



**ICONIC**



Montpellier  
Méditerranée  
métropole



**ACT  
CREAT ION**

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

✪ Montpellier Méditerranée Métropole –  
Graphisme : **wonDERful**. Exécution : Pôle Attractivité,  
Développement Économique et Emploi – 06/2023.

Crédits photos : Axel Coeuret, Bruno Doan, Charlotte Poncin,  
David Maugendre, Dominique Quet, Alf Shift, ArtFX, Blue Twelve,  
Build a Rocket Boy, Audio Workshop, Corsaires, Digixart, Dwarf,  
Esmà, France.TV, Fortiche, Illogic, Isotropix, Karlab, Le Mas Media,  
La Belle Affaire, Les Fées Spéciales, Mad Film, Menhir FX,  
Mathematic, Midgar, Miyu, Nobody, Netia, Orasys Two Notes,  
Pierre Carton ESMA, Pierre Delépine, Pics, Plug In Digital, Push  
Start, Saraband, Smart Tale, The Beast Makers, The Yard, Ubisoft,  
Virtuos, Wardenlight, Christophe Ruiz, Montpellier Méditerranée  
Métropole, istockphoto, the noun project, D.R.

Impression : Impact Imprimerie



**IMPRIM'VERT®**

# é i o d t

**Parmi les piliers les plus dynamiques de l'attractivité montpelliéraine, la filière des ICC, Industries Culturelles et Créatives, s'identifie par des compétences marquées dans l'image animée, le son et les industries créatives numériques.**

Entreprises, écoles, associations, développent des projets ambitieux, dans un état d'esprit ouvert et constructif, et 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. Les résultats de l'appel à projets La Grande Fabrique de l'Image du plan France 2030 le confirment : avec 8 lauréats sur son territoire, Montpellier est la 1<sup>ère</sup> Métropole 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	..... Les prémices d'une future capitale de l'image
08	..... Ces pros qui brillent sous le soleil de Montpellier
10	..... dans l'animation
20	..... dans le VFX
26	..... dans l'audiovisuel et le cinéma
32	..... dans le jeu vidéo
46	..... dans le son et l'audio
52	..... Montpellier, vivier de talents
58	..... Une gamme complète de formations
64	..... Pourquoi venir à Montpellier ?

Les prémices  
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 !

## 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 cartographier. 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 !



**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 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 la destinée 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.**

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 ! Une petite étincelle aura ainsi définitivement fait entrer Montpellier dans l'ère du cinéma !

## **Quant à la mue de la ville en un des chefs-lieux de la création digitale moderne,**

il aura suffi d'un coup de crayon, un siècle après l'invention du cinéma : celui de Michel Ancel, le père de Rayman, persuadé que Montpellier était la « Croisée des Rêves », un monde où tous les désirs les plus fous peuvent prendre vie...



Découvrez l'histoire  
complète des ICC

# Ces pros qui brillent...

**La métropole  
de Montpellier  
est un haut lieu des  
Industries culturelles  
et créatives (ICC).  
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 venus y recruter leurs nouveaux talents.

Cet écosystème complet fait preuve d'une belle vitalité, en affichant un taux de croissance annuel des créations d'établissement de 15 % sur le territoire. Ainsi, mi-2022, il rassemblait 850 établissements, plus de 3 000 emplois et générerait un chiffre d'affaires agrégé supérieur à 300 M€. 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**



100MVE



# 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 qui a tôt fait de nouer des collaborations avec un de ses studios d'animation voisins, The Beastmakers.

Son arrivée précède à celles de Fortiche

Production, qui a créé à Montpellier sa filiale Fortiche Animation, Karlab et Supamonks, autres Parisiens venus y créer 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, Mad Films, Nobody Studio, ou encore Les Fées Spéciales. Tous déploient une créativité stimulante qui prend à l'occasion la forme d'une œuvre collective, comme ce fut le cas pour le film Josep, dont le succès international a été remarquable et qui a mobilisé plusieurs acteurs de la filière montpelliéraine.

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

## LE CERCLE VERTUEUX MONTPELLIÉRAIN.



# 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 Netflix et Disney. Dernière 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 donc 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<sup>e</sup> 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*

# 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 affiné 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, en cours de réalisation mais dont la date de sortie est encore mystérieuse... !



# 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 donc 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, via le collectif Illogic. Sollicité par des groupes et marques comme Swarovski, Roger Dubuis ou encore Candia pour des films publicitaires, Illogic Studios se concentre néanmoins sur la création.

Le studio devrait présenter un pilote de leur dernier long-métrage, Scavengers, à l'occasion du MIFA 2023.





# 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, notamment, les expressions faciales des personnages de la série Tara Duncan diffusée sur Disney et la réalisation des personnages de Mon père le chasseur de primes\*, une série classée dans le Top 10 mondial de Netflix et dont les épisodes ont été fabriqués par le Montpelliérain Dwarf Animation.

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.



+ d'informations sur les métiers de l'animation/VFX p. 56

\* *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 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 Les Fées Spéciales 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.



# MAD FILMS



**Basée à Montpellier, la société de production de longs-métrages et de séries documentaires d'animation met un point d'honneur à décrypter le monde, l'histoire et les grandes découvertes scientifiques.**

Ses productions sont diffusées dans plus de 25 pays à travers le monde. En France, la série historique « Points de repères » a été diffusée sur Arte dès 2016. Plébiscitée par la critique, cette série utilise les codes du cinéma et du jeu vidéo pour adresser des documentaires animés historiques aux adolescents. Pari osé, mais pari payant ! En 2022, c'est au tour de la série Déclics de faire parler d'elle. L'objectif ? Faire changer votre regard sur la science et permettre à tout un chacun de se l'approprier et d'en parler.

Aujourd'hui, Mad Films continue de mettre son talent au service de contenus audiovisuels qui participent à la diffusion d'une culture universelle. À côté de ses longs-métrages, elle produit des séries documentaires, avec ce goût de transmettre, digne des encyclopédistes du XVIII<sup>e</sup> siècle, en usant de toutes les technologies modernes d'animation. Et toujours sous caution scientifique et historique évidemment !

Prochaine sortie attendue pour fin 2023/début 2024 : «2080, (No)s Futur(s)», en co-production avec Caméra Subjective pour Canal+ Docs



# 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



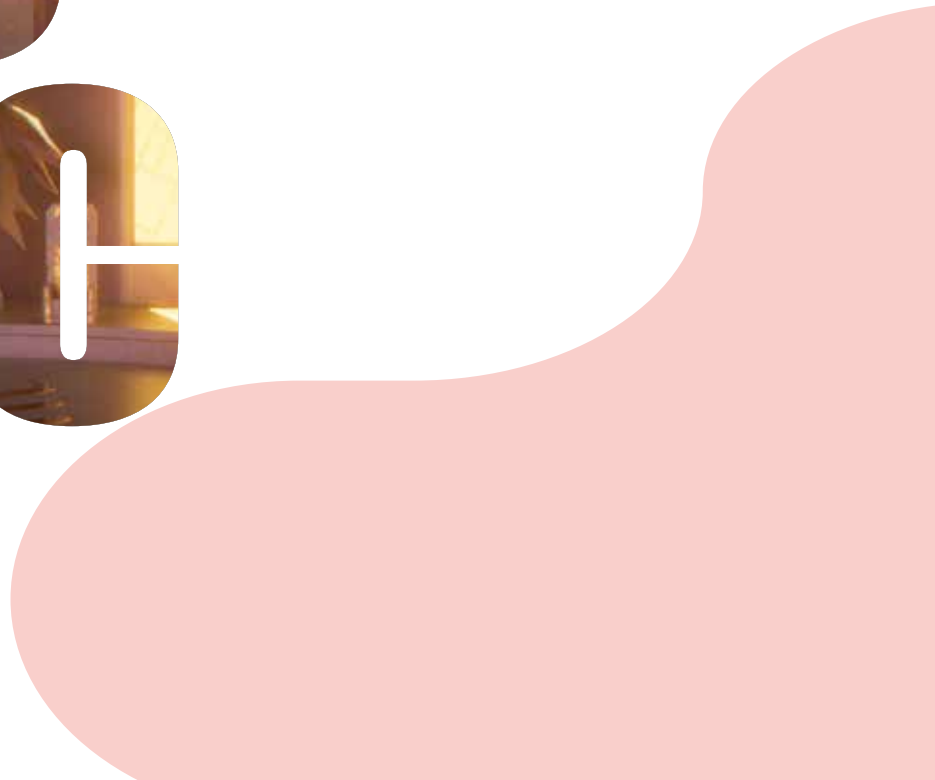
Il a créé la doublure virtuelle, plus vraie que nature, du lionceau du film King de David Moreau pour le compte de Mathematic studio : The Beast Makers est passé maître dans l'art de réaliser des créatures haut de gamme pour le cinéma à effets visuels et la télévision. Reconnu pour son savoir-faire en 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.



100  
VIVE



# 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. Dernière arrivée en date: celle de The Yard VFX, le studio récompensé en 2023 du César des meilleurs effets visuels pour le film Notre-Dame brûle.**



Cette implantation s'ajoute à celle très récente de Mathematic Studio, lui-même récompensé par 2 Molières pour les effets visuels du spectacle Starmania, et elle confirme l'attractivité d'un écosystème qui compte aussi dans ses rangs Corsaires VFX,

Menhir FX et se complète avec des studios spécialisés dans le digital characters making (Karlabs) et la creature conception (The Beast Makers).

C'est tout l'éventail qu'offre la métropole de Montpellier. Car son écosystème des ICC est aussi dynamique dans l'animation 3D et le VFX que dans le jeu vidéo, le cinéma et les séries. Et cette vitalité est stimulée par la présence d'un dense maillage d'écoles spécialisées dans ces métiers, à commencer par deux d'entre elles, présentes dans le Top 10 mondial : ArtFX et l'ESMA, toutes deux nées à Montpellier. Voilà ici quelques-uns des arguments qui décident les studios de VFX à choisir la métropole de Montpellier. Un pouvoir de séduction sans effet de manche.

# CORSAIRES VFX

**Corsaires VFX est spécialisé dans la création de films d'animations 3D et les effets visuels principalement pour la télévision et le cinéma. Ses services vont de la préproduction (recherche documentaire, écriture, mise en scène, storyboard, concept art...) au tournage et jusqu'à la post-production image et son.**

Composé actuellement d'une équipe entre permanents et intermittents de 10 personnes, le studio est réputé pour réaliser des productions où les technologies de l'animation et les effets visuels sont mis au service du contenu et du récit.

Cofondé en 2019 par Jean Mach et Pierre Lergenmüller, le studio Corsaires VFX travaille actuellement sur sa saison 2 de *Déclics*, une série d'animation et de vulgarisation scientifique, ainsi que sur la série de prospectives 2080 : *Nos Futurs* pour le groupe Canal +, en association avec *Caméra Subjective* et *Mad Films*, société de production montpelliéraine à l'origine de la série animée *Points de Repères*, diffusée sur Arte et dans plus de 80 pays depuis 2016.





# ISOTROPIX



**Accompagnée les premières années par le BIC (Business & Innovation Centre) de Montpellier, la société Isotropix a bénéficié des conditions nécessaires à son envol.**

Elle emploie aujourd'hui une vingtaine de salariés et a ouvert en 2017 une filiale à Los Angeles. Depuis, la société spécialisée dans les effets spéciaux, ne cesse de consolider son avance, en prenant soin de tenir compte des retours et des attentes de ses clients.

Au lancement de Clarisse 5, une version majeure de son outil, s'ajoutera ultérieurement une autre grande avancée : Angie, un moteur de rendu hybride qui permettra d'utiliser à la fois le CPU de l'ordinateur et le GPU de la carte graphique, divisant par dix les temps de rendu obtenus jusque-là. Un gain considérable. Dans l'animation 3D, Isotropix continue de repousser la ligne d'horizon.



# MATHEMATIC

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

Fort de 240 collaborateurs/trices, 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, des jeux vidéo et du cinéma. Il réalise les clips musicaux du rappeur américain Lil Nas X. Apple a fait appel à lui pour sa publicité Hello Yellow, Adobe pour Fantastic Voyage, le groupe Coca-Cola pour Real Magic. En cinéma, parmi ses collaborations récentes, le studio a signé les effets d'Asteroid City de Wes Anderson, le film d'action AKA pour Netflix et le long métrage d'animation Ladybug. Sont également sortis récemment le film Normale et la série Transatlantic. The Whale a également marqué le début de l'année 2023.



## Les pros des VFX

Double lauréat lors de la dernière cérémonie des Molières pour le spectacle visuel Starmania, le studio était également en lice aux Césars 2023 dans la catégorie meilleurs effets visuels pour le film Les 5 Diables. Mathematic fut également nommée cette année aux Césars techniques en tant qu'entreprise. 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.



[+ d'informations sur les métiers de l'animation/VFX p. 56](#)

# 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 FX, 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 vient d'ouvrir 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, sorti le 16 mars en salle, 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 ambitionne de mettre sur pied un écosystème du VFX entre Paris et Montpellier, où elle créera une cinquantaine d'emplois, afin de booster son offre internationale.





# 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.

Désormais on comptabilise plus de 1 500 jours de tournage annuels sur le territoire, quel que soit le type de production (clip, film, série, publicité...) et en extérieur ou studio.

Un record et, surtout, la confirmation d'une montée en puissance d'une filière tractée par des locomotives. Dans ce contexte, de plus en plus de sociétés de production s'installent, enrichissant un écosystème déjà foisonnant, dont le développement est activement soutenu par Occitanie Films, l'Agence du cinéma et de l'audiovisuel en région Occitanie, le fonds d'aide à la création audiovisuelle de la Région Occitanie et par deux dispositifs mis en place par la Ville et la Métropole de Montpellier : le Bureau des Tournages, créé pour les faciliter, et le fonds d'aide à la création doté de 720 000 € par an, qui a vu le jour en mai 2022. « *Ce nouveau fonds est très important pour nous, car il va permettre, en soutenant la création, de faire émerger de nouveaux talents* », salue Luc Reder, le vice-président de l'Association des producteurs indépendants de l'audiovisuel et du cinéma (Apifa).

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

# FRANCE.TV STUDIO

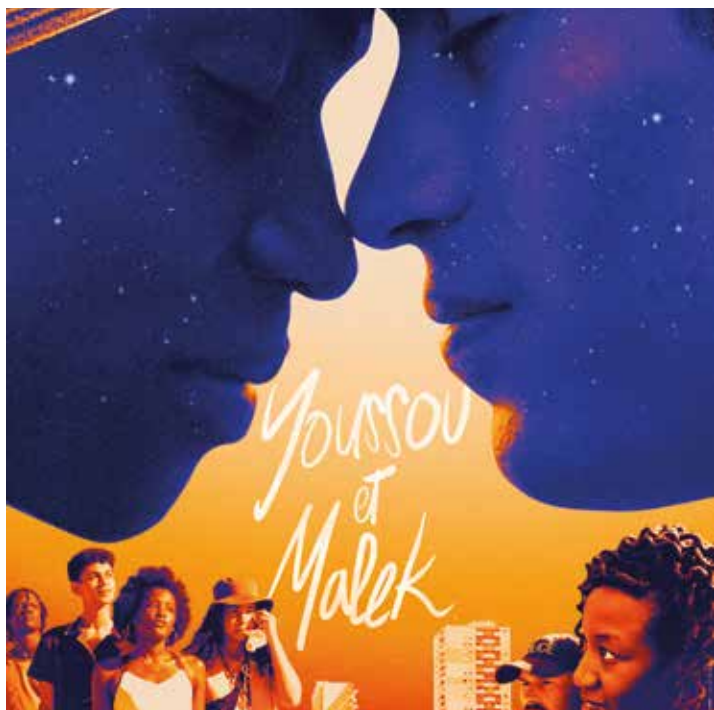
**Un vivier de 1 000 techniciens travaille dans les studios de France.TV à Vendargues, qui s'étendent sur 16 000 m<sup>2</sup>.**

Les locaux ont, depuis l'ouverture du site au printemps 2018, été adaptés pour pouvoir accueillir les équipes de postproduction sur 600 m<sup>2</sup>. Cette nouvelle activité représente 25 salariés supplémentaires par jour, ce qui porte le nombre de personnes travaillant chaque jour sur le site à 230. S'ajoute l'installation de deux studios supplémentaires, livrés fin 2022. Cet outil s'ouvre désormais à d'autres sociétés de production souhaitant le louer. Dans le studio D (600 m<sup>2</sup>), un mur LED devrait, à terme, être installé, avec remplacement du fond vert par des technologies de diffusion de décor en temps réel, ce qui permettra de simuler un tournage en extérieur. Les studios affichaient 830 jours cumulés de tournage en 2021. Une activité qui poursuit son ascension : en plus de la série *Un si grand soleil*, le site montpellierain a accueilli des tournages pour France TV comme la série *Les Pennac*, mais aussi pour d'autres sociétés de production.





# LA BELLE AFFAIRE



Installée à la Halle Tropisme, La Belle Affaire Productions est une jeune société de production particulièrement active. Elle a produit ou co-produit pas moins de 16 courts-métrages et quatre 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 Filmes 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<sup>e</sup> 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.



[+ d'informations sur les métiers de l'audiovisuel et du cinéma p. 57](#)

# 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, dont l'équipe emploie huit personnes, a quitté Arles pour s'installer à Montpellier en 2022. « *Nous nous sommes sentis accueillis à Montpellier* », explique Luce Grosjean.



# PROJET PICS STUDIO



**L'opérateur immobilier GGL, basé à Montpellier, prépare la création au nord de Montpellier d'un complexe cinématographique d'envergure internationale.**

Baptisé 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 m<sup>2</sup> de plateaux, 13 000 m<sup>2</sup> d'espaces pour la production, la postproduction, les VFX... et 10 000 m<sup>2</sup> de locaux réservés aux prestataires techniques. 6 000 m<sup>2</sup> dédiés à la formation des métiers compléteront PICS Studio qui prend pied sur 14 ha de terrain constructible, déjà propriété du groupe. Investissement : environ 190 M€.

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 pour la durée des tournages.



+ d'informations sur les métiers  
de l'audiovisuel et du cinéma p. 57



# 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 persiste et signe. Après avoir lancé Not Not 2 en février 2023 (déjà plus de 300 000 téléchargements sur mobile), le studio met deux nouveaux jeux en préproduction. Et, en parallèle, Frédéric Lopez, son CEO, s'implique sur son territoire où il salue 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 s'apprête à emménager 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.



[+ d'informations sur les métiers du jeu vidéo p. 58](#)

# BUILD A ROCKET BOY

Créé en 2016 par Leslie Benzies, Build A Rocket Boy est un studio de jeu vidéo basé en Ecosse, 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, qui sera entre les mains des joueurs en 2023, 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. Elle a débuté en février 2022 avec l'embauche d'Alexandre Pelletier, Directeur Technique, un ancien d'Ubisoft qui a travaillé notamment à Montréal (pendant 12 ans) et Montpellier (7 ans). 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.





# DIGIXART



**DigixArt est un studio montpelliérain créé en 2015 et accompagné par le BIC de Montpellier (Business & Innovation Centre) pendant plusieurs années.**

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.

Le studio 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.

[+ d'informations sur les métiers du jeu vidéo p. 58](#)

# 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, il prévoit de porter son effectif de 30 à environ 40 collaborateurs « *dans un premier temps* », 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.**

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 fort sur toutes les plateformes, et des dizaines de nouveautés ambitieuses en préparation pour les années à venir.

En mars 2023, PLUG IN 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 !



[+ d'informations sur les métiers du jeu vidéo p. 58](#)

# PUSH START

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

Créé en 2015 sous forme d'association, ce regroupement régional des professionnelles et des futur-es professionnelles 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.

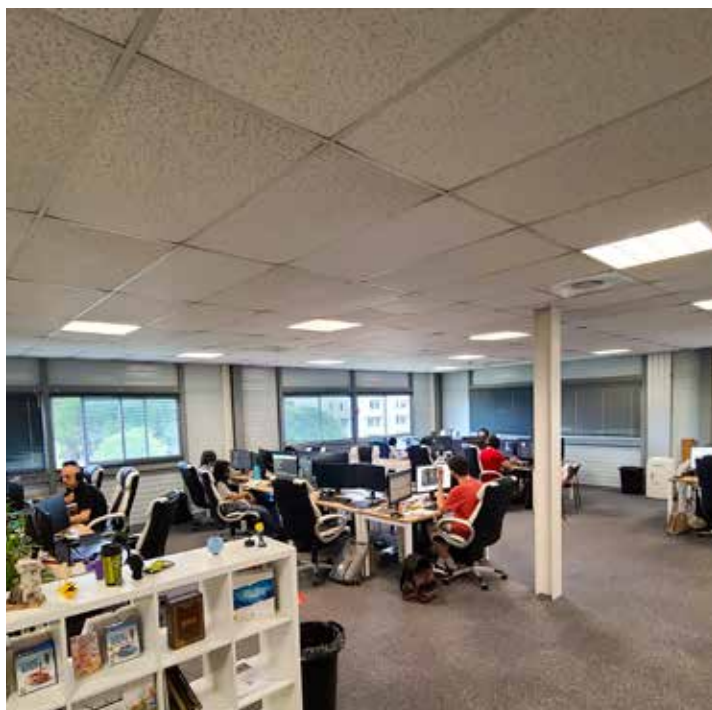
Rien qu'à Montpellier, cette filière emploie plus de 700 personnes. Push Start agit au quotidien pour animer et fédérer les acteurs du jeu, qu'ils soient étudiants, studios indépendants ou groupes plus matures. Au regard du potentiel très fort de la filière à l'international, un tel acteur est indispensable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



**PUSH**  
**▶ START**



# SMART TALE GAMES



**Attirée par l'écosystème montpelliérain du jeu vidéo, la société a quitté Arles pour emménager dans l'Hôtel d'Entreprise 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.



[+ d'informations sur les métiers du jeu vidéo p. 58](#)

# 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 montpelliérain 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 encore jeune mais dont le chiffre d'affaires impressionne déjà, en France comme dans le monde entier... Et c'est loin d'être fini !



## Les pros du jeu vidéo



[+ d'informations sur les métiers du jeu vidéo p. 58](#)

# 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.





# 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.



[+ d'informations sur les métiers du jeu vidéo p. 58](#)



# iconic

# Les pros du son et de l'audio

**C'est le 4<sup>ème</sup> 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 Audio Workshop, 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.**



# AUDIO WORKSHOP

**Audio Workshop est un studio de post production audio situé à Montpellier. Tout en faisant mouche à l'export, la société bénéficie de son ancrage dans l'écosystème Montpelliérain.**

Audio Workshop propose un panel de services du son à l'image (cinéma, TV, jeu vidéo, publicité, web...) allant du montage son au mixage multicanal en passant par le bruitage, la composition musicale et le doublage dans dix langues. À son palmarès, figurent notamment la série de France Télévision « *Paper Port* », les fictions HBO et ABC « *Tuff Money* », « *Grey's Anatomy* » ou encore « *Wasteland* » et des grandes licences du jeu vidéo comme *Assassin's Creed* (Odyssey, Valhalla, Mirage...), *Road 96* et *Evercore Heroes*.



## Les pros du son et de l'audio

# 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 aux 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.



[+ d'informations sur les métiers du son et de l'audio p. 59](#)

# 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 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 m<sup>2</sup> 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 m<sup>2</sup> 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 !







# Montpellier, vivier de talents

## L'écosystème des ICC à Montpellier : un vivier de talents.



Tous les métiers du jeu vidéo, de l'animation, de l'audiovisuel et du son y sont très bien représentés, du game design à la régie générale en passant par le character modeling, l'animation lighting, la machinerie, l'habillage, le concept art, le sound design, le podcast, etc. La palette des métiers exercés est exhaustive et la liste serait beaucoup trop longue pour être dressée ici, tant les compétences développées au sein de la Métropole de Montpellier sont panoramiques et emblématiques des savoir-faire mis en œuvre dans les ICC.

Mieux, le réseau d'écoles et les formations universitaires présentes sur place viennent les enrichir, en répondant aux besoins de chaque composante de cet écosystème. Là encore, le territoire métropolitain est particulièrement bien pourvu, grâce à une gamme complète de formations dispensées par des établissements dont la renommée dépasse souvent les frontières. Ainsi ArtFX et l'ESMA sont toutes deux classées parmi les meilleures écoles au monde dans les effets spéciaux et le cinéma d'animation et l'effet de levier joue à plein. Le réseau d'écoles se densifie, l'université s'implique et adapte ses cursus, captant l'attention des professionnels et des plus grands studios sur l'écosystème montpelliérain. Le talent attire les talents.

**CLAP D'ENTRÉE !**

# Les métiers de l'animation/VFX

Qui ne s'est pas laissé  
prendre à un film  
d'animation drôle, plein  
d'émotions, au graphisme  
poétique, racontant une  
histoire pour les petits ou  
pour les grands... ?

Mais derrière ces films, de  
nombreux spécialistes œuvrent,  
chacun dans une spécialité très  
précise, pour que, à vos yeux,  
l'ensemble paraisse fluide et soit  
divertissant.

Interviews vidéo



# Les métiers de l'audiovisuel

**Cela ne vous aura sans doute pas échappé, le territoire de la métropole de Montpellier attire de plus en plus de tournages.**

Un de ces tournages en particulier permet aux téléspectateurs de la France entière de voir tous les soirs des quartiers de notre ville et les communes alentour.

France.TV Studio sollicite chaque jour des professionnels de l'audiovisuel qui travaillent derrière la caméra. Plusieurs ont accepté de témoigner pour présenter leur métier en toute simplicité... et, fait particulier, ces témoins sont toutes des femmes !

**Interviews vidéo**



# Les métiers du jeu vidéo

Entre Montpellier et le jeu vidéo, c'est un  
peu une histoire d'amour !

---

Depuis des années déjà, le territoire de la métropole est connu pour héberger un grand nombre de professionnels et d'étudiants spécialistes du jeu vidéo. L'arrivée en 1994 du studio Ubi Pictures (devenu Ubisoft Montpellier depuis) n'y est pas étranger...

Aujourd'hui, le jeu vidéo est considéré, à juste titre, comme une industrie à part entière. C'est l'un des marchés les plus porteurs au monde et les perspectives de croissance sont très optimistes pour les années à venir. Les professionnels du jeu vidéo ont donc un bel avenir... mais ça veut dire quoi au juste « *professionnel du jeu vidéo* » ?

Interviews vidéo



# Les métiers du son

**Vous voulez en apprendre plus  
sur les métiers du son, de l'audio,  
de la radio ?**



Ces témoignages vous proposent un tour d'horizon des différents métiers qui peuvent être exercés dans ce secteur d'activité.

Une interview vous présente aussi la COODIO, structure unique en France qui fédère l'ensemble des professionnels du son, de l'audio, de la radio, de la voix, de Montpellier et d'ailleurs, pour partager des expériences et faire émerger de nouveaux projets.

**Interviews vidéo**





# 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 ?**

---

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

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.



# LES FORMATIONS PAR SECTEUR

## Jeu vidéo



Le secteur du jeu vidéo est en croissance constante. Les débouchés y sont nombreux.

En France, 75 écoles forment donc à ses métiers. Douze d'entre elles sont installées à Montpellier, faisant de la cité méditerranéenne l'un des principaux centres de formation au jeu vidéo.



## Cinéma et son



Haut lieu de tournages de films et de séries télévisées, Montpellier dispose d'une belle palette de formations, privées et universitaires, aux métiers du cinéma, de l'audiovisuel et du son.



## Cinéma d'animation/ effets spéciaux



La formation aux métiers du film d'animation et des effets spéciaux: voilà l'un des grands atouts de Montpellier.

L'offre est diversifiée et complète, grâce à un maillage d'écoles privées de qualité, proposant tout l'éventail des spécialités recherchées.







# ARTFX

**Classée en 2022 meilleure école au monde en effets spéciaux par The Rookies, ARTFX est un autre poids lourd de l'écosystème des ICC de la métropole de Montpellier. Ce titre, qu'elle détient depuis maintenant quatre ans, 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.



## Les pros de la formation

# ESMA



**C'est l'une des deux seules écoles françaises, classées dans le Top 10 de l'International Animation Schools and Colleges Ranking 2022 : l'ESMA, l'École Supérieure des Métiers Artistiques (ESMA), est l'une des plus réputées au monde pour former aux métiers de l'animation 3D.**

Née à Montpellier en 1993, elle est installée au cœur de la Cité Créative où sa maison mère, le groupe Icônes, lui aussi montpelliérain, a implanté deux autres de ses écoles : CINECREATIS, dédiée aux métiers du cinéma, et IPESAA, spécialisée dans le graphisme, design et concept art.

L'ESMA n'en demeure pas moins la locomotive du groupe, en raison de son antériorité sur les autres écoles du groupe certes, mais aussi en raison de la notoriété qu'elle a acquise au national comme à l'international. Nombre de ses anciens élèves travaillent dans les plus grands studios mondiaux, tels *Weta Digital*, *ILM*, *The Mill*, *Illumination Mac Guff* ou encore *Pixar*,... qui participent chaque année au jury de fin d'études pour venir à la rencontre des talents aussi présents dans ses jurys de fin d'année.





# Pourquoi venir à Montpellier ?

**Les Industries Culturelles et Créative (ICC) sont un levier majeur du développement économique, le secteur progressant plus rapidement que le reste de l'économie en termes de création d'activité et de croissance économique au niveau national.**

Si cette filière est particulièrement dynamique en France dans son ensemble, Montpellier en est l'une des places fortes, en particulier dans les domaines du cinéma, du jeu vidéo, de l'animation 3D et effets spéciaux, de la radio, de l'audiovisuel, etc.

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 le territoire.

En particulier, la Métropole :

- Construit un quartier dédié à l'accueil des acteurs des ICC, la Cité Créative ;
- Organise ICONIC, un rendez-vous annuel, pour promouvoir les rencontres entre professionnels ;
- Développe le Montpellier Game Lab, une offre d'incubation spécifique aux studios du jeu vidéo, mobilisant le BIC, l'incubateur montpelliérain, et l'association Push Start des pros du JV ;
- S'implique dans la recherche active de locaux pour aider les entreprises à grandir et accueillir les nouvelles venues sur son territoire.



Pourquoi venir à Montpellier ?

# LA CITÉ CRÉATIVE



Musée



**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, pour une période transitoire en attendant la livraison de nouveaux locaux dans le quartier.

Le « Musée » de la Cité Créative sera le prochain bâtiment disponible, à partir de l'automne 2023. Cet hôtel d'entreprises se compose des 700 m<sup>2</sup> du bâtiment d'origine et d'une extension plus moderne pour atteindre plus de 2 150 m<sup>2</sup> de locaux dédiés aux acteurs ICC. Des locaux privatifs et des espaces partagés offriront un écrin de travail pour les studios qui souhaiteront 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. toutes les conditions de confidentialité requises par les professionnels.



Annexe Musée

Située à proximité de l'hyper-centre de Montpellier, prochainement desservie par la ligne 5 du tramway (horizon 2025), avec, à termes, 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 montpellieraines. C'est dans cet esprit que la Ville et la Métropole de Montpellier l'ont conçue.



Ateliers

Pourquoi venir à 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 2 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, pour faire connaître la filière des Industries Culturelles et Créatives au plus grand nombre, pour donner de la visibilité à l'expertise montpelliéraine.



ICONIC reviendra en 2023 avec des temps forts dédiés aux professionnels du secteur, pour s'informer, se challenger, co-construire, donner à voir... L'enjeu est important : il faut participer au rayonnement des acteurs ICC, révéler la dynamique de l'écosystème montpelliérain, ancrer 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 [iconic.montpellier3m.fr](http://iconic.montpellier3m.fr) !**

En marge d'ICONIC, Montpellier accueille d'autres temps forts en lien avec les ICC : le festival du cinéma méditerranéen Cinémed, le festival Tropisme, et, en fin d'été 2023, l'accueil de la finale européenne de League Of Legends...



Pourquoi venir à 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 le 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.

Pour la première promotion, cinq studios avaient été retenus. La deuxième promotion a permis d'en accompagner six. À combien la troisième ?



Pourquoi venir à Montpellier ?

# ICC À MONTPELLIER EN QUELQUES CHIFFRES



**+12%**

établissements  
implantés  
à Montpellier  
par rapport à 2020

**350**

établissements  
(88% sièges)

**>1500**

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



**+40<sup>aîne</sup>**  
de formations

**69%** des acteurs  
ICC, prévoient une hausse  
des effectifs en 2022

**3 000**

emplois ETP



**63%** des acteurs  
exportent déjà leur  
solution à l'international

**≈300 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 M€**

fonds d'aide à la  
création porté par  
la Métropole

# **Vivez ICC, Vivez Montpellier**

Rendez-vous sur  
[iconic.montpellier3m.fr](http://iconic.montpellier3m.fr)





[micc.montpellier3m.fr](http://micc.montpellier3m.fr)

Visit

# Living CCLs, Living Montpellier