initiés en France	12	34%	2.020.000,00 €	42%	168.333,33 €	13.489.364,37 €	668%
Initiés à l'étranger (hors France)	10	29%	1.576.300,00 €	33%	157.630,00 €	9.813.588,39 €	623%
TOTAUX	35	100%	4.784.800,00 €	100%	136.708,57 €	30.557.289,12 €	639%

Pour synthétiser, nous pouvons dire que les investissements affectés aux œuvres en prises de vues réelles, qu'elles soient des longs métrages ou des séries de fiction ou documentaires, atteignent cette année 4.784.800€ pour des dépenses wallonnes annoncées, sur lesquelles les productrices et producteurs bénéficiaires sont engagé·es contractuellement, de 30.557.286€. Le ratio de réinvestissement est donc de **638.63%**. Nous verrons au chapitre suivant que celui du secteur de l'animation est encore supérieur.

Il est à noter que ces 30,5 millions d'euros seront très certainement dépassés lorsque nous examinerons les dépenses réelles pour libérer les dernières tranches de nos investissements. De plus, cette somme impressionnante ne concerne que les dépenses audiovisuelles éligibles chez Wallimage. Le champ de ces dépenses a d'ailleurs été revu à la baisse dans le nouveau règlement d'application depuis le 1er janvier 2024, ce qui rend le ratio d'autant plus impressionnant puisqu'il ne tient pas compte des locations de lieux de tournage, désormais non éligibles.

Ces dépenses s'accompagnent par ailleurs évidemment d'autres rentrées financières pour la région, des dépenses non audiovisuelles que nous n'analysons dès lors pas mais qui peuvent être considérables sur certains projets. Elles concernent par exemple l'HoReCa, les transports ou les commerces locaux non spécialisés dans l'audiovisuel.

2.2.2.4. Réalisateur·rices



Certaines œuvres étant réalisées par plusieurs personnes, les 35 projets soutenus impliquent 43 personnes à la réalisation. On notera que 17 des réalisateurs ou réalisatrices soutenu·es sont belges, 13 sont d'origine française et 13 proviennent d'autres pays européens.

34 sont des hommes et seulement 9 sont des femmes. Nous n'avons pas de critère visant à pousser la réalisation féminine mais nous avons toutefois tendance à en tenir compte dans notre cote d'appréciation générale, puisque cela reste rare et qu'il nous semble important de soutenir une progression dans ce sens.

A souligner que les projets refusés sont au nombre de 17. Trois d'entre eux ont été analysés 2 fois (20 dossiers refusés dès lors). Aucun de ces projets n'est majoritairement belge au regard de leur financement. Ils impliquent 4 réalisateurs belges, 3 réalisateurs et 1 réalisatrice français·es et 10 d'autres nationalités (1 projet est en coréalisation franco-belge). Ils reposent sur 14 réalisateurs et 4 réalisatrices, une proportion dès lors très comparable à celle des financés.

Prises de vues réelles

2.2.3. Tournages wallons

109
dossiers gérés

La fiction
au 1er plan : **42**
longs métrages
et **27 séries**

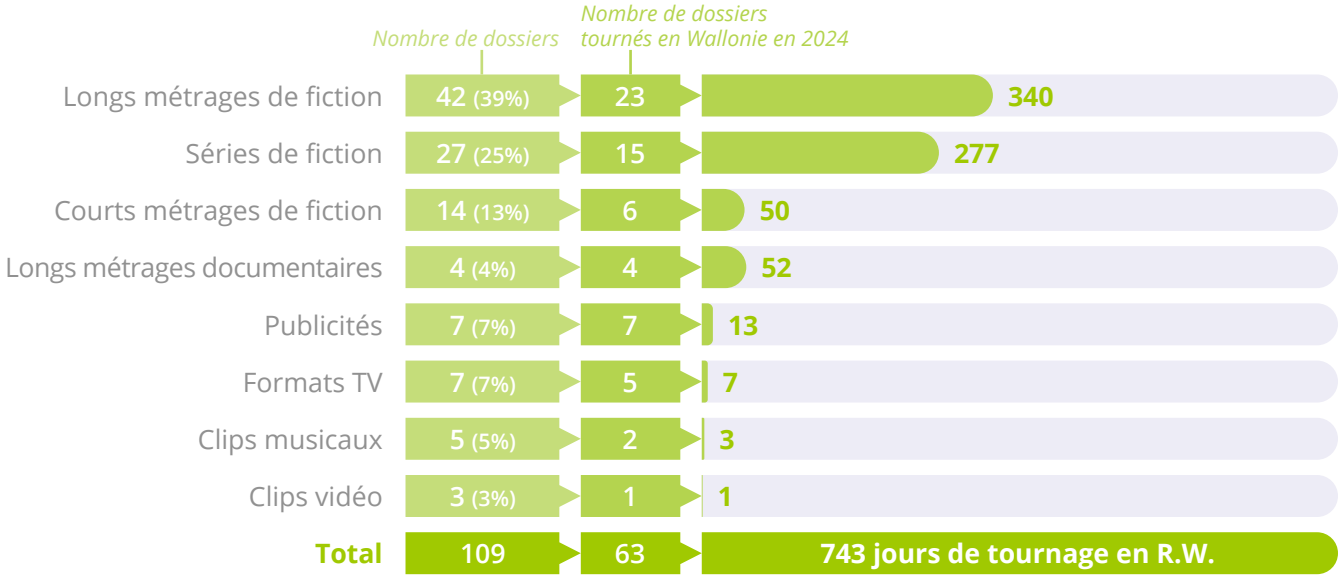
743
jours de
tournage

Le dernier jour de tournage de «Siempre es invierno», à Liège, devant la gare des Guillemins, le producteur et le réalisateur espagnols m'ont dit «Liège est la plus belle des villes del mundo pour tourner...Si si, es verdad... grâce aux repéreurs pour los magnificos décors et à l'équipe régie pour toutes les adaptations d'autorisation». Ils se réjouissent de revenir à Liège en post-prod son et manger des boulets sauce lapin.



FLORENCE
COORDINATRICE TOURNAGES

Les projets qui ont bénéficié de l'encadrement de notre équipe pour organiser leur tournage en Wallonie se répartissent comme suit :



Nous avons donc encadré 109 projets. La fiction représente 76% de nos activités.

L'ensemble de ces projets totalisent 743 jours de tournage en 2024, dont 340 jours pour les longs métrages et 277 pour les séries de fiction.

Il faut noter d'une part que, au terme de l'année 2024, 25 projets étaient toujours en cours de préparation – leur tournage aura lieu en 2025 – et que d'autre part, sur ces 109 projets, 25 ont été financés par Wallimage Coproductions (dont certains en 2022 et 2023).

L'activité du département Wallimage Tournages est assez stable, d'année en année :

- A l'exception de l'année Covid (2020) et d'une année 2022 exceptionnelle, le nombre de dossiers traités avoisine les 110 ;
- La fiction (surtout les longs métrages et les séries) représente environ 75% des demandes d'assistance ;
- Les services rendus sont principalement le repérage des décors et l'aide à l'obtention des autorisations de tournage ;
- Quelques projets étrangers sans coproduction belge font appel à nos services pour tourner en Wallonie. En 2024, ils sont au nombre de 11 : 1 long métrage de fiction (néerlandais), 4 séries de fiction (néerlandaises également), 3 longs métrages documentaires (en provenance de l'Angleterre, de l'Espagne et de l'Uruguay), 2 programmes télévisuels (néerlandais) et 1 clip musical (français).



2.2.4. Exploitation

Si Wallimage ne participe pas stricto sensu à l'exploitation commerciale des films, nous accompagnons par contre nos projets dans les festivals belges ou internationaux en soutenant des campagnes de promotion collective comme à Cannes ou en proposant des titres qui entrent dans le scope de quelques-uns des principaux festivals belges francophones tels que le FIFF namurois, le FIFCL liégeois, le LIFF montois, le Ramdam tournaisien ou le fameux BIFFF bruxellois où nombre de nos productions de genre sont projetées chaque année avec bonheur.

Les festivals majeurs comme Cannes, Venise ou Berlin sont aussi l'occasion de rencontrer nos homologues européens lors des rencontres professionnelles CineRegio ou Best Practice Exchange et surtout de participer à des séances de pitches, des marchés internationaux et de faire connaissance avec les producteurs et productrices étrangères qui nouent ou noueront des coproductions avec la Wallonie.

Au BIFFF ou lors du marché Frontières, nous mettons aussi en évidence notre spécificité de soutien aux films de genre en expliquant notre système de financement et de sélection lors de séances de présentation ou en rencontres individuelles avec les maisons de production étrangères désireuses de nouer une coproduction belge. Un travail que nous menons aussi aux rencontres du cinéma francophone qui se tiennent annuellement dans un pays francophone européen ou, comme en 2024, au Québec.

Tous ces festivals et parmi eux, Séries Mania à Lille, sont aussi l'occasion de suivre des conférences et des master class qui nous offrent un aperçu assez concret des réalités du marché international pour mener des analyses les plus en phase possible avec le marché international.

Enfin, certains événements sont pour nous l'occasion de faire connaître nos talents wallons.

L'an dernier à Cannes dans le cadre du marché Frontières, nous avons coorganisé un walking lunch pour présenter dix sociétés de production belges intéressées par le créneau à la centaine de spécialistes internationaux du film de genre, présents à l'événement.

A Cannes toujours, nous avons coorganisé avec Ontario Creates des rencontres interprofessionnelles wallo-canadiennes.

Dans le même ordre d'idée, cette année, nous mènerons une action à Montréal destinée à mettre en lumière nos magnifiques compositeur·rices wallon·nes. de musique de film.

Travailler pour un fonds d'investissement audiovisuel : on investit pour vous, on s'amuse et on réussit avec vous! Tout cela avec le petit plus de Wallimage : la Wallonie bien sûr!



MARIE
COMPTABLE



2.2.5. Développement structurel des sociétés

2.402.500 €
engagés

3
nouvelles
sociétés entrées
en portefeuille

23 sociétés
en portefeuille
au 31.12.24

L'équilibre entre organisation, rigueur et souplesse est essentiel pour continuer à cultiver ensemble cet écosystème qui fait rayonner l'audiovisuel wallon au-delà de nos frontières.



MORGANE

ANALYSTE COPRODUCTIONS LIVE ET
GESTION RESSOURCES HUMAINES

Notre fonds spécialisé, Wallimage Entreprises, est sans aucun doute le département qui a l'action la plus transversale.

Longtemps limité aux prestataires de services, en 2020, le fonds s'est ouvert aux producteurs et productrices. Cette démarche volontariste dans le contexte de la crise sanitaire nous semble aujourd'hui plus que nécessaire, tant pour les soutenir dans leurs besoins financiers liés à leur activité générale que pour les accompagner aux différentes étapes de vie de leur entreprise. Ces sociétés constituent en effet la base de la pyramide audiovisuelle et sont donc des éléments clés de la structuration du secteur. Financer leur développement est essentiel.

Ce financement aux maisons de production peut prendre la forme d'un prêt classique mais aussi d'un escompte de contrats clairement identifiés sur un projet en production. Cette option a d'ailleurs été modélisée tout récemment, au travers du lancement du prêt trésorerie qui y est spécifiquement dédié.

En 2024, sept sociétés actives dans la fabrication de projets tournés en prises de vues réelles ont bénéficié de financements structurels accordés par Wallimage Entreprises pour un total de 2.402.500€ (sur les 3.719.964€ de financements totaux accordés en 2024 par Wallimage Entreprises aux entreprises des différents secteurs que le fonds soutient) :

	MONTANTS ENGAGÉ EN 2024	SOUS FORME DE CAPITAL	SOUS FORME DE PRÊT	NBRE DE SOCIÉTÉS
Prestataires audiovisuels (cinéma, télévision)	1.735.000,00 €		1.735.000,00 €	3
Producteurs de contenus, de concepts audiovisuels	17.500,00 €		17.500,00 €	1
Producteurs de films - Cinéma et télévision	400.000,00 €		400.000,00 €	2
Moyens techniques audiovisuels	250.000,00 €		250.000,00 €	1
TOTAUX	2.402.500,00 €	- €	2.402.500,00 €	7

Quatre des sociétés bénéficiaires de nos investissements en 2024 étaient déjà soutenues par le fonds, à savoir Charbon Studio, Imagine Film Distribution, Cyanview et Belga Films.

Trois autres entités rejoignent le portefeuille de Wallimage Entreprises pour la première fois.

Il s'agit de Sing A Film, Iota Production et Frakas Productions, toutes les trois étant des sociétés de production.

Frakas Productions est une société de production de fiction établie à Liège, créée en 2007 par Jean-Yves Roubin. À ses côtés, Cassandra Warnauts est également productrice et ensemble ils développent et produisent des longs métrages de réalisateur·rices portant un regard critique sur la société, avec un attrait particulier pour le cinéma de genre. Fidèles à leur approche, ils accompagnent leurs auteur·rices sur la durée. Frakas travaille également sur de nombreuses coproductions internationales et a, en 17 ans, tissé un vaste réseau de partenaires.

Depuis près de deux ans, Frakas Productions développe aussi un volet cinéma et séries d'animation, en collaboration avec le groupe luxembourgeois FDI (La Fabrique d'Images). Ensemble, ils ont créé une société de production dédiée, Freaks Factory, ainsi qu'un studio d'animation à Liège, Picture Factory.

Le catalogue global de Frakas Productions dépasse désormais les 100 titres.

Sing A Film est une société de production créée en 2022, représentée par Alec Mansion, spécialisée dans la production d'œuvres audiovisuelles sur le thème de la musique. Elle a produit « Alors on chante¹ » et travaille actuellement sur le développement de plusieurs projets audiovisuels.

Fondée en 2000 par Isabelle Truc, Iota Production est une société belge de production cinématographique et audiovisuelle basée à La Hulpe.

Elle développe et produit de nombreux projets de fiction, de série télévisée, de film d'animation et a à son actif une centaine de films documentaires abordant des thématiques et genres variés tels que les questions de société, comme le féminisme et l'écologie, ou encore les films autobiographiques et les enquêtes.

La société entretient des relations étroites avec ses auteur·rices et s'investit dans le domaine des séries télévisées en encourageant les talents à croiser leurs univers personnels avec la vitalité créative qui caractérise la Belgique. Elle est aussi tournée vers l'international en participant à diverses coproductions avec le monde entier.

1 <https://www.alorsonchanteaucinema.be/>

Au 31/12/2024, parmi les 46 sociétés que compte le portefeuille de Wallimage Entreprises, 23 d’entre elles sont notamment actives dans les tournages en prises de vues réelles :

PRESTATION SUR DES PROJETS EN PRISE DE VUES RÉELLES			
1	AD HOC SOUND SERVICES SRL	Prestataire audiovisuel	Location de matériel prise de son
2	CINEREGIE SA	Prestataire audiovisuel	Stockage éléments de décors
3	CYANVIEW SA	Moyens techniques audiovisuels	Développement et fabrication de télécommandes régie caméras
4	K.G.S. WALLONIA SRL	Prestataire audiovisuel	Location de matériel caméras/machinerie/electro
5	TSF FACTORY SRL	Moyens techniques audiovisuels	Développement et fabrication de chariots techniques
6	SING A FILM SRL	Producteur de contenus, de concepts audiovisuels	Création de projets musicaux multiformats
7	TSF BELGIQUE SA	Prestataire audiovisuel	Location de matériel caméras/machinerie/électro
8	WALL EVENTS SRL	Prestataire audiovisuel	Matériel régie
PRESTATIONS SUR DES PROJETS EN PRISES DE VUES RÉELLES ET EN ANIMATION			
9	BELGA FILMS SA	Prestataire audiovisuel	Distribution de films (prises de vues réelles et animation)
10	CHAMBRE NOIRE SRL	Prestataire audiovisuel	Audiodescription
11	CHARBON STUDIO SRL	Prestataire audiovisuel	Post-production image
12	DAME BLANCHE SA	Prestataire audiovisuel	Post-production
13	DREAMWALL SA	Prestataire audiovisuel	Production et post-production de formats télévisuels
14	FRAKAS PRODUCTIONS SRL	Producteur de films - Cinéma et télévision	Productions majoritaires et coproductions minoritaires
15	GENVAL LES DAMES SA	Prestataire audiovisuel	Post-production
16	GO WEST INVEST SA	Prestataire audiovisuel	Intermédiaire Tax Shelter

17	IMAGINE FILM DISTRIBUTION SA	Prestataire audiovisuel	Distribution de films (prises de vues réelles et animation)
18	IOTA PRODUCTION SA	Producteur de films - Cinéma et télévision	Productions majoritaires et coproductions minoritaires
19	MAGIC LOOM SA	Prestataire audiovisuel	Exploitation technologie production virtuelle studio LED
20	LE POLE IMAGE DE LIEGE SA	Moyens techniques audiovisuels	Installation immobilière dédiée à l'audiovisuel
21	SONHOUSE WALLONIE SA	Prestataire audiovisuel	Post-production son
22	STUDIO L'EQUIPE WALLONIE SA	Prestataire audiovisuel	Post-production
PRESTATIONS SUR DES PROJETS EN PRISE DE VUES RÉELLES, EN ANIMATION ET EN GAMING			
23	THE PACK SA	Prestataire audiovisuel	Post-production image/VFX/Animation/Jeu video

L'en-cours auprès de ces sociétés est de 6.528.584€ dont 4.098.904€ en capital et 2.429.680€ en prêt.

	EN-COURS		RÉPARTITION DE L'EN-COURS		NOMBRE DE SOCIÉTÉS	
	MONTANTS	IMPORTANCE RELATIVE PAR CATÉGORIE	CAPITAL	SOLDE RESTANT DÛ DE PRÊTS	NOMBRE	IMPORTANCE RELATIVE PAR CATÉGORIE
Prestataires audiovisuels (cinéma, télévision)	4.755.811,96 €	73%	2.846.664,00 €	1.909.147,96 €	17	74%
Moyens techniques audiovisuels	1.378.779,40 €	21%	1.252.240,40 €	126.539,00 €	3	13%
Producteurs de contenus, de concepts audiovisuels	17.500,00 €	0%		17.500,00 €	1	4%
Producteurs de films, de séries	376.493,03 €	6%		376.493,03 €	2	9%
TOTAUX	6.528.584,39 €	100%	4.098.904,40 €	2.429.679,99 €	23	100%



2.2.6. Démarches environnementales

En 2021, Wallimage a été pionnier en rendant obligatoire la mise en place d'une stratégie environnementale pour chaque projet déposé auprès du fonds.

Depuis, de nouvelles réglementations sont apparues un peu partout autour de la Wallonie.

Dans une optique d'harmonisation des démarches et de simplification pour les professionnel·les concerné·es, nous avons adapté notre positionnement initial en homologuant différents protocoles exigés par plusieurs de nos partenaires de coproduction, tels que la France, l'Allemagne, ou encore l'Italie. Nous avons aussi implémenté le recours systématique aux services des green managers et incitons les démarches certifiantes des projets soutenus.

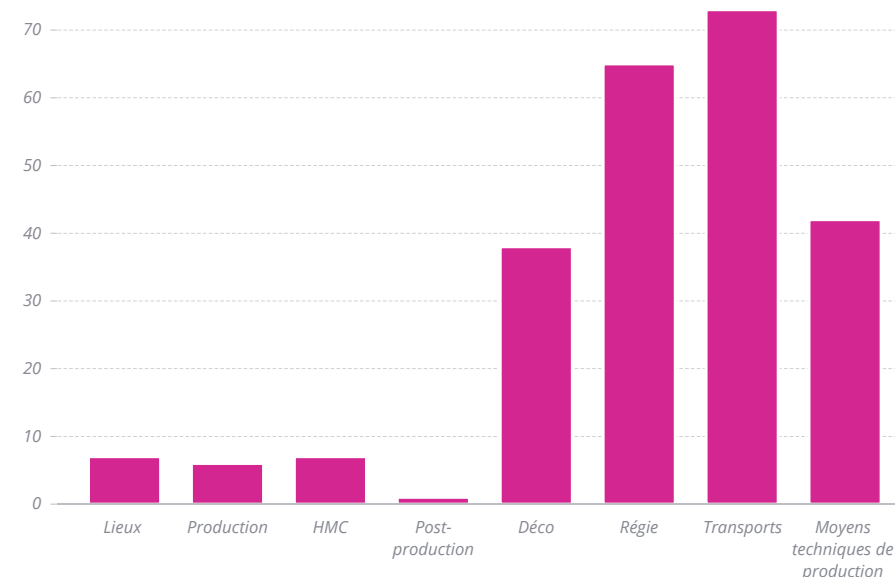
En 2023, nous avons effectué un appel d'offres et avons conclu un marché avec la start-up TheGreenShot. Cette collaboration présente un double avantage : mettre gratuitement à disposition des productions soutenues par le fonds une partie des options proposées par cette application pour les aider dans leurs démarches, mais aussi collecter des informations à propos de la situation environnementale du secteur audiovisuel en Wallonie.

Nous avons entamé ce travail de collecte de données mais le volume disponible est insuffisant à ce jour pour être pleinement représentatif. Le processus de bilan carbone d'une production est nécessairement aussi long, voire plus long, que la fabrication d'un film ou d'une série et par conséquent, nombre de productions sont toujours en cours d'accompagnement, même si le tournage est terminé.

Néanmoins, il ressort de l'analyse de ces quelques premières données, issues de la mesure de 5 projets et donc encore non représentatives, que la phase de tournage couvre à elle seule plus de 90% des émissions d'un projet. La régie, la décoration, les déplacements et les moyens techniques sont les postes les plus impactants, représentant environ 80% de ces 90%.

Répartition moyenne sur un projet

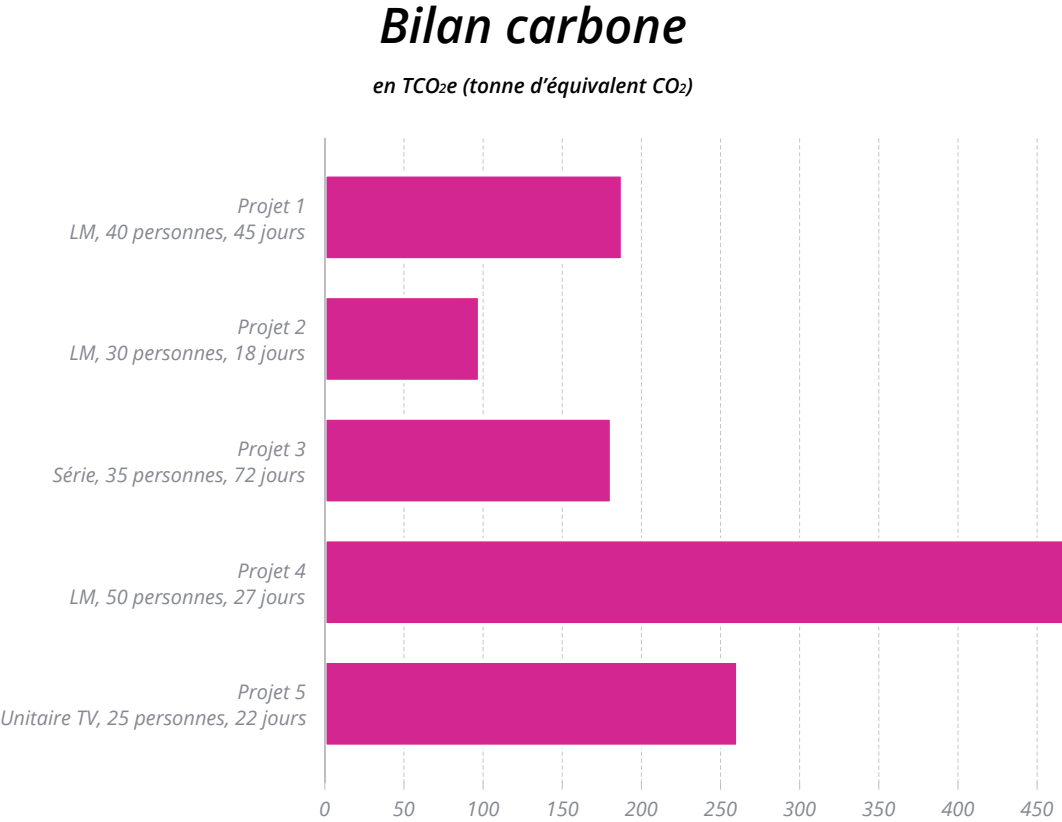
en TCO2e (tonne d'équivalent CO2)



Il semble donc que nous devons concentrer nos actions sur ces 4 postes en mettant en place des solutions d'optimisation viables.

En outre, nous observons que sur les 5 projets analysés, aux configurations très différentes, 3 ont un bilan équivalent à environ 200 TCO₂e, 1 projet est à plus de 400 TCO₂e (ce niveau élevé s'explique essentiellement par plusieurs déplacements aéroportés) et enfin, 1 projet éco-conçu dès sa phase de préparation arrive à un bilan inférieur à 100 TCO₂e.

Ce qui porte la valeur moyenne à 240 TCO₂e pour un tournage wallon, sur base des 5 projets de l'échantillon actuellement disponible :



L'équipe de TheGreenShot a confirmé, grâce aux premières données collectées, que le recours à des green managers, obligatoire lorsque l'on travaille avec Wallimage, permet une réduction moyenne de 30% des émissions. Leur rôle est essentiel pour mettre en place des actions concrètes tout en respectant les impératifs techniques et artistiques. Aussi, plus tôt ils interviennent, plus les résultats sont significatifs.

Enfin, comme dit ci-avant, nous incitons les démarches d'obtention d'une certification de durabilité des projets que nous finançons. Aujourd'hui, 6 projets ont déjà obtenu une certification et en 2024, 18 sociétés de production se sont engagées à en obtenir une.

Tout ceci nous conforte dans notre positionnement et confirme que la dynamique est en place. Il reste bien entendu du chemin à parcourir, mais les résultats dont nous disposons, si maigres soient-ils, sont encourageants et semblent indiquer que nous sommes sur le bon chemin.

2025 sera la dernière année de transition. Nous continuerons notre veille réglementaire et institutionnelle toujours dans l'optique de faciliter les démarches environnementales.

2026 fera l'objet d'une adaptation majeure dans le processus de soutien aux projets puisqu'ils devront tous être certifiés.

Le cinéma nous permet de rêver, de voyager et d'inspirer. En unissant nos efforts pour préserver notre planète, nous garantissons que cette magie continue de briller pour les générations futures.

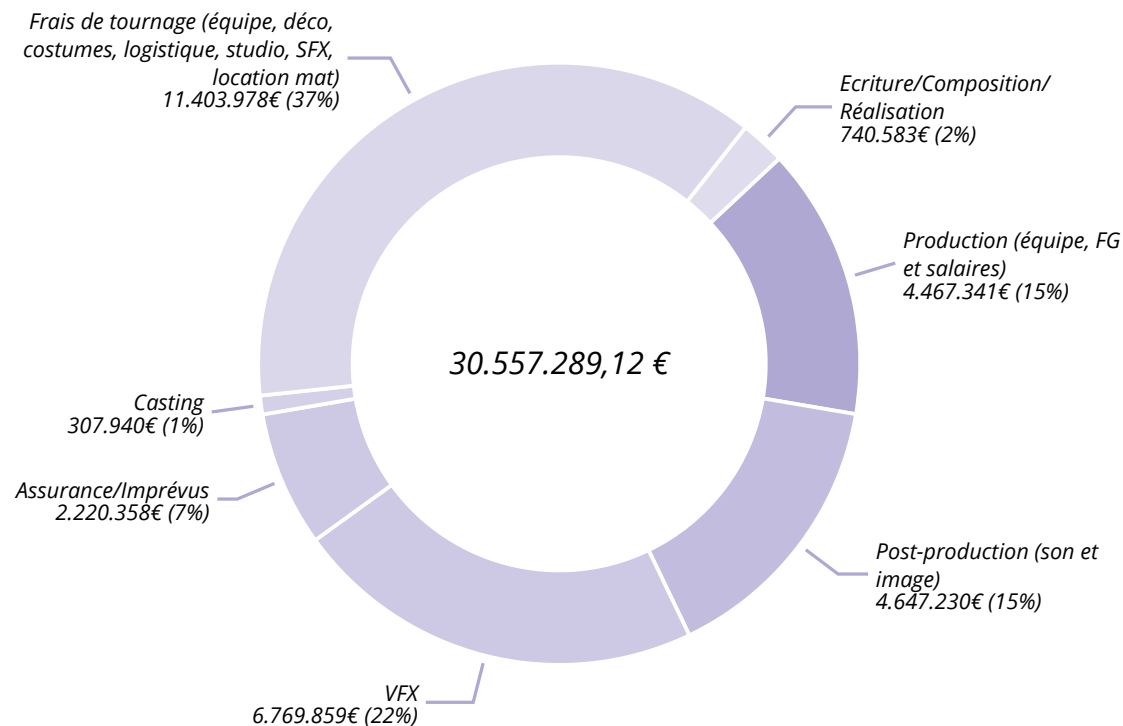


BENJAMIN
CONSEILLER ENVIRONNEMENTAL

2.2.7. Impact régional

2.2.7.1. Retombées de la coproduction

Les retombées générées par nos actions en tant que coproducteur d'œuvres en prises de vues réelles se résument comme suit :

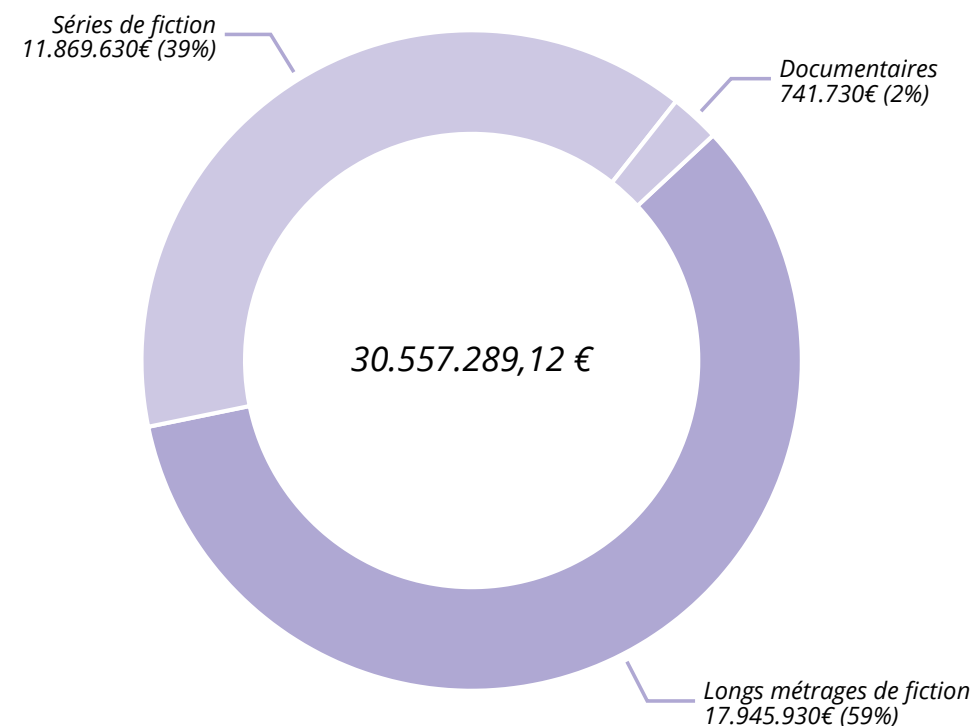


Les œuvres tournées en prises de vues réelles génèrent plus de 30,5 millions d'euros de dépenses en Wallonie, à savoir près de 6,4 fois le montant investi par le fonds.

Celles-ci sont relatives aux tournages (personnel surtout et, dans une moindre mesure, location de matériel audiovisuel et régie) pour 37%, aux effets spéciaux numériques pour 22%, au processus de post-production son et image pour 15% et aux frais de production (salaire des équipes, du producteur ou de la productrice et frais généraux) pour près de 15% également.

On notera que, pénurie d'acteurs ou d'actrices wallon·nes oblige, le casting représente à peine 1% du total tandis que les frais consacrés à l'écriture, à la réalisation ou aux compositions de bande originale plafonnent à 2,42%.

L'origine des dépenses se répartit comme suit:



2.2.7.2. Impact des tournages wallons

On le sait, les tournages impactent positivement l'économie d'une région, non seulement de manière directe dans le secteur audiovisuel, mais aussi de manière indirecte dans l'économie locale, notamment l'HoReCa.

Lorsque nous intervenons en support à l'organisation des tournages, nous sommes informés du nombre de projets réellement localisés chez nous, mais n'avons pas d'information quant aux budgets sur lesquels ces jours de tournage s'appuient.

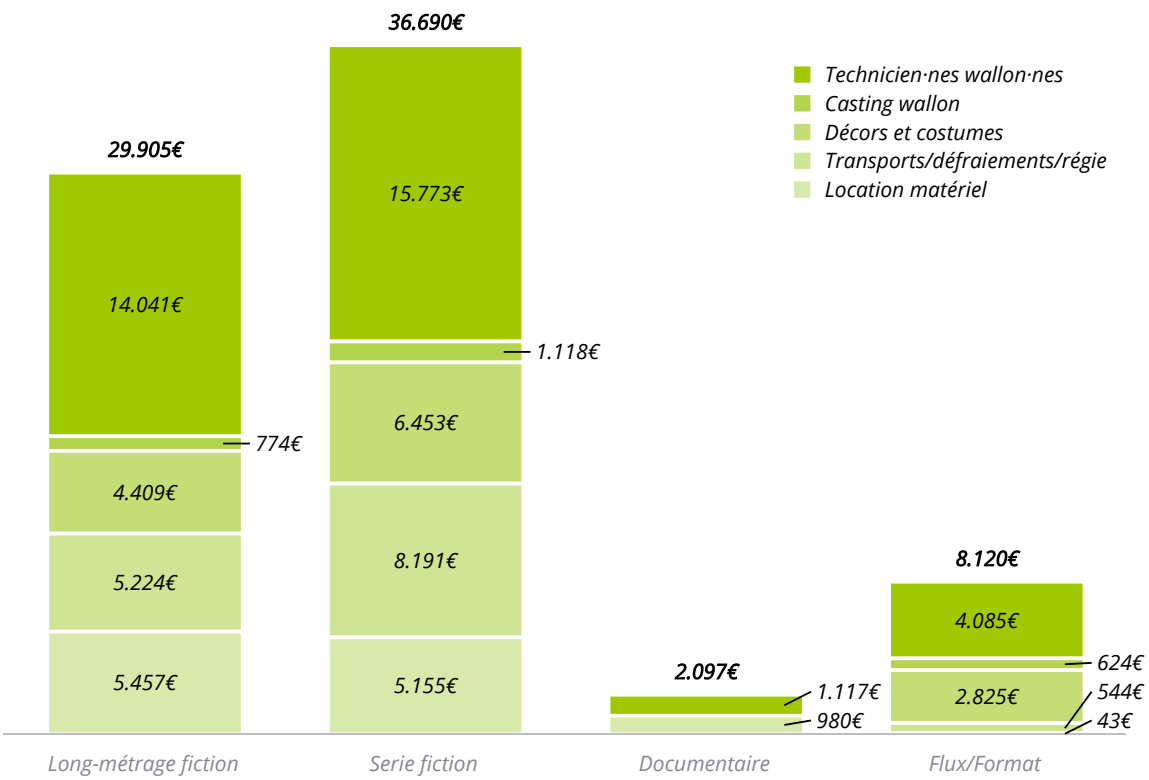
Afin d'estimer ces impacts, nous avons étudié ces retombées sur les 25 projets encadrés par nos services mais également financés par Wallimage Coproductions, sur lesquels nous avons donc obtenu les dépenses précises.

Ces 25 projets se répartissent en 16 longs métrages, 5 séries de fiction et 4 documentaires. Nous avons par ailleurs obtenu les détails de dépenses générées par 6 programmes de flux, que nous avons également analysées en vue d'estimer les impacts le plus précisément possible.

Nous avons distingué les dépenses audiovisuelles, éligibles chez Wallimage Coproductions, et les autres dépenses (locations de décors, HoReCa, ...) non éligibles.

Les résultats, comme en 2023, sont particulièrement éclairants : une série dépense en moyenne par jour de tournage en Wallonie 36.690€ et un long métrage 29.905€, tous types de dépenses confondus. Les documentaires sont naturellement moins coûteux, avec une moyenne de 2.097€ par jour de tournage wallon.

Dépenses par jour de tournage en Wallonie



Les services d'assistance aux tournages ont été intégrés dans Wallimage en 2019, et depuis lors nous avons pu mesurer toute la cohérence et l'efficacité d'une équipe unifiée et active sur l'ensemble du territoire wallon.

JEAN-FRANÇOIS
DIRECTEUR DE WALLIMAGE TOURNAGES

Prises de vues réelles



Il est intéressant aussi de constater que les retombées non audiovisuelles, que nous ne comptabilisons jamais dans nos statistiques, représentent près de 22% des dépenses induites par les tournages sur les longs métrages, et près de 32% sur les séries :

	TOTAL DÉPENSES EN WALLONIE/JOUR DE TOURNAGE	RÉPARTITION DE CES DÉPENSES			
		AV ÉLIGIBLES WALLIMAGE COPROD		DÉPENSES NON AUDIOVISUELLES	
Long métrage fiction	29.905,19 €	23.437,60 €	78%	6.467,59 €	22%
Serie fiction	36.689,55 €	24.909,52 €	68%	11.780,03 €	32%
Documentaire	2.097,45 €	2.097,45 €	100%	0,00 €	0%
Flux/Format	8.119,89 €	7.256,00 €	89%	863,89 €	11%



A DAY IN SEPTEMBER - Beside
photo © Nico Neef

Prises de vues réelles

Sur cette base, nous avons tenté d'identifier les impacts pouvant être affectés à la prestation de services de nos équipes d'accueil des tournages exclusivement, à savoir ceux découlant de projets ne bénéficiant pas du soutien financier de Wallimage Coproductions. Les projets cofinancés par le fonds sont en effet comptabilisés par ailleurs, il ne serait donc pas honnête de les comptabiliser deux fois.

Ainsi, les jours de tournage « affectés » au service d'accueil, que l'équipe de Wallimage Tournages assure, se déterminent comme suit :

	NOMBRE DE JOURS DE TOURNAGE EN WALLONIE		
TYPE DE PROJET	RÉELLEMENT RÉALISÉS (SUR BASE DES FEUILLES DE SERVICE)	DONT RELATIFS À DES PROJETS SOUTENUS PAR WALLIMAGE COPRODUCTIONS (ET DONC DÉJÀ COMPTABILISÉS DANS LE BILAN COPROD)	SOLDE "AFFECTABLE" AUX PRESTATIONS DE WALLIMAGE TOURNAGES (SUR PROJETS NON FINANCÉS)
Longs métrages de fiction	340	294	46
Séries de fiction	277	197	80
Courts métrages de fiction	50	0	50
Longs métrages documentaires	52	40	12
Publicités	13	0	13
Formats TV	7	0	7
Clips musicaux	3	0	3
Clips vidéo	1	0	1
TOTAUX	743	531	212

Si nous prenons les chiffres bruts, sans appréciation, les retombées s’estiment comme suit :

	NOMBRE DE JOURS DE TOURNAGE EN WALLONIE	IMPACT DE WALLIMAGE TOURNAGES SUR BASE DU MONTANT MOYEN / JOUR DE TOURNAGE CALCULÉ SUR LES DOSSIERS FINANCÉS EN COPRODUCTIONS			
TYPE DE PROJET	A : NOMBRE DE JOURS DE TOURNAGE EN WALLONIE "AFFECTABLES" AUX PRESTATIONS DE WALLIMAGE TOURNAGES (SUR PROJETS NON FINANCÉS)	B : DÉPENSES TOTALES EN RW (ÉLIGIBLES ET NON ÉLIGIBLES)/JOUR DE TOURNAGE	A x B : DÉPENSES SUR JOURS TOURNÉS EN RW SANS APPORT DE WALLIMAGE COPRODUCTIONS	COMPLÉMENT DÉPENSES NON AV SUR PROJETS FINANCÉS EN COPROD	TOTAL
Longs métrages de fiction	46	29.905,186 €	1.375.638,57 €	2.082.564,00 €	3.458.202,57 €
Séries de fiction	80	36.689,554 €	2.935.164,29 €	2.085.066,00 €	5.020.230,29 €
Courts métrages de fiction	50	500,00 €	25.000,00 €	- €	25.000,00 €
Longs métrages documentaires	12	2.097,45 €	25.169,40 €	- €	25.169,40 €
Publicités	13	500,00 €	6.500,00 €	- €	6.500,00 €
Formats TV	7	8.119,889 €	56.839,22 €	- €	56.839,22 €
Clips musicaux	3	500,00 €	1.500,00 €	- €	1.500,00 €
Clips vidéo	1	500,00 €	500,00 €	- €	500,00 €
TOTAUX	212		4.426.311,49 €	4.167.630,00 €	8.593.941,49 €

Le montant atteint plus de 4.400.000€, auquel il est logique d’ajouter les dépenses non éligibles générées par les projets soutenus par Wallimage Coproductions, puisque celles-ci n’ont, à ce stade, été comptabilisées nulle part. On obtient ainsi près de 8.600.000€ qui découleraient donc de nos services d’accueil de Wallimage Tournages.

Ce montant est sans doute surestimé et dès lors peu pertinent puisque nous sommes conscients que les projets financés par Wallimage Coproductions maximisent les retombées en Wallonie. Sur ceux-ci, les producteur·rices privilégient en effet les équipes de technicien·nes wallon·nes, ou encore les locations de caméras, d’éclairage et de machinerie auprès de sociétés wallonnes.

Si nous considérons que pour un tournage wallon, seulement 50% de ces dépenses audiovisuelles se situent naturellement en Wallonie sans incitant financier, cela donne les montants suivants :

	NOMBRE DE JOURS DE TOURNAGE EN WALLONIE	IMPACT DE WALLIMAGE TOURNAGES SUR BASE DU MONTANT MOYEN / JOUR DE TOURNAGE NUANCÉ À 50% SUR LES POSTES TECHNICIENS, CASTING ET LOCATION DE MATÉRIEL			
TYPE DE PROJET	A : NOMBRE DE JOURS DE TOURNAGE EN WALLONIE "AFFECTABLES" AUX PRESTATIONS DE WALLIMAGE TOURNAGES (SUR PROJETS NON FINANCÉS)	C : DÉPENSES TOTALES EN RW (ÉLIGIBLES ET NON ÉLIGIBLES)/JOUR DE TOURNAGE, CONSIDÉRÉES À 50%	A x C : DÉPENSES SUR JOURS TOURNÉS EN RW SANS APPORT DE WALLIMAGE COPRODUCTIONS, À 50%	COMPLÉMENT DÉPENSES NON AV SUR PROJETS FINANCÉS EN COPROD	TOTAL
Longs métrages de fiction	46	18.186,39 €	836.573,86 €	2.082.564,00 €	2.919.137,86 €
Séries de fiction	80	24.234,79 €	1.938.783,50 €	2.085.066,00 €	4.023.849,50 €
Courts métrages de fiction	50	500,00 €	25.000,00 €	- €	25.000,00 €
Longs métrages documentaires	12	1.048,73 €	12.584,70 €	- €	12.584,70 €
Publicités	13	500,00 €	6.500,00 €	- €	6.500,00 €
Formats TV	7	4.491,89 €	31.443,22 €	- €	31.443,22 €
Clips musicaux	3	500,00 €	1.500,00 €	- €	1.500,00 €
Clips vidéo	1	500,00 €	500,00 €	- €	500,00 €
TOTAUX	212		2.852.885,28 €	4.167.630,00 €	7.020.515,28 €

L'impact est alors de l'ordre de 2.852.885,28 €, auquel s'ajoutent toujours les 4.167.630 € de dépenses non éligibles sur les projets financés. Soit un total de 7.020.515,28 €.

Si nous voulons une approche encore plus prudente, qui limite à 25% les dépenses audiovisuelles wallonnes sans incitant financier, on obtient :

	NOMBRE DE JOURS DE TOURNAGE EN WALLONIE	IMPACT DE WALLIMAGE TOURNAGES SUR BASE DU MONTANT MOYEN / JOUR DE TOURNAGE NUANCÉ À 50% SUR LES POSTES TECHNICIENS, CASTING ET LOCATION DE MATÉRIEL			
TYPE DE PROJET	A : NOMBRE DE JOURS DE TOURNAGE EN WALLONIE "AFFECTABLES" AUX PRESTATIONS DE WALLIMAGE TOURNAGES (SUR PROJETS NON FINANCÉS)	D : DÉPENSES TOTALES EN RW (ÉLIGIBLES ET NON ÉLIGIBLES)/JOUR DE TOURNAGE, CONSIDÉRÉES À 25%	A x D : DÉPENSES SUR JOURS TOURNÉS EN RW SANS APPORT DE WALLIMAGE COPRODUCTIONS, À 25%	COMPLÉMENT DÉPENSES NON AV SUR PROJETS FINANCÉS EN COPROD	TOTAL
Longs métrages de fiction	46	12.326,99 €	567.041,50 €	2.082.564,00 €	2.649.605,50 €
Séries de fiction	80	18.007,41 €	1.440.593,11 €	2.085.066,00 €	3.525.659,11 €
Courts métrages de fiction	50	500,00 €	25.000,00 €	- €	25.000,00 €
Longs métrages documentaires	12	524,36 €	6.292,35 €	- €	6.292,35 €
Publicités	13	500,00 €	6.500,00 €	- €	6.500,00 €
Formats TV	7	2.677,89 €	18.745,22 €	- €	18.745,22 €
Clips musicaux	3	500,00 €	1.500,00 €	- €	1.500,00 €
Clips vidéo	1	500,00 €	500,00 €	- €	500,00 €
TOTAUX	212		2.066.172,18 €	4.167.630,00 €	6.233.802,18 €

La réalité varie sans aucun doute d'un cas à l'autre, avec des dossiers très impactants et d'autres qui le sont moins.

On peut dès lors considérer que nos services d'accueil de tournages ont généré en 2024 entre 6,2 et 8,6 millions d'euros de retombées.

A souligner que nous avons réalisé cette estimation pour les types de projets dont nous maitrisons les données. Les impacts des courts métrages, publicités ou clips sont sans doute peu importants en volume absolu.



SUCCESS STORY

2.3.



Il y a une quinzaine d'années, sur le tournage de « Post Partum », Jean-Yves Roubin partageait avec nous sa satisfaction de voir Wallimage soutenir un film de genre, un territoire cinématographique alors largement inexploré en Belgique. Il déplorait cependant que cette initiative soit une exception plutôt qu'une règle.

Par films de genre, il faut entendre ces œuvres qui flirtent avec le fantastique, la science-fiction, l'horreur, le thriller ou les polars les plus sombres. Leurs maîtres incontestés, ceux qui ont su en repousser les frontières, sont des noms tels que David Cronenberg (oui, celui-là même qui couronna le talent des frères Dardenne d'une Palme d'or lors de son passage à la présidence du jury cannois en 1999), John Carpenter, Dario Argento, George Romero, Wes Craven ou encore Jaume Balagueró. Notons, hélas, la faible présence féminine dans ce panthéon, à l'exception notable des Françaises Julia Ducournau et Coralie Fargeat qui, aujourd'hui, insufflent un nouveau dynamisme à ce cinéma de l'étrange.

La remarque de ce producteur avisé nous parut d'autant plus singulière que notre fonds, gardien de l'économie cinématographique wallonne, n'avait jamais rejeté un projet de genre en raison de son appartenance à ce domaine. Mais cette conversation avec le patron de Frakas Productions marqua sans doute le point de départ d'une contre-offensive destinée à investir un territoire où peu de fonds belges ou européens s'étaient aventurés jusqu'alors.

D'un point de vue économique, les avantages du film de genre pour une région comme la Wallonie sont indéniables : nos forêts profondes, nos friches industrielles et nos bâtisses historiques offrent des écrins naturels parfaits pour le tournage de ce type d'œuvres.

Nos excellentes producteur·rices, armées de ces atouts, ont su convaincre leurs homologues étrangers de venir tourner leurs films chez nous. Benoît Roland, à la tête de Wrong Men, en est un brillant exemple, lui qui a su tisser des liens fructueux avec des productions irlandaises en quête de forêts profondes pour un film intitulé « Pilgrimage ».

Mais l'avantage de cette collaboration réside aussi dans sa réciprocité : si la production étrangère possède sur son territoire les lieux de tournage idéaux, la production belge peut lui proposer d'effectuer la post-production en Belgique, et notamment les effets spéciaux numériques. De quoi ravir nos meilleures sociétés spécialisées : il est toujours plus stimulant, amusant et valorisant pour des technicien·nes de donner vie à des créatures fantastiques plutôt que de se contenter de retoucher des images dans des films d'époque ou de lisser les rides d'acteurs ou d'actrices soucieuses de leur jeunesse. Satisfaire ses équipes, c'est les fidéliser, et dans ce monde globalisé, soumis à une concurrence acharnée, c'est un atout précieux.

L'ÉMERGENCE DU FILM DE GENRE EN WALLONIE UNE ODYSSEE FANTASTIQUE

Autre atout économique du film de genre, ils sont attendus par un public international qui ne se soucie pas de leur origine. Les films de genre ont donc un potentiel de visibilité en festivals infiniment plus élevé que les comédies, par exemple. Ils bénéficient aussi d'une diffusion sur des plateformes spécialisées à travers le monde. Un film comme « Megalomaniac » est ainsi sorti en version doublée aux États-Unis, en Asie ou en Russie, ... mais pas en Belgique. De plus en plus, les films que nous cofinçons sont vendus à l'étranger par de grands groupes internationaux comme XYZ ou Epic.

Parmi les grandes réussites du genre cofinancées par Wallimage, on peut citer « Muse » en partie tourné en Wallonie, tout comme « Vivarium » et « Grave », tous coproduits par Frakas Productions. Ou encore ceux coproduits par Umedia Production, « Seven Sisters » avec Noomi Rapace dans les sept rôles principaux et bien sûr, le mythique « Mandy », qui a permis à la Wallonie d'accueillir l'immense (au sens propre comme au figuré) Nicolas Cage dans l'un de ses rôles les plus déjantés.

Dans cette dynamique, Wallimage a rapidement entamé une collaboration avec la plus importante plateforme internationale spécialisée dans ce domaine. D'origine canadienne, Frontières est aussi active en Europe (principalement lors du Festival de Cannes et, jusqu'en 2020, de manière itinérante, dans les pays nordiques) et durant le festival Fantasia de Montréal. Notre objectif : témoigner de notre intérêt pour le domaine en nous positionnant au niveau international, dénicher des projets attractifs et, naturellement, soutenir les producteur·rices belges en quête de coproductions alléchantes.

Lorsque le Festival international du film fantastique de Bruxelles, alias le BIFFF (avec trois F), a créé son propre marché international, nous avons également décidé d'y participer activement. Le BIFFF est d'ailleurs, en Belgique, notre meilleure vitrine, puisque chaque année, nous pouvons y présenter quelques-uns de nos films les plus récemment coproduits et toujours inédits dans notre plat pays. En 2022, Wallimage et Wrong Men ont ainsi remporté le Corbeau d'or du festival, la plus prestigieuse des récompenses, grâce au film « Vesper Chronicles ».

Mais le film de genre n'est bien sûr pas cantonné aux festivals spécialisés dans le frisson. Cette année, à Berlin, le seul film belge présent en compétition officielle était « Reflet dans un diamant mort », produit par Pierre Foulon pour Kozak Films et cofinancé par Wallimage. Un pur film de genre réalisé par Hélène Cattet et Bruno Forzani, qui n'ont cessé de creuser ce sillon depuis leur premier long métrage, « Amer ».

Et est-il nécessaire de rappeler le triomphe cannois de « Titane », coproduit lui aussi par Frakas Productions décidemment très dynamique sur ce créneau et réalisé par Julia Ducournau, dont nous avons soutenu le premier long métrage, « Grave » ?

Aujourd'hui, notre catalogue de films de genre est un des atouts internationaux de Wallimage, sans équivalent en Europe.

En 2019, nous avons été invités à Helsinki pour présenter un cas d'études sur le film anglais « Sea Fever », coproduit chez nous par Frakas Productions, et l'an dernier, nous avons par exemple profité du walking dinner de Frontières à Cannes pour permettre à des professionnel·les internationaux·ales intéressé·es par ce domaine de rencontrer nos producteur·rices.

Cette année, c'est à Montréal que nous mènerons une opération spéciale, en mettant en avant la composition de musique de film de chez nous. Nous avons lancé un appel à candidatures et le compositeur ou la compositrice qui sera sélectionné·e par la plateforme Frontières aura l'opportunité de présenter son talent sur place.

Il ou elle bénéficiera d'un accès gratuit à toutes les activités du marché et de cinq nuits d'hôtel pour se reposer entre les longues séances de travail. L'objectif est d'installer un·e de nos artistes sur la scène internationale et d'attirer plus largement l'attention sur le vivier de talents wallons dans ce secteur.

L'histoire d'amour entre Wallimage et le film de genre est une aventure durable, riche en défis et en succès. Ce qui était au départ une initiative isolée s'est transformée en une stratégie à part entière, un engagement fort pour un cinéma audacieux et créatif, idéal pour les technicien·nes et l'industrie audiovisuelle wallonne. Cette audace s'avère aujourd'hui payante sur tous les plans, tant artistiques qu'économiques, puisqu'il s'agit de notre cœur de métier. Une aventure qui promet encore de frissonnantes surprises pour l'avenir.

2.4. PERSPECTIVES 2025

2.4.1. La poursuite des Coproductions

2025 nous permettra de poursuivre notre indispensable action de soutien aux sociétés de production, prestataires audiovisuels et technicien·nes wallon·nes.

Le volant d'action global de Wallimage Coproductions a été maintenu pour ce nouvel exercice à 6.500.000€. Il est à répartir entre les projets en prises de vues réelles, les projets de flux auxquels nous affectons une somme de 440.000€ comme exposé au chapitre précédent, mais aussi aux œuvres animées dont nous parlons ci-après.

L'enjeu est de trouver le bon équilibre car les projets se bousculent et nous devons à chaque session poser des choix difficiles car désormais de très beaux projets pour notre industrie doivent malheureusement systématiquement être mis de côté, faute de moyens en suffisance.

Notre volant n'a en effet plus été indexé depuis 2017 et a donc perdu plus de 20 % de son impact alors que le nombre de projets intéressants qui nous sont soumis a augmenté de près de 50 %.

Dans notre domaine, faire mieux avec moins n'est pas possible puisque nous sommes en concurrence directe avec des mécanismes de plus en plus affûtés, développés par nos voisins français, allemands, espagnols ou irlandais, entre autres.

Les coproductions belgo-irlandaises très fréquentes il y a quelques années sur un mode assez profitable pour la Wallonie sont d'ailleurs au point mort après de nouvelles mesures incitatives développées du côté de Dublin.

Or, si le nombre de coproductions bruxelloises et flamandes, reposant sur un effet d'aubaine dû à une localisation naturelle et historique des tournages ou de la post-production, est très important, il est quasi nul en Wallonie. Nos prestataires, éloignés de la capitale et des grands axes de communication, doivent batailler sans cesse pour attirer des projets attrayants. Un combat de tous les jours qui ne peut être mené qu'avec le soutien direct de Wallimage cumulé à celui du Tax Shelter. Il est aisément démontrable qu'un impact amoindri de Wallimage ferait disparaître nombre de

Prises de vues réelles

prestataires wallons, affaiblissant d'autant toute l'économie régionale sur un secteur très porteur. Les chiffres développés par ailleurs dans ce bilan le prouvent sans ambiguïté.

En 2025, nous prévoyons donc de poursuivre nos actions en Coproductions. Nous vous annonçons il y a un an le lancement d'une session spéciale dite « Master », reposant sur d'autres modalités que nous pensions adaptées aux besoins du marché, mais la profession nous a fait savoir qu'elle préférerait maintenir nos appels à projets classiques sur l'intégralité de notre volant. Dont acte.

Mais nous restons à l'écoute de l'industrie. C'est notre volonté la plus inscrite. Dès lors, nous comptons sur elle pour nous faire remonter toute nécessité d'adaptation.

Nous tenterons aussi de nous ouvrir aux jeunes créateurs et créatrices de contenus. Des réflexions sont en cours, nous espérons être en mesure de proposer bientôt un produit pertinent.

2.4.2. Un soutien agile et adapté aux entreprises

Notre action structurelle sur le secteur, via notre département Entreprises, est, elle aussi, maintenue et même renforcée puisque depuis près de 18 mois maintenant, nous avons entamé un réel travail de réflexion sur nos produits, qui voit le jour progressivement – les projets ambitieux prennent du temps – mais repose sur une volonté concrète d'adaptabilité, de flexibilité et de diversité des actions.

Le prêt trésorerie, dont les modalités sont présentées au 1.4.4. ci-avant, est un des éléments récemment mis en place, mais ce n'est qu'un début.

Nous essayons aussi de nous rendre utiles au sein de notre portefeuille en tentant de l'aider dans les enjeux de l'implémentation de l'IA. Notre objectif est de servir de relais, vers l'Agence du Numérique notamment.

2.4.3. Une volonté de servir plus que jamais présente

L'équipe Tournages ne ménage pas ses efforts pour rendre ses services plus pertinents et proches de l'attente des maisons de production. Depuis quelques temps déjà, les échanges sont réguliers avec les homologues bruxellois et flamands pour sensibiliser de concert les instances fédérales comme la Défense ou la Justice qui disposent de lieux et/ou de matériel potentiellement utiles pour les tournages. C'est ainsi que nous avons coorganisé en 2024 une première édition du Film Partnership Forum, en proposant une présentation par plusieurs organismes significatifs du secteur cinématographique belge (VAF, Wallimage, screen.brussels, Eyeworks) et quelques organisations internationales (Film London, National Trust UK, le Ministère des Armées françaises) de la bonne manière de s'ouvrir aux plateaux de tournage et du soutien que les bureaux d'accueil belges peuvent apporter. Cet événement a connu un beau succès et sera reconduit en 2025. Wallimage Tournages réfléchit aussi à la manière dont l'intelligence artificielle peut être un outil pour le repérage des décors, et comment l'intégrer à sa pratique quotidienne. Une formation de l'équipe sur ce sujet est programmée dans le courant de ce mois de mars.

FERRIS WHEEL - Umedia
photo © Aurélie Elich

Il y a 25 ans, la Wallonie existait à peine sur la carte du cinéma international. Jean-Pierre et Luc Dardenne l'ont imposé au Palmarès du Festival de Cannes avec « Rosetta ». Dans la foulée, Wallimage a reçu pour mission d'irriguer le tissu économique régional avec des images d'ici et d'ailleurs, renvoyant au monde entier l'image d'une région dynamique, compétente et très sympathique. Des valeurs essentielles que nous partageons au quotidien pour mener ce difficile combat qui ne tolère aucun relâchement.



PHILIPPE
ACCOMPAGNEMENT DES COPRODUCTIONS

Prises de vues réelles

2.4.4. Une nouvelle collaboration

La Wallonie manque a priori cruellement d'une offre de studios de tournage cinéma.

Et pourtant, notre diffuseur national francophone, la RTBF, dispose de solutions particulièrement efficaces et complètes qui peuvent être utiles à la profession. C'est sur base de ce constat que nous avons mis en place un partenariat, qui nous semble pertinent et pourra rencontrer les besoins de certains de nos producteurs et productrices.

Ainsi, à partir de ce 1er avril 2025, les studios liégeois de la RTBF Média Rives seront non seulement une dépense éligible chez Wallimage mais en plus, pour tout projet soutenu par Wallimage Coproductions, la RTBF pratiquera une réduction sur ses tarifs de mise à disposition permettant d'être concurrentiels sur le marché de la production. Une belle manière de rendre cette offre attractive malgré son absence d'éligibilité au mécanisme du Tax Shelter.

Nous nous réjouissons de la mettre en œuvre et remercions vivement la RTBF pour sa réelle volonté de trouver des solutions au service de la profession audiovisuelle.

3. Animation

C'est déjà en 2003 qu'on voit apparaître dans le catalogue de Wallimage le premier projet d'animation. Ainsi, à peine deux ans après son lancement officiel, le fonds investi dans la série « Code Lyoko », marquant le début d'un engagement stratégique dans ce secteur.

C'est assez surprenant de souligner que ce projet occupe encore aujourd'hui la deuxième position du top 3 des meilleures remontées de recettes en chiffres absolus (145.928€) et en pourcentage de retour sur investissement (53%).

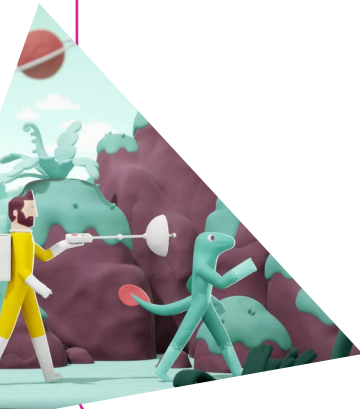
Aujourd'hui, l'animation a pris une place significative dans notre portefeuille, que ce soit avec des longs métrages ou des séries. Les projets les plus présents sont fictionnels mais le genre documentaire s'appuie parfois avec beaucoup de réussite sur l'animation. On peut citer les magnifiques « Routes de l'esclavage » ou « Mémoire de nos mères » en exemple.



CHICKENHARE ET LE SECRET DE LA MARMOTTE - © 2024 nWave Pictures SRL - OCTOPOLIS SAS - All Rights Reserved



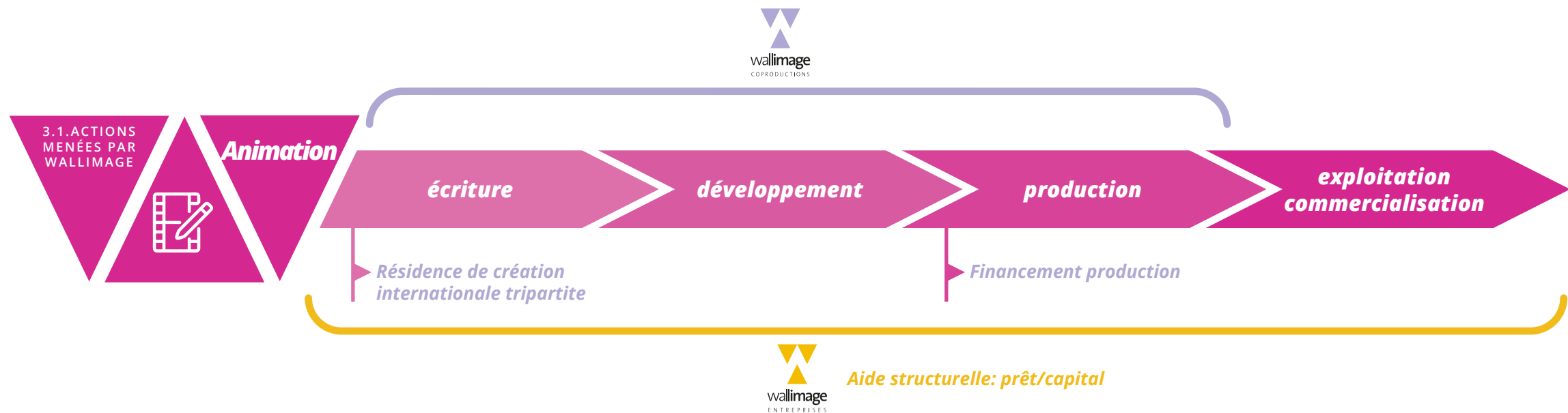
I'M STILL ALIVE
© Gapbusters - Mad Entertainment
- Lucky Red



GROS LÉZARD - © Bardaf! Productions - Je Suis Bien Content



DUDLEY & THE INVASION OF THE SPACE SLUGS
© Fabrique d'Images - Freaks Factory - Fantabulous - Fearless Frog Films - Broadvision



Depuis sa création, Wallimage joue un rôle clé dans le développement de l'animation en Wallonie, soutenant non seulement des œuvres, mais aussi des infrastructures essentielles à leur fabrication. Ces investissements structurants ont favorisé la croissance continue de l'industrie, dont l'importance ne cesse de s'affirmer année après année et de manière exponentielle ces trois dernières années.

D'une part, grâce à l'impact combiné du Tax Shelter et de Wallimage, les productions belges peuvent proposer aux productions étrangères des conditions compétitives, rivalisant avec celles des pays d'Extrême-Orient, d'Inde ou d'Europe de l'Est, tout en bénéficiant d'un atout majeur : la proximité, qui optimise la collaboration artistique.

D'autre part, le développement de collaborations internationales et l'augmentation du nombre de projets animés en 2D et 3D sont des moteurs essentiels de cette croissance. Parallèlement, l'écosystème créatif en plein essor attire de plus en plus de talents locaux et internationaux.



3.2. BILAN 2024

3.2.1. Résidence



Après avoir accueilli 3 auteur·rices en 2023, le Pôle Image Magelis (en partenariat avec le Département de la Charente), le Film Fund Luxembourg et Wallimage ont renouvelé leur coopération en 2024 en lançant une nouvelle résidence internationale francophone dédiée à la création d'œuvres d'animation cinématographiques et télévisuelles.

Notre objectif commun est de soutenir le développement de projets transfrontaliers d'écriture de scénarii de longs métrages ou de séries d'animation, en langue française. Cette coopération prend la forme d'une résidence d'auteurs et d'autrices d'animation (un.e auteur.rice par territoire) de trois semaines consécutives, chacune dans un des territoires partenaires.

Pour cette deuxième édition, ce sont 12 auteur·rices qui ont soumis leur candidature auprès des trois partenaires et les jurys respectifs (en Wallonie : Emmanuel Roland, Vanessa Vincent et Domenico La Porta) en ont retenu 3.

Tout au long de la résidence, ces 3 lauréat·es ont bénéficié de l'accompagnement de spécialistes reconnu·es dans le secteur de l'animation. En Wallonie, Domenico La Porta et Olivier Auquier ont ainsi guidé les résident·es à travers des master class et ateliers personnalisés, incluant des sessions individuelles, afin de nourrir et affiner leur travail respectif.



3.2.2. *Financements en coproductions*

2.180.800 €
engagés sur
13 nouvelles
œuvres

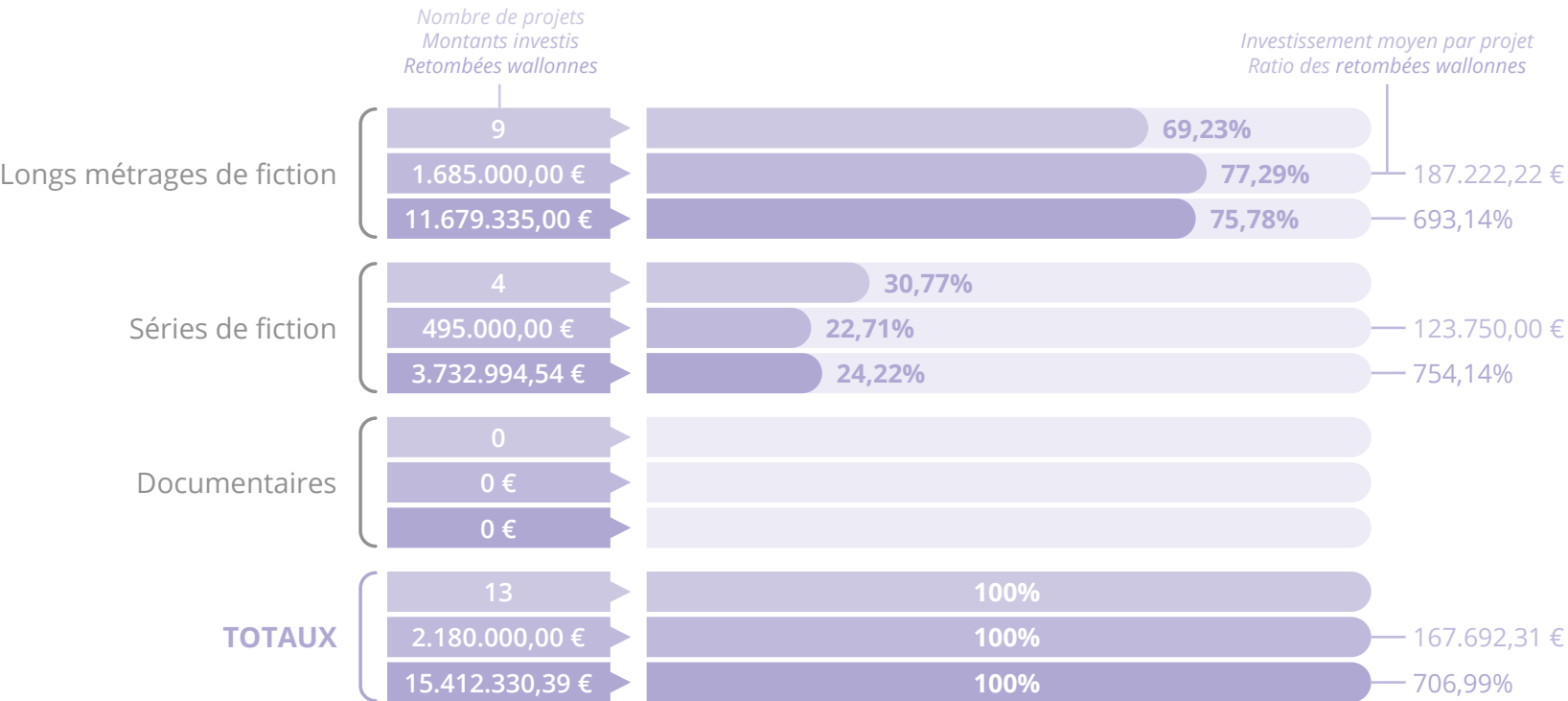
15.412.330 €
de dépenses
audiovisuelles
wallonnes (**706,99%**)

9 longs métrages de fiction
4 séries de fiction

	TITRE	SOCIETE DE PRODUCTION DEPOSITAIRE	RÉALISATEUR-RICES	COPRODUCTION : MAJ/MIN AU PLAN DE FINANCEMENT + PAYS COPRODUCTEURS	INVESTISSEMENT	DÉPENSES WALLONNES	RATIO
LONGS MÉTRAGES ANIMATION FICTION INITIÉS EN BELGIQUE					530.000,00 €	3.380.354,00 €	637,80%
1	Chickenhare 2	NWAVE PICTURES SRL	Benjamin Mousquet	MAJ : Belgique 86,44% - France 13,56%	250.000,00 €	1.512.928,00 €	605,17%
2	Yugly	NWAVE PICTURES SRL	Jérémie Degruson, Yanis Belaid	MAJ : Belgique 80,89% - France 19,11%	280.000,00 €	1.867.426,00 €	666,94%
LONGS MÉTRAGES ANIMATION FICTION INITIÉS À L'ÉTRANGER					1.155.000,00 €	8.298.981,85 €	718,53%
3	In Waves	TAKA SRL	Phuong-Mai Nguyen	MIN : France 90,53% - Belgique 9,47%	130.000,00 €	657.755,00 €	505,97%
4	Inspecteur Croquettes	BELVISION SA	Antoine Robert, Benoit Delépine	MIN : France 69,45% - Belgique 30,55%	175.000,00 €	1.377.161,27 €	786,95%
5	Dudley & l'invasion cosmique (Dudley & the invasion of the space slugs)	FREAKS FACTORY SRL	Cherifa Bakhti	MIN : Luxembourg 57,29% - Belgique 22,16% - France 10,28% - Inde 10,28%	275.000,00 €	1.876.708,00 €	682,44%
6	I'm Still Alive	GAPBUSTERS SA	Saviano Roberto	MIN : Italie 64,84% - France 15,09% - Israël 10,06% - Belgique 10,00%	100.000,00 €	742.604,00 €	742,60%
7	Bottaniix	STACKA BV	Benoit Godbout	MIN : Canada 51,03% - Allemagne 26,07% - Belgique 22,90%	200.000,00 €	1.349.717,95 €	674,86%
8	The Last Dinosaur	FREAKS FACTORY SRL	Federico Milella	MIN : Luxembourg 52,83% - Belgique 14,37% - Royaume Uni 12,50% - France 10,19% - Inde 10,11%	175.000,00 €	1.411.146,92 €	806,37%
9	Jim Queen	UMEDIA PRODUCTION SA	Marco Nguyen, Nicolas Athané	MIN : France 81,74% - Belgique 18,26%	100.000,00 €	883.888,71 €	883,89%
SÉRIES ANIMATION FICTION INITIÉES EN BELGIQUE					115.000,00 €	734.141,54 €	638,38%
10	Hamsters - Saison 2 ("Le déménagement")	20 PICTURES TO MIDNIGHT SRL	Elene Spago, Laura Janssens	MAJ : Belgique 88,00% - France 12,00%	115.000,00 €	734.141,54 €	638,38%
SÉRIES ANIMATION FICTION INITIÉES À L'ÉTRANGER					380.000,00 €	2.998.853,00 €	789,17%
11	Gros Léopard	BARDAF ! PRODUCTIONS SRL	Amaël Isnard, Jeanne Meister	MIN : France 68,92% - Angleterre 20,35% - Belgique 10,73%	105.000,00 €	659.163,00 €	627,77%
12	Les aventures fantastiques du Sacré cœur	BELVISION SA	Florent Heitz	MIN : France 84,31% - Belgique 15,69%	225.000,00 €	1.754.383,00 €	779,73%
13	Moods	UMEDIA PRODUCTION SA	Marie-Laure Lautric	MIN : France 90,58% - Belgique 9,42%	50.000,00 €	585.307,00 €	1170,61%
PROJETS SPÉCIAUX					0,00 €	0,00 €	NA
	NEANT				0,00 €	0,00 €	NA
13	TOTAL ANIMATION 2024				2.180.000,00 €	15.412.330,39 €	706,99%

3.2.2.2. Types de projets

Parmi les 13 projets d'animation que le Conseil Décentralisé des Coproductions a choisi de retenir cette année, on trouve 9 longs métrages et 4 séries :



On constate que ce sont les longs métrages qui représentent les investissements les plus conséquents, tant en volume absolu (très nettement puisqu'ils atteignent plus de 77%), qu'en moyenne investie par projet (187.222€ contre 123.750€ pour les séries).

Il y a quelques années, les séries télévisées dominaient plutôt le débat, la donne a changé de ce point de vue, probablement au regard des tendances de marché.

3.2.2.3. Origine des projets

3.2.2.3.1. Longs métrages de fiction

Nous avons soutenu cette année, 2 longs métrages initiés en Belgique par nWave Studios, 3 en France et 4 ailleurs dans le monde :

	NOMBRE DE PROJETS		MONTANTS INVESTIS			RETOMBÉES WALLONNES	
	NOMBRE DE PROJETS	IMPORTANCE RELATIVE	MONTANTS	IMPORTANCE RELATIVE	INVEST MOYEN PAR PROJET	DÉPENSES	RATIO
Initiés en Belgique	2	22%	530.000,00 €	22%	265.000,00 €	3.380.354,00 €	638%
Initiés en France	3	33%	405.000,00 €	33%	135.000,00 €	2.918.804,98 €	721%
Initiés à l'étranger (hors France)	4	44%	750.000,00 €	44%	187.500,00 €	5.380.176,87 €	717%
TOTAUX	9	100%	1.685.000,00 €	100%	187.222,22 €	11.679.335,85 €	693%

L'investissement moyen par long métrage animé est de l'ordre de 187.000€, contre 129.000€ en moyenne par long métrage en prises de vues réelles.

Ce sont les projets initiés en Belgique qui représentent l'investissement moyen le plus important, avec un montant de 265.000€.

3.2.2.3.2. Séries de fiction

En 2024, nous avons coproduit une série belge animée et 3 françaises. Pas de collaboration avec d'autres territoires cette année :

	NOMBRE DE PROJETS		MONTANTS INVESTIS			RETOMBÉES WALLONNES	
	NOMBRE DE PROJETS	IMPORTANCE RELATIVE	MONTANTS	IMPORTANCE RELATIVE	INVEST MOYEN PAR PROJET	DÉPENSES	RATIO
Initiés en Belgique	1	25%	115.000,00 €	23%	115.000,00 €	734.141,54 €	638%
Initiés en France	3	25%	380.000,00 €	77%	126.666,67 €	2.998.853,00 €	789%
Initiés à l'étranger (hors France)	0	0%	0,00 €	0%	0,00 €	0,00 €	
TOTAUX	4	100%	495.000,00 €	100%	123.750,00 €	3.732.994,54 €	754%

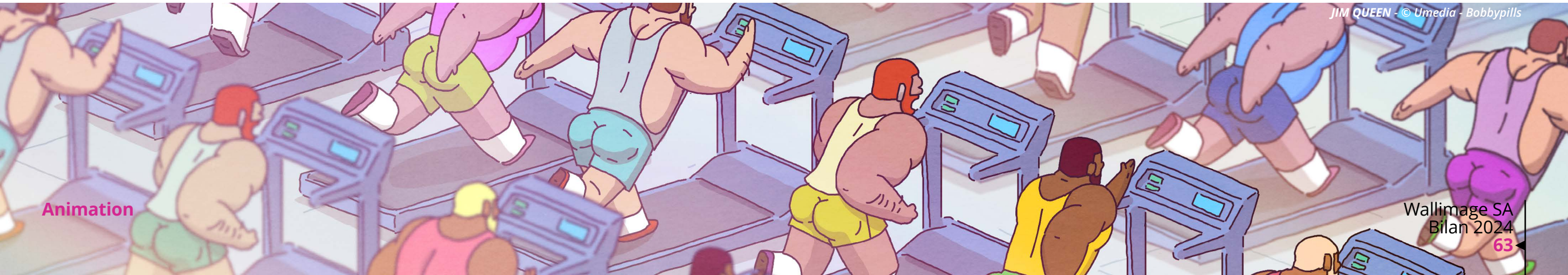
3.2.2.3.3. Total

De manière globalisée, on constate que près de 1 projet sur 4 soutenus en 2024 est d’initiative belge, ce qui est non négligeable mais moins important que sur la prise de vues réelles où l’on est à 37%. Les autres projets nous arrivent de France, du Luxembourg, de l’Italie et du Canada :

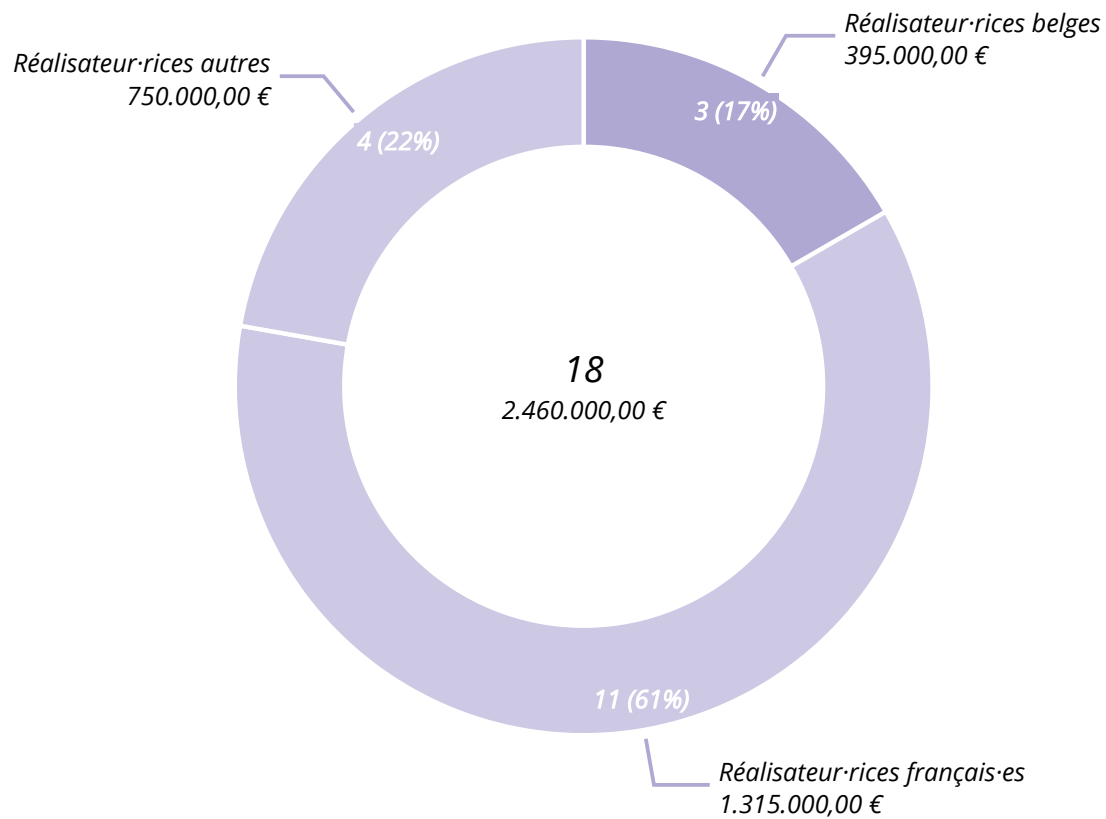
	NOMBRE DE PROJETS		MONTANTS INVESTIS			RETOMBÉES WALLONNES	
	NOMBRE DE PROJETS	IMPORTANCE RELATIVE	MONTANTS	IMPORTANCE RELATIVE	INVEST MOYEN PAR PROJET	DÉPENSES	RATIO
Initiés en Belgique	3	23%	645.000,00 €	30%	215.000,00 €	4.114.495,54 €	638%
Initiés en France	6	46%	785.000,00 €	36%	130.833,33 €	5.917.657,98 €	754%
Initiés à l'étranger (hors France)	4	31%	750.000,00 €	34%	187.500,00 €	5.380.176,87 €	717%
TOTAUX	13	100%	2.180.000,00 €	100%	167.692,31 €	15.412.330,39 €	707%

Pour synthétiser, on peut souligner que les 13 investissements affectés aux œuvres animées atteignent cette année 2.180.000€ (31% de nos investissements) pour 15.412.330€ des dépenses wallonnes, soit un ratio de réinvestissement de **707%**.

Depuis quelques années, et plus particulièrement depuis les périodes d’isolement dues à la Covid 19, l’animation a le vent en poupe chez nous. De nombreux studios se sont créés en Wallonie, de nombreux artistes se sont formés, ont été recrutés et tous cherchent aujourd’hui à être alimentés en produits de qualité. Les sociétés de production spécialisées que nous connaissons depuis des années continuent à nous amener de beaux projets et d’autres se sont lancées dans l’aventure avec plus ou moins de constance, établissant des relations parfois soutenues avec certains studios avec qui elles ne sont pas directement liées. On pense par exemple ici aux très bonnes relations établies entre Umedia Production et Waooh ! qui vont au-delà des nombreux projets déposés chez Wallimage.

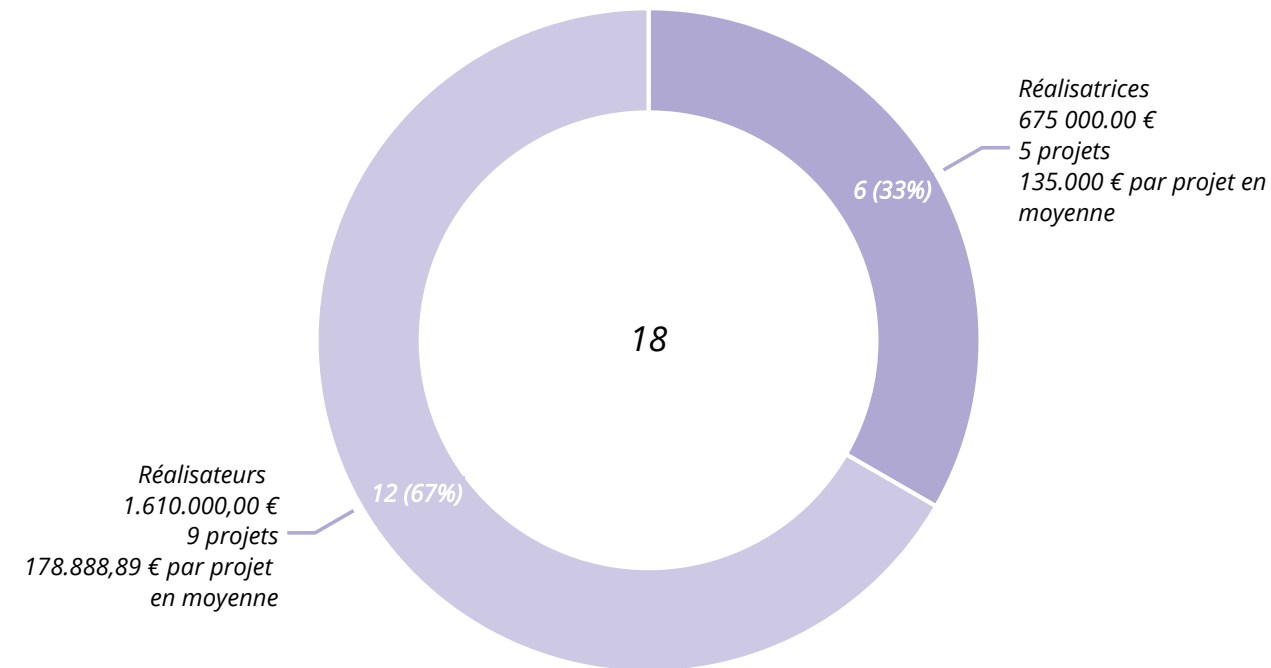


3.2.2.4. Réalisateur·rices



Certaines œuvres étant réalisées par plusieurs personnes, les 13 projets soutenus impliquent 18 personnes à la réalisation. On notera que 3 des réalisateur·rices soutenu·es seulement sont belges, 11 sont d'origine française et 4 sont originaires d'autres pays européens.

A souligner que le total du tableau est supérieur au total investi car un projet soutenu à hauteur de 280.000€ est comptabilisé deux fois puisqu'il est en coréalisation belgo-française.



Par ailleurs, 12 sont des hommes et 6 sont des femmes. La proportion est un peu plus importante que sur les projets en prises de vues réelles (33% contre 21%). De nouveau, dans ce tableau, un projet est comptabilisé deux fois car il est coréalisé par un homme et une femme.

Les projets refusés sont au nombre de 8, parmi lesquels 6 ont finalement été retenus en 2ème passage. Seuls 2 projets n'ont donc pas été retenus. Il s'agit d'un projet français et d'un projet issu d'un autre pays européen, tous deux portés par des réalisateurs.

3.2.3. *Exploitation*

Wallimage participe chaque année aux festivals majeurs de l'animation, à savoir le Cartoon Movie, le Marché International du Film d'Animation d'Annecy et le Cartoon Forum. Des moyens de veille incontestables pour nos équipes mais aussi une façon efficace de faire rayonner l'attractivité de notre région et de ses talents, que nous louons constamment lors des rencontres que nous organisons avec de potentiels partenaires internationaux dans le cadre de ces événements.

En 2024, le fonds a été partenaire du Cartoon Business qui s'est déroulé pour la 1ère fois en Belgique. Destiné aux professionnel·les de l'animation en Europe et centré sur les nouveaux modèles économiques de l'industrie et les tendances du marché, ce salon donne une réelle visibilité à Wallimage mais aussi un accès à des panels intéressants à nos équipes et à l'ensemble des studios wallons qui peuvent facilement, à un coût très limité, y participer.

Ces événements internationaux sont par ailleurs l'occasion pour nous de rencontrer nos homologues européens, notamment via les groupes de travail organisés par CineRegio (« Animation meetings »).





3.2.4. Développement structurel des sociétés

3.135.000 €
engagés

2
nouvelles
sociétés entrées
en portefeuille

18 sociétés
en portefeuille
au 31.12.24

Sur le secteur de l’animation également, l’action de notre fonds spécialisé, Wallimage Entreprises, est transversale.

En 2024, 6 sociétés liées au secteur de l’animation ont bénéficié de financements pour leur entreprise à hauteur 3.135.000€ :

	MONTANTS ENGAGÉS EN 2024	SOUS FORME DE CAPITAL	SOUS FORME DE PRÊT	NBRE DE SOCIÉTÉS
Prestataires audiovisuels (cinéma, télévision)	2.735.000,00 €		2.735.000,00 €	4
Producteurs de films - Cinéma et télévision	400.000,00 €		400.000,00 €	2
TOTAUX	3.135.000,00 €	- €	3.135.000,00 €	6

Quatre sociétés financées en 2024 étaient déjà soutenues par le fonds (Charbon Studio, Imagine Films Distribution, nWave Studios et Belga Films) et deux autres entités rejoignent le portefeuille Wallimage Entreprises pour la première fois, nous les citons dans le chapitre précédent, il s’agit de Iota Production et Frakas Productions. Sur ces 6 sociétés financées, 5 travaillent tant sur des oeuvres d’animation que sur des projets en prises de vues réelles. Seule Nwave Studios est exclusivement active en animation.

Au 31/12/2024, le portefeuille compte 18 sociétés de production et studios d’animation (sur un portefeuille total de 46 sociétés) :

PRESTATIONS SUR DES PROJETS EN ANIMATION			
1	MOVIDA WALLONIE SA	Prestataire audiovisuel	Studio d'animation/prestations de services
2	NWAVE STUDIOS SA	Prestataire audiovisuel	Studio d'animation/projets en interne
PRESTATIONS SUR DES PROJETS DE GAMING ET PROJETS D'ANIMATION			
3	STACKA SRL	Producteur de contenus, de concepts audiovisuels	Productions majoritaires et coproductions minoritaires
PRESTATIONS SUR DES PROJETS EN PRISES DE VUES RÉELLES ET EN ANIMATION			
4	BELGA FILMS SA	Prestataire audiovisuel	Distribution de films (prises de vues réelles et animation)
5	CHAMBRE NOIRE SRL	Prestataire audiovisuel	Audiodescription
6	CHARBON STUDIO SRL	Prestataire audiovisuel	Post-production image

7	DAME BLANCHE SA	Prestataire audiovisuel	Post-production
8	DREAMWALL SA	Prestataire audiovisuel	Studio d'animation
9	FRAKAS PRODUCTIONS SRL	Producteur de films - Cinéma et télévision	Productions majoritaires et coproductions minoritaires
10	GENVAL LES DAMES SA	Prestataire audiovisuel	Post-production
11	GO WEST INVEST SA	Prestataire audiovisuel	Intermédiaire Tax Shelter
12	IMAGINE FILM DISTRIBUTION SA	Prestataire audiovisuel	Distribution de films (prises de vues réelles et animation)
13	IOTA PRODUCTION SA	Producteur de films - Cinéma et télévision	Productions majoritaires et coproductions minoritaires
14	MAGIC LOOM SA	Prestataire audiovisuel	Exploitation technologie production virtuelle studio LED
15	LE POLE IMAGE DE LIEGE SA	Moyens techniques audiovisuels	Installation immobilière dédiée à l'audiovisuel
16	SONHOUSE WALLONIE SA	Prestataire audiovisuel	Post-production son
17	STUDIO L'EQUIPE WALLONIE SA	Prestataire audiovisuel	Post-production
PRESTATIONS SUR DES PROJETS EN PRISE DE VUES RÉELLES, EN ANIMATION ET EN GAMING			
18	THE PACK SA	Prestataire audiovisuel	Post-production image/VFX/Animation/Jeu video

L'en-cours pour ces 18 entreprises est de 7.924.406 € dont 4.314.064€ en capital et 3.610.341€ en prêt (solde restant dû) :

	EN-COURS		RÉPARTITION DE L'EN-COURS		NOMBRE DE SOCIÉTÉS	
	MONTANTS	IMPORTANCE RELATIVE PAR CATÉGORIE	CAPITAL	SOLDE RESTANT DÛ DE PRÊTS	NOMBRE	IMPORTANCE RELATIVE PAR CATÉGORIE
Prestataires audiovisuels (cinéma, télévision)	6.350.516,14 €	80%	3.340.974,00 €	3.009.542,14 €	14	78%
Moyens techniques audiovisuels	1.071.396,69 €	14%	973.090,40 €	98.306,29 €	1	6%
Producteurs de contenus, de concepts audiovisuels	126.000,00 €	2%	0,00 €	126.000,00 €	1	6%
Producteurs de films, de séries	376.493,03 €	5%		376.493,03 €	2	11%
TOTAUX	7.924.405,86 €	100%	4.314.064,40 €	3.610.341,46 €	18	100%

A souligner que le prêt de trésorerie mentionné plus haut est évidemment également accessible aux maisons de production qui travaillent sur des projets d’animation.



3.2.5. Démarches environnementales

Bien conscients de l'impact que peut générer la fabrication d'un projet audiovisuel, les studios wallons continuent à mettre en place progressivement les différentes phases de notre plan d'action.

Dans le même état d'esprit que pour la gestion des tournages, nous préconisons l'utilisation systématique des outils actuellement disponibles que sont le Guide de l'animation écoresponsable édité par Ecoprod ainsi que l'outil de mesure Carbulator, récemment homologué par le CNC comme outil officiel et qu'il impose d'ailleurs sur tous les projets depuis ce mois de mars.

Par ailleurs, lors de la dernière édition du Think Tank Animar qui s'est tenu en novembre dernier à Barcelone auquel nous avons pu participer grâce à l'UPFF+, le groupe de travail constitué d'expert·es européen·nes aux profils forts différents (producteurs et productrices, prestataires, fonds régionaux, associations interprofessionnelles, ...) a affiché la volonté d'établir un modèle unique de certification européenne des projets d'animation. Dans ce cadre, l'utilisation de ces mêmes outils sera obligatoire.

Enfin, nous collaborons également avec différents prestataires tels que Wallonie Entreprendre et son réseau de référents bas carbone, avec la cellule environnement de l'AKT (anciennement Union Wallonne des Entreprises), avec l'association Ecoprod, Anim France, ... pour tenter d'identifier toutes les solutions et ainsi apporter un soutien à nos studios wallons dans ces enjeux majeurs.

Plusieurs d'entre eux testent d'ailleurs des méthodes de réduction de l'empreinte et nous font part de leurs avancées, mais aussi de leurs difficultés, nous permettant d'apporter les itérations nécessaires aux différents outils afin qu'ils correspondent au mieux à la réalité du secteur dans notre région.

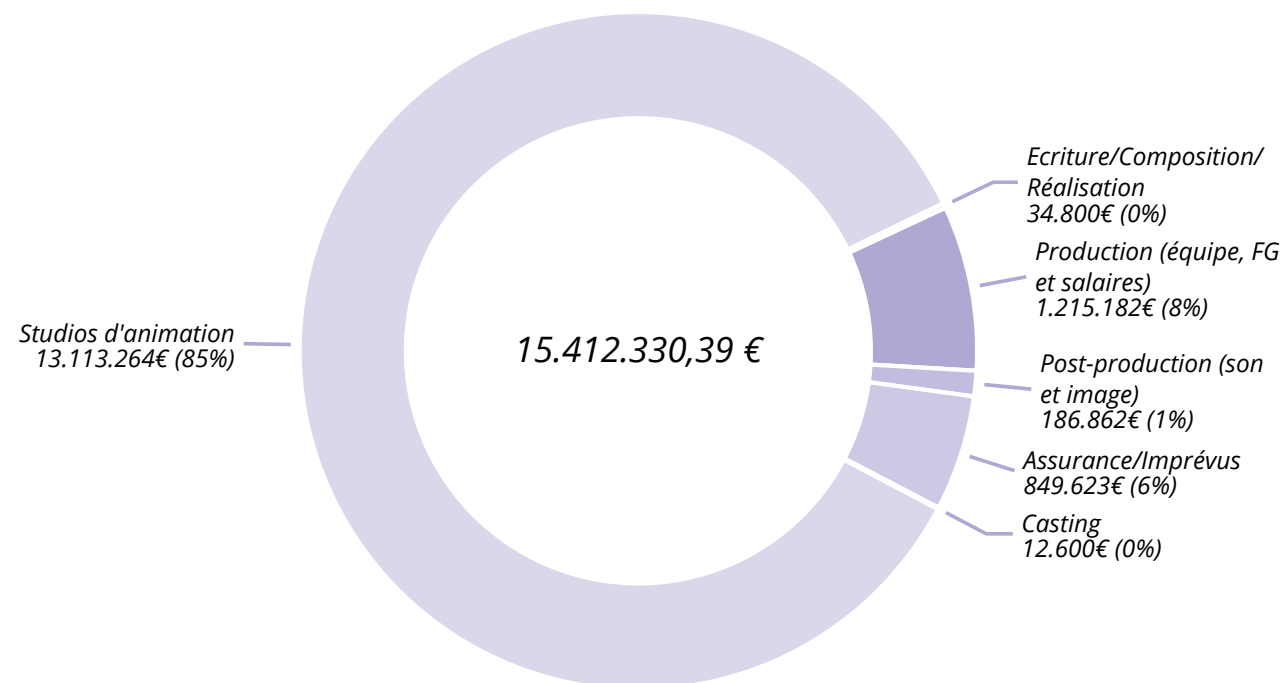
Dans ce cadre, nous prévoyons d'organiser en 2025 une séance d'information à propos de l'utilisation de l'outil Carbulator.





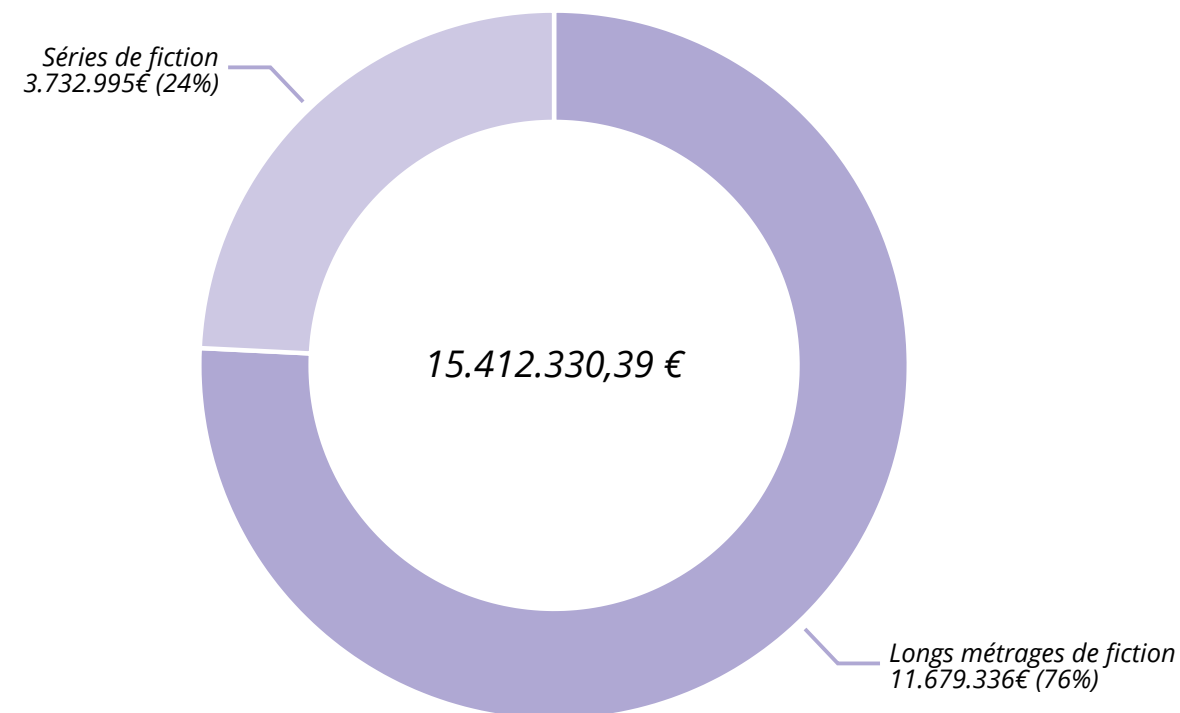
3.2.6. Impact régional

Les retombées générées par nos actions en coproduisant des œuvres animées se résument comme suit :



85% de ces dépenses sont affectées aux studios d'animation tandis que les équipes de production sont soutenues à hauteur de 8%. La post-production ne profite que de 1% de ces investissements. L'augmentation de ce secteur dans les dossiers d'animation qui nous sont soumis est une piste que les sociétés de production devraient investiguer.

Les longs métrages portent 75% de ces dépenses :



L'ensemble des dynamiques développées par Wallimage a permis au secteur d'accélérer son expansion, de se diversifier et de renforcer sa position au sein de l'industrie créative européenne. Tout cela a conduit à une multiplication des studios en Wallonie, qui cherchent sans cesse de nouveaux projets pour se développer, renforcer leurs effectifs et fidéliser leurs talents.

Aux côtés de Waooh! et DreamWall, qui poursuivent une croissance harmonieuse, ces derniers mois ont vu l'émergence de plusieurs structures prometteuses, notamment :

20STM « 20 Seconds to Midnight » (Mons) qui a notamment développé et produit la série 2D « Hamsters » (dont la saison 2 est en cours de fabrication), ainsi que le projet live action/motion design « Ban ». Le studio se veut polyvalent ;

Aromates Studio (Liège), fondé par Bernard Devillers, qui a notamment participé à la production du film « La Plus précieuse des marchandises » de Michel Hazanavicius. Bien que récemment établi, Aromates Studio s'implique déjà dans des projets d'envergure, contribuant au dynamisme du secteur de l'animation en Wallonie ;

Movida Wallonie (Liège), à savoir la branche wallonne du studio nWave, opérant de manière autonome sous la direction de Thierry Tirtiaux. Le studio participe entre autres à la fabrication du film d'animation « Cystem Failure », un projet norvégien de Martin Lund, en collaboration avec Beside Productions, englobant toutes les étapes de la fabrication. Les collaborations présentes et à venir illustrent l'engagement de Movida Wallonie dans le secteur de l'animation en Wallonie ;

The Picture Factory (Liège), structure wallonne du groupe Fabrique d'Images, cofondée par Jean-Yves Roubin. Le studio travaille notamment sur le film « Dudley and the Invasion of the Space Slugs », une coproduction entre le Luxembourg, la Belgique, la France et l'Inde. The Picture Factory est un acteur récent mais dynamique dans le secteur de l'animation en Wallonie, contribuant à des projets d'envergure internationale ;

Stim Studio (Liège), spécialisé dans la production d'animation 3D et effets visuels, implanté en France, au Canada et désormais en Wallonie. Le studio travaille actuellement sur le long métrage « The Girl in the Clouds » en collaboration avec Scope Pictures, renforçant davantage le secteur dans notre région.

Cette augmentation non négligeable du nombre de studios en Wallonie découle directement d'un nombre croissant de projets animés en production. Nous constatons cette progression de manière exponentielle d'année en année lors de nos sessions de coproduction. Cette croissance s'explique sans doute par plusieurs paramètres, tels que l'accélération de la digitalisation et des plateformes de streaming, l'adaptabilité et la flexibilité de l'animation, le public diversifié que ce type de projets vise, avec de nouvelles tendances dans les audiences qui ne se limitent plus aux enfants, ou encore l'innovation, tant au niveau des formats et styles narratifs que du côté des technologies de fabrication avec les moteurs en temps réels ou encore les logiciels open source.

La santé globalement florissante de l'animation en Wallonie contraste cependant avec la situation française où le nombre de studios en difficulté est en hausse sans que de nouvelles structures s'implantent. Les technicien·nes y sont parfois obligé·es de se brader pour travailler alors qu'en Wallonie, on se les arrache.

Cela dit, il faut toujours garder en mémoire que la main d'œuvre bien moins chère dans les pays asiatiques ou même à l'Est de l'Europe implique qu'il est presque toujours obligatoire qu'un fonds comme Wallimage ajoute sa force de frappe à celle du Tax Shelter pour rendre notre territoire attrayant aux yeux des sociétés de production qui cherchent, c'est bien normal, à trouver un équilibre idéal entre proximité géographique permettant une collaboration plus constructive et des frais de fabrication maîtrisés.

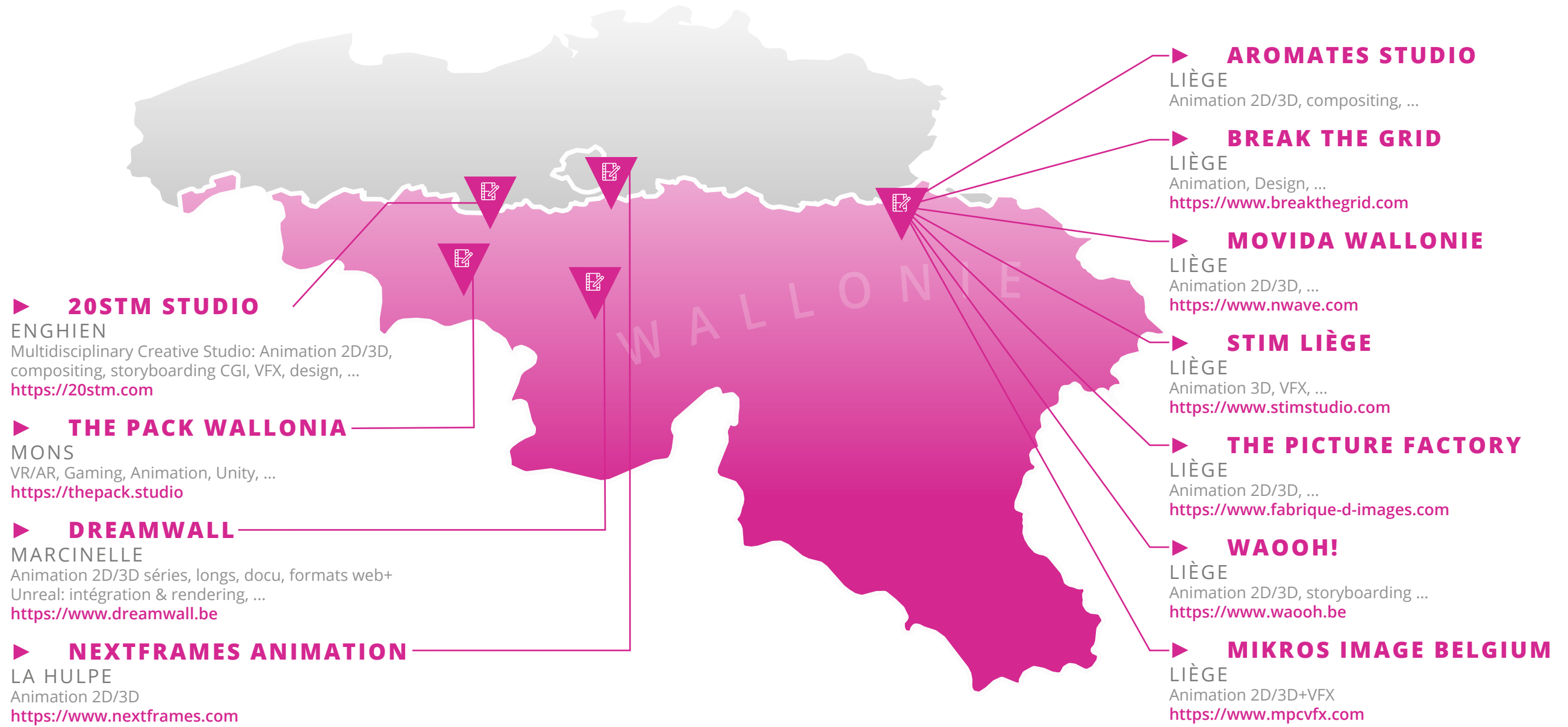
Chez Wallimage, l'animation est bien plus qu'un simple secteur : c'est un moteur de croissance, qui stimule l'innovation, développe les compétences et pérennise les talents. En soutenant les projets et les structures, nous renforçons un écosystème dynamique, qui place la Wallonie sur la scène internationale.



VANESSA

ANALYSTE COPRODUCTIONS ANIMATION

LES STUDIOS D'ANIMATION WALLONS





3.3. SUCCESS STORY



Comme mentionné précédemment, Wallimage demeure un ancrage central dans le secteur audiovisuel wallon, investissant chaque année 6.500.000€ en coproductions. En 25 ans, Wallimage a transformé un secteur initialement marqué par un manque d'infrastructures, où les technicien·nes devaient chercher du travail au-delà des frontières régionales ou nationales, en un écosystème dynamique et prospère.

Le secteur de l'animation a été initié chez nous dans les années 90, par une société liégeoise appelée NeuroPlanet. Elle a connu un essor extraordinaire et s'est très rapidement développée et internationalisée. Malheureusement, elle n'a pas survécu à cette croissance et s'est complètement effondrée en 2001, l'année même où Wallimage démarrait. Coup très dur pour le secteur, qui fut profondément traumatisé par l'échec retentissant de ce qui avait été jusque-là une « success story ».

Le redémarrage du secteur est venu des Editions Dupuis à Marcinelle. Devenue filiale du groupe français Media Participations, la société carolo se cherchait une spécificité locale non délocalisable et, profitant des nombreuses propriétés intellectuelles dont elle disposait, a eu l'idée de fabriquer en Wallonie des dessins animés adaptés de son catalogue.

Ainsi, en 2007, les Editions Dupuis et la RTBF décident de créer un studio spécialisé dans les métiers de la production d'animation et d'infographie... c'est la naissance de DreamWall.

Ses deux actionnaires n'ont pas ménagé leurs efforts pour mettre d'emblée le studio à un très haut niveau de qualité. Implanté à Marcinelle, il acquiert en effet rapidement une renommée internationale, en collaborant sur de nombreuses productions d'envergure, grâce à une expertise et des compétences variées : animation 2D et 3D (séries, long métrages, documentaires, génériques, teasers, formats web), storyboarding, motion design, rigging, layout, compositing, etc.

La société fraîchement créée développe aussi une offre broadcast très qualitative en mettant sur pied un studio de production virtuelle basé sur la technologie la plus innovante de l'époque. Elle reste à la pointe dans ce domaine encore aujourd'hui puisque ses studios sont équipés des systèmes Reality de Zero Density, reconnus internationalement pour leur efficacité.

Au fil des ans, l'évolution de la société est impressionnante et se reflète aussi bien dans sa structure, dans le panel de projets sur lequel elle travaille que dans la croissance de ses équipes, favorisant une diversification des compétences et une formation continue aux multiples facettes des métiers de l'animation.

Le studio d'animation travaille tant sur des séries animées, qui nécessitent de réunir des équipes 2D et 3D amenées à produire rapidement tout en respectant les enjeux artistiques, que sur la fabrication de longs métrages, souvent plus exigeante et au pipeline de production sensiblement différent.

Grâce à ses diverses expériences sur des projets d'envergure, DreamWall a pu développer des outils spécifiques, se rendre compatible vis-à-vis de ses partenaires et assurer des plannings de fabrication et de livraison parfois compliqués.

LE STUDIO DREAMWALL

Outre son adaptabilité aux besoins de projets, la force du studio réside sans aucun doute aujourd'hui aussi sur son line up riche.

Nous citerons, entre autres, dans le volet séries, « Cédric III », premier projet du studio, majoritairement belge, « Boule & Bill », « Abraca », une série d'animation fantasy sortie en 2019 et qui développe l'univers d'Imagi, apparu dans le jeu vidéo Abraca en 2016, « Les filles de Dad » et à venir « Belfort et Lupin ». Au niveau des longs métrages : « Astérix : Le Domaine des Dieux », de Louis Clichy et Alexandre Astier, un travail titanesque et un grand succès pour cette coproduction France/Belgique au budget de 30 millions d'euros, « La tortue rouge », de Michel Dudok, qui a remporté plusieurs prix prestigieux dont le César du Meilleur Film d'Animation et qui a également été nommé aux Oscars, « Yakari : La grande aventure », de Xavier Giacometti, qui reste fidèle tant à l'esprit de la BD que de la série ou encore le projet en cours de fabrication « Inspecteur croquettes », signé par Antoine Robert et Benoit Delépine.

Un des atouts du studio est qu'il ne se limite pas aux IP du groupe, étant également un prestataire de renom pour bon nombre de producteur·rices externes. Citons Vivi Films, avec notamment « The Polar Bear Prince », Scope Pictures et la série « Grosha & Mr B » sans oublier la collaboration avec Peyo Productions pour le grand retour des « Schtroumpfs » en Wallonie, pour plusieurs saisons d'une série 3D haute en couleurs.

DreamWall se veut aussi en phase avec les évolutions constantes du secteur, en intégrant par exemple l'utilisation des moteurs en temps réel, comme Unreal, pour la fabrication de longs métrages.

Son département Media Solutions joue également un rôle important dans la renommée de la société, notamment au regard de son portefeuille clients, qui regroupe bien sûr la RTBF mais aussi TF1, France Télévisions ou encore Arte. L'équipe qui le compose est spécialisée en création et production virtuelle. De la conception des décors en passant pour le tournage en studio, la formation, le support technique ou l'intégration, les compétences internes permettent une maîtrise totale de la chaîne et une offre de services extrêmement concurrentielle à l'international. Sa présence sur le marché sportif est déjà réelle et présente un potentiel de croissance non négligeable.

L'apport de Wallimage pour DreamWall est multiple et nous pensons pouvoir dire qu'il est crucial.

D'une part, Wallimage Coproductions soutient bon nombre des projets qui sont fabriqués en son sein. C'est ce qui rend ses prestations concurrentielles à l'international. La compétence est bien entendu la clé, mais les réalités économiques font qu'elle n'est souvent pas suffisante. Un incitant financier est très souvent nécessaire pour faire la différence et localiser les prestations en Wallonie.

D'autre part, en tant que partenaire financier sur le long terme, via son département Entreprises, Wallimage est entrée dans l'actionnariat de Dreamwall en 2010, aux côtés de SambrInvest, pour accompagner la RTBF et les Editions Dupuis dans leurs projets d'investissements ambitieux. Depuis, nous en sommes un partenaire financier majeur, nous la soutenons dès que nécessaire, pour lui permettre de rester à la pointe ou de faire face à des difficultés. Nos interventions successives prennent la forme d'augmentations de notre participation ou de prêts mais sont toujours adaptées aux besoins et à la réalité économique de la structure. Même si la société est un des fleurons du secteur audiovisuel, elle n'en reste pas moins active dans les industries créatives, ce qui la rend peu attractive auprès des investisseurs classiques. Un fonds spécialisé tel que Wallimage comprend plus vite les enjeux auxquels elle doit faire face et les modalités adaptées à ceux-ci.

Enfin, en tant qu'administratrice, en tentant d'être toujours à l'écoute mais aussi en apportant un regard externe, en challengeant les projets portés par l'équipe, en partageant son expertise et sa connaissance du secteur et en tentant d'être une source d'opportunités potentielles de collaboration avec d'autres sociétés.



3.4. PERSPECTIVES 2025

3.4.1. La poursuite des Coproductions

Comme mentionné ci-avant, comme chaque année, 5 appels à projets seront mis en œuvre pour le soutien à la coproduction sur base de notre volant d'actions annuel habituel (6.500.000€, tous types d'œuvres confondus).

Pour une passionnée de cinéma comme moi, travailler chez Wallimage est une chance. Soutenir la création audiovisuelle, de son développement à sa production, est une des missions de Wallimage qui m'enthousiasme particulièrement. Et contribuer à la pérennisation des secteurs wallons de l'audiovisuel et du gaming en est une autre, tout aussi porteuse de sens.



HÉLÈNE

SUPPORT ADMINISTRATIF ET FINANCIER

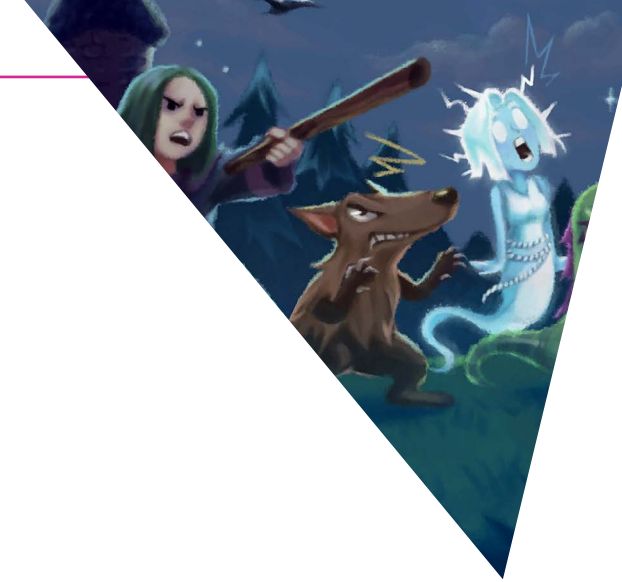
3.4.2. Toujours plus de soutien à nos studios, à nos producteurs et productrices

Comme exposé ci-avant, le rôle de Wallimage Entreprises nous semble plus que jamais essentiel. Notre démarche s'inscrit dans la poursuite de nos actions habituelles (financement d'entreprises sous forme de prêt ou de capital), dans la mise en place de produits adaptés (comme le prêt trésorerie) mais aussi dans une volonté de transversalité accrue vers les autres secteurs de la créativité numérique. Les techniques de production, les modes de consommation, les nécessités d'innovation sont communs aux divers pans de cet écosystème et nous croyons beaucoup aux rapprochements et aux opportunités qu'ils représentent. Notre volonté est donc de jouer un rôle actif dans sa dynamisation.

IN WAVES - © Taka - Panique - Silex Films

4. Gaming

NECRO STORY - © Rablo Games



Conscient de l'importance grandissante du marché du jeu vidéo, qui s'est imposé comme une industrie culturelle et créative générant depuis plusieurs années maintenant un chiffre d'affaires dépassant celui de la musique et du cinéma réunis, le Gouvernement wallon a confié à Wallimage la mission de soutenir et d'encourager cette richesse créative tout en accompagnant la structuration de ce secteur porteur en Wallonie.

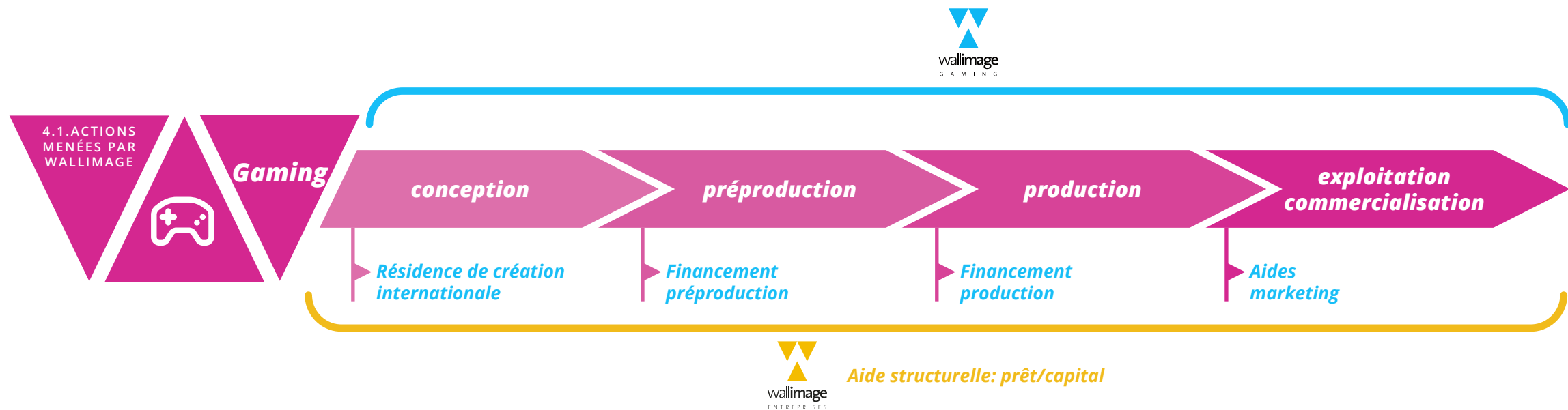
Outre les activités menées par le département Entreprises depuis près de 12 ans, depuis 2022, et dans le cadre du Plan de Relance de la Wallonie, Wallimage a injecté 4.000.000€ dans l'industrie wallonne via la préproduction et la production de 33 jeux vidéo (38 accords marqués dont 3 non concrétisés et 2 projets soutenus en préproduction puis en production).

Les jeux concernés par nos actions sont les jeux de divertissement, les jeux artistiques ou encore les jeux éducatifs, qu'ils soient initiés depuis la Wallonie ou coproduits minoritairement avec un studio wallon.



LAND OF SYMBIOSIS - © Aberratic

BLOOD BAR TYCOON - © Clever Trickster



Nous soutenons le développement du concept, où les bases du jeu sont pensées (gameplay, univers, histoires), via l'organisation d'une résidence.

Nous finançons, via notre ligne Gaming, des projets en phase de préproduction, où les concepts prennent forme grâce à l'écriture, au prototypage et au développement artistique et de production, afin d'aboutir à un produit jouable.

Enfin, via une subvention spécifique, nous soutenons la commercialisation, et plus précisément les stratégies marketing sur lesquelles celle-ci repose.

Par ailleurs, via Wallimage Entreprises, nous nous inscrivons comme partenaire financier des sociétés actives dans le secteur du jeu vidéo, qu'il s'agisse de studios de développement, de fournisseurs de technologies, ou encore d'agences spécialisées dans la communication et l'édition.

En soutenant le développement économique et créatif, nous contribuons à faire de la Wallonie un pôle d'excellence dans cette industrie en pleine expansion.



4.2.1. Résidence de conception de jeux vidéo



COUPE CLÉO - © Spooky CG

Pour la première fois cette année, nous nous sommes associés à quatre partenaires internationaux, à savoir le CNC (France), le Film Fund Luxembourg, la SODEC (Québec) et la Swiss Arts Council Pro Helvetia pour mettre sur pied la première édition du Game Créalab francophone. Elle s'est déroulée à Paris en novembre.

Pour son premier appel à projets, le Game Créalab francophone a reçu 39 dossiers : 22 de France, 4 du Luxembourg, 4 du Québec, 3 de Suisse et 6 de Wallonie.

Le comité de sélection des 5 partenaires a identifié 5 lauréat·es pour intégrer la résidence.

Le but de la sélection était de trouver des concepts prometteurs du point de vue artistique et solides au regard des compétences de l'équipe de création.

Le projet wallon qui a eu l'opportunité d'intégrer cette résidence est « Coupe Cléo » porté par le studio wallon et féminin (c'est assez rare pour être souligné), Spooky CG.

La résidence a permis au duo de créatrices de ce projet de hiérarchiser les différentes briques de game play. Le jeu s'est simplifié pour se concentrer sur ses points forts : la DA néon punk girly, le racing et l'évolution de la pilote incarnée par le ou la joueur·euse.

Le contexte futuriste et fantaisiste (la miniaturisation) s'est précisé pour accentuer l'aspect fun et le potentiel commercial du jeu.

Le projet est maintenant suffisamment mature pour entrer en phase de préproduction et entamer ses premières levées de fonds. Nous serions ravis de le voir aboutir.

4.2.2. Soutien aux projets en préproduction et production

En 2024, au regard de ses fonds disponibles sur cette ligne spécifique, Wallimage Gaming a lancé un appel à projets unique, doté d'un budget total de 500.000€. Ce budget, bien que limité, a été entièrement dédié au soutien de la préproduction, une phase essentielle du développement des jeux vidéo permettant aux studios de poser les bases créatives et techniques de leurs projets. En raison des contraintes budgétaires, il n'a pas été possible de financer directement des productions complètes cette année.

L'appel à projets a rencontré un fort intérêt dans le secteur, avec la réception de 15 dossiers : 13 en préproduction et 2 en production. Après une évaluation rigoureuse, 7 projets ont été retenus pour bénéficier d'un financement. Ces projets, sélectionnés pour leur qualité, leur potentiel et leur contribution à la dynamique du secteur en Wallonie, ont permis d'allouer l'intégralité du montant disponible de 500.000 €.

Les résultats de cet appel à projets ont été ratifiés par le Gouvernement wallon le 19 avril 2024.

PROJET	SOCIÉTÉ DE PRODUCTION	INVESTISSEMENT DE WALLIMAGE GAMING	DÉPENSES EN WALLONIE (RETOMBÉES)	RATIO DE RETOMBÉES
Devive	POLYGON VALLEY SRL	96.600,00 €	222.170,16 €	229,99%
Fish Stick Protocol	MARACAS STUDIO SRL	92.000,00 €	184.417,75 €	200,45%
Hopper et le Secret de Barbe Pique	BVGC SRL	60.000,00 €	609.450,13 €	1015,75%
Project Hunter	FROSTYFROGGS SRL	60.000,00 €	113.940,00 €	189,90%
Sailor Twift	EPIC AGENCY SRL (FORBIDDEN CHEESE)	40.000,00 €	153.239,69 €	383,10%
The Defects	RADAR WALLONIE (société à constituer)	61.100,00 €	233.645,50 €	382,40%
Freaky School Tycoon	CLEVER TRICKSTER STUDIO SRL	90.300,00 €	385.296,78 €	426,69%
		500.000,00 €	1.902.160,00 €	380,43%

Le taux de retombées régionales sur lequel les studios bénéficiaires se sont engagés s'élève à 380%.

3 nouvelles sociétés ont vu ou verront le jour grâce à ces investissements : Polygon Valley, Forbidden Cheese et Radar Wallonie.

Nous constatons également que des sociétés soutenues au démarrage de la ligne poursuivent leurs activités avec de nouvelles productions : FrostyFroggs, BVGC (N-zone), Maracas Studio et Clever Trickster. Les 3 dernières bénéficient également d'un soutien structurel via notre fonds Entreprises.

QUAND LE CINÉMA D'ANIMATION RENCONTRE LE JEU VIDÉO

En 2024, la vision transversale que Wallimage développe et travaille depuis de nombreuses années maintenant a pris tout son sens.

Wallimage Gaming a eu le plaisir de soutenir le développement du jeu « Hopper et le trésor de Barbe Pique », porté par la société BVGC (N-Zone). Celui-ci est une adaptation vidéoludique inspirée de l'univers du film d'animation « Hopper et le hamster des ténèbres », soutenu par Wallimage Coproductions et qui a rencontré un succès notable auprès des familles et des fans d'animation (600.000 entrées au cinéma en Belgique et en France et 13 millions d'heures visionnées sur Netflix entre janvier et juin 2023).

Via ce soutien aux projets, nous avons aussi eu l'opportunité de financer « The Defects », porté par la société Radar Wallonie, nouvelle branche dédiée aux jeux vidéo de la maison de production Radar Luxembourg. Cette propriété intellectuelle découle, elle aussi, d'un long métrage d'animation, présenté en mars 2024 au Cartoon à Bordeaux devant une salle débordante d'enthousiasme. En s'appuyant sur ses propriétés intellectuelles déjà bien établies, Radar Wallonie ambitionne de prolonger la vie de ses œuvres cinématographiques sous forme de jeux interactifs. Ce développement stratégique témoigne de la richesse de l'écosystème wallon, où la convergence entre cinéma et jeux vidéo continue de se renforcer.

4.2.3. Exploitation

A l'heure où les sociétés d'édition sont extrêmement sélectives et les investissements privés réduits, les sociétés de production se tournent de plus en plus vers de l'autoédition.

Sur ce marché très concurrentiel, une stratégie marketing étudiée est indispensable pour espérer assurer la visibilité des jeux auprès des publics cibles et donc contribuer à leur succès commercial. Dès lors, Wallimage a mis en place un mécanisme de soutien au marketing et à la communication à destination des sociétés lauréates.

L'aide n'est toutefois disponible que depuis janvier 2025.

En 2024, c'est donc exclusivement Wallimage Entreprises qui a pu jouer un rôle à ce stade du processus.

Le jeu vidéo en Wallonie est un secteur jeune mais en pleine expansion. Un soutien financier public structurant est essentiel pour permettre aux studios de se développer, d'innover et de rayonner à l'international.



SOPHIE
CHARGÉE DE LA LIGNE GAMING



4.2.4. Développement structurel des sociétés

Notre fonds Entreprises soutient depuis toujours les studios et les prestataires actifs dans le jeu vidéo pour le financement de leurs besoins dits « structurels ».

Au 31/12/2024, ils sont au nombre de 9 au sein du portefeuille de Wallimage Entreprises (sur un portefeuille total de 46 sociétés) :

PRESTATION SUR DES PROJETS GAMING			
1	CLEVER TRICKSTER STUDIO SRL	Gaming/AR et VR	Studio de jeux video
2	FISHING CACTUS SA	Gaming/AR et VR	Studio de jeux video
3	FORSVC GAME FUND I COMMV	Gaming/AR et VR	Fonds d'investissement dédié Gaming
4	MARACAS STUDIO SRL	Gaming/AR et VR	Studio de jeux video
5	N-ZONE SA	Gaming/AR et VR	Studio de jeux video
6	SWARMS ENTERTAINMENT SA	Gaming/AR et VR	Développement et exploitation concept VR
7	TERRAGAME HOLDING SA	Gaming/AR et VR	Développement et exploitation concept VR
PRESTATIONS SUR DES PROJETS DE GAMING ET PROJETS D'ANIMATION			
8	STACKA SRL	Producteur de contenus, de concepts AV	Productions majoritaires et coproductions minoritaires
PRESTATIONS SUR DES PROJETS EN PRISE DE VUES RÉELLES, EN ANIMATION ET EN GAMING			
9	THE PACK SA	Prestataire audiovisuel	Post-production image/VFX/Animation/Jeu video

L'en-cours des sociétés actives dans le jeu vidéo est de 2.646.802 € dont 2.223.327 € en capital et 423.475 € en prêt :

	EN-COURS		RÉPARTITION DE L'EN-COURS		NOMBRE DE SOCIÉTÉS	
	MONTANTS	IMPORTANCE RELATIVE PAR CATÉGORIE	CAPITAL	SOLDE RESTANT DÛ DE PRÊTS	NOMBRE	IMPORTANCE RELATIVE PAR CATÉGORIE
Gaming / AR et VR	1.870.802,70 €	71%	1.573.327,80 €	297.474,90 €	7	78%
Producteurs de contenus, de concepts audiovisuels	126.000,00 €	5%		126.000,00 €	1	11%
Prestataires audiovisuels (cinéma, télévision)	650.000,00 €	25%	650.000,00 €	0,00 €	1	11%
TOTAUX	2.646.802,70 €	100,00%	2.223.327,80 €	423.474,90 €	9	100%

Après une année 2023 plutôt riche, 2024 est marquée d'une page blanche pour ce type d'investissement sur le secteur du jeu vidéo.

Tout comme la mise en place de la ligne Wallimage Gaming et du Tax Shelter jeux vidéo ont entraîné une émulsion du secteur, l'absence d'appel à projets par Wallimage Gaming depuis le mois de mars 2024 a provoqué des incertitudes et a limité l'émergence de nouveaux projets au cours de cette année. Les studios, dans l'attente du potentiel renouvellement de la ligne, adoptent, semble-t-il, une attitude prudente et postposent leurs investissements.



4.2.5. Démarches environnementales

La diversité de nos interlocuteur·rices pour ce secteur nous oblige à adapter notre approche environnementale. Les studios ont en effet des réalités qui peuvent s'avérer très différentes, au niveau de leur taille, de leurs équipements, de l'ampleur de leurs équipes et de la spécificité de leurs installations.

Nous en sommes donc toujours au stade de sensibilisation auprès des porteur·euses de projets. Nous leur demandons de nous compiler au travers d'une note, les dispositifs qui seront mis en place pour la fabrication de leurs projets. Et pour celles et ceux qui sont dans une dynamique de création de studio, nous leur demandons de réfléchir à l'intégration de la variable durabilité (environnementale et sociale) dans la conception de leur entreprise.

Nous suivons de près l'évolution du secteur français, qui dispose de nettement plus de moyens et d'outils permettant de mesurer l'impact de la fabrication d'un projet.

À court terme, nous aimerions que l'utilisation de ces outils soit intégrée aux dossiers de candidatures qui nous seront proposés.



4.2.6. *Impact régional*

Depuis le lancement des appels à projets, nous comptabilisons :

38 accords de financement octroyés à 31 sociétés wallonnes dont 3 accords de financement qui ne seront pas concrétisés car, dans un cas, la société a fait faillite et dans les 2 autres, les conditions de l'accord n'ont pas été rencontrées ;

Parmi les 35 accords concrétisés :

- ▶ 21 concernent des jeux en préproduction ;
- ▶ 14 concernent des jeux en production ;

Parmi eux, on trouve 2 jeux ayant obtenu un financement sur les 2 volets.

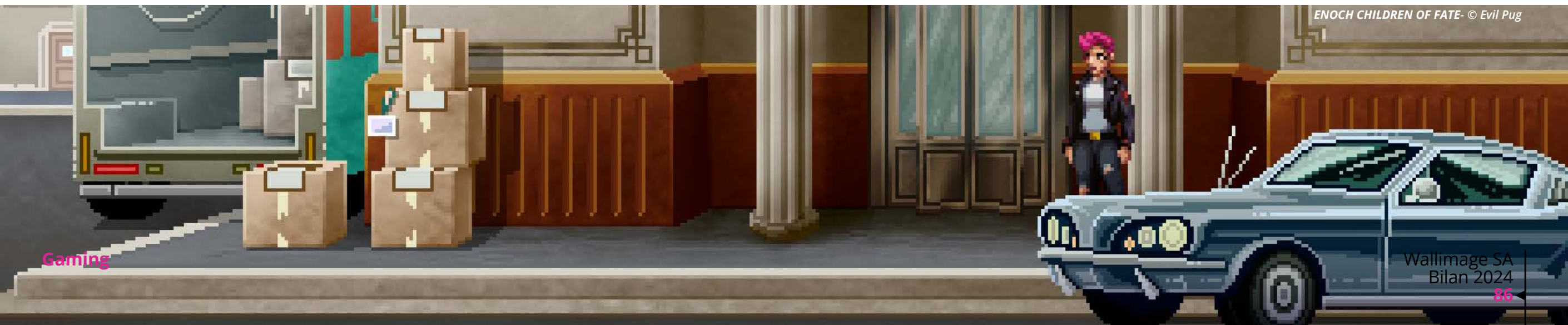
Au total, le fonds soutient donc 33 jeux différents, preuve de la diversité et de l'ambition des projets portés par les créateurs et créatrices.

L'écosystème du jeu vidéo en Wallonie ne cesse de grandir.

En témoignent les 9 sociétés créées grâce à ce dispositif, démontrant un véritable dynamisme entrepreneurial.

Depuis sa mise en place, le fonds a soutenu 7 coproductions, illustrant un réel démarrage des collaborations entre studios locaux et partenaires extérieurs.

L'impact économique est significatif : chaque euro investi par Wallimage dans des projets en phase de préproduction génère 2,56€ de dépenses en Wallonie tandis que pour les projets en production, c'est un multiplicateur de 4,51 qui est constaté. Sur le cumul des investissements, le ratio de retombées en Wallonie est de 381%.



ENOCH CHILDREN OF FATE- © Evil Pug

PROJET	SOCIÉTÉ DE PRODUCTION	SOMME DES MONTANTS ENGAGÉS (ACCORD CDC)	SOMME DE DÉPENSES W TOTALES VALIDÉES (COURRIER)	SOMME DE TAUX DE RETOMBÉES (COURRIER)
PRÉPRODUCTION				
15 Prodiges	THE FLYING FISH SRL	57.550,00 €	99.340,00 €	173%
A.S.T.R.A Symbiosis	ABERRATIC SRL	68.050,00 €	162.015,47 €	238%
Algolem	ARNAUD JOPART CREATIVE SRL	15.797,50 €	104.707,50 €	663%
Blood Bar Tycoon	CLEVER TRICKSTER STUDIO SRL	66.751,81 €	123.605,03 €	185%
Devive	POLYGON VALLEY SRL	96.600,00 €	222.170,16 €	230%
Dice Rogue	ESOLU SRL	100.000,00 €	170.535,80 €	171%
Enoch Children of fate	EVIL PUG GAMES SRL	22.000,00 €	71.756,17 €	326%
Fish Stick Protocol	MARACAS STUDIO SRL	92.000,00 €	184.417,75 €	200%
Fully Automated	PIPETTE INC. SRL	36.500,00 €	82.920,00 €	227%
Game Over	EMOTIONWAY COMPANY SRL	60.000,00 €	161.822,00 €	270%
Hello Word: A Developer story	LITTLE BIG MONKEY STUDIO SRL	42.500,00 €	95.850,00 €	226%
Hexfire (ex Project Spirit)	MYSTALE GAMES SRL	40.000,00 €	93.644,63 €	234%
Homecoming	MARACAS STUDIO SRL	90.000,00 €	199.132,89 €	221%
Hopper et le Secret de Barbe Pique	BVGC SRL	60.000,00 €	609.450,13 €	1016%
Hospital Escape	ARTEAM INTERACTIVE SRL	55.000,00 €	115.866,50 €	211%
Magical Train	MARACAS STUDIO SRL	97.725,00 €	138.707,25 €	142%
Mega Gum Golemus	BVGC SRL	100.000,00 €	236.612,50 €	237%
Project Hunter	FROSTYFROGGS SRL	60.000,00 €	113.940,00 €	190%
Sailor Twift	EPIC AGENCY SRL (FORBIDDEN CHEESE)	40.000,00 €	153.239,69 €	383%

PROJET	SOCIÉTÉ DE PRODUCTION	SOMME DES MONTANTS ENGAGÉS (ACCORD CDC)	SOMME DE DÉPENSES W TOTALES VALIDÉES (COURRIER)	SOMME DE TAUX DE RETOMBÉES (COURRIER)
Slimy Knight (ex. Once Upon a Slime)	FROSTYFROGGS SRL	100.000,00 €	109.928,00 €	110%
The Defects	RADAR WALLONIE (société à constituer)	61.100,00 €	233.645,50 €	382%
TOTAL PRÉPRODUCTION		1.361.574,31 €	3.483.306,96 €	256%
PRODUCTION				
Alia's Chronicles	N-ZONE SA	250.000,00 €	967.307,50 €	387%
Blood Bar Tycoon	CLEVER TRICKSTER STUDIO SRL	150.000,00 €	915.251,55 €	610%
Faeria: Age of War	ABRAKAM ENTERTAINMENT SA	350.000,00 €	1.082.449,27 €	309%
Freaky School Tycoon	CLEVER TRICKSTER STUDIO SRL	90.300,00 €	385.296,78 €	427%
Gloomy Eyes	BE REVOLUTION GAMING SRL	250.000,00 €	672.600,00 €	269%
Guaishou	APOPHENIA 23 SRL	100.000,00 €	451.392,11 €	451%
Helix	BADASS MONGOOSE SRL	80.000,00 €	270.674,76 €	338%
Judgeball: Lethal Arena (ex. Judgement)	WILD BISHOP SRL	100.000,00 €	1.793.540,00 €	1794%
L'Histoire d'un roi	HUMARKA SRL	60.000,00 €	144.156,95 €	240%
Magical Train	MARACAS STUDIO SRL	300.000,00 €	1.248.312,95 €	416%
Necro Story	RABLO GAMES SRL	40.000,00 €	209.053,20 €	523%
Paws of Fury	FISHING CACTUS SA	294.400,00 €	865.787,74 €	294%
Replaceable	STACKA SRL	180.000,00 €	426.880,09 €	237%
Summer Camp	FISHING CACTUS SA	200.000,00 €	1.583.914,98 €	792%
TOTAL PRODUCTION		2.444.700,00 €	11.016.617,88 €	451%
TOTAL GÉNÉRAL		3.806.274,31 €	14.499.924,84 €	381%

Au 31/12/2024,

- ▶ 9 des projets soutenus sont clôturés au regard du fonds, marquant des avancées significatives pour les studios. Parmi eux, 6 ont achevé leur phase de préproduction, posant les bases de futures productions ambitieuses ;
- ▶ 7 démos jouables sont disponibles, permettant aux investisseurs et éditeurs de découvrir en avant-première des titres prometteurs ;
- ▶ 2 jeux ont été commercialisés : « Judgeball » a été lancé en early access, bien que son studio ait malheureusement fait faillite et « Necro Story », de Rablo Games, un RPG décalé mêlant humour et nécromancie, est quant à lui sorti en octobre 2024 ;
- ▶ 3 conventions ne sont pas encore signées : « Magical Train » (pour la production), « The Defects » et « Sailor Twift », tous deux en préproduction ;
- ▶ 2 studios ont fait faillite : Pipette Inc. et Wild Bishop, un rappel des difficultés financières auxquelles font face les créateur·rices.



FAERIA - © Abrakam Entertainment



4.3. SUCCESS STORY



Début 2025, c'est un troisième jeu, « Blood Bar Tycoon », qui est entré en exploitation. Ce jeu est porté par le studio Clever Trickster, fondé en 2022 à l'issue des appels à projets, et dont le parcours illustre parfaitement l'accompagnement de Wallimage à toutes les étapes du développement.

Ce premier jeu a bénéficié d'un financement en préproduction, suivi d'un soutien à la production et d'un accompagnement marketing.

Sorti le 4 février 2025, il connaît déjà un succès prometteur avec plus de 13.000 unités vendues.

Pour soutenir sa croissance, Wallimage Entreprises a par ailleurs octroyé à la société un prêt de 150.000€.

L'impact économique est notable : le taux de retombées généré par « Blood Bar Tycoon » atteint près de 600%, et 16 personnes ont contribué à son développement. Le design sonore a été entièrement confié aux Liégeois-es de Carte Son, renforçant l'écosystème local du jeu vidéo.

Aujourd'hui, le studio travaille activement sur son prochain titre, « Freaky School Tycoon » pour lequel il a bénéficié d'un soutien à la production. Parallèlement, deux autres jeux sont en cours de développement sans financement externe.



4.4. *PERSPECTIVES 2025*

Notre volonté d'accompagner les studios est plus présente que jamais. Soutenir la créativité et l'innovation est essentiel si nous voulons exploiter le potentiel économique de ce secteur, ne fût-ce qu'en termes de création d'emplois.

Le succès incroyable que connaît l'HEAJ avec son nouveau cursus dédié au gaming prouve l'engouement que cette industrie représente pour la jeune génération. La mise à l'emploi des jeunes diplômé·es dépend toutefois très fortement du contexte économique. Une action volontariste de la région est, dans un contexte international très concurrentiel, absolument indispensable si l'on veut éviter que ces nouveaux talents soient amenés soit à quitter le territoire, soit à oublier leur passion...



5. *Créativité numérique*

Le positionnement de Wallimage s'est toujours voulu sectoriel mais transversal.

Il s'agit, depuis près de 25 ans, de soutenir le développement de l'industrie audiovisuelle au sens large, qui concerne donc bien sûr les prestataires de services audiovisuels (1er investissement de Wallimage Entreprises en 2003), les innovations technologiques dédiées à l'audiovisuel (2008) mais se rapporte aussi aux agences digitales misant sur la créativité et exploitant l'image ou le son (2012), aux jeux vidéo (2013), aux plateformes digitales (2013) et aux technologies innovantes dans le secteur de la musique (2017).

Wallimage a par ailleurs ponctuellement financé divers types de projets de créativité numérique, à une époque où cette notion n'avait pas encore la réputation qu'on lui connaît aujourd'hui.

Pour Wallimage Entreprises, le secteur de la créativité numérique regroupe les sociétés actives dans la création, la production et la diffusion de contenus et d'expériences reposant sur l'utilisation d'outils informatiques et du numérique.

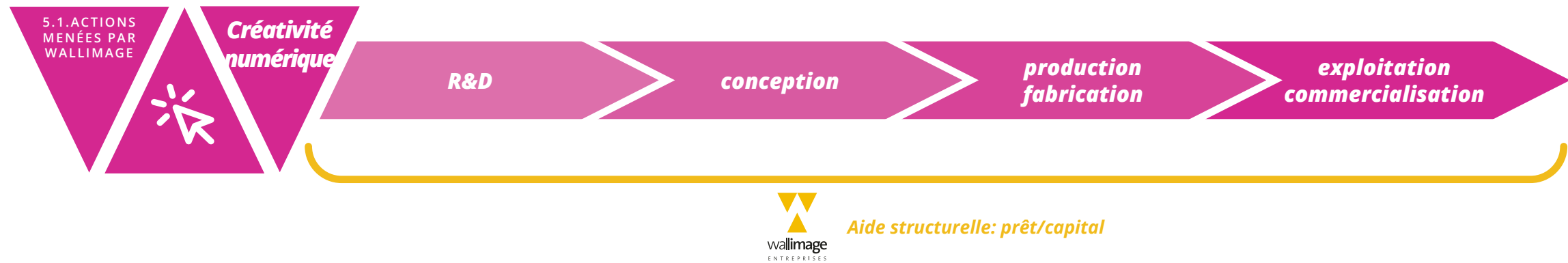
© SUPERBE



© PACAYA



© SCHRODINGER



On constate que le secteur de la créativité numérique est le seul secteur couvert par Wallimage qui, jusqu'ici, ne peut s'appuyer sur aucun soutien aux projets et repose donc exclusivement sur un financement structurel via les actions du département Wallimage Entreprises.

5.2.1. Développement structurel des sociétés

317.464 €
engagés

1
nouvelle
société entrée
en portefeuille

13 sociétés
en portefeuille
au 31.12.24

En finançant tous les maillons de la créativité numérique, de la production à l'exploitation, notre volonté est de soutenir un écosystème auquel nous croyons beaucoup.



ODILE
RESPONSABLE WALLIMAGE ENTREPRISES

En 2024, 5 entreprises du secteur digital ont sollicité Wallimage Entreprises.

Avec un dossier refusé, ce sont 4 sociétés qui ont bénéficié de financements pour un total de 317.464,29€.

Trois d'entre elles bénéficiaient déjà du soutien du fonds : Superdog, Schrodinger et Superbe. Une nouvelle société fait son entrée : Virtex Simulation.

Cette start-up, qui a vu le jour fin 2024, a pour but de développer les outils nécessaires pour exploiter des simulateurs de conduite professionnels issus de la Formule 1 sous la forme d'un service, ciblant principalement des équipes professionnelles, des organisateurs d'événements de course, des constructeurs automobiles...

Le fondateur dispose d'une expérience solide dans le domaine et d'un réseau professionnel développé dans ce secteur. Il s'appuie par ailleurs sur des partenariats porteurs avec non seulement les plus grands circuits du monde mais aussi des acteurs techniques de premier plan.

À la suite de ces nouveaux investissements, le portefeuille de Wallimage Entreprises compte 13 sociétés actives dans le secteur (sur un portefeuille total de 46 sociétés) :

1	BRANDSPACE SRL	Agence digitale
2	LA NICHE SA	Agence digitale
3	SCHRODINGER MEDIACOM SRL	Agence digitale
4	SUPERDOG SA	Agence digitale
5	TAPPTIC SA	Agence digitale
6	PROPER GROUP AG (ex-UTOPIA MUSIC)	Musitech
7	BELGIAN HEROES SA	Producteur de contenus, de concepts AV
8	LUCKY WAY GAME SRL	Producteur de contenus, de concepts AV
9	SUPERBE SRL	Producteur de contenus, de concepts AV
10	CREWBOOKING SRL	Produits digitaux
11	ECRAN TOTAL INTERNATIONAL SRL	Produits digitaux
12	NEUROMEDIA SOFTWARE SA	Produits digitaux
13	VIRTEX SIMULATION SRL	Produits digitaux

L'en-cours s'élève à 2.988.433 € dont 2.436.399 € en capital et 552.033 € en prêt :

	EN-COURS		RÉPARTITION DE L'EN-COURS		NOMBRE DE SOCIÉTÉS	
	MONTANTS	IMPORTANCE RELATIVE PAR CATÉGORIE	CAPITAL	SOLDE RESTANT DÛ DE PRÊTS	NOMBRE	IMPORTANCE RELATIVE PAR CATÉGORIE
Agences digitales	929.474,21 €	31%	755.547,44 €	173.926,77 €	5	38%
Producteurs de contenus, de concepts audiovisuels	1.027.751,67 €	34%	1.027.751,67 €		3	23%
Produits digitaux	528.107,13 €	18%	150.000,00 €	378.107,13 €	4	31%
Musictech	503.100,00 €	17%	503.100,00 €		1	8%
TOTAUX	2.988.433,01 €	100%	2.436.399,11 €	552.033,90 €	13	100%

Si l'on regarde le portefeuille global du fonds (cf. chapitre 7.2 ci-après), on constate que le secteur de la créativité numérique représente environ 30% des sociétés que nous soutenons.



5.2.2. *Exploitation*

Le secteur de la créativité numérique a la chance de s'appuyer sur un festival wallon d'envergure internationale, le KIKK.

Naturellement, nos équipes y participent. Une opportunité d'assurer une veille et de rencontrer de potentiels partenaires nationaux et internationaux en restant chez nous, depuis Namur.

En 2024, nous y avons présenté nos outils de financement.

Le programme d'actions en 2025 est quant à lui plus étoffé.



5.2.3. *Démarches environnementales*

Avec Wallimage Entreprise, notre objectif est d'accompagner au mieux les sociétés dans leurs enjeux. C'est une fois de plus l'attitude que nous prenons quand il s'agit de trouver des solutions environnementales.

Il n'est plus à démontrer que la mise en place de ce type de stratégie permet de réduire les coûts en optimisant la gestion des ressources, de la mobilité et des déchets mais aussi d'anticiper la rencontre de normes qui seront, on peut le supposer, bientôt imposées à tous.

Dans ce cadre, nous avons informé les sociétés du secteur des options que Wallonie Entreprendre offre et qui sont particulièrement adaptées à tout type de besoin.

Les expert·es de la cellule environnement de l'AKT sont également disponibles et il nous semble essentiel d'exploiter leurs compétences.

Nous restons une petite entité et nos moyens sont limités, notre rôle est donc de tirer profit des opportunités que nous identifions et d'assurer une communication fluide sur celles-ci avec notre écosystème.



5.3. SUCCESS STORY



© Andri Hafliðason

SUPERBE

Créativité numérique

Nous connaissons tous des duos célèbres qui ont marqué l'histoire. Pour Wallimage Entreprises, il existe un duo de la créativité : Gaëtan Libertiaux et Gaël Bertrand, de Superbe.

Bien que l'entité juridique Superbe ait été créée en 2019, l'association de ces deux artistes multidisciplinaires remonte à 2011. Superbe fêtera donc bientôt sa quinzième bougie.

Leur fil rouge ? Le rythme !

Leur objectif ? Offrir des expériences uniques, mémorables et innovantes au public en lui faisant vivre des expériences interactives connectant le réel et le numérique, l'émotion et l'action.

Comment ? Ces expériences prennent la forme d'installations interactives, de scénographie, de lumière ou encore des dispositifs digitaux mêlant l'art, le design et la technologie. Elles sont généralement installées dans le cadre d'expositions, évènements ou parcours en ville (ville en lumière par exemple).

Bien qu'ayant travaillé sur un nombre plus important de créations, ce studio créatif hybride basé à Namur dispose d'un catalogue de 9 œuvres propres.

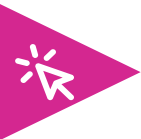
Pour n'en citer qu'une, dans leur chorale interactive « Sming », vous êtes invité-e à vous placer devant un pupitre, face à de nombreux écrans, et à enregistrer un son à l'aide du microphone. Votre image et votre voix sont ensuite diffusées sur les écrans, chaque écran représentant une voix du chœur (votre voix enregistrée est modifiée pour créer un chœur complet, du baryton au soprano). Ensuite, munissez-vous d'une baguette et dirigez votre chœur : devenez votre propre chef-fe d'orchestre.

Leur activité allie créativité et technologies en vue d'offrir au public une expérience interactive inoubliable dont le cœur repose sur le son, le visuel. Ce positionnement correspond à la démarche que nous souhaitons défendre avec Wallimage : le soutien à la créativité numérique et à son écosystème en Wallonie.

Wallimage est intervenu en 2020 via un prêt couvrant le besoin en fonds de roulement de la société et l'achat de matériel (notamment pour dupliquer une de leurs animations afin d'en exploiter deux exemplaires en parallèle). Ce prêt a depuis été intégralement remboursé.

Aujourd'hui, la société développe sa stratégie commerciale et une orientation particulière pour son quinzième anniversaire prochain. Avec Wallimage Entreprises, nous avons voulu lui donner les moyens de ses ambitions et lui avons donc octroyé un nouveau prêt fin 2024.

Wallimage en est par ailleurs actionnaire depuis 2016.



5.4. PERSPECTIVES 2025

Aujourd'hui, la créativité numérique est plus que jamais au centre des perspectives de croissance. Elle est identifiée comme une source d'innovation pour les secteurs culturels mais aussi pour l'ensemble de l'industrie. Ce potentiel transversal reste toutefois très nettement sous-exploité pour le moment.

Ces dernières années ont cependant marqué un tournant ; une filière est en phase de construction et sa consolidation prend forme petit à petit, notamment avec l'arrivée de wake!¹ mais aussi (et surtout) avec la réputation grandissante d'année en année du festival KIKK, qui donne énormément de visibilité aux talents de notre région.

Avec l'évolution des technologies de manière générale, et plus spécifiquement celles utilisées dans nos métiers, que nous voyons d'ailleurs progressivement s'étendre à d'autres secteurs, il est indéniable que le scope de la créativité numérique s'élargit, ses frontières sont repoussées. Cet écosystème se définit comme celui des technologies numériques à des fins de création d'entreprises, d'œuvres artistiques, de contenus multimédias, d'expériences interactives et de solutions innovantes. Cela englobe entre autres le codage créatif, la création musicale et audiovisuelle, les arts visuels avec IA générative, la conception et le développement de jeux vidéo, de sites web, d'applications mobiles ou encore l'innovation en matière de design graphique.

Autant dire que nous nous retrouvons parfaitement dans cette approche.

Nous sommes convaincu·es de la transversalité des innovations issues des industries créatives numériques et de l'opportunité qu'elle représente pour les secteurs que nous soutenons de manière historique.

Les perspectives de l'écosystème sont importantes, tout comme le sera l'agenda 2025 de Wallimage Entreprises en la matière avec différentes actions clés prévues.

¹ Le label de la communauté créative numérique en Wallonie

Fin de ce mois de mars, notre équipe participera et soutiendra les entreprises présentes lors de la mission « Casa Valonia » organisée par l'Awex à Malaga sur le thème des technologies digitales et créatives appliquées à trois secteurs - les ICC (divertissement, sport tech, culture tech), le tourisme et les smart cities et enfin la santé digitale et les MedTechs.

Dans le cadre de l'exposition universelle à Osaka (Japon), nous participons avec Wake ! à l'organisation d'une journée pour mettre en lumière la créativité qui émerge en Wallonie à l'intersection des technologies digitales, de la créativité et des métiers de l'image, en résonance avec le thème de l'exposition, « Designing future societies ».

Cette journée se déroulera en mai et s'inscrit dans la mission économique de l'Awex sur le thème « Donner sens au progrès - société 5.0 ». Elle a pour but de soutenir nos talents wallons et de les accompagner dans leurs démarches commerciales en leur donnant de nouvelles opportunités.

Enfin, en juin, le célèbre festival international South by Southwest (SXSW) s'implante pour la première fois en Europe dans le quartier londonien de Shoreditch. Cette édition rassemblera les professionnel·les, créateur·rices et décideur·euses des industries de la musique, des médias, du cinéma, de la technologie et bien au-delà, pour une célébration de la créativité et de l'innovation. Wallimage Entreprises y sera donc présente, accompagnée de plusieurs talents wallons.

Par ailleurs, Wallimage Entreprises est très enthousiaste de prendre part au projet Interreg CrosstechXperience qui a pour mission, entre autres, de fédérer un écosystème d'entreprises autour des technologies interactives, immersives et gaming dans la région transfrontalière : Hauts-de-France, Wallonie et Flandre, réunissant aussi bien des entreprises travaillant déjà dans le secteur que des

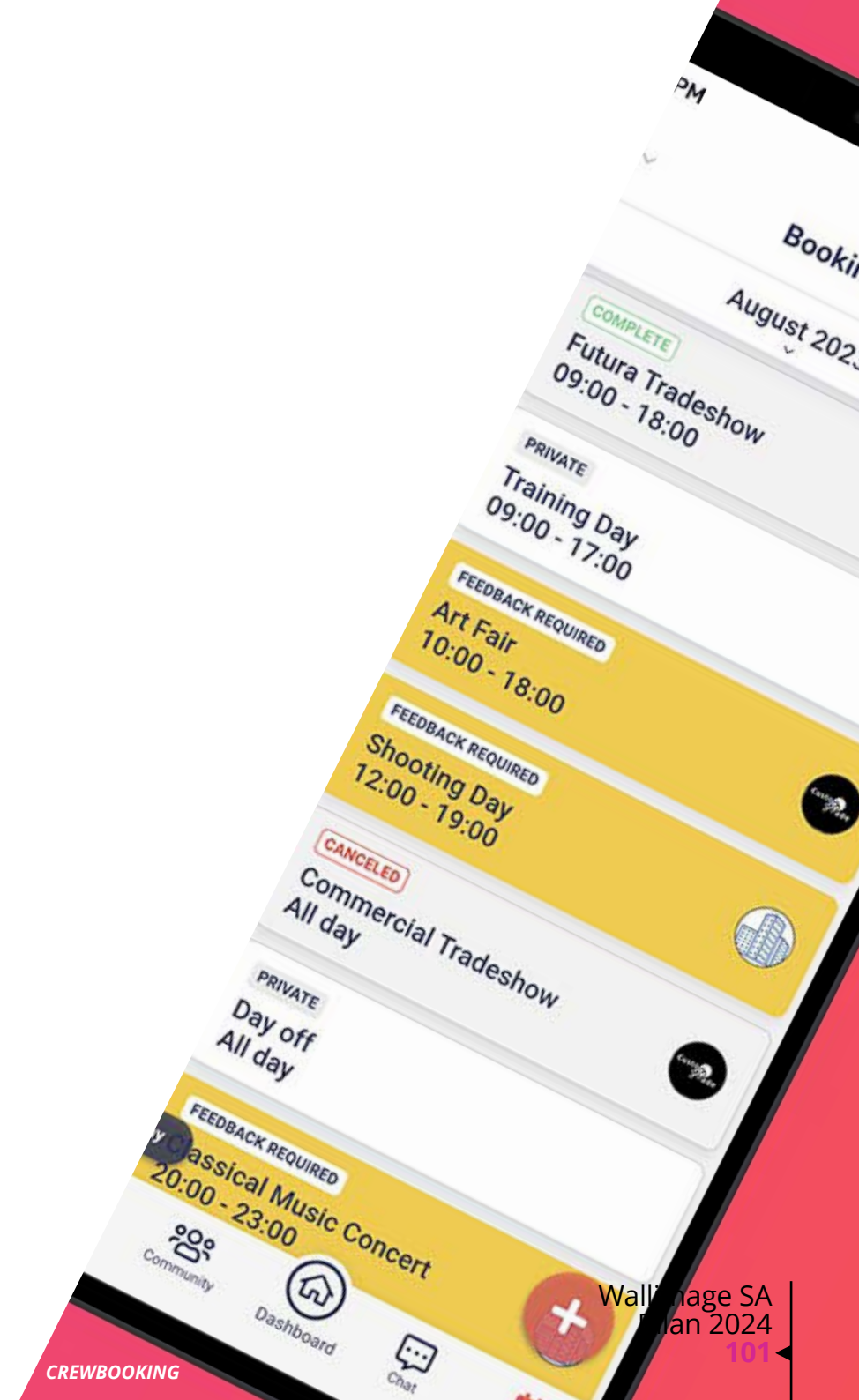
entreprises souhaitant intégrer ce genre de technologies dans les process/ produits, etc.

Ce programme est porté par Technocité, UMONS, Howest, Wilde Westen, DAE Studios (Flanders Game Hub), Rubika, IMT North Europe et Le Grand Mix, et s'inscrit totalement dans l'idée de transversalité présentée ci-avant.

Nos perspectives sur cet écosystème sont nombreuses. Nous avons la conviction d'avoir un rôle majeur à jouer et les recommandations synthétisées dans le livre blanc rédigé par wake! font écho à notre perception de son potentiel. Plus concrètement, nous estimons qu'il est essentiel que Wallimage puisse permettre un accès plus facile au financement et doper la structuration du secteur en renforçant les passerelles avec l'audiovisuel et en boostant la mutualisation des ressources et l'exploitation des complémentarités.

La mise en place d'un financement aux projets nous semble également essentielle. En testant des idées, via le développement de POC, certaines pourraient émerger et déboucher sur la création de sociétés, d'équipes et une commercialisation à large échelle. Un outil de financement aux projets de créativité numérique, à l'instar de Wallimage Coproductions ou Wallimage Gaming, donnerait une autre dimension au développement de l'écosystème.

Les prochains mois s'annoncent donc très chargés et ambitieux !



6. *Rendement du fonds*

Nous l'exposons tout au long de ce document, nos objectifs sont économiques et s'apprécient au niveau des industries que nous soutenons. Ainsi, nous calculons précisément les retombées qui sont générées par nos actions ; elles représentent notre indicateur clé.

Toutefois, au regard de ce caractère économique, il nous semble aussi pertinent d'apprécier le rendement interne de nos investissements.

6.1. INVESTISSEMENTS DU DÉPARTEMENT ENTREPRISES

Du coté Entreprises, si nous synthétisons les mouvements financiers réalisés au cours de toute la vie du fonds, les résultats sont les suivants :

	A	B	C	D = A-B-C	E = B+C	F	G	H=F+G-B	H
	MONTANTS PRÊTÉS / SOUSCRITS	PERTES SUR FAILLITE	MONTANTS REMBOURSÉS / PARTICIPATIONS VENDUES (HORS +-VALUE)	SOLDES RESTANT DÛ / PARTICIPATIONS ACTIVES	MONTANTS SORTIS (Y COMPRIS FAILLITES)	INTÉRÊTS SUR PRÊTS / PLUS-VALUES SUR PARTICIPATIONS VENDUES	COUVERTURE FEI	RENDEMENT NET	RENDEMENT NET SUR MONTANTS SORTIS
Prêt	18.202.109,45 €	2.551.268,01 €	10.925.503,19 €	4.725.338,25 €	13.476.771,20 €	2.857.784,37 €	364.855,74 €	671.372,10 €	4,98%
Capital	13.983.183,26 €	2.940.132,14 €	2.177.810,81 €	8.865.240,31 €	5.117.942,95 €	3.966.565,83 €		1.026.433,69 €	20,06%
TOTAL	32.185.292,71 €	5.491.400,15 €	13.103.314,00 €	13.590.578,56 €	18.594.714,15 €	6.824.350,20 €	364.855,74 €	1.697.805,79 €	9,13%

Ces chiffres mettent en exergue un rendement global de 9,13%, positif malgré les faillites.

Les participations au capital s'avèrent nettement plus rentables puisque l'on atteint un rendement net de plus de 20%.

Au regard du caractère volontariste de nos interventions et de notre spécialisation, ce résultat est particulièrement satisfaisant. La diversification est en effet souvent la clé de la rentabilité et chez nous, elle est par essence limitée.

6.2. COPRODUCTIONS

Du côté du financement des œuvres, nous agissons en tant que coproducteur et bénéficions dès lors d'un accès aux recettes d'exploitation. Celui-ci fait l'objet de négociations qui nous placent dans la plupart des cas au-delà de notre prorata d'investissement.

En 2024, les recettes touchées s'élèvent à 477.270,49€. Elles concernent 145 œuvres différentes elles-mêmes réparties sur 34 sociétés de production.

69% de ces recettes sont concentrées sur 15 projets, qui chacun rapporte des montants supérieurs à 10.000€ sur l'exercice 2024.

On constate que les trois types de projets sont au coude à coude dans cette répartition, alors que nous savons que nous finançons nettement moins de séries (76 en catalogue) que de longs métrages (381), ce qui prouve que les séries sont un format de nature plus rémunératrice.

L'animation aussi par ailleurs puisque le catalogue d'œuvres animées (110) est nettement moins important que celui des longs métrages de fiction en live.

RECETTES SUR EXERCICE 2024	NBRE DE PROJETS CONCERNÉS	TYPE DE PROJETS	IMPORTANCE RELATIVE	
			SUR LE TOTAL DES RECETTES	SUR LES PROJETS À + DE 10K
102.123,94 €	3	Oeuvres animées (LM et séries)	21%	31%
114.075,58 €	5	Séries en prises de vues réelles	24%	35%
113.525,66 €	7	LM en prises de vues réelles	24%	34%
329.725,18 €	15	TOTAUX	69%	100%

7. Bilan par département

Les activités du département Tournages sont synthétisées au chapitre 2, celles du département Gaming au chapitre 4 mais les actions menées via le département Coproductions et le financement aux entreprises sont éclatées dans les différentes sections. Nous les synthétisons donc ici pour une vue d'ensemble.

7.1. DÉPARTEMENT COPRODUCTIONS

7.094.800 €
engagés sur
49 nouvelles
œuvres

46.231.969,51 €
de dépenses
audiovisuelles
wallonnes (**651,63%**)

31 longs métrages de fiction
13 séries de fiction
4 documentaires
1 projet flux

Nous présentons ici les investissements globalisés en prises de vues réelles, animation et formats télévisuels.

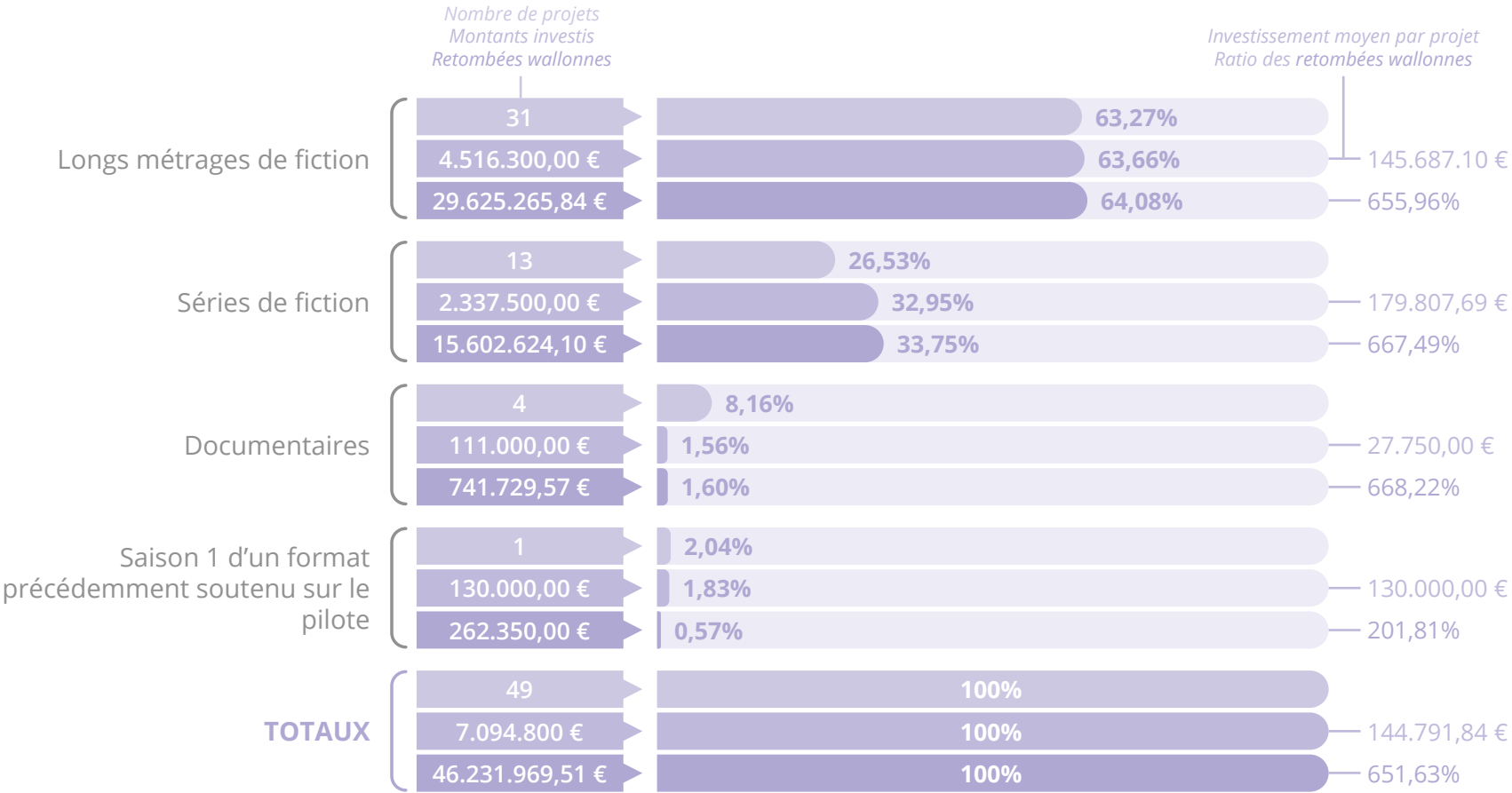
	TITRE	SOCIETE DE PRODUCTION DEPOSITAIRE	RÉALISATEUR-RICES	COPRODUCTION : MAJ/MIN AU PLAN DE FINANCEMENT + PAYS COPRODUCTEURS	INVESTISSEMENT	DEPENSES WALLONNES
LONGS MÉTRAGES PRISES DE VUES RÉELLES FICTION INITIÉS EN BELGIQUE					715.000,00 €	4.138.883,14 €
1	Jeunes Mères	LES FILMS DU FLEUVE SRL	Jean-Pierre et Luc Dardenne	MAJ : Belgique 66,89% - France 33,11%	325.000,00 €	1.545.605,82 €
2	La danse des renards	HELICOTRONC SRL	Valéry Carnoy	MAJ : Belgique 67,63% - France 32,37%	55.000,00 €	426.589,78 €
3	Au nom d'Emma	JUNGLE FILMS SRL	Ionut Teianu	MAJ : 100% Belgique	70.000,00 €	522.331,10 €
4	L'intérêt d'Adam	LES FILMS DU FLEUVE SRL	Laura Wandel	MAJ : Belgique 65,03% - France 34,97%	125.000,00 €	703.356,26 €
5	Meurtres à Tournai	SEQUEL PROD SRL	Gary Seghers	MIN : France 54,67% - Belgique 45,33%	40.000,00 €	352.434,13 €
6	Vigilante	KWASSA FILMS SRL	Olivier Pairoux	MAJ : Belgique 82,69% - Canada 17,31%	100.000,00 €	588.566,05 €
LONGS MÉTRAGES PRISES DE VUES RÉELLES FICTION INITIÉS EN FRANCE					1.320.000,00 €	9.012.427,72 €
7	Dalloway	PANACHE PRODUCTIONS SRL	Yann Gozlan	MIN : France 69,30% - Belgique 30,70%	285.000,00 €	1.974.848,62 €
8	La femme la plus riche du monde	VERSUS PRODUCTION SRL	Thierry Klifa	MIN : France 64% - Belgique 36%	165.000,00 €	1.147.345,61 €
9	Moso	SCOPE PICTURES SRL	Edgar Marie	MIN : France 50,86% - Belgique 49,14%	120.000,00 €	642.171,14 €
10	Le Million	UMEDIA PRODUCTION SA	Grégoire Vigneron	MIN : France 68,43% - Belgique 31,57%	100.000,00 €	746.869,00 €
11	Ferris Wheel	UMEDIA PRODUCTION SA	Julien Hosmalin	MIN : France 63% - Belgique 37%	120.000,00 €	628.341,27 €
12	Le livre du désert	UMEDIA PRODUCTION SA	Gilles De Maistre	MIN : France 84,26% - Belgique 15,74%	100.000,00 €	1.146.802,71 €
13	C'était mieux demain	UMEDIA PRODUCTION SA	Vincianne Millereau	MIN : France 73,69% - Belgique 26,31%	100.000,00 €	748.265,68 €
14	The Thing that Hurts	WRONG MEN SRL	Arnaud Desplechin	MIN : France 55,95% - Belgique 44,05%	200.000,00 €	1.077.783,69 €
15	Les parfaits	UMEDIA PRODUCTION SA	Ludovic Bernard	MIN : France 79,37% - Belgique 20,63%	130.000,00 €	900.000,00 €
LONGS MÉTRAGES PRISES DE VUES REELLES FICTION INITIÉS À L'ÉTRANGER (HORS FRANCE)					796.300,00 €	4.794.619,13 €

	TITRE	SOCIETE DE PRODUCTION DEPOSITAIRE	RÉALISATEUR·RICES	COPRODUCTION : MAJ/MIN AU PLAN DE FINANCEMENT + PAYS COPRODUCTEURS	INVESTISSEMENT	DÉPENSES WALLONNES
16	Il Nibbio	TARANTULA Belgique SCRL	Alessandro Tonda	MIN : Italie 90% - Belgique 10%	90.000,00 €	480.793,82 €
17	A day in september	BESIDE PRODUCTIONS SRL	Kai Wessel	MIN : Allemagne 63,99% - Belgique 36,01%	70.000,00 €	644.601,71 €
18	Woodwalkers 2	POTEMKINO BV	Sven Unterwaldt	MIN : Allemagne 66,58% - Autriche 15,04% - Italie 12,92% - Belgique 5,46%	160.000,00 €	989.500,00 €
19	Place of Ghosts	BELUGA TREE SA	Bretten Hannam	MIN : Canada 76,95% - Belgique 23,05%	206.300,00 €	1.061.622,44 €
20	Blitz	WRONG MEN SRL	David Trueba	MIN : Espagne 87,80% - Belgique 12,20%	60.000,00 €	364.765,26 €
21	Karateka	WRONG MEN SRL	Aritz Moreno	MIN : Espagne 86,82% - Belgique 13,18%	120.000,00 €	673.304,50 €
22	L'étrangère	TARANTULA Belgique SCRL	Paolo Strippoli	MIN : Italie 73,89% - France 14,23% - Belgique 11,83%	90.000,00 €	580.031,40 €
SÉRIES PRISES DE VUES REELLES FICTION INITIÉES EN BELGIQUE					362.500,00 €	2.373.723,65 €
23	Ban !	20 PICTURES TO MIDNIGHT SRL	Justin Ambrosino	MAJ : 100% Belgique	62.500,00 €	431.585,02 €
24	Ethernel	HELICOTRONC SRL	Olivier Tollet, N. Boucart	MAJ : 100% Belgique	100.000,00 €	747.785,58 €
25	Alma	SEQUEL PROD SRL	Gary Seghers, Julien Henry	MAJ : 100% Belgique	200.000,00 €	1.194.353,05 €
SÉRIES PRISES DE VUES RÉELLES FICTION INITIÉES À L'ÉTRANGER					1.480.000,00 €	9.495.905,91 €
26	The Dinosaur Club	FRAKAS PRODUCTIONS SRL	Lutz Heineking Jr.	MIN : Allemagne 76,09% - Belgique 23,91%	280.000,00 €	1.366.938,10 €
27	Les Invisibles - Saison 4	SEQUEL PROD SRL	Chris Briant, Emilie Grandperret	MIN : France 71,04% - Belgique 28,96%	150.000,00 €	1.204.886,47 €
28	Kabul	PANACHE PRODUCTIONS SRL	Kasia Adamik, Olga Chajdas	MIN : France 93,16% - Belgique 6,84%	250.000,00 €	1.246.919,88 €
29	We come in peace	BESIDE PRODUCTIONS SRL	Jen Jonsson	MIN : Suède 74,56% - Belgique 15,52% - Lituanie 9,92%	300.000,00 €	2.636.295,35 €
30	Le Signal	CLIMAX FILMS SRL	Elena Hazanov, Alexandre Lordachescu	MIN : Suisse 73,80% - Belgique 17,26% - Roumanie 8,93%	200.000,00 €	1.015.735,81 €
31	Eldorado	BESIDE PRODUCTIONS SRL	Louis Farge	MIN : France 66,59% - Belgique 33,41%	300.000,00 €	2.025.130,30 €

	TITRE	SOCIETE DE PRODUCTION DEPOSITAIRE	RÉALISATEUR·RICES	COPRODUCTION : MAJ/MIN AU PLAN DE FINANCEMENT + PAYS COPRODUCTEURS	INVESTISSEMENT	DEPENSES WALLONNES
DOCUMENTAIRES (UNITAIRES ET SÉRIES) INITIÉS EN BELGIQUE					111.000,00 €	741.729,57 €
32	Enfants Serpents	LES FILMS DE LA PASSERELLE SRL	Idriss Gabel, Vanessa Kabwela	MAJ : 100% Belgique	26.000,00 €	192.432,39 €
33	L'acier a coulé dans nos veines	LES FILMS DE LA PASSERELLE SRL	Thierry Michel	MAJ : 100% Belgique	32.000,00 €	232.275,76 €
34	Les Arpenteurs du temps	LES FILMS DE LA PASSERELLE SRL	Agnès Lejeune, Gaëlle Hardy	MAJ : 100% Belgique	38.000,00 €	229.139,99 €
35	Forêt vivante	TAKA SRL	Robert Henno	MAJ : 100% Belgique	15.000,00 €	87.881,43 €
LONGS MÉTRAGES ANIMATION FICTION INITIÉS EN BELGIQUE					530.000,00 €	3.380.354,00 €
36	Chickenhare 2	NWAVE PICTURES SRL	Benjamin Mousquet	MAJ : Belgique 86,44% - France 13,56%	250.000,00 €	1.512.928,00 €
37	Yugly	NWAVE PICTURES SRL	Jérémie Degruson, Yanis Belaid	MAJ : Belgique 80,89% - France 19,11%	280.000,00 €	1.867.426,00 €
LONGS MÉTRAGES ANIMATION FICTION INITIÉS À L'ÉTRANGER					1.155.000,00 €	8.298.981,85 €
38	In Waves	TAKA SRL	Phuong-Mai Nguyen	MIN : France 90,53% - Belgique 9,47%	130.000,00 €	657.755,00 €
39	Inspecteur Croquettes	BELVISION SA	Antoine Robert, Benoit Delépine	MIN : France 69,45% - Belgique 30,55%	175.000,00 €	1.377.161,27 €
40	Dudley & l'invasion cosmique (Dudley & the invasion of the space slugs)	FREAKS FACTORY SRL	Cherifa Bakhti	MIN : Luxembourg 57,29% - Belgique 22,16% - France 10,28% - Inde 10,28%	275.000,00 €	1.876.708,00 €
41	I'm Still Alive	GAPBUSTERS SA	Saviano Roberto	MIN : Italie 64,84% - France 15,09% - Israël 10,06% - Belgique 10,00%	100.000,00 €	742.604,00 €
42	Bottanix	STACKA BV	Benoit Godbout	MIN : Canada 51,03% - Allemagne 26,07% - Belgique 22,90%	200.000,00 €	1.349.717,95 €
43	The Last Diosaure	FREAKS FACTORY SRL	Federico Milella	MIN : Luxembourg 52,83% - Belgique 14,37% - Royaume Uni 12,50% - France 10,19% - Inde 10,11%	175.000,00 €	1.411.146,92 €
44	Jim Queen	UMEDIA PRODUCTION SA	Marco Nguyen, Nicolas Athané	MIN : France 81,74% - Belgique 18,26%	100.000,00 €	883.888,71 €
SÉRIES ANIMATION FICTION INITIÉES EN BELGIQUE					115.000,00 €	734.141,54 €
45	Hamsters - Saison 2 ("Le déménagement")	20 PICTURES TO MIDNIGHT SRL	Elene Spago, Laura Janssens	MAJ : Belgique 88,00% - France 12,00%	115.000,00 €	734.141,54 €

	TITRE	SOCIETE DE PRODUCTION DEPOSITAIRE	RÉALISATEUR-RICES	COPRODUCTION : MAJ/MIN AU PLAN DE FINANCEMENT + PAYS COPRODUCTEURS	INVESTISSEMENT	DEPENSES WALLONNES
SÉRIES ANIMATION FICTION INITIÉES À L'ÉTRANGER					380.000,00 €	2.998.853,00 €
46	Gros Lézard	BARDAF ! PRODUCTIONS SRL	Amaël Isnard, Jeanne Meister	MIN : France 68,92% - Angleterre 20,35% - Belgique 10,73%	105.000,00 €	659.163,00 €
47	Les aventures fantastiques du Sacré cœur	BELVISION SA	Florent Heitz	MIN : France 84,31% - Belgique 15,69%	225.000,00 €	1.754.383,00 €
48	Moods	UMEDIA PRODUCTION SA	Marie-Laure Lautric	MIN : France 90,58% - Belgique 9,42%	50.000,00 €	585.307,00 €
PROJETS SPÉCIAUX					0,00 €	0,00 €
					0,00 €	0,00 €
SOUS-TOTAL LIGNE CLASSIQUE					6.964.800,00 €	45.969.619,51 €
						660,03%
FLUX - MISE EN PRODUCTION SAISON 1					130.000,00 €	262.350,00 €
49	MAINTENANT OU JAMAIS	BUTTERFISH GROUP SRL	Thierry Frans	100% Belge	130.000,00 €	262.350,00 €
SOUS-TOTAL LIGNE FLUX					130.000,00 €	262.350,00 €
						201,81%
49	TOTAL GENERAL				7.094.800,00 €	46.231.969,51 €
						652%

7.1.1. Type de projets



7.1.2. Origine des projets

7.1.2.1. Longs métrages de fiction

	NBRE DRE PROJETS		MONTANTS INVESTIS			RETOMBÉES WALLONNES	
	NBRE DRE PROJETS	IMPORTANCE RELATIVE	MONTANTS	IMPORTANCE RELATIVE	INVEST MOYEN PAR PROJET	DÉPENSES	RATIO
Initiés en Belgique	8	25,81%	1.245.000,00 €	25,81%	155.625,00 €	7.519.237,14 €	603,95%
Initiés en France	12	38,71%	1.725.000,00 €	38,71%	143.750,00 €	11.931.232,70 €	691,67%
Initiés à l'étranger (hors France)	11	35,48%	1.546.300,00 €	35,48%	140.572,73 €	10.174.796,00 €	658,01%
TOTAUX	31	100,00%	4.516.300,00 €	100,00%	145.687,10 €	29.625.265,84 €	655,96%

7.1.2.2. Séries de fiction

	NBRE DRE PROJETS		MONTANTS INVESTIS			RETOMBÉES WALLONNES	
	NBRE DRE PROJETS	IMPORTANCE RELATIVE	MONTANTS	IMPORTANCE RELATIVE	INVEST MOYEN PAR PROJET	DÉPENSES	RATIO
Initiés en Belgique	4	30,77%	477.500,00 €	20,43%	119.375,00 €	3.107.865,19 €	650,86%
Initiés en France	6	46,15%	1.080.000,00 €	46,20%	180.000,00 €	7.475.789,65 €	692,20%
Initiés à l'étranger (hors France)	3	23,08%	780.000,00 €	33,37%	260.000,00 €	5.018.969,26 €	643,46%
TOTAUX	13	100,00%	2.337.500,00 €	100,00%	179.807,69 €	15.602.624,10 €	667,49%

7.1.2.3. Documentaires

	NBRE DRE PROJETS		MONTANTS INVESTIS			RETOMBÉES WALLONNES	
	NBRE DRE PROJETS	IMPORTANCE RELATIVE	MONTANTS	IMPORTANCE RELATIVE	INVEST MOYEN PAR PROJET	DÉPENSES	RATIO
Initiés en Belgique	4	100,00%	111.000,00 €	100,00%	27.750,00 €	741.729,57 €	668,22%
Initiés en France	0	0,00%	0,00 €	0,00%		0,00 €	
Initiés à l'étranger (hors France)	0	0,00%	0,00 €	0,00%		0,00 €	
TOTAUX	4	100,00%	111.000,00 €	100,00%	27.750,00 €	741.729,57 €	668,22%

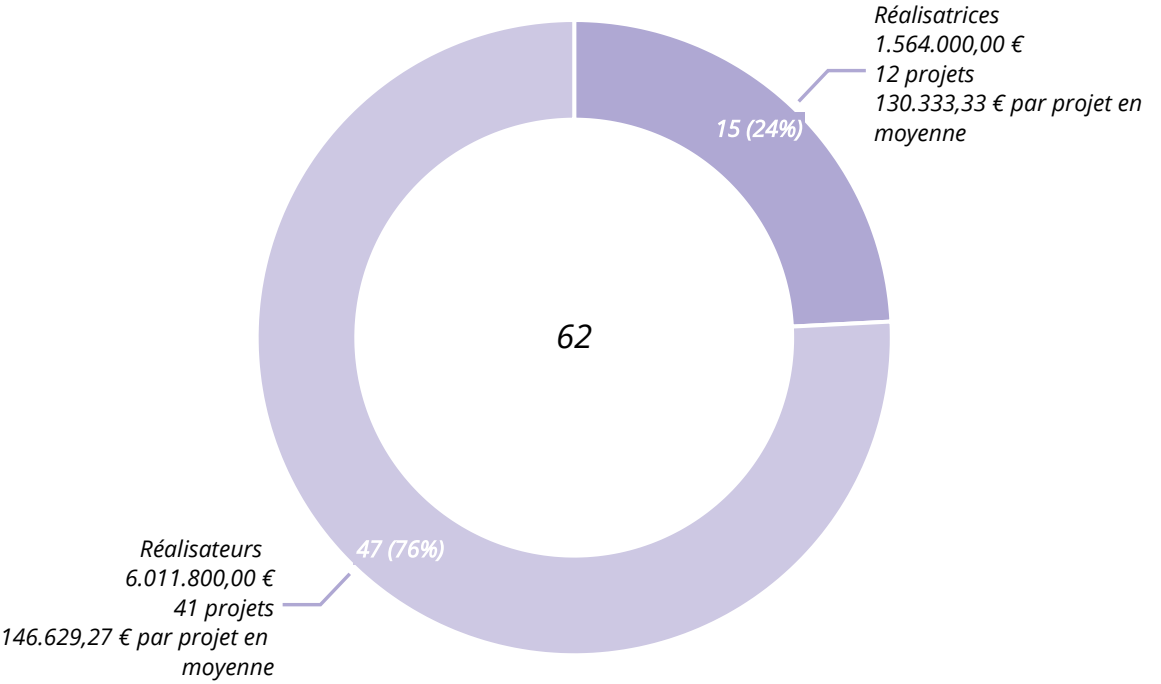
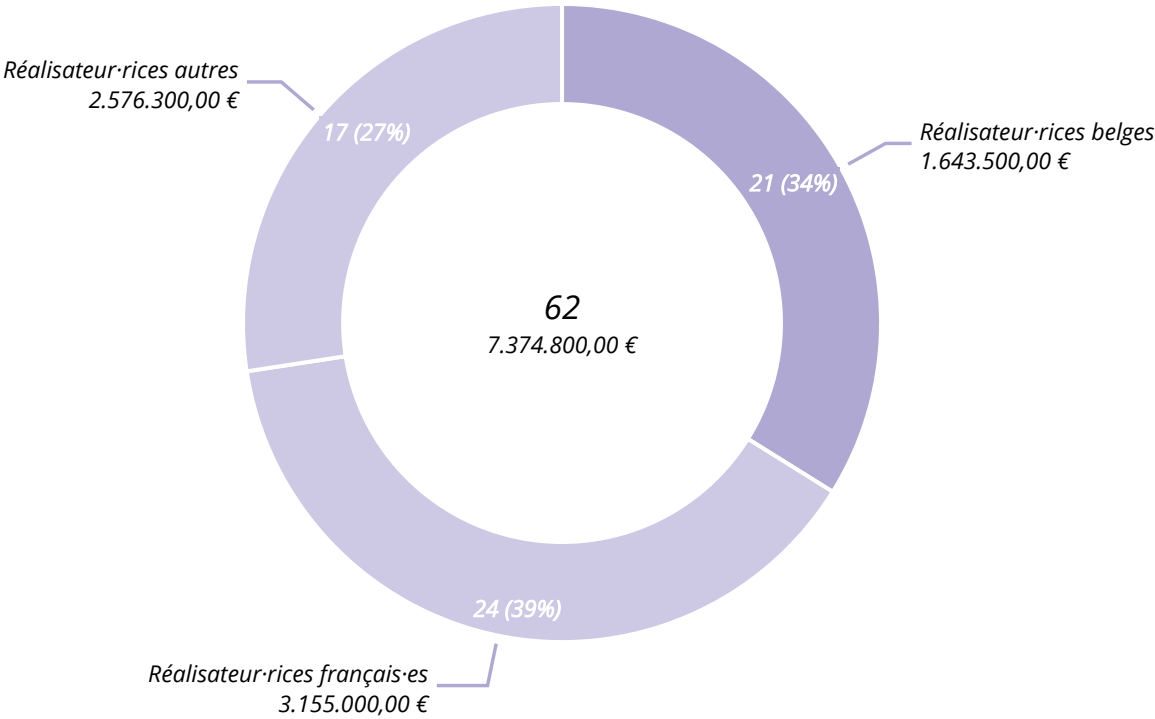
7.1.2.4. Format

	NBRE DRE PROJETS		MONTANTS INVESTIS			RETOMBÉES WALLONNES	
	NBRE DRE PROJETS	IMPORTANCE RELATIVE	MONTANTS	IMPORTANCE RELATIVE	INVEST MOYEN PAR PROJET	DÉPENSES	RATIO
Initiés en Belgique	1	100,00%	130.000,00 €	100,00%	130.000,00 €	262.350,00 €	201,81%
Initiés en France		0,00%		0,00%	0,00 €		0,00%
Initiés à l'étranger (hors France)		0,00%		0,00%	0,00 €		0,00%
TOTAUX	1	100,00%	130.000,00 €	100,00%	130.000,00 €	262.350,00 €	201,81%

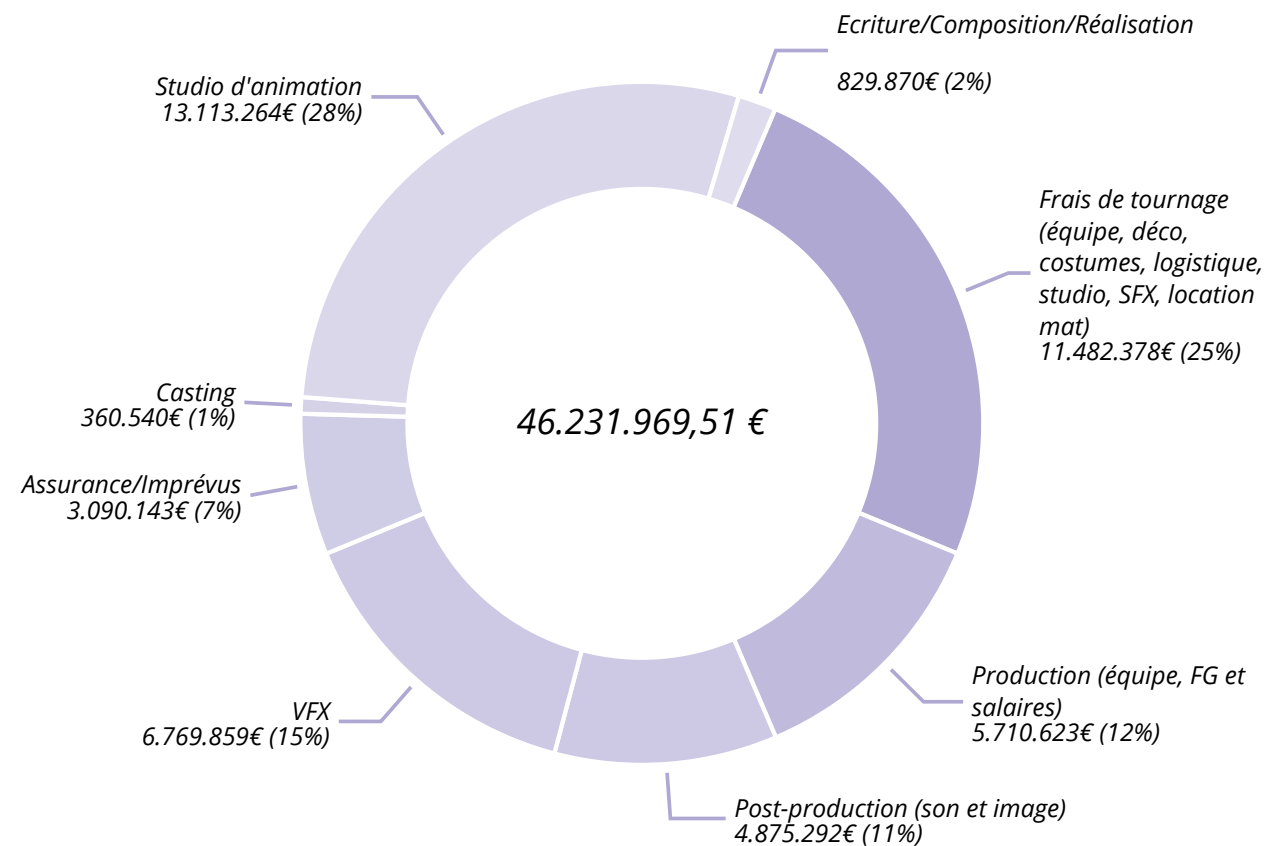
7.1.3. Totaux

	NBRE DRE PROJETS		MONTANTS INVESTIS			RETOMBÉES WALLONNES	
	NBRE DRE PROJETS	IMPORTANCE RELATIVE	MONTANTS	IMPORTANCE RELATIVE	INVEST MOYEN PAR PROJET	DÉPENSES	RATIO
Initiés en Belgique	17	34,69%	1.963.500,00 €	27,68%	115.500,00 €	11.631.181,90 €	592,37%
Initiés en France	18	36,73%	2.805.000,00 €	39,54%	155.833,33 €	19.407.022,35 €	691,87%
Initiés à l'étranger (hors France)	14	28,57%	2.326.300,00 €	32,79%	166.164,29 €	15.193.765,26 €	653,13%
TOTAUX	49	100,00%	7.094.800,00 €	100,00%	144.791,84 €	46.231.969,51 €	651,63%

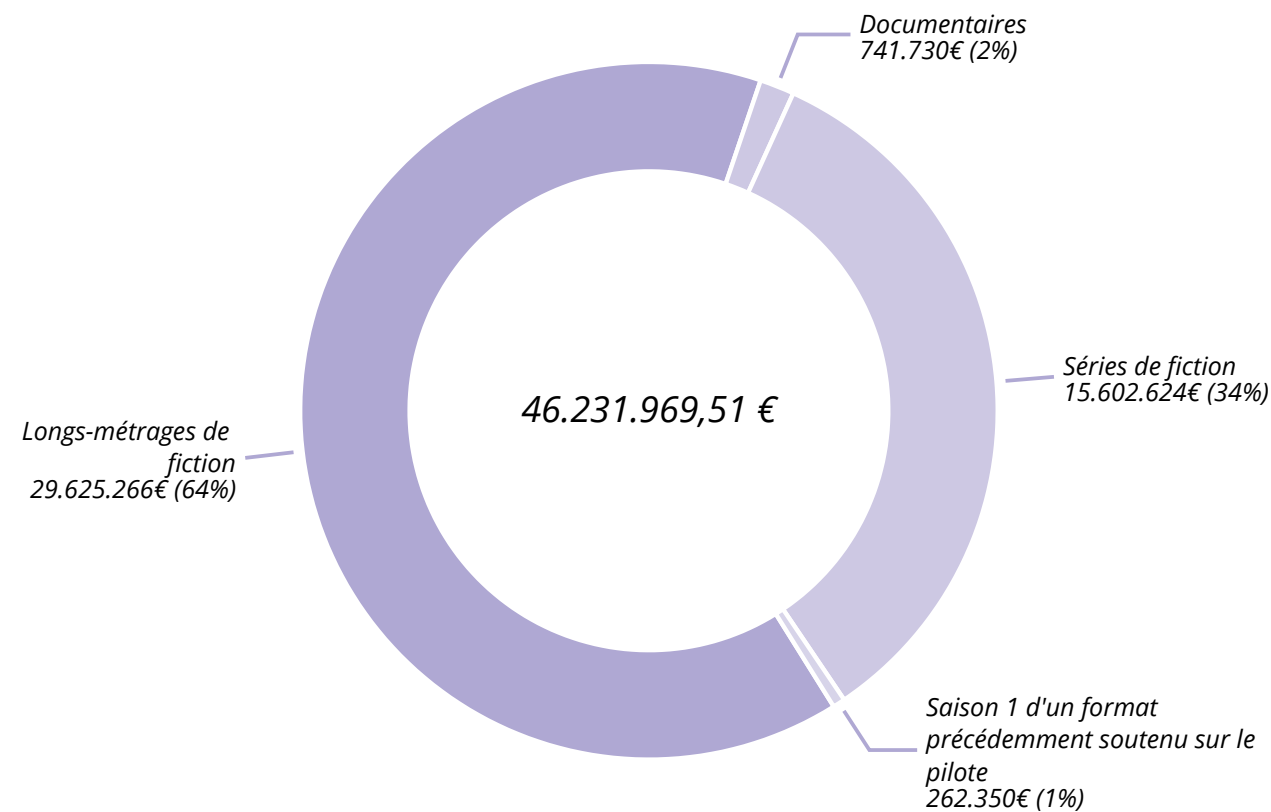
7.1.4. Réalisateur·rices



7.1.5. Répartition des dépenses wallonnes



7.1.6. Provenance des dépenses wallonnes



7.2. DÉPARTEMENT ENTREPRISES

Au cours de l'exercice, le Conseil décentralisé des Entreprises a validé 12 investissements, pour un total de 3,7 millions €, soit une moyenne de 310.000€ par dossier.

Parmi ces 12 sociétés financées par le fonds, figurent :

- ▶ 8 sociétés qui étaient déjà dans le portefeuille à l'entame de l'année : Charbon Studio, Superdog, Imagine Film Distribution, Schrodinger Mediacom, nWave Studios, Cyanview, Belga Films, Superbe
- ▶ 4 entités non encore financées précédemment : Iota Production, Virtex Simulation, Sing A Film et Frakas Productions. A souligner toutefois que Iota Production et Frakas Productions avaient déjà bénéficié de notre fonds d'escompte il y a plusieurs années.

Le portefeuille voit ainsi arriver trois maisons de production et une entreprise proposant un produit digital :

SECTEUR	NOMBRE DE SOCIÉTÉS	MONTANTS ENGAGÉS	IMPORTANCE RELATIVE	
			EN MONTANT	EN NOMBRE DE SOCIÉTÉS
PRESTATIONS SUR DES PROJETS EN PRISE DE VUES RÉELLES		267.500,00 €	7,19%	16,67%
Moyens techniques AV	1 société	250.000,00 €		
Producteurs de contenus, de concepts AV	1 société	17.500,00 €		
PRESTATIONS EN ANIMATION		1.000.000,00 €	26,88%	8,33%
Prestataires AV, ciné,Télé	1 société	1.000.000,00 €		
PRESTATIONS SUR DES PROJETS EN PRISES DE VUES RÉELLES ET EN ANIMATION		2.135.000,00 €	57,39%	41,67%
Prestataires AV, ciné,Télé	3 sociétés	1.735.000,00 €		
Producteurs de films - Cinéma et télévision	2 sociétés	400.000,00 €	10,75%	
CRÉATIVITÉ DIGITALE		317.464,29 €	8,53%	33,33%
Agences digitales	3 sociétés	92.464,29 €		
Produits digitaux	1 société	225.000,00 €		
TOTAL		3.719.964,29 €	100,00%	100,00%

On constate qu’au niveau des montants engagés, nos secteurs historiques (les trois premières catégories) sont prépondérants : 91% de nos investissements. Ce résultat est toutefois fortement impacté par deux prêts particulièrement élevés au regard de la taille de notre fonds.

On constate également qu’au sein de ce secteur, la production cinématographique, qui n’est soutenue structurellement par notre fonds que depuis peu, représente près de 11%.

Le secteur de la créativité numérique concerne des montants très limités mais en nombre de sociétés, il représente un tiers de nos investissements.

Deux studios de gaming entrent également en portefeuille en 2024, suite ici à la concrétisation d’accords de financement marqué préalablement.

Il s’agit de N-Zone et Maracas Studio.

2024 enregistre la faillite de quatre sociétés. La majorité d’entre elles rencontraient des difficultés depuis plusieurs exercices : K6 Animation Institute, Pipette Inc., Virtual Cabs, Wild Bishop.

Le nombre de faillites en 2024 égale celui de 2022, qui constituait malheureusement un record. Ce constat confirme la complexité de rentabilisation sur ce secteur créatif, et la nécessité d’ouvrir le marché de ces prestataires à d’autres horizons. La transversalité que nous prônons nous semble plus que jamais de mise. Rappelons que ces pertes sont intégrées dans notre calcul de rendement repris ci-avant.

À souligner qu’au cours de l’exercice, le fonds a été contacté par 14 autres sociétés. Des discussions sont encore en cours avec certaines d’entre elles.

Au 31/12/2024, ce sont 46 sociétés qui bénéficient de financements de Wallimage Entreprises. Le total des investissements en cours se monte à 13.590.579,56€ dont 8.865.241,31€ investis sous forme de prises de participation au capital de ces sociétés et 4.725.338,25€ représentant le solde restant dû des prêts octroyés.

	EN COURS EN CAPITAL	EN-COURS EN PRÊT	EN-COURS TOTAL	IMPORTANCE RELATIVE	NBRE DE SOCIÉTÉS	IMPORTANCE RELATIVE
Prestation sur des projets en prise de vues réelles	541.450,00 €	265.487,99 €	806.937,99 €	5,94%	8	17,39%
Prestations sur des projets en prises de vues réelles et en animation	2.907.454,40 €	2.164.192,00 €	5.071.646,40 €	37,32%	14	30,43%
Prestations sur des projets en prise de vues réelles, en animation et en gaming	650.000,00 €	0,00 €	650.000,00 €	4,78%	1	2,17%
Prestation sur des projets en animation	756.610,00 €	1.320.149,46 €	2.076.759,46 €	15,28%	2	4,35%
Prestation sur des projets Gaming	1.573.327,80 €	297.474,90 €	1.870.802,70 €	13,77%	7	15,22%
Prestations sur des projets de Gaming et projets d’animation	0,00 €	126.000,00 €	126.000,00 €	0,93%	1	2,17%
Créativité numérique	2.436.399,11 €	552.033,90 €	2.988.433,01 €	21,99%	13	28,26%
TOTAL	8.865.241,31 €	4.725.338,25 €	13.590.579,56 €	100,00%	46	100,00%

Au sein du portefeuille de Wallimage Entreprises, on constate que 14 sociétés sont des prestataires actifs tant dans la prestation sur œuvres tournées en prises de vues réelles qu’en animation, 8 sont relatives exclusivement aux œuvres de la première catégorie et 2 dédient leur activité exclusivement à de la prestation en animation.

7 entreprises sont des studios de gaming ou des sociétés actives sur ce secteur et 2 sont actives en animation et en gaming. Les positionnements transversaux s’accroissent.

On y retrouve par ailleurs 13 entreprises de la créativité numérique, qui sont soit dédiées au développement et à l’exploitation de produits digitaux, soit des agences, soit des sociétés de production de contenus immersifs et/ou interactifs ou musicaux.

Les 46 sociétés du portefeuille se répartissent comme suit :

PRESTATIONS SUR DES PROJETS EN PRISE DE VUES RÉELLES	
AD HOC SOUND SERVICES SRL	Presta AV, ciné,Télé
CYANVIEW SA	Moyens techn AV
CINEREGIE SA	Presta AV, ciné,Télé
K.G.S. WALLONIA SRL	Presta AV, ciné,Télé
SING A FILM SRL	Producteur de contenus, de concepts AV
TSF BELGIQUE SA	Presta AV, ciné,Télé
TSF FACTORY SRL	Moyens techn AV
WALL EVENTS SRL	Presta AV, ciné,Télé
PRESTATIONS SUR DES PROJETS EN PRISES DE VUES RÉELLES ET EN ANIMATION	
BELGA FILMS SA	Presta AV, ciné,Télé
CHAMBRE NOIRE SRL	Presta AV, ciné,Télé
CHARBON STUDIO SRL	Presta AV, ciné,Télé
DAME BLANCHE SA	Presta AV, ciné,Télé

DREAMWALL SA	Presta AV, ciné,Télé
FRAKAS PRODUCTIONS SRL	Producteurs de films - Cinéma et télévision
GENVAL LES DAMES SA	presta AV, ciné,Télé
GO WEST INVEST SA	presta AV, ciné,Télé
IMAGINE FILM DISTRIBUTION SA	Presta AV, ciné,Télé
IOTA PRODUCTION SA	Producteurs de films - Cinéma et télévision
MAGIC LOOM SA	Presta AV, ciné,Télé
LE POLE IMAGE DE LIEGE SA	Moyens techn AV
SONHOUSE WALLONIE SA	Presta AV, ciné,Télé
STUDIO L'EQUIPE WALLONIE SA	presta AV, ciné,Télé
PRESTATIONS SUR DES PROJETS EN PRISE DE VUES RÉELLES, EN ANIMATION ET EN GAMING	
THE PACK SA	Presta AV, ciné,Télé
PRESTATIONS SUR DES PROJETS EN ANIMATION	
MOVIDA WALLONIE SA	Presta AV, ciné,Télé
NWAVE STUDIOS SA	Presta AV, ciné,Télé
PRESTATIONS SUR DES PROJETS GAMING	
CLEVER TRICKSTER STUDIO SRL	Gaming/AR et VR
FISHING CACTUS SA	Gaming/AR et VR
FORSVC GAME FUND I COMMV	Gaming/AR et VR
MARACAS STUDIO SRL	Gaming/AR et VR

N-ZONE SA	Gaming/AR et VR
SWARMS ENTERTAINMENT SA	Gaming/AR et VR
TERRAGAME HOLDING SA	Gaming/AR et VR
PRESTATIONS SUR DES PROJETS DE GAMING ET PROJETS D'ANIMATION	
STACKA SRL	Producteur de contenus, de concepts AV
CRÉATIVITÉ NUMÉRIQUE	
BRANDSPACE SRL	Agence digitale
LA NICHE SA	Agence digitale
SCHRODINGER MEDIACOM SRL	Agence digitale
SUPERDOG SA	Agence digitale
TAPPTIC SA	Agence digitale
PROPER GROUP AG (ex-UTOPIA MUSIC)	Musitech
BELGIAN HEROES SA	Producteur de contenus, de concepts AV
LUCKY WAY GAME SRL	Produits digitaux
SUPERBE SRL	Producteur de contenus, de concepts AV
CREWBOOKING SRL	Produits digitaux
ECRAN TOTAL INTERNATIONAL SRL	Produits digitaux
NEUROMEDIA SOFTWARE SA	Produits digitaux
VIRTEX SIMULATION SRL	Produits digitaux

8. *Nos instances décisionnelles*



Le Conseil d'Administration de Wallimage est composé de 9 administrateur·rices :

- ▶ Richard Miller – Président
- ▶ Virginie Vandeputte – Vice-présidente
- ▶ Baptiste Charles
- ▶ Sébastien Durieux
- ▶ Violaine Herbaux
- ▶ Céline Hupé
- ▶ Stéphane Lefebvre
- ▶ Xavier Papier
- ▶ Véronique Waroux

Y siègent également deux commissaires du Gouvernement wallon :

- ▶ Monsieur Alexandre Servais, Conseiller Economie au Cabinet de Pierre-Yves Jeholet, Vice-Président du Gouvernement wallon, Ministre de l'Économie, de l'Industrie, du Numérique, de l'Emploi et de la Formation
- ▶ Madame Delphine Piccininno, Conseillère au Cabinet de François Desquesnes, Vice-Président et Ministre du Territoire, des Infrastructures, de la Mobilité et des Pouvoirs Locaux

Ce Conseil a mandaté deux instances distinctes pour les décisions d'investissements en entreprises (Conseil Décentralisé des Entreprises) et en Coproductions audiovisuelles et gaming (Conseil Décentralisé des Coproductions).

Cela permet des jugements neutres en leur sein. Ces instances se composent comme suit :

Conseil Décentralisé des Entreprises :

- ▶ Sébastien Durieux - Président
- ▶ Stéphane Lefebvre
- ▶ Richard Miller
- ▶ Virginie Vandeputte
- ▶ Véronique Waroux

Conseil Décentralisé des Coproductions :

- ▶ Richard Miller – Président
- ▶ Baptiste Charles
- ▶ Violaine Herbaux
- ▶ Céline Hupé
- ▶ Xavier Papier
- ▶ Virginie Vandeputte

Jeanne Brunfaut, Directrice générale adjointe du Service général de l'audiovisuel et des médias, Directrice du Centre du Cinéma et de l'audiovisuel et Administratrice générale de la Culture occupe un poste d'observatrice au Conseil Décentralisé des Coproductions.

Les deux commissaires du Gouvernement wallon siègent également dans chacune de ces instances.

Par ailleurs, le Conseil a également mis sur pied un Comité d'Audit et un Comité de Rémunérations, afin d'assurer une gouvernance parfaite. Ils se composent comme suit :

Comité d'Audit :

- ▶ Sébastien Durieux - Président
- ▶ Xavier Papier

Comité de Rémunérations :

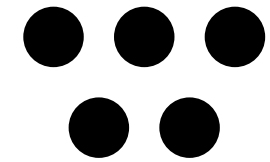
- ▶ Violaine Herbaux - Présidente
- ▶ Sébastien Durieux
- ▶ Stéphane Lefebvre

9. *Nos partenaires*

Avec le soutien de
la



Wallonie



Wallonia.be

**EXPORT
INVESTMENT**

The financing of Wallimage Entreprises benefits from the support of the Cultural and Creative Sectors Guarantee Facility with the financial backing of the European Union under the Creative Europe Programme.

10. Notre équipe

► **VIRGINIE NOUVELLE**

DIRECTRICE GÉNÉRALE

► **JEAN-FRANÇOIS TEFNIN**

DIRECTEUR DE WALLIMAGE TOURNAGES

► **SAMANTHA FURER**

DIRECTRICE ADMINISTRATIVE ET FINANCIÈRE

► **PHILIPPE PIERQUIN**

ACCOMPAGNEMENT DES COPRODUCTIONS, RÉDACTEUR

► **ODILE MALEVÉ**

RESPONSABLE WALLIMAGE ENTREPRISES
ANALYSTE GAMING

► **MORGANE ZACHARCZENKO**

ANALYSTE COPRODUCTIONS LIVE
GESTION RESSOURCES HUMAINES

► **FLORENCE CONRADT**

COORDINATRICE ET CHARGÉE DE PROJETS WALLIMAGE TOURNAGES

► **VANESSA VINCENT**

ANALYSTE COPRODUCTIONS ANIMATION
CHARGÉE DE PROJETS WALLIMAGE TOURNAGES

► **VINCENT WATTIEZ**

Départ au 1er avril 2025

ANALYSTE, GESTION DES PARTICIPATIONS WALLIMAGE ENTREPRISES

► **SOPHIE AUGURELLE**

CHARGÉE DE LA LIGNE GAMING

► **BENJAMIN VANHAGENDOREN**

CHARGÉ DE PROJETS WALLIMAGE TOURNAGES
CONSEILLER ENVIRONNEMENTAL

► **HÉLÈNE ANSELAIN**

COORDINATRICE DES SUBVENTIONS
SUPPORT ADMINISTRATIF ET FINANCIER
ASSISTANTE FLUX/ WALLIMPACT

► **MANOËLLE VAN GRUNDERBEECK**

COORDINATRICE COMMUNICATION
CHARGÉE DE LA LIGNE DE SOUTIEN AUX PROGRAMMES DE FLUX

► **EMELINE JOLIE**

CHARGÉE LA VÉRIFICATION DES DÉPENSES COPRODUCTION
ASSISTANTE ADMINISTRATIVE

► **MARIE PIGNARD**

COMPTABLE

► **ALBAN DE FRAIPONT**

CHARGÉ DE COMMUNICATION
CHARGÉ DE PROJETS

► **CAMILLE SAMAIN**

COLLABORATRICE ADMINISTRATIVE
CHARGÉE DE LA VÉRIFICATION DES DÉPENSES COPRODUCTIONS