

# CAMPUS DES ARTS NUMÉRIQUES

## POSE PREMIÈRE PIERRE

### 3 FÉVRIER 2026





Dossier de présentation  
Février 2026

**OPALIA** ⓘ

# CAMPUS DES ARTS NUMÉRIQUES MONTPELLIER

Un nouveau pôle d'excellence dédié à la création contemporaine et aux industries culturelles et créatives

Pose de la première pierre

# MANIFESTE

À Montpellier, un campus d'un genre nouveau s'apprête à voir le jour.

Le Campus des Arts Numériques (CAN) est conçu comme un lieu de convergence entre formation, création et production. Un espace où les arts numériques rencontrent l'architecture contemporaine, où l'enseignement supérieur dialogue avec les usages professionnels, et où l'innovation culturelle s'inscrit durablement dans le territoire.

Le projet s'inscrit dans la continuité d'une tradition fondatrice de la modernité artistique et architecturale : celle du Bauhaus, non comme un style, mais comme un état d'esprit. À l'image de cette école pionnière, le Campus des Arts Numériques affirme une vision transversale de la création, abolissant les frontières entre disciplines et hiérarchies. Art, technique, design, image, narration et architecture y sont envisagés sur un même plan, au service de pratiques contemporaines en constante évolution.

Pensé à l'échelle nationale, le Campus des Arts Numériques affirme une ambition claire : offrir aux talents de demain un outil exigeant, ouvert et pérenne, capable d'accompagner l'évolution rapide des pratiques artistiques et numériques.

Par son architecture, son modèle économique et son calendrier de réalisation, le Campus des Arts Numériques s'inscrit dans une dynamique rare en France : celle d'un projet structurant, porté par des acteurs privés engagés, en étroite coordination avec les collectivités, et conçu pour durer.



# LE PROJET



Localisation de qualité le long de l'avenue Nina Simone



ARTFX et résidence pour étudiants FarO

Le Campus des Arts Numériques de Montpellier est né de la rencontre entre le fondateur d'une école de référence internationale, ARTFX, et un acteur de l'immobilier engagé dans la création de lieux à forte valeur culturelle et humaine, OPALIA. Ensemble, ils portent l'ambition de créer à Montpellier un équipement structurant, pensé comme un outil dédié à la formation, à la création et à la production numérique.

Le projet est intégralement développé, porté et financé par des acteurs privés. OPALIA, et les foncières du Crédit Agricole du Languedoc et de la Banque Populaire du Sud, assurent le rôle de maître d'ouvrage et d'exploitant, et codirigent l'opération en tant qu'investisseurs de long terme.

ARTFX sera locataire long terme de la partie École.

Ce montage garantit une gouvernance claire, une maîtrise complète du projet et une parfaite adéquation entre l'outil immobilier, le projet pédagogique et les usages futurs du campus.

La Ville de Montpellier, Montpellier Méditerranée Métropole et Altémed ont accompagné le projet en facilitant son implantation urbaine et son inscription dans le territoire. Leur intervention s'est inscrite dans un cadre partenarial, en lien avec les enjeux d'aménagement du quartier et de développement métropolitain, sans participation à l'opération.

Implanté dans le quartier Parc Marianne – secteur Mas de Marlet et République, le Campus des Arts Numériques prend place le long de l'avenue Nina Simone, au cœur d'un secteur en profonde transformation, structuré par un parc linéaire majeur reliant le Lez à Odysseum.

Cette localisation stratégique permet au campus de s'inscrire naturellement dans les continuités urbaines, paysagères et de mobilité du sud de Montpellier.

Le campus déroulera environ 6 000 m<sup>2</sup> d'espaces dédiés à l'enseignement, à la

création et à la production numérique, conçus spécifiquement pour répondre aux exigences pédagogiques et technologiques d'ARTFX. Il sera complété par deux résidences pour étudiants totalisant environ 12 000 m<sup>2</sup> et 500 logements, pensées comme des lieux de vie à part entière, favorisant les échanges, la créativité et la vie collective.

Au-delà des surfaces et des programmes, le Campus des Arts Numériques affirme une vision globale : celle d'un lieu ouvert, ancré dans son territoire, où apprentissage, création, production et habitat dialoguent au quotidien. Pensé comme une fabrique contemporaine, le projet articule architecture, paysage et usages, au service d'une communauté étudiante internationale et d'un écosystème créatif en constante évolution.

L'opération représente un investissement global de 70 millions d'euros TTC, intégralement financé par des fonds privés. Ce modèle d'investissement long terme permet de concevoir un équipement exigeant, évolutif et pérenne, à la hauteur des ambitions culturelles et éducatives portées par le territoire montpelliérain.

## ARTFX

Le Campus des Arts Numériques accueillera l'école ARTFX, référence internationale dans les domaines des effets visuels, de l'animation 3D et des industries du cinéma et du jeu vidéo.

Présente depuis plus de vingt ans sur la scène internationale, ARTFX forme des artistes et techniciens appelés à travailler dans les studios et entreprises les plus exigeants du secteur.

Le campus offrira à ARTFX un outil conçu spécifiquement pour ses besoins pédagogiques et technologiques, en lien direct avec les usages professionnels et les évolutions des métiers de la création numérique.

Depuis 2004, ARTFX forme à Montpellier les talents de demain du cinéma, des effets spéciaux, de l'animation et du jeu vidéo. Implantée historiquement sur le territoire montpelliérain, l'école a activement contribué à la structuration et au développement de l'écosystème local des industries culturelles et créatives (ICC), en favorisant des liens étroits entre formation, innovation et emploi.

Cette implantation durable a permis l'émergence d'un cercle vertueux : les studios et entreprises de la création numérique, attirés par la qualité des talents formés sur place, s'implantent à Montpellier, offrant aux étudiants d'ARTFX l'opportunité de travailler au sein de ces structures, dès leur formation et à l'issue de leurs études. ARTFX joue ainsi un rôle moteur dans l'attractivité du territoire et le dynamisme de la filière ICC.

Dans la continuité de cette dynamique, ARTFX et Opalia, partenaires de longue date, annoncent l'ouverture à la rentrée 2028 d'un nouveau bâtiment pour le campus de Montpellier, après l'inauguration du campus de Lille en 2023. Ce futur campus des arts numériques sera conçu comme un outil pédagogique et technologique de pointe, en lien direct avec les usages professionnels, l'innovation et l'évolution des métiers de la création numérique.

Labellisée France 2030 - La Grande Fabrique de l'Image, ARTFX poursuit son développement avec l'ambition de renforcer le rayonnement international de la création française, tout en s'inscrivant pleinement dans les stratégies d'innovation et d'attractivité des territoires

# ARCHITECTURE

Valode & Pistre

L'architecture du Campus des Arts Numériques a été confiée au cabinet Valode & Pistre, figure majeure de l'architecture contemporaine française, reconnu pour la conception de grands équipements culturels, tertiaires et urbains, en France et à l'international.

Le projet s'inscrit également comme un hommage à Denis Valode, récemment disparu, dont l'œuvre a profondément marqué l'architecture contemporaine par une approche fondée sur la rigueur conceptuelle, la lisibilité des espaces et l'attention portée aux usages.



Le Campus des Arts Numériques prolonge cet héritage à travers une écriture architecturale claire et structurée. Les volumes sont pensés pour accompagner les usages pédagogiques et professionnels, favoriser les circulations, et créer des espaces de travail généreux, adaptés aux pratiques de la création numérique.

L'implantation des bâtiments s'organise en dialogue étroit avec le paysage. Le campus s'inscrit dans un parc structurant qui articule les différents programmes, accueille un amphithéâtre de verdure et crée une continuité entre espaces bâties et espaces ouverts. Cette relation au sol et au végétal participe pleinement de l'identité du projet, en offrant un cadre propice à la concentration, à l'échange et à la vie collective.

Déjà présent sur le territoire montpelliérain, notamment avec l'opération Prado Concorde à Castelnau-le-Lez réalisée avec OPALIA, le cabinet Valode & Pistre signe ici un projet à forte valeur symbolique, inscrit dans la durée, et conçu comme un outil au service de la pédagogie, de la création et du territoire.

# LE CAMPUS

Une fabrique contemporaine, une abbaye moderne du savoir.



Le Campus des Arts Numériques est pensé comme une fabrique contemporaine, un lieu de production, de transmission et d'expérimentation.

Les espaces sont conçus pour favoriser la porosité entre apprentissage et pratique professionnelle. Studios de production, espaces collaboratifs, amphithéâtre et lieux informels participent à une organisation fluide, adaptée aux rythmes et aux usages des étudiants comme des enseignants.

Le programme de l'école comprend notamment :

- des studios de production adaptés aux usages professionnels,
- un amphithéâtre de 130 places,
- des espaces pédagogiques et collaboratifs,
- un parc paysager intégrant un amphithéâtre de verdure.

Le campus s'inscrit dans un parc paysager structurant, qui relie les bâtiments, accueille un amphithéâtre de verdure et offre des espaces de respiration propices aux échanges et à la concentration.

L'école vise la certification BREEAM Very Good.



Salle des moulages



Hall de l'école



Amphithéâtre intérieur



Entrée du campus par le parc boisé



Des espaces extérieurs paysagés



Un amphithéâtre de verdure

## RÉSIDENCE POUR ÉTUDIANTS LirÓ (253 logements)

Habiter la nature

La résidence LirÓ développe une approche architecturale intimement liée au paysage.

Implantée tout contre la rivière Lironde, au cœur du parc linéaire de la ZAC République, reliant le Lez au quartier Odysseum, elle s'inspire des paysages calcaires de l'arrière-pays montpelliérain et du site de Montpellier-le-Vieux.



Son architecture privilégie le rapport au sol, la matérialité et la relation au végétal. Les espaces communs favorisent les usages collectifs et prolongent l'expérience du parc.

LirÓ disposera de 600 m<sup>2</sup> de parties communes et d'un rooftop de 400 m<sup>2</sup> entièrement aménagé et équipé pour la détente et les moments partagés de la communauté étudiante de la résidence.

La résidence LirÓ est certifiée Bâtiment Durable Occitanie – niveau Bronze.

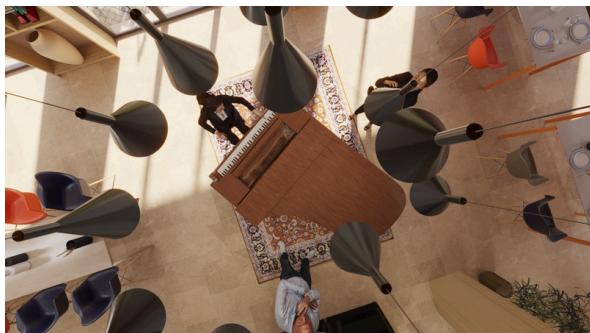
La livraison est prévue pour la rentrée universitaire 2028.



Hall



Cafétéria



Piano dans la cafétéria



Bibliothèque



Salle de musique



Salle de sport ; salle TV et jeux



Rooftop 400 m<sup>2</sup>



Rooftop 400 m<sup>2</sup>

# RÉSIDENCE POUR ÉTUDIANTS FarÓ (173 logements)

## Une résidence signal

La résidence FarÓ affirme une écriture architecturale contemporaine et verticale.

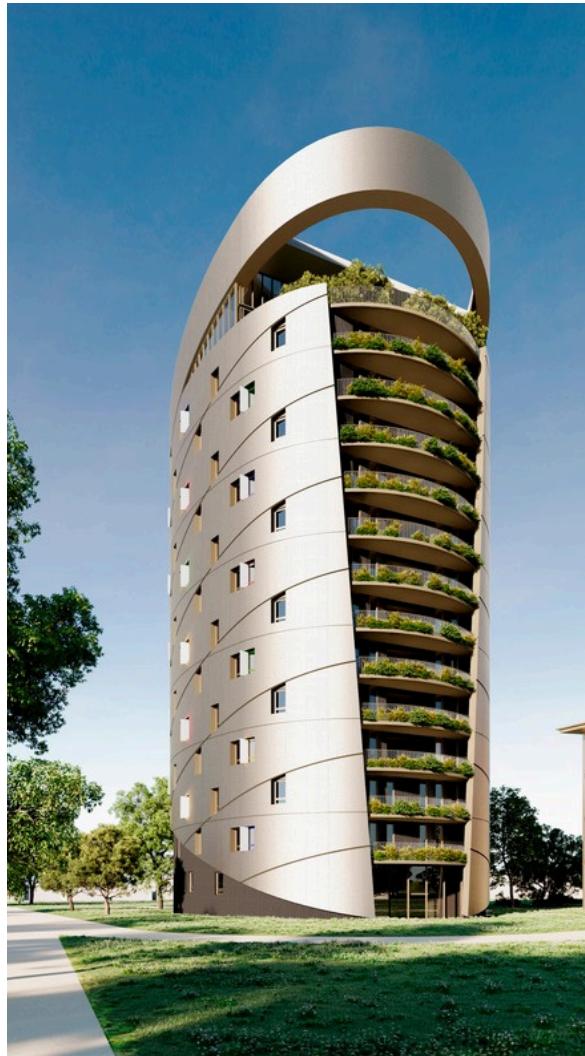
Implantée dans le parc du campus, FarÓ est pensée comme un signal urbain, à l'image d'un phare tourné vers la Méditerranée. Elle incarne l'ouverture, la transmission et le rayonnement du Campus des Arts Numériques de Montpellier.

Sa silhouette élancée dialogue avec le paysage métropolitain. Les espaces de vie communs, situés en hauteur, offrent des vues dégagées et participent à la qualité d'usage du lieu.

FarÓ disposera de 400 m<sup>2</sup> de parties communes et d'un rooftop de 200 m<sup>2</sup>. Ces parties communes disposeront de mêmes équipements que la résidence LirÓ

La résidence FarÓ est certifiée Bâtiment Durable Occitanie – niveau Bronze.

La livraison est prévue pour septembre 2029.



Hall



Rooftop 200 m<sup>2</sup>



## COPAQO

Fidèle à l'esprit du COPAQO, dispositif emblématique par lequel Montpellier affirme sa volonté de faire de l'art contemporain un acteur à part entière de la fabrique urbaine, le Campus des Arts Numériques et ses résidences revendiquent pleinement cette ambition.



À Montpellier, l'art n'est ni un ornement ni un supplément d'âme : il est un acte fondateur du projet urbain, une manière de faire ville autrement, avec respect, exigence et humanité.

En intégrant la programmation artistique du COPAQO, nous affirmons notre volonté de participer activement au financement d'œuvres qui accompagneront le parc linéaire, transformant l'espace public en un lieu de rencontre, de contemplation et de dialogue.

Cette présence artistique trouvera également un ancrage fort au cœur du campus, avec une œuvre intégrée au hall double hauteur de l'école, espace ouvert et symbolique, pensé comme un seuil entre la ville, la création et la transmission. Embellir, ici, prend tout son sens : embellir pour faire respecter, embellir pour émanciper, embellir pour renforcer les relations sociales.

À travers cette démarche, le Campus des Arts Numériques s'inscrit résolument dans la vision portée par la Ville de Montpellier : celle d'un urbanisme culturel vivant, accessible et profondément humain.

## MODÈLE ÉCONOMIQUE

Le Campus des Arts Numériques repose sur un montage juridico-financier structuré, associant les acteurs privés du projet au sein d'une société commune dédiée à la construction et à l'exploitation du campus.

Porté par OPALIA et les foncières du Crédit Agricole et de la Banque Populaire du Sud, ce modèle garantit une gouvernance claire, une capacité d'investissement de long terme et une parfaite adéquation entre l'outil immobilier et le projet pédagogique.

Parce qu'il est construit en prix de revient, sans marge intermédiaire, ce modèle permet à ARTFX de disposer d'un équipement de haut niveau, conçu pour évoluer avec les usages et les métiers, sans compromettre son équilibre économique.

## MÉTHODE

Le Campus des Arts Numériques se distingue par une méthode de conduite de projet fondée sur l'anticipation et la coordination étroite entre acteurs privés et partenaires publics.

Dans un contexte où les délais d'instruction et de réalisation sont souvent longs, le projet fait figure d'exception par la rapidité de son montage, de ses autorisations et de sa mise en œuvre opérationnelle. (1 an de montage et autorisations, 2,5 ans de construction.)

## FICHE PROJET

Nom du projet : Campus des Arts Numériques (CAN)

Président: Gilbert Kiner, fondateur ARTFX

Directeur Général: Cyril Meynadier, OPALIA

Localisation : Montpellier – Quartier Parc Marianne / Mas de Marlet et République

Initiateurs : ARTFX, OPALIA

Co Investisseurs : OPALIA, Crédit Agricole Languedoc Patrimoine, Sud Participations Immobilières (Banque Populaire du Sud)

Partenaires financiers : Crédit Agricole du Languedoc, Banque Populaire du Sud

Partenaires institutionnels : Ville de Montpellier, Montpellier Méditerranée Métropole, Altémed

Architecte : Valode & Pistre

Programme : école ARTFX (6 000 m<sup>2</sup>) ; deux résidences pour étudiants (12 000 m<sup>2</sup>, 500 unités de vie, 1 000 m<sup>2</sup> d'espaces communs)

Certifications : école BREEAM Very Good ; résidences LirÓ et FarÓ Bâtiment Durable Occitanie – Bronze

Montant de l'investissement : 70 M€ TTC – Financement 100 % privé

# CALENDRIER

Démarrage des travaux : janvier 2026

Livraison de l'école et de la résidence pour étudiants LirÓ : septembre 2028

Livraison de la résidence pour étudiants FarÓ : septembre 2029

## À PROPOS D'ARTFX

ARTFX est une école supérieure française de référence dans les domaines des effets visuels (VFX), de l'animation 3D, de l'animation 2D et du jeu vidéo, fondée en 2004. Institution d'enseignement supérieur privée et indépendante, l'école propose un cursus complet de Master en 5 ans, enregistré au Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP) et reconnu par les plus grands studios internationaux pour la qualité de sa pédagogie et la pertinence de ses formations.

Reconnue à la fois sur la scène nationale et internationale, ARTFX figure régulièrement parmi les écoles les mieux classées au monde dans les secteurs créatifs, attestant de son excellence pédagogique et de la performance de ses alumni. ARTFX cultive une pédagogie exigeante, en lien étroit avec les besoins professionnels, et favorise l'expression créative, la maîtrise technique et l'esprit d'innovation. En initiant le Campus des Arts Numériques, l'école affirme sa volonté de conjuguer formation d'excellence, immersion professionnelle et transversalité des disciplines, tout en préparant les talents de demain aux défis artistiques et technologiques de la création numérique.



1er prix PIDS, Paris 2025



20 ans ARTFX, Montpellier



1er prix VES, Los Angeles 2024



Tournage à l'école ARTFX



Promotion 2025

## À PROPOS D'OPALIA

OPALIA, dont le siège est basé à Castelnau-le-Lez, développe des projets à forte valeur d'usage. Réputée pour son approche exigeante et résolument contemporaine, OPALIA imagine et réalise des opérations qui allient qualité architecturale, intégration territoriale, durabilité environnementale et pertinence sociale. Grâce à une expertise reconnue dans la conception de programmes mixtes (logements, bureaux et espaces collaboratifs) l'entreprise s'attache à créer des environnements de vie à la fois ouverts et profondément humains, pensés pour durer et enrichir leur territoire.

Forte d'une capacité d'innovation et d'une vision long terme, OPALIA travaille en étroite collaboration avec des architectes de renom, des collectivités locales et des partenaires privés pour porter des projets ambitieux qui participent activement à la dynamique urbaine et sociale des territoires qu'elle accompagne. Cette capacité à conjuguer excellence architecturale, responsabilité environnementale et qualité d'usage fait d'OPALIA un acteur de référence dans l'immobilier contemporain, capable de donner vie à des lieux qui allient esthétique, fonction et sens.



Référence : Arbre Blanc Montpellier, Prado Concorde Castelnau-le-Lez, Campus ARTFX Lille.

## CONTACT PRESSE

OPALIA  
Cyril Meynadier  
[contact@opalia-immobilier.com](mailto:contact@opalia-immobilier.com)