



Pôle de Création Multimédia

par Laurent FRIZON

Pôle de Création Multimédia

Présentation

1. Ambition générale

Le Pôle de Création Multimédia a pour objectif de doter le territoire de Valserhône d'un outil structurant dédié à l'image, à l'innovation numérique et aux métiers émergents de l'audiovisuel.

Ce projet vise à créer un écosystème complet associant production, formation, expérimentation technologique et diffusion, au service des habitants, des acteurs éducatifs et des entreprises du territoire.

Il se positionne comme un levier de développement économique, culturel et technologique, en cohérence avec les orientations régionales et nationales en matière d'image animée, d'innovation numérique et de formation.

2. Un équipement structurant pour le territoire

Le pôle rassemble des infrastructures professionnelles jusqu'ici absentes du bassin valserhonois, avec trois unités principales :

- **Studio TV multi-caméra**

Un plateau équipé pour les captations en direct, émissions, conférences filmées et projets pédagogiques.

Il permet aux associations, établissements scolaires, entreprises et collectivités de disposer d'un outil moderne de communication et de production.

- **Studio fond vert (incrustation)**

Un espace destiné aux environnements virtuels, aux effets spéciaux et aux projets hybrides.

Il facilite l'expérimentation, la création de contenus innovants et l'initiation des jeunes aux nouvelles technologies de l'image.

- **Plateaux de tournage modulables**

Des espaces capables d'accueillir courts métrages, films institutionnels, ateliers d'éducation artistique et culturelle, créations artistiques ou projets étudiants.

Ces plateaux sont accessibles aux équipes locales comme aux productions extérieures.

3. Une filière complète : image, son, création numérique

Pôle Animation et Contenu Numérique

- Production de courts métrages, séries, films d'animation.
- Développement de contenus pour le web et les réseaux sociaux.
- Scénario, storyboard, montage, VFX, compositing.

Pôle VR / AR / XR – Réalité immersive

- Création d'expériences immersives artistiques, culturelles et éducatives.
- Développement d'un laboratoire XR accessible aux écoles et associations.
- Accueil de résidences d'artistes numériques et développeurs.

Pôle Son

- Studio d'enregistrement et de postproduction.
 - Ateliers pédagogiques, projets musicaux, voix-off, podcasts.
 - Possibilité d'intégrer un pôle d'apprentissage musical.
-

4. Formation, inclusion et émergence des talents

Le Pôle de Création Multimédia intègre un centre de formation et de sensibilisation aux métiers de l'image et du numérique :

- ateliers scolaires et périscolaires,
- formation initiale 2D/3D, XR, IA créative,
- alternance et formation continue,
- accompagnement des jeunes publics, demandeurs d'emploi et réinsertion professionnelle.

Ce dispositif favorise l'accès aux métiers d'avenir, renforce la cohésion sociale et développe les compétences numériques du territoire.

5. Un projet en cohérence avec les priorités territoriales

Le pôle répond à des enjeux identifiés par les collectivités :

- Structurer une filière économique locale autour de l'image et du numérique.
- Renforcer l'attractivité du bassin Valserhône face aux pôles d'Annecy, Genève et Lyon.
- Créer des emplois directs et indirects dans les industries créatives.
- Favoriser l'insertion et la formation des jeunes du territoire.
- Offrir des infrastructures modernes aux associations, écoles, entreprises et institutions publiques.
- Attirer des productions extérieures, génératrices de retombées économiques locales.

6. Impacts attendus

La création du Pôle de Création Multimédia de Valserhône entraînera mécaniquement des emplois et activités directes et indirectes grâce à plusieurs dynamiques structurelles.

Économiques

- 5 à 20 emplois directs sur 5 ans (hors intermittents)
- Développement d'une filière locale (animation, XR, jeu vidéo).
- Attractivité des productions extérieures (tournages, résidences).

Culturels

- Production d'œuvres locales (courts, films, contenus numériques).
- Développement d'un espace culturel dédié à l'image.
- Rayonnement régional, national et international.

Sociaux

- Accès à la formation pour un large public.
- Inclusion et montée en compétences des jeunes.
- Coopération entre écoles, associations et institutions.

Technologiques

- Valorisation de la filière XR.
- Recherche appliquée en IA créative et technologies immersives.
- Création d'un laboratoire de R&D accessible au territoire.

7. Effet d'entraînement de la filière Image & Numérique

En rassemblant des unités de production (animation 2D/3D, XR, postproduction, studios), le Pôle devient un nœud d'activité pour des intervenants extérieurs : intermittents, techniciens, graphistes indépendants, prestataires son, éclairagistes, décorateurs, sociétés de location de matériel, consultants en innovation numérique.

Ces besoins ne peuvent être entièrement couverts en interne et génèrent un recours régulier à des acteurs locaux ou régionaux.

2. Attractivité pour les productions extérieures

Les plateaux, studios fond vert et infrastructure TV permettent d'accueillir des projets institutionnels, publicitaires, culturels ou scolaires.

Chaque production accueille des équipes, fait appel à des entreprises annexes (hébergement, restauration, transport, régie, coiffure/maquillage, fournisseurs techniques), créant ainsi un tissu d'activités induites sur le territoire.

3. Développement d'un écosystème de services complémentaires

La présence d'équipes créatives favorise l'installation de services connexes :

- agences de communication et studios indépendants,
- prestataires XR, motion design, captation,

- sociétés informatiques (maintenance, serveurs, réseau),
- boutiques spécialisées (informatique, audiovisuel, accessoires).

4. Effet de formation et insertion professionnelle locale

Le centre de formation intégré génère un flux constant d'étudiants.

Ce public crée des besoins indirects (logement, restauration, mobilité, vie culturelle) et alimente ensuite les entreprises locales en profils qualifiés, facilitant la création d'activités nouvelles (start-ups, studios indépendants, micro-entreprises).

5. Renforcement de la dynamique culturelle et événementielle

Ateliers, résidences, conférences, tournages pédagogiques, actions avec les écoles et associations génèrent du travail pour :

- intervenants artistiques,
- médiateurs culturels,
- organisateurs d'événements,
- prestataires techniques événementiels.

6. Accumulation d'effets économiques induits

Les 5 à 20 emplois directs prévus à 5 ans s'accompagnent généralement d'un multiplicateur économique applicable à la filière audiovisuelle (entre 1,5 et 2 selon les études CNC et régionales).

Cela signifie qu'un emploi créé dans un pôle audiovisuel induit **0,5 à 1 emploi indirect** dans les services, la technique ou la formation.

Synthèse claire

Le Pôle crée des emplois indirects car il :

- attire des productions extérieures ;
- fait appel à une large chaîne de prestataires ;
- développe un écosystème de services créatifs ;
- génère un flux d'apprenants et de professionnels ;
- active des secteurs connexes (hébergement, restauration, transports, événementiel).

8. Conclusion

Le Pôle de Création Multimédia constitue une opportunité stratégique pour le territoire de Valserhône.

Il combine développement économique, innovation technologique, dynamisation culturelle et formation aux métiers d'avenir.

Pensé comme un équipement durable, ouvert et fédérateur, il participera activement à la transformation du bassin valserhonois en un pôle d'excellence « Image & Numérique ».

9. Partenaires pressentis

Communauté de communes Terre Valserhône (Intercommunalité)

Téléphone : 04 50 48 19 78

Rôle potentiel : soutien à l'implantation, recherche immobilière, développement du pôle Image & Numérique.

Initiative Bellegarde / Pays de Gex

(réseau Initiative France – financement et accompagnement des entreprises)

Rôle pressenti :

- soutien financier potentiel (prêts d'honneur, accompagnement),
- appui au développement entrepreneurial,
- mise en réseau avec les acteurs économiques du territoire transfrontalier.

BIP - Bellegarde Innovation Productive

(structure locale d'accompagnement et d'émergence de projets)

Rôle pressenti :

- facilitation de l'intégration dans le tissu économique local,
- accompagnement à la création et structuration du pôle,
- mise en relation avec des partenaires industriels, économiques et associatifs.

CCI de l'Ain

Téléphone : 04 74 32 13 00

Rôle potentiel : accompagnement économique, conseil entreprise, implantation et développement territorial.

DREETS Auvergne Rhône-Alpes

Téléphone : 04 72 68 28 00

Rôle potentiel : dispositifs d'accompagnement, emploi, structuration filière, appui administratif.

Direction Régionale Des Affaires Culturelles Rhône Alpes DRAC

www.culture.gouv.fr

Centre culturel dans Lyon, 69

6 quai Saint Vincent, 69001 Lyon

04 72 00 44 00

La direction générale de la création artistique DGAC

78 r Rancy, 69003 Lyon

04 78 54 94 76

La Filière Image et Animation

Développement & économie locale

La filière Image & Animation constitue l'un des piliers du Pôle de Création Multimédia. Elle a pour ambition de structurer durablement une activité de production, de formation et d'innovation autour de l'animation 2D/3D et de la création numérique, en s'appuyant sur un ancrage territorial fort et sur la proximité de pôles majeurs comme Annecy et Genève.

1. Objectifs stratégiques

- Développer un pôle d'excellence en animation au sein de Valserhône.
- Attirer et former les talents locaux aux métiers de l'image.
- Devenir un acteur régional reconnu dans la production de films d'animation et de contenus numériques.
- Créer un écosystème économique autour de la création visuelle, complémentaire aux structures d'Annecy, Lyon et Genève.
- Favoriser l'émergence d'IP (intellectual properties) locales exploitable en cross-média.

2. Infrastructures dédiées à la filière

La filière image s'appuie sur des espaces entièrement dédiés à la production animée :

- **Plateau TV multi-caméra**

Utilisé pour la capture live d'acteurs, la production d'émissions éducatives, les projets hybrides et les productions institutionnelles.

- **Studio fond vert**

Indispensable pour les films hybrides, la capture de mouvements simples, l'incrustation et la création de références visuelles destinées à l'animation.

- **Plateaux de tournage modulables**

Utilisés pour la captation de références, les ateliers scolaires et les projets transmedia.

- **Production/Postproduction et pipeline animation**

Salles dédiées au montage, compositing, FX, étalonnage, création 2D/3D, animation cut-out, storyboard et prévisualisation.

3. Activités de production

La filière Image et Animation couvre :

Animation 2D / 3D / VR expérience immersive

- Courts et longs métrages
- Séries d'animation
- Films éducatifs et culturels
- Projets cross-média (web, plateformes, XR)

Contenus numériques courts

- clips d'animation
- capsules pédagogiques
- formats réseaux sociaux
- web-séries animées

Créations hybrides et expérimentales

- animation + prises de vue réelles
- décors virtuels + personnages animés
- projets VR/AR/MR intégrant de l'animation

4. Pôle scénarisation, storyboard et préproduction

La filière inclut un pôle d'écriture et de conception visuelle :

- développement narratif
- dialogue, dramaturgie, bible littéraire
- storyboards et animatics
- direction artistique - chara design / visuels clés
- préparation des pipelines techniques

Ce pôle permettra d'accompagner les auteurs locaux, les écoles et les producteurs émergents, créant un véritable vivier créatif.

5. Formation et accompagnement des talents

Un volet essentiel du projet consiste à former et accompagner les talents de demain via :

- Ateliers scolaires et périscolaires

Découverte des métiers de l'image, initiation à l'animation, projets éducatifs.

- Formation initiale 2D/3D / compositing / FX

En partenariat avec les établissements locaux, la Région AURA, Pôle Emploi et les réseaux de formation continue.

- Ateliers IA créative & XR appliquée à l'animation

Apprentissage des nouveaux outils, workflows hybrides, pratiques émergentes.

- Résidences d'artistes et de jeunes réalisateurs

Accueil de projets, mentorat, accompagnement de première œuvre.

- Accompagnement professionnel

Auteurs, illustrateurs, auto-entrepreneurs, petites structures locales.

6. Coopérations avec les acteurs régionaux et transfrontaliers

La filière s'inscrit dans un réseau existant et complémentaire :

- CITIA Annecy – MIFA / Festival International du Film d'Animation
- Université Savoie Mont-Blanc – filière arts numériques
- Écoles régionales et lycées (Arbez Carne, MEEF, etc.)
- Studios et partenaires professionnels de Genève / Lausanne
- CNC et Europe Creative MEDIA
- Réseau des tiers-lieux culturels

Ces partenariats renforcent l'attractivité du pôle tout en créant des passerelles directes entre formation, innovation et production.

7. Retombées pour le territoire

Économiques

- création de 5 à 20 emplois directs en production animée, storyboard, compositing, XR, etc.
- installation durable de compétences spécialisées
- accueil de productions françaises et européennes

Culturelles

- émergence d'un studio local
- diffusion en festivals régionaux, nationaux et internationaux
- création d'une identité "image & numérique" pour Valserhône

Sociales

- accès facilité aux métiers artistiques et numériques
- accompagnement des jeunes talents
- ateliers, stages, formations locales

Technologiques

- développement de workflows innovants
- interactions entre animation, XR et IA créative
- création d'un pôle R&D orienté image

Justification budgétaire et plan d'investissement

Le plan d'investissement du Pôle de Création Multimédia répond à une logique de structuration durable de la filière Image & Numérique sur le territoire. Chaque poste budgétaire a été dimensionné pour assurer la mise en place d'infrastructures pérennes, leur exploitation sur plusieurs années, ainsi que la montée en puissance progressive des activités du pôle.

1. Justification des investissements

A. Infrastructures techniques et aménagements

(Studios, plateaux, lab XR, salles de postproduction)

Cet investissement initial constitue le socle du projet. Il permet :

- la création d'un studio TV multi-caméra,
- l'aménagement d'un studio fond vert adapté aux décors virtuels,
- la mise en place de plateaux modulables,
- l'équipement en éclairage, son, contrôle et régie,
- la création d'un laboratoire XR pour l'expérimentation (VR/AR/MR).

Ces infrastructures sont indispensables pour accueillir des productions professionnelles, assurer la formation des publics et attirer des acteurs extérieurs.

Elles garantissent l'autonomie technique du site et évitent la sous-traitance systématique.

B. Développement de projets créatifs et prototypes

Cet investissement concerne le financement des premières œuvres et prototypes (animation, XR, contenus numériques) issus du pôle.

Il permet de :

- lancer les premières productions internes,
- développer des IP locales exploitables,
- démontrer la capacité du pôle à produire,
- attirer partenaires, diffuseurs et coproductions.

Pour les financeurs, ce poste garantit **la viabilité artistique et économique du pôle**, en donnant une existence concrète à sa ligne éditoriale.

C. Salaires, résidences et compétences internes

Le financement des compétences est essentiel pour :

- constituer une équipe de production,
- accueillir des artistes et réalisateurs en résidence,
- accompagner les jeunes talents du territoire,
- encadrer les formations et ateliers.

Ce poste vise à ancrer l'activité du pôle à l'année, en garantissant la présence d'un noyau professionnel capable de gérer production, formation et R&D.

D. Formation, ateliers et actions éducatives

Ces investissements soutiennent :

- la formation 2D/3D,
- les ateliers scolaires et périscolaires,
- les stages et programmes pour jeunes publics,
- la formation continue des adultes.

Ils répondent aux priorités de la Région et du CNC en matière d'**accès aux métiers de l'image**, d'éducation artistique et culturelle et de montée en compétences numériques.

E. Communication, diffusion et participation aux marchés professionnels

Les actions de communication sont indispensables pour :

- inscrire le pôle dans les réseaux français et européens,
- participer au MIFA, Cartoon Forum, MIPCOM, MIP JUNIOR, Weird Market, NewImages,
- diffuser les œuvres produites,
- attirer partenaires et studios extérieurs.

Ce poste favorise la visibilité du pôle et sa capacité à se positionner sur la scène régionale, nationale et internationale.

F. Administration et fonctionnement

Une enveloppe maîtrisée est dédiée aux charges administratives :

- gestion, comptabilité, assurances, licences essentielles.

Ce poste assure la pérennité juridique et administrative du pôle.

G. Fonds de réserve et innovation

Cette réserve est essentielle pour :

- assurer la stabilité financière,
- investir dans des solutions émergentes (IA créative, outils XR, nouveaux pipelines),
- mener des expérimentations R&D.

Ce fonds permet au pôle d'anticiper les évolutions rapides des métiers de l'image et de conserver son attractivité.

2. Cohérence du budget global

Le montant global de l'investissement est conçu pour :

- couvrir l'ensemble des besoins techniques et humains,
- permettre un démarrage opérationnel immédiat,
- garantir 3 années de fonctionnement stable,
- soutenir le développement d'œuvres originales,
- assurer une croissance progressive des activités (formation, production, R&D).

Le budget est calibré de façon réaliste en tenant compte :

- des prix du matériel et des aménagements professionnels,
- des coûts de formation et de salaires en région AURA,
- des standards des studios d'animation et XR en France.

3. Effet levier et modèle économique

L'investissement public déclenche un **effet levier** sur :

- les coproductions nationales et internationales,
- les projets XR soutenus par CNC / Europe Creative,
- les partenariats privés,
- les revenus de production externe et des formations,
- l'attractivité pour des résidences et studios indépendants.

À partir de la 2e année, le modèle économique repose sur un équilibre entre :

- productions internes et coproductions,
- prestations externes (captation, animation, XR),
- formations et ateliers,
- résidences d'artistes,
- retombées festivals / marchés professionnels.

4. Impact territorial et justification de l'aide publique

Le financement demandé se justifie par des retombées significatives :

Économiques

- création d'emplois qualifiés,
- accueil de productions extérieures,
- développement d'une filière locale Image & Numérique.

Culturelles

- émergence d'un studio d'animation local,
- productions diffusables en festivals, TV, plateformes.

Sociales

- actions éducatives,
- formation de jeunes et demandeurs d'emploi,
- inclusion numérique.

Technologiques

- structuration d'un pôle XR,
- expérimentation IA créative,
- laboratoire R&D ouvert au territoire.

L'aide publique permet ainsi de créer un équipement durable, innovant et fédérateur, dont les retombées profiteront à l'ensemble du territoire.

Demande de locaux – Pôle de Création Multimédia / Cartoon Industry

Implantation d'un site pour la production audiovisuelle, l'animation, la formation et les technologies immersives

Madame, Monsieur,

Dans le cadre de la création du Pôle de Création Multimédia sur le territoire de Valserhône, nous recherchons un ensemble de locaux adaptés aux activités audiovisuelles, numériques, immersives et pédagogiques.

L'objectif est de regrouper dans un même ensemble immobilier (ou sur plusieurs sites proches entre eux) les différentes composantes du pôle, sans jamais dissocier les espaces complémentaires entre eux (ex. : studio TV + régie, studio son + école de musique, etc.).

Vous trouverez ci-dessous le cahier des charges des surfaces nécessaires.

1. Studio TV multi-caméra + Régie



Surface souhaitée : 120 - 160 m²

Studio TV (plateau) – env. 80 à 100 m²	Régie – 25 à 40 m²
• Hauteur sous plafond : idéalement 4,5 à 6 m	• Visière vitrée donnant sur le plateau (si possible)
• Isolation phonique	• Isolation acoustique
• Gril d'éclairage ou possibilité d'en installer un	• Distribution électrique renforcée
• Zone de stockage accessoires / décors	• Réseau fibre interne + onduleurs

Contraintes :

Les deux espaces doivent impérativement être attenants, accessibles en charge légère et protégés des vibrations/ronronnements mécaniques.

2. Studio Fond Vert (Green Screen)



Surface souhaitée : 60 à 90 m²

- Hauteur : 4 à 6 m
- Cyclo vert 180° ou 90° selon implantation
- Éclairage spécifique (lumière homogène)
- Absence de fenêtres ou occultation totale
- Isolation acoustique

Doit impérativement se trouver dans le même bâtiment que le studio TV.

3. Stockage matériel de tournage



Surface souhaitée : 20 à 60 m²

4. Studio d'animation 2D/3D / Postproduction



Surface souhaitée : 80 à 120 m²

Contenu :

- Open-space de production (10 à 16 postes)
- Salle préproduction (storyboard, réunion créative)
- Salle station de rendu / encodeur (isolée)
- Salle étalonnage / compositing (faible luminosité)

Contraintes :

- Climatisation adaptée (machines / stations)
- Silence environnemental
- Fibre optique indispensable

5. Studio VR / XR – Laboratoire immersif



Surface souhaitée : 60 à 100 m²

- Zone VR libre (min. 5 × 5 m dégageables)
- Zone de capture légère / motions simples
- Espace prototypes / test interactif
- Salle serveurs / stations puissantes attenante

Contraintes :

- Sol parfaitement stable
- Absence de lumière directe
- Traitement acoustique

6. Espace coworking

a) Open Space



1

20 à 150 m²

- Postes modulables
- Accès fibre / prise RJ45 / électricité quadrillée
- Zone calme + zone collaborative

b) Salle de réunion



20 à 30 m²

- Visioconférence
- Tableau interactif / projection

c) Cafétéria / espace détente

25 à 40 m²

- Coin kitchenette
- Tables / micro-ondes / fontaine
- Proximité sanitaires



d) Sanitaires

Selon normes ERP - 2 à 3 blocs

6. Espaces de formation

a) 3 salles de classe

3 × 35 à 45 m² = 105 à 135 m²

- Tables informatiques
- Vidéoprojection / écrans
- Bonne aération
- Isolation thermique / acoustique

b) Auditorium / Salle de projection



60 à 120 m²

- Gradins possibles ou bancs fixes
- Écran 4 m minimum
- Traitement acoustique
- Démonstrations XR / projections internes

7. Studio d'enregistrement sonore + École de musique

a) Studio d'enregistrement



25 à 40 m²

- ISO booth + régie son
- Traitement acoustique
- Ventilation silencieuse
- Isolation vibratoire

b) Salle(s) école de musique

30 à 60 m²

- Aménagement modulable
- Instruments et stockage
- Proximité immédiate du studio son (obligatoire)

8. Espaces complémentaires recommandés (non obligatoires mais fortement utiles)

- Hall d'accueil / secrétariat : 15 à 25 m²
 - Bureaux administratifs : 2 à 3 bureaux de 10 à 15 m² chacun
 - Local serveur / baie isolée : 8 à 12 m²
 - Parking / accès livraison / Accès fourgonnette indispensable pour matériel et décors
-

SURFACE GLOBALE RECHERCHÉE (selon configuration)

Entre 700 et 950 m² répartis comme suit :

- Minimum viable : 650 m²
- Confortable : 800 m²
- Optimal : 900 - 1 000 m²

Le site peut être réparti sur **2 bâtiments maximum**, proches géographiquement, mais les ensembles suivants **ne doivent jamais être séparés** :

Studio TV + Régie + Studio Fond Vert
Studio Son + École de Musique
Espaces Formation regroupés dans un même site
Studio d'animation + Postproduction + XR

Conclusion / Positionnement

Le Pôle de Création Multimédia nécessite un lieu structurant, évolutif et techniquement adapté afin d'accueillir une activité de production audiovisuelle, d'innovation XR, d'animation numérique et de formation professionnelle.

L'implantation sur Valserhône représente un levier majeur pour structurer la filière **Image & Numérique** dans le département, en cohérence avec les dynamiques de la Région, du CNC et des acteurs transfrontaliers (Annecy, Genève, Lausanne).

DEVIS DÉTAILLÉ PAR PHASE ET PAR POSTE

BUSINESS PLAN

PHASE 1

Pôle Animation & Coworking

1. Studio de production 2D (Animation)

Surface recommandée : 80 - 120 m²

Poste	Détail	Coût estimatif (€)
Stations de travail	10 postes professionnels (i7/i9 ou Ryzen 9, GPU 8Go–16Go, 32–64Go RAM)	35 000
Écrans	10 écrans IPS 27"	4 500
Tablettes graphiques	10 tablettes type Wacom Intuos Pro ou XP-Pen Pro	7 000
Logiciels	Toon Boom / TVPaint / Adobe / Affinity / Resolve	12 000
Serveur NAS	NAS professionnel + 80To + baie	10 000
Mobilier	10 bureaux, sièges ergonomiques, rangements	7 000
Réseau & câblage	Baie + switch + câblage Cat6 + Wi-Fi pro	5 000
Total Studio 2D		80 500 €

2. Open space / coworking

Surface recommandée : 100 - 150 m²

Poste	Détail	Coût (€)
Postes de coworking	10 bureaux + chaises	8 000
Réseau fibre + routeurs	Installation + abonnement	3 000
Aménagement & déco	Cloisons légères, luminaires, peinture	6 000
Connectique	Multiprises, câblage, hubs	2 000
Total coworking		19 000 €

3. Salle de réunion (30 - 40 m²)

Poste	Détail	Coût (€)
Table + 12 fauteuils	Mobilier complet	4 000
Écran 75"	Affichage / visioconférence	2 000
Caméra & micro	Système visioconf	1 200
Traitement acoustique léger	Panneaux + rideaux	1 500
Total salle réunion		8 700 €

4. Espace repas

Surface : 30 - 50 m²

Poste	Détail	Coût (€)
Mobilier	Tables + chaises	1 200
Équipement	Micro-onde, frigo, fontaine, cafetière	1 800
Total espace repas		3 000 €

5. Salle de formation (20 - 50 élèves)

Surface : 60 - 100 m²

Poste	Détail	Coût (€)
Mobilier	20 - 50 chaises + tables modulables	8 000
Sonorisation	2 enceintes + micro HF	3 000
Vidéoprojection	Projecteur laser + écran	4 500
Traitement acoustique	Légèrement absorbant	3 500
PC formateur	Station + écran	2 000
Total salle formation		21 000 €

TOTAL PHASE 1 : ≈ 132 200 €

PHASE 2

Studio TV + Régie Cinéma

1. Studio TV / cinéma (100 - 150 m²)

Poste	Détail	Coût (€)
Éclairage LED	Fresnels + Softpanels + rails	30 000
Gril technique	Structures + suspension	12 000
Fond / cyclo	Rideaux noirs + cyclo blanc	8 000
Traitement acoustique	Mousse, bass traps	10 000
Sol technique	Revêtement noir + estrade si besoin	6 000
Clim & électricité renforcée	Travaux + tableau dédié	12 000
Total Studio TV		78 000 €

2. Caméras / captation

| Caméras 4K – 3 unités | Sony FX6 / Z280 ou équivalent | 24 000 €

| Optiques | Zoom & focales fixes | 12 000 €

| Accessoires | Trépieds, batteries, moniteurs | 9 000 €

| **Total Caméras 45 000 €**

2. Régie vidéo

Poste	Coût (€)
Mélangeur 4K type ATEM	3 000
Moniteurs de contrôle	4 unités
Intercom	1 500
Enregistreurs SSD	2 000
Serveur streaming	3 000
Traitement audio	Console + micro cravate et HF
Total régie	16 700 €

3. Loges + sanitaires

Poste	Coût (€)
Mobilier	2 loges équipées
Luminares maquillage	2 000
Sanitaires	Mise aux normes + matériel
Total loges + sanitaires	20 000 €

4. Salle de montage (1 poste)

Poste	Coût (€)
Station 4K	3 000
Écran + tablette	1 000
Logiciels montage	1 200
Son	Enceintes + casque
Total montage	6 000 €

TOTAL PHASE 2 : ≈ 165 000 €

PHASE 3

Studio audio & salle insonorisée

1. Studio son (50 m²)

Poste	Coût (€)
Traitement acoustique	15 000
Cabine voix	10 000
Mobilier	2 000
Total acoustique	27 000 €

2. Matériel audio

Poste	Coût (€)
Micros (4 à 6)	4 000
Interface audio	2 000
Préamplis	3 000
Enceintes monitoring	2 500
Casques + câblage	1 500
Total matériel audio	13 000 €

3. Salle de réunion insonorisée (cours musique)

Poste	Coût (€)
Panneaux acoustiques	6 000
Mobilier	2 000
Écran + son léger	1 500
Total salle musique	9 500 €

TOTAL PHASE 3 : ≈ 49 500 €

PHASE 4

LAB VR / Jeu vidéo / Animation 3D + Salle de formation

1. LAB VR / XR / Expériences immersives

Surface recommandée : 60–80 m²

Poste	Détail	Coût estimatif (€)
Casques VR (6 unités)	Meta Quest 3 / HTC Vive Pro / Varjo	7 500
Stations PC VR Ready (6)	GPU 4080/4090, 64Go RAM	18 000
Capteurs de tracking	Base stations / systèmes IR	3 000
Espace immersif	Sol anti-glisse, marquages, isolation sécurité	4 000
Câblage & réseau	Switch + fibre interne + câblage sécurisé	2 500
Mobilier	Postes de travail + rangements	3 000
Total LAB VR		38 000 €

2. Studio de développement Jeu Vidéo

Surface recommandée : 60–80 m²

Poste	Détail	Coût estimatif (€)
Stations de travail (6)	32 - 64Go RAM, GPU 4070/4080	12 000
Écrans (6)	IPS 27"	3 000
Logiciels pro	Unity / Unreal / licences	6 000
Serveur de versioning	Git / Perforce / NAS 40To	5 000
Mobilier	6 bureaux, sièges ergonomiques	4 000
Audio monitoring	Casques + micro	1 500
Total Jeu Vidéo		31 500 €

3. Studio d'animation 3D

Surface recommandée : 80–120 m²

Poste	Détail	Coût estimatif (€)
Stations 3D (10)	GPU 4090 / RAM 64–128Go	50 000
Logiciels	Maya / Blender / Houdini / Substance	18 000
Serveur rendu	Renderfarm 5 - 10 nœuds	20 000
Stockage sécurisé	NAS 80To + sauvegarde	12 000
Écrans (10)	27 - 32" IPS	5 000
Tablettes graphiques	10 Wacom / XP-Pen	7 000
Mobilier	Bureaux, sièges haut confort	8 000
Total Animation 3D		120 000 €

4. Salle de formation

Surface recommandée : 40–60 m²

Poste	Détail	Coût estimatif (€)
Mobilier	15 - 25 places	5 000
Écran 86" ou vidéoprojection	Cours + présentation	4 000
PC formateur	Station de travail	2 000
Caméra + micro	Cours hybrides	1 000
Traitement acoustique	Panneaux absorbants	2 500
Total Salle de formation		14 500 €

TOTAL PHASE 4 : ≈ 204 000 €

TOTAL GÉNÉRAL (SITES 1 à 4) : ≈ 550 000 €

INTÉGRATION AU DOSSIER DE PRÉSENTATION - PARTIE "PHASE 4"

PHASE 4 - Lab VR, Jeux Vidéo & Animation 3D

Cette quatrième phase/site complète l'écosystème audiovisuel en intégrant les technologies immersives et les pipelines de création numériques avancés.

Composants principaux :

Lab VR / XR avec 6 zones interactives.

Studio de développement jeu vidéo complet.

Studio d'animation 3D professionnel.

Salle de formation spécialisée.

Objectifs phase 4 :

Développer la filière numérique : VR, gaming, effets 3D.

Répondre à la demande en compétences immersives dans la région.

Proposer un espace unique pour prototyper des expériences, jeux ou simulations.

Permettre des formations certifiantes en métiers immersifs.

Héberger des projets innovants et incubateurs de startups.

Impact économique et stratégique :

Création de nouveaux métiers : développeurs Unity/Unreal, artistes 3D, techniciens XR.

Attraction d'entreprises VR/AR du bassin genevois.

Implantation possible de studios de jeu indépendants.

Positionnement de Valserhône comme pôle immersif et créatif.

BUDGET GLOBAL PAR SITE

Site	Montant
Site 1	132 200 €
Site 2	165 000 €
Site 3	49 500 €
Site 4	204 000 €
TOTAL GLOBAL	~ 550 700 €

4. PLAN DE FINANCEMENT

Répartition proposée :

Source de financement	Montant
Collectivités locales	140 000 €
Région Auvergne-Rhône-Alpes	120 000 €
État (DRAC, CNC, France 2030)	80 000 €
Fonds européens FEDER	80 000 €
Partenaires privés / mécénat	50 000 €
Autofinancement progressif	80 000 €
TOTAL	550 000 €

5. MODÈLE ÉCONOMIQUE DÉTAILLÉ

A. Sources de revenus annuels

Source	Recettes estimées / année
Locations pro (plateaux, studio son, VR, 3D)	100 000 €
Formations (2D, 3D, jeu vidéo, VR, audiovisuel)	120 000 €
Coworking	30 000 €
Prestations audiovisuelles	40 000 €
Productions internes & coproductions	50 000 €
Partenariats / entreprises / mécénat	15 000 €
Total annuel estimé	355 000 €

B. Charges d'exploitation

Charge	Coût annuel
Loyers cumulés	72 000 €
Personnel (2 - 3 ETP)*	120 000 €
Énergie, clim, internet	20 000 €
Maintenance & assurances	15 000 €
Licences & renouvellements	25 000 €
Total charges annuelles	252 000 €

6. Bilan financier projeté

Recettes : 355 000 € / an

Charges : 252 000 € / an

Résultat brut : +103 000 € / an

Retour à l'équilibre dès 18 - 24 mois

Capacité d'autofinancement : forte, progressive

Positionnement : équipement structurant à fort impact territorial

7. Conclusion

Le Pôle Multimédia, réparti en quatre phases sur le même site ou sur quatre sites complémentaires, permet :

la création audiovisuelle et cinématographique,
l'enseignement et la formation,
l'accueil des professionnels,
le développement économique local,
l'innovation dans les technologies immersives,
l'attractivité de Valserhône.

Son financement est maîtrisé et son modèle économique robuste. Il constitue un investissement structurant et durable pour le territoire et pour les filières numériques locales et régionales.

*ETP signifie Équivalent Temps Plein.

2 à 3 ETP veut donc dire :

Une charge de travail globale correspondant à 2 à 3 postes à temps plein, peu importe que ce soit assuré par plusieurs personnes à temps partiel ou par des salariés à plein temps.

Exemples :

1 personne à 100 % = 1 ETP

2 personnes à 50 % = 1 ETP

1 personne à 80 % + 1 personne à 20 % = 1 ETP

Donc « 2 à 3 ETP » = le travail total de 2 à 3 salariés à plein temps.



Pôle de Développement IA & Multimédia

L'IA n'appauvrit pas la création : elle en démultiplie les possibles.

Là où certains perçoivent l'intelligence artificielle comme une menace pour la création graphique, ce projet fait le choix d'y voir une opportunité majeure. L'IA constitue un levier puissant de développement des compétences, d'évolution des pratiques professionnelles et d'élargissement exponentiel du champ des possibles créatifs, au service de l'exigence artistique et de l'innovation.

« If it can be written, or thought, it can be filmed. »

Stanley Kubrick

Traduction :

« Tout ce qui peut être écrit ou pensé peut être filmé. »

Pôle de Développement IA & Multimédia

Note d'intention

Création d'un Pôle de Développement IA & Pipelines pour le Cinéma d'Animation et le VFX

1. Contexte et ambition

Le projet de Pôle Multimédia de Valserhône s'inscrit dans un contexte de profonde transformation des industries de l'image, marqué par l'intégration croissante de l'intelligence artificielle dans les processus de création artistique, de production audiovisuelle et de post-production cinéma.

Face à ces mutations, le territoire de Valserhône souhaite se doter d'un équipement structurant à forte valeur ajoutée, capable de répondre à la fois aux enjeux d'innovation technologique, de création artistique et de développement économique local.

L'ambition est de faire émerger à Valserhône un pôle de référence dédié au développement de programmes, logiciels et applications basés sur l'IA, spécifiquement conçus pour la création d'images fixes et animées, réelles ou stylisées, au service du cinéma d'animation et du VFX cinéma.

2. Finalité du projet

Le Pôle a pour vocation principale de concevoir, développer et expérimenter des pipelines de production innovants, intégrant les technologies d'intelligence artificielle à toutes les étapes de la chaîne de création audiovisuelle.

Il s'agit de positionner le Pôle non comme un simple lieu de formation ou de diffusion culturelle, mais comme un outil de production technologique et artistique, capable de dialoguer avec les standards professionnels du cinéma et de l'animation.

3. Axes stratégiques

Axe 1 - Recherche et développement appliqués

Développement de solutions logicielles et d'outils IA dédiés à :

la génération d'images fixes (concept art, décors, personnages),
l'animation 2D et 3D assistée par IA,
les effets visuels cinéma (rotoscopie, tracking, compositing, simulations),
la stylisation graphique (réaliste, cartoon, hybride),
l'optimisation et l'automatisation des pipelines de production.

Axe 2 – Création et production interne

La production de contenus (courts métrages, pilotes, séquences VFX, démonstrateurs) constitue un levier central du projet.

Ces productions internes ont pour objectif :

de tester et valider les outils développés,
de produire des preuves de concept concrètes,
de favoriser la valorisation artistique et économique des innovations.

Axe 3 – Structuration d'un pipeline cinéma

Le Pôle développe un pipeline complet, modulaire et interopérable, couvrant :
la pré-production augmentée par l'IA,
la production animation et VFX,
la prévisualisation et le rendu temps réel,
la post-production et la livraison multi-supports.

4. Organisation du Pôle

Le Pôle est structuré autour de quatre unités complémentaires :
R&D IA et développement logiciel,
Studio de production image, animation et VFX,
Cellule pipeline et intégration technique,
Formation et transfert de compétences, dédiée à la diffusion des outils et savoir-faire développés.

Cette organisation garantit une articulation étroite entre innovation technologique, création artistique et usages professionnels.

5. Publics et partenariats

Le projet s'adresse prioritairement :
aux studios d'animation et de VFX,
aux sociétés de production cinéma,
aux diffuseurs et plateformes,
aux écoles spécialisées et organismes de formation,
aux acteurs de la recherche et de l'innovation.

Le Pôle a vocation à s'inscrire dans une logique de complémentarité avec les écosystèmes existants (Annecy, Lyon, Genève), en apportant une expertise spécifique sur la chaîne de valeur technologique de l'image animée.

6. Retombées attendues pour le territoire

Création d'un pôle d'innovation technologique à haute valeur ajoutée.
Attractivité accrue pour les talents créatifs et techniques.
Développement d'une filière image et IA émergente à l'échelle locale.
Rayonnement territorial dans le champ des industries culturelles et créatives.
Contribution à la souveraineté technologique et artistique dans le secteur de l'image.

7. Conclusion

Par ce projet, Valserhône affirme sa volonté de devenir un territoire d'innovation, en se positionnant à l'intersection de la création artistique, du cinéma et de l'intelligence artificielle.
Le Pôle de Développement IA & Pipelines pour le Cinéma, l'Animation et le VFX constitue un outil structurant, capable d'accompagner les transformations profondes du secteur et de générer des retombées durables pour le territoire.



Création Multimédia

Porteur du projet : Laurent FRIZON

Adresse: 500A rue Aimé Bonneville - 01200 Châtillon-en-Michaille

Tél.: +33625900800

Email : contact@creation-multimedia.fr
