

“ 2 000 emplois
dans la métropole ”



PHILIPPE SAUREL,
président de Montpellier
Méditerranée Métropole,
maire de la Ville
de Montpellier

Y a-t-il un tissu industriel métropolitain ?

Oui, si notre métropole est réputée dans le domaine de la santé ou pour le dynamisme de ses start-up, il est un secteur économique dont on parle moins qui est en pleine expansion. Il s'agit des industries culturelles et créatives (ICC). À Montpellier, les ICC sont surtout concentrées dans les filières du cinéma, de la télévision, du jeu vidéo, de l'animation 3D, des effets spéciaux, du design... des industries qui sont un levier majeur du développement, dans un secteur qui progresse plus rapidement que le reste de l'économie. Un domaine propice à l'innovation, tourné vers l'avenir !

Qu'apportent ces industries au territoire ?

Elles apportent de l'emploi, près de 2 000 sur le territoire, avec des acteurs majeurs, comme Ubisoft ou France Télévisions, qui ont choisi de s'implanter ici. Ces industries contribuent au rayonnement national et international de la métropole. Montpellier est aujourd'hui reconnue par de grands studios américains, comme Disney ou Pixar, qui viennent chercher leurs nouveaux talents à la sortie de nos écoles.

Que fait la Métropole pour les ICC ?

Pour favoriser le développement des ICC, la Métropole a lancé le projet de Cité Créative. Un nouveau quartier construit sur les anciennes friches de l'École d'application d'infanterie à Montpellier. Un lieu où des acteurs clés de l'écosystème (entreprises et écoles) s'installeront dès 2020 et pourront profiter d'équipements dédiés (studios, halle Tropisme, lieux de coworking, scène...). La Cité créative a d'ailleurs été couronnée meilleur projet d'attractivité du territoire 2017 par le SIATI, sommet immobilier, aménagement du territoire & infrastructure à Paris. Elle accompagne également des start-up des ICC dans ses pépinières ou encore coordonne les tournages sur son territoire grâce au Bureau d'accueil des tournages métropolitain.



DOSSIER

Des industries culturelles et créatives made in Montpellier

La production des Industries Culturelles et Créatives (ICC) est partout, mais pas toujours identifiée comme telle. Édition, cinéma, musique, radio, télévision, arts de la scène et depuis peu, jeux vidéo sont issus des industries culturelles traditionnelles, auxquelles l'architecture, le design, la publicité, l'artisanat, la mode ou le tourisme culturel sont adjoints au titre des industries créatives. Place forte de cette industrie, la métropole compte de nombreuses écoles, start-up, TPE-PME et entreprises mondialement reconnues qui forment un écosystème florissant aux fortes perspectives de croissance et d'emplois. La métropole, terre de tournages a vu, par exemple récemment, l'installation des studios de France Télévisions à Vendargues, producteur notamment d'*Un si grand soleil*. Plongez dans l'univers de ces industries culturelles et créatives qui se croiseront dans quelques mois au sein de la Cité Créative à Montpellier, un quartier qui leur sera entièrement dédié.

Les ICC dans la métropole

Les industries culturelles et créatives (ICC) se déclinent en autant de domaines que les champs de la créativité et la culture le permettent. La filière se structure à Montpellier autour du cinéma, de l'animation, des effets spéciaux, du jeu vidéo et de la radio.

113 TOURNAGES

ou projets cinématographiques ont été accueillis sur le territoire en 2017.

UN FEUILLETON QUOTIDIEN TOURNÉ DANS LA MÉTROPOLE

France Télévisions a choisi d'implanter ses studios dans la métropole pour tourner *Un si grand soleil*, son feuilleton quotidien. 180 salariés travaillent chaque jour sur les 16 000 m² de plateau à Vendargues, mais aussi sur de nombreux lieux de tournage dans la métropole.

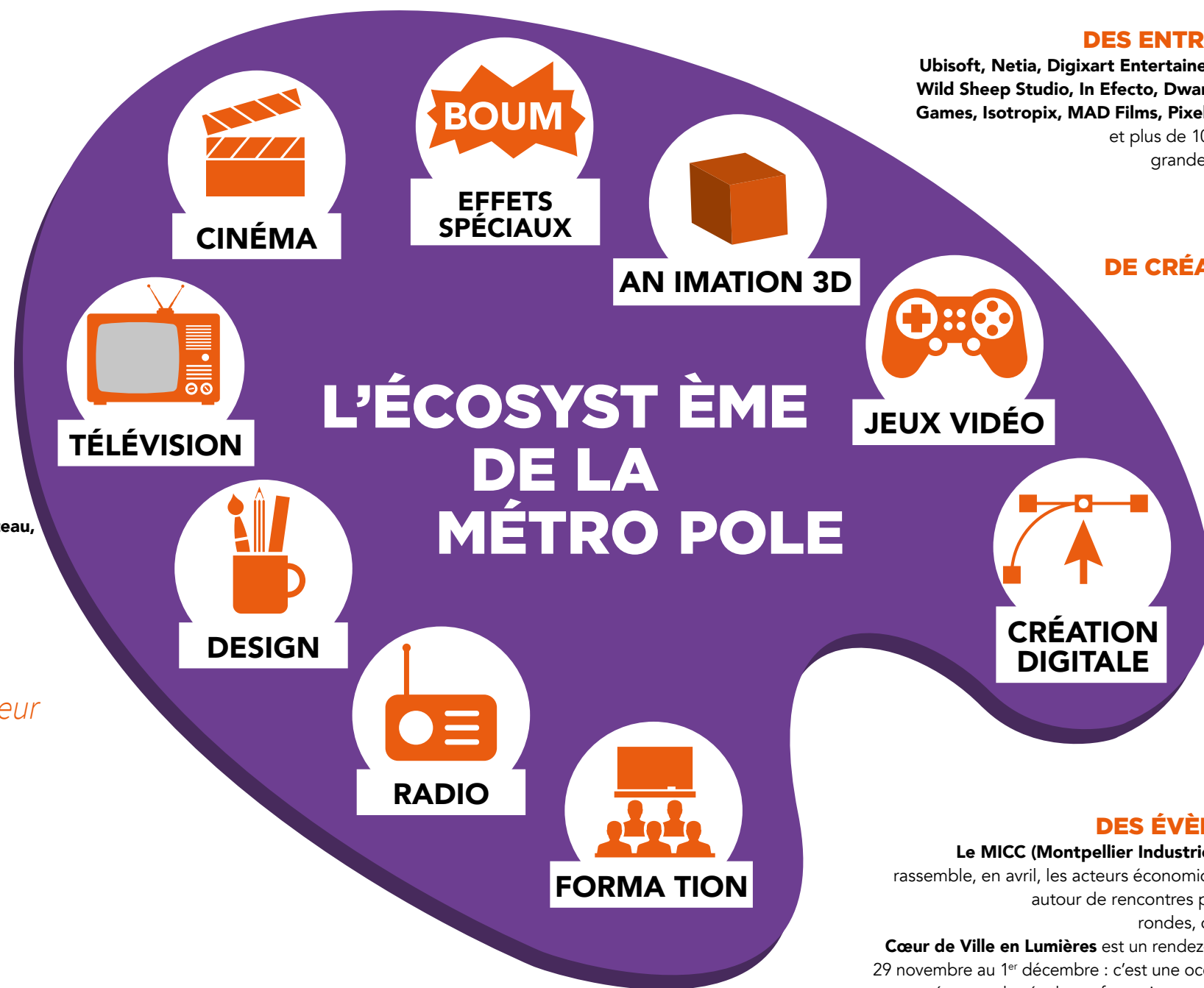
DES ÉCOLES

Esdac, Studio M, Esicad Montpellier, ArtFx, lycée Jean-Monnet, IFC Montpellier, cours Florent, E.artsup, Esbam-MoCo, IEFAR-Gam, Objectif 3D, le Plateau, Travelling, université Paul Valéry, le Réseau Icônes avec quatre écoles : ESMA, l'ETPA, Ciné Créatis et IPESAA...

“ La Cité Créative sera un pôle majeur pour les industries culturelles et créatives dès 2019 ”



CHANTAL MARION, vice-présidente déléguée au développement économique, à l'innovation et à la planification urbaine, adjointe au maire de Montpellier



DES ENTREPRISES LEADERS

Ubisoft, Netia, Digixart Entertainment, Wardenlight Studio, Wild Sheep Studio, In Efecto, Dwarf Animation Studio, Féerik Games, Isotropix, MAD Films, Pixel Reef, France Télévisions... et plus de 100 designers installés dans la grande aire urbaine de Montpellier.

70 STUDIOS DE CRÉATION NUMÉRIQUE

spécialisés dans le cinéma, les jeux vidéo, la publicité...

UN RÉSEAU ASSOCIATIF DYNAMIQUE

Illusion & Macadam
Push Start
Effets Stars
Sud Piccel
#PasSansDesign

DES ÉVÈNEMENTS PHARES

Le MICC (Montpellier Industries Culturelles et Créatives) rassemble, en avril, les acteurs économiques et culturels du territoire autour de rencontres pro, de workshops, de tables rondes, d'ateliers, de consultations...
Cœur de Ville en Lumières est un rendez-vous grand public majeur du 29 novembre au 1^{er} décembre : c'est une occasion unique de valoriser les compétences des écoles et formations en animation et effets spéciaux.

TROIS QUESTIONS À...

“ Les ICC permettent à un territoire de rayonner ”



VINCENT RAUFAST, consultant Ernst & Young et associés Paris, responsable des panoramas des Industries Culturelles et Créatives

Quel est l'impact économique des ICC ?

Selon notre étude de 2016, les ICC ont généré dans le monde 2 250 milliards de dollars de chiffre d'affaires et près de 30 millions d'emplois. L'Europe est le deuxième bloc, derrière l'Asie, avec 709 milliards de dollars et 7,7 millions d'emplois. La France, l'Allemagne et le Royaume-Uni représentent à eux trois près de la moitié de la performance européenne.

Quelle part les ICC représentent-elles dans l'économie française ?

Les ICC ont créé 1,2 million d'emplois en 2013, ce qui représente 5 % de l'emploi total. Nous notons une croissance continue de 1,5 % par an. La France se distingue dans les domaines du livre et de la publicité. Certains secteurs participent aux bons résultats du commerce extérieur. Je pense notamment aux jeux vidéo, dont 80 % de la production est destinée à l'export.

C'est un atout pour un territoire ?

Les acteurs culturels, mais surtout les collectivités, ont pris conscience de la valeur économique des ICC qui accompagnent et parfois stimulent la révolution numérique. Elles permettent à un territoire de rayonner et de créer des emplois. La concurrence est rude et les collectivités ne doivent pas se reposer sur leurs lauriers. Il faut toujours avoir un coup d'avance !

Ces créatifs d'ici

Écoles et entreprises sont autant de réservoirs de forces vives qui participent à la richesse des industries culturelles et créatives. Découverte de quelques un de ces acteurs...

DIGIXART Des jeux porteurs



11-11 : Memories Retold, la dernière histoire imaginée par Yoan Fanise, un récit de guerre instructif en jeu vidéo.

C'est accompagné par le BIC de la Métropole que Digixart a grandi ces trois dernières années. Ce studio indépendant installé à la pépinière Cap Omega compte déjà une dizaine de salariés et fait parler de lui bien au-delà des frontières nationales. Il faut dire que son pdg, Yoan Fanise n'est pas un débutant en matière de jeux vidéo. Ancien d'Ubisoft, il a notamment créé le langage des *Lapins crépins* et travaillé sur *Beyond Good and Evil*. Mais c'est l'envie de concevoir des jeux « porteurs de messages » qui l'a conduit à se lancer dans l'entrepreneuriat. Après un premier succès avec *Lost in Harmony* et ses 2,5 millions de joueurs, Digixart sort son premier jeu sur console, *11-11 Memories Retold* à l'occasion du centenaire de la Grande Guerre. « Ce jeu d'aventure narratif au graphisme unique montre ce que signifie qu'être entraîné dans la guerre, décrit son créateur qui s'est entouré du studio anglais Aardman (*Chicken Run*, *Wallace et Gromit...*) et de l'éditeur japonais Bandai Namco. La première guerre a été marquante pour ma famille. Avec ce jeu, j'avais envie de rendre hommage à mon arrière-grand-père, tout en sensibilisant les plus jeunes à cette période. »

digixart.com

ARTFX Une école d'excellence

En 2004, Gilbert Kiner, alors superviseur d'effets spéciaux, crée ArtFX à Montpellier. « J'ai choisi d'implanter l'école ici car je cherchais une ville universitaire, à fort dynamisme tournée vers le numérique, avec en prime le bonus climat », s'enthousiasme le fondateur. ArtFX forme « des compétences » pour les grands studios d'animation et d'effets spéciaux. Avec 80 diplômés par an, 60 dans la filière animation-effets spéciaux et les 20 autres dans le jeu vidéo, ce sont autant d'étudiants qui entrent directement chez Double Negative, Warner Bros, Ubisoft, Illumination Mac Guff, Framestore, Mathematic... On ne compte plus les blockbusters sur lesquels les anciens étudiants ont travaillé. Pour ne citer qu'eux, *Star Wars*, *Moi, moche et méchant 3*, *Game of Thrones*, *Batman versus Superman*... Derrière leurs écrans, ou en tournage, ils se forment à cette fameuse French touch, un mélange de talent, de compétences, mais aussi d'esprit. Car l'école enseigne les techniques, mais aussi des valeurs, notamment celles du travail collaboratif. Un cursus 100 % en anglais qui attire de plus en plus d'étudiants étrangers. À la sortie d'ArtFX, il y a trois offres d'emplois par étudiant et 70 % d'entre eux partent travailler à l'international dans les trois mois qui suivent la fin de leurs études. Les effets spéciaux ne connaissent pas la crise.

artfx.fr



Les étudiants en plein tournage mixeront ensuite images de synthèse et réelles.

MAD FILMS Des films pour Arte



Origin Arena, la dernière série d'animation de 39 épisodes, a été dévoilée en septembre.

Société de production de films d'animation basée à Castelnau-le-Lez, Mad Films a été créée en 2010 par Jean Mach et Pierre Lergenmüller. Elle s'est fait connaître grâce à sa série à succès *Points de repère*, diffusée sur Arte qui revisite des grands moments de l'Histoire en images d'animation. Un beau succès qui a notamment été adapté en Russie et aux États-Unis. Sa dernière création, *Origin Arena* met en scène des personnages connus comme Léonard de Vinci ou Marie Curie. Employant une cinquantaine de personnes,

Mad Films affiche un chiffre d'affaires annuel de 3,6 millions d'euros. « Grâce à la labellisation French Tech, la Métropole de Montpellier dispose d'un vivier pour les métiers dont nous avons besoin. On sent une émulsion en production audiovisuelle », assure Jean Mach dont le prochain projet est un long-métrage filmé en images réelles et en réalité virtuelle qui se passe à 80 mètres sous les mers...

facebook.com/mad.filmsmi

NETIA Vers la radio du futur

Au sein de l'écosystème de la Métropole, Netia, éditeur de logiciels de renommée mondiale pour les radios, a conquis plus de 20 % du marché des grandes radios nationales, de service public ou privées dans le monde, soit une centaine de clients dans quarante pays. Rachetée en 2017 par la SAS Radio Act, une société de conseil et de services, Netia est le premier jalon d'un projet plus vaste imaginé par son dirigeant Vincent Benveniste : « Nous sommes porteurs du projet des Ateliers FM qui sera un pôle dédié au monde de la radio au cœur de la Cité Créative. Dans un même lieu, nous rassemblerons les différents acteurs afin de créer des synergies entre eux. » Parmi les nombreuses pistes figure le développement des



Netia a toujours été à la pointe des innovations dans le domaine de la radio.

radios visuelles englobant des éléments qui ne sont pas uniquement de la vidéo, mais aussi des compléments de contenu comme des cartes, des chiffres, des données existantes ou que l'on peut créer spécifiquement.

netia.com

ESMA Une renommée mondiale

En décrochant la troisième place mondiale dans la catégorie Meilleure école d'animation dans le palmarès Rookies, l'École Supérieure des Métiers Artistiques (ESMA) est ainsi saluée par les professionnels du secteur. Depuis 1993, cet établissement privé de Montpellier permet à ses 750 élèves, à l'issue d'une formation de quatre ans, de rejoindre de grands studios prestigieux apparaissant ainsi aux génériques de films, séries ou jeux vidéo. « Notre école propose des enseignements en adéquation avec le milieu professionnel, afin de faciliter l'insertion et la réussite de ses étudiants, explique Karim Khenissi, le directeur général. Nous leur donnons également la possibilité de dépasser le fait d'être de simples exécutants, mais d'acquérir des compétences d'encadrement. » La prochaine étape de l'ESMA est son déménagement en 2020 au sein de la Cité Créative dans un campus s'étendant sur 16 000 m², qui accueillera 1 400 étudiants.

esma.fr



Les travaux des élèves sont régulièrement distingués à l'international.



La Cité Créative accueillera l'écosystème des ICC dans un esprit de friche urbaine mêlant structures pérennes et architectures éphémères.



La Cité Créative

La Cité Créative va regrouper de nombreuses entreprises et centres de formation des Industries Culturelles et Créatives (ICC). Ce nouveau quartier mixte vivra, d'ici 2020, au rythme du bouillonnement culturel et créatif de la métropole. Première ouverture dès janvier 2019 : la halle Tropisme.

Implantée sur la friche militaire de l'ancienne École d'Application de l'Infanterie (EAI), la Cité Créative sera le premier quartier dédié aux Industries Culturelles et Créatives (ICC) à pousser au cœur de la métropole. Cette cité, projet d'urbanisme mixte, va voir le jour d'ici 2020 sur 20 hectares, à quelques mètres du parc urbain Montcalm. « Une reconquête de la ville sur la ville pour donner une nouvelle vie à l'ancien site de l'EAI après des décennies de vocation militaire et le transformer en pôle créatif et culturel », explique Chantal Marion, vice-présidente déléguée au développement économique et à la planification urbaine, adjointe au maire de Montpellier. 35 000 m² d'activités tertiaires et commerciales seront associés aux 2 500 futurs logements. Le quartier sera desservi par la ligne 5 de tramway.

Le cœur du réacteur

Plus qu'un nouveau quartier, la Cité Créative sera le cœur du bouillonnement culturel et créatif de la métropole. Un lieu où se croisent ceux qui fabriquent la culture et ceux qui la

vivent. Élément structurant de l'écosystème des ICC, la cité accueillera le réseau Icônes, référence dans les formations liées aux ICC au sein d'un campus à rayonnement international de 1 400 étudiants. Avec ses quatre écoles spécialisées, dont l'Esmat (voir p.31), l'Ipesaa, l'Epta et Cinecreatis, le campus créatif formera des professionnels aux arts appliqués, design graphique, cinéma d'animation et effets spéciaux. Une fois formés, les jeunes professionnels y trouveront un incubateur d'entreprises pour se lancer. Quant aux entreprises, elles sont nombreuses à vouloir s'y implanter, dont des start-up et des leaders du secteur. Pour Sébastien Chort, computer graphics supervisor du studio Blur en Californie (*South Park le film*, *The Mask 3D...*), « ce projet est une fantastique opportunité qui se présente aux sociétés du secteur de l'animation en recherche de développement, en leur offrant un espace technologique de grande qualité au service d'une mission créative sur le long terme. Les studios internationaux portent un grand intérêt envers ce genre d'initiative. »

La Cité Créative offrira aussi des services et des équipements mutualisés (studios son, motion capture, salle multifonctionnelle de 400 places, une scène, des espaces de vie, de coworking et de détente...).

Défricheur culturel

Pionnière parmi les pionnières, la halle Tropisme, portée par l'accompagnateur de projets culturels et artistiques Illusion et Macadam, ouvrira début 2019. Actuellement en chantier, elle fait déjà vivre le lieu lors de manifestations ponctuelles (voir ci-contre) en attendant son ouverture.

20 ha

C'est la superficie du nouveau quartier Cité Créative qui offrira 2 500 logements et 35 000 m² d'activités tertiaires et commerciales dédiés aux industries culturelles et créatives. L'ensemble sera desservi par la future ligne 5 de tramway.

La halle Tropisme ouvre en janvier

La halle Tropisme est le premier projet à prendre place au sein de la Cité Créative. Ce tiers-lieu, piloté par la coopérative Illusion & Macadam, est aménagé dans une ancienne halle mécanique de 4 000 m² construite en 1913 sur le site de l'ex-EAI. En collaboration avec la Métropole de Montpellier, Illusion & Macadam proposera dès janvier un lieu alliant à la fois les échanges, le social, le culturel et le créatif. Elle accueillera une communauté de 200 acteurs professionnels, issus d'une soixantaine de métiers : spectacle vivant, jeu vidéo, audiovisuel, impression 3D, web, patrimoine, design, graphisme, communication, architecture, urbanisme... Dans la halle, plusieurs modules en bois sont destinés à abriter les espaces de travail connectés (privatifs ou en open space) loués au mois à un prix inférieur à celui du marché. « La Métropole nous met la halle à disposition pendant onze ans et demi. Les travaux d'aménagement sont intégralement financés par trois fonds d'investissement à impact

social », explique Jordi Castellano, co-gérant du projet. Outre ces bureaux, la halle Tropisme propose une plateforme de production de projets et des services d'accompagnement et de conseils en financement.

Un lieu ouvert à tous

Le lieu sera également ouvert au public. Des espaces de vie offriront un restaurant et seront dédiés à des manifestations publiques. Ainsi, le festival Tropisme 2019 inaugurera les lieux en janvier, puis sera ensuite décliné toute l'année. « Nous offrirons également aux artistes l'occasion de se produire. Nous avons un espace extérieur assez vaste, propice à des manifestations temporaires en tout genre, ajoute Jordi Castellano. Surtout, nous souhaitons que les habitants du quartier, en pleine expansion, s'approprient la halle. Pourquoi ne pas y installer des producteurs de fruits et légumes locaux ou une boulangerie ? Tout est ouvert. »

tropisme.coop



La halle Tropisme et son restaurant seront inaugurés en janvier. Benji Vicens, le chef du restaurant, a déjà fait vivre le lieu en ouvrant une table d'hôtes durant le chantier.

Illusion & Macadam

Illusion & Macadam est une coopérative qui travaille comme un incubateur. Depuis 18 ans, la structure accompagne les artistes dans tout le processus de la production d'œuvres et les porteurs de projets dans le domaine culturel. Avec l'idée de mutualiser des services, notamment les services administratifs, d'offrir un centre de formation et des activités de production déléguée. Une trentaine de salariés permanents accompagnent 300 structures culturelles pour tout ce qui est « administratif » et, selon les années, Illusion & Macadam forme 250 à 350 stagiaires.

Foodisme à la halle

La halle Tropisme accueillera en son cœur un bar restaurant qui ouvrira en janvier en même temps que le lieu. À sa tête, Benji Vicens, chef catalan, connu pour sa cuisine de saison, ses épices créatives et ses mélanges audacieux. Ce dernier a travaillé à Paris, à La Réunion et à Montpellier, où il a participé à l'ouverture du Café de La Panacée. En octobre, Benji Vicens a organisé cinq tables d'hôtes dans le chantier de la halle, en invitant des producteurs locaux et en confectionnant cinq menus thématiques avec leurs produits. Un avant-goût de ce que proposera le restaurant.

Un festival en ouverture

Le festival Tropisme 2019 sera l'évènement inaugural de la halle Tropisme du 18 au 20 janvier. Après trois éditions à La Panacée, puis à Victoire 2, le festival hybride mêlant concerts, Dj sets, performances et projections numériques, productions culinaires... s'installe dans ses murs pour ne faire plus qu'un. Car désormais, Tropisme vivra au fil de l'année avec des temps forts.



montpellier3m.fr/cite-creative