

CONVERGENCES

**Rencontres de
l'animation,
du jeu vidéo,
des effets
spéciaux et
de l'immersif**

**2 AVRIL
2026**

Jeudi
9h-17h

**CITÉ
DE L'ÉCONOMIE ET
DES MÉTIERS
DE DEMAIN**

132 boulevard Pénélope
34000 Montpellier

Entrée libre

CONVERGENCES

Rencontres de l'animation, du jeu vidéo, des effets spéciaux et de l'immersif

Ce rendez-vous réunit les acteurs du jeu vidéo, de l'animation, des effets spéciaux et de la production immersive autour des grandes mutations technologiques du secteur. Pensé comme un espace de rencontres et de collaboration, l'événement met en lumière les innovations et les transformations des processus de production qui redéfinissent les pratiques, tout en favorisant les synergies entre filières.

Au programme : retours d'expériences, *keynotes* et rendez-vous d'affaires, offrant autant d'occasions d'échanger, de croiser les regards et de renforcer expertises et réseaux. Un temps fort pour rassembler les professionnels des effets spéciaux, du jeu vidéo et de la production immersive, et encourager l'émergence de nouveaux projets et partenariats.

9h-9h15

ACCUEIL DES PARTICIPANTS

9h15-9h30

INTRODUCTION ET PRÉSENTATION DE LA JOURNÉE

CONVERGENCE DES FILIÈRES ET NOUVELLES OPPORTUNITÉS DE COLLABORATION

9h30-10h

GILLES GAILLARD

(Animaj et Mirettes.io)

Les transformations du secteur (technologie, revenus, création)

10h-11h

COLLABORER AVEC LE JEU VIDÉO : DE NOUVELLES OPPORTUNITÉS DE DÉVELOPPEMENT POUR L'ANIMATION

Animée par

DOMINIQUE PEYRONNET

(ARTFX)

Avec PIERRE DE CABISSOLE

(Supamonks),

AYMERIC CASTAING

(Umanimation) et

MARC LUSTIGMAN

(Darjeeling Prod) et

SASHA BERNÈDE

(Menhir Fx)

11h-11h15

PAUSE

11h15-11h45

RETOUR D'EXPÉRIENCE

— La collaboration entre

Sandfall Interactive et

Bleu Citron sur la tournée

« Clair-obscur : Expédition 33 – A painted symphony »

Animée par

GUILLAUME GOUZY

(Octopus)

Avec SAMUEL CAPUS

(Bleu Citron) et

EMMA DELAGE

(Sandfall Interactive)

11h45-12h45

ATELIER — L'impact des innovations Dolby Atmos, une technologie cinéma intégrée par le jeu vidéo

Animé par

GAËTAN THEYSSIER

(Slope training)

Avec ALEXANDRE CARLOTTI

(Ubisoft) et

JULIEN MIZAC

(Ubisoft)

12h45-14h

BUFFET DÉJEUNATOIRE

14h-14h30

ANTOINE ROLAND

(Correspondances digitales)

Le marché immersif

européen

14h30-15h30

CRÉATION IMMERSIVE ET ACTEURS INNOVANTS

Animé par

CHRISTOPHE SALOMON

(Correspondances digitales)

Avec JÉRÔME BATTISTELLI

(Armada studios),

AURELIA GREIVELDINGER

(Département des

Pyrénées-Orientales),

RAPHAËL HADDAD

(UniVRs) et

JULIA HARTNIK

(K8)

15h30-16h

KEYNOTE

AMY JENKINS LE GUERROUË

(responsable des partenariats stratégiques pour Ubisoft)

16h-17h

LAËTITIA FACON

(CNC),

OLIVIER FONTENAY

(CNC) et

CÉLINE LANFRANCO

(Relais Culture Europe)

Les financements nationaux et européens de l'immersif

18h30-21h

Soirée APERICC'HUB x

CONVERGENCES

à la Halle Tropisme

(sur inscription)



Journées d'accélération de l'ICCARE-LAB
des secteurs Audiovisuel et Jeu vidéo,
organisées par l'agence AD'OCC, PUSH START, Montpellier ACM
Siggraph, Correspondances digitales et le PEPR ICCARE



<http://pepr-iccare.fr>



Le programme de recherche ICCARE bénéficie d'une aide de l'État
gérée par l'Agence nationale de la recherche au titre de France
2030 portant la référence ANR-23-PEIC-0001.

© Convergences