

Cap SUR LES ICC

Industries Culturelles
et Créatives

MONTPELLIER
VENEZ REFAIRE
LE MONDE AVEC NOUS!

✿ Montpellier Méditerranée Métropole –

Exécution : Pôle Attractivité, Développement Économique et Emploi – 06/2026.

Crédits photos : Antonni Architecte, Axel Coeuret, Bruno Doan, Charlotte Poncin, David Maugendre, Dominique Quet, Alt Shift, A Better Prod, Apifa, ArtFX, Bapla, Blue Twelve, Bold Brush, Cité des Scénaristes, Convergence, Crabs Studio, Digixart, Do the film, Dwarf, Esmā, Fortiche, Illogio Studio, Karlab, La Belle Affaire, La Voix du T2, Les Fées Spéciales, Les Tontons Truqueurs, Light Fader, Mathematic, Menhir FX, Montpellier Images Animées, Montpellier ACM Siggraph, Nobody, Netia, Nextale, Nouvelles Écritures, Objectif 3D, Phare Post-Production, Picos, Plug In Digital, Push Start, Sandfall Interactive, Saraband, Sedat Yagci, Slope, Supamonks, The Beast Makers, The Game Bakers, The Yard VFX, Travelling, Ubisoft, Université de Montpellier, V Studio, Virtuos, Wild Sheep Studio, Zone 658, ZQSD, Franck Deschandol, Laurent Fellot, Les Films d'Ici Méditerranée, Montpellier Méditerranée Métropole, Agence Semse.

Impression : Impact Imprimerie



IMPRIM'VERT®

Édito

À Montpellier, les Industries Culturelles et Créatives ne se contentent pas d'exister : elles innovent, rayonnent et transforment le territoire. Véritable moteur économique et puissant levier d'attractivité, la filière des ICC s'appuie sur un savoir-faire d'exception dans l'image animée. Studios, écoles, associations : tous avancent ensemble, portés par une même énergie créative et une audace collective qui repousse les limites de l'imaginaire et ouvre de formidables perspectives d'innovation, d'emplois et de croissance.

Ici, la créativité est un terrain de jeu partagé. La richesse entrepreneuriale du territoire, combinée à la renommée de ses formations, fait de Montpellier un écosystème ICC de premier plan. Les échanges sont naturels, les coopérations fructueuses, les projets ambitieux. À Montpellier, on co-construit, on expérimente, on invente le futur des industries créatives.

Cette dynamique est aujourd'hui largement reconnue à l'échelle nationale. Les résultats obtenus dans le cadre de France 2030 en témoignent : huit lauréats La Grande Fabrique de l'Image, deux lauréats Compétences et Métiers d'Avenir, et un pôle territorial ICC en pleine émergence. Montpellier s'impose décidément comme la première Métropole hors Île-de-France dans le champ des ICC.

L'excellence montpelliéraine s'illustre aussi à l'écran et dans les usages, à travers des œuvres devenues références : Arcane, série d'animation phénomène signée Fortiche Production ; Le Loup mal aimé, film publicitaire marquant d'Illogic Studio ; ou encore Clair Obscur - Expedition 33, jeu vidéo ambitieux développé par Sandfall Interactive. Preuve que les talents locaux savent autant créer que séduire le grand public.

Derrière ces réussites, il y a surtout des femmes et des hommes passionnés, engagés, animés par le goût du collectif et de l'expérimentation. Ensemble, ils font des ICC montpelliéraines un terrain d'aventures créatives sans cesse renouvelées. Alors, prêts à rejoindre le mouvement ? Embarquez avec nous !



MICHAËL DELAFOSSE,
Maire de Montpellier
Président de Montpellier Méditerranée Métropole



S o m m a i r i e

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

48

..... dans le jeu vidéo

60

..... dans le son et l'audio

66

..... Une gamme complète de formations

78

..... Les assos



Pourquoi Montpellier ?

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

Le développement des ICC est souvent lié à la mise en place d'incitations financières fortes dans les pays. Mais 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 existent 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.



Pourquoi Montpellier ?

La Cité Créative



« Musée »

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

Objectif : Intégrer les entrepreneurs créatifs dans un environnement propice aux imaginaires et à l'innovation.

Après l'ouverture de la Halle Tropisme début 2019 puis du Campus Créatif en octobre 2020, la Cité Créative propose aujourd'hui une offre immobilière souple et évolutive, conçue pour répondre aux besoins des entreprises des ICC, quels que soient leur taille et leur niveau de maturité.

Depuis 2023, le « Musée » de la Cité Créative, est disponible pour accueillir les acteurs de la filière. Cet hôtel d'entreprises se compose des 700 m² du bâtiment d'origine et d'une extension plus moderne pour atteindre plus de 2 150 m² de locaux dédiés aux acteurs ICC. Des espaces privatifs et partagés offrent un écrin de travail pour les studios qui souhaitent s'inscrire au coeur de la dynamique ICC montpelliéraine.

Dans la continuité du musée, le projet Astella proposera à l'acquisition 6 000 m² 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.

Située à proximité immédiate de l'hyper-centre de Montpellier, la Cité Créative est desservie par la ligne 5 du tramway depuis décembre 2025.





Un écosystème créatif en plein essor

La Cité Créative accueille un écosystème dynamique, qui nourrit les imaginaires et stimule l'innovation :

- **Des écoles pour apprendre** : CinéCréatis, ESJ Pro, ESMA, Slope Audio Training
- **Des entreprises pour créer** : BoldBrush, Chuck prod, Do the Film, La voix du 12, Mathematic, NETIA
- **Des lieux pour se rencontrer** : les Ateliers et la Halle Tropisme, espaces culturels et événementiels.



Projet « Astella »

Pourquoi Montpellier ?

Événements ICC



Chaque année, l'écosystème montpelliérain propose une programmation riche et diversifiée, qui participe activement au développement et à la structuration de la filière des industries culturelles et créatives. Portés par la Métropole de Montpellier et/ou ses partenaires, ces rendez-vous adressent tous les publics et abordent les sujets d'actualité tout en mettant en avant l'expertise locale... Un point commun les réunit : ils font rayonner la filière !

Le Festival HyperActive, Cinémed, Coeur de Ville en Lumières, L'Illuminé, les multiples avant-premières, etc. sont des événements orientés grand public, qui invitent à découvrir la créativité et l'expertise locale et qui intègrent à leur programmation des volets professionnels dont l'enjeu est d'acculturer aux métiers, aux tendances émergentes et aux enjeux de la création.



En parallèle Convergences, le salon SATIS+, les soirées Mixer Unreal Engine ou Iconic (2018-2024), etc, sont des rendez-vous destinés aux professionnels, qui favorisent le décloisonnement des secteurs de l'image animée et interactive. Ils permettent aux participants de se tenir à la pointe des évolutions techniques de leur secteur, d'échanger sur les bonnes pratiques, d'impulser l'innovation et les coopérations.

Enfin, des rendez-vous réguliers — Apéros JV de Push Start, Jeudis de l'Anim du MIA, conférences d'OcSIGGRAPH, ou encore les clubs ICC organisés par la Métropole — offrent des espaces d'échange, de formation et de réseautage qui contribuent pleinement à la vitalité de l'écosystème créatif montpelliérain.



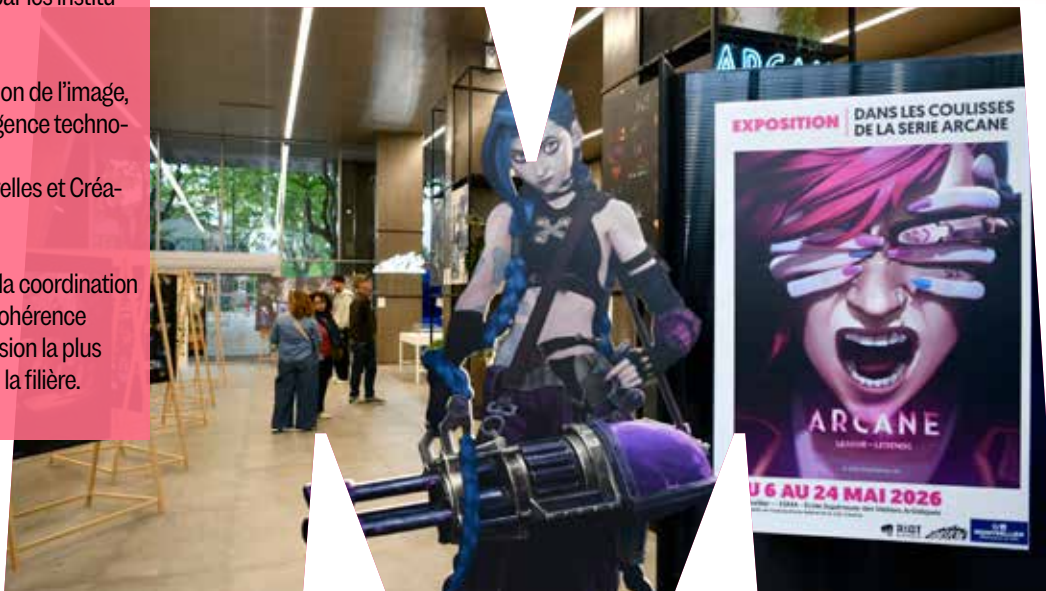


Des temps forts multiples et variés... avec un fil conducteur commun

Ces rendez-vous répondent à plusieurs enjeux partagés par tous les acteurs de la filière et par les institutions qui les accompagnent, autour :

- de l'éducation à l'image / à la fabrication de l'image,
- des enjeux d'innovation et de convergence technologique,
- du financement des Industries Culturelles et Créatives, oeuvres vs structures

Une attention particulière est portée à la coordination de ces rendez-vous pour assurer une cohérence globale et donner aux participants la vision la plus exhaustive possible des spécificités de la filière.



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 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.

Parmi les alumni, on retrouve entre autres Fireplace Game (En Garde!), Duper (Day of the Shell) ou encore Sandfall Interactive (Clair Obscur: Expedition 33). Une illustration, s'il en fallait une, du potentiel des jeunes studios accompagnés par le Montpellier Game Lab.



Pourquoi Montpellier ?

Fonds d'Aide à la Création

La Métropole de Montpellier a mis en place en 2022 un fonds d'aide à la création, doté de 700 000 €, destiné à soutenir les acteurs de la filière ICC. Depuis son lancement, ce dispositif a permis d'accompagner 140 projets portés par 78 structures.

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. La Métropole de Montpellier met en oeuvre également trois résidences d'auteurs en partenariat avec le CNC : Réécriture, Animation et Chemins en Court.



Pourquoi Montpellier ?

Les ICC à Montpellier en quelques chiffres...



700 K€

fonds d'aide
à la création
porté par
la Métropole

140

projets soutenus
depuis 2022

27

studios accompagnés
par MGL - Montpellier
Game Lab - depuis 2021

3

résidences d'auteurs

+30

auteurs accompagnés
depuis 2022



3 secteurs
en pleine effervescence

Animation/VFX
Jeu vidéo
Audiovisuel/cinéma

3 000

emplois dans le secteur de
l'image animée et interactive

≈ 400 M€

de chiffre d'affaires

+ d'une 40^{aine}

de formations



>1 400

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

150

projets de tournage
accompagnés chaque année

+500

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

>9 000 m²

de studios
de tournage indoor

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 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 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 ICC. Voilà pourquoi de nombreux studios, français ou internationaux continuent de s'y installer.

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

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 3 000 professionnels. Près des deux tiers de ses acteurs exportent leurs solutions, créations et services à l'international.

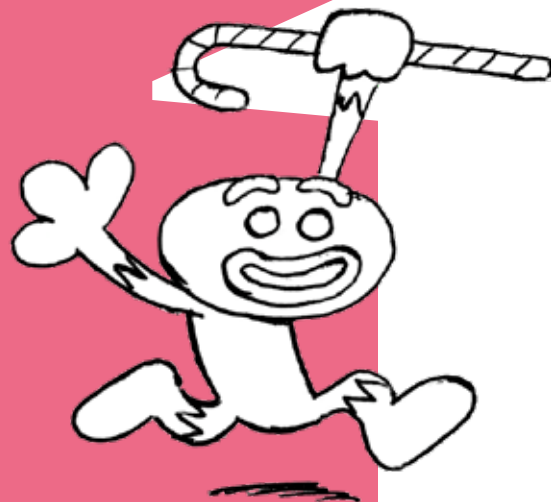
Ce dynamisme contribue à faire de Montpellier un bastion des ICC. On ne compte plus d'ailleurs le nombre de sociétés et de studios, dont les productions ont été primées. Coup de projecteur sur un écosystème en pleine effervescence.



Découvrez la Montpellier Touch !

... Sous le soleil de Montpellier

LES PROS de l'animation



LES SECTEURS DES ICC

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'Illogic Studio.

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 Crabs Studio, Dwarf Animation Studio, The Beast Makers, Do The Film, Nobody Studio, Zone 658 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...

Pour animer et fédérer la filière, les professionnels du secteur peuvent compter sur les actions de Montpellier Image Animée, l'association locale de l'animation.

LE CERCLE VERTUEUX MONTPELLIÉRAIN.

CRABS STUDIO

Crabs Studio est un studio d'animation 3D basé à Montpellier, fondé en janvier 2023 par Mathieu Peters-Houg, animateur et auteur.

Le studio accompagne des studios français et internationaux dans la réalisation de projets d'animation, avec une spécialisation en animation temps réel.

Il intervient sur des projets variés parmi lesquels : une publicité pour Oasis avec King Size FX, des projets de remasterisation 3D pour Push Gaming, des campagnes pour Publicis, le pilote de A Mouse Called Julian avec Stim Studio, ainsi que plusieurs teasers pour le jeu Fabledom avec Menhir FX.

Crabs Studio développe aujourd'hui une approche flexible pour accompagner les marques et les studios dans la création de contenus animés, en combinant animation, narration visuelle et workflows temps réel.



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 Entertainment est une société de production dédiée au développement de contenus d'animation originaux pour le cinéma, la télévision, le digital et les plateformes internationales.

Le studio développe des propriétés intellectuelles ambitieuses et s'inscrit dans des dynamiques de coproduction à vocation internationale. À travers ses projets, Dwarf Entertainment défend des histoires à forte singularité créative, pensées pour toucher des audiences de tous âges à travers le monde.

Cette nouvelle dynamique se concrétise notamment par la participation de Dwarf Entertainment en tant que coproducteur associé du long-métrage d'animation Twisted, produit par Mediawan Kids & Family, dont la sortie en salles est prévue en 2027.



FORTICHE

Fondé en 2009 par Jérôme Combe, Pascal Charrue et Arnaud Delord, Fortiche est une société de production et studio d'animation français de renommée internationale, dont la signature graphique unique fusionne l'esthétique 2D et 3D au service d'une narration audacieuse.

À la croisée de l'animation et de la prise de vue réelle, Fortiche s'est imposé par son ambition cinématographique, notamment avec la série phénomène Arcane (Netflix/Tencent), qui a propulsé le studio au sommet de l'industrie avec notamment 8 Emmy Awards et 14 Annie Awards cumulés sur deux saisons.

Des collaborations emblématiques avec Riot Games (K/À, Rise) aux clips musicaux pour des artistes comme Stromae, Coldplay ou Gorillaz, en passant par des projets pour Marvel Studios, Fortiche cultive une expertise singulière dédiée aux publics adultes et jeunes adultes. Guidé par la volonté de repousser les frontières créatives, le studio continue de redéfinir les standards de la pop culture en créant des expériences visuelles inédites ! 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 en 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 Garden Party, nommé aux Oscars, et le phénomène mondial du Loup Mal Aimé, Illogic Studios poursuit le développement de plusieurs projets dont le long métrage d'animation La famille rivière.

Après le succès de son court-métrage Garden Party en 2018, nommé aux Oscars, Illogic Studios s'impose comme un studio incontournable de l'animation 3D. Dès l'année suivante, avec Maestro, le studio confirme son talent en remportant de nombreux prix dans les festivals internationaux.

En 2025, Le Mal Aimé, film publicitaire réalisé pour la campagne de Noël d'Intermarché, propulse le studio sur la scène mondiale. Cette fable virale illustre l'expertise d'Illogic Studios dans la création de personnages et d'univers animés forts.

Parallèlement à ses collaborations avec de grandes marques - Swarovski, Guerlain, Van Cleef & Arpels ou Google, Illogic Studios développe plusieurs longs métrages et séries, dont Scavengers, présenté au MIFA 2025 à Annecy.

Illogic Studios a été accompagné par la Métropole de Montpellier notamment dans sa recherche de locaux.



KARLAB

Karlab est un studio spécialisé dans la création de personnages 3D pour l'animation, les VFX et le jeu vidéo.

Fondé en 2016 par Ali Hamdan et Laurent Guittard, la société collabore avec des studios internationaux sur des productions reconnues telles que Marsupilami, Papa est un chasseur d'Aliens (Netflix), Monstres au Travail (Disney), League of Legends, Le Règne Animal, Vesper ou Astérix : Le Secret de la Potion Magique.

Basé à Montpellier et réunissant plus de 20 artistes et techniciens, Karlab couvre l'ensemble du pipeline personnages, du design au rigging (corps et facial), et accompagne les productions avec une approche intégrée mêlant exigence artistique, expertise technique et optimisation des workflows. Au cœur de son positionnement, le studio développe une activité de R&D avancée, lui permettant d'intervenir aussi bien sur des productions ambitieuses que sur des projets hybrides et expérimentaux, comme Liminal de Pierre Huyghe. Karlab s'engage aux côtés de ses partenaires, du développement à la fabrication, avec une implication artistique, technique et en coproduction.



LES FÉES SPÉCIALES



En dix ans, le studio Les Fées Spéciales, basé à Montpellier, s'est imposé dans l'univers de l'animation 2D/3D.

Une dizaine de longs-métrages sont passés entre les mains du studio. Le dernier sorti en salle, "Allah n'est pas obligé" (Special Touch Studios), réalisé par Zaven Najjar, était présenté à Annecy en compétition officielle en 2025. Lors de l'édition précédente, le studio était aux côtés du film "La plus précieuse des Marchandises" (Ex Nihilo, 2024) du réalisateur Michel Hazanavicius, dans le prolongement du travail mené sur "Dillili à Paris" de Michel Ocelot (Nord Ouest Films, 2019) et "Josep" du dessinateur montpelliérain Aurel (Les Films d'Ici Méditerranée, 2021), tous deux césarisés. La collaboration avec Aurel se poursuit, le studio travaille à relever les défis techniques et artistiques de son prochain long-métrage, "Désert".

Reconnu pour son engagement artistique, son équipe R&D et son modèle coopératif, le studio des Fées Spéciales continue de développer des solutions numériques innovantes au service de longs-métrages, mais aussi d'autres formats narratifs ; le court métrage, le documentaire, le film immersif, le dispositif de médiation culturelle et scientifique, l'expérience interactive...

Parmi ses projets récents, le studio réalise l'ensemble du parcours audiovisuel et multimédia du futur Musée de Préhistoire de Carnac, dans la suite des réalisations avec le Muséum d'histoire naturelle de Nîmes, l'Institut de France, le Château Royal de Collioure, la Cité du Vin de Bordeaux, le laboratoire CEFE-CNRS, le Musée Fabre, le Palais des Rois de Majorque, etc.



NOBODY STUDIO

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

Nobody Studio s'est imposé en quelques années comme un acteur de référence en animation 3D par sa contribution à de nombreux projets d'envergure internationale. Le studio collabore aussi bien sur des franchises majeures du jeu vidéo que sur des séries d'animation de premier plan : Doom: The Dark Ages et Indiana Jones and the Great Circle côté gaming, un épisode de Love, Death + Robots Vol. 4 (Netflix) et un épisode de Secret Level (Prime Vidéo) côté animation.

Fondé par Sébastien Chort et Grégory Jennings, forts de plus de 35 ans d'expérience cumulée chez DreamWorks Animation, Blur Studio, Framestore et Dwarf Animation Studio, Nobody Studio réunit aujourd'hui une trentaine d'artistes spécialisés en création d'environnements, lighting, compositing et supervision de projets.

Sa clientèle est principalement nord-américaine, mais son ancrage à Montpellier constitue un levier stratégique : le studio s'appuie sur un important bassin de talents nourri par les écoles locales.

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



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.



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 dernièrement tous les rigs des personnages du film "Falcon Express" pour TAT, la doublure virtuelle du lionceau du film King de David Moreau pour MATHEMATIC studio. Et il conçoit des outils destinés aux professionnels de l'animation, ainsi TBM2D, son logiciel phare qui a été mis en oeuvre par le studio américain PSYOP pour Brawl Stars Animation sur le film Piper's Sugar & Spice, et BEAST, un outil innovant de rigging de personnages offrant un contrôle précis sur les déformations de personnages.

En 2025, The Beast Makers a collaboré avec Eddy Studio pour le développement pour le compte de RIOT Games et avec Illogic Studios pour leur prochain long Metrage "La Famille Rivière.

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 : quand l'expérience collective confirme la trajectoire d'un studio d'animation et d'effets visuels d'exception.

Depuis sa création en 2024, le studio ZONE 658 s'appuie sur la complémentarité des compétences de ses cinq fondateurs pour proposer une offre complète en audiovisuel : animation 3D, effets visuels, VFX, tournage, mais aussi cinématiques de jeux vidéo et projets immersifs.

La richesse d'expérience de ses cofondateurs (tous associés à parts égales) à savoir Mathieu Benedetti, Adrien Cappai, Loïc Cartal, Sandrine Hauducoeur et Pierre Lergenmüller (auteur des séries « Points de Repères - Déclics - 2080, nos futurs ») leur permet de répondre à tout type de projets, d'un point de vue technique comme artistique, à chaque étape de fabrication.

Le studio propose également un accompagnement sur la mise en place de pipeline de fabrication, de la conception à la livraison, sans jamais sacrifier, ni la précision technique, ni la prise de risque créative.

Zone 658 peut compter sur le soutien de la Métropole de Montpellier, qu'il identifie comme un atout concret dans la consolidation de ses activités.



LES PROS du VFX



LES SECTEURS DES ICC

Devenu un maillon fort de la filière ICC montpelliéraine, 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 multi-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.

LES PROS DES VFX

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.

Spécialisé en concept art et en matte painting, Bold Brush intervenant sur la création de décors réalistes et stylisés pour des productions audiovisuelles et cinématographiques.

Le studio a notamment participé à des projets internationaux tels que la série Hijack (Apple TV+, Idris Alba), le film Napoléon de Ridley Scott, ou encore le clip Infinity Repeating des Daft Punk. Bold Brush VFX collabore également avec des marques comme Renault, Tinder ou Amazon, en apportant son expertise à différents studios de VFX et d'animation. En 2025, le studio a travaillé avec Illogic Studios sur le court-métrage Le Mal-Aimé, réalisé pour la campagne de Noël d'Intermarché, reconnu pour la sensibilité de son traitement et la qualité de son univers visuel.

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.



DO THE FILM



Fondé en 2017 à Montpellier, DO THE FILM est une société de production et un studio VFX/animation. L'entreprise accompagne ses projets sur l'ensemble de la chaîne de production, en proposant des formats « clé en main » ou « à la carte ».

Le studio privilégie une approche directe et sur mesure, appuyée par une recherche et développement intégrée. Il conçoit des outils et technologies propriétaires afin de s'adapter aux spécificités de chaque projet et d'atteindre un haut niveau d'exigence technique et créative. DO THE FILM s'est distingué avec Bubbling Synapses, une production originale récompensée par plus de quarante prix internationaux. Parallèlement, il développe une activité de production exécutive, collaborant avec agences et marques prestigieuses — Fortnite, Twitch, L'Oréal, Nestlé — pour créer des campagnes à forte dimension cinématographique, alliant précision créative et maîtrise technique.

DO THE FILM a été accompagné par la métropole de Montpellier notamment dans sa recherche de locaux. L'entreprise est aujourd'hui installée au cœur de la Cité Créative.



LES PROS DES VFX

LES TONTONS TRUQUEURS

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

Utilisé et approuvé par France Télévisions pour sa série culte « Un si grand soleil », ce dispositif de pointe 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 sont implantés à Vendargues, au sein des studios du groupe. La société propose une offre complète de services : production virtuelle (LED ou fond vert), création d'environnements 3D, motion capture, fabrication de pelures 360°, VFX en post-production et supervision sur tournage.



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, Disclaimer d'Alfonso Cuarón).

Enfin, Mathematic contribue à des spectacles musicaux, parmi lesquels Starmania, Théodora, Etienne Daho et PNL. À force de talent, Mathematic dispose d'une visibilité internationale qui stimule son activité.

Mathematic a été accompagné par la Métropole de Montpellier notamment dans sa recherche de locaux. L'entreprise est aujourd'hui installée au cœur de la Cité Créative.



MENHIR FX

Ce studio spécialisé dans l'animation 3D et 2D conçoit et réalise des trailers et des cinématiques pour l'industrie du jeu vidéo et celle du e-sport.

De la création d'assets aux effets visuels, Menhir FX apporte, par un savoir-faire unique, sa pierre à l'écosystème montpellierain des ICC.

Fondé par Simon et Pierre Tarsiguel, diplômés de l'Institut Artline et de l'ESMA Montpellier, le studio a notamment travaillé pour Ubisoft Red Bull, Plug In Digital, Dotemu, Nacon et des clients internationaux comme Behaviour.

En 2026 Menhir FX collabore avec The Game Bakers et réalise une partie des cinématiques pour le jeu vidéo Cairn. Et c'est à noter : ils ont instauré la semaine de quatre jours, payée cinq jours, la transparence financière, les congés menstruels... Le côté « *entertainment* » des ICC n'empêche pas l'engagement sociétal !



THE YARD VFX



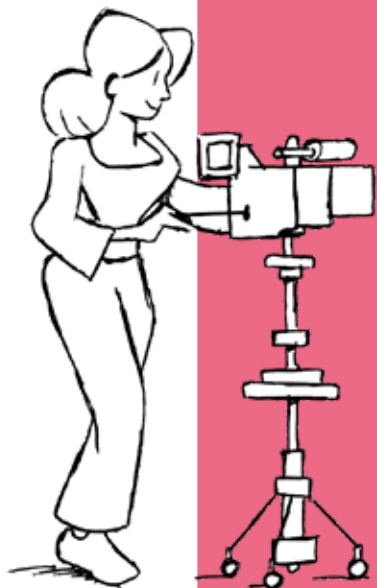
Implanté depuis 2023 dans le centre-ville de Montpellier, The Yard VFX a plus de dix ans d'expérience dans la création d'effets visuels numériques et contribue au rayonnement de la filière à l'international.

Spécialisé dans la création d'effets visuels pour le cinéma et les plateformes de streaming, The Yard est une société indépendante française fondée en 2014 par Laurens Ehrmann, présente à Paris, Montpellier et Londres. Doté d'une équipe à l'expérience internationale, elle collabore avec les plus grands studios sur des franchises mondialement connues (Indiana Jones, John Wick, Predator, Stranger Things, etc.) et sur des productions indépendantes ambitieuses comme Nomadland, triplement oscarisé en 2021.

La qualité de ses réalisations est régulièrement saluée par l'industrie comme en témoignent le César des meilleurs effets visuels qu'a décroché Laurens Ehrmann, fondateur de The Yard, en 2023 pour Notre Dame Brûle (Pathé Films), le HPA Award obtenu en 2024 pour la mini-série Netflix All The Light We Cannot See, ainsi que deux nominations consécutives aux Emmy Awards pour All The Light We Cannot See en 2024 et Les Anneaux de Pouvoir – Saison 2 (Amazon MGM Studios) en 2025.

Engagé dans une dynamique d'innovation, The Yard développe ses propres outils et talents afin de proposer des solutions visuelles à forte valeur créative, répondant aux exigences des marchés français et internationaux.





LES **PROS**
de
**l'audio-
visuel**
et du
cinéma

LES SECTEURS DES 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 1 400 jours de tournage en 2025, un record sur le territoire. Trois séries quotidiennes sont tournées entre Montpellier et Sète auxquelles s'ajoutent des courts et longs métrages (Des Femmes comme les autres, Balle Perdue, etc.), des séries et mini-séries (Panda, A priori, La Cible, etc.), des unitaires tv, documentaires (On dansera quand même, Végapolis, etc.).

Tous ces projets peuvent bénéficier des dispositifs de soutien de la Métropole (Bureau d'accueil des tournages, fonds d'aide à la création ICC, etc.) 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.

Pour animer et fédérer la filière, les professionnels du secteur peuvent compter sur Association des productrices et producteurs indépendant.e.s d'Occitanie (APIFA).

**MONTPELLIER FABRIQUE
DU CINÉMA ET DE L'AUDIOVISUEL.**

A BETTER PROD

Depuis 2022, A Better Prod accompagne la production audiovisuelle (publicité, flux, fiction TV et cinéma) dans sa transition environnementale et sociale.

Fondée par Alison Bégon, ancienne directrice de production, la société de conseil propose une offre sur-mesure, du bilan carbone à la labellisation Ecoprod, en passant par l'accompagnement vers la nouvelle prime RSE+ du CNC, adaptée à tous les formats et tous les budgets.

Parmi ses références : Chien 51, Les Gouttes de Dieu, Hot Ones, les pubs Loto et Bouygues Telecom, ou Un si grand soleil et elle compte plus de 1 500 professionnels formés ou sensibilisés.

« *L'éco-socio production est devenue un nouveau standard* », résume Alison Bégon.

Début 2026, A Better Prod a ouvert son premier bureau hors Paris, à Vendargues, en partenariat avec V Studios et france.tv studio. L'implantation montpelliéraine ancre la société au coeur du deuxième territoire de tournages de France, au sein d'un écosystème ICC dynamique.



BAPLA FILMS



Bapla Films, une société de production indépendante ancrée à Montpellier qui accompagne des auteurs engagés, avec une attention particulière portée à l'ancrage territorial et à l'ouverture au monde.

Fondée en 2025 par la productrice Alice Baldo, après plus de quinze années chez French Kiss Productions, Bapla Films développe et produit des œuvres pour le cinéma et la télévision.

D'abord tournée vers le court-métrage et le film d'artiste, la société s'inscrit aujourd'hui dans la production de documentaires et de fictions, notamment à travers des coproductions internationales. Elle accompagne des projets comme Mes fantômes arméniens de Tamara Stepanyan, un documentaire franco-arménien qui explore, à travers un dialogue avec le père disparu de la réalisatrice, la mémoire du cinéma arménien.

Parallèlement, Alice Baldo co-dirige le studio PHARE à Montpellier et préside l'APIFA Occitanie, contribuant activement au développement de la filière indépendante.

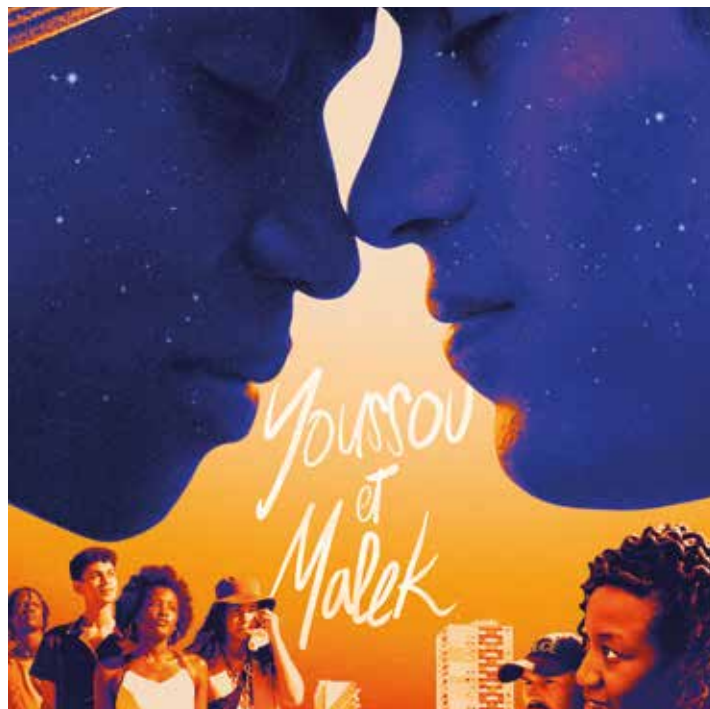


LA BELLE AFFAIRE

Installée à la Halle Tropisme, La Belle Affaire Productions est une jeune société de production particulièrement active. Elle a produit ou co-produit 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^e 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 d'un pôle montpelliérain 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.



LES FILMS D'ICI MÉDITERRANÉE



Les Films d'Ici Méditerranée est une société de production installée à Montpellier depuis 2014, fondée par Serge Lalou et Anne-Marie Luccioni afin de produire et coproduire des œuvres issues du bassin méditerranéen. Elle s'attache à faire émerger et rayonner à l'international la richesse des écritures de la région, quel que soit le format : documentaire, fiction, animation ou numérique.

Ancrée en Occitanie, la société développe des savoir-faire adaptés aux réalités de production en région et accompagne les auteur·rice·s dans la durée, en valorisant les ressources du territoire. Elle a ainsi produit ou coproduit plusieurs œuvres remarquées, parmi lesquelles Josep de Aurel, They Shot the Piano Player de Fernando Trueba et Javier Mariscal, ainsi que Vivant parmi les vivants de Sylvère Petit, coproduit avec ARTE et accompagné d'un ouvrage publié par Actes Sud.

Forte de ces réussites, elle développe actuellement de nouveaux projets, dont Désert, présenté au Cartoon Movie de Bordeaux 2025, Dernier refuge avec Vincent Macaigne et Alba Flores, ainsi que La Baleine de Sylvère Petit. Elle contribue ainsi activement à la décentralisation de la production audiovisuelle et cinématographique en soutenant des projets portés par des voix singulières, ancrées dans le bassin méditerranéen.



PHARE POST PRODUCTION

PHARE Post-production, nouveau studio image et son, au cœur de Montpellier.

Né du regroupement de plusieurs structures historiques de post-production, PHARE Post-production est un studio indépendant installé à Montpellier, proposant une offre complète en post-production image et son, au service du cinéma et de l'audiovisuel.

Dirigé par Alice Baldo et David Thiers, PHARE accompagne l'ensemble de la chaîne de fabrication, de la gestion et sécurisation des rushes jusqu'à la livraison des œuvres, en garantissant un haut niveau d'exigence technique.

Le studio accompagne des projets variés -documentaires, fictions, animations- en proposant un accompagnement sur mesure. Il s'engage également dans le développement de la filière indépendante en soutenant la création, les auteurs émergents et les initiatives locales.

Il est partenaire de plusieurs festivals, dont Cinelatino à Toulouse et Cinemed à Montpellier, affirmant ainsi son implication dans l'écosystème créatif régional.



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 prochainement. Équipée des dernières technologies de pointe, elle ouvrira en 2028 et accueillera des tournages, en proposant sur place un ensemble de services, grâce à 11 000 m² de plateaux, 23 000 m² d'espaces pour la production, la postproduction, les VFX et les prestataires techniques. 7 000 m² 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 des solutions 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.



V STUDIOS

Dès mars 2018, le groupe France Télévisions s'est imposé comme un acteur majeur du renouveau des studios de production en France en installant un outil de 16 000 m² à la pointe de la technologie sur le territoire de la métropole de Montpellier.

Le groupe a étendu sa capacité de tournage à Vendargues avec l'ouverture effective, depuis février 2026, de ses nouveaux studios labellisés « La Grande Fabrique de l'Image – France 2030 », engageant ainsi une nouvelle phase de développement durable. Le groupe propose désormais un nouvel écran de 24 000 m² au total pour vos créations, avec une offre de services complète et intégrée, à la pointe des nouvelles technologies et de la RSE : 9 plateaux de tournage insonorisés et climatisés, dont 2 ERP, un studio XR, plus de 7 000 m² de surfaces de tournage, des ateliers de construction, une ressourcerie décors et costumes et de nombreuses salles de postproduction.

Pensé pour accueillir tous types de projets français et internationaux : longs métrages de cinéma, séries de fiction, documentaires, émissions de télévision (jeux, divertissements, live), jeux vidéo, films publicitaires, clips musicaux, le site est reconnu comme un pôle de référence pour la création audiovisuelle en France.



ZQSD PROD



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

Hyper active, l'équipe d'une quarantaine de salariés diffuse en streaming et en public des tournois de gaming d'envergure, comme la compétition multijeu ZLAN en mai et le caritatif ZEVENT à l'automne, tous deux organisés à Montpellier. ZQSD Productions tourne ses émissions sur un plateau chez France TV Studio à Vendargues et ses événements à forte audience, ZLAN et ZEVENT sont diffusés en live depuis Montpellier.

ZQSD est aussi un acteur majeur des compétitions esportives, à travers ses deux équipes, lancées avec ZeratoR sous la bannière Mandatory.GG.

"Notre équipe World of Warcraft s'est installée au sommet de la scène internationale avec plusieurs titres mondiaux cette année et vise déjà un nouveau sacre à Los Angeles. De son côté, notre équipe VALORANT s'impose comme un prétendant régulier aux premières places françaises et européennes, avec 11 finales à son actif !", se réjouit Nicolas Di Martino, Président de ZQSD Productions.





LES PROS du jeu vidéo

LES SECTEURS DES 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 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. Les studios dont on fait le portrait ensuite à savoir : Alt Shift, Blue Twelve Studio, Digixart, Nextale, Plug in Digital, Sandfall Interactive, The Game Bakers, 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 les jeux de tactique et stratégie spatiale, Alt Shift s'est fait connaître grâce à des créations mêlant narration riche et gameplay innovant dans des univers artistiques à forte identité. En 2026, le studio annonce la sortie de Battlestar Galactica: Scattered Hopes.

Le premier succès du studio, Crying Suns, un rogue-lite tactique, a caracolé en tête des classements Steam, GOG & Humble dès son lancement en 2019, avant d'être nommé deux fois aux Pégases 2020. Devenu référence du genre, ses versions consoles, tablettes et mobiles, ont permis à ce jeu de dépasser le million de joueurs à travers le monde. En 2026, le studio annonce la sortie du jeu Battlestar Galactica: Scattered Hopes, adapté de la célèbre série américaine, et édité par Dotemu.

Parallèlement, Frédéric Lopez, son CEO, s'implique sur son territoire, notamment à travers la création et animation du 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 emmenagé, courant 2023, dans de nouveaux locaux plus spacieux à Montpellier, une ville, dont ils saluent « le dynamisme ».

« Ici, on sent qu'il y a beaucoup d'envie et d'émulation. Les studios évoluent dans un cercle vertueux qui ne peut être que bénéfique au développement du jeu vidéo », souligne Swann Martin-Raget, son directeur.



LES PROS DU JEU VIDÉO

DIGIXART

DigixArt est un studio imaginé et incubé à Montpellier. Depuis sa création en 2015, il offre des expériences de jeu narratives, reposant sur trois piliers : qualité, innovation et sujet porteur de sens qui lui valent la reconnaissance de ses pairs. En 2026, le studio lance son 5^{ème} jeu Tides of Tomorrow.

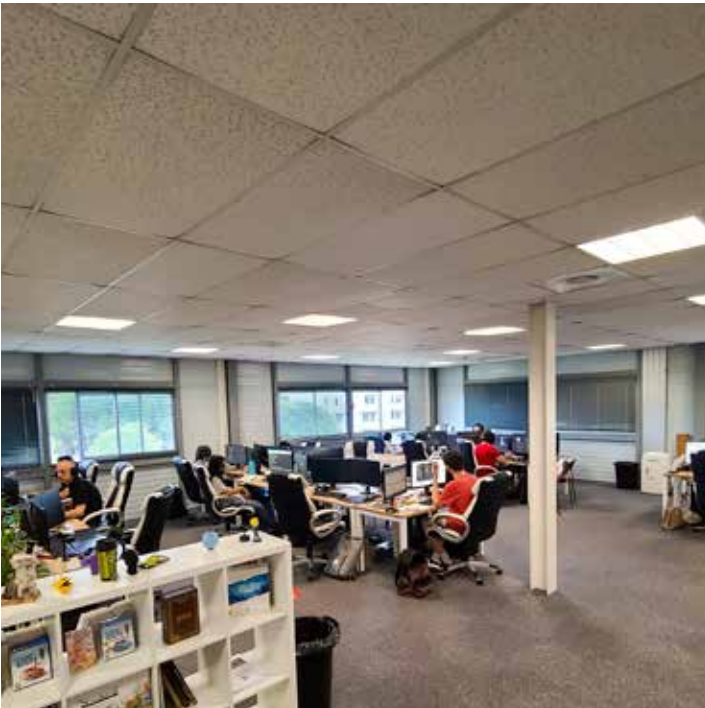
Fondé en 2015 à Montpellier par Anne-Laure et Yoan Fanise, DigixArt s'est donné pour mission de créer des jeux narratifs mémorables, alliant créativité, innovation et univers profonds. Le studio s'est rapidement imposé grâce à des titres comme Lost in Harmony, 11-11 : Memories Retold et Road 96, ce dernier ayant remporté 5 Pégases en 2022. Entré mi 2021 dans le groupe européen Embracer, les jeux du studio sont désormais édités par THQ Nordic, la branche autrichienne connue mondialement chez les joueurs.

Avec ses succès à l'international et sa puissance créative, Digixart inscrit son histoire et son avenir à Montpellier. Fin avril 2026, le studio sort le jeu Tides of Tomorrow, un jeu d'aventure se déroulant sur Elynd, une planète océanique menacée par les déchets plastiques et qui met en œuvre un système de jeu asynchrone totalement nouveau.

« L'écosystème local est très complet, avec une convergence des studios de jeu vidéo et d'animation unique au monde », 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. »



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 Microïds.

Mais, aujourd'hui, il franchit une nouvelle étape. Ainsi, en avril 2025, il a annoncé son tout premier projet développé en interne : Calame, un tactical RPG, 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.



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, épicentre 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). En 2026, Plug In Digital intègre le top 100 des Champions de la Croissance long-terme publié par les Echos.

Un ambassadeur de haut rang pour Montpellier !



SANDFALL INTERACTIVE



Fondé en 2020, Sandfall Interactive a choisi Montpellier pour développer son tout premier jeu, Clair Obscur: Expedition 33.

Ce studio indépendant français, spécialisé dans le développement de jeux vidéo sur PC et consoles, se distingue par une forte ambition créative. Il conçoit des licences originales, centrées sur des expériences narratives immersives, portées par des personnages marquants et des univers fantastiques riches.

Sorti fin avril 2025 et édité par Kepler Interactive, Clair Obscur: Expedition 33 rencontre un succès international retentissant. Salué pour la qualité de sa direction artistique et la richesse de son univers, le jeu a notamment été sacré Game of the Year 2025 et a remporté plusieurs distinctions aux Pégases, dont celles de l'Excellence visuelle, de l'Excellence narrative et du Meilleur univers sonore.

La bande originale du jeu, désormais interprétée lors de concerts à guichets fermés, connaît un rayonnement européen, témoignant de l'ampleur du phénomène.

À chaque étape de son développement, le studio a bénéficié de l'accompagnement de la Métropole de Montpellier : de la recherche de locaux pour son implantation à l'accompagnement de la croissance de ses effectifs, jusqu'à son intégration au sein de la deuxième promotion du dispositif Montpellier Game Lab.



THE GAME BAKERS

Fondé en 2010 à Montpellier, The Game Bakers s'est imposé comme un studio indépendant à la signature forte, mêlant gameplay exigeant et expériences émotionnelles. En 2026 le studio dévoile le jeu Cairn.

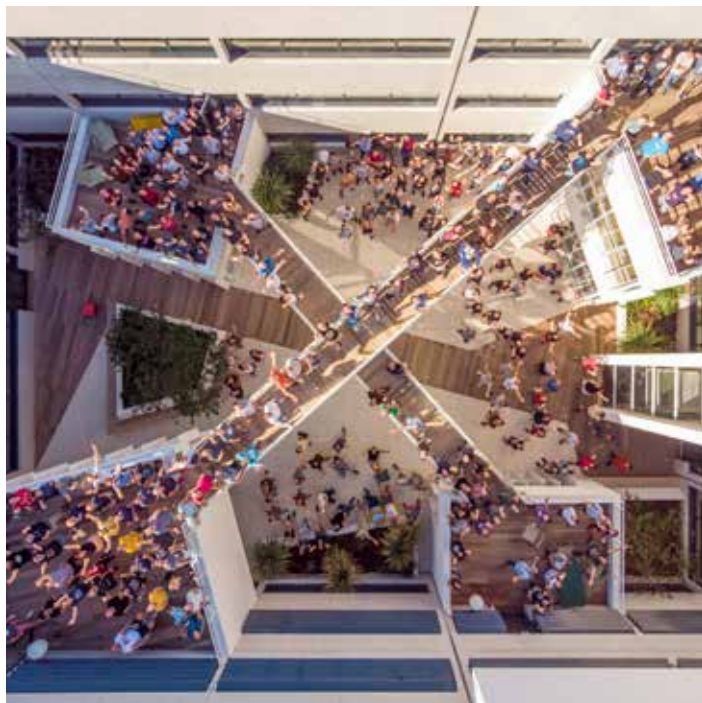
Fondé par Audrey Leprince et Émeric Thoa, le studio s'est imposé avec des titres marquants comme Squids, Combo Crew, Furi ou Haven. Ces créations ont déjà séduit plus de 10 millions de joueurs à travers le monde.

Fidèle à cette approche, le studio poursuit son exploration créative avec « Cairn ». Commercialisé début 2026, le jeu a été soutenu par le fonds d'aide ICC métropolitain. Cette expérience d'alpinisme, centrée sur la quête de liberté, se distingue par son approche singulière et sa capacité à transcender les genres et les expériences de jeu. Salué par la critique pour son audace, le jeu a déjà conquis plus de 500 000 joueurs.

Pour The Game Bakers, chaque jeu est une recette unique, conçue avec passion, soin et créativité.



UBISOFT



Fondé en 1994, Ubisoft Montpellier est l'un des premiers studios du groupe Ubisoft : un acteur historique et moteur du jeu vidéo en France.

Depuis trois décennies, il donne vie à des licences emblématiques telles que Rayman, qui a fêté ses 30 ans en 2025, Les Lapins Crétins ou Soldats Inconnus, devenues des références internationales.

Plus récemment, le studio a marqué les esprits avec « Prince of Persia: The Lost Crown » (2024), salué par la critique et récompensé par de nombreux prix, dont le Pégase du meilleur jeu vidéo français, ainsi que des distinctions pour son game design, son accessibilité et sa bande-son. Ce succès illustre la capacité d'Ubisoft Montpellier à réinventer des licences iconiques tout en explorant de nouvelles directions créatives.

Implanté à Montpellier, le studio joue un rôle structurant pour la filière locale. Par son rayonnement international, son exigence d'innovation et sa capacité à fédérer les talents, il contribue à faire de la ville un pôle majeur du jeu vidéo en Europe.



VIRTUOS

Virtuos assure le co-développement de tout ou partie d'un jeu vidéo pour le compte d'autres grandes sociétés. Ses interventions vont de la création de personnages et de décors jusqu'au game porting, en passant par le gameplay et l'implémentation de nouvelles fonctionnalités dans les moteurs de jeu.

Fondé en 2004, le groupe basé à Singapour s'appuie sur un vaste réseau de studios répartis en Asie, Europe et Amérique du Nord. Fort de plus de 20 ans d'expertise, il collabore avec 23 des 25 plus grands éditeurs mondiaux (dont Ubisoft, Sony, Nintendo et Microsoft) et a contribué à plus de 1 500 titres.

À Montpellier depuis juin 2022, le studio est désormais placé sous la direction de Clément Galiay, qui supervise également les pôles de Lyon et Paris. Il s'appuie sur l'expertise de Marianne Calva et d'Alexis Vaisse, ce dernier restant une figure clé de la vision technologique du groupe. L'antenne montpelliéraine prévoit de passer de 40 personnes à une centaine d'ici trois ans.

« Virtuos tenait à ouvrir un studio à Montpellier pour la vitalité de ses formations de haut niveau, expliquent-ils. En retour, le groupe apporte à l'écosystème local son approche du co-développement, une expertise aujourd'hui plébiscitée par les professionnels du monde entier ». expliquent Marianne Calva et Alexis Vaisse.



LES PROS DU JEU VIDÉO

WILD SHEEP STUDIO



Fondé en 2012 à Montpellier, Wild Sheep Studio développe sa signature : créer des jeux sensibles, accessibles et empreints de positivité. En 2026, le studio dévoile Adorable Adventures, une aventure contemplative inspirée par la nature sauvage du Parc national des Cévennes.

Aux côtés du studio parisien Double Jack, Wild Sheep a participé au succès de Maestro, un jeu en réalité virtuelle immersif qui plonge le joueur dans la peau d'un chef d'orchestre. Distingué comme Meta's App of the Year, le jeu s'est enrichi de DLC autour de thèmes cultes tels que Harry Potter, Fantasia, Game of Thrones ou Le Seigneur des Anneaux.

En 2026, le studio dévoile Adorable Adventures, une aventure tendre et contemplative inspirée par la beauté sauvage du Parc National des Cévennes. Les joueurs y incarnent Boris, un jeune marcassin curieux, qui parcourt prairies, forêts et plateaux rocheux pour retrouver sa famille. Soutenu par le fonds d'aide ICC métropolitain, le jeu propose une expérience sensible immersive, et émouvante portée par une narration chaleureuse et un sound design soigné.



LES **PROS**

du

son

et de

l'audio



LES SECTEURS DES ICC

C'est le 4^e secteur ICC structuré à 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.

LES PROS DU SON ET DE L'AUDIO

LIGHT FADER

Light Fader compose un parcours sans fausse note. Spécialiste de l'audio, le studio s'appuie sur une expertise développée depuis 2018. Post production, musique et doublage : Light Fader intervient pour le cinéma, la télévision, l'animation et le jeu vidéo.

Fort de ses racines montpelliéraines, le studio rayonne aujourd'hui à l'international. Dirigé par Morgan Dufour, il collabore avec des partenaires et studios de premier plan et s'est notamment imposé sur les marchés asiatiques, en particulier en Chine et au Japon, où des partenariats structurants avec des acteurs locaux soutiennent son développement dans le jeu vidéo.

Light Fader a notamment assuré le doublage français des films Sound of Hope et Le Roi des Rois, ainsi que le montage son du long métrage Belle Enfant. Il participe également à des productions internationales telles que Clair Obscur : Expedition 33 (sound design), Nioh 3 (doublage anglais), Kingdom Come: Deliverance 2 (doublage français) ou Drop Duchy (musique).

Porté par une dynamique internationale, le studio inscrit son développement dans une approche exigeante et résolument tournée vers l'international.



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, 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.



LES PROS DU SON ET DE L'AUDIO

SARABAND

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

Initialement spécialisée dans la post-production sonore, Saraband a progressivement élargi son champ d'expertise pour proposer aujourd'hui une offre complète en post-production image et son.

Ses infrastructures comprennent un laboratoire image, trois salles de montage image, deux salles de montage son, une salle d'étalonnage sur dalle, ainsi qu'un auditorium de mixage Home Atmos et un auditorium de mixage cinéma 7.1, offrant un environnement technique adapté à chaque étape de fabrication.

En avril 2026, l'acquisition d'un projecteur 2K DCI et d'un serveur DCP a marqué une nouvelle évolution, permettant désormais d'étalonner sur grand écran, de projeter et contrôler des DCP, et de réaliser des mixages avec une image parfaitement calibrée.

Saraband accompagne aujourd'hui une grande diversité de projets audiovisuels et cinématographiques, en offrant une solution de post-production intégrée, réunie au sein d'un même lieu.



LA VOIX DU 12



Créé fin 2024 à Montpellier par David Tartar, La Voix du 12 est un studio d'enregistrement spécialisé dans la production de voix off haute définition, prêtes à être mixées. S'appuyant sur l'expertise de son fondateur en interprétation vocale, chaque script est abordé comme un rôle à part entière, qu'il s'agisse d'habiller une antenne radio, de doubler ou d'incarner une publicité.

Le studio propose une offre complète couvrant l'ensemble de la chaîne de production :

L'enregistrement de comédiens ou comédiennes, direction artistique, montage et mixage, avec des livraisons conformes aux standards de diffusion. Il accompagne entreprises, agences de communication et indépendants dans la réalisation de voix off pour des publicités, vidéos institutionnelles, documentaires, bandes annonces tv, et contenus digitaux.

Le studio La voix du 12 est aujourd'hui installé au cœur de la Cité Créative, au sein du musée, renforçant son ancrage dans un écosystème dédié aux industries culturelles et créatives.





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 ?

Ici, le secteur des ICC se porte bien. Se former à l'une de leurs spécialités est l'assurance de trouver un travail passionnant.

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, etc.

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

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

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, etc.

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.

ARTFX



Classée chaque année parmi les meilleures écoles créatives au monde, ARTFX s'impose comme un acteur majeur de l'écosystème des ICC à Montpellier. Cette reconnaissance internationale témoigne de l'excellence de ses formations.

Si les effets visuels (VFX) constituent son domaine d'expertise historique, l'école se distingue également par la qualité de ses filières en animation 2D, animation 3D et jeu vidéo, formant des talents recherchés dans l'ensemble des métiers de la création numérique. De nombreux diplômés intègrent des studios d'animation et de VFX de renommée mondiale, tels que The Yard, Illogic, Mikros ou Framestore. Les étudiants d'ARTFX se distinguent également régulièrement dans les plus grands festivals internationaux. Dernier exemple en date : Azimuth (promotion 2025), récompensé en février 2025 par le prix du meilleur film étudiant aux VES Awards - une distinction obtenue pour la troisième année consécutive.

Depuis 20 ans, ARTFX cultive un positionnement unique, fidèle à son ADN : une école « créée par des professionnels pour les professionnels ». Ancrée à Montpellier, elle contribue activement à l'attractivité du territoire et participe à l'implantation de studios dans la région. L'année 2024 a ainsi marqué une étape symbolique avec la célébration de ses 20 ans. Et l'avenir s'annonce tout aussi prometteur : à la rentrée 2028, ARTFX inaugurera son nouveau campus montpellierain dédié aux arts numériques, au coeur du quartier Parc Marianne - un espace de 18 000 m² pensé pour étudier, vivre et créer.



CITÉ DES SCÉNARISTES

Labellisée France 2030, la Cité européenne des scénaristes œuvre au renouvellement des talents et des récits. Son action phare repose sur un Centre de compagnonnage, déployé dans cinq territoires, dont la région Occitanie.

Créé en 2021 en coopération avec l'AFDAS, ce dispositif accompagne des scénaristes émergents pour accélérer leur insertion dans le secteur audiovisuel (séries, long-métrage, prise de vue réelle, animation), à travers un parcours de cinq mois structurés en deux temps : une phase théorique intensive de cinq semaines, suivie d'une immersion professionnelle de quatre mois au sein d'équipes d'écriture, aux côtés de scénaristes confirmés.

Ce compagnonnage permet aux apprenants de se former aux pratiques concrètes du métier (coordination d'écriture, recherche documentaire, rédaction de fiches de lecture, écriture à blanc), tout en développant leur réseau professionnel.

En 2024 et 2025, en moyenne, 63 % des apprenants ont obtenu un ou plusieurs contrats en tant qu'auteurs dans les 18 mois suivant la fin du parcours de compagnonnage.

Soutenue par la Région Occitanie, la Cité de l'Économie et des Métiers de Demain ainsi que la Métropole de Montpellier, cette formation répond au besoin de structuration d'un pôle d'écriture à l'échelle régionale.



ESMA

Les ICC à Montpellier sont indissociables de l'ESMA, l'École Supérieure des Métiers Artistiques. Depuis plus de 30 ans, 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, ILM, Icon Creative Studio, Dreamworks, Illumination Mac Huff, Sony Animation, Mathematic, 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.



NOUVELLES ÉCRITURES

Créée en 2021 en Île-de-France et installée à Montpellier en 2025, Nouvelles Écritures est une école gratuite dédiée à la création de séries, ouverte à tous sans condition de diplôme. Son objectif est de favoriser la diversité des voix et de promouvoir l'égalité des chances dans l'accès aux métiers de l'audiovisuel.

Pour ce faire, l'école mise sur une pédagogie de projet immersive, qui combine ateliers, masterclasses et immersion professionnelle pour former des professionnels préparés et adaptés aux réalités de l'industrie audiovisuelle.

L'école propose deux formations : Scénariste de série (formation certifiante) et La Fabrique de la Série. La première a pour objectif de former des scénaristes de série, tandis que la seconde, initie les jeunes de 18 à 25 ans à l'ensemble des métiers d'une série, de l'écriture à la post-production.

Des modules courts permettent également aux scénaristes d'acquérir ou de renforcer leurs connaissances des outils de la dramaturgie de série. Son installation à Montpellier a été activement soutenue par la Métropole, qui l'a accompagnée dans sa recherche de locaux.



OBJECTIF 3D



Implantée au cœur du parc scientifique Agropolis, Objectif 3D décline son offre de formation autour de trois cursus professionnalisants : un bachelor Cinéma d'Animation 3D & VFX, un bachelor Game Art & Design et un bachelor Game Tech & IA.

Fondée en 1999, Objectif 3D est une école d'enseignement supérieur indépendante et pionnière, qui a fait le choix d'une pédagogie à taille humaine.

Résolument tournée vers l'industrie, l'école forme ses étudiants sur les outils de référence du secteur : Unreal Engine, Nuke, Maya, Substance, et bien d'autres. Elle est d'ailleurs la première école montpelliéraine à avoir intégré l'Unreal Engine d'Epic Games à ses programmes.

Avec pas moins de 11 spécialisations disponibles, chaque étudiant peut affiner son profil et se positionner précisément sur les métiers qui le passionnent, qu'il s'agisse de l'animation, du cinéma ou du jeu vidéo.

Chaque année, de grands studios nationaux et internationaux viennent puiser leurs nouveaux talents dans ses rangs pour donner vie à leurs projets les plus ambitieux, à l'image de productions emblématiques telles qu'Avatar, Wednesday, Assassin's Creed, Arcane ou encore Game of Thrones.



SLOPE TRAINING

Lauréat de l'appel à projet France 2030 La Grande Fabrique de l'Image, Slope se positionne comme le premier centre de formation d'excellence aux métiers du son pour le film et le jeu vidéo.

Au cœur de la Cité Créative, Slope forme des professionnels au plus haut niveau d'exigence dans les 3 domaines suivants :

- Création sonore pour le film & le jeu vidéo
- Composition musicale à l'image & interactive
- Métiers de la voix en Studio

Forts d'un panel de plus de 60 formateurs - des experts issus des plus grands studios de France et du monde - et d'un réseau de partenaires internationaux, Slope fournit, aux apprenants des formations en accord avec les besoins des entreprises, et aux ICC les meilleurs talents dans l'audio.



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 post-production, 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 professionnelles 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 d'apprenants de la formation professionnelle 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 Afalula, agence française pour le développement d'AIUla, présidée par Jean-Yves Le Drian, et dispense depuis fin 2024 une série de formations techniques aux métiers du cinéma à AIUla, en Arabie Saoudite.

En 2026, l'École Travelling s'associe à l'IUT Montpellier-Sète pour créer un diplôme universitaire d'éco-technicien dédié aux industries du cinéma et de l'audiovisuel.

FORMATIONS UNIVERSITAIRES

Les cursus universitaires

L'Université Montpellier Paul Valéry se distingue par son département Cinéma, Audiovisuel et Nouveaux Médias.

Elle propose une Licence et des Masters spécialisés : Cinéma et Audiovisuel (parcours recherche, production, diffusion, création documentaire) et Création numérique (images animées et technologies interactives), ainsi qu'un parcours jeu vidéo au sein du département des Arts Plastiques. L'université offre ainsi une formation complète aux métiers de l'image et du numérique.

L'Université forme des experts dans l'image, l'informatique graphique, la réalité virtuelle et le jeu vidéo. Le Master IMAGINE prépare ingénieurs et chercheurs à des métiers allant du chef de projet imagerie au lead programmeur 3D ou chercheur en traitement d'image et modélisation 3D. Elle offre également plusieurs Diplôme Universitaires pratiques en création audiovisuelle, post-production, management de projets vidéoludiques et eco-technicien dans les industries culturelles : des formations courtes adaptées aux besoins du marché de l'emploi.

Le Campus des Métiers et des Qualifications Design et Industries Créatives (DIC)

Le Campus des Métiers et des Qualifications Design et Industries Créatives (DIC) est porté conjointement par l'Académie de Montpellier et la Région Occitanie. Il fédère établissements de formation, entreprises et partenaires institutionnels autour de 10 secteurs d'activité. Il met en lumière une offre de formation complète, du CAP au Doctorat, en formation initiale, apprentissage ou continue, et favorise les passerelles entre filières pour répondre aux besoins des métiers du design et des industries culturelles et créatives



LES PROS DE LA FORMATION



Master Création Numérique

ALGRAVE.

HT_M_E_L



LES ASSOS

des
ICC

LES SECTEURS DES ICC

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

Les ICC ne dérogent pas à la règle, et ici aussi des 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 d'Occitanie (APIFA), Montpellier Images Animées, Push Start dans le jeu vidéo, ou le tout récent Montpellier ACM SIGGRAPH Chapter vous donnent rendez-vous pour échanger sur des enjeux économiques, technologiques, sociétaux, à l'occasion de rencontres constructives et toujours conviviales !

APIFA

APIFA Occitanie, c'est la voix des sociétés de production indépendantes. Créée en 2016, elle rassemble les sociétés indépendantes de production déléguée de films, tous genres confondus, sur l'ensemble du territoire.

Présidée par la productrice montpelliéraine Alice Baldo, l'association compte près de 70 membres réunis au sein de plus de 50 sociétés de production. Elle fédère ainsi les professionnels du secteur, contribue au dynamisme de la filière et défend leurs intérêts auprès des partenaires de la profession et des pouvoirs publics, à l'échelle locale, régionale, nationale et européenne.

Elle a également pour vocation de renforcer et promouvoir l'activité de production audiovisuelle et cinématographique, en valorisant la richesse des talents et la diversité des œuvres (co-)produites et fabriquées en Occitanie.

« Il ne se passe pas un trimestre sans qu'un film produit par l'un de nos membres soit sélectionné dans un grand festival de cinéma », souligne Sophie Bourdon, 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 des producteurs indépendants d'Occitanie qui vient d'élire son nouveau bureau avec à sa tête Pierre de Cabissole (Supamonks) 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.



LES ASSOS

MONTPELLIER ACM SIGGRAPH CHAPTER

Créée en septembre 2023, quelques semaines après 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 montpelliérains « *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 Occitanie de le soutenir* », souligne Flavio Perez.



PUSH START



Montpellier est l'un des principaux foyers du jeu vidéo. Il était donc normal que Push Start y voit le jour.

Créé en 2015 sous forme d'association, ce regroupement régional des professionnel·les et des futur·es professionnel·les du jeu vidéo, présidé par Kevin Bard (DigixArt), 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. On retrouve entre autres Fireplace Game (En Garde!), Duper (Day of the Shell) ou encore Sandfall Interactive (Clair Obscur: Expedition 33) parmi les alumni du programme.



MONTPELLIER

VENEZ REFAIRE LE MONDE AVEC NOUS !



Rendez-vous sur
entreprendre-montpellier.com



MONTPELLIER LET'S MAKE A NEW WORLD!



Visit

entreprendre-montpellier.com/en

