





Établissement d'enseignement
supérieur fondé en 1984

LYON

1 rue Félix Rollet
69003 Lyon - France

Tél. : +33 (0)4 72 12 01 01

eec@cohl.fr

ANGOULÊME

50 rue du Gond
16000 Angoulême - France

Tél. : +33 (0)5 54 72 00 01

angouleme@cohl.fr

Cinéma d'animation
Jeu vidéo
Illustration
Bande dessinée
2D / 3D

2026

2027

le dessin



Emilie SAVANSONGKHAM - 4^e année cinéma d'animation

Sommaire

Notre histoire..... 6
40 ans 8
Qui était Émile Cohl ? 10
Charte et engagements
de l'École Émile Cohl 12
Professeurs et intervenants..... 14
Le schéma des formations..... 18
Diplômes visés, titres RNCP
& certificats d'école 19

Objectif : emploi

Environnement professionnel..... 22
Focus anciens étudiants 34
Notre réseau..... 38
Ouverture internationale 40

Vie de l'école et de l'étudiant

Vie de l'étudiant 44
L'association étudiante..... 46
La fondation 48
Les entreprises mécènes 50
Nos sites..... 52
Ressources pédagogiques 54
Vie pratique 56
Le centre de recherche..... 58

Prépas Dessin

Prépas Dessin 62
Prépa Dessin à Lyon 64
Prépa Dessin à Angoulême 66

Bac+2 Storyboard & Layout

Storyboard & Layout..... 70

Bac+3 Dessinateur Praticien

Dessinateur Praticien 78
Dessinateur Praticien 80
Progression artistique..... 86
Les métiers 88

Bac+3 Dessinateur 3D

Dessinateur 3D..... 92
Progression artistique..... 100
Les métiers 102

Bac+5 Spécialisations

Spécialisations bac+5..... 106
Formation universitaire..... 114

Admissions / Tarifs

Admissions Parcoursup 118
Critères d'évaluation
de candidature Parcoursup 119
Parcours idéal d'un candidat 120
Admissions hors Parcoursup 122
Le dossier artistique 124
Procédures d'admission VAE 126
Financement des études 128
Tarifs 2025-2026 130

Formations courtes

Les formations courtes 134
Les formations professionnelles 140

Fiche d'identité 144

Notre histoire

40 ans d'enseignement au service du dessin

L'École Émile Cohl est un établissement privé d'enseignement supérieur artistique reconnu par l'État. Elle forme des dessinateurs de talent, capables de vivre de leurs productions dans tous les arts-médias : cinéma d'animation, jeu vidéo, infographie 2D-3D, illustration et bande dessinée.

Fondée à Lyon en 1984 par Philippe Rivière, auteur et réalisateur de films documentaires, avec le concours de Roland Andrieu, artiste plasticien, l'école revendique une ambition pédagogique élevée pour ses étudiants. Les apprentissages visent à la fois la construction du regard, par la maîtrise du dessin traditionnel et l'observation du réel, et une appropriation des technologies de l'image fixe et animée. Dès sa création, l'enseignement a été dispensé par des professionnels reconnus, recrutés en fonction de leur expérience artistique et de leur générosité pour la transmettre.

A une époque où les arts-médias étaient encore tenus pour des genres mineurs, cette rupture pédagogique a fait la singularité de l'école. Elle a nourri sa réputation auprès des amoureux du dessin et des professionnels de l'image. Sans discontinuer, on a vu chaque année ses jeunes diplômés rejoindre les industries de l'édition, du cinéma d'animation et du jeu vidéo. Et pour beaucoup, y exceller.

40 ans après, le projet de l'école est guidé par la même démarche pionnière, pée d'exigence académique et de créativité graphique. Bien sûr, le paysage de l'enseignement supérieur artistique a changé. Hier, l'offre de formation était

rare. Mises à part les écoles relevant du ministère de la Culture, les meilleures adresses étaient vite identifiées. Aujourd'hui, les familles font face à une offre pléthorique où il est difficile de faire le tri. A travers la DGCCRF en 2022, les pouvoirs publics ont mis en évidence des pratiques commerciales trompeuses dans les écoles du secteur privé, dont certaines maquillent des certifications maison en diplômes reconnus par l'État.

L'École Émile Cohl est en rupture avec ces pratiques opportunistes : elle garantit aux étudiants les meilleurs standards de reconnaissance pour leur formation. Vous trouverez dans ces pages des informations complètes sur les cursus, les tarifs et les certifications délivrées (diplôme visé, titre RNCP ou certificat d'école pour les formations récentes), sur nos effectifs d'enseignants, sur notre accompagnement vers l'emploi, sur nos activités de recherche, sur nos partenariats. Ces informations sont scrutées par nos autorités de tutelle : le ministère chargé de l'Enseignement supérieur et de la Recherche, pour nos diplômes visés, et le ministère du Travail, pour nos titres inscrits au RNCP par France Compétences et pour notre activité de formation professionnelle, certifiée Qualiopi.

Présente à Lyon et à Angoulême, l'école propose des formations bac+1 à bac+5. Hormis pour la Prépa Dessin et la formation Storyboard & Layout ouverte en 2021, les admissions à l'École Émile Cohl se font sur la plateforme Parcoursup, seule prescriptrice fiable de l'enseignement supérieur.



Philippe Rivière,
fondateur de l'École Émile Cohl

Le mot du fondateur

On entend très souvent les candidats, notamment au cours de l'entretien de sélection après avoir fait le tour de l'exposition des travaux, dire que le niveau de l'école est trop difficile, voire inaccessible. Ce sentiment résulte d'un malentendu à plusieurs étages. Premièrement, il n'existe pas de difficulté en soi à toute formation. Les jeunes s'orientent dans telle ou telle direction professionnelle selon des conditions que l'on peut supposer mûrement réfléchies. Il ne peut pas y avoir de hasard dans le choix d'une formation telle que la nôtre.

Deuxièmement, la notion de difficulté d'une formation, indépendamment des aptitudes de départ, est fonction de l'énergie, de l'aptitude à l'effort, de la résistance ou de la non-résistance de l'étudiant aux méthodes et directives pédagogiques, c'est-à-dire au degré de complicité mis en œuvre.

Par ailleurs, le facteur don / génie / créativité est le résultat de multiples paramètres qui relèvent de la culture générale, du caractère plus ou moins obsessionnel des motivations, de la volonté de l'étudiant d'instaurer une politique d'accomplissement de ses aptitudes de départ.

Enfin le contexte pédagogique déployé au sein de l'établissement (complicité entre les professeurs, communauté d'objectifs à court, moyen et long terme, souscription à des valeurs esthétiques communes, soutien indéfectible de la direction dans leur mission d'enseignement) doit être de nature à rassurer l'étudiant dans sa progression et son effort pour dépasser les difficultés, même si l'exigence de réussite s'accompagne de sacrifices dans la vie privée, dans les loisirs...

En résumé, lorsqu'on se trouve au pied d'une haute montagne, en regardant tout là-haut on se dit qu'on ne parviendra jamais au bout de la course, jusqu'au sommet. Puis on trépigne, on se décourage, on jalouse ceux qui y parviennent soi-disant sans effort. Écrasé par un sentiment ambivalent d'impuissance et de beauté du lieu, on ne voit pas qu'en s'éloignant quelque peu il se trouve un petit sentier à droite ou à gauche qui mène en tortillant insensiblement jusqu'au sommet. C'est là que se trouve la solution, dans le peu à peu, le pas à pas !



42 ans

- 2025 ● **Ouverture de la formation Dessinateur Praticien à Angoulême**
- 2023 ● **Certification du diplôme** de Dessinateur 3D, visé niv. 6
Certification du titre de Concept artist - Réalisateur en cinéma d'animation, RNCP niv. 7
- 2021 ● **Certification du titre** de Concept artist - Réalisateur de jeu vidéo, RNCP niv. 7
Ouverture de nouveaux locaux à Angoulême, intégration du réseau Magélis et lancement de la **formation Storyboard & Layout** à Angoulême
Certification Qualiopi
- 2020 ● **Certification du titre** de Dessinateur 3D, RNCP niv. 6
- 2017 ● **Création de la Fondation Graphein** sous l'égide de la Fondation Bullukian
Lancement **des formations de cycle 2 de Dessinateur Concepteur**, spécialisées en cinéma d'animation, édition multimédia et jeu vidéo.
- 2016 ● Déménagement de l'école sur le campus PROfessionnel au 1 rue Félix Rollet à Lyon 3
- 2015 ● Lancement de la **formation Dessinateur 3D**
- 2013 ● Création du **Centre de Recherche et d'Histoire Inter-médias** (le CRHI)
- 2012 ● **Certification du diplôme** de Dessinateur Praticien, visé niv. 6
L'école fait partie des quinze **membres fondateurs du RECA** (Réseau des écoles françaises de cinéma d'animation)
- 2003 ● Premières rencontres professionnelles : **Job dating**, avec une trentaine d'entreprises présentes
- 1997 ● Lancement de la **formation module 3D**
- 1994 ● Déménagement de l'école au 232 rue Paul Bert à Lyon 3
- 1989 ● **Création du Diplôme universitaire** d'Anthropologie et Images numériques - DUAIN - avec l'université Lyon 2
Reconnaissance, par l'État, de l'École Émile Cohl
- 1984 ● **Création et ouverture de l'école** au 11 rue de la Madeleine à Lyon 7



Soirée anniversaire des 40 ans de l'école



Façade de l'école rue de la Madeleine à Lyon 7 (1984-1994)



Façade de l'école rue Paul Bert à Lyon 3 (1994-2016)



Façade de l'école rue Félix Rollet à Lyon 3 (depuis 2016)

Qui était Émile Cohl ?



Émile Courtet est né le 4 janvier 1857 à Paris, au 20 de la rue Cadet, dans une famille dont les origines connues remontent au 13^e siècle. Ayant perdu sa mère très jeune, il est placé en pension par son père, jusqu'à la guerre de 1870 qui interrompt ses études. Il «

croque » alors les soldats affectés à la défense de Paris, lors du siège de la capitale. Depuis plusieurs années déjà, il s'était fait remarquer par ses instituteurs et professeurs pour la qualité de ses dessins.

Placé en apprentissage chez un bijoutier, qui l'entraîne dans la prestidigitation, puis chez un courtier d'assurance, Émile Courtet n'a de cesse de dessiner : il commence, sous le pseudonyme d'**Émile Cohl**, à envoyer des dessins à différents journaux. Il fonde même son propre journal satirique (au nom de son père, car il n'est pas encore majeur), jusqu'à un certain jour de 1879, où il rencontre le plus célèbre caricaturiste de l'époque, **André Gil**, qui allait devenir son maître, puis son indéfectible ami.

Émile Cohl connaît alors une période d'activité débordante, servie par une imagination débridée et un esprit très inventif, mais touchant toujours de près ou de loin au dessin. **Il est l'un des promoteurs des mouvements des Hydropathes et des Arts Incohérents** ; dessiner des décors et des costumes de théâtre l'amène à écrire des vaudevilles et à jouer parfois comme acteur ; illustrer des livres de musique le conduit à devenir pour un temps parolier ; créer des bandes dessinées ou des dessins comiques pour les journaux l'amène au métier de journaliste. Excellent philatéliste, il fait les plaquettes de catalogues de timbres-poste, en même temps qu'il dessine des timbres des plus fantaisistes.

Puis **il ouvre en 1885 un studio de photographie**, pour pouvoir mieux caricaturer ses « victimes » d'après photo. Car la caricature n'en reste pas moins sa grande passion.

Au début du 20^e siècle, il se marie avec la fille du peintre paysagiste Camille Delpy, étudiant de Corot et Daubigny, et il ne déplaît pas à Émile Cohl de réaliser parfois quelques huiles sur bois ou quelques pastels...

En 1907, une douzaine d'années après l'invention du cinéma, il entre comme « cinématographe à trucs » chez Gaumont, qui avait plagié

l'un de ses dessins pour faire un film. Et après quelques mois de travail acharné en solitaire, **il fait projeter au Théâtre du Gymnase, sur les Grands Boulevards à Paris, le 17 août 1908, le premier film de dessins animés intitulé Fantasmagorie** : sur un plan technique, à 16 images par seconde, cela représente quelque deux mille dessins pour deux minutes de projection...

Sur le plan historique, au moment où Picasso peint *Les Femmes d'Alger*, cela représente aussi la concrétisation d'un rêve millénaire de l'humanité, depuis l'âge des cavernes en passant par la Tapisserie de Bayeux : l'animation, la mise en mouvement du dessin et de la peinture, créés par la main de l'homme.

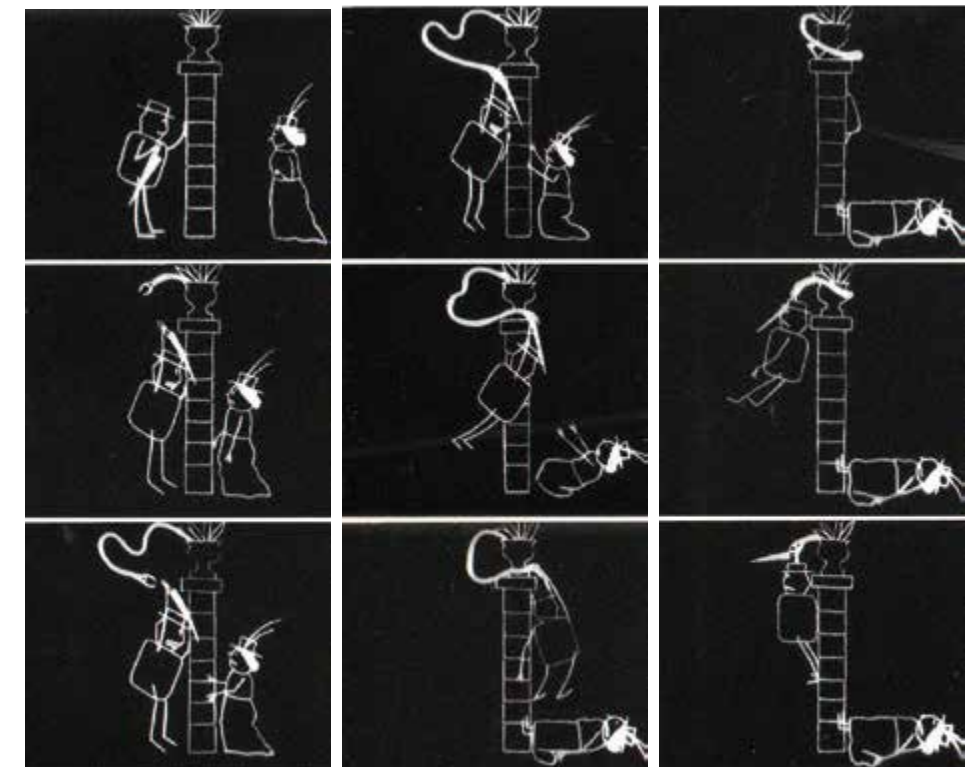
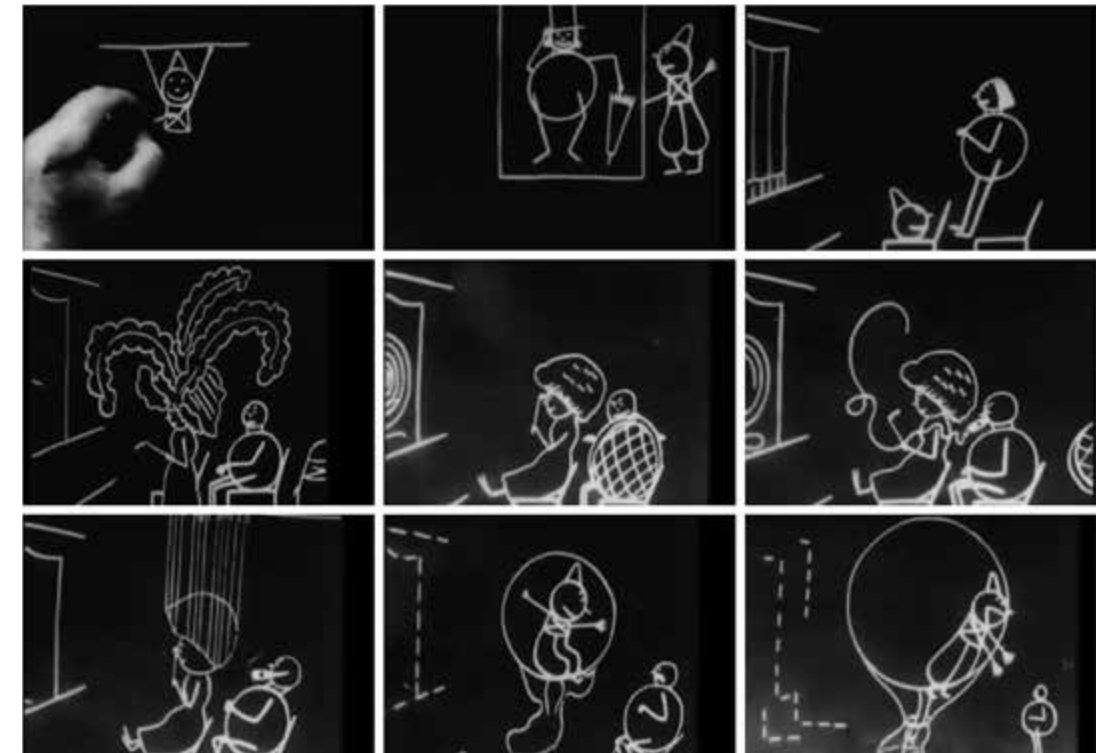
Jusqu'en 1924, Émile Cohl réalisera plus de 300 films - la plupart des courts métrages d'animation. Outre le dessin animé proprement dit (avec un héros, le Fantoche, et des séries comme *Flambeau*, de **Benjamin Rabier**, ou *Les Pieds Nickelés*, de **Forton**), il utilise le papier découpé, les marionnettes, la pixilation, les prises de vues réelles...

Après Gaumont, Émile Cohl passe chez Pathé, puis chez Éclair qui l'envoie aux États-Unis de 1912 à 1914. Son expatriation momentanée à Fort-Lee, près de New-York, fut une période heureuse pour Émile Cohl, mais aussi une cause de son déclin : après la première Guerre mondiale, porté par l'invasion du cinéma américain, le dessin animé d'Outre-Atlantique, utilisant les trucs et procédés qui avaient fait la force d'Émile Cohl, s'organise en studios et s'industrialise, étouffant le dessin animé français, resté artisanal.

Un jour avant **Georges Méliès**, autre grand cinéaste qui avait connu le même sort, Émile Cohl, oublié, dans la misère, mais dessinant jusqu'à ses dernières années pour éviter le dénuement complet, meurt à Villejuif, près de Paris, le 20 janvier 1938.

Pierre Courtet-Cohl (1932-2008)

Petit-fils d'Émile Cohl



Emile Cohl > Fantasmagorie

Charte et engagements de l'École Émile Cohl

L'École Émile Cohl propose aux étudiants et à leurs familles de souscrire aux grandes orientations pédagogiques et humanistes qui sont rassemblées dans la charte suivante :

1 - L'École Émile Cohl est consacrée à l'enseignement des arts dans les différents domaines de l'image : peinture, affiche, illustration de récits et de livres, dessin de presse, bande dessinée, dessin animé, site internet, jeu, livre numérique. D'une manière générale elle est ouverte à toute innovation à partir du moment où celle-ci dispose d'une réelle implantation auprès du public.

2 - L'École Émile Cohl est un établissement privé d'enseignement supérieur, où les études ont une durée de deux, trois ou cinq ans suivant le diplômé recherché. Elles peuvent être conditionnées, avant l'entrée dans le cursus, par une année de remise à niveau dans les matières fondamentales. L'école adopte les standards de reconnaissance des meilleures écoles.

3 - Les études s'articulent autour d'un **tronc commun** qui porte, dans un premier temps, sur l'apprentissage des techniques de représentation du réel (dessin d'objet, anatomie, perspective, étude du mouvement, cadrage) et, dans un second temps, sur la **libération progressive de l'imagination et la sensibilité** appuyée sur la maîtrise du média choisi.

4 - La formation vise l'**acquisition de la maîtrise des techniques de production d'images**, que ces images soient d'origine traditionnelle (dessin) ou d'extraction industrielle (photographie, vidéo, ordinateur). Ces deux types d'images allient le savoir-faire acquis, l'imagination et la culture personnelle.

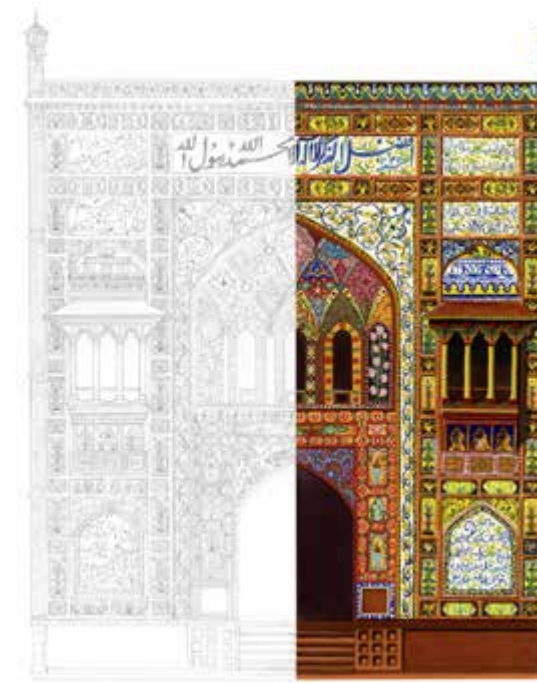
5 - L'École Émile Cohl a l'ambition de former de vrais professionnels, artistes ou hommes de métier, ce qui exige de l'étudiant qu'il souscrive à l'**exigence de travail, de rigueur, de ponctualité et d'engagement personnel** formulés par l'institution. Sa réussite est en effet subordonnée

au respect des règles administratives et pédagogiques (assiduité, présence, attention aux cours, adhésion et consentement aux contraintes pédagogiques, au contenu des programmes, aux formes et aux rythmes de l'apprentissage et des modes de l'évaluation).

6 - **Tout étudiant de l'École Émile Cohl est également sensible aux règles éthiques appliquées à soi-même** : mise à distance de l'égoïsme et du narcissisme ; doute sur les séductions du principe de plaisir et sur la présupposition d'un « génie » créateur personnel ; compréhension du fait qu'une production d'œuvres passe par un échange entre le « créateur » et le « spectateur », dans la mesure où l'image a pour fonction d'éveiller à une forme de beauté ou de vérité du monde ; nécessité d'un engagement social de l'artiste dans une problématique de ré-enchantement du monde, qui ne se confondra pas avec une forme de magie, de simplisme ou de naïveté primaire.

7 - Cet enseignement requiert une forme d'ascèse intellectuelle dont il n'y a pas à s'effrayer : organisation de données culturelles valides, travail sur les carnets de notes et de croquis, désir et curiosité permanente pour l'histoire des arts, sollicitation critique de la réalité par le biais des médias artistiques industriels (photographie, cinéma, par exemple).

8 - L'enseignement de l'École Émile Cohl n'entre pas dans les débats stériles « art contre technique », génie méconnu contre homme de métier : un artiste effectue la synthèse des deux plans de l'art et de la technique, et l'École ne tient pas compte, sauf pour les critiquer, des mythes personnels du génie méconnu et incompris - **il n'y a pas à ses yeux de différence de nature entre un artiste et un artisan, entre un créateur et un producteur**. L'École Émile Cohl s'attache à montrer la fécondité de la réflexion



Bérénice QUESSU > 2^e année



Noa VERNIOLE--OKUTANI > 2^e année

sur le travail collectif des hommes, y compris dans le travail artistique.

9 - L'enseignement de l'École Émile Cohl est également attentif à **restituer le savoir de l'origine des choses** (œuvres, pratiques, théories, techniques) **et leur raison d'être, leur but, leur puissance d'invention, leur sens** (pourquoi l'anatomie artistique ? la doctrine des proportions ? la théorie des couleurs ? le plan américain ? etc.), de manière à mettre en perspective les découvertes et innovations formelles qui ont scandé l'histoire des arts. Même en art, rien ne tombe du ciel.

10 - La compétition entre les étudiants, inscrite normalement dans la vie de l'École Émile Cohl comme dans la vie tout court, est une **compétition de construction** (stimulation, émulation, solidarité), et non une compétition de destruction (élimination, éjection). Chaque étudiant et chaque professeur sont fondés à comprendre que le succès des uns et l'échec des autres sont aussi les leurs. À chacun de trouver le terrain propice au développement et à l'épanouissement de ses dons.

11 - **L'enseignement de l'École Émile Cohl vise ouvertement la professionnalisation** de l'activité - l'art est aussi une question de métier. Il s'appuie sur la vérité de l'échange : mettre en situation l'étudiant de rendre à la société ce qu'elle lui a déjà donné/ce qu'il a déjà reçu.

12 - **Les professeurs de l'École Émile Cohl, soumis à l'obligation de moyens, s'engagent à respecter les valeurs qui inspirent les principes d'enseignement de l'École**. Solidarité intergénérationnelle, générosité dans la transmission de l'expérience et du savoir, esprit de corps, bienveillance intellectuelle (permettant la compréhension des situations), rigueur et sérieux dans le travail et les formes d'évaluation.

13 - L'École Émile Cohl étant une institution, elle est un organisme dont les intérêts et les conditions dépassent ceux de la somme des individus qui la composent. La vie de l'École surplombe de ses exigences la vie des étudiants et des professeurs. Elle impose une unité de lieu, une unité de temps et une unité d'objectifs.

14 - L'École Émile Cohl recrute **des professeurs qui ne sont pas seulement professeurs, mais des praticiens, des producteurs et des créateurs professionnels**. L'enseignement s'y nourrit essentiellement de l'expérience pratique de chacun, du savoir-faire et des savoirs issus de cette expérience pratique.

15 - La finalité majeure de l'École Émile Cohl est d'asservir les médias anciens et nouveaux, sans distinction, à une **éthique professionnelle et civique** fondée sur la recherche du sens et de l'altérité.

Nota : On renvoie les personnes intéressées par la lecture de cette charte à l'ouvrage théorique dont elle s'inspire, La Bonne école, Tomes I et II - Philippe Choulet & Philippe Rivière - Éditions Champ Vallon.

Professeurs et intervenants

David ALVAREZ

Réalisateur concepteur en concept art
Professeur de game art et book

Sébastien ALZAMORA

Directeur technique artistique chez Studio Manette (Lyon)
Professeur de suivi technique et moteur temps réel

Viola AMMAN

Illustratrice
Professeure de dessin de personnage et de workshop
illustration

Christophe ARCHINET

Artiste d'éclairage et de rendu 3D chez Rodeo FX
(Montréal)
Professeur de lighting, matte painting et VFX

Vincent ARCAMBAL

Animateur Blender
Professeur d'animation 3D

Arnaud AUGST

Monteur vidéo
Professeur de suivi technique et intervenant workshop

Evelyne BADAMI

Animatrice 2D / 3D
Professeure de sculpture numérique

Jérémy BAJULAZ

Peintre et graveur
Professeur de croquis, de peinture et de gravure

Jérôme BAREILLE

Formateur certifié Adobe®
Professeur de matte painting et d'infographie

Malek BENTROUDI

Chef compositing
Professeur de suivi technique

Fred BERNARD

Auteur BD et de livres jeunesse, scénariste
Professeur de scénario et intervenant de workshop

Raphaël BETEMPS

Formateur Blender
Professeur de 3D

Félix BLANC

Concept artist chez Ubisoft Ivory Tower (Lyon)
Professeur de key art, de concept art et de character
design modeling

Frédérique BLANC

Responsable pédagogique
Professeure de TD, d'éclairage et rendu, projets de
groupes et suivi de projets

Jean-Christophe BLANC

Directeur artistique chez Ubisoft Ivory Tower (Lyon)
Professeur de direction artistique : suivi de projets et
projets de groupe en jeu vidéo

Michaël BOLUFER

Cofondateur et créative director des studios
Manette et Pilp! animation
Professeur de production et de direction artistique :
suivi de projets et projets de groupe en jeu vidéo

William BONHOTAL

Co-fondateur de Xishan Studio
Professeur de décors/mise en scène, de dessin
d'objet et de perspective

Elise BONNARD

Professeure de français langue étrangère (FLE)

Benoît BOUCHER

Directeur artistique chez Ubisoft Ivory Tower (Lyon)
Professeur de direction artistique 3D, scénario,
suivi de projets

Jean-Pierre BOUCHER

Lead compositing
Professeur d'immersion professionnelle

Christophe BRUGAL

Lead animator chez Artefacts Studio
Professeur d'animation 3D et de projet de groupe

Melissa BRUN

Professeure d'histoire de l'art

Florian CANARD

Animateur 3D chez Arkane Studios
Professeur d'animation 3D

Sylvie CASARTELLI

Directrice de création en peinture murale
chez Haut les Murs
Professeure de dessin d'objet et d'illustration

Jérôme CATTENOT

Cofondateur et directeur artistique chez Dowino
Professeur de suivi de projet et de production

Clément CÉARD

Réalisateur chez Folimage
Professeur d'animation

Agnès CECCALDI

Directrice artistique
Professeure d'infographie 2D / 3D

Benjamin CERDAN

Expert comptable
Intervenant séminaire administratif et juridique

Patrice CERVELLIN

Développeur de jeux vidéo
Professeur de médias interactifs et suivi de projets

Estelle CHALOUPY

Superviseuse animation
Professeure d'animation 3D

Isabelle CHATELLARD

Directrice de création en illustration
Professeure d'illustration jeunesse et suivi de projets

Etienne CHATRY

Graphiste 3D chez Mystery FX
Professeur de matte painting et de VFX

Antoine CHEDIN

Développeur chez Virtuos (Lyon)
Professeur de suivi technique et moteur temps réel

Benoît CHIEUX

Réalisateur, auteur
Professeur de croquis modèle vivant, storyboard et
suivi de projets

Philippe CHOULET

Professeur agrégé de philosophie
Professeur d'histoire des arts et médias

Anthony CLERC

Compositeur, sound designer
Professeur de son, suivi technique

Marion CLUZEL

Autrice, illustratrice et scénographe
Professeure d'étude documentaire et de perspective

Lilas COGNET

Illustratrice, autrice
Professeure de croquis / dessin de personnage

Thierry COQUELET

Chef de projet communication
Professeur de caricature / dessin de presse

Ingrid CORTIER

Animatrice
Professeure d'animation cut-out

Thierry COTTIN-BIZONNE

Chef opérateur son, ingénieur du son
Professeur de son, suivi technique

Jérôme COUSIN

Directeur de création en peinture murale pour la
fondation Paint a smile
Professeur de dessin de personnage, de modèle
vivant, d'anatomie et de croquis

David CROS

Environnement artist chez Arkane Studios (Lyon)
Professeur de modélisation texturing

Chloé CRUCHAUDET

Directrice de création de bande dessinée
Professeure de direction artistique

Laura CSAJAGI

Illustratrice numérique
Professeure de concept art

Samir DAHMANI

Auteur de bande dessinée
Professeur de bande dessinée

Yann DAMEZIN

Illustrateur
Professeur de bande dessinée

Jean DE BOISSIEU

Directeur artistique
Professeur de motion design

Mathilde DECUISERIE

Concept artist
Professeure de dessin numérique

Cyril DEVÈS

Historien de l'art
Professeur d'histoire de l'art, de documentation,
de méthodologie

David DI GIACOMO

Level Architect chez Arkane Studios (Lyon)
Professeur de modélisation et texturing

Raphaël DI ROMA

Animateur 2D / 3D
Professeur de modèle vivant

Xavier DORISON

Scénariste
Professeur de scénario

Yimo DU

Illustratrice
Professeure de dessin d'objet et dessin de plâtre

Florence DUPRÉ LA TOUR

Directrice de création de bande dessinée, scénariste
Professeure de suivi de projet et du LAB

Christophe DURUAL

Auteur-illustrateur
Professeur d'étude documentaire

Marc DUTRIEZ

Directeur créatif chez Virtuos (Lyon)
Professeur de projets de groupe

Thierry EL FEZZANI

Directeur de création
Professeur d'illustration et de dessin numérique

Max EMSALEM

Lead game designer & Technical game designer
chez Atypique Studio
Professeur de moteur temps réel

Charlotte ESCALLE-BLAUDIN DE THE

Artiste autrice
Professeure de sculpture et de dessin de plâtre

Julien EVEILLÉ

Level designer chez Crytek
Professeur de level design

Rémi FARJAUD

Directeur artistique chez Ubisoft (Annecy)
Professeur de character design et game art

Nathalie FERLUT

Scénariste et autrice de bande dessinée
Professeure de croquis

Matthieu FERRAND

Illustrateur, dessinateur de presse
Professeur de dessin d'objet, d'illustration et
de dessin de plâtre

Alain GAGNOL

Romancier, scénariste et réalisateur
Professeur d'écriture média, suivi de projets

Philippe GALLEZOT

Graphiste
Professeur de graphisme

Eva GALMAR

Professeure d'anglais

Dominique GARDRAT

Architecte
Professeur de perspective

Raphaël GAUTHEY

Directeur de création en illustration et BD numérique
Professeur d'illustration, BD et de suivi de projets

Christophe GAUTRY

Réalisateur
Professeur de stop motion

Etienne GERIN

Illustrateur
Professeur d'infographie 2D et de dessin numérique

Dominique GIACOMONI

Lead layout artist
Professeur de layout background

Florent GOBET

Auteur de bande dessinée, illustrateur
Professeur de storyboard et de direction artistique

Claire GRIMOND

Sculptrice, scénariste
Professeure d'anatomie artistique et de sculpture

Jean GROSSON

Directeur de création en illustration naturaliste
Professeur d'étude documentaire, de modèle vivant
et de croquis / portfolio

David GUIONET

Auteur réalisateur
Professeur de vidéo et cinématique

Bertrand HASSID

Avocat
Intervenant séminaire juridique

Jade HAUTIN

Directrice de production chez Frog Box
Professeure de suivi de production

Aymeric HAYS-NARBONNE

Directeur pédagogique
Professeur de suivi de projets et de scénario

Nina HECKEL

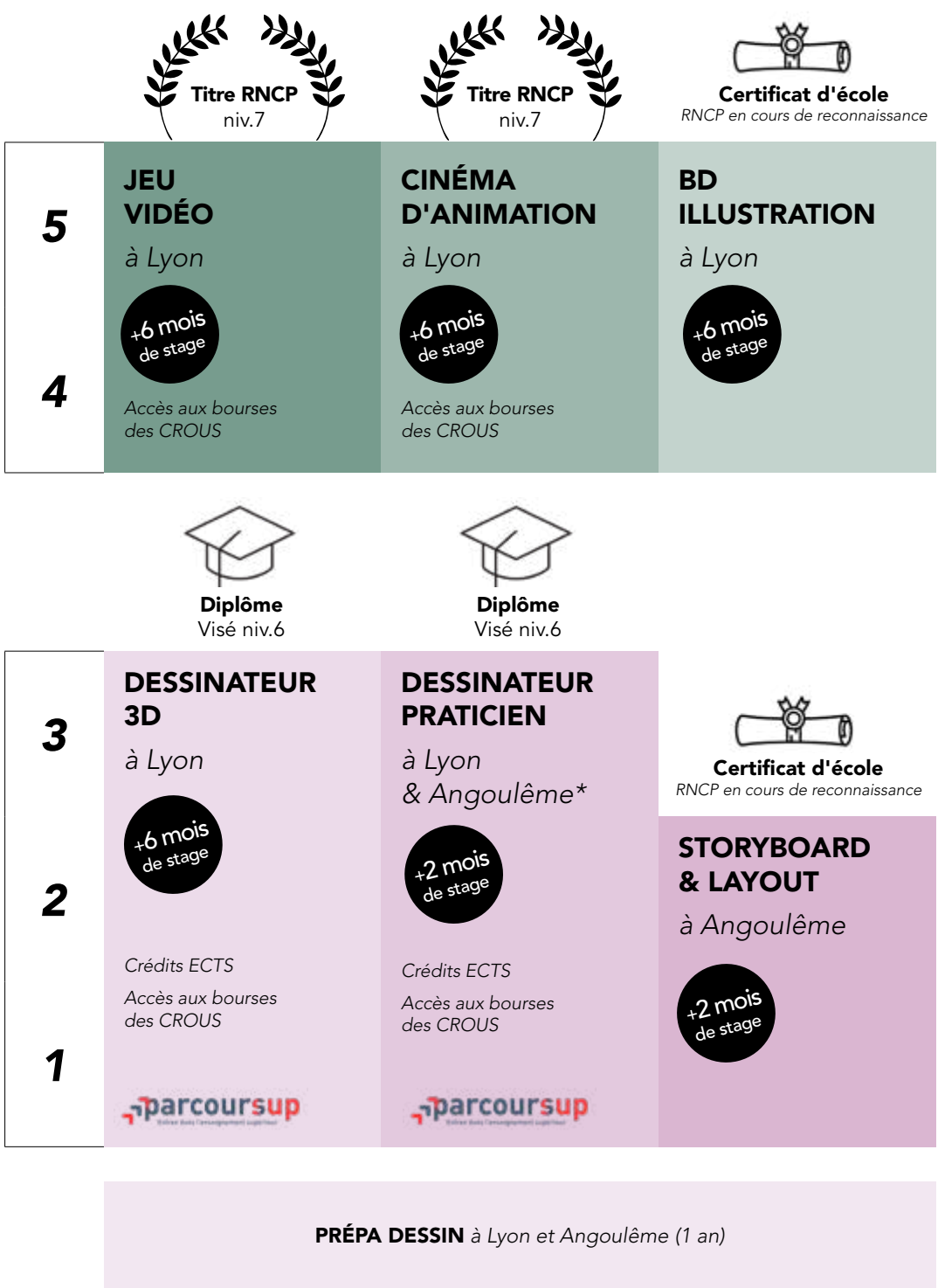
Animatrice
Professeure d'animation

Marine HENNES

Réalisatrice, directrice artistique, illustratrice
Professeure d'animation 2D et de stopmotion

Flore HENOCQUE <div>Illustratrice</div> Professeure d'étude documentaire et de workshop d'illustration		
Sébastien HIVERT-MALLET <div>Réalisateur et animateur de films d’animation</div> Professeur d’analyse filmique		
Johanna HUCK <div>Storyboardeuse</div> Professeure de storyboard 2D		
Dan IORGULESCU <div>Concept artist ches Ubisoft (Annecy)</div> Professeur de dessin d'objet / game art		
Damien JACOB <div>Auteur-illustrateur de bande dessinée</div> Professeur de dessin de personnage et de dessin d'objet		
Pascal JACQUET <div>Directeur de création, plasticien, sculpteur, décorateur de studios</div> Professeur de sculpture, de dessin d'objet et d’illustration		
Aimé JALON <div>Concept artist chez Arkane Studios</div> Professeur de concept art		
Tristan JOSSE <div>Auteur de bande dessinée, illustrateur</div> Professeur de bande dessinée		
Jérôme JOUVRAY <div>Directeur de création en BD, réalisateur auteur en cinéma d’animation</div> Professeur de dessin animé et de bande dessinée, suivi de projets		
Olivier JOUVRAY <div>Scénariste</div> Professeur de bande dessinée, suivi de projets et projets de groupe		
Juliette KERDRANVAT <div>Illustratrice</div> Professeur de dessin de personnage et d'infographie 2D		
Jérémy KLEIN <div>Storyboarder</div> Professeur d’immersion professionnelle en storyboard		
Edouard LABROSSE <div>Artiste peintre</div> Professeur de modèle vivant		
Andrea LACERTE <div>Professeure d'anglais</div>		
Patrick LAUMOND <div>Auteur de bande dessinée et character designer</div> Professeur de character design		
Benoît LAURE <div>Artiste peintre et réalisateur</div> Professeur d'étude documentaire		
Denis LAVEUR <div>Photographe</div> Professeur d’optique, lumière et photo		
Ralph LEMAISTRE <div>Réalisateur auteur et animateur en motion design</div> Professeur d’animation 2D et After effects		
Cédric LENHARDT <div>Réalisateur auteur et animateur en motion design chez TeamTO (Valence)</div> Professeur de modélisation texturing		
Sylvie LEONARD <div>Animatrice, réalisatrice autrice chez Folimage</div> Professeure de dessin animé		
Arnaud LHOMME <div>Animateur 3D chez Ubisoft Ivory Tower (Lyon)</div> Professeur d’animation 3D		
Théo LHUISSIER <div>Environment artist chez Ubisoft Ivory Tower (Lyon)</div> Professeur de modélisation texturing		
Malo LOSCOS <div>Auteur-illustrateur, animateur</div> Professeur d’animation		
Alexis MADRID <div>Storyboarder</div> Professeur de storyboard		
Frédéric MANSOT <div>Directeur de création</div> Professeur de dessin de plâtre et d’illustration, suivi de projets		
Jean-Philippe MARAS <div>Infographiste spécialiste effets spéciaux chez Ubisoft Ivory Tower (Lyon)</div> Professeur de compositing et post-production		
Lise MARTEGOUTTE <div>Formatrice</div> Professeure d'infographie		
Greg MASSARDIER <div>Directeur artistique et illustrateur</div> Professeur de croquis personnage et décors et de dessin de personnage		
Pierre MAZOYER <div>Graphiste, illustrateur</div> Professeur de graphisme, d'infographie 2D et de book		
Jean-Charles MBOTTI MALOLO <div>Réalisateur auteur en cinéma d'animation</div> Professeur d'animation		
Nathalie MICHAUD <div>Sculptrice, illustratrice</div> Professeure de dessin d'objet		
Nadia MIFSUD MUTSCHLER <div>Professeure d'anglais</div>		
Lucie MINNE <div>Sculptrice, illustratrice</div> Professeure de sculpture		
Thomas MITTON <div>Senior sound designer chez Arkane Studios (Lyon)</div> Professeur de son et suivi technique		
Jean-Luc MONNET <div>Lead concept artist chez Arkane studio</div> Professeur de masterclass de concept art		
Amélie MOUSSU <div>Lead Layout chez Blue spirit studio</div> Professeure de layout 3D		
Thomas OCAMPO <div>Directeur Artistique aux Ateliers BK</div> Intervenant workshop vidéo mapping		
François OLISLAEGER <div>Auteur de bande dessinée, dessinateur de presse</div> Professeur de dessin de presse		
Emre ORHUN <div>Directeur de création en illustration</div> Professeur d’illustration		
Sophie PAFFOY <div>Styliste infographiste</div> Professeure d’illustration infographique, suivi de projets		
Jean-François PANAYOTOPOULOS <div>Illustrateur</div> Professeur de perspective, de concept art et de décors		
Ugo PANICO <div>Illustrateur, sculpteur</div> Professeur de sculpture		
Cédric PEYRAVERNAY <div>Réalisateur concepteur en jeu vidéo</div> Professeur de character design		
Paul PICARD <div>Illustrateur</div> Professeur de modèle vivant		
Séléna PICQUÉ <div>Réalisatrice et charadesigner</div> Professeure de layout couleur		
Thomas PIERRET <div>Réalisateur de cinématiques chez Artefacts Studio</div> Professeur d'animation		
Florian PIGÉ <div>Auteur de bande dessinée</div> Professeur de bande dessinée		
Cécile PIOLOT <div>Senior animator</div> Professeure d’animation 3D		
Rose POUPELAIN <div>Illustratrice</div> Professeure d'étude documentaire		
Ida PULICANI <div>Lead storyboardeuse</div> Professeure storyboard		
Pierre-François RADICE <div>Directeur de création, plasticien, sculpteur, décorateur de studios</div> Professeur de sculpture et de sculpture numérique		
Yann RAMBAUD <div>Auteur de bande dessinée, illustrateur</div> Professeur de dessin d'objet et de dessin de plâtre		
Maxime RENAULT <div>Environment Artist chez Ubisoft Ivory Tower</div> Professeur de modélisation texturing		
Mathieu RENOUX <div>Artiste 3D, superviseur de séries TV</div> Professeur d’éclairage et rendu		
Camille RENVERSADE <div>Artiste illustrateur, sculpteur et scénographe</div> Professeur d'anatomie artistique		
Quentin REUBRECHT <div>Storyboarder, réalisateur indépendant</div> Professeur de storyboard		
Mathieu REYDELLET <div>Concept artist chez Arkane Studios (Lyon)</div> Professeur de direction artistique		
Olivier RIBBE <div>Infographiste multimédia</div> Professeur de workshop d'infographie		
Romaric RIVALLIN <div>Lead 3D Artist chez Ubisoft Ivory Tower</div> Professeur de modélisation texturing		
Alice RIVIÈRE <div>Artiste</div> Professeure de sculpture		
Philippe ROUCHIER <div>Directeur créatif, art designer et illustrateur</div> Professeur de layout, d'infographie et de concept art		
Fabien ROULE <div>Directeur artistique chez ID Candy</div> Professeur de médias interactifs, de multimédia interactif et de matte painting		
Charlotte ROUSSELLE <div>Illustratrice</div> Professeure de dessin d'objet et de dessin de plâtre		
Mélodie ROUX <div>Illustratrice multimédias</div> Professeure de dessin d'objet et d'illustration		
Mickaëlle RUCKERT <div>VFX artist</div> Professeure de VFX		
Alexis SAINT AUGUSTIN <div>Animateur 2D</div> Professeur de dessin de personnage		
Michaël SANLAVILLE <div>Directeur de création de bande dessinée, scénariste</div> Professeur de bande dessinée		
Nicolas SCHIAVI <div>Auteur réalisateur de courts-métrages, journaliste critique cinématographique</div> Professeur de culture cinématographique, de cinéma, de montage et scénario		
Sylvie SEDILLOT <div>Plasticienne</div> Professeure de modèle vivant		
Wilfried SÉGUÉ <div>Professeur agrégé de lettres modernes, responsable des cours CIEF à Université Lyon 2</div> Professeur de langue française		
Susanne SEIDEL <div>Animatrice sénior chez Folimage</div> Professeure d’animation 2D, suivi de projets		
Éric SOUCANH <div>Directeur de création en illustration</div> Professeur de modèle vivant et d’anatomie artistique		
Séverine SOURY <div>Graphiste</div> Professeure de graphisme		
Alina STEFANESCU <div>Professeure d'anglais</div>		
Florian TEYSSIÉ <div>Storyboarder et animateur</div> Professeur de storyboard		
Florian THOURET <div>Directeur chez Tant mieux prod et chez Caribara production</div> Professeur de suivi de projets		
Pierre TILLOCHER <div>Tailleur de pierre chez les Ateliers de pierre</div> Professeur de sculpture		
Hervé VADON <div>Architecte</div> Professeur de perspective		
Grégoire VEAULEGER <div>Réalisateur concepteur en character design</div> Professeur d'anatomie artistique		
Ludovic VERSACE <div>Réalisateur auteur, animateur</div> Professeur d’animation et de suivi de projet		
Claude WEISS <div>Directeur artistique</div> Professeur d'histoire de l’image numérique et animée, de conception et écriture média		
Shan ZHU <div>Co-fondatrice de Xishan Studio</div> Professeure de layout posing et de modèle vivant		
Laurent ZIMNY <div>Auteur de BD</div> Professeur de bande dessinée		
Professeurs émérites	Intervenants occasionnels	
Pierre Ballouhey Danièle Blot-Ducreux François Crozat † Rebecca Dautremer Maurice Garnier † Yves Got Gilbert Houbre Sidney Kombo Lax Daniel Maja Jean-Hugues Malineau † Jean Mulatier Marion Montaigne Jean-Michel Nicollet Georges Lemoine Emmanuel Lepage Pierre Lambert Philippe Pauzin Pascale Perrier Emmanuel Pierre Philippe Rivière	Denis Bajram Alexandre Baranger Enki Bilal Catherine Blanc Maurizi Boulet Benjamin Chaud Nicolas De Crécy Jean Dorey Philippe Druillet Franck Le Gall Alexandra Huard Loustal Annette Marnat Scott McCloud Lisa Mandel Michel Ocelot Clotilde Palluat Virginie Paternostre Jean-Philippe Peyraud Lucette Savier Kelly Walker	

Le schéma des formations



* La formation Dessinateur Praticien à Angoulême, ouverte en 2025, délivre un certificat d'école. En cours de reconnaissance, elle ne donne pas, à ce jour, accès au Diplôme Visé niv.6, ni aux crédits ECTS, ni aux bourses des CROUS. Elle est accessible hors Parcoursup.

Diplômes visés, titres RNCP & certificats d'école

L'État peut reconnaître une formation de l'enseignement supérieur privé par deux moyens:


L'enregistrement de la formation par France Compétences (ministère du Travail) au **Registre national des certifications professionnelles (RNCP)**.


Le **visa** délivré par le ministère de l'Enseignement supérieur et de la recherche. Les formations visées peuvent porter le nom de "diplôme". Elles sont accessibles via Parcoursup et donnent accès aux crédits ECTS.

Les formations ayant une de ces reconnaissances ouvrent droit aux bourses des CROUS.

Nous attirons votre attention sur le terme de « diplôme » : il est exclusivement réservé aux formations d'État et aux formations de l'enseignement supérieur privé visées par le ministère de l'Éducation nationale ou le ministère de l'Enseignement supérieur et de la recherche. Toute autre utilisation de ce terme est abusive.

L'École Émile Cohl prépare des diplômes Visés niv.6 (équivalent bac+3) et des Titres RNCP niv.7 (équivalent bac+5)


 Diplôme visé **DESSINATEUR PRATICIEN** de niveau 6 (équivalent Bac+3) arrêté du 17-02-2025 - NOR : MENS2505115A

 Diplôme visé **DESSINATEUR 3D** de niveau 6 (équivalent Bac+3) arrêté du 12-01-2023 - NOR : ESR2301343A

 Titre RNCP n°37770 **CONCEPTEUR ARTISTIQUE - RÉALISATEUR EN CINÉMA D'ANIMATION** de niveau 7 (équivalent Bac+5) enregistré par décision publiée le 19/07/2023 - code NSF 320v

 Titre RNCP n°38793 **CONCEPTEUR ARTISTIQUE - RÉALISATEUR DE JEU VIDÉO** de niveau 7 (équivalent Bac+5) enregistré par décision publiée le 27/03/2024 - code NSF 320v

L'École Émile Cohl délivre aussi 3 certificats d'école

 Les **certificats d'école** constituent une reconnaissance officielle de l'acquisition des compétences par l'École Émile Cohl, permettant à l'étudiant de se lancer dans la vie professionnelle dans le métier ciblé par la formation. L'école délivre un certificat d'école de Storyboard & Layout (bac+2, à Angoulême), un certificat d'école de Dessinateur Praticien (bac+3, à Angoulême), et un certificat d'école de BD Illustration (bac+5, à Lyon).

Objectif : emploi



Rencontres job dating à Lyon

Environnement professionnel

Les stages et l'accompagnement vers l'emploi

Nos engagements en faveur des étudiants

- un **service dédié aux étudiants** pour leurs stages et leur insertion professionnelle (voir page suivante) ;
- des **ateliers de préparation et d'information administrative** (statuts, contrats, droits d'auteur, facturation...) ;
- une journée de recrutement, le **job dating**, organisée à l'école depuis 2003 ;
- l'édition d'un **livre de promotion** tiré à 300 exemplaires. Ce livre célébrant le parcours des Cohliens est aussi un outil de recrutement pour les entreprises ;
- envoi, sur demande, de toutes les offres d'emploi aux diplômés dont le profil est en adéquation avec le poste proposé ;
- invitation des étudiants aux journées du Réseau des écoles françaises de cinéma d'animation - **RECA** (rencontres, débats, job dating...).

La plateforme Alumni

- Le site des alumni de l'École Émile Cohl a pour vocation de maintenir les liens entre Cohliens et de favoriser le **développement de leur solidarité professionnelle**, partout dans le monde ;
- Il s'adresse aux anciens étudiants sortis diplômés ou en dernière année d'études, aux étudiants en année diplômante, à leurs professeurs, ainsi qu'aux partenaires de l'école ;
- Sur cette plateforme, les membres de la communauté disposent de différents outils pour entretenir leur réseau : CVthèque, système de messagerie privée, annuaire géolocalisé, kiosque d'actualités, gestion d'offres de stages et d'emploi, création d'événements à l'initiative de l'école aussi bien que des membres, constitution de groupes par affinité.
- Chaque membre contrôle la confidentialité de ses données. Il peut librement partager ses accès avec les utilisateurs de son choix.
- Le site alumni.cohl.fr, c'est plus de **3460 membres** dans le monde et 660 comptes recruteurs.

Nos préparations aux stages

Des stages obligatoires sont prévus :

- **pour le diplôme visé de Dessinateur Praticien** : deux mois, en 3^e année
- **pour le diplôme visé de Dessinateur 3D** : six mois en 3^e année
- **pour la formation Storyboard & Layout** : deux mois, en 2^e année
- **pour les spécialisations bac+5** : six mois en 5^e année

Un service des stages et d'accompagnement vers l'emploi se consacre aux étudiants. Il assure un appui complet :

- **Accompagnement collectif**, sous forme d'ateliers, pour apprendre à choisir sa mission de stage et à se positionner vis-à-vis d'une entreprise. On y aborde aussi la méthodologie de rédaction du rapport de stage.
- **Suivi personnalisé** des projets : l'accompagnatrice fait le point avec chaque étudiant sur ses souhaits et les démarches qu'il entreprend, jusqu'au moment d'établir la convention de stage.
- **Coaching en français et en anglais** : les étudiants en fin d'études bénéficient d'un entraînement aux entretiens d'embauche, notamment dans la perspective du job dating de l'école (5 à 10 rendez-vous par étudiant).
- **En continu** : le service est en contact avec les entreprises à toutes les étapes de la mise en relation avec les étudiants, depuis le recueil de l'offre de stage, jusqu'à la fin de la mission.

Exemples de stages réalisés :



Animation 2D et storyboard layout pour Xilam (studio d'animation à Paris)



HOLDING TEXTILE HERMÈS

Réalisatrice graphique dans l'entreprise du luxe Holding textile Hermès



Animation 3D pour Fortiche prod (studio d'animation à Paris)



Assistance galeriste pour la Slow Galerie (galerie d'illustrations)



Animation 2D pour Caribara Montréal (studio d'animation)



Assistant section BD chez Dupuis (éditeur de BD)



Participation aux recherches graphiques 2D et à la réalisation de concepts 2D pour Ubisoft Paris (éditeur de jeux vidéo)



Conception 2D/3D et réalisation 3D pour Artefacts studio (développeur de jeux vidéo)



Environnement artist chez Arkane studios (développeur de jeux)



Modélisation, texturing chez Mac guff ligne (studio d'animation à Paris)



Couvertures de nos derniers livres de promotion

Environnement professionnel

L'accompagnement vers l'emploi

Objectif : Emploi

Nos enquêtes annuelles sur l'insertion professionnelle des jeunes diplômés montrent que près de 8 jeunes sur 10 accèdent à l'emploi dans les six mois qui suivent leur sortie de l'école. Un an après une formation professionnalisante, la quasi totalité des jeunes diplômés exercent un métier correspondant au domaine recherché.

- **En cinéma d'animation**, les jeunes diplômés démarrent sur des fonctions de storyboarder, d'animateur, de réalisateur auteur ou de directeur artistique, en France et à l'international.
- **En jeu vidéo**, les placements sont de 80 % avant six mois, dans des studios de toutes tailles. On les retrouve à tous les niveaux de responsabilité artistique et de conception.
- **Dans les métiers du livre**, les Cohliens sont 70 % à se déclarer en situation d'emploi dans les six mois. L'obtention de contrats d'édition étant rarement régulière avant trois années d'expérience, la plupart tirent leurs premiers revenus de travaux de commande en communication visuelle.

A noter : les Cohliens non immédiatement embauchés ne le sont pas nécessairement à cause de difficultés personnelles. Certains choisissent de marquer une pause après leur cursus. Ce choix est fait dans un contexte favorable : les entretiens de jurys d'examen montrent que la majorité d'entre eux reçoit des propositions d'emploi ou d'activité freelance avant la fin de leurs études.

Retrouvez les tendances de l'accès à l'emploi sur notre site internet >>>



Quelques exemples de métiers accessibles par nos formations :

Jeu vidéo, Cinéma d'animation, Création numérique

Réalisateur auteur, réalisateur concepteur, directeur artistique, chef animateur, animateur, storyboarder, chef de projet, character designer, illustrateur de décors, motion designer, level designer, level builder, concept artist, game artist, modelleur, mappeur/textureur, technicien FX, webdesigner, chef de projet multimédia, concepteur multimédia...

Edition et communication

Directeur artistique, directeur de création, illustrateur, coloriste, auteur/dessinateur de BD, dessinateur de presse, réalisateur fresquiste, artiste plasticien, décorateur/scénographe, graphiste/infographiste...

A noter : au-delà de ce secteur, de nombreux producteurs et studios de jeu vidéo et d'animation cherchent des profils maîtrisant l'illustration traditionnelle pour la préparation des décors et personnages, la mise en couleur, etc.

Médias interactifs et livre numérique

L'école intègre dans son cursus une pédagogie dédiée à ces nouveaux métiers de l'édition. Les étudiants sont donc préparés à la narration non linéaire pour support tablette, à la BD interactive, aux nouveaux métiers de l'édition numérique.

Journée de recrutement : Job dating

Dès 2000, l'École Émile Cohl a instauré un rendez-vous annuel avec les entreprises de l'édition, du cinéma d'animation, du jeu vidéo et du cross-média qui recrutent des professionnels de l'image à court ou moyen terme.

Les entreprises présentes à cet événement sont chaque année plus nombreuses.

Les Cohliens en fin d'études participent en fait à deux job datings : le premier, quelques mois avant leur stage de fin d'études ; le second, au moment de quitter l'école avec leur diplôme.

A Angoulême, un **afterwork** est aussi organisé pour rapprocher les étudiants et les entreprises de la région.

Quelques chiffres :

- 54 entreprises participantes (édition lyonnaise 2025)
- 1.200 rendez-vous
- Près de 20 % de recrutements à court terme
- 80 % de contacts générateurs d'activités professionnelles, salariées ou freelance

ENTREPRISES PARTICIPANTES AU JOB DATING 2025, À LYON :

Cinéma d'animation (production, création et effets visuels) : Amopix, Appétit & Bonsoir Ent., Atypicalist, Bobbypills, Caribara, La Chouette Cie, Circus, Foliascope, Folimage, Framestore, Gao Shan Pictures, Hari studios, Illumination, Ooolala, Passion Paris, Parmi les Lucioles Film, Skjaldborn Studios, Studio Manette, Studios Paris, Studio Unagi, TAT Studio, Xilam Animation

Jeu vidéo : Artefacts Studio, Avant-Goût studio, Game Art Brain, InfiniOrange Studio, Ocellus Studio, OSome studio, Pixel Commando, Studio Chahut, Ubisoft Ivory Tower

Création visuelle (communication audiovisuelle, motion design, réalité virtuelle, transmedia, mapping vidéo, e-learning) : Big Company, Brunch Studio, Dowino, Les ateliers BK, Les Contes Modernes, Pixel Commando, Umesu Lovers, Xishan studio

Edition : Albin Michel, Bamboo édition, Bayard Jeunesse, La Boîte à bulles, Delcourt, Fleurus éditions, Gautier-Languereau, Glénat, Kaléidoscope, Little Urban, Mango éditions, Marabulles (Hachette), Milan, Rageot, Steinkis, Webtoon (Naver)

ENTREPRISES PARTICIPANTES A L'AFTERWORK 2024, À ANGOULÊME :

2 minutes, Atlantiz Park, Blue Spirit, Ellipse, Fost; Hari, La chouette compagnie, La French Machine, Loops creative, Schmuby / Borderlinesfilms, Studio 3.0, Superprod, Xilam

Environnement professionnel

Les sélections dans les festivals d'animation et de jeu vidéo

Les Cohliens se distinguent chaque année dans de nombreux festivals où sont présentés leurs projets de fin d'études. Sur ces 20 dernières années, leurs travaux ont donné lieu à :

870 sélections officielles en festivals

54 prix et récompenses parmi lesquels :

- **Prix des Espoirs de l'animation**, MIFA / Festival d'Annecy - éditions 2023, 2019, 2018, 2016
- **Meilleur film d'animation au festival SHORT**, Offenbourg, Allemagne - 2023
- **Prix du public et Mention spéciale du jury**, FNCME, Paris-Sorbonne - 2023
- **Prix du meilleur film étudiant au BISFF - Festival du court-métrage de Bangalore**, Inde - 2022
- **1er Prix national du public au Festival Ciné court animé**, Roanne - 2021
- **Best Emerging Talent Film au Festival Stop Motion**, Montréal - 2020
- **Mention spéciale pour court-métrage étudiant au Festival national du film d'animation**, AFCA - 2020
- **Prix des meilleurs graphismes pour un jeu vidéo d'étudiants** - Ping Awards 2018, Paris
- **Prix du jury du festival Court mais bon**, le Puy-en-Velay - 2016
- **Mention pour la Direction Artistique** au SPARK Animation Festival, Vancouver - 2015
- **Prix Arte Creative** au Festival national d'animation de Bruz - 2015
- **Golden Statue for the best student animation** au 9th Tehran International Animation Festival - 2015
- **Gyeonggi Content Agency Director's Prize** au PISAF (Corée) - 2013
- **Prix de la Bobine et Prix de l'Axel** au festival Chalon Tout Court – 2012, 2013
- **Best Work of the animation Artist** au Beginning Film Festival, St.Petersburg - 2012
- **Grand Prize** au PISAF, Bucheon - 2012
- **Prix de la Meilleure image** aux E-magiciens - 2009, 2007

65.000

En 2024-2025, c'est le nombre de vues des travaux de Cohliens sur la plateforme Youtube.

BEST OF DES COURTS-MÉTRAGES D'ANIMATION

Cazafortuna, de Valentine Castillo - 2025
Terre à Terre, de Benjamin Delabays - 2025
Votre attention s'il vous plaît, de Colette Natrella - 2024
Oscar, de Sixtine Bonnot - 2023
La Nuit Blanche, d'Audrey Delepoulle - 2023
Ex-Filante, de Hugo Mermillod - 2022
La Belle Survie !, de Louis Besse - 2021
Lucanopolis, de Paul Emmanuel Separi - 2020
L'Héritage oublié, d'Antoine Vincent - 2020
Symphonie en Bêêêê (Majeur), d'Hadrien Vezinet - 2019
Une de perdue, de Marie Clerc - 2019
Rapunzel, de Juan Pablo Machado - 2018
Symbiose, de Paul Raillard - 2018
Zoo, de Nina Heckel - 2018
Elby, de Gautier Alfirevic - 2017
Un Air de murmures, de Cheyenne Canaud Wallays - 2017
Je Mangerais bien un enfant, d'Anne-Marie Balaÿ - 2016
Les machines à laver, d'Oscar Aubry - 2016
Pêche en l'air, de Mickaël Dupre - 2016
Toine, de Céline Brengou - 2016
Vintovka, de Quentin Reubrecht - 2015
El Ciento Uno, de Johanna Huck - 2015
Chess, d'Etienne Vautrin - 2014
Golden boy, de Ludovic Versace - 2013
Chili con carne, de Philippe Rolland - 2013
Carn, de Jeff Le Bars - 2012
Operatatatata, d'Antoine Rota - 2009
Trevor, de Matthieu Saghezchi - 2010
Le Cuvre-chef, de Marie Delmas - 2008
Le Coeur est un métronome, de Jean-Charles Mbotti-Malolo - 2007
Retrouvez tous les films sur nos chaînes Vimeo et Youtube :
vimeo.com/cohl
youtube.com/@ecoleemilecohl7063



Environnement professionnel

Les publications & références des alumni

Focus sur les réalisations de nos alumni ces dernières années



Animation et effets visuels

- 1 - *Arcane* (Netflix) - Lead storyboarder : **Quentin Reubrecht**, Matte painters : **Simon Drapier** et **Paul-Emmanuel Separi**.
- 2 - *Ma vie de courgette* - Réalisateur : **Claude Barras**.
- 3 - *Edmond et Lucy* - Directeurs artistiques 3D : **Jean-Marie Godeau** et **Eric Andral**, Lead artist 3D : **Charles Mousquet** + **5 artistes issus de l'école**.
- 4 - *Grizzy et les Lemmings saison 4* (Hari) - Réalisateur : **Alexis de Jesus Costa**.
- 5 - *The Inventor* (Foliascope) - Armaturiste : **Marie Clerc**.
- 6 - *Amélie et la métaphysique des tubes* (2 minutes) - Monteur : **Ludovic Versace**.
- 7 - *Les Bad guys 1&2* (Dreamworks) - Réalisateur : **Pierre Perifel**.
- 8 - *Flow* (Sacrebleu production) - Animatrice 3D : **Elodie d'Ambrosio**.
- 9 - *Klaus* (SPA studio) - Animateurs : **Gaspard Sumeire** et **Mathilde Vachet**, Layout artists : **Solène Chevaleyre** et **Kévin Le Moigne**, Clean up et Color key : **Lucie Julliat** et **Samuel Smith**.
- 10 - *J'ai perdu mon corps* (Xilam) - Storyboarder : **Quentin Reubrecht**, Chefs décorateurs : **Jeffrey Magellan** et **Fursy Teyssier**, Décorateurs : **Tévy Dubray** et **Hippolyte Jacquet**, Animatrices : **Claire Charvolin**, **Lou Delage**, **Anne Kraehn**, **Elie Martens**, **Eloïse Rauzier**, **Lison Sabiols** + **3 artistes issus de l'école**.
- 11 - *Wednesday* (Netflix) - Lead lighting artist : **Christophe Archinet**.
- 12 - *Stranger Things* (Netflix) - Lighting artist : **Christophe Archinet**.
- 13 - *Le petit Nicolas* (Bidibul productions) - Directeur artistique : **Fursy Teyssier**.

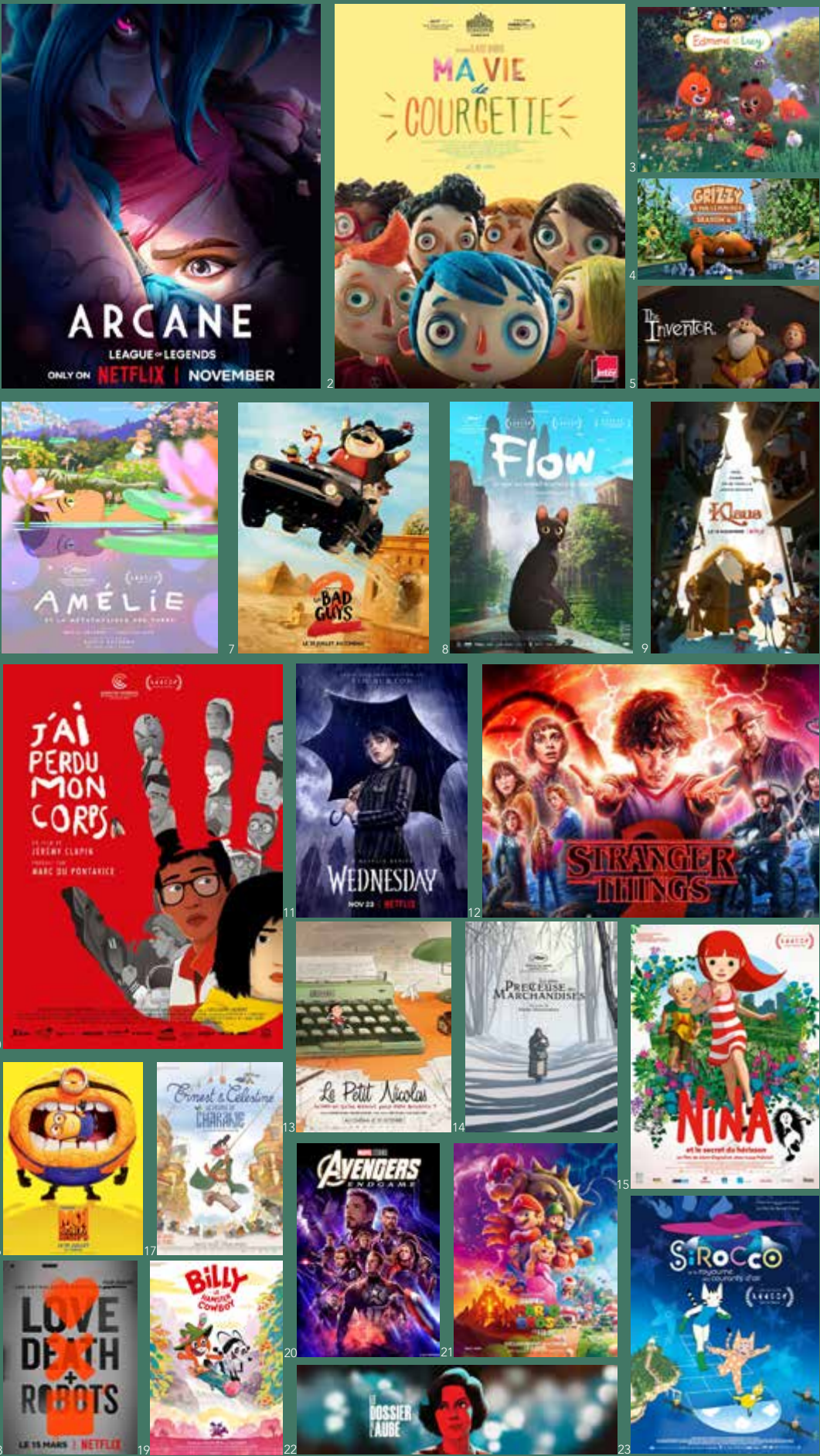
- 14 - *La plus précieuse des marchandises* (Studio Canal) - Assistant Director : **Jean-Pierre Bouchet**.
- 15 - *Nina et le secret du hérisson* (Parmi les lucioles films) - Réalisateur : **Alain Gagnol**.
- 16 - *Moi, Moche et Méchant* (Illumination Entertainment) - Visual development artist : **Jean-Brice Dugait**.
- 17 - *Ernest et Celestine* (Les Armateurs) - Décoratrice : **Raphaëlle Stolz**.
- 18 - *Love Death + Robots* (Netflix) - Concept artist : **Cédric Peyravernay**.
- 19 - *Billy le hamster cowboy* (Dandelooo) - Réalisateur : **Antoine Rota**.
- 20 - *Avengers : Endgame* (Marvel) - Supervisor VFX : **Stéphane Ceretti**, Animation supervisor : **Sidney Kombo**.
- 21 - *Super Mario Bros le film* (Illumination Entertainment) - Visual development artist : **Jean-Brice Dugait**.
- 22 - *Le dossier de l'aube* (Superprod animation) - Directeur artistique : **Fursy Teyssier**.
- 23 - *Sirocco et le royaume des courants d'air* (Sacrebleu productions) - Réalisateur : **Benoît Chieux**, Scénariste : **Alain Gagnol**.

Édition numérique et jeux vidéo

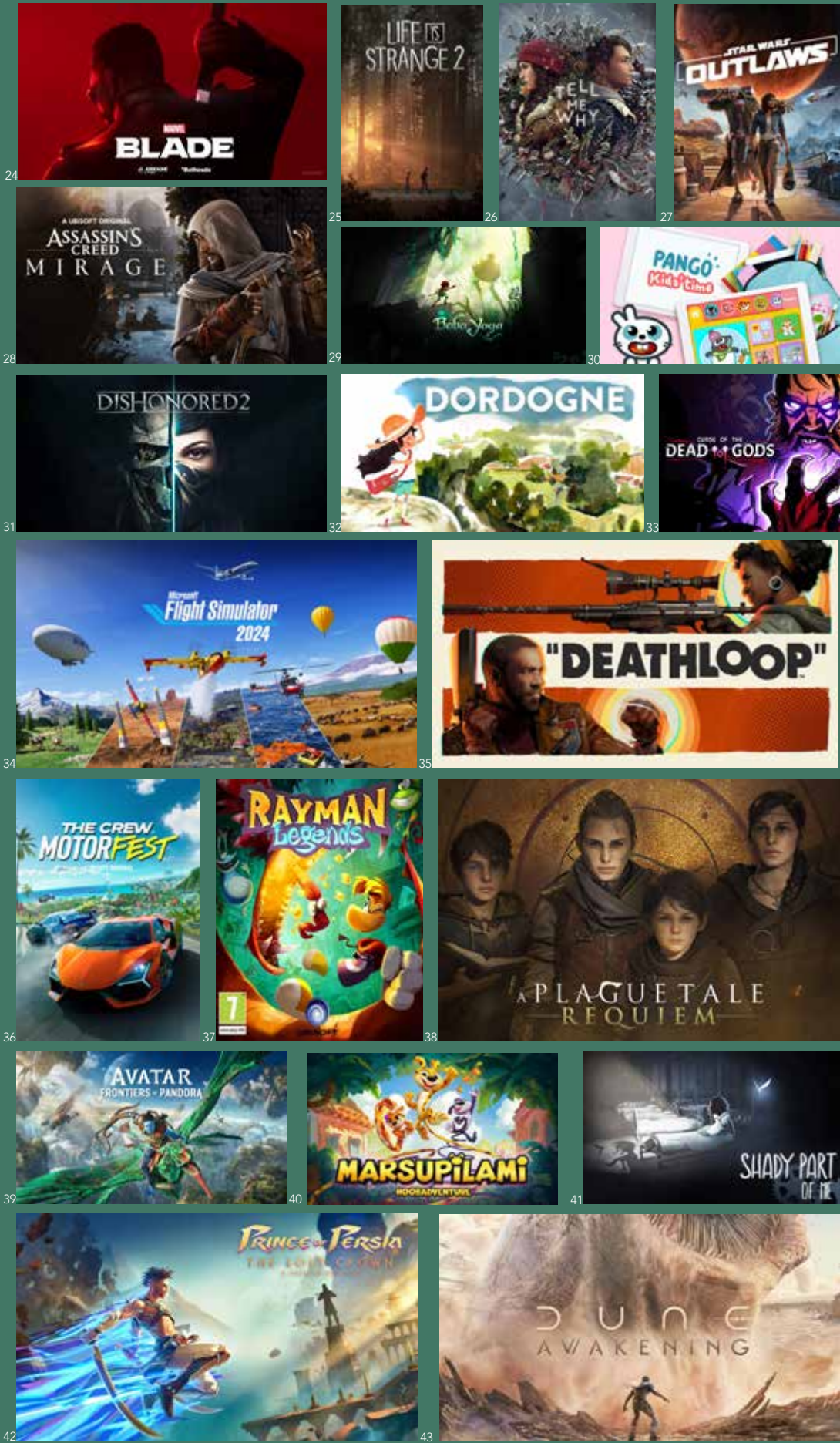
- 24 - *Blade* (Arkane Studios) - Lead concept artist & assistant directeur artistique : **Jean-Luc Monnet**, Directeur artistique : **Sébastien Mitton**, + **20 artistes issus de l'école**.
- 25 - *Life is strange* (Don't Nod Entertainment) - Creative director : **Michel Koch**, Senior character artist : **Pascal Duriaux**.
- 26 - *Tell me Why* (Don't Nod Entertainment) - Senior character design : **Pascal Duriaux**.

- 27 - *Star Wars Outlaws* (Ubisoft) - Concept artist : **David Alvarez**.
- 28 - *Assassin's creed* (Ubisoft) - Associate producer animation : **Anaïs Dusautois**, Senior concept artist : **Pierre Bertin**.
- 29 - *Baba Yaga* (Baobab Studio) - Production designer : **Mathieu Saghezchi**.
- 30 - *Jeux vidéo Pango* (Studio Pango) - Directeur de studio : **Julien Akita**, Directeur artistique : **Mathieu Akita**.
- 31 - *Dishonored* (Arkane Studios) - Directeur artistique : **Sébastien Mitton**, Lead concept artist : **Jean-Luc Monnet** + **15 artistes issus de l'école**.
- 32 - *Dordogne* (Un je ne sais quoi) - Créateur et directeur artistique : **Cédric Babouche**.
- 33 - *Curse of the dead gods* (Passtech games) - Concept artist : **Michael Assing**.
- 34 - *Microsoft Flight Simulator 2024* (Asobo) - Lead 3D animator : **Nicolas Bessonnat**, Senior animator : **Thierry Puginier**, 3D Artist : **Florian Thomasset**.
- 35 - *Deathloop* (Arkane studio) - Lead concept artist & assistant directeur artistique : **Jean-Luc Monnet**, Directeur artistique : **Sébastien Mitton**, Concept artist : **Adrien Lucas**, + **20 artistes issus de l'école**.
- 36 - *The Crew MotorFest* (Ubisoft) - Directeur pôle artistique : **Loïc Barrier**, Directeur artistique associé : **Jean-Christophe Blanc**, Concept artist senior : **Mathieu Reydellet**, + **6 artistes issus de l'école**.
- 37 - *Rayman Legends* (Ubisoft) - Associate producer animation : **Anaïs Dusautois**, Senior concept artists : **Jean-Brice Dugait** et **Pierre Bertin**.
- 38 - *A Plague Tale : Requiem* (Asobo) - Senior animator : **Thierry Puginier**, 3D environment artist : **Florian Thomasset**, Animateur

Animation et effets visuels



Édition numérique et jeux vidéo



Bandes dessinées



Livres et jeux illustrés



3D : **Nicolas Bessonnat.**

- 39 - *Avatar, Frontiers of Pandora* (Ubisoft) - Associate producer animation : **Anaïs Dusautois.**
- 40 - *Marsupilami* (Oscellus studio) - Directeurs artistiques : **Antonin Jury** et **Nicolas Duboc.**
- 41 - *Shady part of me* (Douze Dixièmes) - 3D artist : **Etienne Thibault-Buisson**, 2D artist : **Raphaëlle Colin.**
- 42 - *Prince of Persia, the lost crown* (Ubisoft) - Concept artist : **Pierre Bertin.**
- 43 - *Dune Awakening* (Funcom) - Concept artist : **Cédric Peyravernay.**

Bandes dessinées

- 44 - *La vie secrète des arbres* (Les Arènes) - Illustrateur : **Benjamin Flao**, Auteurs : **Fred Bernard** et Peter Wohlleben.
- 45 - *Jumelle* (Dargaud) - Autrice illustratrice : **Florence Dupré la Tour.**
- 46 - *Le Voleur d'amour* (Glénat) d'après le livre de Richard Malka - Auteur illustrateur : **Yannick Corboz.**
- 47 - *Céleste, Bien sûr, monsieur Proust* (Noctambule) - Autrice illustratrice : **Chloé Cruchaudet.**
- 48 - *Le poids des héros* (Casterman) - Auteur illustrateur : **David Sala.**
- 49 - *Qui laisse passer la lumière* (Glénat) - Illustratrice : **Lilas Cognet.**
- 50 - *Barbe Bleue* (Albin Michel) d'après de livre d'Amélie Nothomb - Autrice illustratrice : **Camille Benyamina.**
- 51 - *Petit journal d'un gros fragile* (Fluide Glacial) - Auteur illustrateur : **Jonathan Munoz.**
- 52 - *Le Ministre et la Joconde* (Casterman) - Illustrateur : **Hervé Tanquerelle.**
- 53 - *Retour à Tomioka* (Jungle) - Illustrateur : **Michaël Crouzat**
- 54 - *Glouton* (BD kids) - Auteur illustrateur : **B-gnet.**
- 55 - *L'Énorme enquête* (Delcourt) - Illustrateur : **Yann Rambaud.**
- 56 - *Je serai le feu* (La ville brûle) - Autrice illustratrice : **Diglee.**
- 57 - *Tiens, Goûte !* (First) - Autrice illustratrice : **Tiphaine de Cointet.**
- 58 - *Je suis toujours vivant* (Fluide Glacial) - Illustrateur : **Asaf Hanuka.**
- 59 - *San-Antonio* (Casterman) - Auteur illustrateur : **Michaël Sanlaville.**
- 60 - *Elliot au Collège* (Dupuis) - Auteur illustrateur : **Théo Grosjean.**
- 61 - *Le Château des Animaux* (Casterman) - Illustrateur : **Félix**

Delep.

- 62 - *Mortelle Adèle* (Mr Tan&Co) - Illustratrice : **Diane le Feyer.**
- 63 - *Majnoun et Leïli chants d'outre-tombe* (La boîte à bulles) - Auteur illustrateur : **Yann Damezin.**
- 64 - *Al Capone* (Sarbacane) - Illustrateur : **PF Radice.**
- 65 - *L'Âge d'eau* (Futuropolis) - Auteur illustrateur : **Benjamin Flao.**
- 66 - *Lebensborn* (Bayard) - Autrice illustratrice : **Isabelle Maroger.**
- 67 - *Le champ des possibles* (Dupuis) - Illustratrice : **Anaïs Bernabé.**

Livres et jeux illustrés

- 68 - *Mythiques, Héroïnes de légendes* (Flammarion) - Illustrateur : **François Roca.**
- 69 - *Frédégonde la perce-siècle* (Didier Jeunesse) - Illustratrice : **Lucile Placin.**
- 70 - *La petite espionne des Nymphéas* (Seuil jeunesse) - Illustratrice : **Alexandra Huard.**
- 71 - *Jouissance Club* (Marabout) - Autrice illustratrice : **Jüne Plä.**
- 72 - *Azuro* (Auzou) - Illustrateur : **Jérémie Fleury.**
- 73 - *Grand chêne* (Gründ) - Illustratrice : **Héloïse Solt.**
- 74 - *Le secret de l'arbre creux* (Bayard) - Illustratrice : **Anna Maria Riccobono**
- 75 - *La natation* (Flammarion) - Illustratrice : **Maud Riemann.**
- 76 - *Bébé fille* (Éditions Même pas mal) - Autrice illustratrice : **Elisa Marraudino.**
- 77 - *Un Brouillamini* (Albin Michel) - Illustrateur : **Vincent Pianina.**
- 78 - *Hulotte* (L'école des loisirs) - Autrice illustratrice : **Juliette Lagrange.**
- 79 - *Peau d'âne* (Seuil jeunesse) - Autrice illustratrice : **Clémentine Sourdais.**
- 80 - *Cherche et trouve* (Auzou) - Illustratrice : **Marie Morey.**
- 81 - *Magic x Warhammer* (Wizards of the coast) - Illustrateurs : **Johan Grenier** et **David Alvarez.**
- 82 - *Unlock!* (Space cowboys) - Co-illustré par : **Martin Mottet**
- 83 - *Suspects* (Studio H) - Illustrateur : **Emile Denis.**
- 84 - *Les contes émerveillés* (Grrre Games) - Co-autrice et illustratrice : **Christine Alcouffe.**
- 85 - *Schotten Totten* (Iello) - Illustrateur : **Djib.**
- 86 - *Pauline voyage* (L'école des loisirs) - Illustrateur : **François Roca.**
- 87 - *Protéger le Blibulle* (Actes sud) - Illustrateur : **Florian Pigé.**

- 88 - *Carnet d'un jardinier amoureux du vivant* (Albin Michel) - Auteur illustrateur : **Fred Bernard.**
- 89 - *Kolos et les quatre voleurs* (Flammarion) - Illustratrice : **Isabelle Chatellard.**
- 90 - *Hansel & Gretel* (Casterman) - Auteur illustrateur : **David Sala.**
- 91 - *Créatures fantastiques* *Deyrolle* (Plume de carotte) - Illustrateur : **Camille Renversade.**
- 92 - *Les métamorphoses d'Ovide* (Père Castor) - Illustratrice : **Nathalie Ragondet.**
- 93 - *La Reprochante* (Flammarion) - Illustratrice : **Églantine Ceulemans.**
- 94 - *Ma vie avec Charlotte* (Sarbacane) - Illustratrice : **Joëlle Dreidemy.**

Cette liste offre un aperçu des dernières parutions, mais elle ne constitue pas une liste exhaustive des travaux sur lesquels nos alumni ont travaillé depuis 40 ans.

Focus anciens étudiants



Pierre Perifel promotion 2002

Réalisateur / Directeur chez Dreamworks animation

Références principales :

les Bad Guys 1 & 2, les Cinq légendes, Bilby, Kung Fu panda, Sherk 2

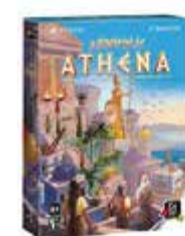


Pauline Detraz promotion 2008

Illustratrice de jeux

Références principales :

Kingdomino, Akropolis, Aquatika, Diferencio, 10 To Kill, Dicycle Race, Plonk



Lilas Cognet promotion 2015

Illustratrice, dessinatrice de BD, directrice artistique

Références principales :

Qui laisse passer la lumière (Glénat), Bob Denard (Glénat), Love Corp. (Delcourt)



Focus anciens étudiants



Cédric Peyravernay promotion 1999

Concept artist, character designer

Références principales :

Dune Awakening (Funcom), Love, Death + Robots (Netflix, David Fincher), Dishonored 1 & 2 (Arkane studios), Prey (Arkane studios)



Florence Dupré la Tour promotion 2001

Autrice de BD

Références principales :

Jumelle T1 & T2 (Dargaud), Pucelle T1 & T2 (Dargaud), Cruelle (Dargaud), Cigish ou le maître du je (Ankama), Capucin T1 à T3 (Gallimard)



Quentin Reubrecht promotion 2015

Lead Storyboarder

Références principales :

Arcane League of Legends saisons 1 & 2 (Fortiche production), Le sommet des Dieux (Folivari), J'ai perdu mon corps (Xilam)



Notre réseau

Depuis sa création, l'École Émile Cohl a tissé un réseau avec les écoles, les universités voisines, les musées, les maisons d'édition, les festivals et les entreprises de l'image.

Écoles & universités en France

- Co-organisation avec l'Université Lumière Lyon 2 du DU d'Anthropologie et images numériques (DUAIN)
- Convention avec l'Université Lumière Lyon 2 sur le master de musique à l'image (MAAAV)
- Convention avec l'École nationale de musique de Villeurbanne (ENM)
- Convention avec le Cours Myriade (Lyon)
- Échange pédagogique avec le Conservatoire national supérieur de musique et de danse (CNSMD) de Lyon
- Convention avec Neoma Business School sur un programme d'immersion créative
- Convention avec l'EMSAC

Labels & réseaux

- Membre du Réseau des écoles françaises de cinéma d'animation (RECA)
- Membre du Syndicat national du jeu vidéo (SNJV)
- Membre du Campus de l'image Magelis
- Membre de Game Only, association du jeu vidéo en Auvergne-Rhône-Alpes
- Membre du Pôle Image Magelis
- Membre du comité de sélection des films d'animation des César

Partenariats

- **Accès à la culture** : tarifs réduits accordés par l'Institut Lumière, les cinémas Le Zola et Comœdia, gratuité de l'entrée au musée des Beaux-Arts,

Projets pédagogiques

- Les Espoirs de l'animation (compétition de courts métrages des chaînes Canal J, Gulli et Tiji)
- Projet Paris-Lyon-Singapour (création collective de courts-métrages projetés au MIFA - festival d'Annecy)
- Festival de la Correspondance de Grignan (création de l'affiche du festival)
- Festival du Film court de Villeurbanne (participation d'étudiants au jury)

- Musée des Beaux-Arts de Lyon (expositions engageant à chaque fois près de 400 étudiants)
- Château de Versailles (illustration d'un conte pour enfants)

Expositions de travaux d'étudiants

- Carte banche d'exposition au musée d'Orsay, en marge de l'exposition *Paris 1874, l'instant impressionniste* (2024) puis au musée Faure à Aix-les-bains
- *La leçon intemporelle*. Exposition de gravures au Cabinet Rembrandt de Grenoble (2022)
- Cartes blanches d'expositions au Musée des Beaux-Arts de Lyon (2021, 2022, 2023)
- Carte blanche d'exposition d'estampes à la Fondation Bullukian (2021)
- Exposition de gravures, kakemonos et modelages au Mémorial national de la prison de Montluc (2021)
- Exposition des étudiants à la médiathèque de l'Alpha à Angoulême

Événements et rencontres professionnelles

- Lyon BD Festival
- Salon du Livre jeunesse de Villeurbanne
- Rencontres Animation formation d'Angoulême
- Festival du Film court de Villeurbanne
- Marché international du film d'animation (MIFA) d'Annecy
- Festival international de la bande dessinée d'Angoulême



Maud CORVAISIER > 5^e année cinéma d'animation



Ouverture internationale

Des étudiants du monde entier et des Alumni partout dans le monde

Depuis sa création, l'École Émile Cohl a toujours accueilli des étudiants venus de l'international. Aujourd'hui, ce sont près de **60 étudiantes et étudiants étrangers**, représentant **plus de 30 nationalités**, qui s'intègrent dans nos formations, de la prépa à la 5^e année.

Pour faciliter leur intégration, une formation en **Français Langue Étrangère (FLE)** a été créée dès 2008. Elle permet aux non-francophones d'apprendre le français tout en suivant une formation exigeante en dessin académique. Depuis la rentrée 2024, tous les cours pratiques sont mutualisés avec ceux des étudiants français, favorisant ainsi une **immersion culturelle et pédagogique complète**.

L'école encourage fortement les **expériences à l'international**. Chaque année, environ **un quart des étudiants effectue son stage à l'étranger**, en 3^e ou en 5^e année. Un service interne dédié les accompagne dans leurs démarches et dans la recherche de structures adaptées à leur projet professionnel.

Depuis 1984, les **anciens diplômés de l'école** — français ou internationaux — construisent une **communauté professionnelle mondiale**. Qu'ils soient installés à Montréal, Tokyo, Londres, Bogota ou Séoul, ils diffusent les savoir-faire acquis à Lyon. Ils incarnent aujourd'hui le rayonnement international du « style Cohl ».

Depuis 2009, l'École Émile Cohl est adérente **Campus France**.

Réseau, partenariats et projets internationaux

L'école s'engage depuis plusieurs années dans des **partenariats stratégiques internationaux**, visant à favoriser la **mobilité étudiante**, les **projets collaboratifs** et les **échanges pédagogiques**. Parmi eux :

- **Partenariat avec The Animation School** (Le Cap, Afrique du Sud)
- **Echange d'étudiants avec l'Université Laval** (Québec, Canada)
- **Projet Paris-Lyon-Singapour** : convention avec l'Ambassade de France à Singapour, CITIA, Lassalle College of the Arts (Singapour) et l'Atelier de Sèvres (Paris)
- **Projet BAM** en partenariat avec l'université de San Francisco de Quito (Equateur)

Une équipe dédiée pilote ces initiatives en lien avec le développement international de l'école. Par ailleurs, l'École Émile Cohl figure dans les **classements de référence** tels que **Animation Career Review**, qui reconnaît la qualité de son enseignement à l'échelle mondiale.

Adhésion au programme Erasmus+

Depuis 2025, elle adhère au programme **Erasmus+** qui permettra de favoriser les échanges internationaux.

Témoignages



La Japan touch de Juan Pablo Machado



Xishan Studio, créé par deux anciens



120

stages dans le monde sur ces trois dernières années (hors France métropolitaine)

4 partenariats universitaires internationaux



- Projets internationaux
- Stages étudiants ces 3 dernières années

Exemples d'entreprises internationales où travaillent nos alumni : Disney studios (États-Unis), Weta FX (Nouvelle Zélande), Netflix (États-Unis), Skydance (États-Unis), Universal pictures (États-Unis), Dreamworks (États-Unis), Apple (États-Unis), Marvel studios (États-Unis), Microsoft (États-Unis), Caribara (Canada), Blizzard Entertainment (États-Unis), Paramount (États-Unis), Mappa (Japon), Tencent (Chine), Moment factory (Canada), Dneg (Royaume-Uni)...

Vie de l'école et de l'étudiant



Marché étudiant d'illustration

Vie de l'étudiant

Etudier au cœur d'un campus professionnel

A Lyon, l'École Émile Cohl s'est associée aux centres de formation AFPIA Sud-Est, Croix-Rouge compétence, Fédération Compagnonnique des métiers du bâtiment et SEPR pour faire de l'ancienne friche industrielle RVI (Lyon 3^e) le **Campus PROfessionnel Lyon / Auvergne-Rhône-Alpes**.

Il regroupe plus de 7.800 apprenants qui viennent se former dans des spécialités diverses. Citons les métiers de la santé et du secteur social, du bâtiment, de l'habillement, de l'alimentation, de l'automobile, l'aménagement de l'habitat, de la décoration, du commerce, des arts graphiques et numériques...

Le campus offre un véritable espace de vie avec toutes les commodités :

- La bibliothèque municipale Lacassagne - Marguerite Yourcenar
- Des logements étudiants
- Un gymnase
- Un self-service
- Un jardin public arboré, le parc Zénith

Il bénéficie de la proximité du métro, des tramways, de 2 stations vélo'v et de plusieurs lignes de bus, ce qui en fait un espace dynamique pour les étudiants qu'il accueille, ouvert sur la ville.

A Angoulême, l'école est associée au réseau des écoles de l'image de Magelis qui rassemble des studios d'animation et d'autres écoles de l'image. Elle est installée dans un campus avec un parc arboré et à côté d'autres écoles comme MediaSchool ou l'école 42.

S'ouvrir l'esprit

Au sein de l'école, l'année est rythmée par une série d'événements destinés à stimuler la curiosité des Cohlins :

- **Participation aux festivals** : Fête du livre jeunesse de Villeurbanne, Fête du livre de Bron, Festival du film court de Villeurbanne, Lyon BD Festival, Festival international de la bande dessinée d'Angoulême...
- **Conférences métiers** : chaque mois, des professionnels chevronnés viennent parler de leur expérience à l'occasion de conférences

interactives. Ils sont éditeurs de livres jeunesse ou de BD, directeurs artistiques de jeux vidéo, producteurs de dessins animés, développeurs de start up, vidéo mappeurs, managers de projets en financement participatif...

- **Journées d'étude et colloques**. Le centre de recherche de l'école (le CRHI) organise chaque année une journée d'étude sur un artiste (André Franquin, Emile Cohl...) et, tous les deux ans, un colloque sur deux jours d'affilée (sur la femme fatale dans les arts, sur les jeux vidéo...). L'organisateur de ces temps forts, Cyril Devès, docteur en histoire de l'art, enseigne à l'école.

- **Accès à la culture** : tarifs réduits accordés par l'Institut Lumière, les cinémas Le Zola et Comœdia, gratuité de l'entrée au musée des Beaux-Arts de Lyon, visite de la Cité de la BD à Angoulême.

Bien-être à l'école

Handicap à l'école : accessibilité et aménagements pédagogiques

Frédérique Blanc, responsable pédagogique, est aussi référente handicap. En collaboration avec les étudiants, leurs familles et le personnel médical, elle peut mettre en place des plans d'accompagnement personnalisé (PAP) devant permettre d'accomplir les études dans les meilleures conditions. En cas de nécessité, les épreuves sont aménagées.

referenthandicap@cohl.fr Tél. 04 27 18 18 20



Gestion du stress

L'école invite régulièrement des professionnels de santé à animer des conférences sur des thèmes de prévention.

Elle a également passé une convention avec une psychiatre et un psychologue indépendants pour accompagner les étudiants face au stress, à la gestion des émotions et aux problématiques d'estime de soi. Café psy et conférences santé sont organisés à l'école ou à distance.



Entrée de l'école à Lyon



Fresque façade est, à Lyon



Bibliothèque, parc Zénith et logements étudiants



Exposition des étudiants à la fête du livre de Bron



Exposition des étudiants au musée des Beaux-Arts de Lyon



Fresque en live au musée des Confluences



Parc du campus à Angoulême

L'association étudiante

Elle est à la fois créatrice d'événements, gestionnaire du magasin de matériel de dessin, éditrice d'un fanzine et pourvoyeuse de jobs étudiants : l'Association est incontournable dans la vie de l'école.

Dès les premiers jours de la rentrée, elle organise une **soirée de parrainage** pour mettre en relation les étudiants de Prépa et de 1^{ère} année avec ceux des années supérieures. Par tirage au sort, chaque nouveau Cohlien se voit alors désigner **un parrain ou une marraine pour faciliter son intégration** et l'accompagner tout au long de l'année scolaire.

Ses missions

L'Association gère la centrale d'achat : magasin de fournitures de beaux-arts abrité dans l'école, « La Centrale » propose tout au long de l'année le matériel nécessaire à vos études à des tarifs préférentiels. Les articles sont sélectionnés par les professeurs afin d'obtenir la meilleure qualité, au meilleur prix.

Elle diffuse les jobs artistiques : l'Association réceptionne les offres adressées à l'école par les entreprises, les associations ou les particuliers. Elle les propose aux étudiants et elle administre leurs contrats.

Elle organise aussi des événements à thème pour Halloween, Noël, Saint-Valentin, Carnaval et Pâques. Elle anime la soirée d'intégration et celle de fin d'année.

Elle édite le Cohl'Art, fanzine vendu et dédié lors d'événements auxquels participent les étudiants.

Elle rassemble plusieurs clubs initiés pour et par les étudiants, dont les activités ont lieu à la pause méridienne ou bien après les cours, en semaine : voir ci-après.

Découvrir
l'association



cohl.asso.fr

Découvrir
la centrale



centrale.cohl.asso.fr

Les clubs

Club ciné : il est proposé comme un moment de détente sur grand écran, devant des films et dessins animés choisis par les étudiants. Trois séances par semaine.

Club théâtre : rien de tel que de monter sur scène et de donner la réplique pour vivre un moment d'énergie communicative. Une séance par semaine.

Club running : un groupe de Cohliens s'évade après les cours deux fois par semaine, pour une séance intensive, le lundi, et une sortie au rythme doux le mercredi. Les joggers de tous niveaux d'études et de pratique de l'athlétisme sont les bienvenus.

Club fanzine : les étudiants s'occupent de la collecte et la sélection des dessins, de la mise en page, l'édition et des relations avec l'imprimeur. Une publication par an.

Club jeu vidéo : pour partager ses meilleures expériences de jeu. Deux fois par semaine, les étudiants se font découvrir leurs jeux indépendants préférés et leurs licences favorites.

Modèle vivant : il s'agit d'un atelier libre pour expérimenter des techniques de dessin, se perfectionner ou tout simplement se délasser sur fond musical. Une séance par semaine.

Club de jeux de rôle : les étudiants « rôlistes » s'y retrouvent pour créer leurs jeux et les tester ensemble. Une séance par semaine.

À NOTER :

L'adhésion à l'Association est obligatoire pour bénéficier de ses services.

Le bénéfice éventuel tiré de ses recettes est reversé à la Fondation Graphein pour attribuer des bourses au mérite et sur critères sociaux (voir pages suivantes).



La fondation

La Fondation Graphein
sous l'égide de la Fondation Bullukian

Créée le 7 avril 2017 à l'initiative de l'école et placée **sous l'égide de la Fondation Bullukian** reconnue d'utilité publique, la Fondation Graphein intervient en faveur des étudiants de l'École Émile Cohl issus de milieux modestes.

Par son soutien, elle encourage la poursuite de leurs études. Elle finance des bourses en complément des bourses d'enseignement supérieur existantes, ou lorsque leurs ressources s'avèrent insuffisantes pour faire face à leurs coûts de logement, de nourriture et de scolarité.

La Fondation Graphein fonctionne grâce aux dons. Elle finance des bourses d'études, accordées sur critères sociaux et de mérite, et attribue du matériel de dessin aux étudiants.

Elle soutient chaque année **une cinquantaine d'étudiants** grâce à la générosité de personnes privées et du mécénat de l'école, qui en est contributrice, et des entreprises **Canson, Faber-Castell, Fiducial Office Stores, Charbonnel, Lefranc Bourgeois et Winsor & Newton.**



Recherche projet de diplôme de Zélie Elkihel

CONTACT

Caroline GARET

Collecte des dons pour la fondation
cgaret@cohl.fr

www.fondation-graphein.org



Témoignages d'anciens étudiants



Zélie Elkihel
Réalisatrice et animatrice

« Mon film de fin d'études s'intitule « Hammam ». C'est l'histoire d'une jeune métisse franco-marocaine qui se remémore sa première visite, à 12 ans, d'un hammam traditionnel au Maroc. Alors qu'elle s'en faisait l'idée fantasmée d'un lieu magique, l'expérience s'avère déroutante. La jeune fille est d'abord embarrassée par la promiscuité des corps féminins, de tous âges, et elle va éprouver beaucoup de réticence avant de se laisser gagner par l'agréable sensation de l'eau sur sa peau. Pour raconter ce souvenir, je voulais recourir au dessin animé traditionnel sur banc-titre, avec différents papiers qui me permettraient de traduire ses impressions avec des matières et des textures.

Canson a soutenu mon projet dans le cadre de son partenariat avec la Fondation Graphein. L'entreprise m'a apporté tout ce dont j'avais besoin : les papiers calque qui restituent la moiteur du hammam, les papiers layout pour les décors, les bostons pour les personnages, les carnets de croquis pour mes étapes préparatoires... J'ai reçu aussi tout le matériel graphique nécessaire : pastels gras, fusains, feutres... Je n'aurais pas pu faire mon film avec autant de liberté créative sans cette aide généreuse. Car au moment de remettre ma note d'intention à Canson, j'avais bien sûr défini ma direction artistique, mais je n'étais pas encore sûre de tous mes effets d'animation.

La dotation m'a permis d'expérimenter davantage, de pousser ma créativité. Autre point fort : j'ai appris à documenter ma production. Comme je m'étais engagée à montrer les étapes de la fabrication du court-métrage, j'ai archivé tout le processus de création. Je suis contente d'en avoir gardé la trace.

« Hammam » a été sélectionné dans une vingtaine de festivals. Il a reçu deux mentions spéciales au festival Court mais Bon (Le Puy-en-Velay) et au Student World Impact Film Festival (SWIFF). Il continue de tourner : l'Agence du Court métrage l'a inscrit dans son catalogue de diffusion des avant-séances en salles de cinéma, l'Extra Court.

Après mon stage de fin d'études chez Folimage, où j'ai été décoratrice du Secret des mésanges, et une mission de 10 mois chez Xilam comme décoratrice layout de la série Disney « The Doomies », je renoue avec la réalisation. Je participe au programme Première Page, qui permet à 11 jeunes diplômés de bénéficier d'une résidence d'écriture à l'Abbaye royale de Fontevraud et de fabriquer leur film en studio, à Nantes. Nos films seront produits par SCALAÉ en association avec France Télévisions. »

Zélie fait partie de la promotion 2022
spécialisation Cinéma d'animation



Samuel Di Gallo
Layout artist décor

« Sans la Fondation Graphein, je ne serais pas allé au-delà de la 1^{ère} année. J'avais épuisé mes économies faites en travaillant à l'usine. Originaire de la région de Sochaux, j'ai été opérateur de montage automobile pendant deux ans avant de venir à Lyon. Je mettais tout de côté pour apprendre le dessin, ne serait-ce qu'un an. Je voulais juste qu'on m'aide à savoir mieux dessiner, pour devenir storyboarder.

Mais très vite, j'ai pris une claque en voyant le niveau de dessin attendu ! J'ai compris qu'il y avait réel enjeu et qu'un an ne suffirait pas. Je me suis tourné vers la Fondation pour tenir une année de plus. Ma motivation ne faisait aucun doute : comparant le prix d'une journée d'études avec le salaire nécessaire pour me l'offrir, je ne voulais manquer aucun cours !

La Fondation m'a soutenu. En 2^e année, j'ai touché une bourse de 500 euros, puis de 1.000 euros l'année suivante. J'ai reçu aussi beaucoup de matériel de dessin, que je continue d'utiliser. Après le diplôme de Dessinateur Praticien, elle m'a encore permis de partir à Angoulême pour suivre la formation de Storyboard & Layout, où j'étais admis directement en 2^e année. Cette année-là, j'ai fait mon stage chez Malil'Art Productions. Le studio m'a confié ma première mission de Layout artist décor pour la série pour ados « Totally Spies! » En me basant sur le storyboard, je devais de faire tous les placements de personnages, de décors et de caméra pour qu'après moi, l'animateur soit à l'aise pour interpréter les prises de vues.

J'ai validé mon deuxième diplôme et suis resté à Angoulême. Malil'Art m'a réengagé pour une autre série jeunesse. A nouveau comme Layout artist décor. Ce que je retiens de ma formation ? Avoir appris à me rendre efficace. Le programme était si dense ! Par manque de temps, nous étions souvent frustrés de pas pouvoir tout faire. Il fallait trouver des raccourcis. J'ai développé des techniques pour travailler rapidement tout en restant exigeant vis-à-vis des rendus. Aujourd'hui, on me reconnaît cette capacité. »

Samuel fait partie de la promotion 2023
Storyboard & Layout et de la promotion 2022
Dessinateur Praticien

Accédez à notre site
d' alumni >>>



Les entreprises mécènes

Elles participent à des événements et soutiennent les étudiants issus de milieux modestes : l'école remercie ces entreprises qui, par leur **contribution à la Fondation Graphein**, marquent aussi leur adhésion à l'enseignement artistique dispensé aux Cohliens.



Leader mondial du papier beaux-arts, Canson est une grande marque de papeterie française créée en 1557 à Annonay par les frères Montgolfier. Depuis 2016, Canson est une filiale du groupe Fila. Elle accompagne la Fondation Graphein depuis 2019.

Actions et mécénat : Canson accorde un soutien à la Fondation Graphein et attribue du matériel aux étudiants boursiers. Canson attribue une dotation de matériel à l'association des étudiants pour tester une sélection de produits. Canson anime des journées de présentation de ses gammes de papier. Canson fournit du papier pour édition d'art Canson Edition pour les expositions de gravures : Fondation Bullukian (2021), Mémorial national de la prison de Montluc de Lyon (2021), Cabinet Rembrandt à Grenoble (2022), musée des Beaux-Arts de Lyon (2021, 2022, 2023), musée d'Orsay (2024). Enfin, Canson accompagne le projet de fin d'études d'une étudiante ou étudiant par an : court-métrage, livre illustré...



Maison fondée en 1862 par le chimiste François Charbonnel à Paris, quai de Montebello, Charbonnel est réputée pour la qualité de ses encres et fonds pour la gravure et la lithographie. Depuis 2022, cette grande marque d'impression d'art soutient les projets d'exposition d'estampes des étudiants en édition multimédia.

Actions et mécénat : Charbonnel accompagne la Fondation Graphein par une dotation d'encres à l'atelier de gravure de l'école, pour ses expositions au Cabinet Rembrandt à Grenoble (2022), au musée des Beaux-Arts de Lyon (2021, 2022, 2023), au musée d'Orsay (2024). En janvier 2023, Charbonnel a ouvert durant six semaines sa boutique historique, quai de Montebello, à une exposition de 40 dessins d'étudiants.



Grande marque allemande de matériel de dessin technique et artistique créée en 1761 à Stein, près de Nuremberg, par Kaspar Faber, Faber-Castell est le premier fabricant mondial de crayons graphites et de couleurs haut de gamme. L'entreprise accompagne la Fondation depuis 2018.

Actions et mécénat : Faber-Castell apporte un don matériel aux étudiants soutenus par la Fondation Graphein. La marque organise aussi des workshops de présentation de ses derniers produits et des rencontres avec des artistes associés : Don Colley (2018), Skima (2022), Amandine Comte (2023).



Maison fondatrice des beaux-arts depuis 1720 à Paris, fournisseur des grands peintres du XVIII^e siècle à nos jours - de Chardin à Millet, en passant par Monet, Cézanne, puis Matisse, Dufy, Dubuffet, Braque et Vasarely, Niki de Saint Phalle et aujourd'hui JonOne ou encore Olivier Masmonteil -, Lefranc Bourgeois est un leader mondial de la production de couleurs et de matériels d'art. Elle est partenaire de l'école depuis 2022.

Actions et mécénat : en 2023, Lefranc Bourgeois donne une carte blanche d'exposition aux étudiants à Paris, puis organise à l'école un workshop de deux jours sur le bon usage des vernis et additifs, et soutient le projet de fin d'études d'une étudiante de 5^e année dont le court-métrage a été réalisé à la peinture à l'huile sur plaque de verre.



Papeterie lyonnaise acquise en 2010 par le groupe Fiducial, Fiducial Office Stores est spécialisée dans la vente d'articles de papeterie et de matériel de beaux-arts. Depuis de nombreuses années, elle fournit la centrale d'achats gérée par l'Association des étudiants de l'École Émile Cohl.

Actions et mécénat : Fiducial Office apporte un don matériel aux étudiants soutenus par la Fondation Graphein. L'entreprise accompagne également les projets d'exposition en fournissant depuis 2022 (exposition au Cabinet Rembrandt de Grenoble) l'encadrement des travaux exposés dans les musées et centres d'art.



Créée à Londres en 1832 par le chimiste William Winsor et l'artiste Henry Newton, Winsor & Newton est un grand fabricant de matériels d'art, notamment des acryliques, des huiles, des aquarelles, des gouaches, des pinceaux, des toiles, des papiers, des encres, des crayons graphite et de couleur, des marqueurs et des fusains. La marque est partenaire de l'école depuis 2022.

Actions et mécénat : en 2022, Winsor & Newton a soutenu la fabrication du film de fin d'études d'un étudiant de 5^e année en lui apportant le matériel dont il avait besoin pour ses recherches graphiques et la direction artistique de son court-métrage. En 2023, Winsor & Newton a organisé un workshop sur les techniques graphiques et de couleur pour le croquis et l'illustration.

Nos sites

Lyon

L'École Émile Cohl est installée au 1 rue Félix Rollet (Lyon 3^e), sur une ancienne friche industrielle de sept hectares entièrement réhabilitée.

Elle est située au carrefour des quartiers Montchat, Monplaisir et Grange Blanche, aux côtés de plusieurs centres de formation qui constituent, ensemble, le plus grand campus dédié à l'apprentissage professionnel de France.

L'école dispose d'une surface de 8.000 m², soit :

- 19 ateliers de dessin
- Deux salles de sculpture
- Deux amphithéâtres, dont un avec régie
- Un vaste hall d'exposition et de lieu de vie pour les étudiants
- Huit laboratoires informatiques
- Un amphithéâtre informatique de 72 postes
- Un open space dédié aux étudiants de 5^e année
- Une cabine d'enregistrement voix
- Des locaux techniques : reprographie, bancs-titres, gravure, moulage, stop motion
- Une bibliothèque
- Un bureau pour le Centre de recherche et d'histoire inter-médias (CRHI)
- Un espace de vie pour les professeurs
- Un pôle administratif
- Un parking à vélos
- Un local associatif pour la centrale d'achat
- Un plateau dédié à la formation continue

Angoulême

L'École Émile Cohl est installée au 50 rue du Gond, à l'angle de la rue du Gond et de la rue Vigier de la Pile, dans une grande propriété du quartier de l'Houmeau constituée d'un parc et d'anciens chais de cognac, acquise fin 2018 et réhabilitée par la SAEML Territoires Charente.

Situé sur les bords de la Charente, l'établissement dispose de 380 m² de locaux :

- Deux ateliers de dessin
- Deux salles informatiques
- Un parc informatique de 30 ordinateurs
- Tablettes graphiques Wacom fournies à tous les étudiants
- Suite Adobe Creative Cloud
- Logiciels Blender, Toonboom Harmony et Storyboard Pro
- Mutualisation de services avec les écoles voisines (partage de locaux et d'espaces de vie, notamment)
- Accès au parc de la propriété réservé aux étudiants

En savoir plus
sur nos locaux >>>



École Émile Cohl - Lyon



École Émile Cohl - Angoulême



Ressources pédagogiques

Fournitures

L'étudiant prend à sa charge le matériel d'artiste nécessaire à sa formation : papiers, crayons, encres, peintures, pastels... Il est possible de l'acheter directement à l'école : à Lyon comme à Angoulême, l'Association des étudiants anime une centrale d'achats (« La Centrale ») qui propose des produits de qualité à des prix négociés au plus bas.

En 2^e année, il est demandé à chaque étudiant de s'équiper d'un ordinateur portable et d'une tablette graphique pour ses travaux numériques personnels.

A l'école, tout le matériel informatique nécessaire aux cours est fourni aux étudiants, à partir de la 3^e année pour la formation Dessinateur Praticien et pour toutes les années de Dessinateur 3D et Storyboard & Layout (voir ci-contre).

Matériels et informatique

L'École Émile Cohl renouvelle régulièrement son parc informatique, 440 PC sur les deux établissements de Lyon et d'Angoulême. Les ressources couvrent tous les besoins de production en graphisme, infographie 2D-3D, animation, web et multimédia. Les étudiants de 2^e cycle et des spécialisations Dessinateur 3D et Storyboard & Layout disposent d'une station de travail et d'une tablette Wacom (modèles Cintiq 13 HD, Intuos...). **Les étudiants de 3^e, 4^e et 5^e année, ainsi que ceux des spécialisations Dessinateur 3D et Storyboard & Layout, bénéficient d'une licence Adobe CC individuelle.**

Principaux logiciels à Lyon et Angoulême

- Suite Adobe : Photoshop, Premiere, After effects, Flash, Dreamweaver, InDesign, Illustrator...
- Suite Autodesk : Maya, Mudbox
- Toon Boom : Harmony, Storyboard Pro
- Allegorithmic : Substance
- TVPaint animation
- Moteurs de jeu Unity et Unreal
- Blender
- Suite Office Microsoft Pro + Onedrive + Messagerie professionnelle Microsoft 365

Services et matériels à disposition

- Photocopieurs couleur / Scanners A3 / Imprimantes A3
- Boîtiers reflex numériques
- Enregistreurs audio
- Bancs-titres pour le dessin animé et le multimédia
- Multiscans dédiés au dessin animé
- Presse à gravure
- Imprimante RISO



Augustin MOULIN - 5^e année édition multimédia

Vie pratique

Hébergement

En résidence universitaire

La réservation d'un logement en résidence universitaire s'effectue en même temps que la demande de bourse, sur le site internet du Crous dit « d'origine » (cf. Bourse d'enseignement, p.116).

Renseignement complémentaire :

LYON

Crous de Lyon-Saint-Étienne
Service DSE
25 rue Camille Roy
69366 Lyon Cedex 07
Tél. : 04 72 80 13 00

www.crous-lyon.fr

ANGOULÊME

Résidence universitaire L'Auberge Espagnole
14 rue Saint Cybard

Résidence universitaire Sillac
6 rue du Colonel Chabanne

Résidence universitaire Coulomb
15 rue Hélène Delobel

www.crous-poitiers.fr

Service de la vie étudiante du Crous :
Tél. : 05 35 37 17 05

Les résidences étudiantes

L'école est en contact avec elles pour accorder des conditions préférentielles aux Cohliens.

LYON

Dans un rayon d'un kilomètre autour de l'école : résidence Rochaix (fondation Aralis), résidence Hugo Park (UXCO, ex-Suitétudes), résidence Carré des Lumières (Cardinal Campus) et résidences Philéas Lodge et Parc Harmonie (StudiLodge).

ANGOULÊME

Locappart'16 accompagne les jeunes âgés de 16 à 30 ans dans leur recherche de logement (évaluation des droits, aides, orientation vers le logement le plus adapté). Ce service est

proposé dans les locaux du CIJ, place du Champ de Mars.

www.charentehabitatjeunes.fr

Tél. : 05 45 95 50 80

accueil@charentehabitatjeunes.fr

Les logements particuliers

Le secrétariat de l'école tient à votre disposition une liste des logements disponibles dans le quartier, dès le mois de juin.

De nombreux appartements sont pris en colocation par les étudiants : nous relayons les offres qu'ils nous font connaître. Nous recevons aussi des offres de propriétaires qui nous signalent que leurs logements sont disponibles.

Tous ouvrent droit à l'Allocation de logement sociale (ALS). Le montant de cette aide varie suivant la situation des bénéficiaires.

Plateforme personnalisée Emile Cohl x Studapart

Accédez à des centaines d'offres exclusives pour des durées de 1 à 24 mois proches de l'école, à Lyon et Angoulême cohl.studapart.com/fr/

Restauration

Les restaurants universitaires et collectifs

LYON

Les Resto'U les plus proches de l'école sont :

Le Bistro de la Manu - 4 cours Albert Thomas
Ouvert en continu

Le Resto de la Manu - 1 avenue des Frères Lumière
De 11h30 à 14h15

Cafet'U Rabelais - Faculté de médecine,
Avenue Rockefeller
De 7h30 à 17h00

Resto'U Rockefeller - 6 rue Volney
De 11h30 à 14h

Prix des menus : 3,30 euros pour les étudiants non-boursiers, 1 euro pour les étudiants boursiers (tarif 2024-2025).

Le paiement des repas dans les restos U peut s'effectuer sur smartphone avec "Izly", l'application des Crous.

Restaurant collectif de la SEPR

Les étudiants ont accès au self-service de ce centre de formation voisin, avec leur carte magnétique.

Repas à la carte, compter de 5 à 8 euros.

Escales solidaires - 31 rue du Prof. Rochaix
Proposition de repas gratuits, partagés entre jeunes ainsi que des ateliers.

ANGOULÊME

Le Nil : dans le bâtiment Le Nil/ENJMIN, rue de Bordeaux - restaurant universitaire et épicerie solidaire gérés par le Crous

Le Crousty : en face de l'IUT d'Angoulême, avenue de Varsovie

Le Breuty : au cœur du Centre universitaire de La Charente, à la Couronne

Horaires :

du lundi au vendredi, de 11h45 à 13h30

Tél. : 05 45 25 51 51

Sur place

L'École Émile Cohl est équipée de fours à micro-ondes et d'une zone de restauration permettant de prendre un déjeuner chaud à l'intérieur des locaux.

Transports

LYON

Méto ligne D - stations Grange Blanche ou Monplaisir-Lumière

Tramway Ligne T2 et T5 (arrêt Grange Blanche)

Bus : C8, C13, C16, C22 et C26 (arrêt Campus PRO)

Deux stations Vélo'v (vélos en libre-service) sont situées à côté de l'école : l'une avenue Lacasagne, l'autre en face de l'entrée de l'établissement, rue Félix Rollet.

Pour tout renseignement :

- sur les transports en commun : www.tcl.fr
- sur les vélos : www.velov.grandlyon.com

Parking intérieur pour les vélos et les trotinettes munis d'un antivol.

L'école est accessible en voiture mais aucun stationnement n'est possible dans l'enceinte de l'établissement.

ANGOULÊME

15 minutes à pied depuis le centre-ville

Gare SNCF : 5 minutes à pied

TGV direct depuis Bordeaux : 35min

TGV direct depuis Paris : 1h45

Bus : Réseau Möbius, lignes 7 et 9 - arrêt Bourguines

www.stga.fr

Accès à la culture

LYON

Tarif réduit aux cinéma le Zola, le Comœdia et l'Institut Lumière

Accès gratuit au musée des Beaux-Arts de Lyon

Partenariats de médiation culturelle avec les musées et les scènes de Lyon

ANGOULÊME

L'établissement est en relation avec :

Le Pôle Image Magelis

L'Association des étudiants du Campus Image Angoulême

Le SCCUC : Association services et culture des campus universitaires de la Charente



Angèle GALLAND -
5^e année édition multimédia

Le centre de recherche

Le CRHI

Le Centre de recherche et d'histoire inter-médias



Face à l'essor culturel de l'illustration, du jeu vidéo, de la BD, du cinéma et du dessin animé, l'École Émile Cohl a créé en 2013 le Centre de Recherche et d'Histoire Inter-médias (CRHI). Il explore les représentations visuelles et les mutations induites par les médias numériques, participant aux débats autour de la création et de la médiation en arts visuels.

En 2023, le CRHI lance *Démiurges*, revue scientifique annuelle réunissant chercheurs, artistes et conservateurs. Il vise à enrichir la recherche sur l'histoire et la création visuelle, valoriser les réflexions pédagogiques de l'école et organiser des événements culturels ouverts à tous.

Ses objectifs

- Contribuer à la recherche sur l'histoire et l'acte de création en arts visuels
- Valoriser la recherche et les réflexions pédagogiques menées par les enseignants de l'École Émile Cohl

Créer des événements culturels et scientifiques pour diffuser, partager les activités du CRHI avec un large public

Expositions

Le CRHI collabore avec musées et centres d'art pour présenter des travaux étudiants :

- Mémorial de Montluc (2021)
- Fondation Bullukian (2021)
- Musée Rembrandt à Grenoble (2022)
- Musée des Beaux-Arts (2021-2023)
- Musée d'Orsay et Musée Faure (2024)

Colloques et journées d'études récents

- Porte et seuil dans les arts et les médias (nov. 2024), avec le musée des Beaux-Arts de Lyon
- Création et intelligence artificielle (mars 2023), avec A. Gefen, C. Marand et P. Mougin
- Ombre et récit (mars 2023), autour de la narration sombre dans divers arts visuels

Éditions

Le CRHI édite une collection d'actes de colloques et *Démiurges* :

- *Démiurge #2* : Arbre et forêt dans les arts et médias (à paraître en 2025)
- *Démiurge #1* : Le Corps érotisé dans les arts et les médias (2023)
- Le jeu vidéo au carrefour de l'histoire, des arts et des médias (Colloque international 2023)
- La Femme fatale (Colloque international 2020)
- Gustave Doré 1883-2013 (Colloque international 2013)

CONTACTS

Cyril DEVÈS

Coordinateur du CRHI

Aurélien BOREL

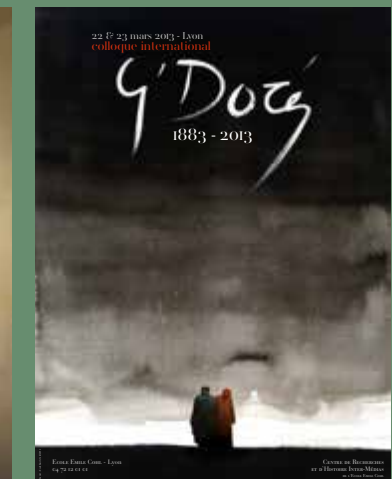
Administration

aborel@cohl.fr
+33 (0)4 72 12 12 52

le-crhi.fr



Exposition des étudiants au Musée d'Orsay











Classe de Prépa Dessin à Lyon

Prépas Dessin

CONCEPT ARTIST /
RÉALISATEUR
2^E CYCLE - BAC+

	 Titre RNCP niv.7	 Titre RNCP niv.7	 Certificat d'école
5	JEU VIDÉO à Lyon	CINÉMA D'ANIMATION à Lyon	BD ILLUSTRATION à Lyon
4	+6 mois de stage	+6 mois de stage	+6 mois de stage

DESSINATEUR
1^{ER} CYCLE - BAC+

	 Diplôme Visé niv.6	 Diplôme Visé niv.6	
3	DESSINATEUR 3D à Lyon	DESSINATEUR PRATICIEN à Lyon & Angoulême*	 Certificat d'école
2	+6 mois de stage	+2 mois de stage	STORYBOARD & LAYOUT à Angoulême
1			+2 mois de stage

PRÉPA DESSIN à Lyon et Angoulême (1 an)

Prépas Dessin

Enseignement de mise à niveau à Lyon et Angoulême

La prépa dessin de l'École Émile Cohl s'adresse à celles et ceux qui souhaitent intégrer une école supérieure d'art, d'animation, de design ou de jeu vidéo. Elle propose une année de formation intensive, axée sur la pratique rigoureuse du dessin et la constitution d'un dossier artistique solide pour se préparer à intégrer les meilleures écoles d'art.

Le programme repose sur les fondamentaux : dessin d'observation, modèle vivant, anatomie, perspective, composition, narration visuelle. Les étudiants développent une **méthode de travail exigeante**, au contact quotidien du dessin.

Tout au long de l'année, ils explorent également différents médiums – dessin académique, volume, image numérique, storyboard – pour élargir leur champ de compétences et **affiner leur orientation artistique**.

Les enseignements en ateliers sont prédominants et sont complétés par des cours théoriques et des séquences d'immersion dans les lieux de culture de chaque ville.

L'encadrement est assuré **exclusivement par des professionnels en activité** issus des domaines de l'illustration, de l'animation ou du jeu vidéo, qui apportent une lecture concrète et actuelle des attentes des écoles et des métiers.

Pour qui ? :

- Lycéens ou bacheliers souhaitant postuler en école d'art
- Étudiants en réorientation
- Jeunes artistes motivés voulant structurer leur pratique

Objectifs : Acquérir les bases académiques en dessin, conforter ses choix d'orientation, développer sa culture artistique, son sens de l'observation et sa curiosité, **constituer un dossier artistique solide** pour préparer l'admission aux meilleures écoles d'art, notamment à l'École Émile Cohl en Storyboard & Layout, Dessinateur Praticien, ou Dessinateur 3D.

Les + de la formation :

Une équipe de professeurs-artistes expérimentés, une pratique soutenue pour se préparer aux études d'art, des workshops d'initiation, une ouverture aux institutions culturelles.

Admission : hors Parcoursup

Attestation : de fin de formation

Taux de réussite : 98 % des étudiants accèdent aux formations diplômantes de l'école.



Chacune de nos Prépas Dessin accompagne les étudiants dans la réalisation de leur dossier Parcoursup

CONTACTS

Camille CHAUVIDAN

Scolarité Prépa Dessin Lyon

cchauvidan@cohl.fr +33 (0)4 27 18 18 24

Camille LANDAIS

Scolarité Prépa Dessin Angoulême

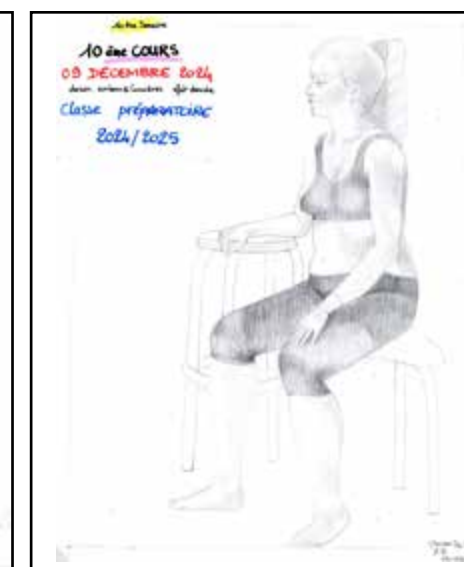
clandais@cohl.fr +33 (05) 54 72 00 01

Handicap

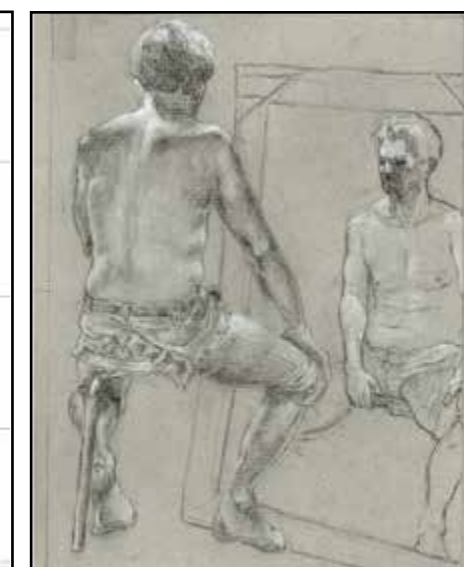
voir p.44



Gwenaëlle BADETZ > modèle vivant, progression de l'étudiant entre le 1^{er} et le 9^e cours avec le professeur Jean Grosson



Clarisse DEL PINO > modèle vivant, progression de l'étudiant entre le 1^{er} et le 9^e cours avec le professeur Jean Grosson



Raphaëlle POGGI > modèle vivant, progression de l'étudiant entre le 8^e et le 12^e cours avec le professeur Jean Grosson

Prépa Dessin à Lyon

Enseignement de mise à niveau

Pour acquérir
les bases de dessin

~800 heures de cours

Programme pédagogique :

28 heures par semaine

Matières enseignées :

- Book / Portfolio
- Croquis de personnages
- Croquis de décors
- Dessin d'objet
- Dessin de plâtre
- Étude documentaire
- Français langue étrangère (uniquement pour les étudiants internationaux)
- Modèle vivant
- Sculpture
- Illustration
- Bande dessinée
- Cinéma d'animation
- 3D



Marjorie GRUMEL > étude documentaire

UNE PRÉPARATION EN TROIS TEMPS

La prépa s'organise autour d'un rythme pensé pour accompagner la progression des étudiants tout au long de l'année :

*Un premier temps est dédié au **dessin académique**, pour développer la capacité d'observation, le reproduction du geste et l'œil critique.*

*Dans un deuxième temps, l'accent est mis sur la **préparation du portfolio**, avec un accompagnement soutenu pour apprendre à sélectionner, structurer et valoriser son travail.*

*Le troisième et dernier temps met l'accent sur un **projet collectif** qui stimule la créativité et l'exploration des disciplines.*

Enfin, les étudiants bénéficient d'une ouverture et d'un accompagnement culturel indispensable pour façonner et développer leur créativité.



Arthur DELAMAIRE > dessin d'objet



Tristan FRANCOIS > étude documentaire



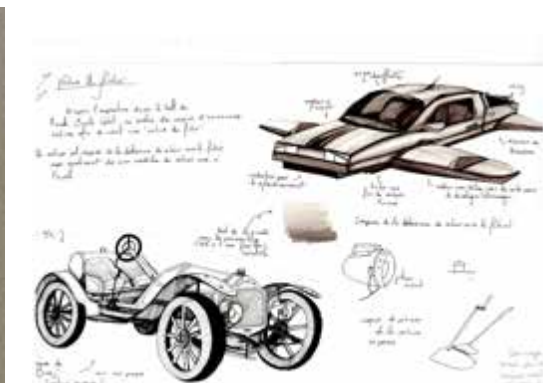
Projet collectif des Prépas d'un escape game interactif



Arthur POUQUET > modèle vivant



Martin LAPAUW > étude documentaire



Ludivine KOLB > Croquis



Zélie GAUTHIER > Croquis



Prépa Dessin à Angoulême

Enseignement de mise à niveau

Pour acquérir
les bases de dessin

~740 heures de cours



Programme pédagogique :
environ 28 heures par semaine

Matières enseignées :

- Bande dessinée
- Croquis de personnages
- Croquis de décors
- Dessin d'objet
- Dessin de plâtre
- Dessin de personnages
- Étude documentaire
- Modèle vivant
- Cinéma d'animation
- Book / portfolio
- Storyboard
- 3D



Loue ROUSSEL > croquis de décors

UNE PRÉPARATION EN TROIS TEMPS

La prépa s'organise autour d'un rythme pensé pour accompagner la progression des étudiants tout au long de l'année :

Un premier temps est dédié au **dessin académique**, pour développer la capacité d'observation, le reproduction du geste et l'œil critique.

Dans un deuxième temps, l'accent est mis sur la **préparation du portfolio**, avec un accompagnement soutenu pour apprendre à sélectionner, structurer et valoriser son travail.

Le troisième et dernier temps met l'accent sur un **projet collectif** qui stimule la créativité et l'exploration des disciplines.

Enfin, les étudiants bénéficient d'une ouverture et d'un accompagnement culturel indispensable pour façonner et développer leur créativité.



Amélie BOUCHER > dessin de plâtre



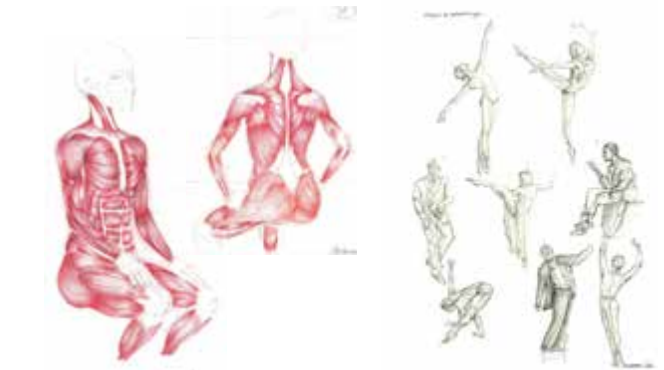
Amélie BOUCHER > dessin d'objet



Ronan LE DEZ > bande dessinée



Raphaël GADENNE > croquis de personnages



Lilou RENVARSEAU > modèle vivant



Lilou RENVARSEAU > dessin d'objet



Joé DUMERC > croquis de décors et personnages



Classe de Storyboard & Layout à Angoulême

Bac+2 Storyboard & Layout

CONCEPT ARTIST /
RÉALISATEUR
2^E CYCLE - BAC+



5	JEU VIDÉO à Lyon <div>+6 mois de stage</div>	CINÉMA D'ANIMATION à Lyon <div>+6 mois de stage</div>	BD ILLUSTRATION à Lyon <div>+6 mois de stage</div>
4			



3	DESSINATEUR 3D à Lyon <div>+6 mois de stage</div>	DESSINATEUR PRATICIEN à Lyon & Angoulême* <div>+2 mois de stage</div>	 STORYBOARD & LAYOUT à Angoulême <div>+2 mois de stage</div>
2			
1			

PRÉPA DESSIN à Lyon et Angoulême

Bac+2
Storyboard
& Layout

Storyboard & Layout

Certificat d'école - formation en 2 ans

Qu'est-ce que le storyboard et le layout ?

Le storyboard et le layout sont **deux étapes essentielles dans la production d'un film d'animation**. Elles requièrent un haut niveau de dessin ainsi que le sens de la mise en scène et du cadrage. Une excellente culture cinématographique est aussi indispensable.

Le storyboarder et le layout artist ont pour mission de transposer les intentions du réalisateur en une série d'indications, les plus précises possibles, dont l'équipe d'animateurs va s'emparer pour fabriquer le film.

Le storyboarder est en charge du séquençage du scénario plan par plan. Il s'agit de la première étape visuelle après l'écriture du film.

Le layout artist est chargé d'interpréter les plans du storyboard en une mise en scène 2D et/ou 3D. Le layout est ainsi le prolongement technique et animé du storyboard.

Pourquoi cette formation ?

En 2021, l'école crée à Angoulême **le premier parcours complet de formation en 2 ans en storyboard et layout** pour répondre aux besoins de compétences régulièrement exprimés par les studios d'animation.

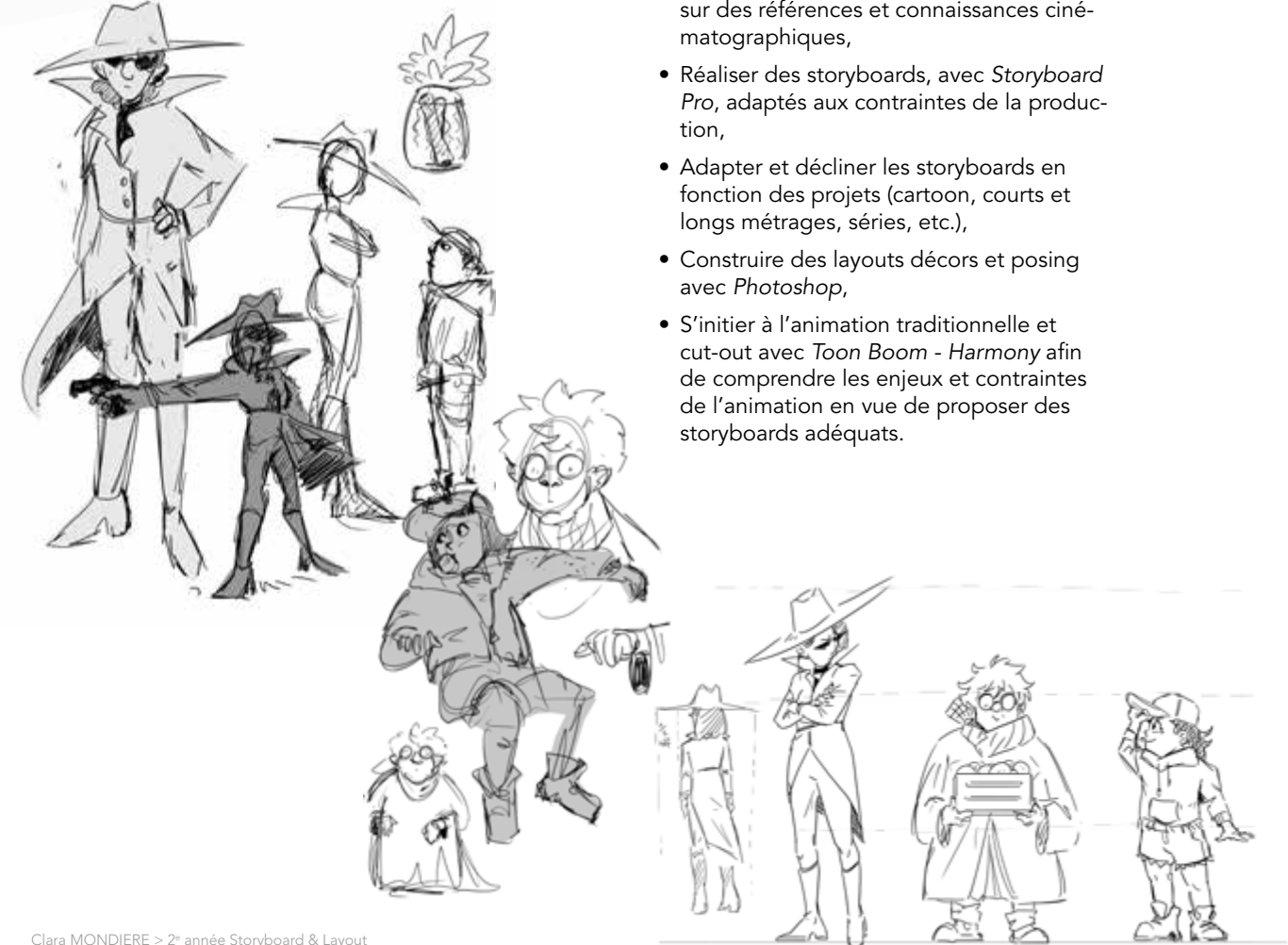
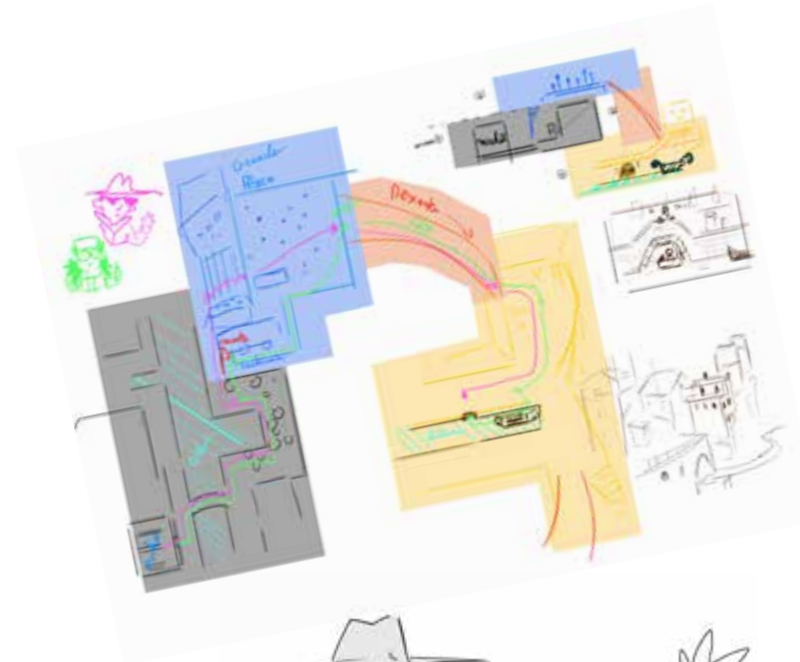
Les studios sont confrontés à des situations de pénurie sur ces deux métiers d'interface artistique entre les concepteurs du film (réalisateur, directeur artistique, scénariste) et les équipes d'animateurs. Pour de nombreux projets de films ou de séries, la maîtrise du storyboard et du layout détermine la qualité du rendu et le temps de production des œuvres.

La formation Storyboard & Layout s'appuie sur **une pédagogie éprouvée depuis 1984**, quand l'école commençait à former les futurs animateurs et réalisateurs du studio Folimage. Elle tient compte également des besoins de compétences dont lui font part les autres studios majeurs de l'animation en France.

Les studios sont de plus en plus nombreux, chaque année, à participer au **job dating** grâce auquel les Cohliens accèdent à l'emploi dès la fin de leurs études : 12//24 Films, Andarta, Ankama, Blue Spirit, Caribara, Cube Creative, Ellipsanime, Folimage, Illumination Mac Guff, Go-N Productions, Miam Studio, Miyu Productions, Supamonks, TeamTo, Xilam... La formation Storyboard & Layout apporte à leurs prochaines recrues une nouvelle corde à leur arc.

CONTACTS

Camille LANDAIS
angouleme@cohl.fr
+33 (0)5 54 72 00 01
Handicap
voir p.44



Les compétences visées

Au cours des deux années de formation, l'étudiant va acquérir les compétences suivantes :

- Renforcer et pratiquer de manière soutenue le dessin d'observation, en particulier le dessin de décors et le modèle vivant, indispensable au storyboard,
- Comprendre et traduire une narration en images,
- Analyser un scénario et découper une séquence sur un script,
- Enrichir, de manière soutenue, sa culture cinématographique et acquérir son langage pour une mise en application dans le storyboard,
- Mettre en scène une histoire en se basant sur des références et connaissances cinématographiques,
- Réaliser des storyboards, avec *Storyboard Pro*, adaptés aux contraintes de la production,
- Adapter et décliner les storyboards en fonction des projets (cartoon, courts et longs métrages, séries, etc.),
- Construire des layouts décors et posing avec *Photoshop*,
- S'initier à l'animation traditionnelle et cut-out avec *Toon Boom - Harmony* afin de comprendre les enjeux et contraintes de l'animation en vue de proposer des storyboards adéquats.

Storyboard & Layout

Certificat d'école - formation en 2 ans

1^{ère} année
~950 heures de cours

La pédagogie de cette année d'études est basée sur l'éducation et la construction du regard, appliquées à l'image et la mise en scène.

Les cours de dessin d'observation viennent renforcer et compléter les compétences des étudiants au travers d'exercices de reproduction du réel (modèle vivant, posing, dessin d'objet, décors). En complément, les matières au service de la mise en scène sont dispensées dès le début (bande dessinée, storyboard, layout).

Un nombre significatif d'heures (environ 4 heures par semaine) est dédié à la culture cinématographique, afin d'enrichir le langage et les connaissances du cinéma en prise de vues réelles et d'animation. L'étudiant devra également justifier d'une fréquentation régulière en salle de cinéma. A la fin de cette première année, le niveau de dessin a été conforté (représentation, proportions, cadrage, couleur, etc.), les bases de la réalisation de storyboards et layouts sont acquises et les connaissances des principaux outils sont validées

Programme pédagogique :
34 heures par semaine

Enseignement théorique :

- Analyse filmique
- Histoire des arts et médias
- Anglais

Enseignements en atelier (traditionnel ou numérique) :

- Storyboard 2D et 3D
- Layout 2D et 3D
- Modèle vivant
- Chara design/Posing
- Dessin de décor et d'objet
- Perspective
- Bande dessinée
- Animation
- Sculpture numérique



Léonard LEMOINE > dessin de décor et d'objet



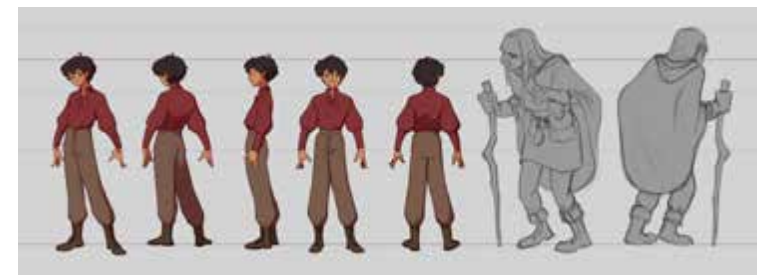
Ben LIU > bande dessinée



Nancy EHUI > Dessin de décor et d'objet



Ben LIU > perspective



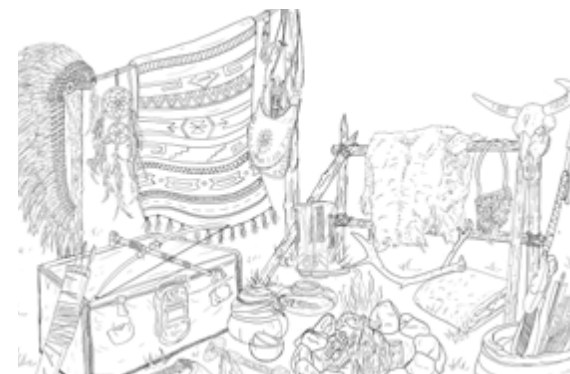
Nancy EHUI > chara design / posing



Anna JOUCLARD > dessin de plâtre



Nancy EHUI > layout



Camille POINCLoux > dessin de décor et d'objet



Célia DALMASSO > modèle vivant

Storyboard & Layout

Certificat d'école - formation en 2 ans

2^e année

~900 heures de cours et 420 heures de stage

En deuxième année les compétences en dessin sont renforcées, et les étudiants approfondissent leur apprentissage des techniques du storyboard (plus de 400 heures de cours), du décors et du posing.

En complément du cours de storyboard avancé, les différents genres de storyboard sont enseignés par des professionnels reconnus sous forme d'atelier de plusieurs jours : 2D, 3D, long métrage, cartoon, jeu vidéo, publicité. Le layout est renforcé par des ateliers spécifiques et un cours de layout avancé. Les étudiants sont soumis à des contraintes de production afin d'être au plus près des conditions réelles de travail pour faciliter leur intégration en studio lors de la première prise de poste.

Au deuxième semestre, un stage obligatoire de 8 à 12 semaines est effectué en studio, en tant que storyboarder stagiaire, ou layout artist stagiaire.

En fin d'année, l'examen de passage du diplôme - appelé « loge » - se déroule sur 4 jours et consiste à réaliser un storyboard ou un layout dans un cadre imposé.

La loge et le rapport de stage font l'objet d'une soutenance devant un jury de professionnels et de professeurs de l'école.

Programme pédagogique :

34 heures par semaine

Enseignement théorique :

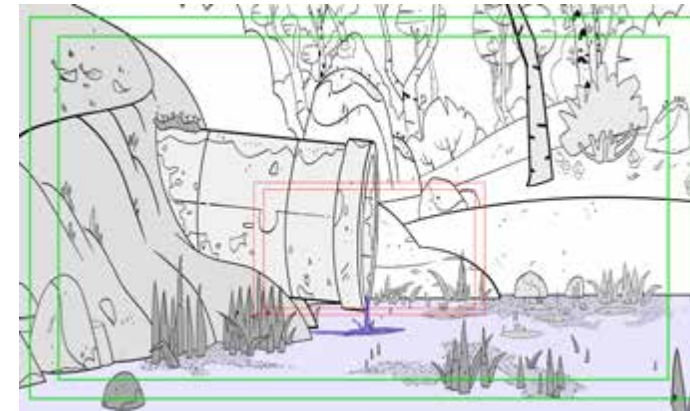
- Analyse filmique

Enseignements en atelier (traditionnel ou numérique) :

- Storyboard 2D et 3D
- Layout 2D et 3D
- Storyboard de genre (pub, long métrage, cartoon, etc.)
- Semaines d'immersion professionnelle
- Layout couleur
- Posing
- Croquis
- Compositing



Alma HENRY > storyboard



Jean DESPAGNE > layout



Amandine VIAL > Posing



Tom CHARPENNE > layout couleur



Tom CHARPENNE > layout couleur



Léonard LEMOINE > dessin de décor et d'objet



Léonard LEMOINE > dessin de décor et d'objet



Amandine VIAL > composition

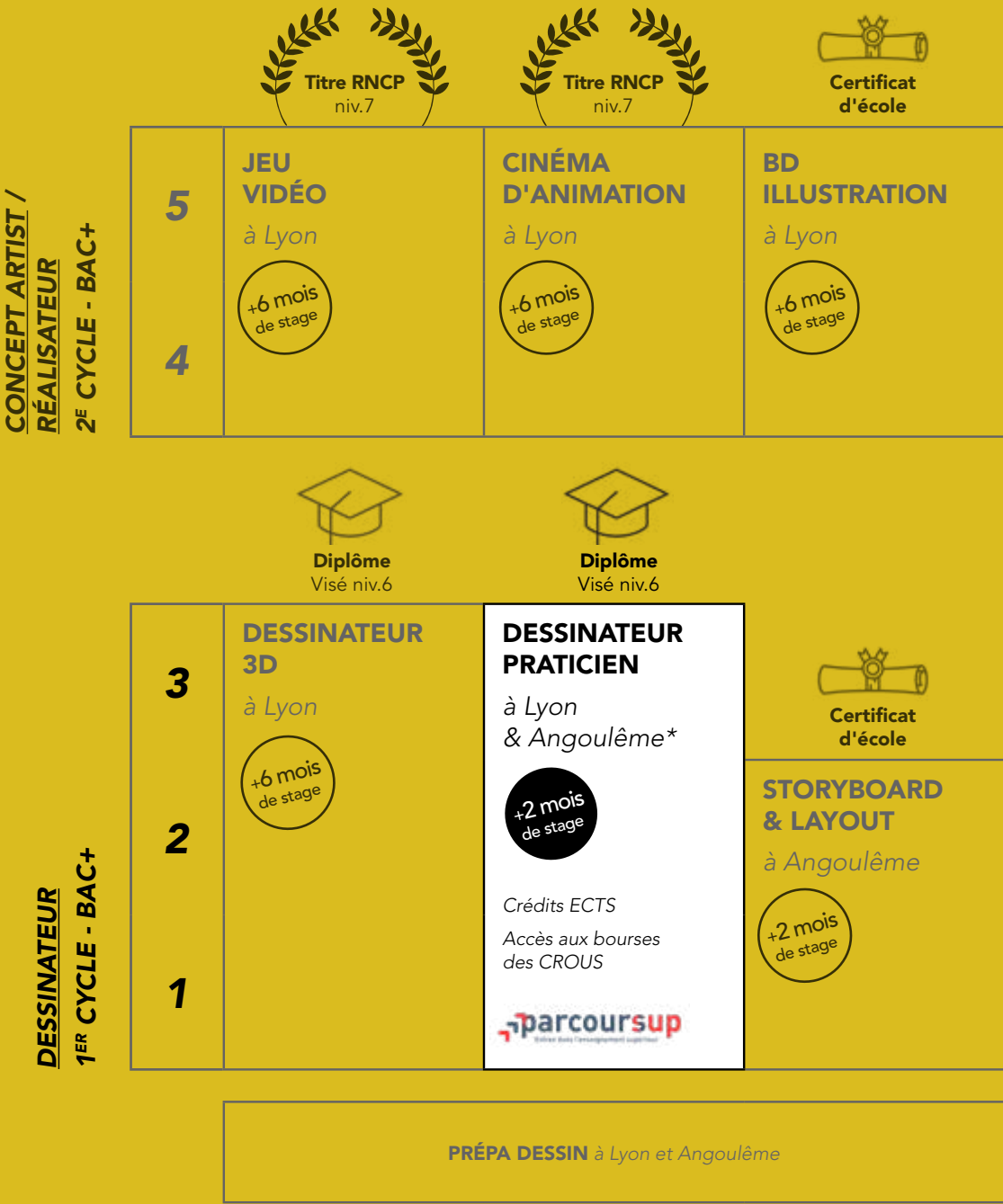


Amandine VIAL > composition



Prépa collective de l'année Dessinateur Praticien à Lyon

Bac+3 Dessinateur Praticien



Dessinateur Praticien

Diplôme visé de niveau 6 - formation en 3 ans, à Lyon et Angoulême*



Formation éligible aux
bourses de l'enseignement
supérieur



Objectif de cette formation : acquérir la culture du dessin et les compétences clés pour exercer plusieurs activités dans les métiers du dessin narratif pour l'édition, le cinéma d'animation et le jeu vidéo.

La culture du dessin enseignée à l'École Émile Cohl est fondée sur des connaissances appliquées et sur un solide socle d'enseignement pratique. L'étudiant apprend à construire des dessins justes (proportions, anatomie, perspective, valeurs) à partir de l'observation du réel. Au fil de longues séances en atelier, il découvre comment transposer fidèlement en 2D – d'abord sur le papier, puis en infographie – des moulages en plâtre, des modèles vivants et des objets de tout type, en 3D (outillage, vaisselle, jouets, poissons, végétaux) qu'il a eu sous le regard.

La progression pédagogique l'amène à réaliser des compositions de plus en plus soignées, répondant à des contraintes de production : objets simples au trait, puis en couleur à la main, puis à l'ordinateur ; mise en scène de personnages et de décors sous différents formats ; réalisation d'images fixes et animées.

L'enseignement proposé consiste à acquérir un geste sûr et à mettre son dessin au service d'une narration. Dans tous les cours de dessin de personnages, d'illustration, de bande dessinée et de dessin animé, les exercices correspondent à chaque fois à un cahier des charges déterminé. L'étudiant doit se positionner vis-à-vis de la commande graphique que lui font ses professeurs, eux-mêmes artistes.

À la fin de sa formation, l'étudiant accomplit un stage de deux mois en entreprise, suivi d'un

workshop d'approfondissement technique dans une spécialisation de son choix.

Cependant le diplôme visé de Dessinateur Praticien ne valide pas les compétences destinées à concevoir, de bout en bout, des projets numériques ou éditoriaux complexes dans les domaines du jeu vidéo, du cinéma d'animation, de la bande dessinée ou de l'illustration. C'est l'objectif des spécialisations bac+5 pour lesquelles l'étudiant bénéficie d'une formation technique avancée et d'un accompagnement artistique plus poussé, sur des projets de groupe et sur sa propre démarche d'auteur.

Certification : diplôme visé de niveau 6, nécessitant une inscription à la formation via Parcoursup.

ECTS : cette formation délivre 180 crédits ECTS sur trois ans.

Taux de réussite : 97,5 % de diplômés sur l'année 2023-2024.

Formation habilitée aux bourses d'enseignement supérieur.

Pour connaître les blocs de compétences et les possibilités de validation :

www.francecompetences.fr/recherche/rncp/40341

Nous attirons l'attention des familles sur le terme de « diplôme » : il est exclusivement réservé aux formations d'État et aux formations de l'enseignement supérieur privé visées par le ministère de l'Enseignement supérieur. Toute autre utilisation de ce terme est abusive.

Pour obtenir la certification du diplôme, 3 accès sont possibles :

- Après 3 ans d'études en formation initiale
- Après un parcours de formation continue
- Après une démarche de validation des acquis d'expérience (VAE voir page 126)

CONTACTS

Aurélia GULYAS SZULC

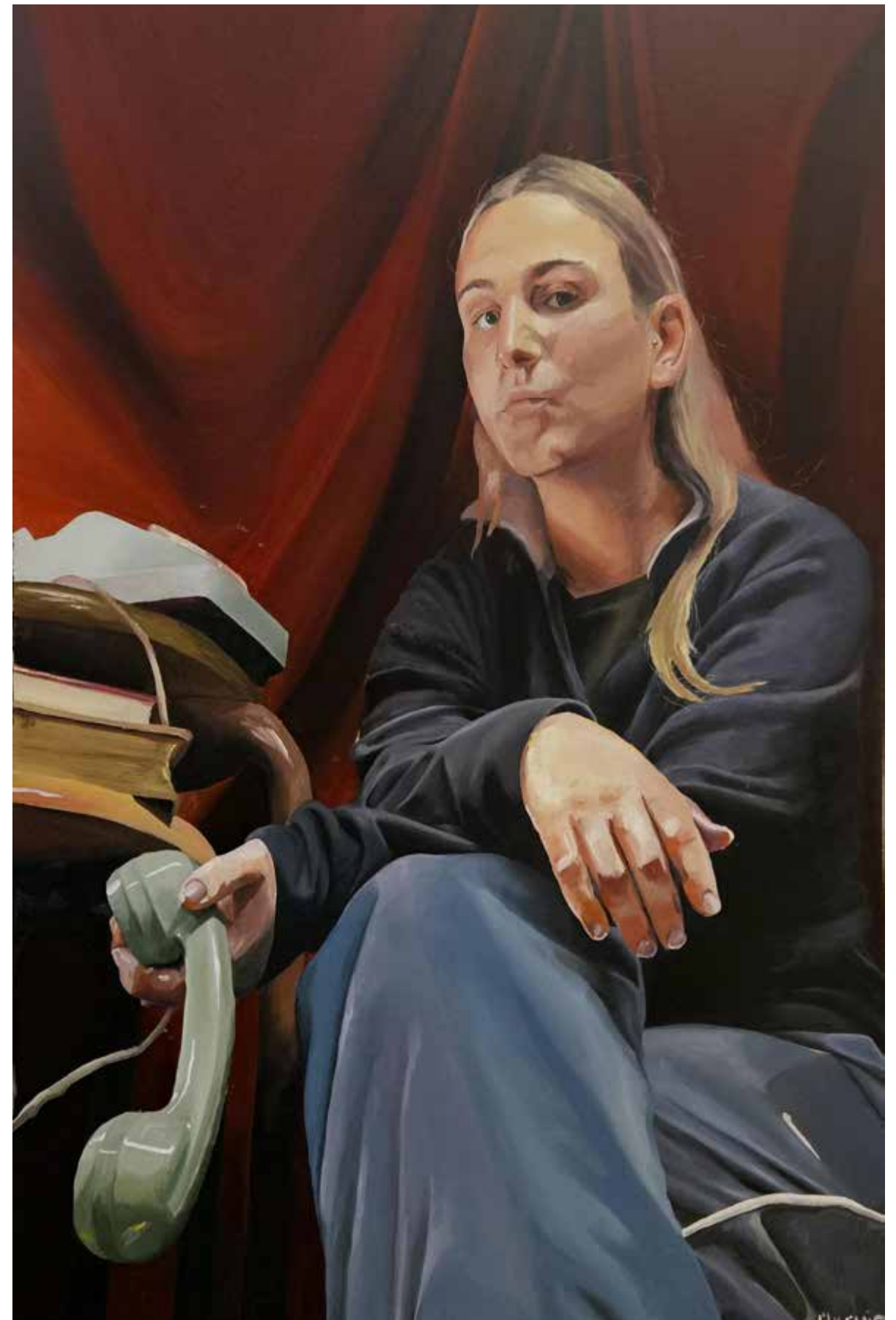
Admissions Parcoursup

ags@cohl.fr +33 (0)4 27 18 18 28

Handicap

voir p.44

* La formation Dessinateur Praticien à Angoulême, ouverte en 2025, délivre un certificat d'école. En cours de reconnaissance, elle ne donne pas, à ce jour, accès au Diplôme Visé niv.6, ni aux crédits ECTS, ni aux bourses des CROUS. Elle est accessible hors Parcoursup.



Lily CHIRAT > 3^e année dessinateur praticien, peinture

Dessinateur Praticien

Diplôme visé de niveau 6 - formation en 3 ans, à Lyon et Angoulême*

1^{re} année

~1 020 heures de cours



La première année pose les bases : apprendre à observer un volume pour le traduire avec justesse en deux dimensions. C'est l'essentiel du dessin : **comprendre, analyser, retranscrire**.

Objectif de fin d'année : **savoir « dessiner juste »**, qu'il s'agisse d'objets inanimés ou du vivant.

Les compétences s'acquièrent pas à pas, dans une progression structurée qui initie aussi à la narration par l'image. Le rythme est clair : un cycle de quatre semaines, répété toute l'année.

Chaque journée est dédiée à une matière (deux maximum).

En fin de séance : un exercice noté, qui valide immédiatement les acquis.

Programme pédagogique :

34 heures par semaine

Enseignement théorique :

- Culture cinématographique
- Histoire de l'art
- Anglais

Enseignement en atelier :

- Modèle vivant
- Dessin d'objet
- Dessin de plâtre
- Étude documentaire
- Perspective
- Sculpture, modelage
- Anatomie artistique
- Dessin de personnage
- Dessin animé
- Bande dessinée
- Graphisme



Éligible aux bourses de l'enseignement supérieur



* Voir p.78



Lucie PEYRELONG > étude documentaire



Sasha WIEDERKEHR > dessin de personnage



Luna LATASTE > dessin de plâtre



Anaïs GAVEAU > étude documentaire



Amandine VIAL > composition



Bétélem PAQUET > étude documentaire



Charlotte MENAGER > bande dessinée



Brittany LE GUENNEC > modèle vivant

Dessinateur Praticien

Diplôme visé de niveau 6 - formation en 3 ans, à Lyon et Angoulême*

2^e année
~1 134 heures de cours

La deuxième année s'appuie sur les acquis de la première et les renforce. Mise en scène, cadrage, composition, sens de l'image : les enjeux s'élargissent. Le dessin numérique fait son apparition, avec la même exigence : **traduire une forme 3D dans un espace 2D**, avec justesse. L'objectif n'est pas de maîtriser un logiciel, mais d'acquérir la gestuelle et la méthode pour dessiner sur écran.

Le rythme pédagogique reste celui de la première année : un cycle structuré, des journées dédiées à une matière (deux maximum), et un exercice noté en fin de séance. Mais les travaux sont plus ambitieux et demandent un investissement personnel accru. **Organisation et planification deviennent alors des compétences clés.** En fin d'année, des travaux collectifs prolongent l'apprentissage individuel. Ces projets de groupe permettent de confronter les points de vue, de **renforcer la maîtrise technique et de développer une véritable culture du travail collectif.**

Programme pédagogique :
38 heures par semaine

Enseignement théorique :

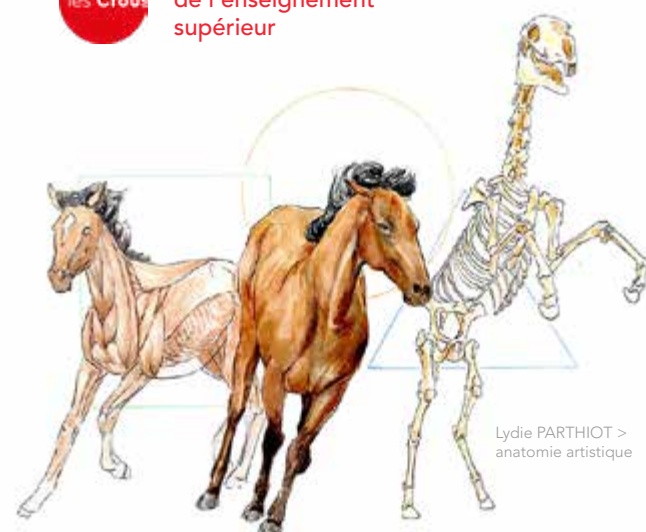
- Histoire de l'art classique
- Histoire de l'art moderne
- Anglais

Enseignement en atelier :

- Modèle vivant
- Dessin d'objet / illustration
- Dessin de plâtre
- Étude documentaire
- Sculpture, modelage
- Anatomie artistique
- Perspective
- Bande dessinée
- Dessin animé
- Dessin numérique
- Croquis
- Graphisme



Éligible aux bourses de l'enseignement supérieur



Lydie PARTHIOT > anatomie artistique



Projet de groupe, jour de fête > dessin d'objet / illustration



Nicolas BREBAN > bande dessinée



Jules ARNAULD > dessin numérique



Pablo DOURDIN > perspective



Nathan REVILLET > dessin de plâtre



Hector MARMEY > modèle vivant



Levent KAPUSIZ > dessin numérique



Marlou DE BEAUJON > étude documentaire



Martin LAPAUW > modèle vivant



Axel LOMPRES > anatomie artistique



sculpture

* Voir p.78

Dessinateur Praticien

Diplôme visé de niveau 6 - formation en 3 ans, à Lyon et Angoulême*

3^e année

~956 heures de cours et 280 heures de stage

La troisième année s'organise en trois grandes périodes :

Premier semestre (septembre – décembre) : approfondissement des techniques numériques et des logiciels. Chaque production doit répondre à un **cahier des charges précis** : des images justes, claires et porteuses de sens. Les cours de dessin explorent des écritures graphiques plus personnelles et des contraintes de mise en scène de plus en plus complexes.

Stage de 8 semaines (janvier – février) : immersion professionnelle. Les étudiants confrontent leur pratique aux conditions réelles et expérimentent le dessin comme outil de communication dans un contexte concret.

Fin d'année (mars – juin) : ateliers (workshops), dont certains sont à choisir, ouvrant vers les spécialisations du second cycle : **Édition Multimédia, Cinéma d'Animation et Jeu Vidéo.**

Enfin, une **épreuve finale de deux jours** conclut l'année : une restitution exigeante qui démontre la capacité à créer, à composer et à répondre avec précision à un cahier des charges complet.

Programme pédagogique :

38 heures par semaine

Enseignement théorique :

- Histoire de l'art
- Anglais
- Culture des médias

Enseignement en atelier :

- Bande dessinée / scénario
- Illustration narrative
- Illustration jeunesse
- Croquis / peinture
- Sculpture, modelage
- Caricature / dessin de presse
- Dessin animé
- Infographie 2D
- Concept art
- Graphisme
- Médias interactifs
- Initiation à la 3D
- Workshops d'approfondissement en illustration jeunesse, illustration narrative et matte painting
- Renforcement technique en édition multimédia, cinéma d'animation et jeu vidéo



Éligible aux bourses de l'enseignement supérieur

STAGE

Le stage de deux mois permet de s'initier au monde professionnel pour comprendre les enjeux d'une production. Il est obligatoire pour l'obtention du diplôme.

Un service dédié intervient à toutes les étapes de l'accompagnement des étudiants : recherche de mission, gestion administrative des conventions, suivi opérationnel.

Voir aussi p.23



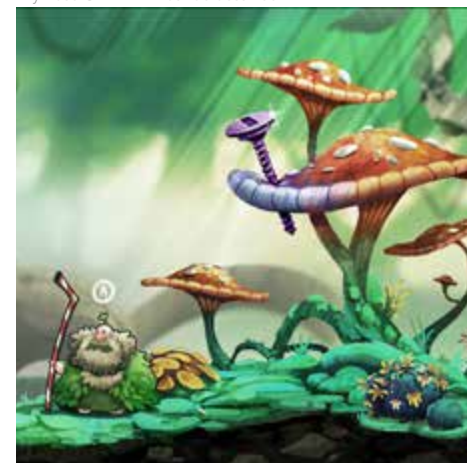
Baptiste TORCHE > jeu vidéo



Victor TRUBLEREAU > peinture



Lily Rose CHABAL > bande dessinée



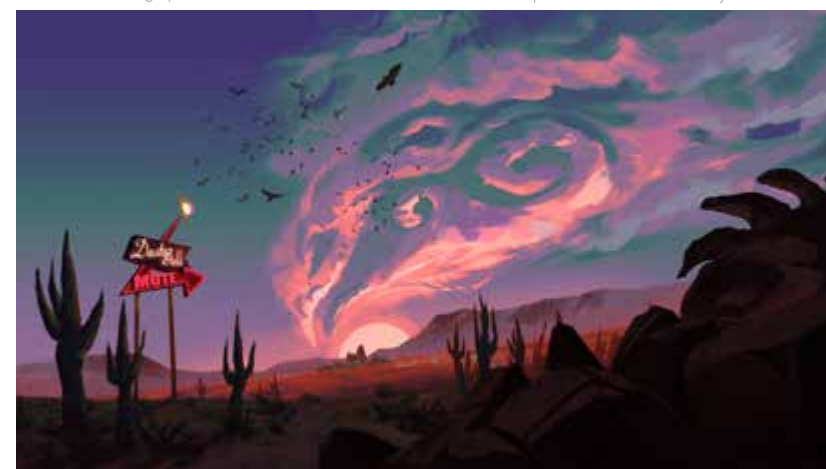
Lilou NOEL > infographie 2D



Léopold GOUIN > illustration jeunesse



Léopold GOUIN > illustration narrative



Sarra BORDJIBA > infographie 2D



Emilie SIEFRIDT > sculpture

* Voir p.78

Progression artistique

Évolution du niveau de dessin en 3 ans



**Croquis,
peinture
3^e année**



**Modèle
vivant
2^e année**



**Modèle
vivant
1^{ère} année**

de bas en haut : Alessandro CERVINI, Laudine CATHAUX,
Justin LE BOURHIS



**Sculpture
3^e année**



**Sculpture
2^e année**



**Sculpture
1^{ère} année**

de bas en haut : Valentin DUBESSY, projet de groupe,
Amir GAUTHIER



**Matte
painting
3^e année**



**Dessin
d'objet
2^e année**



**Dessin
d'objet
1^{ère} année**

de bas en haut : Inès BAKKOUCH, Johanna SALLEYRON,
Samuel BOUVANT



**Concept
art
3^e année**



**Dessin
numérique
2^e année**



**Dessin de
personnages
1^{ère} année**

de bas en haut : Julie BERGER, Louisa GALLIOT,
Lilou NOEL

Les métiers

Quelques métiers accessibles en fin de formation

Infographiste

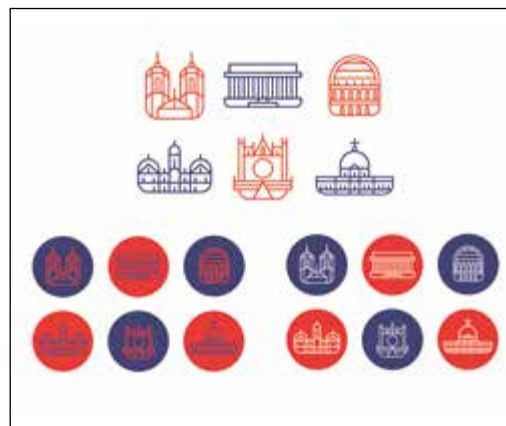
L'infographiste est un professionnel de l'image numérique chargé de créer, retoucher et mettre en forme des visuels destinés à différents supports : affiches, sites web, jeux vidéo, publicités, animations ou éditions imprimées.

Alliant créativité artistique et maîtrise des outils numériques, il conçoit des images percutantes en respectant l'identité visuelle d'un projet. Selon son domaine, il peut travailler sur des illustrations, des interfaces web, des animations 2D/3D ou encore des visuels marketing.

L'infographiste est très recherché dans les secteurs de la communication, du design et de l'édition.



Quentin PROCACCI > 3^e année Dessinateur Praticien



Baptiste TORCHE > 3^e année Dessinateur Praticien

Artiste plasticien

L'artiste plasticien est un créateur visuel qui travaille avec différents matériaux et techniques pour exprimer des idées, des émotions ou des visions à travers des formes physiques. Ses œuvres peuvent prendre diverses formes : peintures, sculptures, installations, vidéos ou performances. L'artiste plasticien explore de multiples dimensions de l'expression artistique, souvent en mélangeant les médias et les supports pour enrichir son travail et sa créativité.



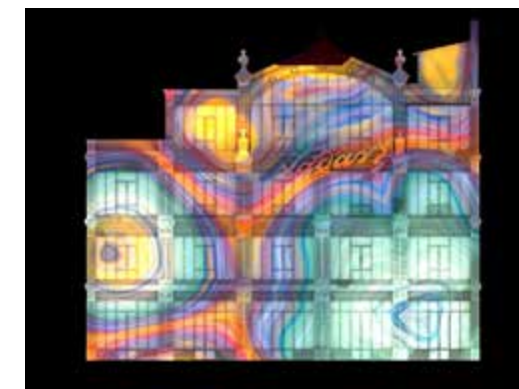
Marilou PERRIER > 3^e année Dessinateur Praticien

Vidéo mappeur

Le vidéo mappeur est un artiste-technicien spécialisé dans la projection d'images et d'animations sur des surfaces réelles, souvent architecturales ou scénographiques. Grâce à des logiciels dédiés, il adapte les contenus visuels à la forme, la texture et la perspective du support, créant ainsi des illusions spectaculaires.

Son travail s'applique dans des domaines variés : spectacles vivants, festivals, expositions, événements culturels ou publicitaires. Le vidéo mapping combine créativité artistique et maîtrise technologique : le vidéo mappeur doit savoir concevoir des visuels percutants tout en gérant la technique de projection.

C'est un métier en pleine expansion, qui attire les profils passionnés par l'image, le mouvement et l'innovation numérique.



Projet de groupe



Projet de groupe

Assistant animateur

L'assistant animateur, souvent appelé interval-liste, est un maillon indispensable dans la chaîne de création d'un film ou d'une série d'animation.

Travaillant sous la supervision d'un animateur confirmé, il réalise les intervalles entre les poses clés définies par ce dernier. Cela implique de dessiner les images intermédiaires qui donnent vie au mouvement des personnages, des décors et des objets.

Minutieux et créatif, l'assistant animateur doit maîtriser les principes d'animation et les outils numériques dédiés. Il s'assure de la fluidité et de la cohérence du mouvement, tout en respectant le style graphique du projet.
















Juvénal OSMONT D'AMILLY > 3^e année Dessinateur Praticien



Sabrina REISSER > projet de fin d'études - 3^e année Dessin 3D

Bac+3

Dessinateur 3D

CONCEPT ARTIST / RÉALISATEUR 2 ^E CYCLE - BAC+	 Titre RNCP niv.7		 Titre RNCP niv.7		 Certificat d'école	
	5	4	JEU VIDÉO à Lyon 	CINÉMA D'ANIMATION à Lyon 	BD ILLUSTRATION à Lyon 	
	 Diplôme Visé niv.6		 Diplôme Visé niv.6		 Certificat d'école	
	3	2	DESSINATEUR 3D à Lyon  Crédits ECTS Accès aux bourses des CROUS 	DESSINATEUR PRATICIEN à Lyon & Angoulême* 		
DESSINATEUR 1 ^{ER} CYCLE - BAC+	1				STORYBOARD & LAYOUT à Angoulême 	
PRÉPA DESSIN à Lyon et Angoulême						

Dessinateur 3D

Diplôme visé de niveau 6 - formation en 3 ans, à Lyon



Formation éligible aux bourses de l'enseignement supérieur

Le dessinateur 3D réalise des créations en tenant compte d'instructions qui lui sont fournies en interne (un chef animateur ou un directeur artistique par exemple) ou par un commanditaire (producteur ou client).

Il gère les éléments FX, les spécificités et contraintes d'une production en 3D, que ce soit pour les domaines du jeu vidéo, du cinéma d'animation, de la série, de la recherche (médicale, industrielle, etc.), de l'architecture ou de l'institutionnel.

Il a une obligation de rendement quotidien ou hebdomadaire et dépend donc étroitement d'une organisation et de son management.

Son autonomie est surtout d'ordre technique : le rendu qu'il donne à un personnage et à ses mouvements impose notamment des qualités de rigueur, de précision et de polyvalence. Il utilise différentes techniques et médium pour réaliser des séries de production 3D, des croquis analytiques en passant par la mise en scène et l'animation 3D.

Le dessinateur 3D détermine un parcours logiciels et se positionne dans une chaîne de production.

Enfin, il assure sa visibilité afin de se garantir des contrats ou missions.

Certification : diplôme visé de Dessinateur 3D - niveau 6

Taux de réussite : 87,5 % de diplômés sur l'année 2023-2024. Pour connaître les blocs de compétences et les possibilités de validation : www.francecompetences.fr/recherche/mcp/38072/

Formation habilitée aux bourses d'enseignement supérieur.

Admission en année supérieure

Passage en année supérieure : même si la spécialisation "3D" indique une pratique régulière des logiciels de l'image, l'admission en année supérieure nécessite de valider tous les prérequis de maîtrise du dessin.

Passerelles possibles : au cours de la 1^{ère} ou de la 2^e année, un étudiant de la formation Dessinateur Praticien a la possibilité d'intégrer

la formation Dessinateur 3D après validation de ses acquis techniques et de son niveau de dessin.

A noter : un étudiant diplômé de la formation Dessinateur 3D peut demander à intégrer l'une des trois spécialisations bac+5 en édition multimédia, cinéma d'animation ou jeu vidéo.

Pour obtenir la certification du diplôme, 3 accès sont possibles :

- Après 3 ans d'études en formation initiale
- Après un parcours de formation continue
- Après une démarche de validation des acquis d'expérience (VAE voir page 126)

CONTACT

Sophie VOLTZENLOGEL

svoltzenlogel@cohl.fr
+33 (0)4 72 12 01 01

Handicap

voir p.44



Jean Fortune BOMBELE SOGUIRI > projet de fin d'études - 3^e année Dessin 3D

Dessinateur 3D

Diplôme visé de niveau 6 - formation en 3 ans, à Lyon

La 1^{ère} année est consacrée à la consolidation des fondamentaux du dessin d'observation, à l'apprentissage des outils informatiques 2D et 3D, et à l'acquisition d'une culture générale de l'image numérique.

1^{ère} année
~1.204 heures de cours

La pédagogie de cette 1^{ère} année est basée sur l'éducation et la **construction du regard appliquées à l'image, matérielle ou virtuelle.**

En pratique, les exercices commencent généralement par une étude dessinée en 2D qui se poursuit en 3D. L'objectif est d'habituer l'étudiant à **dessiner de manière indifférenciée sur papier ou écran.** Il apprend à « jongler » avec les univers graphiques, à commencer un travail de recherche en 2D avant de le poursuivre en 3D, avec les mêmes exigences de rendu.

Important : l'accès en 1^{ère} année implique d'avoir une première expérience du dessin d'observation, souvent mise en œuvre au cours d'une formation préparatoire.

Programme pédagogique :

40 heures par semaine

Enseignement théorique :

6 heures par semaine

- Optique & lumière, photo
- Cinéma, montage, scénario
- Anglais

Enseignement 3D :

16 heures par semaine

- Modélisation texturing
- Eclairage et rendu
- Animation 3D
- Infographie
- Infographie 2D/3D
- Sculpture numérique

Enseignement Dessin :

18 heures par semaine

- Modèle vivant
- Etude documentaire
- Animation 2D
- Perspective
- Sculpture, modelage
- Character design
- Dessin d'objets / Game art



Éligible aux bourses de l'enseignement supérieur

ACQUIS

A la fin de la 1^{ère} année, le niveau de dessin a été conforté (représentation, proportions, cadrage, couleur...), et la maîtrise des principaux outils est acquise, ainsi que la connaissance des contraintes techniques des images du jeu vidéo, du cinéma d'animation ou de la communication. Les étudiants ont pris en main les logiciels Maya, MudBox et Photoshop. Ils sont également en mesure d'appréhender les passerelles inter-logicielles 2D et/ou 3D. En 3D, les premiers acquis comprennent : la modélisation d'objets mécaniques et organiques, le texturing, la création de textures sous Photoshop et leur mapping en 3D, l'animation 2D et les notions de base d'animation 3D. On ajoute à ces premiers savoirs les bases de l'apprentissage des éclairages et rendus.



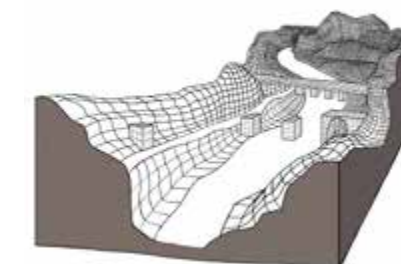
Vallerand RAVILLON > sculpture numérique



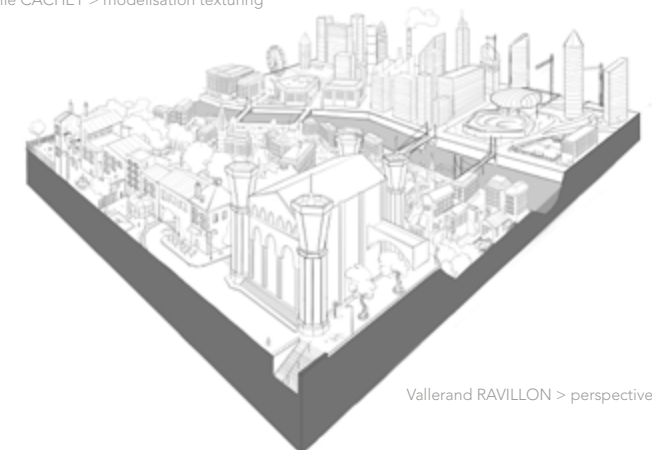
Aude VERDOUX > éclairage et rendu



Camille CACHET > modélisation texturing



Robin LAGACHE > perspective



Vallerand RAVILLON > perspective

Dessinateur 3D

Diplôme visé de niveau 6 - formation en 3 ans, à Lyon

En 2^e année, l'étudiant apprend à passer de la représentation réaliste d'objets dessinés, ou animés en 3D, à la conception d'objets mécaniques ou organiques imaginés, au service d'une narration.

2^e année

~1.168 heures de cours

Le dessin narratif mettant en scène des décors et des personnages (observés ou inventés) est enseigné dans les cours de dessin 2D. Mais il s'enseigne aussi en modélisation : on parle alors de **sculpture 3D avancée**. On demandera à l'étudiant, par exemple, d'adapter un personnage de conte en 3D (modélisation et sculpture numérique). Le rendu doit être suffisamment réaliste pour répondre aux demandes du monde professionnel.

Cette 2^e année s'articule autour d'ateliers thématiques (workshops) permettant une **bonne acquisition des compétences**. En fin d'année, les étudiants réalisent un travail en groupe consistant à produire leur premier projet à base de 3D. Un stage facultatif de 2 mois peut être réalisé par l'étudiant.

Les acquis techniques doivent être suffisants pour permettre la réalisation d'un projet personnel en année supérieure.

Programme pédagogique :

40 heures par semaine

Enseignement théorique :

4 heures par semaine

- Conception écriture média
- Optique & lumière, photo
- Anglais

Enseignement 3D :

22 heures par semaine

- Sculpture numérique
- Animation 3D
- Modélisation texturing
- Matte painting
- Éclairage et rendu
- Vidéo mapping

Enseignement Dessin :

10 heures par semaine

- Dessin d'objets / Game art
- Illustration infographique
- Character design
- Modèle vivant
- Narration, storyboard
- Animation 2D
- Sculpture modelage

Projet de groupe et TD :

4 heures par semaine



Éligible aux bourses de l'enseignement supérieur

ACQUIS

A la fin de la 2^e année, les logiciels 3D sont suffisamment maîtrisés pour permettre la création de projets personnels en 3^e année. Les logiciels de modélisation, texturing, animation et rendu sur lesquels les étudiants ont été formés sont les suivants : Blender, Maya, MudBox, Substance, Arnold et Photoshop.

Les étudiants ont acquis les principes et contraintes de la 3D dans le cadre du jeu vidéo. Ils ont aussi des notions en effets spéciaux et de matte painting (décors).



Eda TANTEKIN > sculpture numérique



Projet de groupe > Amaya - Rose ALLARD, Théophane AUDOUIN, Jules BENNE, Emma GUEPIN, Elise VANREMORTERE



Projet de groupe > Cache cache - Joana BILHAUT, Angélique BORLET, Léa CLAMENS, Noé LEMPEREUR



Projet de groupe > Franzmann - Liam CHOTARD, Tessa LABROSSE, Maëva LE GAL, Agathe MURGUE, Eda TANTEKIN

Dessinateur 3D

Diplôme visé de niveau 6 - formation en 3 ans, à Lyon

La 3^e année est consacrée à la réalisation d'un projet de fin d'études et à l'accomplissement d'un stage de six mois. Cette fin de cursus représente une durée totale de 15 mois de cours et de travail en entreprise.

3^e année

~1.034 heures de cours et 840 heures de stage

L'étudiant construit un projet individuel de fin d'études à partir d'une œuvre existante (travail d'adaptation). Ce projet de diplôme démontre ses compétences de dessinateur 3D et la mise en place d'un univers graphique personnel dans un des domaines suivants : **jeu vidéo, cinéma d'animation, BD ou illustration, film en 360°.**

Pour l'y préparer, l'école organise des **workshops** thématiques ciblés, par exemple sur les techniques de rigging avec un professeur de l'école sud-africaine The Animation School, partenaire depuis 2016. En dehors de ces ateliers, le **suivi de projet** prend une place importante dans l'emploi du temps de l'étudiant. En particulier le suivi de production, qui est un maillon essentiel de la réalisation d'images ou d'animations 3D.

Le programme de cette dernière année prévoit aussi un **travail de communication de l'étudiant en vue de sa professionnalisation** : préparer un entretien, constituer son book, diffuser ses images sur le web, identifier les statuts professionnels (free-lance, intermittent du spectacle, salarié), établir un devis, une facturation.

Au terme de cette année de formation, l'étudiant doit accomplir un **stage de six mois**, ce qui porte à 15 mois la durée totale en 3^e année.

Vient enfin la **soutenance du projet de diplôme**. Celle-ci est organisée en deux volets : une première présentation devant le jury, fin mai, avant le stage ; puis la soutenance définitive a lieu à son retour, en janvier.

L'étudiant expose son cheminement créatif, sa démarche et les process techniques qu'il a mis en œuvre. Il doit également démontrer au jury sa capacité d'insertion professionnelle à travers son expérience de stage.

A l'issue, il bénéficie d'une journée de **job dating à l'école**, au cours de laquelle il rencontre jusqu'à 10 recruteurs issus de studios de création numérique, d'animation ou de jeu vidéo.

Programme pédagogique :

37 heures par semaine

Enseignement théorique :

4 heures par semaine

- Graphisme (générique, interface, etc.)
- Communication personnelle (portfolio, CV, entretien de recrutement, statuts)
- Anglais
- Français

Enseignement 3D :

10 heures par semaine

- Modélisation texturing
- Cours avancés en animation
- Rig & Setup
- Initiation à l'intégration en moteurs de 3D temps réel, sous Unity
- Matte painting / VFX

Enseignement Dessin :

8 heures par semaine

- Modèle vivant
- Illustration

Gestion et production de projet :

15 heures par semaine



Éligible aux bourses de l'enseignement supérieur

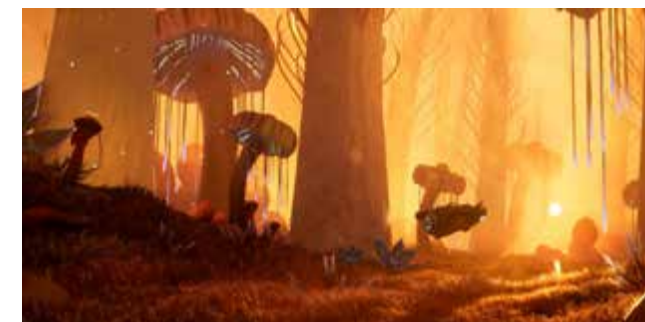


STAGE ET ACCES À L'EMPLOI

Le stage de six mois, de préférence à l'international, permet de développer un projet professionnel en vue d'une mise à l'emploi directe, dans un métier très qualifié. Il est obligatoire pour l'obtention du diplôme.

Un service dédié accompagne les étudiants : suivi de leur recherche de mission, gestion administrative des conventions, suivi en entreprise et correction des rapports de stage (voir p.23).

A l'issue du parcours de formation, les étudiants bénéficient d'une journée de recrutement, à laquelle 70 entreprises sont invitées chaque année.



Tian JIN > The Outer horizons, projet de fin d'études



Adrien WILHELM > Float, projet de fin d'études



Maria CREPEAU > Atteindre des sommets, projet de fin d'études



Progression artistique

Évolution du niveau de dessin en 3 ans

Dessinateur
3D
3^e année



Travaux de Thimothée GUYOT RUIZ et de Louise BARTHELEMY



Dessinateur
3D
2^e année



Travaux de Louise BARTHELEMY



Dessinateur
3D
1^{ère} année



Travaux de Louise BARTHELEMY et Eda TANTEKIN



Travaux de Benoît FELIX et d'Antoine STEFANI



Dessinateur
3D
3^e année



Travaux de Al KIRKPATRICK



Dessinateur
3D
2^e année



Travaux de Al KIRKPATRICK



Dessinateur
3D
1^{ère} année

Bac+3
Dessinateur
3D

Les métiers

Quelques métiers accessibles en fin de formation

Animateur 3D

Ce créatif est un spécialiste de l'animation. En 2D ou 3D, il met en mouvement les éléments d'un jeu vidéo, d'une publicité, d'un film d'animation... En 2D, l'animateur dessine des personnages, des objets, des décors, et les anime. En 3D, il travaille, uniquement sur ordinateur, à la création d'images de synthèse en volume, obtenues grâce à des logiciels spécifiques. Dans les deux cas, il élabore la gestuelle, l'expression des visages, rythme les mouvements... Il choisit les textures, les couleurs et la lumière. Bref, c'est lui qui donne vie aux éléments !



Ines GUILLEN > 3^e année Dessin 3D

Mappeur modeleur 3D

Le mappeur est un animateur de visuels informatiques. Il maîtrise les techniques d'éclairage, de mapping. Il doit être précis, minutieux, et doit avoir une perception forte des volumes et des formes. Dans le secteur du jeu vidéo et du multimédia, le mappeur suit les instructions ou les préconisations du game designer. Il travaille avec le modeleur et le character designer afin de créer, à partir d'images de synthèse, les personnages, leurs ossatures, ainsi que les objets et leur environnement. Il intervient sur les textures, les couleurs, les matières, la réaction à la lumière.



Jean-Fortune BOMBELE SOGUIRI > 2^e année Dessin 3D

Infographiste 3D

L'infographiste 3D crée, via des outils numériques, les éléments visuels en 3D d'un univers virtuel. Il met en scène et anime les personnages, décors, objets, et réalise les textures, couleurs, volumes, lumières, effets spéciaux à partir d'un cahier des charges et de scénarios définis au préalable.

L'infographiste 3D intervient dans de nombreux domaines : cinéma d'animation, jeux vidéo, télévision, édition, communication, publicité, design, architecture, industrie ou encore l'imagerie scientifique et le secteur médical. Ses réalisations sont très diversifiées : films, séries et dessins animés, bandes-annonces, clips vidéo, spots publicitaires, génériques d'émissions, signatures de marque, plans en perspective, visites et décors virtuels, schémas médicaux, serious games...

(source : Apec)



Tian JIN > 2^e année Dessin 3D

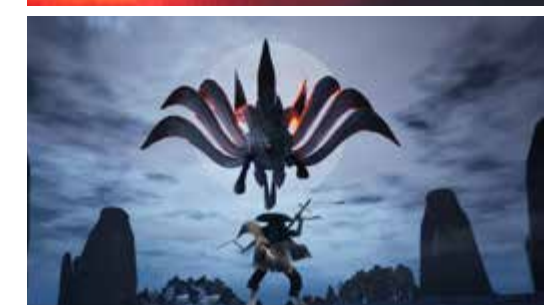


Timothée GUYOT-RUIZ > 3^e année Dessin 3D

Réalisateur numérique

Comme tout réalisateur, le réalisateur numérique dirige la production d'un film. La différence est qu'il utilise principalement des outils numériques, qui lui permettent de réaliser des images de synthèse. Il prend ainsi en charge des films d'animation (en 2D ou 3D), des cinématiques, des spots publicitaires ou sur les segments entièrement virtuels de films traditionnels. C'est aussi un manager, qui doit diriger les différents métiers prenant part au projet. Des modeleurs 3D au sound designer, en passant par les animateurs 3D et les spécialistes des effets spéciaux, le réalisateur numérique doit pouvoir comprendre leurs problématiques. En cas de difficultés, il doit proposer des solutions réalistes et respecter les impératifs budgétaires et de temps.

(source : AFJV / Jeux Vidéo Magazine)









Sophie VIALET > 3^e année Dessin 3D









Performance des étudiants Edition multimédia au Musée d'Orsay

Bac+5 Spécialisations

CONCEPT ARTIST /
RÉALISATEUR
2^E CYCLE - BAC+

	 Titre RNCP niv.7	 Titre RNCP niv.7	 Certificat d'école
5	JEU VIDÉO à Lyon 	CINÉMA D'ANIMATION à Lyon 	BD ILLUSTRATION à Lyon 
4			

DESSINATEUR
1^{ER} CYCLE - BAC+

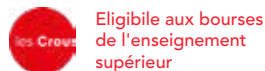
	 Diplôme Visé niv.6	 Diplôme Visé niv.6	
3	DESSINATEUR 3D à Lyon 	DESSINATEUR PRATICIEN à Lyon & Angoulême* 	 Certificat d'école
2			STORYBOARD & LAYOUT à Angoulême 
1			

PRÉPA DESSIN à Lyon et Angoulême

Spécialisations bac+5

Les métiers préparés

Concept artist - Réalisateur en cinéma d'animation



Le concept artist - réalisateur en cinéma d'animation assume les fonctions d'encadrement et de management des équipes de fabrication d'une production de cinéma d'animation. Ses responsabilités sont ainsi à la fois artistiques, techniques et organisationnelles. Il est responsable de la cohérence narrative et graphique du projet, également du planning de fabrication et du budget alloué par le producteur.

Le réalisateur auteur est créatif et innovant dans son art, stratégique dans sa présence sur les réseaux professionnels et fort de compétences managériales afin de piloter ses projets de film d'animation.

Il est le décisionnaire depuis le développement jusqu'à l'image animée finale et sonorisée. Il peut assurer la promotion de l'oeuvre.

Il mandate, gère et supervise les équipes de production du film animé. Il cherche et met en place les partenariats judicieux pour promouvoir ses productions animées et se positionne sur le marché français et international du cinéma d'animation en lien avec les producteurs.

Certification : titre de Concepteur artistique – Réalisateur de cinéma d'animation. Titre à finalité professionnelle de niveau 7.

Taux de réussite : 96,5 % sur l'année 2023-2024

Formation habilitée aux bourses d'enseignement supérieur.

Métiers du cinéma d'animation : Concept artist - Réalisateur en cinéma d'animation, Chef animateur, Lead storyboarder, Chef character designer, Background artist, Visual Development, Technical artist, Directeur artistique

Pour connaître les blocs de compétences et les possibilités de validation : www.francecompetences.fr/recherche/rncp/37770



Concept artist - Réalisateur en édition multimédia (BD - Illustration)

Le concept artist - réalisateur en édition multimédia a en charge le pilotage de la réalisation complète d'un projet illustré, par exemple d'un album jeunesse, d'une bande dessinée, des illustrations d'un jeu vidéo, d'un film d'animation, etc.

Il sait traduire en images un texte ou une idée en apportant une réponse graphique originale, innovante et pertinente, tout en respectant diverses contraintes (techniques, normatives, budgétaires, conformité des cibles visées). Il pilote des équipes en valorisant le travail de chaque coéquipier et en maintenant la ligne artistique tout au long du projet.

Le directeur de création en édition multimédia peut être amené à gérer des commandes pour divers médias et à développer sa structure sur le marché éditorial français et international.

Il utilise différentes techniques et médium et réalise

le pilotage de la chaîne complète de production.

Le directeur de création en édition multimédia organise, supervise l'équipe production et assure le positionnement et le développement commercial et stratégique en France et à l'international sur le marché éditorial.

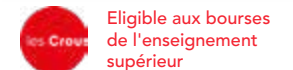
Certification : certificat d'école

Taux de réussite : 90 % sur l'année 2023-2024

Métiers du livre et de l'édition : Concept artist - illustrateur, Directeur artistique, Directeur créatif, Auteur et dessinateur de bande dessinée



Concept artist - Réalisateur de jeu vidéo



Le concept artist - réalisateur de jeu vidéo définit l'identité visuelle d'un projet de jeu vidéo et réalise le prototype fonctionnel du jeu.

Sous la responsabilité du directeur de production du studio, qui lui alloue un budget, il travaille en collaboration avec le game designer chargé de créer le concept du jeu, ses règles et son ergonomie.

Le réalisateur concepteur en jeu vidéo est à la fois un artiste et un manager maîtrisant les connaissances technologiques indispensables. Il est le garant de tous les éléments visuels du jeu et dirige une équipe de graphistes 2D et 3D, de modelers et d'animateurs.

Le travail de recherche et de conception de l'identité graphique singulière d'un projet constitue le coeur du métier de réalisateur-concepteur en jeu vidéo.

Son autonomie d'action et sa capacité de décision sont déterminantes, car il porte la vision artistique du projet et il en organise la dimension graphique en partageant ses choix artistiques avec son équipe, dont il coordonne le travail de

réalisation de jeu vidéo.

Il conçoit et diffuse de manière stratégique les supports et documents de communication et de promotion du jeu vidéo en France ou à l'international.

Certification : titre de Concepteur artistique – Réalisateur de jeu vidéo. Titre à finalité professionnelle de niveau 7.

Taux de réussite : 91 % de diplômés sur l'année 2023-2024

Formation habilitée aux bourses d'enseignement supérieur.

Métiers du jeu vidéo : Concept artist - Réalisateur de jeu vidéo, Directeur artistique, Directeur créatif, Directeur de production, Lead graphiste, Level designer

Pour connaître les blocs de compétences et les possibilités de validation : www.francecompetences.fr/recherche/rncp/38793/



Une documentation spécifique est éditée chaque année sur ces spécialisations, n'hésitez pas à la télécharger : cohl.fr/ecole/infos-pratiques/documentation-telechargeable/

Pour obtenir la certification des titres de Concept artist Réalisateur en cinéma d'animation ou jeu vidéo 3 accès sont possibles :

- Après 2 ans d'études en formation initiale
- Après un parcours de formation continue
- Après une démarche de validation des acquis d'expérience (VAE voir page 126)

CONTACTS

Aurélien BOREL

Admissions 4^e année

aborel@cohl.fr +33 (0)4 72 12 12 52

Handicap

voir p.44

Spécialisations bac+5

Certificat d'école et titres RNCP de niveau 7 - formations en 2 ans après un bac+3 (niveau 6), à Lyon

4^e année
~1.220 heures de cours



La 4^e année engage l'étudiant dans une démarche de projets, individuels et de groupe : livre numérique, BD documentaire, concours de films d'animation, jeu vidéo complet. L'étudiant découvre et approfondit les codes du monde professionnel ou du média qu'il a choisi.

Les projets collectifs auxquels il participe donnent lieu à des expositions en musée ou en centre d'art (pour la spécialisation édition multimédia), à des projections de films en festivals de cinéma d'animation (notamment à Annecy) et à des prototypes de jeux présentés aux rencontres du jeu vidéo.

Durant cette année, l'étudiant met aussi au point son projet de fin d'études qui sera réalisé et soutenu en 5^e année.

Programme pédagogique :

37 heures par semaine

Tronc commun aux trois spécialisations :

- Croquis
- Peinture de composition
- Anglais
- Atelier d'écriture de scénario
- Méthodologie et documentation
- Storyboard
- Layout
- Sound design et musique
- Accompagnement à la préparation du projet de fin d'études
- 3D
- Séminaire gestion de projet

Edition multimédia (BD - Illustration) :

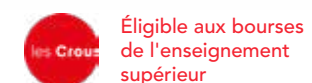
- Illustration et mise en page
- Projet éditorial individuel (par exemple : livre illustré, album de BD, livre ou BD numérique)
- Bande dessinée documentaire (projets de groupe)
- Livre numérique : logiciels After Effects et Clickteam
- Illustration et infographie
- Photoshop, Indesign et Illustrator
- Matte painting
- Gravure
- Dessin de presse

Cinéma d'animation :

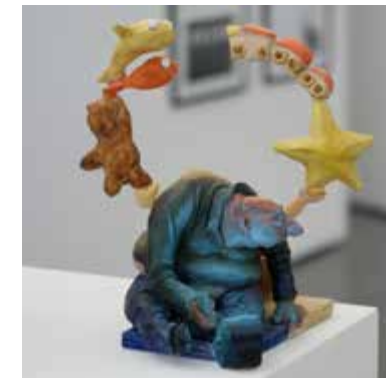
- Character design
- Décors
- Animation, sous Blender, Harmony, After Effect et TV Paint
- Compositing et matte painting, sous After Effects et Nuke
- Modélisation, éclairage et rendu sous Blender
- Ecriture médias
- Storyboard
- Layout
- Projets de groupe

Jeu vidéo :

- Animation 3D, sous Maya
- Compositing et matte painting, sous After Effects et Nuke
- Modélisation, éclairage et rendu sous Maya
- Game art
- Projets de groupe sous Unity



*sauf spécialisation Edition multimédia



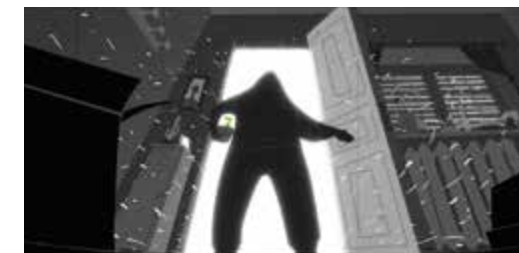
Vicky VERDONCK > sculpture, édition multimédia



Marion PRUD'HON > gravure



Hannah WOHLERS > gravure, édition multimédia



Nino SOLER-AVRIL > cinéma d'animation



Marceline MATHIEU > game art jeu vidéo



Projet de groupe jeu vidéo



Projet de groupe Paris Lyon Singapour, cinéma d'animation



Lucie SILLARD > décors, cinéma d'animation



Projet de groupe Paris Lyon Singapour, cinéma d'animation



Marie ZDZIAREK > illustration, édition multimédia

Spécialisations bac+5

Certificat d'école et titres RNCP niveau 7 - formations en 2 ans après un bac+3 (niveau 6), à Lyon

5^e année

~870 heures de cours et 840 heures de stage

La 5^e année est consacrée à la réalisation des projets de fin d'études. Les étudiants bénéficient d'un accompagnement individuel et collectif pour être en mesure de développer des œuvres singulières.

Un suivi technique plus poussé sur chaque projet a lieu dans la deuxième partie de l'année.

Leurs travaux étant susceptibles d'être édités ou diffusés auprès de publics ou de lectorats déterminés, ils sont donc aussi évalués sous l'angle de leur qualité professionnelle.

Les étudiants des trois spécialités se partagent un open space dont l'aménagement apporte les conditions de travail d'un studio de création, où ils disposent de postes de travail attitrés.

Programme pédagogique :

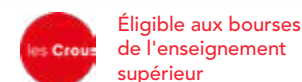
38 heures par semaine, puis un stage professionnel de 6 mois en fin d'année.

- Suivi de projet individualisé (projets tutorés, soutenances, etc.)
- Suivi technique
- Peinture / Croquis
- Anglais
- Préparation au stage
- Séminaires administratifs et juridiques
- Conférences et workshops, suivant les spécialisations (niveau expertise)

Édition multimédia (BD - Illustration) : montage, illustration, peinture, BD, direction artistique

Cinéma d'animation : production, montage, post-production compositing, écriture, stop motion

Jeu vidéo : moteur temps réel, modélisation texturing, production, cinématique, développement



*sauf spécialisation Edition multimédia

STAGE ET ACCÈS À L'EMPLOI

Le stage de six mois, de préférence à l'international, permet de développer un projet professionnel en vue d'une mise à l'emploi directe, dans un métier très qualifié. Il est obligatoire pour l'obtention du diplôme.

Un service dédié accompagne les étudiants : suivi de leur recherche de mission, gestion administrative des conventions, suivi en entreprise et correction des rapports de stage (voir p.23).

A l'issue du parcours de formation, les étudiants bénéficient d'une journée de recrutement, à laquelle 70 entreprises sont invitées chaque année.

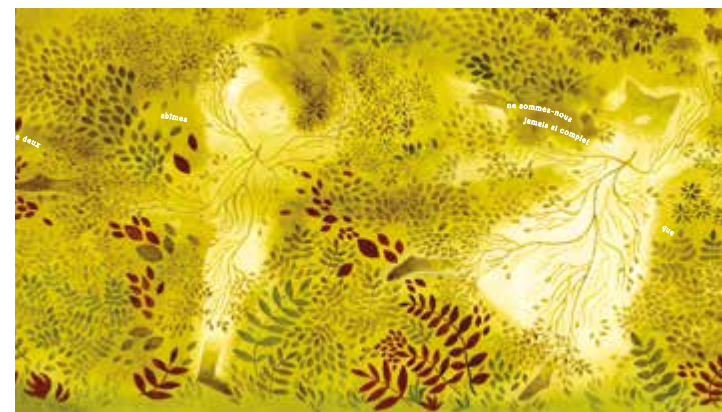
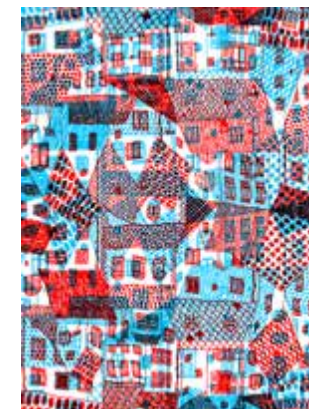
Projets de fin d'études en édition multimédia (BD - Illustration)



Asmik BABAIAN > édition multimédia >> Kostroma et Koupala



Sabrina CIGADA > édition multimédia >> Les villes et le ciel



Paul AUGER > édition multimédia >> Oro



Ange HAMARD > édition multimédia >> Volcan noir



Projets de fin d'études en cinéma d'animation



Swan BROCHER > cinéma d'animation >> Free food race



Maud CORVAISIER > cinéma d'animation >> Attention les yeux



Léonie LECROCC > cinéma d'animation >> Ephémère



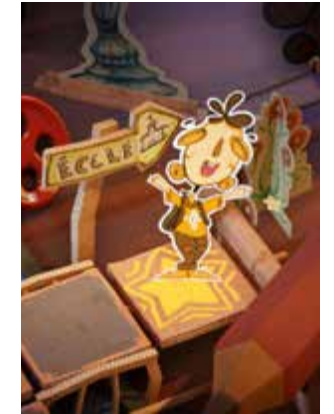
Tom NGUYEN > cinéma d'animation >> Saigon



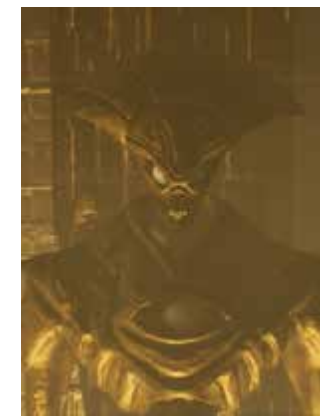
Projets de fin d'études en jeu vidéo



Hugo ANGOT > jeu vidéo >> Ecole en carton



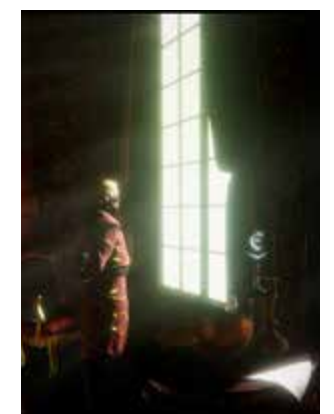
Anatole LACHENY > jeu vidéo >> Out of time



Lucas LASSONNERY > jeu vidéo >> Nimbuz



Hugo WHATLEY > jeu vidéo >> Rooted in fantasy



Formation universitaire

Complémentaire aux spécialisations bac+5

Diplôme universitaire d'Anthropologie et Images numériques (DUAIN)

Créé en 1989 par l'école et par l'Université Lumière Lyon 2, qui en est l'organisme certificateur, le DUAIN est accessible aux Cohliens de 4^e et de 5^e année (en complément de leur spécialisation), ainsi qu'aux étudiants de licence et master d'Anthropologie.

Cette formation en deux ans permet d'acquérir des outils d'analyse et de critique de situations sociales, ou ethnologiques, sur des thèmes variés comme les religions, les habitudes alimentaires, la mémoire et la musique.

Elle prépare également à la conception de produits multimédias utilisables pour la recherche, la formation, la communication et la muséographie.

En 1^{ère} année du DUAIN, les étudiants appréhendent les problématiques de l'image numérique. Ils reçoivent des enseignements théoriques, sous forme de cours magistraux et de séminaires d'anthropologie communs avec ceux des étudiants de Licence d'Anthropologie (8h/semaine).

En 2^e année du DUAIN, les étudiants suivent des cours magistraux communs avec les étudiants de Licence et de Master en Anthropologie (2h/semaine) et participent à des groupes de recherche de terrain (4h/semaine). Ils rédigent et illustrent un mémoire de recherche.

Ils soutiennent ce mémoire devant un jury composé de membres de l'École Émile Cohl et de la faculté d'Anthropologie de l'Université Lumière Lyon 2.

Le programme prévoit 100 heures par an

Admission : sur dossier de candidature en juin et inscription à l'Université Lumière Lyon 2

Certification : diplôme universitaire

Le + de la formation : une initiation aux méthodes d'enquête en anthropologie et à l'expérience de terrain, pour se doter de clés de compréhension des interactions sociales.



Pierre CHANDEZON > DUAIN de 5^e année édition multimédia

Admissions Tarifs



Exposition permanente des travaux d'étudiants, à Lyon

Admissions Parcoursup

Les modalités d'accès diffèrent d'une formation à l'autre. Voici comment procéder pour intégrer nos parcours Dessinateur Praticien et Dessinateur 3D via la plateforme Parcoursup

Intégrer les formations
Dessinateur Praticien ou
Dessinateur 3D



Parcoursup regroupe les formations et écoles dont les diplômes sont visés par l'État. Cette plateforme offre aux étudiants et à leurs familles un cadre fiable et transparent pour leur choix d'orientation.

L'école est présente depuis 5 ans sur cette plateforme. Les équipes pédagogiques vous conseillent dans la constitution des dossiers de dessins (voir encadré p.124) lors d'entretiens individuels d'orientation et de motivation (sur rendez-vous).

La procédure de recrutement ne repose pas sur l'aléa ou un algorithme. **Chaque dossier est étudié individuellement** par un jury d'admission qui établit un classement objectif fondé sur des critères accessibles sur la plateforme Parcoursup : **construction, justesse, volume, mise en valeur, cadrage, anatomie, proportion.**

Les informations détaillées sont disponibles sur notre site internet ou sur la plateforme Parcoursup :



cohl.fr/parcoursup



Dessinateur 3D
dossier.parcoursup.fr



Dessinateur Praticien
dossier.parcoursup.fr

OPTIMISEZ VOTRE CANDIDATURE :

À tout moment, vous avez la possibilité de soumettre votre dossier artistique à l'école, que ce soit en présentiel ou en distanciel.

Nous vous donnerons un retour précis sur sa qualité : est-il suffisant pour intégrer la Prépa Dessin ? Doit-il être amélioré ? Ou bien correspond-il déjà aux attentes de la première année ?

Une attestation de rdv vous sera remise à l'issue de la réunion. Pensez à l'ajouter à votre dossier Parcoursup pour que le jury valorise votre dossier.

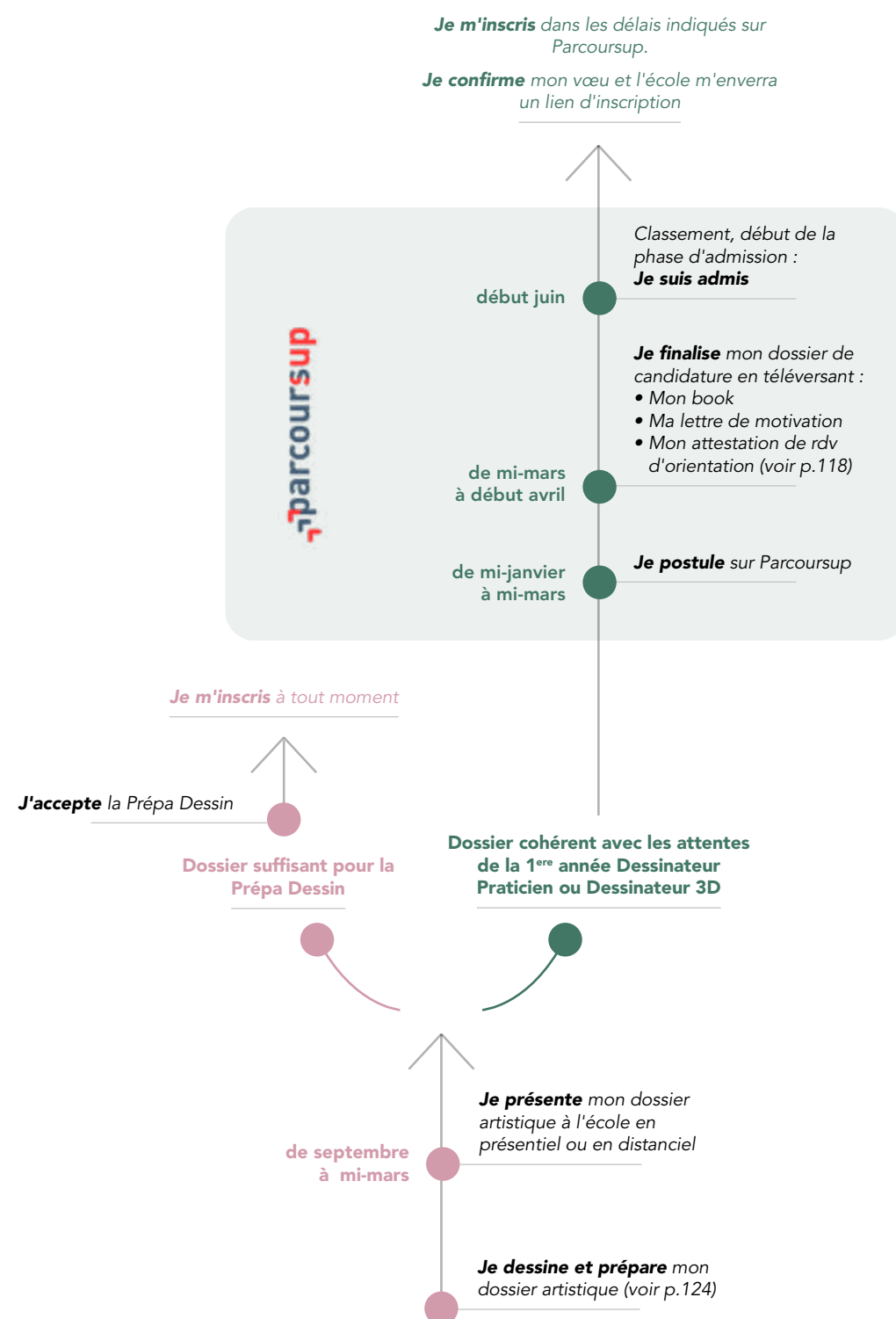
Critères d'évaluation de candidature Parcoursup

Dossier artistique et
lettre de motivation



<p>Le dossier artistique demandé est un dossier de dessin d'observation réalisé d'après réel, pas d'après photo, écran ou imagination (voir p.124).</p> <p>Dessin d'objet : les compositions (plusieurs objets réunis) sont préférables. Elles permettent d'évaluer la justesse des rapports d'échelle et la perspective. Eviter les vues frontales ou de profil, privilégier les vues de 3/4 ou en plongée / contre plongée.</p> <p>Modèle vivant : dessiner des personnages en pied (entiers) dans une attitude de la vie quotidienne, pas de portraits ou de détails du corps (pieds, mains, bouches à réserver éventuellement pour la planche libre).</p> <p>Dessin de décors : représenter des environnements de la vie quotidienne.</p>	<p>60% DOSSIER ARTISTIQUE</p> <p>Compétences</p> <p>Méthodes de travail</p> <p>Savoir-faire</p>	<p>Faire bon usage de la perspective, du cadrage et de la construction; celui des valeurs (couleurs, niveaux de gris) pour traduire le volume en respectant l'anatomie et les proportions</p> <p>Respecter une consigne</p> <p>Garantir cohérence et uniformité entre les différents dessins</p>
<p>La motivation du candidat s'apprécie dans la lettre de motivation complétée sur la plateforme (qui permet d'évaluer la pertinence du projet du candidat et de son engagement)</p> <p>+ lors de participation à des événements de l'école (JPO, entretien d'orientation à l'École Émile Cohl, stages, cours du soir...).</p>	<p>40% MOTIVATION</p>	<p>Connaître la formation et être capable de s'y projeter. Mettre en perspective ses centres d'intérêts personnels avec ceux de la formation</p> <p>Démontrer sa motivation, par exemple, en visitant l'établissement et/ou en rencontrant un responsable pédagogique (présentiel ou distanciel)</p>

Parcours idéal d'un candidat



Jim COUTANCEAU > 2^e année Dessinateur Praticien

Admissions hors Parcoursup

Les modalités d'accès diffèrent d'une formation à l'autre. Voici comment procéder pour intégrer nos différents parcours hors Parcoursup.

Intégrer la Prépa Dessin à Lyon ou Angoulême

hors Parcoursup

La sélection a lieu de septembre à juillet. Elle s'effectue sur entretien de motivation et présentation d'un dossier artistique (voir encadré p.124) à nos responsables pédagogiques.

L'entretien peut se faire à distance. La notification de votre admission (ou du rejet de la candidature) est donnée à l'issue de ce rendez-vous.

Procédure : appeler le secrétariat et réserver un entretien d'admission (gratuit). Le dossier de dessins doit être numérisé (au format pdf ou jpeg) et envoyé par mail plusieurs jours avant l'entretien, que celui-ci soit à distance ou non (voir encadré p.124).

Les candidats ayant postulé sur Parcoursup à la 1^{ère} année de Dessinateur Praticien sont admissibles en Prépa Dessin, s'ils ont été classés. Ils peuvent, après la publication du classement, s'inscrire à cette formation sans entretien obligatoire, sous réserve des places disponibles.

Intégrer la formation Storyboard & Layout

hors Parcoursup

La sélection a lieu de septembre à juillet.

Elle s'effectue sur dossier de dessin (voir encadré p.124) et lors d'un entretien

Procédure : Merci d'adresser votre demande de candidature à angouleme@cohl.fr

Le dossier de dessins doit être numérisé et envoyé par mail.

Conditions de recevabilité des candidatures en 4^e année

hors Mon Master

Candidatures extérieures

Tout candidat français ou étranger peut demander son admission directement en 4^e année sous réserve d'avoir constitué un portfolio artistique comportant 2 parties (plus de détails sur notre documentation téléchargeable :

cohl.fr/ecole/infos-pratiques/documentation-telechargeable/

Procédure d'admission entre janvier et mai

Prise de rendez-vous

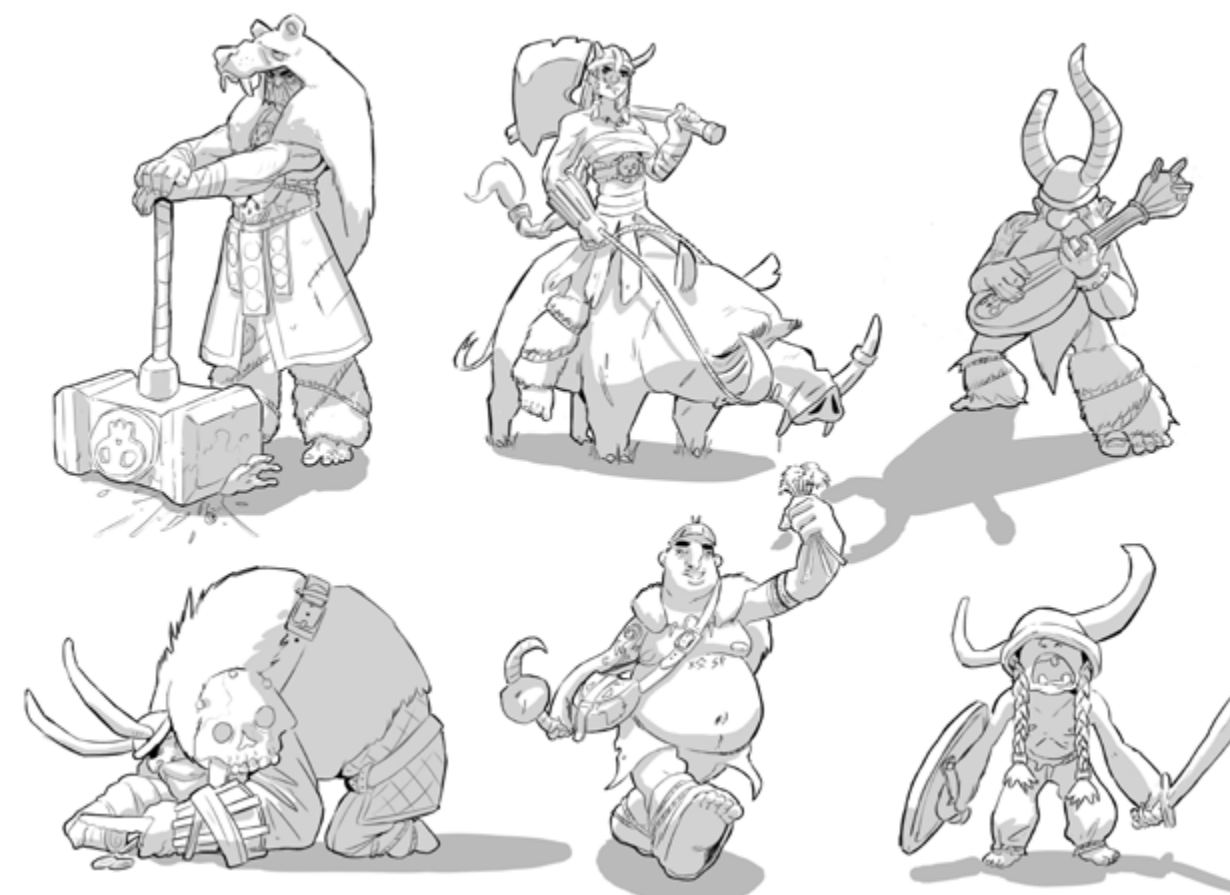
Le candidat contacte l'école par téléphone ou mail pour prendre un rendez-vous à un entretien d'admissibilité.

Entretien d'admissibilité

Il fournit son dossier de candidature complet au moins cinq jours avant cet entretien (en présentiel ou distanciel), au cours duquel il présente son portfolio. A l'issue de l'entretien, il peut lui être proposé une épreuve de dessin.

Admission

Le jury d'admission, réuni en séance plénière, statue au cours du mois de juin sur l'admission ou non des candidats. Les candidats refusés peuvent à nouveau postuler dans les 2 années qui suivent.



Samuel PIETTE > 3^e année dessinateur praticien

La procédure d'inscription

Elle est entièrement dématérialisée. Dès que votre candidature est acceptée, un mail vous est envoyé pour procéder à votre inscription administrative.

Les frais de gestion annuels de 900 euros seront intégralement remboursés en cas d'échec au baccalauréat ou de désistement pour cause de force majeure, sur présentation d'un justificatif.

En cas de désistement pour convenance personnelle :

S'il intervient avant la mi-juillet, cela donnera lieu au remboursement de 50 % des droits d'inscription, soit la somme de 450 euros. S'il intervient postérieurement à cette date, cela ne donnera lieu à aucun remboursement des droits d'inscription.

Envoi du dossier d'inscription définitif :

> dès la publication des résultats du baccalauréat et au plus tard à la mi-juillet de chaque année.

CONTACT

Aurélia GULYAS SZULC

Admissions Prépa Dessin Lyon

ags@cohl.fr +33 (0)4 27 18 18 28

Camille LANDAIS

Admissions Prépa Dessin Angoulême et formation Storyboard & Layout

clandais@cohl.fr +33 (0)5 54 72 00 01

Aurélien BOREL

Admissions 4^e année

aborel@cohl.fr +33 (0)4 72 12 12 52



Accédez à toutes les procédures d'admission >>>

Le dossier artistique

LE DOSSIER DE DESSINS

Prépa Dessin, Prépa Dessin FLE, 1^{ère} année Dessinateur Praticien, 1^{ère} année Dessinateur 3D et 1^{ère} année Storyboard & Layout

4 planches composées de 2 ou 3 dessins par planche, exclusivement réalisés à partir de l'observation du réel :

Planche 1 : vues de bâtiments (intérieur ou extérieur)

Planche 2 : personnages, modèle vivant en pied

Planche 3 : outils, objets, fruits ou légumes

Planche 4 : dessins d'observation, sujets au choix

Indiquer sur chaque planche la date du dessin, les techniques utilisées et le temps de réalisation.

Exemple de dossier artistique 1^{ère} année dessinateur praticien, classé en 2024



Exemple de dossier artistique 1^{ère} année dessinateur praticien, classé en 2024



Exemple de dossier artistique 1^{ère} année dessinateur praticien, classé en 2024



Procédures d'admission VAE

La VAE à l'École Émile Cohl

Pour accéder au **diplôme visé** de Dessinateur praticien ou de Dessinateur 3D, aux **titres professionnels** de Concepteur artistique - Réalisateur en jeu vidéo ou de Concepteur artistique - Réalisateur en cinéma d'animation

Conditions de recevabilité

Toute personne, quels que soient son âge, sa nationalité, son statut (bénévole, salarié ou non salarié) et son niveau de formation, qui justifie d'au moins 1 an d'expérience en rapport direct avec la certification visée, peut prétendre à la VAE. Cette certification peut être un diplôme, un titre ou un certificat de qualification professionnelle.

La VAE sert à :

- Changer d'emploi
- Faire reconnaître ses compétences, évoluer professionnellement
- Valider son expérience pour soi-même, développer sa confiance en soi

Procédure et parcours

Etape 1- Identification de la certification visée

Avant toute démarche de VAE, il est important d'identifier la certification en rapport avec ses compétences et son projet professionnel. Cette étape est essentielle : c'est d'elle que dépend le bon départ de la procédure de VAE. Consultez pour cela le Répertoire national des certifications professionnelles (RNCP) et contactez-nous pour obtenir toutes les informations nécessaires.

Etape 2 – Pré-requis et candidature

Le candidat doit justifier d'une année minimum d'activité dans le domaine choisi.

Il remet à l'école un dossier de demande de recevabilité : ce dossier consiste à apporter la justification de sa démarche de VAE et à se positionner face aux attendus du titre. Ce dossier contiendra obligatoirement :

- Un CV détaillé précisant les fonctions ou activités confiées au sein de chaque structure (entreprises, associations, etc.)
- Les certificats de travail ou attestations

indiquant les postes occupés et missions réalisées

- Une photocopie des diplômes acquis
- Une photocopie de la pièce d'identité
- Une lettre d'intention relatant les motivations et objectifs professionnels
- Des travaux se rapportant à la spécialité professionnelle visée

Pour le diplôme visé niv.6 de Dessinateur 3D : deux planches de dessins analytiques, en 2D.

Pour le diplôme visé niv.6 de Dessinateur Praticien : un exemplaire de plusieurs publications réalisées (au minimum 3)

Pour le titre niv.7 de Concepteur artistique - Réalisateur en jeu vidéo : un échantillon de 3 prototypes de jeu vidéo, finalisés.

Pour le titre niv.7 de Concepteur artistique - Réalisateur en cinéma d'animation : un échantillon de 3 productions de films animés, finalisés et sonorisés.

Etape 3 – Etude de la faisabilité du projet de VAE

Après étude du dossier et entretien téléphonique avec un conseiller pédagogique de l'école, celle-ci se prononce sur la faisabilité de la démarche.

Une commission d'admission VAE statue sur la recevabilité des projets individuels. Elle est composée du directeur pédagogique de l'établissement, d'un professionnel expert dans la spécialité visée et d'un intervenant spécialisé dans le domaine choisi.

La commission pourra approuver en l'état le projet de VAE, conseiller au candidat de suivre au préalable des formations complémentaires, ou l'orienter vers un bilan de compétences si le projet lui semble prématuré. Elle pourra également réserver son avis dans l'attente de pièces complémentaires (sortie d'un livre, production 3D supplémentaire, etc.).

Etape 4 – Elaboration du livret de preuves

Le candidat élabore un dossier de preuves de 50 pages minimum, construit à partir de ses expériences et activités. Ce dossier est mis à disposition du jury.

Accompagnement renforcé : Le candidat satisfaisant aux conditions de recevabilité peut faire le choix d'être accompagné dans la rédaction de son livret de preuves d'expérience. Le cas échéant, cet accompagnement sera effectué par un professionnel désigné par l'école, dont la commission d'admission VAE a validé l'expertise dans la spécialité visée. Selon ce qu'elle recommandera et en accord avec le candidat, le forfait d'accompagnement pourra s'étendre jusqu'à 24 heures.

Etape 5 – Evaluation de l'expérience

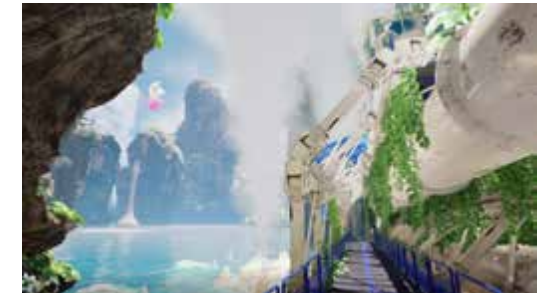
Prendre contact avec l'École Émile Cohl pour connaître les modalités d'évaluation propres à chaque certification.

EN SAVOIR +

Prise en charge possible par les OPCO, Pôle emploi, CPF ou autres financeurs.

CONTACT

Aurélien Borel
04 72 12 12 52
aborel@cohl.fr



Aubin GUILLEMIN > 5^e année jeu vidéo

Financement des études

L'École Émile Cohl est un établissement supérieur privé reconnu par l'État : le coût des études est supporté par l'étudiant ou les familles, qui peuvent disposer de différentes possibilités de financement.

Bourses d'enseignement supérieur

Elles sont accessibles pour les étudiants inscrits aux formations de Dessinateur praticien, Dessinateur 3D, Concepteur artistique - Réalisateur en jeu vidéo ou Concepteur artistique - Réalisateur en cinéma d'animation.

Une centaine de bourses d'État sont attribuées chaque année aux étudiants titulaires du baccalauréat dont la famille dispose de faibles ressources et de charges importantes. En 2024-2025, le montant annuel maximum d'une bourse est de 6.335 euros.

Les étudiants déjà bénéficiaires d'une bourse d'enseignement secondaire doivent obligatoirement constituer un dossier de demande de bourse d'enseignement supérieur.

Les formalités s'effectuent du 1er mars au 31 mai sur le site : messervices.etudiant.gouv.fr

- Crous - Service DSE
25, rue Camille Roy
69366 Lyon Cedex 07
- Tél : +33 (0)4 72 80 13 00

Bourses des caisses de retraite

Les familles qui ne peuvent prétendre à une bourse traditionnelle doivent savoir que certaines caisses de retraite - et généralement toutes les caisses de cadres - offrent la possibilité aux enfants de cotisants de percevoir une bourse d'études. Il appartient aux familles de s'adresser directement à celles-ci afin de connaître les modalités d'attribution.

Bourses des comités d'entreprise

Si vous êtes salarié(e) d'une grande entreprise, il peut parfois vous être alloué, par le comité d'entreprise, une aide exceptionnelle pour un enfant qui entreprend des études supérieures.

Bourses au Mérite

Tous les étudiants bénéficiaires d'une bourse sur critères sociaux peuvent, s'ils obtiennent la mention «Très bien» à la dernière session du baccalauréat français, obtenir une aide au mérite de 900 euros par an, durant trois ans, sous condition d'assiduité.

Cette aide est cumulable avec d'autres aides financières, comme la bourse au mérite accordée par le Conseil régional Auvergne-Rhône-Alpes aux bacheliers de sa région titulaires de cette mention (500 euros).

Bourse Région mobilité internationale

La Bourse Régionale Mobilité Internationale (BRMIE) de la Région Auvergne-Rhône-Alpes permet d'effectuer une période de formation ou de stage à l'étranger, si le diplôme est préparé en région (diplôme ou titre homologué par l'État de niveau 5 à niveau 7).

Cette aide s'adresse aux étudiants et aux apprentis du supérieur inscrits dans un établissement d'enseignement supérieur d'Auvergne-Rhône-Alpes.

La mobilité de l'étudiant doit être prévue au règlement des études de la formation suivie dans la région et/ou être validée par des crédits capitalisables (ECTS).

Cette bourse est d'un montant de 95 euros par semaine, pour une mobilité de 4 à 26 semaines, et cumulable avec des aides complémentaires :

- en cas de situation de handicap, le montant accordé est de 530 euros par séjour ;
- sur critères sociaux, d'un montant variable selon l'échelon de bourse sociale (de 80 euros à 530 euros) par séjour.

Prêt étudiant garanti par l'État

C'est un prêt à la consommation plafonné à 15.000 euros, pour lequel l'État se porte garant. Il est ouvert à tous les étudiants de nationalité française ou ressortissants européens, sans demande de caution ni conditions de ressources. Son remboursement peut débiter à l'issue des études.

Bpifrance, la banque publique d'investissement, intervient en cas d'insolvabilité. Pour avoir accès à ce prêt, d'un maximum de 20.000 euros, contacter une banque ayant signé une convention avec Bpifrance : Société générale, Banques populaires, Caisses d'épargne, Crédit mutuel ou Crédit industriel et commercial (CIC).

Organismes bancaires partenaires de l'école

L'École Émile Cohl a conclu un partenariat avec deux agences bancaires pour permettre à ses étudiants de bénéficier d'un taux attractif :

- Crédit Agricole - 62, cours du Dr Long – Lyon 3^e
- CIC - 61, cours du Dr Long – Lyon 3^e

Autres aides

Il existe d'autres possibilités d'aide à l'étudiant en difficulté qui ne peut pas compter sur le soutien de sa famille. C'est le cas, notamment, des étudiants pupilles de la Nation qui peuvent solliciter la prise en charge de leurs études par la DDASS.

Les caisses d'allocations familiales, dans le cadre de l'aide sociale, ont une enveloppe de crédits qu'elles distribuent de façon discrétionnaire, au cas par cas, aux familles qui en font la demande.

Chaque caisse est autonome, y compris dans le choix des critères d'attribution. La Commission sociale du CROUS peut agir exceptionnellement sous forme d'allocations ou de prêts aux étudiants. Renseignements auprès du Crous.

Bourses Graphein

L'École Émile Cohl est soutenue par la Fondation Graphein (voir p.48). Créée en 2017 sous l'égide de la Fondation Bullukian, elle a pour objet la promotion, l'animation et le soutien de l'enseignement, de la recherche et de l'innovation dans tous les domaines des arts plastiques, de l'art mural aux arts multimédias.

Après collecte de dons, elle redistribue des bourses aux étudiants méritants et les plus en difficulté. Depuis 2019, la Fondation Graphein attribue également du matériel de dessin.

www.fondation-graphein.org

Bourses d'autres fondations

Nous conseillons aux futurs étudiants d'effectuer des démarches auprès des fondations à vocation de soutien aux jeunes artistes : fondation Marcel Bleustein-Blanchet, fondation Elizabeth Greenshields... Renseignements : Centre national des arts plastiques, Centre français des fonds et fondations.

Financement spécifique à Angoulême

Aides Individuelles Régionales à la Formation

Les aides individuelles régionales à la formation permettent de financer les parcours de formation qualifiants dont l'objectif est de favoriser l'accès à la formation et à l'emploi. La formation Storyboard & Layout à Angoulême est éligible à ces aides individuelles, sous conditions de remplir l'ensemble des critères, pour un montant maximum de 5 000€ par année de formation.

les-aides.nouvelle-aquitaine.fr/economie-et-emploi/aides-individuelles-regionales-la-formation

Service Relation aux Usagers

Direction Formation Professionnelle
et Apprentissage

+33 (0)5 49 38 49 38

A SAVOIR

L'inscription à l'École Émile Cohl donne le statut étudiant, mais seules les formations reconnues par le ministère de l'Enseignement supérieur ouvrent droit aux bourses des CROUS.

En 2025-2026, ces formations sont : Dessinateur Praticien à Lyon, Dessinateur 3D, Concepteur artistique - réalisateur de jeu vidéo et Concepteur artistique - réalisateur en cinéma d'animation. Nos autres formations ne donnent pas accès aux bourses des CROUS.

Tarifs 2026-2027*

Prépa Dessin Lyon - 800h/an	
Frais de gestion annuels	900 €
Coûts de scolarité annuels	6 180 €
• Au comptant	6 180 €
• Par trimestre	2 060 €
• Par mois (sur 10 mois)	618 €

Prépa Dessin Angoulême - 740h/an	
Frais de gestion annuels	900 €
Coûts de scolarité annuels	5 580 €
• Au comptant	5 580 €
• Par trimestre	1 860 €
• Par mois (sur 10 mois)	558 €

Prépa FLE - 850h/an, dont 350h de FLE	
Frais de gestion annuels	1 500 €
Coûts de scolarité annuels	7 080 €
• Au comptant	7 080 €

Storyboard & Layout 1 ^{ère} année 950h/an 2 ^e année - 1.320h/an , stage inclus	
Frais de gestion annuels	900 €
Coûts de scolarité annuels	7 380 €
• Au comptant	7 380 €
• Par trimestre	2 460 €
• Par mois (sur 10 mois)	738 €

Dessinateur Praticien Lyon 1 ^{ère} année - 1.020h/an 2 ^e année - 1.134h/an 3 ^e année - 1.236h/an, stage inclus	
Frais de gestion annuels	900 €
Coûts de scolarité annuels	9 270 €
• Au comptant	9 270 €
• Par trimestre	3 090 €
• Par mois (sur 10 mois)	927 €

Dessinateur Praticien Angoulême 1 ^{ère} année - 1.020h/an 2 ^e année - 1.134h/an 3 ^e année - 1.236h/an, stage inclus	
Frais de gestion annuels	900 €
Coûts de scolarité annuels	8 160 €
• Au comptant	8 160 €
• Par trimestre	2 720 €
• Par mois (sur 10 mois)	816 €

Dessinateur 3D 1 ^{ère} année - 1.204h/an 2 ^e année - 1.168h/an 3 ^e année - 1.874h/an, stage inclus	
Frais de gestion annuels	900 €
Coûts de scolarité annuels	8 430 €
• Au comptant	8 430 €
• Par trimestre	2 810 €
• Par mois (sur 10 mois)	843 €

Spécialités Concept artist / réalisateur 4 ^e année - 1.220h/an 5 ^e année - 1.710h/an, stage inclus	
Frais de gestion annuels	900 €
Coûts de scolarité annuels	9 270 €
• Au comptant	9 270 €
• Par trimestre	3 090 €
• Par mois (sur 10 mois)	927 €

VAE Validation des Acquis de l'Expérience	
Frais de passage de la certification	450 €
Frais d'accompagnement à la démarche de VAE	2000 €

Les tarifs sont réactualisés tous les ans.

Sont inclus dans les frais de scolarité :

- L'accès au parc informatique de 440 PC (sauf en 2^e année DP). Ils sont équipés de tablettes graphiques Wacom ou Cintiq, elles-aussi en prêts.
- Les suites logicielles **Microsoft, Adobe, Auto-desk** selon les années ou les spécialisations et utilisables à domicile (sauf en 2^e année DP pour la suite Adobe).

La plupart des formations sont **éligibles aux bourses de l'enseignement supérieur** (voir détail pour chaque formation). La **fondation Graphein** prend le relais le cas échéant pour aider les étudiants méritants et dans le besoin.

Le montant des frais de scolarité est **identique quel que soit le mode de règlement** choisi : au comptant (en septembre), trimestriel (en septembre/décembre/mars) ou mensuel (de septembre à juin).

Les rendez-vous d'entretien ou les conseils sur les books de dessin sont gratuits.



Nell LAMBERT, 5^e année cinéma d'animation

* Dans le cas où le taux d'inflation déterminé par l'INSEE serait supérieur à 2% en 2026, l'Ecole Emile Cohl se réserve le droit de répercuter ce dépassement en modifiant ses tarifs.

Formations courtes



Formation courte sur les techniques d'aquarelle

Les formations courtes

Cours du soir et formations tous publics

Vous aimez dessiner et avez envie d'acquérir (ou de développer) les bases du dessin et de la peinture académiques ou de l'infographie. Vous souhaitez rejoindre un atelier dans une optique d'initiation, de loisir, de professionnalisation dans un métier du dessin, ou pour intégrer un cycle d'études à l'École Émile Cohl.

Suivant votre objectif, nous proposons plusieurs formations pour tous, adultes et jeunes à partir de 15 ans.

Cours du soir à partir de 15 ans

à l'année, hors vacances scolaires

La Petite Ecole à Lyon



Cette formation en cours du soir s'adresse à un public de jeunes débutants – lycéens ou étudiants – et aux adultes souhaitant acquérir les bases du dessin académique auprès d'un professionnel, dans un cadre agréable et épanouissant.

Elle offre ainsi un parcours pédagogique progressif, idéal pour se préparer ensuite à une formation artistique supérieure telle qu'enseignée à l'École Émile Cohl.

Pour plus d'informations, rendez-vous sur la page dédiée de notre site internet :

cohl.fr/formations/cours-du-soir-petite-ecole

L'Atelier d'illustration à Lyon



Cette formation est destinée à un public débutant ou initié qui souhaite approfondir la maîtrise du dessin et pratiquer divers médiums traditionnels tels que la gouache, l'aquarelle, le pastel... sous la conduite d'un professionnel qui s'engage à les faire progresser.

Pour plus d'informations :

cohl.fr/formations/cours-du-soir-atelier-illustration

L'Atelier d'infographie pratique à Lyon



Pour apprendre à composer des visuels et des dessins sur ordinateur, dans un contexte professionnel, personnel ou de loisir. Logiciels enseignés : Photoshop, Illustrator et Indesign.

Pour plus d'informations :

cohl.fr/formations/cours-du-soir-atelier-infographie-pratique

La Petite Ecole à Angoulême



Cette formation en cours du soir s'adresse à un public de jeunes débutants – lycéens ou étudiants – et aux adultes souhaitant acquérir les bases du dessin académique auprès d'un professionnel, dans un cadre agréable et épanouissant.

Elle offre ainsi un parcours pédagogique progressif, idéal pour se préparer ensuite à une formation artistique supérieure telle qu'enseignée à l'École Émile Cohl.

Pour plus d'informations, rendez-vous sur la page dédiée de notre site internet :

cohl.fr/formations/cours-du-soir-la-petite-ecole-angouleme

L'Atelier d'illustration et BD à Angoulême



Cette formation est destinée à un public débutant ou initié qui souhaite approfondir la maîtrise du dessin et pratiquer divers médiums traditionnels tels que la gouache, l'aquarelle, le pastel... sous la conduite d'un professionnel qui s'engage à les faire progresser.

Pour plus d'informations :

cohl.fr/formations/cours-du-soir-atelier-dillustration-angouleme



Formation pour les plus jeunes de 12 à 15 ans

à Lyon ou Angoulême



Vous aimez dessiner et avez envie de découvrir les métiers auxquels prépare l'École Émile Cohl. Nous proposons une formule de formation, pendant les vacances scolaires, adaptée pour vous !

Pour plus d'informations :
cohl.fr/formations/12-15-ans

Formations pour tous, adultes et jeunes à partir de 15ans

sur plusieurs jours, pendant les vacances scolaires

Vous avez envie d'acquérir ou de développer les techniques du dessin académique, de la peinture, de l'infographie ou de la 3D, et vous avez peut-être aussi le projet d'intégrer l'École Émile Cohl ? Nous proposons plusieurs formations :

3 jours de dessin académique

à Lyon ou Angoulême



Cette formation s'appuie sur l'enseignement du dessin d'observation. Vous dessinerez des objets de la vie quotidienne, des moulages d'antiques ainsi que des modèles vivants, qui poseront pour vous.

Au cours de ces trois jours, vous découvrirez des techniques simples mais rigoureuses pour construire votre dessin (prise de mesures, alignements...) afin de vous rapprocher au plus près d'une représentation réaliste de votre sujet.

Cette formation s'adresse à un public désireux d'acquérir les bases du dessin académique, débutant ou déjà habitué à une pratique du dessin. Il sera aussi une aide précieuse pour vous aider à constituer le dossier de dessins d'observation obligatoire lors de l'entretien d'admission à l'École Émile Cohl.

Pour plus d'informations :
cohl.fr/formations/dessin-academique

5 jours pour préparer un book artistique

à Lyon ou Angoulême



Cette formation vous aidera dans la réalisation de vos dessins d'observation demandés par les écoles d'art, ainsi que dans le dossier Parcoursup nécessaire pour intégrer l'École Émile Cohl.

Durant 5 jours, vous vous appliquerez à reproduire des objets et compositions aussi bien en noir et blanc qu'en couleur, des décors, des personnages et des croquis de modèles vivants. Un membre de l'équipe pédagogique prodiguera à chacun des conseils personnalisés sur son dossier et la mise en forme de ses planches.

Pour plus d'informations :
cohl.fr/formations/portfolio-arts-parcoursup

5 jours en atelier d'immersion dans la classe Prépa Dessin

à Lyon



Découvrir et s'immerger dans l'enseignement du dessin à l'École Émile Cohl. Profiter d'une formation de qualité de 3 jours + 2 journées d'intégration dans nos classes de Prépa Dessin.

Pour plus d'informations :
cohl.fr/formations/immersion-a-emile-cohl-dessin-academique/



Formation 12-15 ans



Formation dessin académique

Formations d'initiation pour tous, adultes et jeunes à partir de 15 ans

sur plusieurs jours, pendant les vacances scolaires

Métiers de passion exercés par vocation, les métiers du dessin sont de mieux en mieux référencés par les industries culturelles et créatives. Savez-vous en quoi consiste l'activité d'un réalisateur de films d'animation, d'un dessinateur de bande dessinée, d'un illustrateur ?

Nous proposons des formations courtes qui permettent d'appréhender ces métiers et de préparer une reconversion professionnelle dans les domaines de l'image fixe ou animée.

Formation d'initiation à l'illustration jeunesse

à Lyon



Petits, on nous lit des livres qui nourrissent notre imaginaire d'enfant et qui, en grandissant, construisent des souvenirs. Mais comment réalise-t-on un livre ?

Dans cette formation, vous apprendrez à choisir et appréhender un texte ou un thème.

Afin de s'emparer de l'univers et de l'ambiance du texte ou d'une thématique, pour mieux se l'approprier et créer ses propres images, vous apprendrez à choisir vos cadrages et à créer vos personnages, vos décors...

Vous vous servirez de vos propres références et préférences, de vos souvenirs, pour mieux inventer votre monde graphique. Vous apprendrez à traduire en images une histoire.

Vous verrez que l'illustration a pour fonction d'accompagner et de prolonger les mots d'un texte, et qu'une image seule peut raconter une histoire.

Pour plus d'informations, rendez-vous sur la page dédiée de notre site internet :
cohl.fr/formations/initiation-illustration-jeunesse

Formation d'initiation au dessin animé

à Lyon



L'école vous enseigne les principes de base du dessin animé, selon les techniques traditionnelles.

Cette formation est ouverte à tous, quel que soit le niveau de dessin. Elle a pour but de se familiariser avec les règles de construction de l'image en mouvement (rythme, clés et intervalles, déformations...) pour donner vie à des personnages et animer des objets.

Les notions de dessin sont également abordées : construction, respect des proportions, perspective.

Au programme : exercices d'animation et réalisation d'une petite séquence animée. Celle-ci prendra place au sein d'un film de groupe.

A l'issue de la formation, vous repartez avec vos exercices, le film commun et la satisfaction d'avoir exploré la magie de l'univers de l'animation.

Pour plus d'informations :
cohl.fr/formations/initiation-dessin-anime

Formations d'initiation à la bande dessinée

à Lyon ou Angoulême



La bande dessinée est depuis longtemps une vraie littérature, au carrefour de nombreuses compétences (narration, cadrage, émotion...), et le terrain de jeu de tous les styles graphiques.

Que l'on soit attiré par la ligne claire d'Hergé ou par le croquis sur le vif d'Hugo Pratt, chacun trouvera dans cette formation les conditions de chercher un trait ou une écriture qui lui soient personnel, tout en assimilant les techniques et les règles indispensables à la réalisation d'une bande dessinée.

A partir de petits scénarios ludiques, vous réaliserez vos premiers pas vers une approche professionnelle du plus beau cinéma sur papier qu'est la bande dessinée.

Pour plus d'informations :
cohl.fr/formations/dessin-bd et cohl.fr/formations/scenario-dessin-bd



Dessin BD
Scénario et dessin BD

5 jours sur les techniques d'aquarelle

à Lyon



Réputée pour sa rapidité de mise en œuvre, c'est l'une des techniques les plus utilisées pour obtenir un rendu empreint à la fois de vivacité et de fraîcheur, de poésie et de liberté. Notre formation à l'aquarelle aborde tour à tour les contraintes techniques, le traitement du dessin et l'expression personnelle.

Pour plus d'informations :
cohl.fr/formations/aquarelle



Formation d'initiation à la BD



Formation sur les techniques d'aquarelle

Les formations professionnelles

Pour les professionnels

à Lyon ou Angoulême

L'école propose des validations des acquis de l'expérience et des formations de développement des compétences des professionnels de l'image. Elle accompagne également des projets de reconversion professionnelle.

Donner du souffle à vos projets !

Vous souhaitez :

- Valoriser votre expérience par un diplôme
- Sécuriser votre évolution professionnelle
- Maîtriser les outils numériques
- Obtenir de nouvelles compétences
- Acquérir de nouvelles méthodes de travail en studio
- Nourrir une réflexion sur votre art
- Revenir aux fondamentaux du dessin
- Préparer une reconversion

Nous proposons :

Des parcours de VAE : Les certifications de l'école sont accessibles par la Validation des acquis de l'expérience (VAE).

L'école accompagne les professionnels de l'image tels que les artistes-auteurs, intermittents du spectacle, etc. dans leur projet de VAE, dès la candidature et l'étape de la préparation du dossier, jusqu'à la soutenance de la certification.

cohl.fr/vae

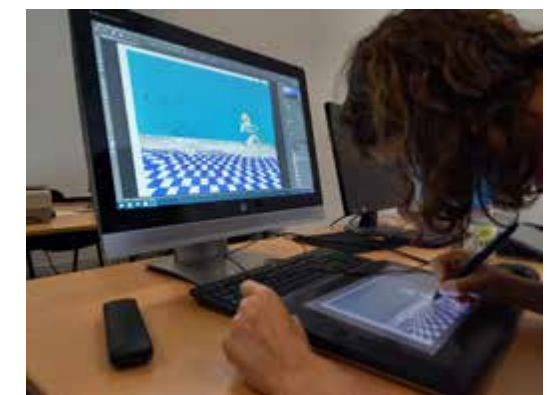
Des formations professionnelles "métiers" : Vous souhaitez sécuriser votre évolution professionnelle, maîtriser les outils numériques, obtenir de nouvelles compétences, revenir aux fondamentaux du dessin, acquérir de nouvelles méthodes de travail en studio, ou nourrir une réflexion sur votre art.

Il s'agit de formations d'adaptation ou de montée en compétences dans les spécialités phares de l'École Émile Cohl : bande dessinée, illustration, cinéma d'animation, infographie multimédia, jeu vidéo, concept art, digital painting.

cohl.fr/formations/?filter_training_types=formation-professionnelle

Des programmes collectifs sur mesure, en entreprise : il s'agit de programmes de formation établis à la demande d'une entreprise ou d'un studio. Après un audit des besoins, une offre personnalisée est mise en place.

cohl.fr/vous-etes/formation-professionnelle



Formation professionnelle en illustration jeunesse

Nos moyens

- Un plateau de 250 m2 dédié aux formations professionnelles
- Un effectif de 100 intervenants, tous experts
- Une équipe administrative de 20 personnes
- Un centre de recherche et d'histoire inter-médias (CHRI)
- Un parc informatique de 440 ordinateurs, équipés des logiciels d'infographie et d'animation 2D /3D (suite Adobe et Autodesk, TVPaint Animation, etc.)
- Des équipements de reprographie, bancs-titres et gravure

Les + de nos formations

- Ingénierie pédagogique « orientée métiers » et basée sur la pratique professionnelle
- Suivi personnalisé : nous identifions les besoins de compétences, évaluons les prérequis et accompagnons les stagiaires
- Modularité des parcours : des formations courtes, proposées au sein de l'école ou en intra-entreprise

CONTACT

Aurélié BOREL

Formations professionnelles

Formations loisirs et d'initiation

Cours du soir

aborel@cohl.fr +33 (0)4 72 12 12 52

L'activité de formation de l'École Émile Cohl est enregistrée sous le numéro 82690823969 auprès de la Préfecture de région (cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'État).

Bon à savoir

Professionnels, votre formation à l'École Émile Cohl peut être prise en charge dans un grand nombre de cas :

- **L'école a la certification Qualiopi** pour ses établissements de Lyon et Angoulême (référentiel AC-REF-003-02, pour les actions de formation et de VAE). C'est un critère impératif pour tous les organismes financeurs qui reçoivent des demandes individuelles de formation, quelle que soit la branche professionnelle



- **Toutes nos formations sont inscrites dans la base du Carif-Oref**, le portail interrégional de l'emploi-formation



- Plusieurs d'entre elles font l'objet d'une **convention avec l'Afdas** (nous consulter)



Fiche d'identité

École Émile Cohl

1 rue Félix Rollet 69003 Lyon

Tél. +33 (0)4 72 12 01 01

50 rue du Gond 16000 Angoulême

Tél. +33 (0)5 54 72 00 01

eec@cohl.fr

Établissement privé d'enseignement supérieur artistique fondé en 1984, reconnu par l'État (décret du 23 mai 1989 paru au JO du 27 mai 1989), délivrant notamment :

- les diplômes visés niveau 6 de **Dessinateur Praticien** (arrêté du 17 février 2025, paru au BO n°10 du 6 mars 2025 - DIPLOVIS RNCP40341) et de **Dessinateur 3D** (arrêté du 12 janvier 2023, paru au BO n°4 du 26 janvier 2023 - DIPLOVIS RNCP38072) par le ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche

- les titres RNCP niveau 7 de **Concepteur artistique - Réalisateur de jeu vidéo** niveau 7 (RNCP38793) et de **Concepteur artistique - Réalisateur de cinéma d'animation** (RNCP37770).

Ministères de tutelle : ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche, ministère du Travail

Habilitation à recevoir des boursiers nationaux pour les certifications de Dessinateur Praticien, Dessinateur 3D, ainsi que pour les spécialisations en jeu vidéo et en cinéma d'animation.

Organisme de formation continue enregistré sous le N° 82690823969 auprès de la Préfecture de région (cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'État).

L'activité de formation continue de l'école est certifiée Qualiopi sur la base du référentiel AC-REF-003-02 (actions de formation et VAE). Cette certification concerne les deux établissements de Lyon et Angoulême.

Sites

- Site de l'école : www.cohl.fr
- Le CRHI, centre de recherche : www.le-crhi.fr
- Site des anciens étudiants : alumni.cohl.fr
- Fondation Graphein : www.fondation-graphein.org



Réseaux sociaux

[@ecoleemilecohl](https://www.instagram.com/ecoleemilecohl)

[@ecoleemilecohl](https://www.facebook.com/ecoleemilecohl)

[@EcoleEmileCohl](https://twitter.com/EcoleEmileCohl)

[chaîne de l'École Émile Cohl](https://www.youtube.com/channel/UC...)

[company/ecole-emile-cohl](https://www.linkedin.com/company/ecole-emile-cohl)

[@cohl](https://vimeo.com/cohl)

[@ecoleemilecohl](https://www.tiktok.com/@ecoleemilecohl)

L'équipe

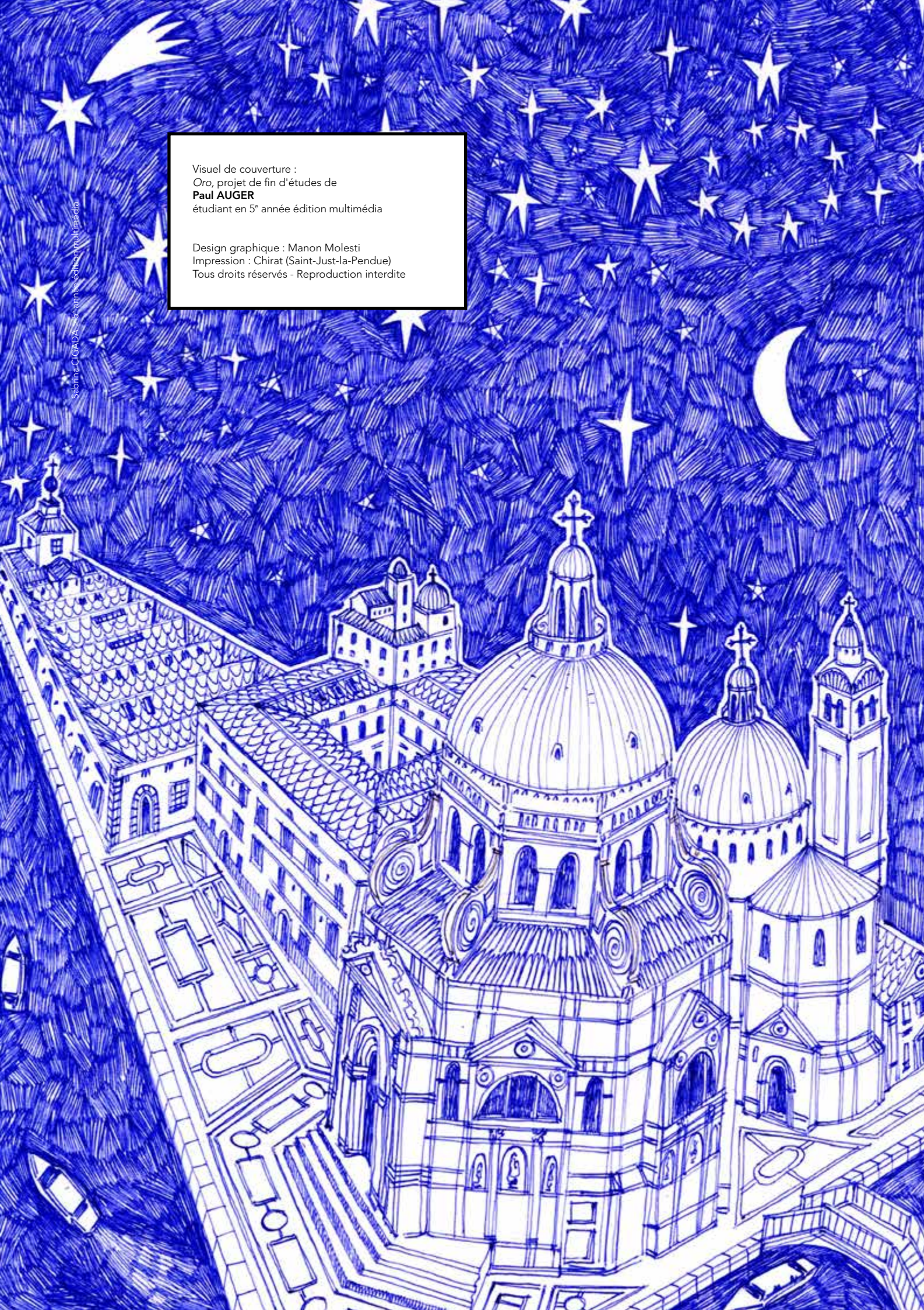
- Directeur général : **Antoine Rivière**
- Directeur général délégué : **Emmanuel Perrier**
- Directeur pédagogique : **Aymeric Hays-Narbonne**
- Directrice administrative : **Marie Bladou**
- Directeur du développement et responsable d'établissement à Angoulême : **Alexandre Maubaret**
- Responsable pédagogique et référente handicap : **Frédérique Blanc**
- Ressources humaines : **Hanna Babitskaya**
- Comptabilité : **Valérie Coulon**
- Cours du soir, formations tous publics, formation des professionnels : **Aurélie Borel**
- Vie de l'étudiant : **Camille Chauvidan, Caroline Garet, Camille Landais, Sophie Voltzenlogel**
- Référente Parcoursup : **Aurélia Gulyas-Szulc**
- Stages et accompagnement vers l'emploi : **Silvia Baggiani**
- Informatique : **Tanguy Chapuy, Zachary Lapeyre, Javier Miranda**
- Equipe technique : **Kais Aouji, Ernest Fetor, Julien Guernec, Yassine Sebei**
- Accueil : **Nadège Voegtli**
- Bibliothèque : **Martine Sallier-Dolette, Florence Laval**
- Communication / Marketing : **Théo Chappert, Aurélia Gulyas-Szulc, Manon Molesti**



Liam NOUGAROLLES> 5^e année édition multimédia

Visuel de couverture :
Oro, projet de fin d'études de
Paul AUGER
étudiant en 5^e année édition multimédia

Design graphique : Manon Molesti
Impression : Chirat (Saint-Just-la-Pendue)
Tous droits réservés - Reproduction interdite



le dessin



www.cohl.fr

1 rue Félix Rollet - 69003 Lyon +33 (0)4 72 12 01 01 - eec@cohl.fr

50 rue du Gond - 16000 Angoulême +33 (0)5 54 72 00 01 - angouleme@cohl.fr