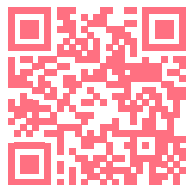




ICONIC



Montpellier
Méditerranée
Métropole



ACT
CRÉAT ION

Jeu vidéo / Animation / Cinéma & Audiovisuel / Son & Audio

ÉDITION 2024

Montpellier Méditerranée Métropole –

Graphisme : **wONDERful** Exécution : Pôle Attractivité,
Développement Économique et Emploi – 05/2024.

Crédits photos : Axel Coeuret, Bruno Doan, Charlotte Poncin,
David Maugendre, Dominique Quet, Alt Shift, Apifa, ArtFX, Blue
Twelve, Bold Brush, Build a Rocket Boy, Cité des Scénaristes,
Digixart, Dwarf, Esma, France.TV, Fortiche, Illogic, French Kiss,
Karlaby, Le Mas Media, La Belle Affaire, Le Plateau, Les Fées
Spéciales, Les Tontons Truqueurs, Light Fader, Mathematic, Menhir
FX, Meet Your Legend, Midgar, Miyu, Montpellier Images Animées,
Montpellier ACM Siggraph, Nobody, Netia, Objectif 3D, Orosys
Two Notes, Pics, Plug In Digital, Push Start, Saraband, Slope,
Smart Tale, Supamons, The Beast Makers, The Game Bakers,
The Yard, Travelling, Ubisoft, Virtuos, Wild Sheep Studio, Zone 658,
ZQSD, Montpellier Méditerranée Métropole, istockphoto, the noun
project, D.R.

Impression : Impact Imprimerie



IMPRIM'VERT®

é i o d t

Les ICC, Industries Culturelles et Créatives, sont un pilier de l'activité économique et de l'attractivité montpelliéraine. Leur particularité : une expertise marquée dans l'image animée.

Entreprises, écoles, associations développent des projets ambitieux, dans un état d'esprit ouvert et constructif et elles forment un écosystème créatif, talentueux et florissant, qui bouscule nos imaginaires et présente de sérieuses perspectives de croissance et d'emplois.

Forte de sa diversité entrepreneuriale et de la renommée des formations disponibles, la métropole de Montpellier est de fait un territoire ICC incontournable, où l'interaction est réelle, la coopération constructive, les ambitions partagées.

Les résultats des candidatures aux différents dispositifs France 2030 le confirment : avec 8 lauréats La Grande Fabrique de l'Image, 2 lauréats Compétences et Métiers d'Avenir, un projet de pôle territorial ICC en construction, Montpellier est la première métropole (hors Île-de-France) dans le domaine des ICC.

Enfin, parce qu'elle est faite de femmes et d'hommes passionnés par leur métier et impliqués dans un écosystème porteur d'innovation et de créativité permanentes, la filière des ICC nous plonge dans de folles aventures... alors embarquez avec nous !



MICHAËL DELAFOSSE,
Maire de Montpellier
Président de Montpellier Méditerranée Métropole

Sommaire

04

Pourquoi Montpellier ?

16

Ces pros qui brillent sous le soleil

18

..... dans l'animation

32

..... dans le VFX

40

..... dans l'audiovisuel et le cinéma

48

..... dans le jeu vidéo

62

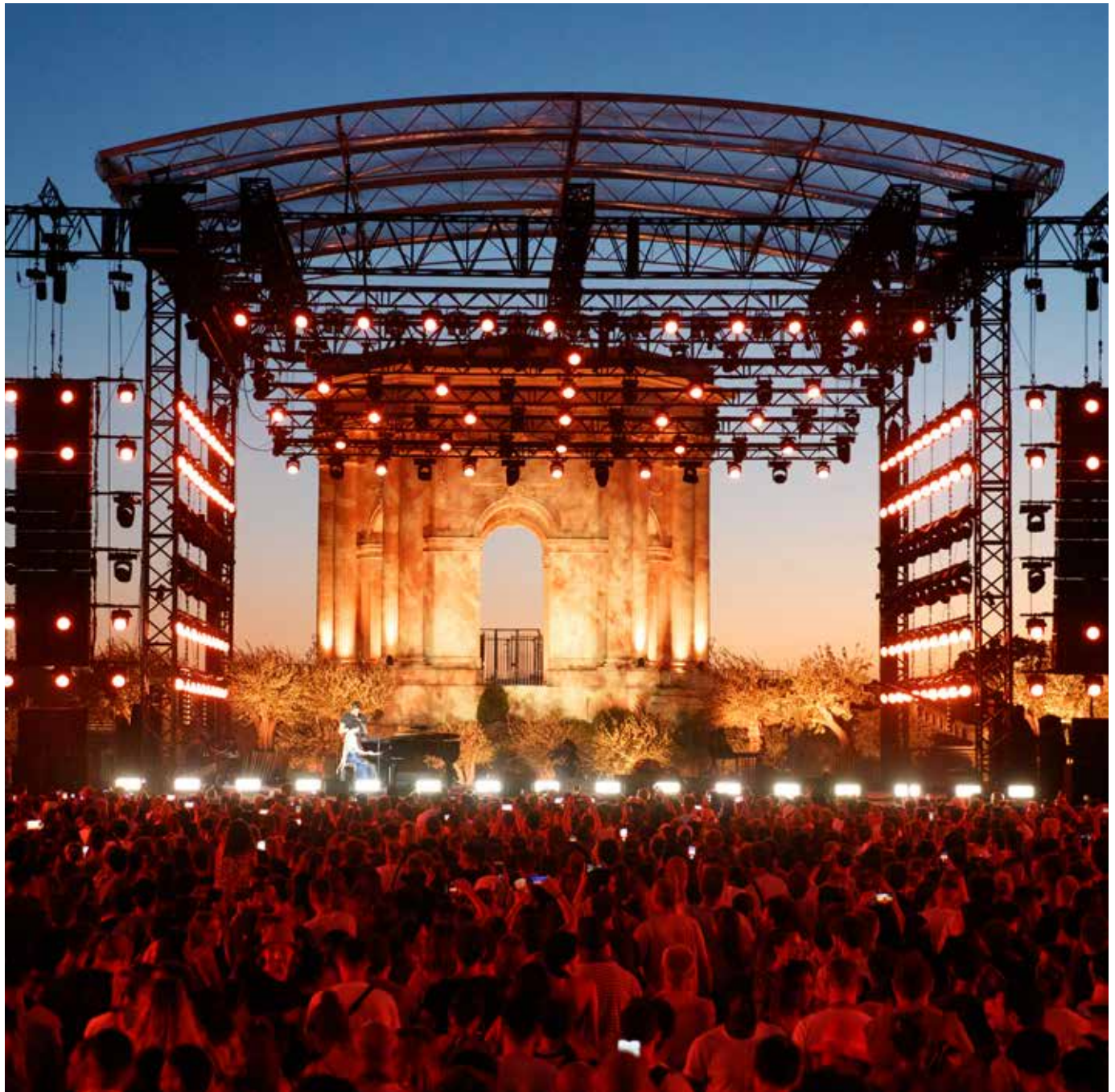
..... du son et de l'audio

68

..... Une gamme complète de formations

78

..... Les assos



Pourquoi Montpellier ?

Secteur sans frontière, soumis à une concurrence internationale forte et à la volatilité de la demande, la filière des Industries Culturelles et Créatives reste l'un des principaux leviers économiques au niveau national.

Le développement des ICC est souvent lié à la mise en place d'incitations financières fortes dans les pays. En France, la croissance de la filière s'appuie aussi sur l'expertise technique et artistique des professionnels dont, la créativité fait l'unanimité.

Au plan national, des dispositifs d'accompagnement financiers sont mis en œuvre pour soutenir les productions nationales et internationales. À Montpellier, ces dispositifs sont complétés par des outils spécifiques, qu'ils soient financiers ou plus opérationnels.

Ainsi, de multiples projets liés aux ICC émergent chaque jour sur l'ensemble du territoire qui agit autour de 4 axes stratégiques pour structurer la filière, accompagner les porteurs de projets, accueillir de nouveaux acteurs, faire rayonner l'écosystème.



Pourquoi Montpellier ?

LA CITÉ CRÉATIVE



Le « Musée » de la Cité Créative



Avec la Cité Créative, la Ville et la Métropole de Montpellier marquent leur volonté d'être une terre d'accueil des Industries Culturelles et Créatives.

Objectif : mettre à disposition de leurs acteurs un cadre et un écosystème favorables à leur créativité.

Après l'ouverture de la Halle Tropisme début 2019 puis du Campus Créatif en octobre 2020, la Cité Créative a pris encore plus d'envergure depuis 2023 avec l'arrivée du studio Mathematic au sein du bâtiment « Annexe » en avril.

Autre équipement économique majeur, le « Musée » de la Cité Créative, celui-ci est disponible depuis l'automne 2023.

Cet hôtel d'entreprises se compose des 700 m² du bâtiment d'origine et d'une extension plus moderne pour atteindre plus de 2 150 m² de locaux dédiés aux acteurs ICC. Des locaux privatifs et des espaces partagés offrent un écrin de travail pour les studios qui souhaitent s'inscrire au coeur de la dynamique ICC montpelliéraine.

Le « Musée » se positionne en offre premium respectant les conditions de confidentialité et les contraintes de connectivité requises par les professionnels de la filière.



Annexe « Musée »

Située à proximité de l'hyper-centre de Montpellier, prochainement desservi par la ligne 5 du tramway (horizon 2025), avec, à terme, une gamme de solutions immobilières adaptées aux acteurs ICC quel que soit leur niveau de maturité, la Cité Créative conforte ainsi son positionnement de hub central des Industries Culturelles et Créatives montpelliéraines. C'est dans cet esprit que la Ville et la Métropole de Montpellier l'ont conçue.



Ateliers

Pourquoi Montpellier ?

ÉVÉNEMENTS ICC



ICONIC est un rendez-vous annuel créé en 2018 (il était alors baptisé « MICC ») par la Métropole de Montpellier qui permet à tous de se rencontrer, échanger, co-créer, apprendre, s'informer... bref, mettre la lumière sur toutes ces belles compétences présentes sur le territoire.

Après deux premières éditions en 2018 et 2019, puis, comme de nombreux événements, une pause liée à la crise sanitaire, ICONIC est revenu en force en décembre 2022 et décembre 2023 pour faire connaître la filière des Industries Culturelles et Créatives au plus grand nombre et donner de la visibilité à l'expertise montpelliéraine.



ICONIC propose des temps forts dédiés aux professionnels du secteur, pour s'informer, se challenger, co-construire, donner à voir... L'enjeu est important : l'événement participe au rayonnement des acteurs ICC, révèle la dynamique de l'écosystème montpelliérain, ancre le territoire comme une place incontournable des ICC. L'actualité de la filière, tant locale que nationale, mérite d'être mise en lumière !



L'actualité des ICC, toujours disponible sur entreprendre-montpellier.com

ICONIC propose également des temps forts en lien avec les ICC : le festival du cinéma méditerranéen Cinémed, le festival Tropisme, les Rencontres du Cinéma d'Animation, des rencontres mensuelles entre professionnels ...



Pourquoi Montpellier ?

MONTPELLIER GAME LAB



Pour consolider et accélérer la croissance des jeunes studios de jeu vidéo dans la métropole de Montpellier, le BIC de Montpellier et l'association Push Start ont créé en 2021 Montpellier Game Lab, un programme d'accompagnement inédit.

Pendant six mois, les équipes du BIC mettent toute leur expertise en matière d'incubation, d'innovation et plus généralement d'aide à la création d'entreprises innovantes, à la disposition de ces jeunes studios, tandis que Push Start leur amène sa fine connaissance de l'écosystème du jeu vidéo, tant dans le montage de projets que dans le processus de création, la production, la méthodologie, le financement ou le marketing.

Les trois premières promotions ont ainsi permis d'accompagner une quinzaine de studios de jeu vidéo, aux stades de maturité très variés.



Pourquoi Montpellier ?

FONDS D'AIDE À LA CRÉATION

La Métropole de Montpellier a lancé en 2022 un fonds d'aide à la création doté de 720 000 € pour soutenir les acteurs de la filière ICC.

Il vise plusieurs objectifs : favoriser la diversité des œuvres produites localement, y compris dans un contexte de co-productions nationales ou internationales, accompagner la filière de l'image en permettant un ancrage durable des acteurs et en encourageant la création d'emplois qualifiés, soutenir les initiatives émergentes portées par les nouveaux talents et jeunes diplômés issus du territoire...

Le fonds d'aide à la création de la Métropole de Montpellier, opéré par le Pôle Culture et Patrimoine, couvre les champs de l'animation, de la fiction, du jeu vidéo, des expériences immersives et du documentaire.

Il intervient en phase de développement et/ou de production.



Les ICC à Montpellier en quelques chiffres...



+12 %
établissements
implantés
à Montpellier
par rapport à 2021

931
établissements

> 1 500
jours de tournage
sur le territoire, tous formats confondus,
en studios et en extérieur



+ d'une 40^a
de formations

3 300
emplois ETP



≈ 350 M€
de chiffre d'affaires



+600
professionnels impliqués
chaque jour dans 3 séries
quotidiennes entre Montpellier
et Sète



Animation/VFX
Jeu vidéo
Audiovisuel/cinéma

3 secteurs
en pleine effervescence

720 K€
fonds d'aide à la
création porté par
la Métropole

Les ICC à Montpellier en actions...

STRUCTURER

Favoriser l'émergence d'un pôle territorial ICC

Assurer la coordination stratégique de la filière et le rayonnement de la Métropole de Montpellier au plan international

ACCUEILLIR

Définir une offre immobilière complète et variée

pour accompagner la croissance des acteurs locaux et favoriser l'implantation de nouveaux acteurs sur le territoire

ACCOMPAGNER

Construire une offre d'incubation et d'accompagnement

incluant hébergement, soutien administratif, relais auprès des financeurs et partenaires ...

RAYONNER

Faire de Montpellier Méditerranée Métropole un territoire phare des ICC

en valorisant les initiatives publiques et privées et en proposant des événements fédérateurs

Ces pros qui brillent...

La métropole de Montpellier est un haut lieu des Industries culturelles et créatives. Voilà pourquoi de nombreux studios, français ou internationaux continuent de s'y installer.

Tous sont attirés par le dynamisme d'un écosystème, dont toutes les composantes sont présentes sur place, qu'il s'agisse du jeu vidéo, du cinéma d'animation, de l'audiovisuel avec les tournages de films et de séries télévisées, de l'audio, du son et du podcast.

Et cet ensemble est complété par un dense réseau de formations spécialisées dans le cinéma, le jeu vidéo, l'animation et les FX, et dont l'enseignement de haut niveau répond aux besoins non seulement des sociétés implantées sur place, mais aussi des plus grands studios du monde qui viennent y recruter leurs nouveaux talents.

Cet écosystème complet fait preuve d'une belle vitalité et recense aujourd'hui plus de 3 300 ETP. Près des deux tiers de ses acteurs exportent leurs solutions, créations et services à l'international.

Ce dynamisme contribue à faire de Montpellier un bastion des ICC. On ne compte plus d'ailleurs le nombre de sociétés et de studios, dont les productions ont été primées. Coup de projecteur sur un écosystème en pleine effervescence.



DÉCOUVREZ LA MONTPELLIER TOUCH !

**... sous le soleil
de Montpellier**



100%

Les pros de l'animation

La Métropole de Montpellier est devenue une place incontournable de l'animation 2D/3D et des effets spéciaux/VFX.

Ses atouts ne laissent guère indifférents les studios, d'où qu'ils viennent.



« En animation, encore récemment, tout était très centralisé à Paris, mais nous avons fait le choix de nous implanter à Montpellier car c'est une ville dynamique avec un super cadre de vie dans laquelle le secteur de l'animation est fortement en train de se développer », souligne Théophile Dufresne, le CEO d'Illlogic Studios

Son arrivée complète celles de Fortiche Production, qui a créé à Montpellier sa filiale Fortiche Animation, Karlab et Supamonks, autres Parisiens venus y ouvrir des antennes depuis 2021. De nouvelles preuves de l'attractivité qu'exerce l'écosystème métropolitain.

C'est l'effet d'une dynamique alimentée par l'ensemble des studios, qu'il s'agisse de Dwarf Animation Studio, The Beast Makers, Do The Film, Nobody Studio ou encore Les Fées Spéciales. Tous déploient une créativité stimulante et s'impliquent dans des projets locaux, nationaux, internationaux, de courts ou longs métrages, de séries, en prestation ou en production...

Voici quelques exemples de studios qui s'épanouissent sur notre territoire...

LE CERCLE VERTUEUX MONTPELLIÉRAIN.



Les pros de l'animation

DWARF

Créée en 2010 par Olivier Pinol, un ancien de Dreamworks (Madagascar et Shrek) et de Weta Digital (Avatar), le studio d'animation enchaîne les productions pour les plateformes.

Parmi les dernières en date : Mon père le chasseur de primes* (illustration).

Cette épopée de l'espace est une série en animation de synthèse, disponible sur la plateforme Netflix depuis février 2023. Basé à Pérols, près de Montpellier, Dwarf Animation Studio s'est chargé de toute sa fabrication, soit une vingtaine d'épisodes.

Si Olivier Pinol est attaché à faire de l'Hérault et de la métropole de Montpellier en particulier « *une place forte de l'animation 3D et des technologies digitales du 7^e Art* », il est également soucieux, et c'est une qualité supplémentaire, de limiter l'empreinte environnementale de sa société, tout en dynamisant sa performance technologique.



* My Dad the Bounty Hunter

Les pros de l'animation

FORTICHE



Fortiche Production est un studio d'animation basé à Paris.

Fondée en 2009 par Pascal Charrue, Jérôme Combe et Arnaud Delord, l'entreprise a développé un style graphique et un mix média 2D/3D unique, reconnaissable entre tous dans le secteur de l'animation

Fortiche réalise et coproduit la série Arcane, tirée d'un des jeux vidéo de Riot Games les plus connus au monde, « *League of Legends* ». Cette série, dont la première diffusion est sortie sur Netflix en novembre 2021 a marqué les esprits et connu un succès retentissant dans tous les pays où elle a été diffusée.

La filiale montpelliéraine de Fortiche, située au sein du Parc Majoria, a été accompagnée par les services de la Métropole tout au long de son projet d'implantation.

D'autres séries animées tirées de jeux vidéo ont vu le jour depuis. L'impulsion donnée par l'alliance Fortiche / Riot n'y est sans doute pas pour rien. Vivement la saison 2, dont la sortie, attendue par les fans du monde entier, est prévue fin 2024.



ILLOGIC STUDIOS

Illogic Studios a fait le choix de s'implanter à Montpellier, notamment pour s'intégrer à un « écosystème de l'animation 3D qui s'y développe fortement », insiste Théophile Dufresne, le CEO de ce studio talentueux.

En réalisant des animations 3D mettant en scène des animaux, Illogic Studios poursuit sur la lancée enclenchée par ses créateurs qui ont raflé plus de 70 prix, ainsi qu'une nomination aux Oscars 2018 pour le court-métrage Garden Party, puis plusieurs prix pour le suivant : Maestro.

Sollicité par des groupes et marques comme Swarovski, Roger Dubuis ou encore Candia pour des films publicitaires, Illogic Studios a une empreinte artistique très reconnue.

Le studio reste cependant très mobilisé sur ses propres créations, en production ou co-production, à l'instar du projet de long métrage "Scavengers", présenté à l'occasion du MIFA 2023.



Les pros de l'animation

KARLAB



Spécialisé dans le digital characters making, Karlab travaille autant pour le cinéma que les séries TV, la publicité, la cinématique, les jeux vidéo et les effets spéciaux.

Le studio a à son actif les expressions faciales de la série Tara Duncan (Disney), des personnages de Mon père ce chasseur de primes, ou, plus récemment, les rigs de 2 personnages du film Le Règne Animal, film récompensé par le César 2024 des meilleurs effets visuels.

En 2020, Karlab a choisi de transférer son siège de Paris vers Montpellier où il est installé au MIBI. Le studio consolide de ce fait un savoir-faire très spécifique : celui de la création de personnages en images de synthèse. « *La Métropole de Montpellier investit fortement dans la culture et les ICC. C'est aussi pourquoi de gros studios parisiens s'installent ici. Montpellier attire les regards, même à l'international* », salue Ali Hamdan, le cofondateur de Karlab avec Laurent Guittard.



* My Dad the Bounty Hunter

LES FÉES SPÉCIALES

Créé en 2015 et situé à Montpellier, le studio propose son savoir-faire au cinéma... et aux musées.

Depuis sa création, il a notamment participé à *Dilili à Paris*, de Michel Ocelot (César du long métrage d'animation 2019) et coproduit Josep d'Aurel (Sélection officielle Cannes 2020, César du long métrage d'animation 2021). Les Fées Spéciales ont créé des dispositifs de médiation numérique pour le Musée de Lodève, le Musée Fabre, le Musée de la Romanité...

Plus récemment, le studio d'animation a présenté son premier projet en réalité augmentée, « *Immersion* ». Cette expérience artistique et immersive est composée d'une sculpture naturaliste taille réelle et d'une application sur iPad lui donnant vie.

Les Fées Spéciales est un studio engagé, spécialisé en 2D, qui ne cesse d'innover pour proposer de nouvelles expériences culturelles et poétiques.



MEET YOUR LEGEND



Meet Your Legend, est un nouvel acteur du paysage ICC, dont l'objectif est de booster les carrières des jeunes diplômés en animation et VFX. Son crédo : permettre aux étudiants de créer des liens privilégiés avec des professionnels aguerris du secteur.

Incubée au BIC de Montpellier, la plateforme Meet Your Legend propose un service de mise en relation et de mentoring entre les mondes de l'industrie et de l'enseignement. Son fondateur, le superviseur VFX Florian Girardot (qui a collaboré sur Le Chat Potté, Alita Battle Angel, Spiderman : far from home ou encore Godzilla) promet un « *catalogue d'artistes triés sur le volet* » et des « *profils certifiés de candidats.* » La première version de la plateforme est en ligne depuis janvier 2024.

Deux fois par mois, certains de ces experts proposent des conférences en ligne (en anglais) gratuites comme récemment Karla Vazquez, lead compositor (Obi Wan Kenobi, Pokemon : Detective Pikachu, etc.) sur la place des femmes dans l'industrie VFX, Charles Chorein sur son expertise de VFX/CG Supervisor sur Captain Marvel et Harry Potter, ou encore Katrin Frantz sur son métier de Technical Artist et son expérience sur The Batman.



MIIYU DISTRIBUTION

Fondée par Luce Grosjean, une ancienne des Gobelins, et Miyu Productions, Miyu Distribution se focalise sur la distribution de films d'animation, courts et longs métrages, en cherchant à faire émerger des œuvres et des regards singuliers.

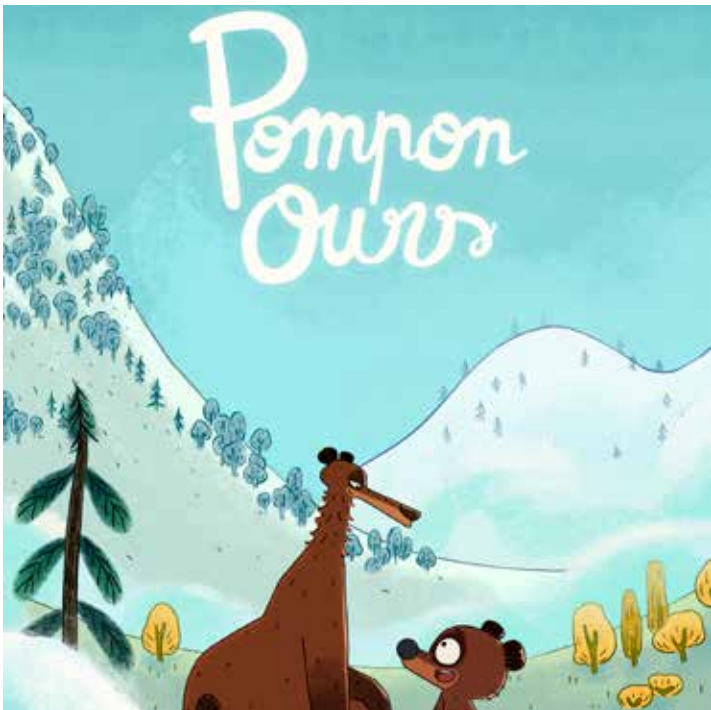
Défendant un cinéma d'auteurs et d'autrices, cette filiale du groupe Miyu ne compte pas moins de 700 films à son catalogue, dont cinq ont été sélectionnés aux Oscars et un aux César.

L'un d'eux a en outre collectionné les prix en 2022 : Pléthore de Nords, produit par Miyu, qui a notamment remporté le Grand Prix du long métrage d'animation au festival international d'animation d'Ottawa et le prix Contrechamp au Festival international du film d'animation d'Annecy.

Miyu Distribution est réputée pour sa façon de donner une belle visibilité aux films qu'elle distribue et de les faire rayonner dans les festivals étrangers. C'est ainsi qu'en 2020 elle a reçu le Prix de la distribution, décerné par Unifrance. Créée en 2017, Miyu Distribution, a quitté Arles pour s'installer à Montpellier en 2022. « *Nous nous sommes sentis accueillis à Montpellier* », explique Luce Grosjean.



SUPAMONKS



Supamonks est un studio en point sur l'animation pour enfants. Il travaille aussi pour la pub : les publicités pour les Lapins Crétins ou La Magic Box de Quick, c'est eux ! La série Bande de sportifs et les espiègleries de Pompon Ours sur France Télévisions, Disney et Gulli, aussi !

Créé en 2007, le studio Supamonks a réussi à se faire un nom dans le monde de l'animation pour enfants. À l'origine, c'est l'histoire de trois copains issus de la même école de cinéma d'animation, l'école Georges-Méliès à Orly, qui a incubé leur projet d'entreprise. Aujourd'hui fort d'une soixante de salariés créatifs, le studio poursuit son développement : nouvelle série pour France Télévisions, premier long métrage et premier jeu vidéo. Si le studio a vu le jour à Paris, c'est bien à Montpellier, où la filière du jeu vidéo est très présente, que cette envie de diversité s'est concrétisée.

Supamonks n'est jamais à court d'idées, notamment grâce à la nouvelle génération d'artistes que l'agence accueille chaque année dans sa « Suparésidence » pour réaliser leur court-métrage dans un cadre professionnel. Une hybridation gagnant-gagnant !



NOBODY STUDIO

Nobody Studio, un studio d'animation né à Montpellier, reflet de l'ambition internationale de la filière.

Sébastien Chort et Grégory Jennings cumulent 35 ans d'expérience : passés chez DreamWorks, Blur, Framestore ou Dwarf, ils ont travaillé sur des projets tels que *Shrek*, *Kung-Fu Panda*, *Assassin's Creed*, *Gravity* ou encore *Love Death + Robots* saison 2. Les spécialités du studio sont l'animation 3D, le lighting, le compositing, la supervision de projets et la clientèle est principalement issue d'Amérique du Nord. Ce studio ambitionne de répondre aux besoins internationaux en animation, tout en s'appuyant sur les talents locaux. La proximité avec les formations et écoles de Montpellier est un vrai atout pour le développement rapide de Nobody Studio.

L'entreprise a été fondée sous forme de SCOP (coopérative), une approche rare mais que l'on retrouve chez quelques entités du secteur ICC montpellierain à l'instar du studio Les Fées Spéciales.



THE BEAST MAKERS



Il a créé la doublure virtuelle, plus vraie que nature, du lionceau du film King de David Moreau pour le compte de Mathematic studio : The Beast Makers est passé maître dans l'art de réaliser des créatures haut de gamme pour le cinéma à effets visuels et la télévision. Reconnu pour son savoir-faire en rigging, modeling et dans l'animation 3D, le studio développe également des outils, sous forme de plugins, pour les besoins des productions.

Son logiciel phare TBM 2D Texture a été mis en œuvre par le studio américain Psyop pour Brawl Stars Animation sur le film Piper's Sugar & Spice.

The Beast Makers a été créé en 2017, à Montpellier. C'était la volonté de son fondateur et superviseur, Christophe Petit. Outre « *l'environnement agréable qu'offre la ville* », il souhaitait bénéficier de son écosystème des ICC. « *Quand nous nous sommes installés, le vivier d'entreprises spécialisées dans l'animation 3D commençait déjà à bien se développer* », souligne-t-il, avant de citer deux autres atouts : le maillage d'écoles de formation et la politique volontariste de la Métropole de Montpellier. « *Son engagement est essentiel pour que l'écosystème continue de s'étoffer* », analyse-t-il.



ZONE 658

Zone 658, les savoir-faire en héritage. À la croisée de l'audiovisuel et de l'animation 3D, ce studio né début 2024 s'appuie sur l'expérience et les expertises très complémentaires de ses cinq fondateurs qui sont, point important, tous associés à parts égales : **Mathieu Benedetti, Adrien Cappai, Loïc Cartal, Sandrine Hauducœur et Pierre Lergenmüller, le créateur des séries documentaires à succès Points de Repères, Déclics et 2080 : nos Futurs.**

Zone 658 continuera de creuser ce sillage qui fait sa spécificité, tout en recourant également aux plus récentes technologies, comme les écrans LED XR et l'Intelligence Artificielle dans le but de « libérer les créatifs des tâches fastidieuses pour qu'ils se concentrent uniquement sur la création ». Basé à Montpellier, Zone 658 s'est d'ailleurs concrétisé autour d'un tout premier projet prometteur : un film documentaire de 52 min pour France TV. Un très bon départ : « *Ici, nous bénéficions d'un réel soutien de la Métropole de Montpellier* » soulignent Sandrine Hauducœur et Pierre Lergenmüller.



Les pros de l'animation





Les pros du VFX

Il est désormais très bien représenté dans l'écosystème des ICC de la métropole de Montpellier : le secteur du VFX, les effets visuels, voit affluer les studios dans ses rangs. Un maillon incontournable de la chaîne de valeur de la création, qui se renforce à Montpellier.



En 2023, deux implantations significatives ont accéléré la visibilité du secteur VFX montpelliérain : les studios parisiens, Mathematic et The Yard ont tous deux décidé d'ouvrir une antenne à Montpellier, confirmant l'attractivité du territoire.

Leur renommée internationale est évidemment un atout pour l'ensemble de la filière et inspire les acteurs locaux.

Aujourd'hui, les VFX comptent donc dans leurs rangs des studios mutli-récompensés comme de nouveaux venus, tous convaincus de l'intérêt d'être intégrés à un écosystème où se côtoient professionnels, formations de haut rang et où la mobilisation institutionnelle est concrète.

BOLD BRUSH

Bold Brush VFX, l'expert du « décor numérique ». Ils ont signé les décors numériques (imaginaires) de la série de tous les succès, The Crown, tout au long des saisons 3, 4, 5 et 6 ; mais aussi ceux de Napoléon, de The Winter King ou encore le dernier clip des Daft Punk !

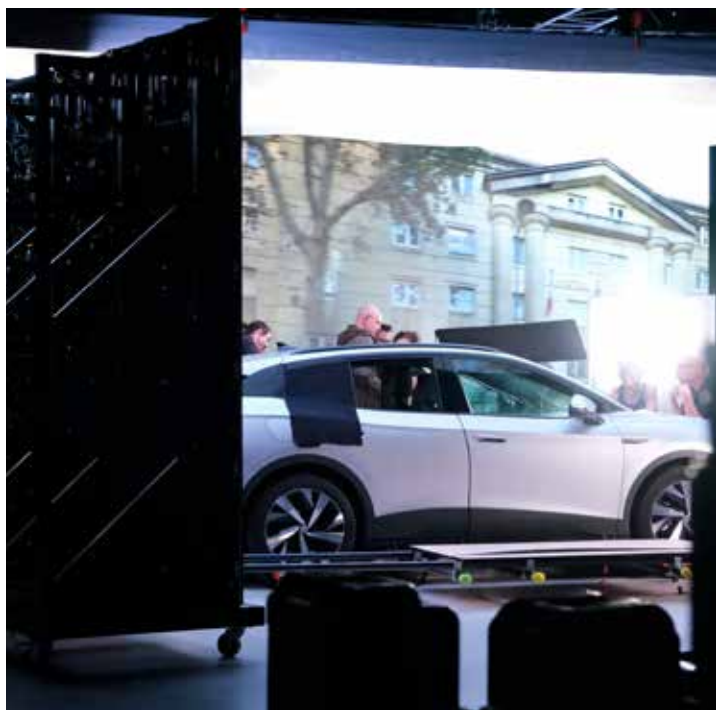
Les équipes du studio montpellierain Bold Brush VFX sont devenues une référence du concept art du matte painting pour recréer des décors aussi somptueux que réalistes. Son fondateur, Aurélien Ronceray, rêve de poursuivre l'aventure sur d'autres films historiques, mais cette fois-ci avec de grands noms du cinéma français.

C'est grâce à sa longue expérience londonienne, chez The Mill et DNEG, qu'Aurélien Ronceray a découvert cet art et développé un sacré carnet d'adresses. Netflix, Warner, Left Blank Pictures font appel à lui... et même récemment Light VFX pour le clip des Daft Punk pour leur dernier titre, Infinity Repeating.



Les pros des VFX

LES TONTONS TRUQUEURS



Les Tontons Truqueurs développent leur « boîte à effets ». Ce studio très innovant de Montpellier a mis au point une étonnante technique qui permet, en temps réel lors des tournages, de faire apparaître des décors virtuels (Previz-on-set).

Utilisé et approuvé par France Télévisions pour sa série culte « Un si grand soleil », ce dispositif de pointe pourrait séduire les plateformes de streaming. Arrivés au stade de maturité, Les Tontons Truqueurs investissent par conséquent dans de nouvelles infrastructures encore plus performantes et continuent d'innover en misant sur les besoins croissants des productions pour des effets spéciaux de haute qualité.

Lauréats de l'appel à projets France 2030 aux côtés de France TV Studio, Les Tontons Truqueurs vont également agrandir par 1 fois et demi leurs studios, dont les nouvelles infrastructures devraient ouvrir fin 2025.



MATHEMIATIC

Déployé à Paris, Montréal et Los Angeles, le studio spécialisé dans les effets visuels était en quête d'un quatrième site où s'implanter.

Il a choisi Montpellier, une ville qui présentait aux yeux de Guillaume Marien, son PDG et fondateur, deux qualités essentielles : un écosystème des ICC dynamique et un réseau d'écoles de très haut niveau, qui forment les talents en animation et VFX, dont Mathematic a besoin pour accompagner un développement qui s'accélère sensiblement.

Créé en 2006, le studio est positionné sur les marchés de la publicité, de l'audiovisuel, du cinéma, des jeux vidéo. Avec des références notables parmi les grandes marques internationales (Apple, Adobe, Coca-Cola) et les artistes (Lil Nas X).

Il a également signé les effets visuels de plusieurs longs métrages, en fiction (Asteroid City de Wes Anderson, AKA sur Netflix) ou en animation (Ladybug), et de séries (Transatlantic).

Enfin, Mathematic contribue à des spectacles musicaux, à l'instar de Starmania, qui lui a valu 2 prix à la cérémonie des Molières 2023. À force de talent, Mathematic dispose d'une visibilité internationale qui stimule son activité. D'où la création de son quatrième studio qui portera ses effectifs de 10 à 60 personnes d'ici trois ans à Montpellier, avec pour objectif à 5 ans de constituer un studio de 100 personnes.



MENHIR FX



Ce studio spécialisé dans l'animation 3D conçoit et réalise des trailers et des cinématiques pour l'industrie du jeu vidéo et celle du e-sport.

De la création d'assets aux effets visuels, Menhir FX apporte, par un savoir-faire unique, sa pierre à l'écosystème montpellierain des ICC. Fondé par Simon et Pierre Tarsiguel, diplômés d'Artline et de l'ESMA Montpellier, le studio travaille notamment pour Ubisoft (*European League 2022, European Challenger League, etc.*), Red Bull, Plug In Digital, Tiny Build, La Croix Rouge.

Et c'est à noter : ils ont instauré la semaine de quatre jours, payée cinq jours. « *Nous sommes très attachés au bien-être au travail* », rappellent les fondateurs. Le côté « *entertainment* » des ICC n'empêche pas l'engagement sociétal !



THE YARD VFX

Créée à Paris en 2014, The Yard VFX a ouvert une antenne à Montpellier pour développer son attractivité en région tout en se rapprochant de PICS Studio et d'ArtFX.

Spécialisée dans la supervision et la création d'effets visuels pour le cinéma et les plateformes de diffusions épisodiques, la société 100% française a notamment travaillé sur le film Notre-Dame Brûle, pour lequel Laurens Ehrmann, fondateur de The Yard, a décroché le César des meilleurs effets visuels lors de la cérémonie de mars 2023.

Une récompense méritée. En 2019, The Yard VFX n'était pas passée loin d'un Oscar, le film Ford vs Ferrari (sorti en France sous le titre Le Mans 66) ayant été sélectionné dans la short list des Academy Awards. Aujourd'hui, la société participe à mettre sur pied un écosystème du VFX entre Paris et Montpellier où elle va créer, à terme, une cinquantaine d'emplois, afin de booster son offre internationale.



Les pros des VFX





Les pros de l'audiovisuel et du cinéma

**La métropole de Montpellier,
un studio à ciel ouvert...**

**Cet atout n'échappe pas aux
professionnels de l'audiovisuel et du
cinéma.**

À la série quotidienne « Un si grand soleil » s'ajoutent les longs-métrages qui choisissent pour décor la cité méditerranéenne. La comédie dramatique Deux, (César 2021 du Meilleur premier film et sélectionnée pour représenter la France aux Oscars 2021), Le Poulain, La vie sauvage, Un beau dimanche... sont de ceux-là.

Depuis plusieurs années, on comptabilise plus de 1 000 jours de tournage annuels sur le territoire, quel que soit le type de production (clip, film, série, publicité...) et en extérieur ou studio.

Cela confirme la montée en puissance d'une filière, aujourd'hui tractée par des locomotives.

Le contexte est favorable à l'installation de nouveaux acteurs de la production audiovisuelle et cinématographique, pour enrichir un écosystème déjà foisonnant.

Plusieurs dispositifs sont mis en oeuvre pour en soutenir le développement, au plan régional (Occitanie Films, Agence du cinéma et de l'audiovisuel en Occitanie, fonds d'aide à la création audiovisuelle de la Région Occitanie) comme plus localement.

Ainsi, à Montpellier, le Bureau d'Accueil des Tournages et le fonds d'aide à la création ICC, doté de 720 000 € par an, participent très largement à la dynamique !

**LA MÉTROPOLE DE MONTPELLIER, FABRIQUE
DU CINÉMA ET DE L'AUDIOVISUEL.**

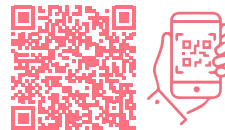
FRANCE.TV STUDIO

Un vivier de 1 000 techniciens travaille dans les studios de France.TV à Vendargues, qui s'étendent sur 16 000 m².

Depuis son ouverture au printemps 2018, le site a beaucoup évolué. Il compte désormais 4 studios, un de 600 m² et trois de 1 100 m², dont le dernier vient d'être équipé d'un mur d'écrans led flambant neuf, exploité par Les Tontons Truqueurs. En complément, des espaces dédiés à la préparation des tournages (menuiserie, atelier de peinture, stockage de décors, etc.) et de post-production (étalonnage, mixage son, doublage, VFX, etc) sont également disponibles.

Les Studios de France.TV ne cessent donc de se développer pour offrir une gamme de services complète aux sociétés de production qui viennent tourner à Montpellier et ses alentours.

En effet, si la série Un Si Grand Soleil continue de mobiliser près de 230 professionnels chaque jour, d'autres productions ont également bénéficié de cet environnement très favorable.



Les pros de l'audiovisuel et du cinéma

FRENCH KISS PRODUCTION



Ancré à Montpellier depuis 2017 mais œuvrant sur la France entière, French Kiss Production garde la passion des défis techniques et artistiques, produisant ou coproduisant depuis vingt ans des films documentaires et de fiction.

La société développe aussi depuis sept ans une activité de postproduction et compte, parmi ses projets, quelques références notables dont Josep ou encore Chien de la Casse. La société de Julien Mata et Alice Baldo s'inscrit aussi dans l'écosystème territorial ICC. Son dernier long-métrage Pyramiden a notamment bénéficié du Fonds d'aide à la création ICC de la Métropole de Montpellier.

French Kiss collabore avec des professionnels montpelliérains de talents, comme l'étalonneuse Graziella Zanoni, le producteur Serge Lalou de Films d'Ici Méditerranée ou le studio Les Fées Spéciales.



LA BELLE AFFAIRE

Installée à la Halle Tropicane, La Belle Affaire Productions est une jeune société de production particulièrement active. Elle a produit ou co-produit plus d'une vingtaine de courts et longs métrages de fiction. Ce dynamisme naît de sa volonté de soutenir des nouveaux talents venus d'horizons divers, dans des productions aussi bien françaises qu'internationales.

Et ça lui réussit. Ainsi le film *Loup & Chien*. Coproduit avec Terratreme Films et réalisé par Cláudia Varejão, ce long-métrage, sorti en salles le 12 avril 2023, a reçu en 2022 le prix de la meilleure réalisation - section Giornate Degli Autori, lors de la 79^e Biennale de Venise.

Créée en 2016, La Belle Affaire s'est transférée de Paris vers Montpellier en 2020. Objectif : participer à l'émergence dans la métropole de Montpellier d'un pôle axé sur la fiction, sa spécialité. « Ici, l'écosystème des ICC est particulièrement dynamique. Pour moi, ça a été une vraie découverte », souligne Jérôme Blesson.



PROJET PICS STUDIO



Porté par les groupes GGL et SPAG, un complexe cinématographique d'envergure mondiale va bientôt voir le jour au nord de Montpellier.

Baptisée PICS Studio, cette cité du cinéma ouvrira fin 2025-début 2026. Équipée des technologies de pointe, elle accueillera des tournages, en proposant sur place un ensemble de services, grâce à 11 000 m² de plateaux, 13 000 m² d'espaces pour la production, la postproduction, les VFX... et 10 000 m² de locaux réservés aux prestataires techniques. 6 000 m² dédiés à la formation des métiers complèteront PICS Studio qui prend pied sur 14 ha de terrain constructible, déjà propriété du groupe. En complément de l'offre de services cinéma, le groupe prévoit de développer, au sud de Montpellier (Pérois), une solution d'hébergement pour les professionnels du secteur et les équipes qui viendront sur le territoire. Le projet PICS Studio fait partie des lauréats de l'appel à projet La Grande Fabrique de l'Image du plan France 2030.



ZQSD PROD

Acteur majeur de l'e-sport, la société de production audiovisuelle et d'événementiel ZQSD a fait de Montpellier son quartier général depuis août 2023.

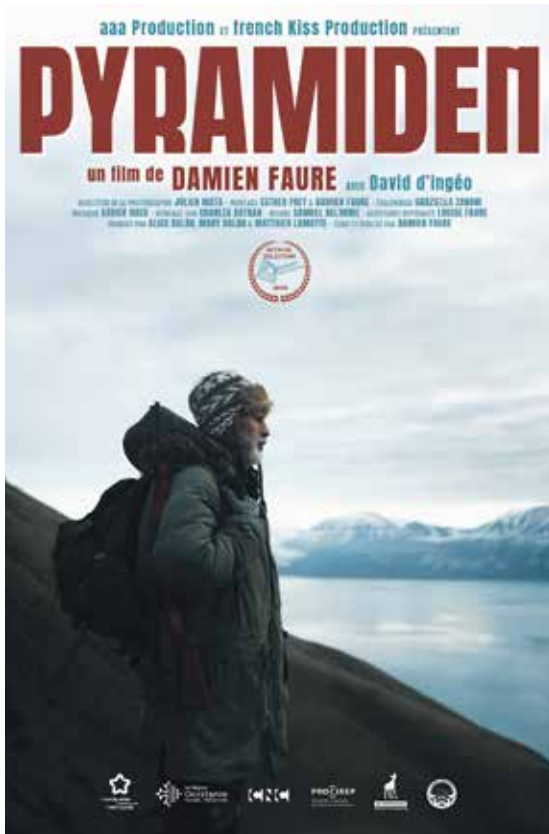
Hyper active, l'équipe d'une soixantaine de salariés diffuse en streaming et en public des tournois de gaming d'envergure, comme la compétition multijeu ZLan en mai et le caritatif ZEvent à l'automne, tous deux organisés à Montpellier en 2024. ZQSD tourne ses émissions sur un plateau chez France TV Studio à Vendargues et ses compétitions à forte audience, ZLan et ZEvent, sont diffusées en live à partir de Montpellier.

ZQSD est aussi un acteur majeur des compétitions e-sport, à travers ses deux teams, lancées avec ZeratoR sous la bannière Mandatory.GG.

« En mars 2024, notre équipe a remporté le titre mondial du jeu World of Warcraft. Les résultats ne pouvaient pas être meilleurs ! », se réjouit Nicolas Di Martino.



Les pros de l'audiovisuel et du cinéma



INGENIERIE

Les pros du jeu vidéo

À Montpellier, faites vos jeux... vidéo. Cette filière s'inscrit en effet dans l'histoire des ICC de la cité méditerranéenne, dans son ADN.



Action, aventure, jeux de rôle, stratégie, réflexion, stimulation, serious games... Tous les genres y sont représentés, autour du géant Ubisoft qui, enraciné sur ce territoire depuis 1993, a finalement décidé de se doter – fait rare – de ses propres locaux. Dans son sillage, de nombreux studios ont vu le jour, les uns créés par quelques-uns de ses talents, les autres ayant été attirés par la présence d'un écosystème particulièrement créatif.



Parmi les dernières installations figurent celles de Build a Rocket Boy et de Virtuos Labs (partie R&D du groupe international Virtuos). Pour animer et fédérer, les professionnels du secteur peuvent compter sur les actions de Push Start, l'association présidée par Gwendolyn Garan et implantée à Montpellier qui intervient en complémentarité des actions portées par Sud PICCEL, également présente sur le territoire.

Ces arrivées ne sont pas le fruit du hasard. Dans la métropole de Montpellier, plus de 700 personnes travaillent dans le secteur du jeu vidéo et cette industrie y est tractée par la créativité communicative de ses talents. À l'image d'Alt Shift, DigixArt, Elia Games Studio, Pixel Reef, Plug In Digital / Dear Villagers, The Game Bakers, Wardenlight ou encore Wild Sheep Studio. Alors, dans la métropole de Montpellier, la filière du jeu vidéo est sans aucun doute un écosystème gagnant.

**À MONTPELLIER, LE JEU...
C'EST DU SÉRIEUX**

ALT SHIFT

Spécialisé dans le puzzle game et les jeux Néo-Rétro, le studio indépendant Alt Shift a imposé son style grâce à des jeux qui stimulent la réflexion, tout en faisant évoluer le joueur dans des univers artistiques à forte identité. Not Not et Crying Suns illustrent parfaitement cette approche.

Le premier, un brain-buster addictif, a été téléchargé plus de 16 millions de fois sur mobile depuis son lancement en 2017. Le deuxième, un rogue-lite tactique, a quant à lui caracolé en tête des classements Steam, GOG & Humble dès son lancement en 2019, avant d'être nommé deux fois aux Pégases 2020. Aujourd'hui, Alt Shift surfe sur le succès de ses jeux phares (Not Not 2 est sorti en février 2023) tout en misant sur sa créativité à travers de nouveaux projets de jeux. Et, en parallèle, Frédéric Lopez, son CEO, s'implique sur son territoire, notamment à travers le Montpellier Game Lab, dispositif d'incubation dédié au secteur du jeu vidéo porté par Push Start et la Métropole. Il salue également le fonds d'aide à la création, lancé en mai 2022 par la Métropole de Montpellier. « *Il permet de financer les phases les plus risquées d'un jeu* », rappelle-t-il.



BLUE TWELVE STUDIO



Créé en 2016 à Montpellier, Blue Twelve Studio fait une entrée tonitruante dans le monde du jeu vidéo. Sorti en juillet 2022 sur PlayStation 4 et 5, ainsi que sur Steam, *Stray*, son tout premier jeu, a déjà raflé huit prix dont trois aux Pégases 2023 (meilleur jeu vidéo, meilleur jeu vidéo indépendant et meilleur premier jeu).

Dans cette dernière catégorie, il a également été récompensé aux Game Developers Choice Awards, tandis qu'il a décroché deux prix aux Game Awards, un aux Golden Joystick Awards et celui du gameplay le plus innovant aux Steam Awards.

Fondé par Koola et Viv, deux anciens d'Ubisoft Montpellier, Blue Twelve Studio a emménagé, courant 2023, dans de nouveaux locaux plus spacieux à Montpellier, une ville, dont il salue « le dynamisme ». « Ici, on sent qu'il y a beaucoup d'envie. Les studios évoluent dans un cercle vertueux qui ne peut être que bénéfique au développement du jeu vidéo », souligne Swann Martin-Raget, son producteur exécutif.



BUILD A ROCKET BOY

Créé en 2016 par Leslie Benzies, Build A Rocket Boy est un studio de jeu vidéo basé en Écosse, qui se déploie aussi à travers l'Europe. Comptant des collaborateurs en Allemagne, en Irlande, aux Pays-Bas, en Suède, le studio a toutefois choisi Montpellier pour installer l'une de ses principales antennes, avec Édimbourg où se trouve le siège de la société et Budapest.

Également présent au Canada et aux États-Unis, le studio de jeu vidéo explique le choix de la métropole de Montpellier par « son écosystème des ICC particulièrement fertile en talents ».

Build a Rocket Boy travaille sur deux jeux qui mobilisent l'ensemble de ses studios : Everywhere, une plateforme de jeux d'un genre totalement nouveau et MindsEye dont la date de sortie n'est pas encore annoncée. La filiale française emploie 45 personnes, principalement basées dans les locaux de Montpellier, une vingtaine ayant néanmoins opté pour le télétravail. Quant à Leslie Benzies, il a porté la licence de jeu la plus vendue de tous les temps, avant de créer Build A Rocket Boy.



Les pros du jeu vidéo

DIGIXART



DigixArt est un studio imaginé, créé, incubé à Montpellier, "sa" ville ! Depuis sa création en 2015, ce studio a sorti des jeux plébiscités par la critique, aux univers très variés, mais toujours très riches et pleins de sens.

Il est entré, mi-2021, dans le giron de Koch Media, un éditeur de jeux vidéo allemand de renommée mondiale, offrant ainsi au studio une plus grande visibilité à l'international.

Digixart bénéficie d'une reconnaissance par ses pairs qui ont récompensé son dernier jeu, « Road 96 », de 5 Pégases lors de la cérémonie de mars 2022, dont celui de l'excellence narrative.

Désormais, DigixArt a confirmé sa dynamique et a recruté de nouveaux collaborateurs à Montpellier, qui reste la ville de cœur d'Anne Laure et Yoan Fanise. « *L'écosystème local est vraiment très complet* », disent-ils. Et d'ajouter :

« *Et, si nous nous sommes lancés en 2015, c'est bien grâce au BIC de Montpellier, sans qui nous n'aurions jamais osé.* ».

Pour la Métropole, le succès de DigixArt et l'implication de ses fondateurs dans la dynamique de la filière sont une vraie fierté.



MIDGAR STUDIO

Fondé par un passionné de J-RPG, Midgar Studio développe des jeux vidéo mêlant codes occidentaux et japonais. À l'exemple d'Edge of Eternity qui s'est vendu à plus de 250 000 exemplaires depuis son lancement en 2021.

Ce succès a attiré l'attention du groupe lillois Nacon qui a décidé d'acquérir le studio en février 2022, avec l'intention d'accélérer sa croissance et d'en faire un acteur de premier plan. C'est ainsi que Midgar Studio a quitté Nîmes pour s'installer à Montpellier au cours de l'été 2022. Depuis, l'équipe s'est étoffée pour répondre aux besoins de son nouveau jeu en préparation.

Le choix de Montpellier, souligne Jérémy Zeler-Maury, son dirigeant et fondateur, permet au studio de gagner en visibilité, de rejoindre une dynamique et de trouver les talents, dont il a besoin pour continuer à grandir, grâce notamment à l'excellence du réseau d'écoles de formation présentes sur place. « *L'écosystème des ICC de la métropole de Montpellier est particulièrement stimulant* », résume-t-il.



PLUG IN DIGITAL



Plug In Digital a été créée par Francis Ingrand en 2012. Si la société a vu le jour à Paris, elle a rapidement migré à Montpellier épice de son activité internationale.

À la fois éditeur et distributeur, la société s'est très vite positionnée comme un acteur complet, présent sur tous les marchés du jeu vidéo (PC, Console, Mobile), et souvent précurseur, comme sur le Cloud Gaming où elle bénéficie d'une position privilégiée.

Les deux labels d'édition de la société, Dear Villagers et PID Games, sont les fers de lance de la stratégie de croissance, avec un portefeuille de jeux existants déjà important sur toutes les plateformes, et des dizaines de nouveautés ambitieuses en préparation pour les années à venir.

En mars 2023, Plug In Digital a fait l'acquisition Celsius Online, spécialiste des jeux free-to-play, devenant dès lors un des principaux groupes de jeu vidéo français. Cette acquisition porte à 130 le nombre de collaborateurs répartis dans toute la France, ainsi qu'en Chine.

Un ambassadeur de haut rang pour Montpellier !



SMART TALE GAMES

Attirée par l'écosystème montpellierain du jeu vidéo, la société a quitté Arles pour emménager dans l'Hôtel d'Entreprises du Millénaire en 2021.

Créé en 2016 par Charles Martini et Jonathan Marin, Smart Tale écrit, en s'implantant à Montpellier, une nouvelle page de sa jeune histoire. Jusque-là, elle se concentrait sur le développement de jeux pour le compte d'autres studios, en particulier Eden Games et Microids.

L'implantation du studio à Montpellier lui a permis de franchir un cap, puisqu'il compte désormais une trentaine de collaborateurs.

Le choix de Montpellier n'est pas anodin : il s'agissait bien pour les fondateurs de s'intégrer à un écosystème déjà dynamique et encore très prometteur.



Les pros du jeu vidéo

THE GAME BAKERS



The Game Bakers ou les boulangers du jeu. Et, comme le bon pain, ses productions sont pétries de talents !

Fondé à Montpellier en 2010, ce studio a déjà à son actif Haven, Furi, Squid et Combo Crew, des jeux qui ont un point commun : celui de donner la pêche, tout en étant surprenants et mémorables. C'est la griffe de ses deux créateurs, Audrey Leprince et Émeric Thoa, dont les productions ont déjà été téléchargées par plus de 10 millions de joueurs.

The Game Bakers apporte donc au jeu vidéo sa touche personnelle, consacrée en 2021 par l'Académie des arts et techniques du jeu vidéo qui a remis au studio dans le cadre de ses Pégases, l'équivalent des Césars pour le jeu vidéo, deux statuettes récompensant Haven : celles du meilleur jeu indépendant et du meilleur personnage.

En mai 2023 le studio fait également partie des 8 lauréats de l'appel à projets « *La Grande Fabrique de l'Image* » France 2023 sur le territoire de la métropole de Montpellier.



UBISOFT

Depuis 1994, le n° 3 mondial du jeu vidéo est ancré à Montpellier où, fait rare, il a investi dans la construction de son propre studio.

La preuve d'un attachement historique où le groupe des frères Guillemot a donné naissance à quelques-unes de ses plus célèbres créatures, dont *Rayman* et *Les Lapins Crétins*.

Outre les jeux qu'il développe en interne, le studio montpellierain bénéficie aussi du rayonnement international du service cinématique, qui intervient sur l'ensemble des jeux créés par le groupe.

La croissance d'Ubisoft a fortement impulsé l'essor de la filière du jeu vidéo à Montpellier. De nombreux studios ont été créés par d'anciens collaborateurs d'Ubisoft. La créativité et l'innovation ont essaimé et participent au développement local de cette filière, dont le chiffre d'affaires impressionne déjà, en France comme dans le monde entier... Et c'est loin d'être fini !



VIRTUOS



Virtuos développe tout ou partie d'un jeu vidéo pour le compte d'autres grandes sociétés. Ses prestations vont de la création de personnages et de décors jusqu'au game porting, en passant par le game play, l'implémentation de nouvelles fonctionnalités dans le moteur de jeu, sur les outils...

Fort d'un total de 4 000 collaborateurs, le groupe basé à Singapour dispose de studios un peu partout dans le monde, et notamment à Montpellier depuis juin 2022.

Son studio montpelliérain est placé sous la direction d'Alexis Vaisse, secondé par Marianne Calva, deux anciens d'Ubisoft, dirigeants fondateurs de Wysilab qu'a accompagné le BIC de Montpellier à sa création en 2016. Virtuos Montpellier prévoit de porter son effectif de 20 personnes actuellement à une centaine d'ici trois ans. « *Virtuos tenait à ouvrir un studio à Montpellier, en raison de la vitalité de son offre de formations de très haut niveau* », expliquent Marianne Calva et Alexis Vaisse. En retour, Virtuos souhaite apporter à l'écosystème des ICC de la métropole de Montpellier « *son approche du jeu vidéo, qui est appréciée par les professionnels du monde entier* ». Il travaille notamment pour Ubisoft, Sony, Nintendo et Microsoft.



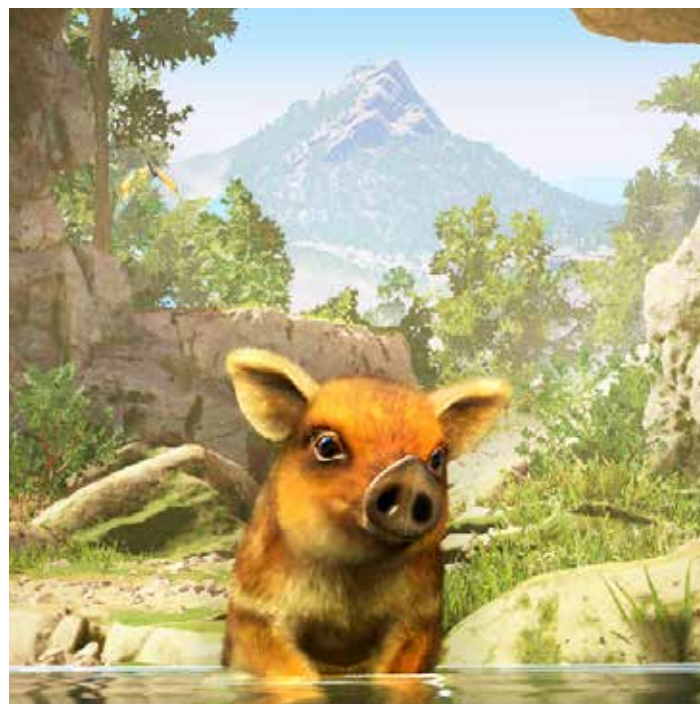
Les pros du jeu vidéo

WILD SHEEP STUDIO

Acteur indépendant du jeu vidéo fondé il y a dix ans à Montpellier, Wild Sheep Studio focalise aujourd'hui son énergie sur la création de jeux immersifs, inspirés de la nature et en particulier des paysages languedociens.

Le studio à taille humaine finalise un nouveau jeu vidéo pour toute la famille, où apparaissent les paysages du Pic Saint-Loup, des Cévennes et de la Camargue. Wild Sheep a aussi élargi depuis l'an dernier ses compétences et son activité à la réalité virtuelle.

En parallèle à leur activité au sein du studio, Céline Tellier et son équipe s'impliquent dans la dynamique de la filière, en participant à des jurys d'école et à des rendez-vous comme Iconic, organisé par la Métropole de Montpellier sur les métiers et les opportunités des industries culturelles et créatives. Une autre façon de faire connaître les métiers du jeu vidéo !



Les pros du jeu vidéo





The logo consists of a black silhouette of a bird with a small pink dot on its beak, positioned above the letter 'i'. The letters 'i', 'C', 'C', 'M', 'I', and 'G' are rendered in a bold, black, sans-serif font. The interior of each letter is filled with a different image: 'i' shows a red fish, 'C' shows a fiery scene, 'C' shows a wooden barrel, 'M' shows a purple object, 'I' shows a dark scene with a red light, and 'G' shows a dark scene with a red light.

Les pros du son et de l'audio

C'est le 4^{ème} secteur ICC formalisé dans la métropole de Montpellier, mais il se développe déjà tambour battant !



Le secteur de l'audio, du son et de la voix met du cœur à l'ouvrage pour apporter sa contribution au secteur des ICC. Il est sur tous les registres : de l'édition de logiciels numériques pour les radios avec Netia, aux produits innovants pour les musiciens avec Orosys-Two-Notes, en passant par le livre audio avec Benjamins Media et Soladar, la postproduction avec Light Fader, Saraband, Tomato Sound Factory ou The Kitchen, groupe américain qui a choisi Montpellier pour y créer sa filiale française.

Sans oublier évidemment l'enregistrement d'artistes, avec des studios comme Kiwi Records et la musique à l'image avec le compositeur Christophe Héral.

Pas de pause ni de fausse note dans la croissance de cette filière irriguée par tous les autres champs des ICC présents sur le territoire de Montpellier.

UNE PARFAITE HARMONIE.



Les pros du son et de l'audio

LIGHT FADER

Light Fader compose un parcours sans fausse note. Spécialiste de la postproduction audio, Light Fader, qui succède à Audio Workshop, a plusieurs cordes à son arc : le doublage, la musique, le sound design, le bruitage, le mixage et le montage son pour le cinéma, la télévision, l'animation et le jeu vidéo.

Installé sur le site de France TV à Vendargues, groupe audiovisuel avec lequel il a scellé un accord de partenariat, le studio dirigé par Morgan Dufour excelle en effet dans ses spécialités. Au point qu'il travaille également avec Amazon Prime, plateforme pour laquelle il réalise le doublage en français de la nouvelle série d'Angry Birds : L'Île Mystérieuse, après avoir été mobilisé sur ses longs métrages Never Let Go et Behind You.

Créé en 2024, Light Fader monte en puissance et compte désormais 4 personnes à plein temps pour répondre à la demande. Atouts clés du studio : diversité des projets menés et visibilité internationale !



NETIA



La société NETIA est un éditeur de logiciels métiers pour les grandes radios nationales. Créée en 1993, elle a été l'un des principaux facilitateurs de la numérisation de leurs workflows. Présente dans une quarantaine de pays, sur tous les continents, elle compte des utilisateurs autant à la RTBF qu'à Radio France, RTL (France), la RAI, la HRT (Croatie), à RFI et ABC (Australie).

Partenaire essentiel de la stratégie de transformation numérique de ses clients, la société s'appuie sur son écoute attentive des retours d'expérience utilisateurs pour leur proposer, autant que possible, des démarches d'exécution agile.

NETIA est en outre très impliquée dans l'écosystème des ICC de la métropole de Montpellier. Installée au sein des ateliers Tropisme, elle a été, avec sa maison-mère Radio Act (membre fondateur de la SCIC Tropisme), à l'origine de la création de Coodio, le premier cluster audio - radio - voix de France et d'Europe, basé à Montpellier.



OROSYS TWO NOTES

Commercialisés sous la marque Two notes Audio Engineering, les préamplificateurs, simulateurs et atténuateurs que conçoit Orosys sont prisés des guitaristes, des bassistes et des ingénieurs du son, désireux de garder un son pro' à volume contrôlé.

En France, Patrick Bruel, David Hallyday, Mylène Farmer, Michel Polnareff utilisent ses systèmes, tandis qu'à l'international, Two notes équipe Amos Heller, le bassiste de Taylor Swift, le guitariste Guthrie Govan, ainsi que les groupes de rock et de heavy metal Blue Öyster Cult, Rammstein et Slipknot.

Créée en 2008 par Guillaume Pille, un docteur en électronique, la société ajoute aujourd'hui une corde à son arc en se diversifiant dans les matériels audio et Hi-fi éducatifs pour les enfants, suite au rachat en 2022 de Barthe, une société installée à Saint-Martin-de-Londres. Et elle s'apprête à quitter Saint-Gély-du-Fesc, au nord de Montpellier où elle est installée, pour emménager dans de nouveaux locaux dans la zone Euromédecine.



SARABAND



Société de postproduction audiovisuelle créée en janvier 2020, Saraband s'implante sur 300 m² à proximité du centre-ville de Montpellier.

« *Nous sommes des spécialistes du son, montage, postsynchro et mixage* », précise Gilles Bernardeau, l'un des cinq associés. L'une des forces de Saraband : la création d'un studio de mixage de 50 m² au sol et 4 m sous plafond, un outil « *très rare en dehors de Paris* ». L'ensemble comprend 2 auditoriums de mixage, 1 cabine speak et 2 salles de montage son. Les études acoustiques des auditoriums ont été réalisées par Serge Arthus. L'investissement a été soutenu à hauteur de 20 % par le CNC.

Pourquoi Montpellier ? « *Le flair !*, sourit-il. *Nous avons senti qu'un élan se produisait ici pour le cinéma. La métropole de Montpellier a beaucoup d'atouts, avec la présence des studios France.TV, le tournage de films, documentaires et séries, deux gares et un aéroport* ». La demande est là, l'offre se devait de s'adapter !





À Montpellier, une gamme complète de formations

Vous souhaitez faire carrière dans l'animation 3D, le jeu vidéo ou le cinéma ? Ou recruter un jeune professionnel prometteur ?



Le secteur des industries culturelles et créatives se porte bien. Se former à l'une de leurs spécialités est l'assurance de trouver un travail passionnant.

À Montpellier, l'offre de formations répondra à vos attentes, grâce à un vivier d'écoles et d'organismes de formation à ce point réputés que les plus grands studios du monde viennent y trouver leurs nouveaux talents.

Qu'il s'agisse des métiers du cinéma, de l'animation, des effets spéciaux, du son, du jeu vidéo, il existe, à Montpellier, des structures, privées comme publiques, qui forment les futurs professionnels, sur la base d'une analyse précise des besoins du secteur pour une employabilité optimale selon les spécialités recherchées.



Les principales formations

Cursus cinéma, audiovisuel et son : réalisation, régie, opération cadre & lumière, montage, étalonnage, technique du son, gestion de production, comédie, maquillage effets visuels...

Cinécréatis, ArtFX/Ecole 24, Travelling, Université Paul Valéry, Slope Training, Studio M, ACFA Multimedia, Les Cours Florent, Le Plateau, Métamorphoses, TRAC...

Cursus films d'animation et effets spéciaux : 2D, 3D, VFX, direction artistique, production, réalisation numérique, création graphique...

ESMA, ArtFX, Objectif 3D, Ionis e-artsup, Studio M, Brassart, Université Paul Valéry, Ynov.

Cursus jeu vidéo : programmation, game design, infographie, character design, game art, sound design, traitement de l'image, direction artistique...

ArtFX, IPESAA, Objectif 3D, ACFA Multimedia, Université Paul Valéry, Université de Montpellier, Ionis e-artsup, ETPA, Brassart, IAD-3D, Studio M.

Parallèlement aux programmes de formation initiale, la filière bénéficie aussi des dispositifs de formation continue mis en œuvre par l'AFDAS, opérateur de compétences des secteurs de la culture, des industries créatives parmi d'autres.



Jeu vidéo



Cinéma & son



Cinéma d'animation /
Effets spéciaux



Les pros de la formation

ARTFX



Classée chaque année dans le top mondial des écoles en effets spéciaux, ARTFX est un poids lourd de l'écosystème des ICC de la métropole de Montpellier. Cette reconnaissance internationale illustre l'excellence de ses formations. ARTFX propose des cursus bac + 5 avec comme objectif l'obtention du titre de réalisateur numérique de niveau 7.

Si elle prépare à de nombreux métiers des ICC, le VFX reste néanmoins sa grande spécialité, dont elle est devenue une référence. Nombre de ses anciens élèves travaillent chez Weta Digital, DNEG, Illumination Mac Guff... Et les grands studios figurent aussi dans ses jurys de fin d'année, à l'instar de The Brunch et One of Us.

L'école se prévaut d'avoir été « créée par des professionnels pour les professionnels ». Gilbert Kiner, son fondateur, est en effet un des pionniers des effets spéciaux en France. En outre, la présence d'ARTFX à Montpellier incite des studios à s'installer dans la ville. 2024 marque une étape importante dans la vie de l'école, qui fêtera ses 20 ans. L'avenir est encore prometteur !



CITÉ DES SCÉNARISTES

Montpellier, une terre de tournages pour la Cité Européenne des Scénaristes. Pour sa première installation hors Paris, la Cité Européenne des Scénaristes a opté pour l'Occitanie et pour Montpellier en particulier.

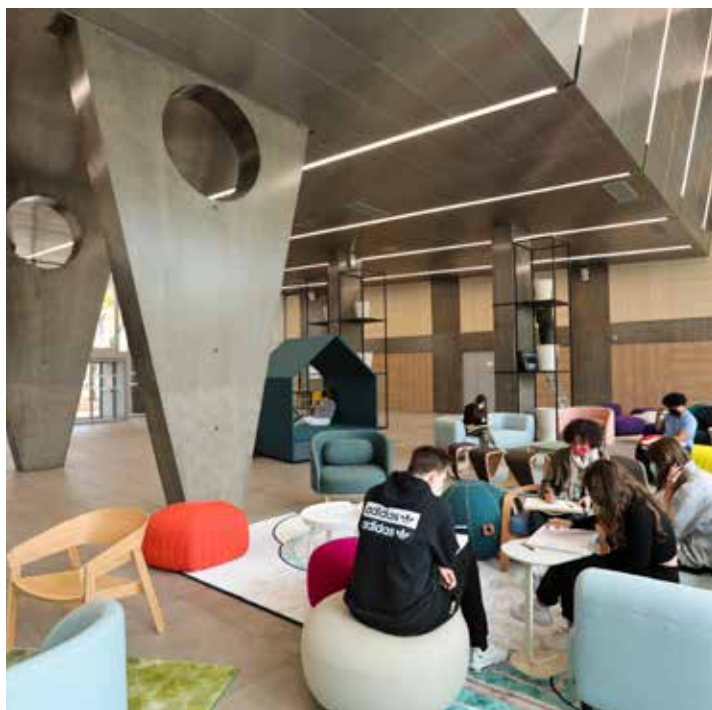
Un choix fort logique pour cette association, dont la mission est de détecter, former et insérer de nouveaux talents, faire monter en compétences les scénaristes seniors, faire découvrir le métier et susciter des vocations.

« Montpellier est un bastion des séries télévisées, auxquelles s'ajoutent les longs métrages. En clair, c'est une terre de tournages, marquée par la volonté forte de la Métropole de Montpellier et celle de la Région Occitanie de soutenir le développement des ICC », explique Christel Gonnard, la déléguée générale adjointe de la Cité Européenne des Scénaristes, dont l'antenne montpelliéraine, créée en 2022, en est déjà à sa deuxième promotion.



Les pros de la formation

ESMA



Les ICC à Montpellier sont indissociables de l'ESMA, l'École Supérieure des Métiers Artistiques. Créée en 1993 par Karim Khenissi, l'école a formé plusieurs générations de professionnels de l'animation 3D, en maintenant un niveau d'exigence qui lui vaut d'être classée parmi les meilleurs écoles au monde.

Très réputée dans les métiers du cinéma d'animation 3D et les effets spéciaux, elle forme également au jeu vidéo, au design graphique, mais aussi à l'architecture d'intérieur, l'illustration et le concept art. Installée au cœur de la Cité Créative, sa maison mère, le réseau Icone, a implanté dans sa ville natale une autre de ses écoles : CinéCréatis, dédiée aux métiers du cinéma, permettant un positionnement sur l'ensemble des branches de l'image animée. L'ESMA n'en demeure pas moins la locomotive du groupe. Nombre de ses anciens élèves travaillent dans les plus grands studios du monde : Weta Digital comme ILM, The Mill, Dreamworks, Illumination Mac Guff, Sony Animation comme Walt Disney Animation Studio. Et ces grands studios sont aussi présents dans ses jurys de fin d'année, à l'instar d'Illumination Mac Guff.



LE PLATEAU

Le Plateau, l'apprentissage tout terrain du métier d'acteur. Le Plateau propose une formation d'acteurs réellement complète. Axée sur le travail face à la caméra, elle permet aux apprenants, en trois ans, d'apprendre à incarner un rôle, mais aussi à se préparer au mieux à la réalité du métier qui les attend.

C'est la singularité du Plateau : ses professeurs et ses intervenants réguliers sont tous des professionnels en exercice. Parrainé notamment par Kad Merad, Olivia Cote, Fred Testot et Pascal Demolon, le Plateau a décidé de s'installer à Montpellier dès sa création en 2017.

« Ici, il y a plein de talents et nous avons eu la chance de nous installer au moment où l'Occitanie accueille de plus en plus de tournages de quotidiennes, à la faveur du soutien proactif de la Métropole de Montpellier et de la Région », souligne Armelle Esnault, sa gérante et cofondatrice.



OBJECTIF 3D



Installée sur le parc scientifique Agropolis, à Montpellier, Objectif 3D propose trois cursus professionnalisants : un bachelor Cinéma d'Animation 3D & VFX, un bachelor Game Art & Design et un bachelor Programmation.

Créée en 1999, l'école d'enseignement supérieur souffle sa 25^e bougie cette année et revendique plusieurs spécificités : c'est l'une des premières écoles de Montpellier à avoir mis en place une formation s'appuyant sur le moteur de jeu Unreal Engine d'Epic Games, elle propose une forte diversité de spécialités dans les métiers de la création numérique tant pour l'animation et le cinéma que le jeu vidéo. Chaque année, de grands studios nationaux et internationaux recrutent leurs nouveaux talents chez Objectif 3D, à l'instar de Weta en Nouvelle-Zélande, Framstore au Canada ou Milk VFX en France.



TRAVELLING

Premier centre de formation supérieure du Sud de la France entièrement consacré aux métiers du cinéma et de la télévision, l'école Travelling forme chaque année 250 élèves aux métiers des plateaux de tournage.

Basée à Mauguio et Sète, la structure a été lauréate au printemps 2023 de l'appel à projets France 2030 « La Grande Fabrique de l'Image » du ministère de la Culture et du CNC et travaille au lancement de nouveaux cursus professionnels, pour apporter les compétences demandées par les productions virtuelles et hybrides.

Travelling réalise aussi des formations de techniciens, de 2 à 12 semaines, à Mauguio et, depuis 2020, à Sète - « en face des studios de Demain nous appartient ». Ces sessions apportent de nouvelles compétences à une centaine de stagiaires par an, en recherche d'emploi ou en reconversion. Avec succès : « Plus de 60 % des personnes formées ont obtenu leur statut d'intermittent du spectacle. »



SLOPE TRAINING

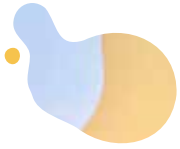


Il y avait déjà la musique à l'image, voici venu le son dédié à l'image. C'est la spécialité de Slope Audio Training.

Créé à Montpellier par Gaëtan Theyssier, cet organisme de formation se concentre sur la formation aux métiers du son des films et jeux vidéo. Un savoir-faire qui exige de mettre en place des méthodes de travail spécifiques et qui s'est distingué comme lauréat de l'appel à projet France 2030 La Grande Fabrique de l'Image.

Slope Audio Training propose donc des formations par petits groupes (14 personnes maximum), mais aussi des modules sur mesure, ouverts aux professionnels qui ont des besoins particuliers pour évoluer dans leur carrière. Pour ce faire, le centre fait appel à des expert.e.s reconnue.s dans le sound design à l'image ou le doublage, qui dispensent leur savoir aux apprenants. Le centre étant labellisé Qualiopi, les formations peuvent être financées.





Les assos de l'écosystème

**Les associations de professionnels
sont des acteurs incontournables
d'une filière.**

Les Industries Culturelles et Créatives ne dérogent pas à la règle et, à Montpellier, de telles associations ont vu le jour pour accompagner les porteurs de projet, fédérer les entreprises, stimuler la créativité, échanger sur les métiers, optimiser le fonctionnement, mutualiser les énergies, promouvoir le secteur...

Désormais, chaque branche de l'image animée dispose d'une structure associative, avec, pour point commun à toutes, la volonté de partager des temps de réflexion et des actions concrètes.

L'Association des producteurs indépendants de films d'animation, le Montpellier Images Animées, Push Start dans le jeu vidéo, ou le tout récent Montpellier ACM SIGGRAPH Chapter, et bien d'autres, vous donnent rendez-vous pour échanger sur des enjeux économiques, technologiques, sociétaux, à l'occasion de rencontres constructives et toujours conviviales !

APIFA

L'APIFA Occitanie, la voix des sociétés de production. L'APIFA Occitanie est aux producteurs indépendants ce qu'est Push Start au jeu vidéo.

Créée en 2016, cette association représente et fédère les sociétés de production de créations originales dans les domaines de la fiction, du documentaire, de l'animation et des nouveaux médias. Présidée par la Montpelliéraine Alice Baldo, de la société French Kiss Production, elle compte, en 2024, pas moins d'une cinquantaine de membres, dont le dynamisme participe à la vitalité de la création en Occitanie. « Il ne se passe pas un trimestre sans qu'un film produit par l'un de nos membres soit sélectionné dans un des grands festivals de cinéma », confirme Sophie Bourdon, la déléguée générale de l'APIFA Occitanie.



Les assos

MONTPELLIER IMAGES ANIMÉES



Avec le MIA, la filière de l'animation se structure à Montpellier. Défendre la filière de l'animation 2D & 3D, participer à sa représentation, mais aussi favoriser le partage d'expérience, la mutualisation de moyens... Voilà quelques-unes des missions que s'assigne Montpellier Images Animées (MIA).

Créée durant l'été 2023, l'association a été portée sur les fonds baptismaux par six studios : Illogic Studios, Karlab, Les Fées Spéciales, Menhir FX, Nobody Studio et Supamonks Studio. « Nous partageons déjà une vision commune de nos métiers. En discutant, nous avons fait le constat qu'il manquait d'une représentation de l'animation 2D & 3D. C'est ainsi que nous avons décidé de la créer », explique Sophie Marron, la présidente de MIA et cogérante de la Scop Les Fées Spéciales. Ouverte à tous les studios d'animation, l'association se réunit une fois par mois. Avis aux professionnel.le.s intéressé.e.s !



Les assos

MONTPELLIER ACM SIGGRAPH CHAPTER

Créée en septembre 2023, quelques semaines après le Montpellier Images Animées, Montpellier ACM SIGGRAPH Chapter rassemble les talents et les esprits créatifs de la grande communauté de l'informatique graphique, et notamment les professionnels et chercheurs du cinéma d'animation, du jeu vidéo, du VFX, de la réalité virtuelle et de la réalité augmentée.

Sa vocation : encourager l'échange, le partage interdisciplinaire, promouvoir et faire avancer les domaines du graphisme et des techniques interactives en Occitanie. Présidée par Flavio Perez, le cogérant des Fées Spéciales, l'association est rattachée à ACM SIGGRAPH basée aux États-Unis, dont la vocation est de se concentrer sur la recherche en informatique. La création de son chapitre montpelliérain s'inscrit dans la dynamique des acteurs des ICC de la métropole de Montpellier. « *Son écosystème est enraciné, historique et toutes ses composantes sont présentes : les studios, les écoles, la recherche...*, à quoi s'ajoute une volonté de la Métropole de Montpellier et de la Région de le soutenir », souligne Flavio Perez.



PUSH START



Le territoire de Montpellier est un des principaux foyers de jeu vidéo. Il était donc normal que Push Start y voit le jour.

Créé en 2015 sous forme d'association, ce regroupement régional des professionnel·les et des futur·es professionnel·les du jeu vidéo, présidé par Gwendolyn Garan, du studio de jeux vidéo français Don't Nod, est l'épicentre d'un secteur d'activité en pleine ébullition.

Rien qu'à Montpellier, cette filière emploie plus de 700 personnes. Push Start agit au quotidien pour animer et fédérer les acteurs du jeu, qu'ils soient étudiants, studios indépendants ou groupes plus matures. Au regard du potentiel très fort de la filière à l'international, un tel acteur est indispensable sur un territoire pour donner de la visibilité aux expertises locales.



Vivez

ICC

vivez

Montpellier

Rendez-vous sur
iconic.montpellier3m.fr





mic.montpellier3m.fr

Visit

Living CCIS living Montpellier