

Montpellier Industries
Culturelles & Créatives

MICC

DU 9 AU 12 AVRIL 2018
À MONTPELLIER



1 – INDUSTRIES CULTURELLES ET CRÉATIVES : LEVIER MAJEUR DU DÉVELOPPEMENT ÉCONOMIQUE

A l'échelle nationale, les Industries Culturelles et Créatives sont un levier majeur du développement économique.

Soutien des initiatives créatives depuis de longues années, notamment dans le domaine du jeu vidéo, Montpellier est aujourd'hui l'une des seules villes de province à contribuer activement au développement de ce secteur. La présence sur son territoire de grands comptes et la vitalité de nombreuses PME, TPE et startups, en font une place forte de l'industrie créative.



« Les Industries Culturelles et Créatives domaine propice à l'innovation : la France compte de nombreux leaders internationaux dans la création digitale, le jeu vidéo, l'animation 3D, les effets spéciaux, entre autres, et la Métropole de Montpellier est l'une des places fortes du secteur. Sur le territoire montpelliérain, la filière se structure et se fédère autour de grands projets économiques et d'urbanisme. Nous disposons d'un écosystème florissant et tourné vers l'avenir. Aujourd'hui, la collectivité a souhaité élargir son champ d'actions en mettant à disposition des lieux d'échanges et de formations dédiés aux Industries Culturelles et Créatives au sens large du terme, mais également en proposant un rendez-vous récurrent qui permettra à tous les acteurs du secteur de se rencontrer, d'échanger et de faire prospérer le secteur. »



Philippe Saurel
Maire de Montpellier
Président de Montpellier Méditerranée Métropole

LES CHIFFRES CLES

Montpellier est la **2^{ème} métropole** de France à porter le dynamisme de cette filière avec plus de **60 entreprises** spécialisées sur le secteur des jeux vidéo.

4 écoles du groupe Îcones (1 400 étudiants), **3 studios** de cinéma, **4 studios** sont regroupés au sein de la Cité Créative d'ici 2020.

200 étudiants issus de ces écoles trouvent chaque année un emploi.

Une **Halle de 4 000 m²**, tiers-lieu dédié aux ICC dans la Cité Créative.

2 – LES ATOUTS DE L'ÉCOSYSTÈME LOCAL

UN CAMPUS CRÉATIF RECONNU !

Gage de son attractivité dans l'univers de la création, Montpellier Méditerranée Métropole accueille au sein de la Cité Créative de grandes écoles de l'Industrie Culturelle et Créative telles que :

- **L'École Supérieure des Métiers Artistiques (ESMA)**, institution phare du Réseau Îcones proposant des formations en arts appliqués, design graphique, design d'espace et cinéma d'animation, et nombreuses fois primée à l'international pour ses projets.
- **L'École Des Arts Appliqués (IPESAA)** qui forme au design, à l'illustration et au jeu vidéo.
- **L'antenne « Jeux vidéo »** de l'École de Photographie et de Game Design (EPTA). Une formation en trois ans dont l'ambition est de devenir un pôle national de référence.
- **Cinecréatis**, école de cinéma pour les futurs réalisateurs, monteurs, assistants de production, notamment spécialistes en effets spéciaux.

D'autres écoles de renommée nationale et internationale sont aussi présentes sur le territoire : ArtFX, EartSup, Objectif 3D, etc.

Chaque année, les plus grands studios tels que Walt Disney, Digital Domain, Ubisoft ou The Mill recrutent leurs nouveaux talents au sein des écoles montpelliéraines. **Tous les étudiants trouvent un poste à l'issue de leur cursus.**

UN TISSU ENTREPRENEURIAL DYNAMIQUE



« Les industries créatives sont un pilier de l'innovation et du développement économique. Elles font partie intégrante du développement d'une ville et sont un gage d'emplois et de dynamique industrielle. In Efecto, en tant qu'acteur de cette industrie créative, est fier de pouvoir compter sur le soutien de la Ville et de la Métropole de Montpellier à travers cette formidable impulsion pour faire naître la Cité Créative. Modèle unique en France de collaboration entre entreprises et centres de formation, la Cité Créative sera le berceau et le centre névralgique d'une industrie hautement créative à laquelle In Efecto joindra ses efforts et ses projets. »



Raul Carbo Perea
Gérant In Efecto

©In Efecto

Avec près de 300 sociétés spécialisées dans les ICC, Montpellier est l'une des places fortes du secteur. Si de grands comptes tels que Nétia ou Ubisoft ont fait le choix de s'installer sur le territoire montpelliérain, nombres de PME, TPE et startups témoignent de la vitalité du secteur :

- **Altshift**, spécialisé dans les techniques de gamification.
- **Virdys et BEAR**, spécialisés dans le domaine de la visualisation 3D : réalité virtuelle, réalité augmentée.
- **DigixArt**, producteur de jeux vidéo et impliqué dans la production et la diffusion d'artworks.
- **Isotropix et Wisylab**, fournisseurs de middleware.
- **Wild Sheep Studio**, studio de jeux vidéo créé par Michel Ancel.
- **Satellite Multimédia**, production audiovisuelle.
- ... et bien d'autres.



« Les industries créatives sont un des leviers du développement économique, culturel, social et citoyen des territoires. Montpellier Méditerranée Métropole dispose d'atouts indéniables à cet égard : des écoles d'excellence, un tissu d'entreprises et associatif dynamique, des dispositifs d'accompagnement performants, des événements culturels reconnus et une volonté farouche de faire travailler l'écosystème dans une direction unique, celle du succès. »



Laurent Michaud
Directeur d'étude Idate
Référent du réseau thématique EdTech & Entertainment de la
French Tech Montpellier

@Pierre Bruynooghe

LE MICC : UN ÉVÉNEMENT 100% DÉDIÉ AUX ICC

En avril 2018, Montpellier Méditerranée Métropole a choisi de mobiliser son écosystème autour d'un rendez-vous inédit en France : le MICC, série d'événements dédiés aux ICC. A travers le lancement de cette semaine des ICC, elle a souhaité mettre en valeur le potentiel porté par ce secteur en matière de création d'activité et de croissance au niveau national. Organisé sur une dizaine de sites à travers la ville, ce rendez-vous met en relation les plus grands acteurs du territoire dans les domaines du cinéma, du jeu vidéo, de l'animation 3D et effets spéciaux, de la radio, de l'audiovisuel, du spectacle vivant. Les objectifs ? Favoriser les rencontres et les interactions entre les acteurs des ICC, et stimuler le développement du secteur et la croissance des entreprises qui le portent.

Plus de renseignements sur : www.entreprendre-montpellier.com

3 - **LES ICC** : UNE FILIERE QUI SE STRUCTURE NOTAMMENT AUTOUR DE LA CITÉ CRÉATIVE

Forte de la richesse de son écosystème, la Métropole de Montpellier souhaite désormais aller plus loin dans son soutien aux Industries Culturelles et Créatives en mettant notamment à disposition des lieux d'échange et de formation entièrement dédiés à ce secteur au sens large du terme : arts visuels, publicité, audiovisuel, radio, cinéma d'animation, réalité virtuelle, 3D, etc. Elle a ainsi entrepris de réinventer le site de l'EAI, propriété de la Ville de Montpellier depuis 2011, pour qu'il devienne un quartier mixte, entre logements et activité économique. Son nom ? La Cité Créative.

À terme, le site accueillera toutes les composantes de l'écosystème : écoles de pointe, incubateurs, entreprises, etc, mais aussi de nombreux lieux de vie et de rencontres, ainsi que des équipements structurants. De la TPE aux grands comptes, chacun trouvera sa place dans un cadre privilégié, à quelques mètres d'un parc de 20 ha, à 10 minutes à pied du centre historique, et pourra ainsi bénéficier de grandes perspectives de croissance.



« Le projet Cité Créative de Montpellier est un atout pour les sociétés du secteur de l'animation en recherche de développement, leur offrant un espace technologique de grande qualité au service d'une mission créative sur le long terme. Les studios internationaux portent un grand intérêt envers ce genre d'initiative. »

Sébastien Chort
CG Superviseur Blur Studio, Californie

LA HALLE TROPISME, TIERS-LIEU POUR RÉPONDRE AUX ATTENTES DES NOUVEAUX CRÉATIFS

En collaboration avec Montpellier Méditerranée Métropole, Illusion & Macadam proposera dès l'automne 2018 un tiers-lieu alliant à la fois les échanges, le social, le culturel et le créatif. Il permettra de réinventer de nouvelles méthodes de travail et de nouveaux modes d'accompagnement, en lien notamment avec les valeurs de l'économie sociale et solidaire. Ces solutions apportées aux acteurs de la filière culturelle ont une finalité : permettre aux artistes de se concentrer sur leur cœur de métier, la création.

La Halle Tropisme sera le premier projet à prendre place au sein de la Cité Créative.

Plus de renseignements sur : www.tropisme.coop

A LA CROISÉE DES DYNAMIQUES

Bouillonnante d'idées et créatrice d'interaction, la Halle Tropisme regroupera de multiples acteurs de l'accompagnement culturel. Ensemble, ils offriront une palette de services complète pour accompagner les projets à n'importe quel stade de leur avancement :

- **Illusion & Macadam** : coopérative d'accompagnement du secteur culturel
- **Sos-Scintillo** : mobilité des entrepreneurs via un réseau national de tiers-lieux et incubateur de projets d'entreprises culturelles via la marque Créatis
- **KissKissBankBank** : leader européen du financement participatif
- **Arithmétique** : cabinet comptable dédié au secteur culturel et coopératif
- **SMart** : plateforme de production de projets (hébergement d'activité)
- **La petite** : promotion de l'égalité homme/femme dans le secteur de la culture
- **Push Start** : services et ressources pour les entrepreneurs dans le secteur des jeux vidéo

La Cité Créative accueillera à l'horizon 2020, le campus créatif du groupe Icônes, qui regroupe 4 écoles dédiées aux ICC dont l'ESMA, l'ETPA, CineCréatis et l'IPESAA. Enfin, des bâtiments seront proposés aux entreprises, permettant d'offrir sur l'ensemble du quartier une offre immobilière complète répondant aux problématiques et aux besoins des entreprises des industries créatives, quelle que soit leur taille et leur niveau de maturité. La variété et la proximité de toutes ces structures sont propices à l'ébullition créative.



« Le projet de Cité Créative est une formidable opportunité pour Ubisoft de tisser un lien fort avec des acteurs locaux qui peuvent nous aider à développer des technologies de pointes, des mondes encore plus immersifs, le tout au service de nos joueurs. »



Francis COLDEBOEUF
Directeur de production chez Ubisoft

@Dominique Quet

3 – PORTRAITS D'ACTEURS

L'ARTISANAT INTERNATIONAL DE DIGIXART

Avec son agilité de petite structure et l'originalité de sa production, DigixArt a très vite marqué des points sur les marchés mondiaux. Depuis Montpellier, elle poursuit sa belle trajectoire.

Sa rencontre avec une ingénieure chimiste et leur installation à Montpellier : ces deux improbables événements personnels ont fait de Yoan Fanise une figure reconnue de la conception de jeux vidéo. Avec son BTS d'audiovisuel obtenu à Toulouse, il pensait s'orienter vers le sound design dans le cinéma. Une autre heureuse circonstance l'a fait changer de cap : l'installation d'Ubisoft à Montpellier.

Yoan Fanise fait partie des premières recrues. Il passe quinze ans au sein de la major, à Montpellier, puis à Singapour où il crée le département audio. Il contribue à des réalisations à succès, comme Beyond Good & Evil, Kink Kong, Raving Rabbits (Les Lapins Crétins) et Assassin's Creed.

À son retour en France, cette émancipation se prolonge naturellement par la décision de créer son entreprise « pour cesser d'être le rouage d'une grosse machine et tabler sur la viabilité d'une structure artisanale. » Small is beautiful, version ICC. Nouveau signe du destin : Yoan Fanise, lors du Digiworld Summit de l'Idate, tombe sur le stand où Montpellier Méditerranée Métropole présente le BIC. Immédiatement on lui dit « Nous pouvons vous aider ». « Cet accompagnement a été décisif : conseils, mises en relation, appuis à la recherche de financements, business plan sur cinq ans. » Installé dans l'hôtel d'entreprises Cap Omega, DigixArt est sur les rails.

DWARF, ANIMATION EN PLEINE LUMIERE

Créée en 2010 par Olivier Pinol, ancien de Dreamworks (Madagascar et Shrek) et de Weta-Digital (Avatar), le studio d'animation a rapidement acquis une dimension internationale.



©Pierre Bruynooghe

Dwarf Animation, le studio qui monte ! Depuis Pirata et Capitano, série originale réalisée pour France Télévision, la société d'animation multiplie les très belles réalisations. Basée à Pérols, près de Montpellier, elle produit pour le compte de TF1 et Technicolor, une série d'animations dédiée à Monchichi. Dwarf Animation le portera pour la première fois à l'écran à travers des aventures captivantes.

Le studio porte donc bien son nom. Comme les dwarfs, ces créatures de petite taille issues de la littérature Fantasy, la société soulève des montagnes. Elle est à l'image de son créateur. Natif de Saint-André-de-Sangonis, village du centre Hérault, Olivier Pinol, 40 ans, a un parcours supersonique. Après un bac pro décroché à Montpellier, il fait ses débuts dans la 3D à Paris, avant d'être recruté par Dreamworks où il travaille sur deux productions qui feront un carton : Madagascar et Shrek.

Expert de la lumière et des effets spéciaux, Olivier Pinol passera ensuite chez Weta Digital, en Nouvelle-Zélande, où il élargira son savoir-faire au film VFX (visual effects), en participant cette fois à la création d'Avatar, autre succès mondial, de James Cameron celui-là. Le mal du pays l'incite à revenir pour créer en 2010 sa propre société, Dwarf, qui deviendra deux ans plus tard filiale du groupe montpelliérain Septeo, actionnaire solide qui soutiendra son décollage.

UBISOFT ET MONTPELLIER : UNE LONGUE HISTOIRE

Le numéro trois mondial du jeu vidéo offre à son studio montpelliérain des locaux flambants neufs. Il confirme ainsi son attachement à une ville où sont nées quelques-unes de ses plus célèbres créatures, Rayman comme Les Lapins Crétins, des vedettes internationales.

Rayman, ambassadeur du jeu vidéo à Montpellier ? Probablement. Le petit personnage sans jambes, ni bras, ni cou, est une vedette internationale. Depuis son arrivée sur le marché en 1995, près de 20 millions de jeux ont été vendus dans le monde. S'ajoutent les téléchargements de ses déclinaisons sur téléphone mobile, dont le nombre dépasse les 30 millions.



© Dominique Quet

Rayman est la figure de proue d'Ubisoft Montpellier, studio qui occupe une place très particulière au sein de son groupe, géant du jeu vidéo et numéro trois mondial de son secteur. Car la genèse de l'infatigable bestiole est à elle seule une histoire : Michel Ancel, concepteur de jeux vidéo chez Ubisoft, avait décidé de vivre à Montpellier. Le groupe l'a donc suivi, en lui proposant de créer un jeu sur place. Voilà comment le studio montpelliérain a vu le jour, ainsi que le célèbre Rayman.

Galvanisée par l'hyperactivité de son premier héros, l'équipe constituée autour de Michel Ancel a démarré sa carrière en trombe. En fonctionnant à la manière d'un collectif d'artistes sollicitant, au besoin, des personnalités emblématiques du jeu vidéo, comme le français Éric Chahi, créateur du cultissime *Another World*, sous la direction duquel a été développé *From Dust* (2011).

Ubisoft Montpellier s'est ainsi forgé une identité singulière et une notoriété internationale en multipliant les réussites. Car d'autres vedettes sont venues, depuis Rayman, compléter la liste de ses créations, à commencer par *Les Lapins Crétins* en 2006. Ces stupides animaux ont séduit plusieurs dizaines de millions de joueurs. Aujourd'hui encore, leur succès ne se dément pas : à Noël 2017, Nintendo a sorti un opus où leurs aventures associent Mario.

Ce studio met cependant autant de passion à inventer des personnages qu'à adapter des univers cinématographiques. À son actif figurent les jeux officiels, tirés de deux films : *King Kong* (2005) du réalisateur Peter Jackson, et *Tintin et le Secret de la Licorne* (2011) de Steven Spielberg. Ubisoft Montpellier sortait, dans le même temps, un jeu vidéo chorégraphique, basé sur les chansons d'un autre hyperactif, Michael Jackson. Basé sur le moteur du jeu *Just Dance*, cette déclinaison, pour être la plus juste possible, a été réalisée en collaboration avec le chorégraphe du chanteur, Travis Payne, venu spécialement à Montpellier.

Depuis 23 ans donc, Ubisoft Montpellier fait la preuve d'une belle capacité d'innovation, alimentée par un écosystème local particulièrement vivace en matière de jeu vidéo.

ISOTROPIX, COQUELUCHE DES STUDIOS D'HOLLYWOOD

Clarisse, le logiciel développé par la société montpelliéraine, a révolutionné la manière de fabriquer les images. Au point que les plus grands studios d'effets spéciaux l'ont adopté, de Dreamworks à ILM, en passant par Weta Digital et Double Negative.

Star Wars, The Last Jedi, Blade Runner 2049, Dunkerque, X-Men Apocalypse, Spectre et Godzilla... tous ces films ont un point commun : leurs images ont été créées avec Clarisse, le logiciel de la société montpelliéraine Isotropix.

Cet outil est aujourd'hui l'un des plus en vue dans l'industrie du cinéma d'animation. Car il a révolutionné la façon de créer des images de synthèse. Grâce à Clarisse, il est devenu possible de modéliser dans les moindres détails des paysages et des environnements immenses. Ce qu'aucun autre logiciel n'est capable de faire. Dreamworks, ILM, Weta Digital, Double Negative, Important Looking Pirates et DisneyToon Studios l'ont tous adopté ! Cette belle performance ne doit rien au hasard. Car le développement de Clarisse est parti d'un constat dressé en 2009 : les outils alors à la disposition des infographistes 3D n'avaient pas vraiment évolué depuis la fin des années quatre-vingt-dix.



*De gauche à droite :
Sébastien Guichou et Sam Assadian
© Pierre Bruynooghe*

Sam Assadian et Sébastien Guichou, deux copains qui s'étaient rencontrés en 1995 à la fac de sciences de Montpellier, ont eu l'idée de mettre au point une nouvelle solution à destination du cinéma. Ils ont utilisé toutes les technologies de pointe du moment et modifié la façon d'appréhender la création d'images. Le workflow (flux de travail) des infographistes s'en trouve ainsi amélioré.

Accompagnée par le Business & Innovation Centre (BIC) de la Métropole de Montpellier et hébergée dans sa pépinière Cap Omega, la jeune société Isotropix a bénéficié des conditions nécessaires à son envol. Désormais installée dans les locaux de la French Tech, elle emploie 37 salariés et dispose d'un bureau commercial à Los Angeles. C'est sûr, Isotropix est d'ores et déjà un grand acteur du secteur !

LES NOUVEAUX HORIZONS DE NETIA

Grâce à son déménagement à Montpellier, Netia, éditeur de logiciels de renommée mondiale pour les radios, se donne de nouvelles perspectives : au sein de l'écosystème de la Métropole, la poursuite de sa trajectoire de succès.

2017, année décisive pour Netia. L'an dernier, l'entreprise a été reprise par les dirigeants de la SAS Radio Act, Vincent Benveniste et Anthony Savelli ; quelques mois après, elle a quitté le village de Claret, dans les garrigues, à une quarantaine de kilomètres de Montpellier, où elle était née et avait grandi, pour s'installer au cœur de la Métropole, dans l'hôtel d'entreprises du Millénaire. Elle y poursuit sa spécialisation dans les solutions logicielles d'automatisation radio, de gestion et diffusion de contenus audiovisuels. L'entreprise a conquis plus de 20 % du marché des grandes radios nationales, de service public ou privées dans le monde, soit une centaine de clients dans quarante pays.

Vincent Benveniste souligne les atouts de Montpellier : « L'implication atypique de Netia à Claret a montré ses limites. Nous avons étudié plusieurs hypothèses d'implantation, y compris à Paris. Nous avons choisi Montpellier. Nous avons besoin de ce qu'elle apporte : l'environnement de nombreuses petites entreprises, le tissu économique et universitaire très porteur et la volonté politique de Montpellier Méditerranée Métropole. L'idée qu'elle met en avant de réindustrialiser le territoire nous a séduits. »

L'équipe d'une quarantaine de collaborateurs se renforcera avec le recrutement en vue de quatre développeurs. « Nous avons besoin de talents », indique Bruno Tézenas du Montcel. « Mais nous n'avons aucune difficulté pour les attirer avec la qualité de vie à Montpellier et des coûts moins élevés qu'à Paris. »

Netia avance donc vers de nouveaux horizons avec une priorité absolue : produits, suivi commercial et technique, facturation, toutes les fonctions de l'entreprise sont organisées et synchronisées pour apporter réponse à leurs besoins et accompagner leurs évolutions. À entendre les dirigeants, la radio, « un média en plein essor », a de beaux jours devant elle. Netia aussi.

CONTACT PRESSE

Sophie PEROUX-LEPAGE
Attachée de presse
Direction des Relations Presse
Montpellier Méditerranée Métropole et Ville de Montpellier
Tél. 04 67 13 69 78 - 06 99 60 09 18
s.lepage@montpellier3m.fr



newsroom.montpellier3m.fr

