

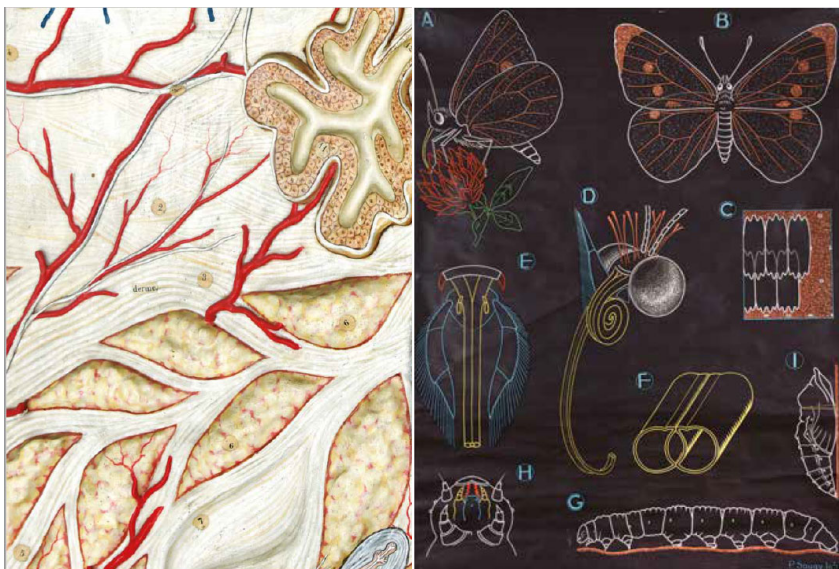
MONTPELLIER

Les prémisses d'une future capitale de l'image

« *Jadis, Hippocrate était de Cos, il est maintenant de Montpellier* ». C'est la devise de la faculté de médecine de la préfecture de l'Hérault, réputée depuis le Moyen-Âge et la plus ancienne encore en activité aujourd'hui dans le monde. Beaucoup de gens savent que l'histoire de la ville est intimement liée à celle de la médecine, mais très peu savent qu'il existe une expertise locale dans le domaine de l'image qui date de la même époque et prend racine au même endroit : à Montpellier, on manie l'image en deux ou trois dimensions depuis aussi longtemps que le scalpel !

1220

Hé oui ! En 1220, lorsque la faculté de médecine voit le jour, « l'imagerie médicale » n'existe pas. C'est donc sur des artistes, dessinateurs et sculpteurs de talent que les médecins s'appuient pour comprendre l'anatomie humaine et savoir la cartographier¹. Le **dessin anatomique** occupe une place de choix dans l'enseignement de la faculté de médecine et de l'école des beaux-arts. Et l'excellence de ces écoles est tellement réputée dans toute la chrétienté qu'elles reçoivent du pape Nicolas IV le statut officiel d'Université en 1289, un privilège encore très rare dans toute l'Europe !



Source : *Coupe de la peau, détail, papier mâché, 1902. Conservatoire d'anatomie, Faculté de médecine, Université de Montpellier. Classé mh le 04/10/2004 (à gauche). Planche de zoologie : la piéride, 1953. Faculté d'éducation, Université de Montpellier (à droite).*

Prodiges de la nature, les créations du docteur Auzoux (1797-1880). Collections de l'Université de Montpellier

Crédits : ©Jean-FrançoisPeiré, Photographe, Drac Occitanie, site de Toulouse

Aujourd'hui, de nombreux acteurs de l'image qui travaillent à Montpellier s'inscrivent dans la lignée de ce passé prestigieux, sans même en avoir conscience : en effet, même si l'enseignement a beaucoup évolué et que les technologies ont révolutionné la création, le dessin anatomique fait toujours partie des bases de l'apprentissage **des**

¹ À titre illustratif, le documentaire [Corps & Âme](#) pourra être visionné. Les œuvres du Dr Auzoux « [les écorchés](#) » et autres artistes montpelliérains pourront également être consultées.

MONTPELLIER

professionnels de l'image animée. Appréhender le corps, ses proportions, son équilibre et son mouvement constitue un préalable indispensable pour donner vie à n'importe quel personnage ou créature de façon réaliste. Les étudiants en médecine du Moyen-Âge auraient sans doute fait d'excellents animateurs !

Le seigneur Guilhem VIII de Montpellier (1157-1202), qui a infléchi le destin de la cité en y favorisant l'implantation des médecins par une loi judicieuse, n'aurait d'ailleurs pas renié le foisonnement actuel de la métropole dans le domaine de l'image, du son et des technologies numériques : c'est lui qui, en accélérant l'ouverture et l'essor intellectuel de la ville, en a fait une **terre favorable à la création, à la recherche et à l'innovation**. Et c'était un amoureux des arts et des lettres, qui jouait lui-même de la harpe et dont la cour foisonnait déjà d'artistes, de comédiens et de troubadours du pays d'oc. La relation entre Montpellier et les industries culturelles et créatives (ICC) s'apparente donc depuis l'origine à une chanson d'amour courtois !

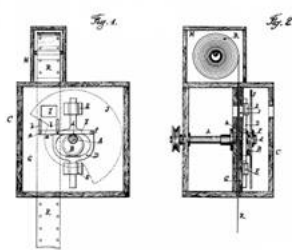
Cet état d'esprit tourné vers les arts, la culture et l'innovation a sans doute joué un rôle important dans l'émergence des ICC à Montpellier.

1896

Dès 1896, les spectateurs se précipitent aux projections du **Cinématographe Lumière** présenté à l'occasion de l'Exposition générale et nationale qui se tient dans la préfecture de l'Hérault. Et les dieux du septième art veillent déjà sur la ville : quand un incendie ravage la majeure partie des autres pavillons de l'exposition, le cinématographe, situé un peu à l'écart, est épargné et voit son attrait décupler ! Il aura suffi d'une petite étincelle pour faire définitivement entrer Montpellier dans l'ère du cinéma !



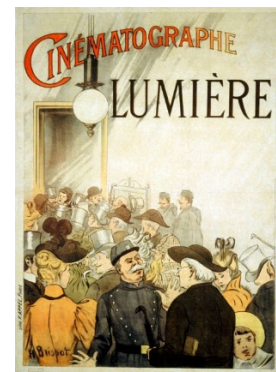
Le Cinématographe des frères Lumière



Brevet de 1895 (coupe du Cinématographe)



Position tirée de l'appareil



Source : *Le Cinématographe-Type Lumière équipé pour la prise de vue, vers 1896*
©InstitutLumière - Affiche Cinématographe Lumière par BRISPOT Henri ©BIFI
Bibliothèque du film - Cinémathèque Française

1898-1908

Dès 1898, des projections ont lieu dans la salle de spectacle de l'**Eden-Concert**, qui deviendra un cinéma dix ans plus tard. Puis Montpellier se dote d'un vrai cinéma de 900 places en 1908, avec la construction du **Pathé** (aujourd'hui le centre Rabelais). Après cela, pas étonnant que les cinéphiles fleurissent dans la ville !

MONTPELLIER



Source : Le premier cinéma Pathé à Montpellier (aujourd'hui centre Rabelais)
©CN

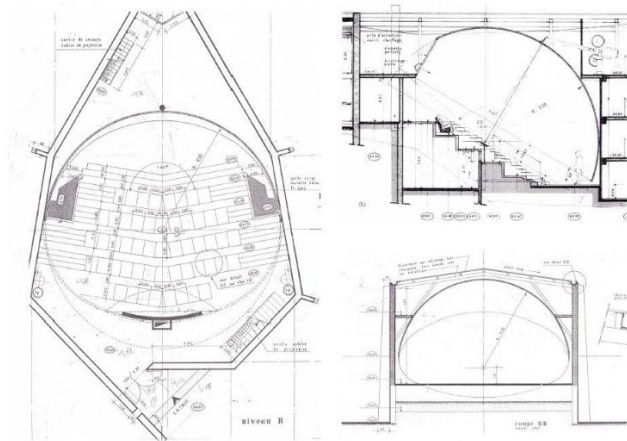
1920

Un médecin joue d'ailleurs les premiers rôles dans la promotion du cinéma : le **Dr Paul Romain**, lauréat de la Faculté de Médecine de Montpellier, fonde une association, baptisée Les Amis du Cinéma, accompagne les films muets au piano sur des partitions qu'il écrit ou improvise, donne des conférences et publie d'innombrables articles. Ce sera l'un des théoriciens du cinéma les plus prolifiques dans la France des années 1920, jusqu'à l'avènement du parlant !

1954 - 1969

Tout au long des années qui ont vu le cinéma prendre une place fondamentale dans l'industrie de la culture, Montpellier a continué à être un terrain d'innovation. Cela s'est de nouveau concrétisé quand un architecte local, **Philippe Jaulmes**, conçoit en 1954 pour son diplôme d'architecture le **Panrama**, une salle hémisphérique permettant d'immerger le public dans des films tournés avec un objectif spécial. Après avoir testé la faisabilité de ce dispositif sur de petites coupoles dans la ville, il construit une salle expérimentale de 50 places à Clapiers en 1969 : dotée d'un écran de 12 mètres de diamètre pour 180 m² de surface, c'est la première salle de cinéma hémisphérique au monde, qui inspirera le procédé Omnimax !

MONTPELLIER



Sources et crédits : Plans et photos de la salle Panrama de Clapiers, Association Les Amis du Panrama, © Ministère de la Culture (France), Médiathèque du patrimoine et de la photographie, tous droits réservés

1979

Montpellier complète son empreinte cinématographique en 1979. Cette année-là, deux passionnés du Ciné-Club Jean-Vigo, **Henri Talvat et Pierre Pitiot**, organisent une « Semaine du cinéma italien ». Dix-huit films sont projetés devant 1 200 spectateurs : **CINEMED**, Festival du Cinéma Méditerranéen vient tout juste de naître ! Désormais, il ne cessera plus de grandir en termes de périmètre, de contenus, d'impact et de fréquentation, pour attirer plus de 60 000 spectateurs par an aujourd'hui ! La ville renoue ainsi avec sa longue tradition d'ouverture commerciale et intellectuelle et devient une plateforme d'échange et de diffusion tournée vers la Méditerranée.

MONTPELLIER

Les pionniers de la création *made in* Montpellier

1965 - 1989

Au moment où CINEMED prend son envol, une révolution technologique se dessine, qui va, en quelques années, bouleverser toute l'industrie du divertissement et ouvrir à l'infini le champ des possibles en matière de création : celle de l'informatique.

L'implantation des géants IBM (1965) et DELL (1989) à Montpellier a clairement impulsé le positionnement de la ville comme un territoire d'innovation *technologique*.

Le contexte est alors favorable à l'innovation *créative* s'appuyant sur les outils numériques, qui vont permettre de réaliser des projets inédits et toujours plus ambitieux.

1992-1995

Le créateur du héros qui va transformer le destin de la ville s'appelle **Michel Ancel**. Il a étudié à Montpellier avant d'être embauché par Ubisoft et de rejoindre Paris. Mais sa famille et le soleil lui manquent. Début 1992, il décide de retourner dans sa ville de cœur pour y concevoir un nouveau jeu. Il en parle à **Frédéric Houde**, ami d'enfance devenu programmeur chez Ubisoft, et ils présentent leur projet aux frères Guillemot. Banco ! Ces derniers, conquis, décident d'ouvrir un studio à Montpellier. Michel Ancel s'entoure alors d'illustrateurs, d'animateurs et de musiciens comme le compositeur Rémi Gazel et crée une formidable ébullition artistique. C'est ce qui donne à Rayman des décors originaux, un côté cartoon et une bande son entraînante, et qui fait du jeu un hit mondial à sa sortie en 1995. La « Croisée des Rêves », le monde virtuel de *Rayman*, devient réalité. Une magnifique franchise est née ! *Michel Ancel sera quelques années plus tard, le 13 mars 2006, fait Chevalier de l'Ordre des Arts et des lettres, par le Ministre de la Culture, Renaud Denedieu de Vabres.*

A partir de là, **Ubisoft Montpellier** se développe à une vitesse fulgurante et multiplie les créations : *Rayman 2 et 3* (1999, 2003), *Beyond Good & Evil* (2003), *King Kong* (2005), *Les Lapins Crétins* (2006), *Les Aventures de Tintin : Le Secret de La Licorne* (2011), *From Dust* (2011), *Soldats inconnus : Mémoires de la Grande Guerre* (2014) ...la liste est encore longue...

Ces jeux, qui vont du plus joyeusement potache au plus sérieux et émouvant et qui s'adressent à des publics différents, ont peu de points communs, à part leur « patte créative » très forte - cette diversité de tons et de styles remarquable qui permet de sortir des sentiers battus à chaque fois. Et c'est ça, la marque de Montpellier : cette ouverture d'esprit et cette capacité d'innovation permanente !

MONTPELLIER



Crédits : © Ubisoft



1993-2004

Cependant, pour créer des univers aussi inventifs et variés, il faut des talents ! La ville n'en manque pas, mais ce sont les écoles qui jouent un rôle décisif pour les faire éclore. Profitant de l'essor rapide d'Ubisoft, l'**ESMA** (1993), puis **Objectif 3D** (1999) et **ARTFX** (2004) mettent en place des cursus de très haut niveau dans le domaine digital, donnant naissance à une filière d'excellence dans l'animation, le design et le jeu vidéo en dix ans à peine. L'ESMA et ARTFX, gagnent rapidement les sommets des classements mondiaux, et leurs étudiants sont embauchés par les plus grands studios. De *James Bond* à *Star Wars* et aux *Avengers*, en passant par les jeux *Call of Duty* et *League of Legends*, c'est le meilleur de la production mondiale qui passe entre leurs mains. Et très vite, [d'autres écoles s'implantent à leur tour et l'université prend elle aussi le virage des ICC](#). Montpellier la « Surdouée » devient peu à peu un véritable vivier de sorciers du numérique !

2010 - 2015

La présence d'Ubisoft et d'un pool croissant d'écoles spécialisées incite une nouvelle génération d'entrepreneurs ambitieux à s'implanter dans la métropole au début des années 2010 : **Mad Films**, **Dwarf Animation**, **Isotropix**, **Wardenlight**, **Les Films d'Ici Méditerranée**, **Les Fées Spéciales**...tous ont du talent à revendre et le font savoir. En quelques années, ils vont s'imposer comme les piliers de la fabrication de contenus grâce à leur approche artistique qualitative et innovante et faire rayonner le « *made in Montpellier* » dans le monde entier. Imaginez un peu : une série d'animation documentaire vendue dans plus de 90 pays pour Mad Films (*Points de Repères*), des contrats en séries avec Netflix et Disney chez Dwarf (*Trash Truck*, *Monsters at Work* et *My Dad the Bounty Hunter*), des récompenses prestigieuses en cascade les effets spéciaux des films qui exploitent le logiciel Clarisse d'Isotropix, un Oscar pour le travail de Wardenlight sur les décors du film *Spider-Man : New Generation* et un César et un Prix du Cinéma Européen 2020 en animation pour *Josep*, produit par les Films d'Ici et auquel a participé le studio Les Fées Spéciales !

Portés par cet élan technologique et créatif et cette émulation collective, une dizaine de vétérans d'Ubisoft vont à leur tour choisir de voler de leurs propres ailes en créant un studio de développement à Montpellier. Des pépites aux profils et aux expertises variées voient le jour : **The Game Bakers**, **Wild Sheep Studio**, **Magic Design**, **Pixel**

MONTPELLIER

Reef, Digixart (récompensé par cinq Pégases en 2022 pour *Road 96*) ... Et ce n'est pas tout ! Plusieurs sociétés indépendantes s'implantent aussi dans la métropole et font parler d'elles, preuve que le talent peut très vite devenir contagieux : **Féérik Games, Alt Shift, Scimob** (aujourd'hui dans le giron du groupe Webedia), **1492 Games**, repris en 2018 par Ubisoft après le succès mondial de son jeu *Is It Love ?*. Sans compter **Wysilab**, spécialiste de la génération de terrains 3D ultrarapide, et la plateforme d'apprentissage du code, d'évaluation de compétences et de recrutement **CodinGame**, dont Facebook et Electronic Arts sont clients et qui réunit plus de 2 millions de développeurs dans le monde. Le message est clair : désormais l'excellence se conjugue au pluriel à Montpellier !

Consolidation et montée en puissance de l'écosystème

En 2010 toujours, la ville de Montpellier décide de créer, pour faire face à la demande croissante, le

Montpellier, terre de diffusion pour le cinéma depuis les frères Lumière, a longtemps été étrangement sous-exploitée en matière de tournages audiovisuels. Ce à quoi la ville de Montpellier a répondu en créant, en 2010, le Bureau d'Accueil des Tournages (BAT). Banco ! De plus en plus de tournages, de plus en plus de noms viennent fouler les rues de Montpellier : Samuel Benchetir, Nicole Garcia, Sandrine Kiberlain, Audrey Lamy, Alexandra Lamy, Christophe Honoré, Cédric Kahn, Roshdy Zem...

Que demander de plus ? Une implantation symbolique par exemple ?

Ce sera le cas en 2017, et Montpellier va alors devenir un hub de production ultramoderne, sous l'impulsion d'un acteur profondément convaincu de son potentiel, prêt à investir massivement et déterminé à la montrer sous son plus beau jour !

2017 à aujourd'hui

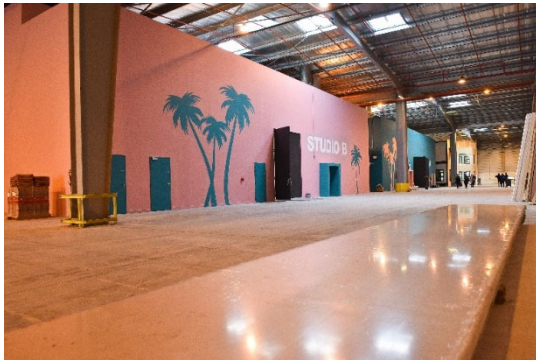
Cet acteur, c'est **France Télévisions**. Fort du succès du feuilleton *Plus Belle La Vie*, diffusé sur France 3, le groupe d'audiovisuel public annonce en 2017 le lancement à venir d'un nouveau feuilleton quotidien qui sera diffusé sur France 2. Très vite, les personnes en charge de ce projet de série sont convaincus que Montpellier coche toutes les cases pour pouvoir accueillir les tournages : une bonne desserte en transports (3h30 en TGV depuis Paris), une météo clémente (260 jours d'ensoleillement par an en moyenne), des décors intéressants à foison entre la ville, la côte et l'arrière-pays (Méditerranée, Camargue, Cévennes, etc.), et de nombreux comédiens, techniciens et talents qualifiés dans le domaine numérique, notamment en 3D et en animation. Le projet est évidemment soutenu par les pouvoirs publics dont la Métropole de Montpellier, consciente du potentiel exceptionnel de la filière ICC.

France Télévisions fait construire en quelques mois toutes les infrastructures nécessaires au tournage de la série dans un entrepôt à Vendargues, puis noue un partenariat avec **Les Tontons Truqueurs**, une société innovante spécialisée dans les « *VFX on set* » (intégration de décors virtuels en temps réel sur le fond vert du plateau, visibles directement en retour caméra). *Un si grand soleil*, entame sa diffusion avec succès en 2018, puis le groupe se dote d'installations supplémentaires, dont un studio virtuel (permettant d'afficher décors et arrières plans 3D derrière les comédiens), un studio de post-production (permettant de relocaliser cette activité basée à Paris), des locaux de décoration et de peinture. La métamorphose est spectaculaire : non

MONTPELLIER

seulement les projets affluent (*Tandem, Les Pennac, Sophie Cross*), mais les studios s'ouvrent aussi vers l'extérieur, et producteurs et diffuseurs de renoms se pressent pour venir visiter les lieux. D'un projet artistique est né un vrai projet industriel !

©France Télévisions



©C. RUIZ

©C. RUIZ



©CédricJaffray

Crédits : ©France Télévisions, ©C. RUIZ et ©CédricJaffray

D'ailleurs, plusieurs acteurs français ont anticipé l'essor à venir de la métropole suite à l'installation de France Télévisions et l'écosystème local connaît en 2017-2018 une consolidation rapide qui va lui permettre d'atteindre une taille critique. Le secteur de l'animation et des effets spéciaux voit l'arrivée de trois nouveaux studios ambitieux : **The Beastmakers**, **Menhir FX** et **Illogic Studio**. A compter de cette période, les arrivées sur le territoire se multiplient. Montpellier attire, Montpellier rayonne et ce bien au-delà des frontières de la Métropole ! L'année 2020, est, notamment, marquée par l'implantation de 3 grandes enseignes dans le domaine de l'animation : **Fortiche Production**, studio d'animation à l'origine de la série *Arcane* (adaptée du jeu vidéo *League Of Legends*), carton de 2021 sur Netflix, **Nobody Studio**, qui adopte un statut encore peu commun dans le domaine des ICC, société coopérative (SCOP), **Karlab**, un studio de création de personnages 3D basé à Paris qui travaille pour Illumination Mac Guff et Disney, parmi d'autres et a choisi de délocaliser son siège social à Montpellier.

Côté jeux vidéo, un acteur clef de l'édition et de la distribution de jeux vidéo indépendants, le groupe **Plug-in digital**, s'implante aussi sur place, fort de son catalogue de plus de 250 jeux et de ses liens avec plus de 70 plateformes.

Quant au domaine du son, jusque-là assez éparpillé et discret, il se consolide avec l'installation d'**Audio Workshop**, puis de **Saraband** qui, aux côtés de **Tomato Sound Factory** ou encore **Kitchen TV** proposent avec une palette de services très large comprenant mixage, montage, doublage, bruitage, musique et formation. La filière du son s'est d'ailleurs structurée autour de l'association **Coodio**, premier cluster national de l'audio, de la radio et de la voix, qui fédère l'ensemble des professionnels du secteur. Désormais, Montpellier dispose d'expertises et d'équipements optimaux pour compléter la filière de l'image animée.

MONTPELLIER

Montpellier montre enfin son vrai visage : celui d'une métropole polyvalente et qui dispose des tous les atouts pour être ultra-compétitive sur le plan international ! Les acteurs sont bien présents, la collectivité l'a bien compris et travaille à leurs côtés pour les aider à se développer sur le territoire : développement d'un quartier totem, la Cité Créative, organisation de rendez-vous professionnels, lancement d'un fonds d'aide à la création, mise en œuvre d'un dispositif d'incubation dans le jeu vidéo... Quand rejoignez-vous l'aventure ? 😊