

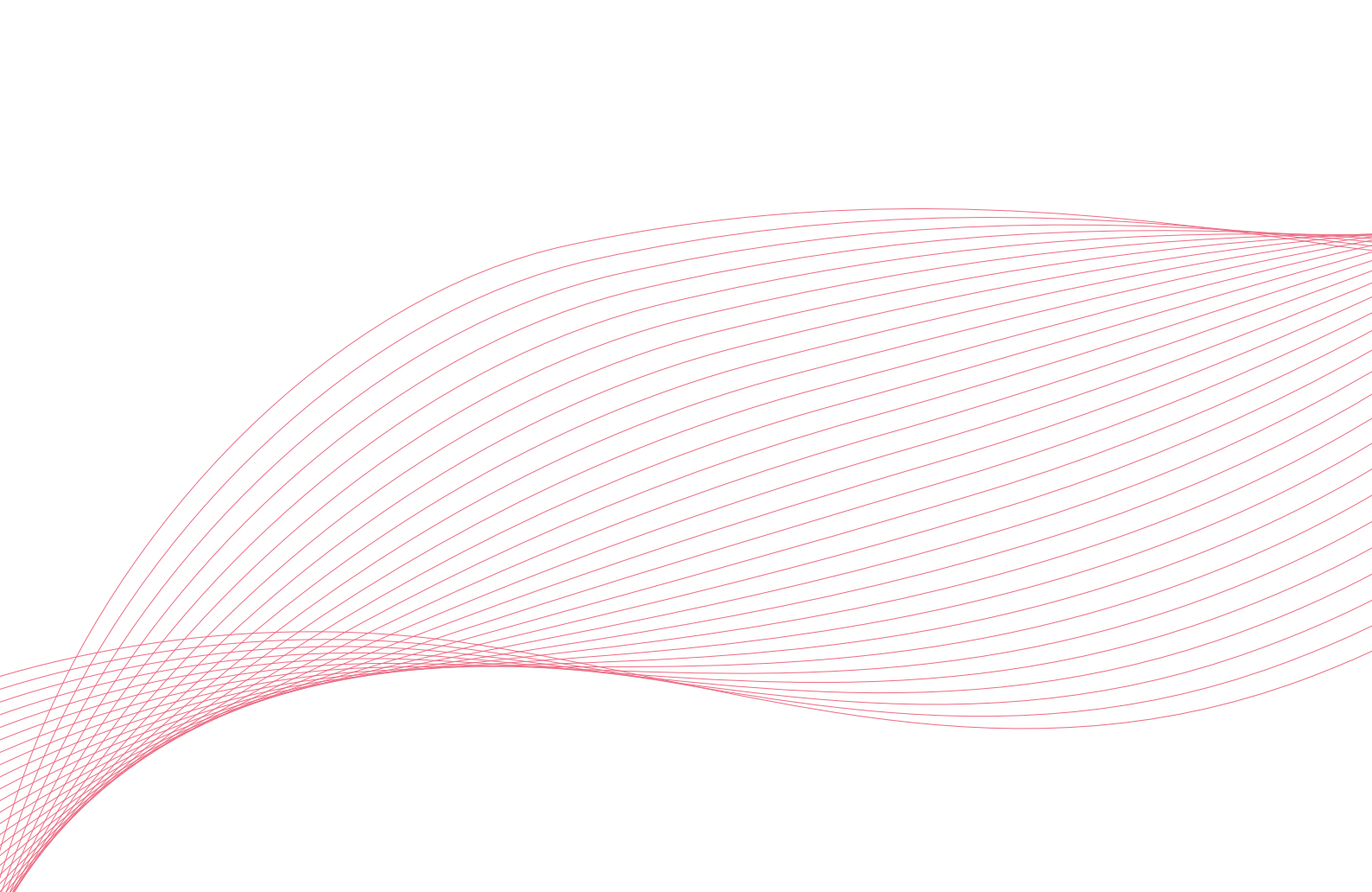
Le Mag  
Édition 2025

# Cap SUR ICC

*Industries Culturelles et Créatives*

**MONTPELLIER,  
FAIRE DU FUTUR  
UN PRÉSENT.**





★ Montpellier Méditerranée Métropole –  
Exécution : Pôle Attractivité, Développement Économique et  
Emploi – 05/2025.

Crédits photos : Axel Coeuret, Bruno Doan, Charlotte Poncin, David Maugendre, Dominique Quet, Alt Shift, Apifa, ArtFX, Blue Twelve, Bold Brush, Cité des Scénaristes, Digixart, Dwarf, Esma, FranceTV, Fortiche, Illogiq, Karlab, Le Mas Media, La Belle Affaire, Le Plateau, Les Fées Spéciales, Les Tontons Truqueurs, Light Fader, Mathematic, Menhir FX, Meet Your Legend, Miyu, Montpellier Images Animées, Montpellier ACM Siggraph, Nacon, Nobody, Netia, Objectif 3D, Pics, Plug In Digital, Push Start, Sandfall Interactive, Saraband, Slope, Smart Tale, Supamonks, The Beast Makers, The Game Bakers, The Yard, Travelling, Ubisoft, Virtuos, Wild Sheep Studio, Zone 658, ZQSD, Franck Deschandel, Laurent Fellot, Les Films Méditerranée, Montpellier Méditerranée Métropole, Shutterstock.

Impression : Imprimerie De Bourg



# é- id i- ot

**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 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.

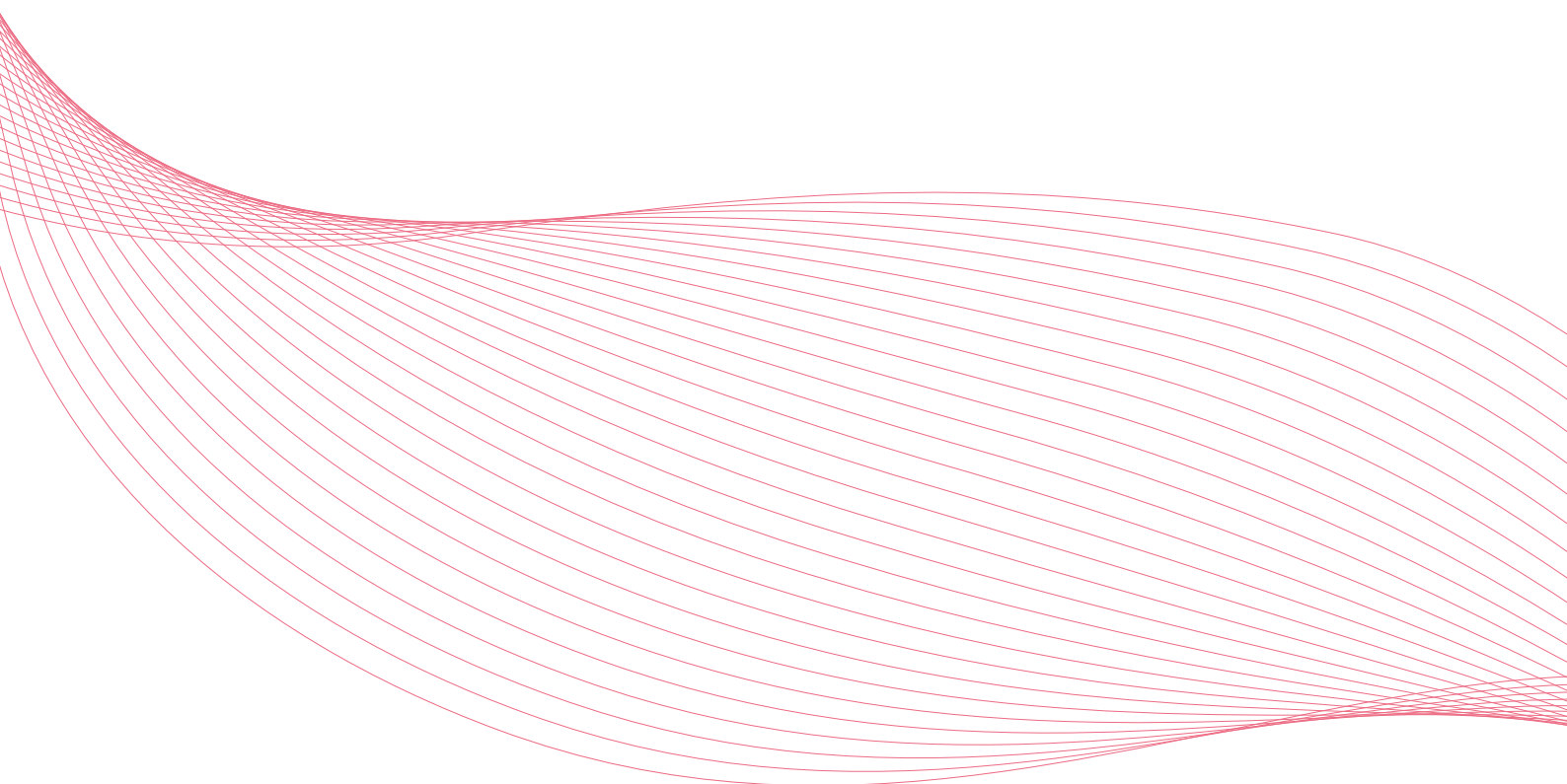
Les résultats des candidatures aux différents dispositifs France 2030 le confirment : avec 8 lauréats La Grande Fabrique de l'Image, 2 lauréats Compétences et Métiers d'Avenir, un projet de pôle territorial ICC en construction, Montpellier est la première métropole (hors Île-de-France) dans le domaine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

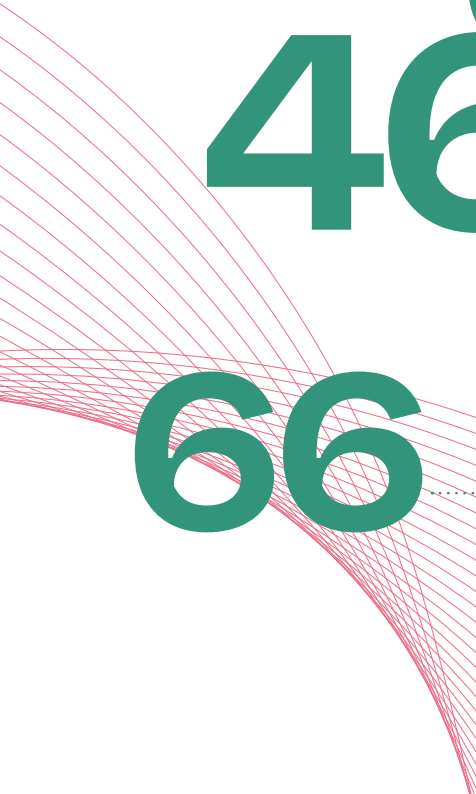
Enfin, parce qu'elle est faite de femmes et d'hommes passionnés par leur métier et impliqués dans un écosystème porteur d'innovation et de créativité permanentes, la filière des ICC nous plonge dans de folles aventures... alors embarquez avec nous !



**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                 |
| 30 | ..... dans le VFX                      |
| 38 | ..... dans l'audiovisuel et le cinéma  |
| 46 | ..... dans le jeu vidéo                |
| 60 | ..... dans le son et l'audio           |
| 66 | ..... Une gamme complète de formations |
| 76 | ..... 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 d'où qu'elles viennent. 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.



# 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 ».

Autre équipement économique majeur, le « Musée » de la Cité Créative, est disponible depuis 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 espaces privatifs et partagés offrent un écrin de travail pour les studios qui souhaitent s'inscrire au cœur de la dynamique ICC montpelliéraine.

Dans la continuité du musée, le projet Astella proposera à l'acquisition 6 000 m<sup>2</sup> de bureaux et espaces partagés. La livraison du bâtiment est prévue en 2026. Les deux immeubles seront voisins et se compléteront pour offrir des solutions optimales aux acteurs ICC.





Annexe « Musée »

Située à proximité de l'hyper-centre de Montpellier, desservie par la ligne 5 du tramway (décembre 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.



Projet "Astella"

Pourquoi Montpellier ?

# Événements ICC



**La Métropole de Montpellier est riche de nombreux rendez-vous en lien avec les ICC.**

Le festival du cinéma méditerranéen Cinémed, le festival Tropisme, le festival L'Illuminé (précédemment baptisé Les Rencontres du Cinéma d'Animation), les ApérosJV de Push Start, les jeudis de l'Anim, les rendez-vous d'OcSIGGRAPH... sont autant de temps forts qui favorisent les interactions et l'innovation, tout en valorisant la création montpelliéraine.

A cela s'ajoutent des temps forts organisés par des entreprises et écoles du secteur, ou par la Métropole elle-même, comme l'événement ICONIC (anciennement MICC) entre 2018 et 2024, avec pour ambition de décloisonner les secteurs de l'image animée en proposant des conférences, ateliers, masterclass, sur des sujets transverses aux ICC.

L'enjeu commun à toutes ces rencontres ? Echanger sur les sujets d'actualité, mettre en avant l'expertise locale, favoriser les rencontres, impulser l'innovation et les collaborations entre acteurs, faire connaître la filière...

**L'actualité des ICC, toujours disponible sur [entreprendre-montpellier.com](http://entreprendre-montpellier.com)**







### Un exemple de temps forts : le Club ICC

Le Club ICC est un rendez-vous professionnel qui permet d'aborder un sujet structurant pour la filière, auquel sont invités un nombre restreint de participants pour privilégier les interactions.

Il se construit en partenariat entre la Métropole et un acteur du territoire qui accueille l'événement, occasion de faire découvrir ses locaux, ses projets, ses équipes...



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 quatre premières promotions ont ainsi permis d'accompagner une vingtaine 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...



**+21%**

établissements  
implantés  
à Montpellier  
par rapport à 2023



**+ d'une 40<sup>a</sup>**  
de formations



**≈400M€**

de chiffre d'affaires



Animation/VFX  
Jeu vidéo  
Audiovisuel/cinéma

**5 000m<sup>2</sup>**

de studios  
de tournage indoor

**3 500**

emplois ETP



**+600**

professionnels  
impliqués  
chaque jour dans  
4 séries  
quotidiennes entre  
Montpellier et Sète

**3** secteurs  
en pleine  
effervescence

**720K€**

fonds d'aide  
à la création  
porté par  
la Métropole

**>1000**

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

**68**

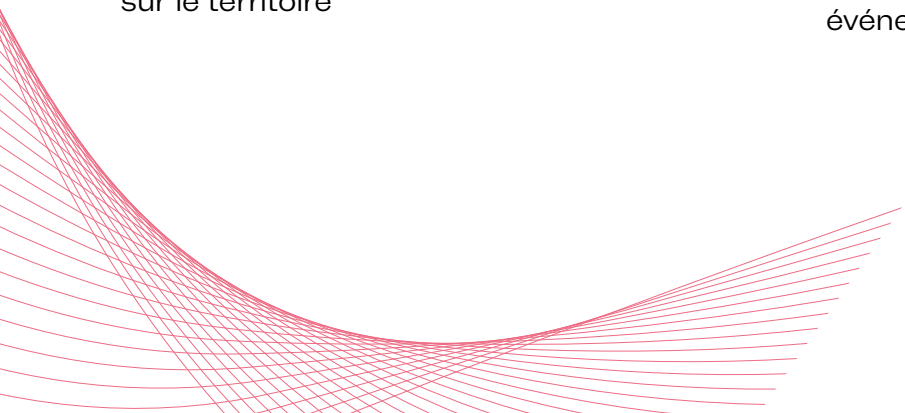
projets soutenus  
en 2022-2023

**150**

projets de tournage  
accompagnés chaque année

Pourquoi Montpellier ?

# Les ICC à Montpellier en actions...



## ● STRUCTURER

### Favoriser l'émergence d'un pôle territorial ICC

En assurant la coordination stratégique et l'animation 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.

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 3 500 emplois équivalent temps plein, soit plus de 5 000 professionnels. 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.

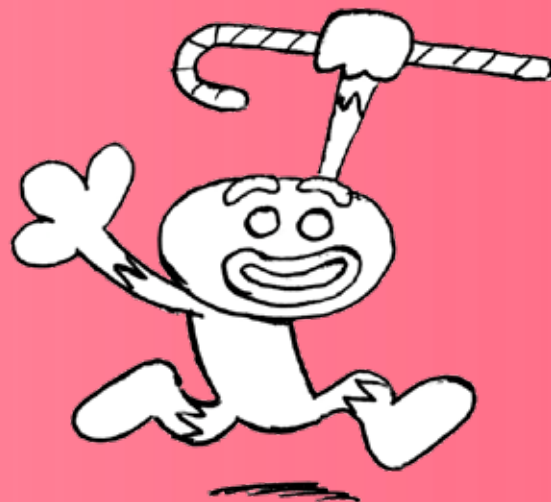


**Découvrez la Montpellier Touch !**

**...Sous le soleil  
de Montpellier**



# LES PROS de l'animation



## LES SECTEURS ICC

**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. 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...

Autant d'exemples de studios qui s'épanouissent dans l'écosystème montpelliérain...

**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 est spécialisé dans la production de séries et de films d'animation pour le marché international.**

Dwarf a contribué à la série Netflix Trash Truck, à la série télévisée Monsters at Work, ainsi qu'à la série originale Netflix My Dad the Bounty Hunter. S'est ajoutée la collaboration entre Dwarf et Miraculous Corp qui a débuté avec la production du long métrage d'animation Ladybug & Chat Noir : The Movie, et s'est étendue à la production de la série télévisée Miraculous, les aventures de Ladybug et Chat Noir (saisons 6), diffusée sur TF1 et Disney+. Dwarf a, en outre, entamé la production d'un nouveau long métrage d'animation original, dont l'annonce officielle est prévue lors du Festival de Cannes.

En juin 2023, Dwarf a annoncé un partenariat stratégique avec France. TV Studio qui vise à renforcer son infrastructure opérationnelle et à accélérer le développement d'un pôle créatif de premier plan à Montpellier, afin d'attirer les meilleurs talents, les créateurs de demain, les producteurs audacieux et des partenaires stratégiques à l'échelle internationale.



# 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 phénomène, dont la première est sortie sur Netflix en novembre 2021, est l'une des meilleures de tous les temps. La saison 2, sortie en novembre 2024, a connu le même succès. Primée dans de grands festivals (elle a notamment reçu 7 prix à l'occasion de la 52ème cérémonie des Annie Awards), plébiscitée par la critique et par le public, Arcane aura marqué les esprits... et forgé l'histoire du studio !



Le savoir-faire de Fortiche et celui de sa filiale montpelliéraine, dont l'implantation a été accompagnée à chacune de ses étapes par les services de la Métropole, ont été mis en valeur du 27 janvier jusqu'au 21 février 2025 dans le cadre d'une exposition intitulée "Dans les coulisses de la série Arcane" à l'Hôtel de Ville de Montpellier. Cette exposition a offert à plus de 14 000 visiteurs un aperçu du processus de création de la série, mettant en lumière le travail des artistes et des techniciens du studio.

# ILLOGIC STUDIOS

**Après le succès de son court-métrage Garden Party, nommé aux Oscars, Illogic Studios travaille sur plusieurs projets de longs métrages d'animation, dont Scavengers.**

Présenté lors du MIFA 2023 à Annecy, le projet est actuellement en développement et recherche des partenaires pour sa production. Reconnu pour son excellence en animation 3D et ses projets originaux, ce studio, qui 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 », continue de collaborer avec de grandes marques internationales. Le studio travaille à la fois sur des films pour des marques telles que Swarovski, Guerlain, Van Cleef & Arpels, ainsi que des géants comme Google.

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, dont plusieurs pour Maestro.



Les pros de l'animation

# KARLAB



Fondée en 2016 par Ali Hamdan & Laurent Guittard, Karlab a collaboré avec les meilleurs studios sur de nombreuses productions : Angelo dans la forêt mystérieuse, Belfort et Lupin, Le Règne Animal, Papa est un chasseur d'Aliens (Netflix), Vesper, Monstres au Travail (Disney), Astérix et le secret de la potion magique, etc.

Basé à Montpellier, avec plus de 20 collaborateurs sur toute la France et 22 ans d'expérience, le studio propose des prestations haut de gamme : design, modeling, grooming, rig, facial, R&D, et consulting stratégique.

Depuis 2024, Karlab développe le pôle Karanim dédié à l'animation keyframe, en partenariat avec le directeur d'animation et réalisateur Xavier Bologna (Le Grinch, Trash Truck, Spell Bound...).

Acteur engagé, Karlab accompagne également les producteurs en coproduction, avec un engagement artistique, technique et financier, incluant un soutien au financement des œuvres.





# LES FÉES SPÉCIALES

**En dix ans, le studio Les Fées Spéciales, basé à Montpellier, s'est imposé dans l'univers de l'animation 2D.**

Son dernier film, « La Plus Précieuse des marchandises », réalisé par Michel Hazanavicius, est sorti en salle le 20 novembre 2024. Nominé trois fois lors des César 2025, il s'inscrit dans le prolongement du travail réalisé par le studio sur « Dillili à Paris » de Michel Ocelot (2019) et de « Josep » du dessinateur montpelliérain Aurel (2021), tous deux césarisés. À Annecy 2025, sera présenté en avant-première et en compétition officielle : « Allah n'est pas obligé ».

La collaboration avec Aurel se poursuit aussi, puisque le studio travaille sur « Désert », son prochain film qui devrait sortir en 2027. Reconnu pour son engagement artistique et son modèle coopératif, le studio continue, en parallèle, de développer des expériences culturelles innovantes. Parmi leurs projets récents, figure « Immersion », une installation en réalité augmentée permettant aux visiteurs de découvrir la berge d'un cours d'eau de manière interactive. Les Fées Spéciales ont également créé des dispositifs de médiation numérique pour le Musée de Lodève, le Musée Fabre, le Musée de la Romanité, l'Institut de France...





# MIYU 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 plusieurs ont été sélectionnés aux Oscars et 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. En 2020 Miyu Production a reçu le Prix de la distribution, décerné par Unifrance, consécration pour le travail réalisé et l'engagement continu en faveur du secteur. 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 se distingue dans le domaine de l'animation 2D & 3D, pour tout type de formats (séries, long-métrages, jeux vidéo, publicités, trailers...).**

Parmi ses projets notables récents figurent Tomo, Endless Blue, un trailer dynamique pour un jeu vidéo, ou encore Absolum, un jeu PC codéveloppé avec Dotemu et Guard Crush. Le studio a également contribué à la réalisation d'un programme éducatif pour les fruits et légumes à l'école (2025), une campagne animée visant à promouvoir une alimentation saine auprès des enfants.

Ainsi, en élargissant ses champs d'action, Supamonks s'affirme aujourd'hui pleinement comme un studio de production, comme en témoigne également la récente sortie de la série Les Métiers sur France TV, en partie fabriquée à Montpellier.

Faisant partie des membres fondateurs de l'association Montpellier Images Animées (voir p79), Supamonks organise chaque année une « Suparésidence », un dispositif unique qui permet aux nouvelles générations d'artistes de réaliser un court-métrage dans un cadre professionnel, et nourrit en retour l'esprit d'innovation du studio. Une hybridation gagnant-gagnant dans l'ADN de ce studio.



# NOBODY STUDIO



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

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 montpelliérain à l'instar du studio Les Fées Spéciales.



# THE BEAST MAKERS

**The Beast Makers est un spécialiste de la création et l'animation de créatures et personnages pour le cinéma, les effets visuels et les séries.**

Il a ainsi créé la doublure virtuelle, plus vraie que nature, du lionceau du film King de David Moreau pour le compte de Mathematic studio. Et il conçoit des outils destinés aux professionnels de l'animation, ainsi TBM2D, son logiciel phare qui a été mis en œuvre par le studio américain Psyop pour Brawl Stars Animation sur le film Piper's Sugar & Spice, et Push Joints Tool, un outil permettant de générer des systèmes de joints pour affiner les déformations des personnages, offrant un contrôle précis des poses grâce à un solveur RBF.

En 2024, The Beast Makers a collaboré avec Ubisoft pour le développement du personnage Nix, une créature attachante de l'univers Star Wars Outlaws.

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.





# ZONE 658



**Zone 658, les savoir-faire en héritage. À la croisée de l'audiovisuel, de l'animation 3D et des effets visuels, ce studio né en 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'appuie sur son agilité à se positionner sur des projets variés d'un point de vue technique et artistique.

« L'accompagnement de la Métropole de Montpellier est un atout dans notre développement d'activité » confirme le studio Zone 658.





# LES PROS du VFX



## LES SECTEURS ICC

**Devenu un maillon fort de la filière ICC de la métropole de Montpellier, le secteur du VFX et des 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 de la série de tous les succès, The Crown, tout au long des saisons 3, 4 et 5 jusqu'à être nominés pour la saison 6 aux Emmys Awards dans la catégorie Meilleurs VFX dans un épisode d'une série TV.**

Devenu une référence du concept art et du matte painting pour récréer des décors aussi somptueux que réalistes, le studio montpelliérain Bold Brush VFX a aussi mis son expertise au service de Napoléon, de The Winter King, du clip Infinity Repeating des Daft Punk, ainsi que, via SPACE Film & VFX, du thriller Missing You pour Netflix et il a contribué au projet Kings Slam – Call Of The Kings, en se concentrant sur les environnements désertiques et rupestres de la séquence d'introduction.

C'est grâce à sa longue expérience londonienne chez The Mill et DNEG, qu'Aurélien Ronceray, son fondateur, a découvert cet art et développé son carnet d'adresses. Outre Netflix, Warner et Left Blank Pictures font également appel à lui.



# 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 devrait séduire les plateformes de streaming. Arrivés au stade de maturité, Les Tontons Truqueurs ont investi 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, au sein de V Studios 2 qui devraient ouvrir fin 2025.



# 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.**

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. A Montpellier, Mathematic a opté pour la Cité Créative. Après une phase d'atterrissage au sein de l'Annexe, le studio intégrera le Musée courant 2025. Il a pour objectif d'atteindre une centaine de collaborateurs d'ici 4 ans.





# 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 montpelliérain 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 et se rapprocher de PICS Studio et d'ArtFX.**

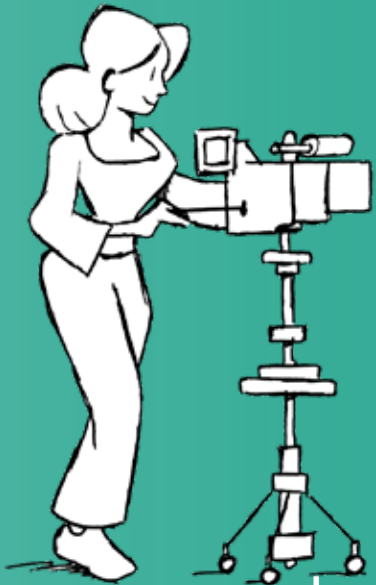
Spécialisée dans la supervision et la création d'effets visuels pour le cinéma et les plateformes de streaming, la société 100% française a notamment travaillé sur le film Notre-Dame Brûle, pour lequel Laurens Ehrmann, fondateur de The Yard, a décroché le César des meilleurs effets visuels en 2023. Une récompense suivie en 2024 par un HPA Award pour la mini-série Netflix All The Light We Cannot See, ainsi que de deux Genie Awards en 2025 pour The Rings of Power S2 (Prime Video).

Aujourd'hui, la société participe à la création d'un écosystème entre Londres, Paris et Montpellier, où elle prévoit de créer une cinquantaine d'emplois pour renforcer son attractivité et son offre internationale. Pour ancrer son implantation à Montpellier, The Yard a acquis ses propres locaux à proximité immédiate du centre-ville. Le studio y accueille ses équipes mais aussi celles de partenaires.



## Les pros des VFX





# LES PROS de l'audiovisuel et du cinéma

## LES SECTEURS ICC

### **La métropole de Montpellier, un studio à ciel ouvert... Cet atout n'échappe pas aux professionnels de l'audiovisuel et du cinéma.**



La métropole de Montpellier a accueilli 1076 jours de tournage en 2024, soit le record qui avait été enregistré en 2021, lié au rattrapage post-COVID ! Quatre séries quotidiennes sont désormais tournées entre Montpellier et Sète. Auxquelles s'ajoutent des projets plus ponctuels, mini-séries ou longs métrages ("Panda", "A Priori", "Belle Perdue", "Les disparues de la gare", "Des femmes comme les autres"....).

Tous ces projets peuvent bénéficier des dispositifs de soutien de la Métropole (Bureau d'accueil des tournages, fonds d'aide à la création ICC...) et de l'expertise des professionnels locaux, depuis les sociétés de production jusqu'aux studios de tournage et spécialistes de la post-production. Le contexte est donc favorable à l'installation de nouveaux acteurs de la production audiovisuelle et cinématographique, tels que M6 qui vient de choisir Montpellier pour sa nouvelle série "Nouveau Jour", pour enrichir un écosystème déjà foisonnant.

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



# V STUDIOS

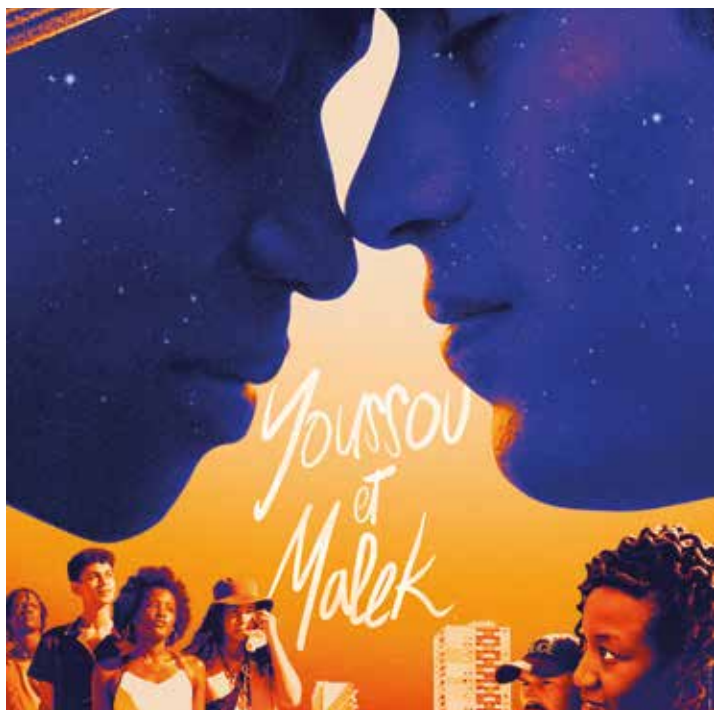
Dès mars 2018, le groupe France Télévisions a été un acteur majeur du renouveau des studios de production en France en installant un outil de 16 000 m<sup>2</sup> innovant et à la pointe de la technologie sur le territoire de la Métropole de Montpellier. Le site inclut 4 studios de tournage sur 4 000 m<sup>2</sup>, 600m<sup>2</sup> de post-production, une menuiserie, un atelier de peinture, 1 400 m<sup>2</sup> de stockage accessoires et décors...

Dans le cadre de sa labellisation La Grande Fabrique de l'Image (France 2030), le groupe prévoit de doubler la capacité de tournage sur son site historique de Vendargues. Ce projet a pour ambition d'accueillir tous types de projets créatifs (longs-métrages, fictions, documentaires, jeux vidéo, films publicitaires, clips musicaux).

Dans la première phase du projet sur l'année 2025, 2 bâtiments seront construits et comprendront 4 plateaux de 300 à 800 m<sup>2</sup>, des bureaux, loges, espaces de stockage et restauration. Deux plateaux pourront accueillir des productions de divertissements et productions de flux, ainsi qu'un espace de backlot. Un troisième bâtiment pourra être édifié à l'issue de cette première phase de développement.



# 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 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, également vendu dans une dizaine de pays dans le monde, et diffusé sur HBO

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 principalement sur la fiction, mais aussi sur le documentaire, l'animation et des formes plus hybrides « *Ici, l'écosystème des ICC est particulièrement dynamique. Pour moi, ça a été une vraie découverte que je cherche à développer* », souligne Jérôme Blesson.



# 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 en 2026. Équipée des dernières 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. 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 multijeux ZLan en mai et le caritatif ZEvent à l'automne, tous deux organisés à Montpellier. 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 MandatoryGG.

*« 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 FILMS D'ICI MÉDITERRANÉE

**Les Films d'Ici Méditerranée est une société de production installée à Montpellier depuis 2014.**

Elle a été créée à l'initiative de Serge Lalou, producteur associé des Films d'Ici à Paris quand il s'est installé à Montpellier, et d'Anne-Marie Luccioni, fondatrice d'Eurodoc dans le but de produire et coproduire des projets issus du territoire méditerranéen. L'ambition est de faire émerger et rayonner à l'international la richesse des écritures de la région, quel que soit le format : documentaire, fiction, animation ou productions numériques.

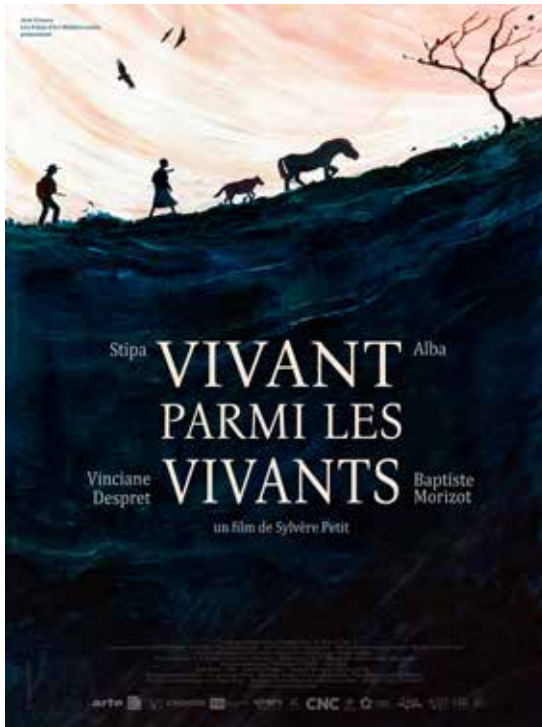
La société développe des savoir-faire adaptés aux spécificités de production et de financement en région. Elle s'appuie sur un ancrage fort à Montpellier et en Occitanie pour accompagner les auteur.rice.s dans la durée et valoriser les ressources du territoire. Les Films d'Ici Méditerranée a ainsi produit ou coproduit plusieurs œuvres remarquées, telles que Josep de Aurel (César du meilleur Film d'Animation 2021), They Shot the Piano Player de Fernando Trueba et Javier Mariscal (nommé aux Gaudí et aux Goyas 2024 du meilleur Film d'animation), ou encore Vivant parmi les vivants, documentaire de Sylvère Petit coproduit avec ARTE.

Les Films d'Ici Méditerranée participe activement à la décentralisation de la production audiovisuelle et cinématographique en soutenant des projets portés par des voix singulières, ancrées dans le bassin méditerranéen.





## Les pros de l'audiovisuel et du cinéma





# LES PROS du jeu vidéo

## LES SECTEURS ICC

**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 1994, 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 régionale du jeu vidéo basée à Montpellier.

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.





# SANDFALL INTERACTIVE

**Le studio, créé en 2020, a choisi Montpellier pour se concentrer sur la création de son premier jeu.**

Fondé en 2020, Sandfall Interactive est un studio de jeux vidéo qui développe des jeux 3D premium pour PC et consoles nouvelle génération, en exploitant les dernières technologies temps réel. Son ambition : créer des jeux de haute qualité narrative, graphique, sonore... et montrer que c'est possible aussi pour un jeune studio indépendant. Objectif atteint avec « Clair Obscur : Expedition 33 », le jeu sur lequel Sandfall Interactive a travaillé pendant 5 ans et qui connaît un succès retentissant à travers le monde depuis sa sortie fin avril 2025 (éditeur Kepler Interactive). Sandfall Interactive a été créé par Guillaume Broche et Tom Guillermin, 2 anciens collaborateurs d'Ubisoft (passés par Paris, Malmö, Shanghai, Montpellier) rejoints rapidement par François Meurisse. Le studio a choisi d'installer son équipe de développement à Montpellier dès 2021 : il compte désormais une trentaine de collaborateurs.

Sandfall a été accompagné par la Métropole de Montpellier à différentes étapes de son développement : lors de la recherche de locaux pour son implantation puis pour accompagner la croissance des effectifs, et en intégrant la deuxième promotion du dispositif Montpellier Game Lab.



# DIGIXART



**DigixArt est un studio imaginé et incubé à Montpellier. Depuis sa création en 2015, il propose d'offrir des expériences de jeu mémorables, reposant sur trois piliers : qualité, innovation et message plein de sens qui lui valent la reconnaissance de ses pairs.**

Après les succès de *Lost in Harmony*, *11-11 : Memories Retold* et de *Road 96*, récompensé de 5 Pégases lors de la cérémonie de mars 2022, dont celui de l'excellence narrative, le studio fondé par Anne-Laure et Yoan Fanise vient de confirmer son influence dans l'univers du jeu vidéo, avec l'annonce de *Tides of Tomorrow*, un jeu d'aventure se déroulant sur Elynd, une planète océanique menacée par une maladie mystérieuse et qui met en œuvre un système asynchrone innovant.

Entré mi 2021 dans le giron de Plaion (anciennement Koch Media), un éditeur de jeux vidéo allemand de renommée mondiale qui lui amène visibilité internationale et indépendance créative, Digixart inscrit son histoire et son avenir à Montpellier. Le studio fêtera ses 10 ans avec tous ceux qui ont contribué à son succès, depuis Montpellier comme d'ailleurs... l'occasion peut-être aussi de rencontrer de futurs collaborateurs puisque les recrutements sont à l'ordre du jour ([jobs@digixart.com](mailto:jobs@digixart.com)).



*« L'écosystème local est vraiment très complet », disent ses deux fondateurs. 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. »*

# NACON

**Nacon crée un pôle de jeu vidéo à Montpellier. La société Nacon, cotée en bourse et filiale du groupe Big Ben, renforce ses activités dans le secteur du jeu vidéo en se dotant en 2024 d'un pôle technique à Montpellier.**

Baptisé Nacon Tech, ce nouveau site a pour mission principale de fournir des services de développement software et de motion capture aux 16 studios de jeux vidéo du groupe, ainsi qu'à des clients externes : studios de jeux, d'animation, de cinéma, agences de publicité, etc.

Ce pôle technique s'appuie sur deux infrastructures complémentaires : un plateau regroupant le studio de développement logiciel et d'ingénierie, implanté dans le quartier Cambacérès, et un studio de motion capture, installé à l'Aube-Rouge, à Castelnau-le-Lez.

Cette création s'inscrit dans la continuité du rachat du studio montpellierain Midgar en 2022. Nacon Tech est dirigé par Jérémy Zeler-Maury, fondateur de Midgar Studio et désormais directeur de la technologie de Nacon, épaulé par Valérie de Palma, directrice du studio de motion capture. Aujourd'hui, plus de 50 collaborateurs y travaillent, et l'équipe devrait continuer de s'agrandir pour accompagner la montée en puissance du pôle. Première annonce importante issue de cette dynamique : Midgar Studio a dévoilé son nouveau jeu, Edge of Memories, qui sera disponible sur l'ensemble des plateformes.



# 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. Le label d'édition de la société, Dear Villagers, est le fer 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 de Celsius Online spécialiste des jeux free-to-play, devenant dès lors un des principaux groupes de jeu vidéo français. En 2025, le groupe a renouvelé la donne en annonçant l'acquisition du studio espagnol PixelRatio, qui était déjà un partenaire de longue date. En mars de la même année, le site de référence Metacritic plaçait Plug In Digital au 14ème rang des éditeurs de jeux les plus positivement notés dans le monde, devant Ubisoft (18ème) et Nintendo (22ème).

Un ambassadeur de haut rang pour Montpellier !

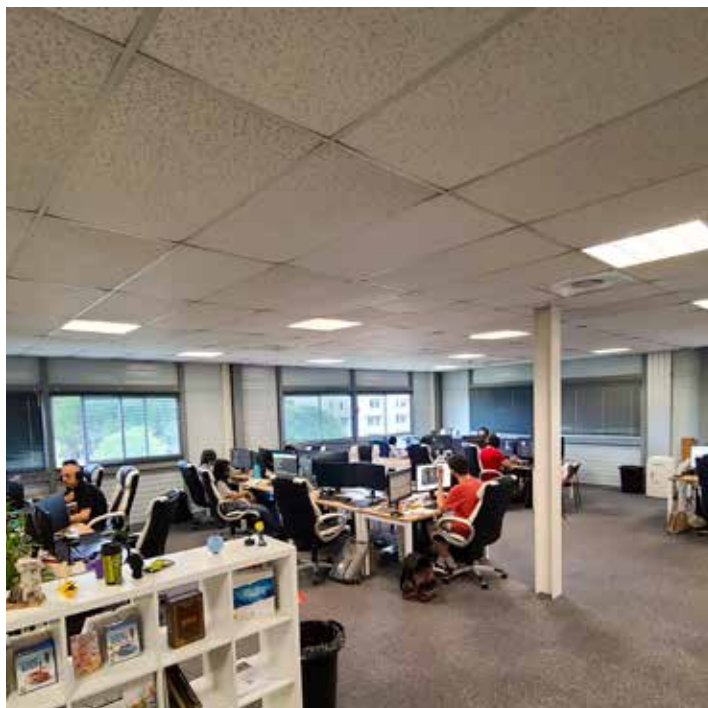




# NEXTALE

**Créé par Charles Martini et Jonathan Marin, Nextale Games (ex Smart Tale Games) écrit, depuis qu'il a quitté Arles pour s'installer à Montpellier en 2021, une nouvelle page de son histoire. Jusque-là, le studio se concentrait sur le développement de jeux pour le compte d'autres studios, en particulier Eden Games et Microids.**

Mais, aujourd'hui, il franchit une nouvelle étape. Ainsi, en avril 2025, il a annoncé son tout premier projet développé en interne : Calame, un RPG tactique narratif, dont le trailer est en cours de production. « Nous avons entamé une transition stratégique pour élargir notre champ d'action et développer notre propre identité créative. Avec notre premier jeu développé en interne, nous prenons un tournant décisif vers plus d'autonomie et d'innovation », écrit le studio sur sa page LinkedIn. L'implantation de Nextale à Montpellier lui a donc permis de franchir un cap. Et ce choix n'est pas anodin : il s'agissait bien pour le studio de s'intégrer à un écosystème déjà dynamique et très prometteur.





# THE GAME BAKERS



**The Game Bakers continue son parcours créatif et travaille sur jeu très attendu en 2025.**

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 et des émotions 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.

Le studio prépare cette fois la sortie, pour cette année 2025, de son prochain titre : "Cairn", une expérience inédite d'alpinisme sur thématique de la recherche de liberté. The Game Bakers a bénéficié d'une belle visibilité lors de plusieurs grands événements internationaux comme lors du Summer Game Fest 2024, au cours duquel Audrey et Emeric ont pu présenter le jeu, dont l'univers visuel a été façonné par l'auteur de BD francophone Mathieu Bablet. Le gameplay d'escalade innovant de Cairn a depuis été plébiscité par des centaines de milliers de joueurs grâce à sa démo jouable.



# UBISOFT

**Le studio de Montpellier est l'un des premiers créés par le géant du jeu vidéo Ubisoft.**

Depuis plus de 30 ans, ce studio démontre son expertise pour créer des marques iconiques comme Rayman, les Lapins Crétins ou Soldats Inconnus. Plus récemment le studio a relancé la marque Prince of Persia avec un opus qui a remporté de nombreux prix à l'international dont le Pégase du meilleur jeu vidéo français 2024.

La croissance d'Ubisoft a fortement impulsé l'essor de la filière du jeu vidéo à Montpellier et continue de participer à son développement en faisant rayonner l'innovation et la créativité. 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, également passés par la création de leur propre studio Wysilab en 2016. Virtuos Montpellier prévoit de porter son effectif d'environ 40 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

**Studio indépendant fondé en 2012 à Montpellier, Wild Sheep se passionne pour la nature, et la culture !**

En collaboration avec le studio parisien Double Jack, l'équipe dirigée par Céline Tellier a participé au succès du jeu en réalité virtuelle « Maestro » qui glisse le joueur dans la peau d'un chef d'orchestre pour une expérience musicale inoubliable. Deux DLC sont déjà disponibles avec les célèbres thèmes de Harry Potter, Fantasia, Game of Thrones, Lord of the ring et bien d'autres à venir !

En parallèle le studio continue le développement d'un jeu entièrement dédié à la nature qui devrait voir le jour en fin d'année.





## Les pros du jeu vidéo







# LES **PROS** du **son** et de **l'audio**



## LES SECTEURS ICC

**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, 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.**

# 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. Installée dans les Ateliers Tropisme au sein de La Cité Créative à Montpellier, NETIA se prépare aujourd'hui à s'engager dans de nouveaux projets qui « contribueront à renforcer la position de Montpellier comme ville leader dans le domaine clé des ICC », souligne Bruno Tézenas du Montcel, son dirigeant très impliqué dans l'écosystème des ICC de la métropole de Montpellier.



# 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 Benardeau, 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 !









# 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.

Source : AFDAS

# 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.**

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... Les étudiants de l'école sont régulièrement récompensés dans les plus grands festivals internationaux. Dernier en date : le film PITTURA (promo 2024), qui a obtenu un prix au VES Awards en février 2025.

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. Et de fait, la présence d'ARTFX à Montpellier incite des studios à s'installer dans la ville. 2024 a marqué une étape important pour l'école qui a fêté ses 20 ans ! L'avenir est encore prometteur !





# CITÉ DES SCÉNARISTES

**Labellisée France 2030, La Cité Européenne des Scénaristes forme des scénaristes déjà émergents qui veulent consolider leur vocation en découvrant l'écosystème d'un projet en cours d'écriture, aux côtés d'un « scénariste-compagnon ». Cette immersion de 4 mois fait partie de la formation certifiante du Compagnonnage.**

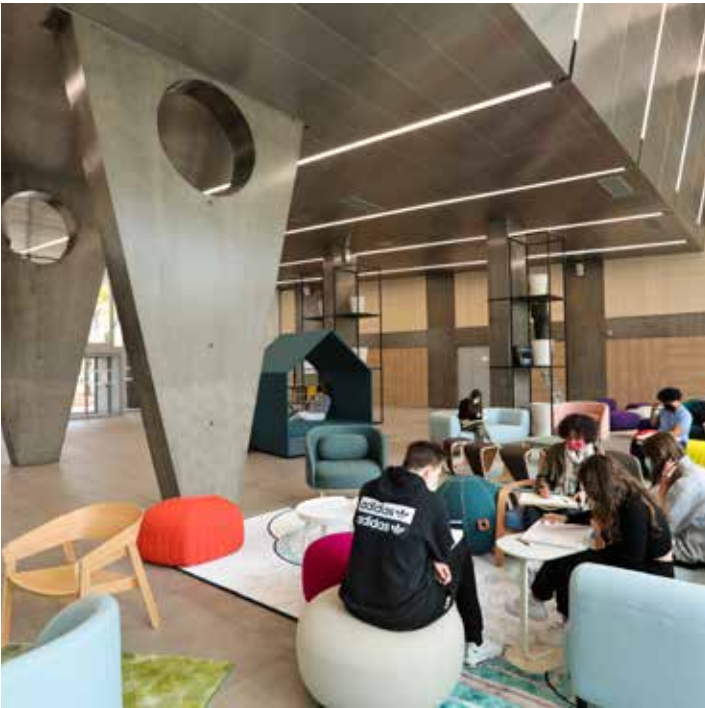
L'apprenant.e se voit confier des tâches -coordination d'écriture, recherches documentaires, fiches de lectures- et se familiarise aux pratiques du secteur tout en développant son réseau.

Des talents comme Jean-Baptiste Durand (cinéma), Fabien Adda (série TF1), Ghislaine Pujol (série France TV) ou Suzanne Hébert (quotidienne TF1) ont ainsi été compagnons et ont fait découvrir leur projet à un.e apprenant.e.

En 2024, 72% des apprenant.es Occitanie avaient obtenu un ou plusieurs contrat(s) d'auteur/intermittence depuis leur sortie de Promo. Certifiée Qualiopi, accompagnée par France TV, le groupe TF1, Canal, Arte, Mediawan, Banijay et Xilam, la formation répond à un besoin de structuration régionale du secteur. Elle a été soutenue par la Région Occitanie et la Cité de l'Économie et des Métiers de Demain.



# 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 meilleures 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 Icônes, 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, permettant aux étudiants de faire la démonstration de leur apprentissage devant des professionnels aguerris.



# 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 26<sup>e</sup> 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, Framestore 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 étudiants aux métiers des plateaux de tournage, de la mise à scène, de l'image, du son, de la postproduction, et du maquillage.**

Basée à Mauguio et Sète, cette école 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 4 à 8 semaines, à Mauguio et, depuis 2020, à Sète. Ces sessions de formation apportent de nouvelles compétences à une centaine de stagiaires par an, en reconversion et en montée de compétences. Avec succès : « Plus de 60 % des personnes formées ont obtenu leur statut d'intermittent du spectacle. »



Fort de son expertise, Travelling a été lauréate de l'appel d'offre lancée par l'agence française pour AIUla, présidée par Jean-Yves Le Drian, et a pu dispenser fin 2024 une série de formations techniques aux métiers du cinéma à AIUla, en Arabie Saoudite.

# 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 reconnu.e.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 SECTEURS ICC

### 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 (APIFA), le Montpellier Images Animées, Occitanie Film qui oeuvre sur l'ensemble de la Région Occitanie, 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, 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



**À Montpellier, la filière animation 2D & 3D s'organise, s'affirme et accélère. Lancement de groupes de travail, projets de mutualisation, actions de visibilité nationale et internationale...**

Portée par une énergie collective, l'association Montpellier Images Animées (MIA) favorise la mutualisation des moyens, encourage le partage d'expérience et structure un écosystème solide au service de la création. Objectif : faire de Montpellier une véritable forteresse de l'image animée.

Fondée en 2023 par Illogic Studios, Karlab, Les Fées Spéciales, Menhir FX, Nobody Studio et Supamonks, MIA se fixe aussi pour mission de représenter les studios et les professionnel·les de l'animation 2D et 3D et de défendre leurs intérêts.

L'association, qui vient d'élire son nouveau bureau avec à sa tête Laurent Guittard (Karlab) qui succède à Sophie Marron (Les Fées Spéciales), multiplie donc les synergies, les coopérations et les projets ambitieux — comme le développement d'un annuaire des talents locaux, la création de journées professionnelles, l'organisation de rencontres professionnelles et de moments conviviaux dédiés au réseautage ou encore la conception d'un événement régulier filmé pour valoriser les parcours et les savoir-faire — pour faire de Montpellier un pôle fort et reconnu en France comme à l'international.





# 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 du jeu vidéo. Il était donc normal que Push Start y voie 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, 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 donc au quotidien pour animer et fédérer les acteurs du jeu vidéo, 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 est à l'origine de la création du "Montpellier Game Lab" (MGL), en partenariat avec le BIC (incubateur de la Métropole dédié à l'innovation). Depuis 2021, le MGL accompagne chaque année 5 à 6 studios de jeux vidéo, tant sur la créativité que sur l'entrepreneuriat.



**Vivez**

**ICC**

**vivez**

**Montpellier**

Rendez-vous sur  
[entreprendre-montpellier.com](http://entreprendre-montpellier.com)





entreprendre-montpellier.com/en

Visit

# Living coils living Montpellier