



Les métiers du dessin

**ECOLE
EMILE
COHL**



**Les métiers
du dessin**

Secteurs d'activité

en quelques chiffres

EDITION



Jamais le monde de l'édition n'a semblé aussi vaste qu'aujourd'hui, ni aussi créatif avec l'arrivée des supports mobiles (smartphones, tablettes) et du livre numérique; ces derniers ouvrent des perspectives prometteuses. Le chiffre d'affaires du secteur de l'édition en France, qui regroupe les maisons d'édition généralistes et spécialisées (jeunesse, éducation, etc.) s'élevé à 3,9 milliards d'euros, avec 422 millions d'exemplaires vendus en 2014. L'édition pour la jeunesse, à elle seule, représente 20,7 % des ventes de livres en France en 2014.

Exemples de métiers

Illustrateur
Dessinateur de presse
Auteur de Bande dessinée
Coloriste
Graphiste
Directeur Artistique

À consulter

www.centrenationaldulivre.fr
la-charte.fr (Charte des auteurs et illustrateurs jeunesse)

CINÉMA D'ANIMATION



Leader européen, le marché français du film d'animation se hisse à la troisième place au niveau mondial, juste après les États-Unis et le Japon.

300 heures d'animation sont produites chaque année pour les chaînes françaises et plus d'une vingtaine de longs métrages dans les salles de cinéma. En 2014, sur 29 films d'animation sortis en salle, 6 étaient français.

Les productions hexagonales s'exportent même aux États-Unis où une vingtaine de séries françaises ont déjà été diffusées.

L'univers des films d'animation regroupe une centaine d'entreprises en France, soit près de 5300 emplois (+26 % en 10 ans), dont 80 % d'intermittents.

Exemples de métiers

Animateur 2D/3D
Story-Boarder
Réalisateur
Directeur artistique

Studios français reconnus

ALPHANIM
CARIBARA
CUBE CRÉATIVE
FOLIMAGE
MACGUFF
METHOD FILMS
MILLIMAGES
TEAMTO

À consulter

www.cnc.fr
www.animation-france.fr (Syndicat des producteurs de films d'animation)
www.afca.asso.fr (Association française du cinéma d'animation)

JEU VIDÉO



p.14

Première industrie culturelle en France et dans le monde, le jeu vidéo pesait, en 2016 près de 100 milliards de dollars. Le marché français est particulièrement florissant avec un chiffre d'affaires de près de 3 milliards d'euros en 2015.

Grâce aux technologies mobiles, l'engouement pour les jeux vidéos se manifeste aujourd'hui sur les réseaux sociaux, sur smartphones et tablettes ou encore en streaming. En 2016 les ventes de jeux sur mobiles ont bondi de 21 %. Elles détrônent les achats sur consoles et PC.

Les conséquences de cette évolution sont perceptibles à tous les niveaux de l'industrie du jeu vidéo : production, édition et distribution. Notons d'ailleurs que ce marché culturel est l'un des rares en forte croissance aujourd'hui (4 à 7 % par an).

Exemples de métiers

Character designer
Game artist
Lead animator
Game designer
Level designer
Concept artiste
Animateur
Directeur artistique

Studios français reconnus

ARKANE STÚDIOS
DONTNOD
EUGEN SYSTEM
IVORY TOWER
QUANTIC DREAM
UBISOFT

À consulter

www.afjv.com (Agence française pour le jeu vidéo)

www.snjv.org (Syndicat national du jeu vidéo)

AUTRES FILIÈRES



p.18

Exemples de métiers

Infographiste
Chef de projet multimédia
Concepteur multimédia
Webdesigner
Artiste plasticien
Décorateur/Scénographe
Matte painter
Réalisateur fresquiste
Tatoueur



indépendant



salarie



intermittent

Illustrateur

Traduire en image un texte, une idée

Créateur d'univers graphiques, l'illustrateur réalise des couvertures de livre, des illustrations d'albums pour la jeunesse, d'articles de presse, mais aussi des affiches pour l'événementiel, etc.

Il a été formé aux diverses techniques de représentation dessinée en passant par l'acrylique, l'aquarelle, le collage, le dessin traditionnel jusqu'aux logiciels spécialisés. En effet, avec le développement des nouvelles technologies, l'illustrateur a vu ses possibilités d'expression se diversifier considérablement.

En plus du secteur de l'édition, il travaille désormais dans le domaine du multimédia pour des applications numériques, des jeux en ligne et encore pour de la bande dessinée interactive...

On l'appelle alors graphiste, infographiste ou encore concepteur 2D.



Statut et rémunération

Un illustrateur exerce dans la grande majorité des cas en indépendant, rattaché à la MDA ou à l'AGESSA*. Il doit alors démarcher et argumenter seul grâce à son book (qui présente le meilleur de ses réalisations), auprès de ses clients potentiels pour multiplier les opportunités professionnelles. Il peut également être représenté par un agent, qui prend alors une commission sur ses commandes.

En tant qu'indépendant, ses tarifs sont très variables : pour un album jeunesse de 16 à 32 pages, il est rémunéré entre 1000 et 4000 € (hors droits d'auteurs). Pour une couverture de roman, selon l'éditeur, entre 150 et 600 € ; une illustration dans la presse est payée minimum 100 € net le dessin, mais ce tarif est très variable selon la taille de l'image, le tirage du magazine, sa notoriété, etc.

Quelques illustrateurs formés à l'École Émile Cohl

- › Fred Bernard
- › Isabelle Chatellard
- › Célia Chauffrey
- › Antoine Guilloppé
- › Gwen Keraval
- › Frédéric Mansot
- › Annette Marnat
- › Chiaki Miyamoto
- › Emre Orhun
- › François Roca



Secteurs d'activité

Édition, presse, publicité... Il peut se spécialiser dans l'édition jeunesse ou adulte, dans le documentaire, l'imagerie médicale, mais aussi le web ou encore le concept art pour le jeu vidéo, par exemple.

* La MDA (Maison des artistes) et l'AGESSA sont des organismes qui gèrent la protection sociale des auteurs / illustrateurs.

Auteur de BD

Imaginer, écrire, dessiner

L'auteur de bande dessinée est à la fois un scénariste et un dessinateur. Il imagine un scénario, des personnages, un univers, puis les retranscrit en texte et en image.

Le cadrage et le rythme lui permettent de capter l'attention du lecteur jusqu'à la dernière page.

Le temps de création d'un album dure entre un ou deux ans, beaucoup plus lorsqu'il s'agit d'une série.

L'auteur de BD peut être sollicité par des agences de communication ou des entreprises à des fins pédagogiques, didactiques.

À savoir

Partie intégrante de la création, le **coloriste** est considéré comme un auteur à part entière et son nom figure sur les couvertures de bande dessinée.

Quelques auteurs formés à l'École Émile Cohl

- › Cédric Babouche
- › Camille Benyamina
- › Olivier Berlion
- › B-gnet
- › Chloé Cruchaudet
- › Diglee
- › Florence Dupré la Tour
- › Denis Falque
- › Benjamin Flao
- › Raphaël Gauthey
- › Jonathan Munoz
- › Nicolas Otero
- › Yann Rambaud
- › Yrgane Ramon
- › Fred Salsedo
- › Hervé Tanquerelle
- › Béatrice Tillier



€ variable

Statut et rémunération

La grande majorité des auteurs exercent en indépendants. Vivre de la bande dessinée n'est pas toujours confortable, beaucoup diversifient leurs activités en dehors de la fiction : BD culturelle, scientifique ou historique, pédagogique, voire politique ou commerciale.

Le tarif des bédéistes se fait généralement à la page, de 150 à 260 €. La rémunération des auteurs se fait en « droits d'auteur ».



Le secteur de la bande dessinée

Quatre grands éditeurs se partagent 90% des publications et les candidatures sont nombreuses. Toutefois, il existe de plus en plus de petites maisons d'édition qui offrent leur chance aux jeunes artistes.

L'auteur de bande dessinée peut aussi débiter dans des fanzines, publications d'amateurs de BD ou sur le web, qui permettent déjà de se distinguer en attendant de publier un premier album.

Dessinateur de presse

Croquer le monde en dessin

Conflits, faits de société, événements historiques, portraits de célébrités... tout ce qui fait l'actualité peut être mis en image par ce journaliste un peu particulier.

C'est son regard critique et personnel, son analyse de l'information et son humour parfois grinçant qui forment son talent. Il croque les événements sous forme d'un dessin unique (avec ou sans texte) ou par le biais d'histoires courtes composées de 3 cases et appelées strip.

En relation directe avec le reste du journal, sa création donne au lecteur un point de vue différent et lui permet de prendre de la distance.

Quelques dessinateurs de presse parmi les professeurs ou les anciens de l'École Émile Cohl

- › Laurent Blachier
- › Olivier Bonhomme
- › Philippe Dumas
- › François Olislaeger
- › Pierre Ballouhey
- › Daniel Maja
- › Jean Mulatier



€ variable

Statut et rémunération

Il a le statut de journaliste à condition d'être reconnu en tant que reporter-dessinateur par la commission de la carte de presse.

Il n'y a pas de données fiables sur le salaire d'un dessinateur de presse car de nombreux facteurs entrent en compte comme sa réputation, le journal ou le magazine dans lequel ses dessins paraissent, etc. Chaque dessinateur de presse a un tarif différent.



Secteur d'activité

Son carnet d'adresses et ses rencontres l'amènent à se faire une place dans les quotidiens comme Courrier International, Le Monde, Libération, Le Figaro... ou dans des journaux satiriques comme le Canard Enchaîné ou Charlie Hebdo.



Animateur 2D/3D

Maîtriser l'art du mouvement

L'animateur est d'abord un créateur qui recourt à des technologies avancées pour s'exprimer en 2D ou en 3D.

Il met en mouvement les éléments d'un film d'animation, d'un jeu vidéo, d'une publicité et travaille sous la responsabilité du chef animateur (ou directeur d'animation / directeur artistique), lequel suit les indications du réalisateur.

Pour chaque personnage, objet et décor à créer, l'animateur réalise d'abord des dessins clés donnant les poses essentielles à l'articulation du mouvement, ce qui va déterminer le rythme du film. L'animateur précise également le nombre de dessins intermédiaires et leur position. Il élabore la gestuelle, l'expression des visages... Bref, il donne vie aux éléments et conçoit le jeu d'acteur.

Il existe différentes techniques d'animation : animation dessinée sur papier, animation directe sur ordinateur en 2D ou 3D, animation en volume (pâte à modeler, marionnettes, etc.)



€ 2 000 € brut/mois (débutant)

Statut et rémunération

L'animateur 2D/3D travaille la plupart du temps en indépendant ou a le statut d'intermittent. Il est alors engagé le temps d'une production. C'est pour cela que ce professionnel est polyvalent et exerce plusieurs activités : story-boarder, décorateur, infographiste...

Bref, il peut intervenir sur les différents aspects d'un projet. Il est amené à travailler dans la publicité, le jeu vidéo, le dessin animé ou le multimédia. Les postes d'animateurs salariés sont l'apanage des grands studios de création qui forment leur propre équipe permanente. Le salaire moyen d'un animateur est de 2 300 € brut.

Quelques animateurs formés à l'École Émile Cohl

- › Nedy Djeghdir
- › Benjamin Fleury
- › Mathieu Gaillard
- › Benjamin Hayte
- › Sidney Kombo
- › Mathieu Reydelet



Secteur d'activité

Aujourd'hui, il y a une réelle synergie entre le cinéma, la télévision et le jeu vidéo. Les courts métrages constituent également un secteur non négligeable lorsqu'ils sont bien financés.

Storyboarder

Transcrire visuellement un scénario de film

Membre de l'équipe de production d'un film, le storyboarder représente chaque scène du scénario sous forme d'une bande dessinée appelée un story-board (scénarimage en français). Cette étape préliminaire au tournage correspond à la future succession des plans du film. Et plus encore, car le story-board contient toutes les informations sur les éléments cinématographiques qui le constituent : position des décors et des personnages, mouvements de caméra, cadrage, sons, effets spéciaux, etc.

Le story-board sert à toute l'équipe du film car c'est un outil qui facilite la diffusion de données essentielles.

Quelques storyboarders formés à l'École Émile Cohl

- › Kevin Audi Grivetta
- › Vincent Coperet
- › Antoine Ettori
- › Richard Ménil
- › Clément Savoyat



Secteur d'activité, statut et rémunération

Salarié, intermittent du spectacle ou indépendant, il travaille au sein d'une équipe sous la direction du réalisateur. Son métier se retrouve principalement dans la production cinématographique.

La rémunération d'un storyboarder est très variable. Tout dépend s'il est salarié, intermittent du spectacle ou indépendant. Il peut être payé à la planche ou à l'image.

Réalisateur

Diriger et superviser la fabrication d'un film

Le réalisateur porte la responsabilité artistique, technique et économique d'un film. Il intervient à tous les niveaux : la préparation du film, le tournage et la postproduction et doit disposer d'un niveau élevé en dessin et en imagination graphique. Il est absolument nécessaire qu'il soit formé aux techniques traditionnelles de représentation de la réalité.

Lors de la pré-production, son travail est de mettre au point le scénario, le découpage des séquences et des plans. Il supervise également la direction artistique : décors, personnages, ambiance...

Le réalisateur choisit l'équipe avec laquelle il va travailler tout au long de la réalisation du film, et organise les activités de tous les intervenants.

Au moment du tournage, il gère son équipe et coordonne le travail de tous, tout en veillant à respecter les délais et le budget.

Et son travail ne s'arrête pas là ! En postproduction, son rôle est essentiel puisqu'il intervient dans le montage. Il donne au film son rythme de vie grâce à sa vision et ses qualités artistiques. Il transforme des images, des séquences brutes en un film à part entière qui porte sa signature.

Le réalisateur est également amené à présenter son film devant des producteurs, des commanditaires, un jury ou un public.



Secteur d'activité, statut et rémunération

Salarié ou intermittent du spectacle, le réalisateur travaille le temps d'un film pour une société de

production, un producteur. Il ne travaille jamais seul puisqu'il est à la tête d'une grande équipe. Il peut être rémunéré en tant que salarié et dans ce cas-là il touche le salaire le plus élevé de l'équipe chaque semaine. Il peut également

Quelques réalisateurs formés à l'École Émile Cohl

- › Claude Barras
- › Benoît Chieux
- › David Coquard-Dassault
- › Alain Gagnol
- › Gunther Gheeraert
- › Jérémy Guiter
- › Jeffig Le Bars
- › Jean-Charles Mbotti-Malolo
- › Antoine Rota
- › Woodkid (Yoann Lemoine)

avoir le statut d'intermittent du spectacle ou être payé en droits d'auteur. Il est difficile de chiffrer son salaire car cela dépend de nombreux éléments : moyens de la production, renommée du réalisateur, le succès ou l'échec de ses films...



Game artist

Dessiner l'univers artistique d'un jeu vidéo

Le game artist est le créateur de l'environnement artistique d'un jeu vidéo c'est-à-dire l'aspect visuel qui va permettre au joueur de s'immerger complètement dans un univers.

Ce métier comporte deux responsabilités professionnelles spécifiques : celle du character designer qui est l'auteur des personnages ; et celle d'environnemental designer qui imagine les décors, les mondes dans lesquels les protagonistes vont évoluer.

Le game artist travaille en étroite collaboration avec le game designer qui définit le cahier des charges à partir duquel toute l'équipe va travailler, c'est-à-dire les concepts de base du projet - non seulement les personnages, mais aussi les décors, les intrigues, les règles, les niveaux de difficultés... Il interprète donc graphiquement les intentions du game designer afin de donner au joueur un maximum de plaisir et rendre le jeu le plus intuitif possible.

Le game artist doit également être un bon infographiste et posséder une grande maîtrise des logiciels de création numérique.

Quelques game artists formés à l'École Émile Cohl

- › Pierre Bertin
- › Anaïs Dusautois
- › Yannick Gombart
- › Johan Grenier
- › Florence Lapalu
- › Sébastien Mitton
- › Antoine Rol



€ 3 000 € à 6 000€ brut/mois

Statut et rémunération

Le game artist peut être salarié, intermittent du spectacle ou indépendant : son salaire varie entre 50 000 et 100 000 \$ annuels, selon l'expérience et la région.



Secteur d'activité

Le game artist travaille dans des sociétés productrices de jeux vidéo. Il est entouré d'une équipe : infographistes, animateurs, character designer, game designer, level designer...

La plupart des game artists travaillent à l'international, notamment dans les pays anglo-saxons ou au Japon.

Character designer

Imaginer les personnages d'un jeu vidéo

Le character designer imagine et conçoit le physique, les vêtements et le caractère des personnages du jeu vidéo. Il s'agit de créer des personnages dotés d'une identité visuelle forte et de leur donner vie par le biais de l'image. Pour cela, le character designer réalise des recherches graphiques puis des dessins finalisés.

Les personnages sont ensuite créés sur ordinateur grâce à des logiciels 3D : modeling, texturing, rigging. Ces trois étapes vont rendre les personnages vivants, leur donner des axes de mouvement, des contractions musculaires crédibles. Les actions des personnages sont entièrement dépendantes de ce travail préalable.

Quelques character designers formés à l'École Émile Cohl

- › Anais Bernabé
- › Pierre Bertin
- › Rémi Farjaud
- › Cédric Peyravernay
- › Rodrigue Pralier



Statut et rémunération

Le character designer peut être salarié, intermittent du spectacle ou indépendant : son salaire dépend de son statut.



Secteur d'activité

Ils travaillent au sein de studios de création, de sociétés éditrices de jeux vidéo. En collaboration directe avec des graphistes, programmeurs, scénaristes, sous la direction du game designer, ils font partie d'une équipe réunie autour du même projet.

Concept artist

Imaginer l'atmosphère d'un jeu vidéo

Le concept artist réalise une série d'illustrations de recherche qui permettent de définir l'ambiance, l'univers du futur jeu vidéo et d'en valider son aspect.

Son travail donne au producteur une première idée du film ou du jeu en cours de production. En effet, ses concepts art permettent d'imaginer l'univers visuel du jeu vidéo et de prévoir les ressources nécessaires à sa création, notamment en terme d'effet spéciaux, d'éléments à créer en 3D ou autres.

A partir du cahier des charges rédigé par le game designer et le chef de projet, le concept artist doit trouver des idées pour répondre à cette demande, puis réaliser un travail de recherche documentaire, de références photographiques qui permettront d'enrichir les images et de repérer des détails qui rendront l'ambiance du jeu authentique.

Ses illustrations doivent être claires et saisissantes afin de donner une idée précise de la qualité et de l'intérêt d'une scène ou d'un personnage.

Il est impératif de se former au dessin traditionnel pour pouvoir fournir des ressources de base indispensables à la mise en oeuvre de l'imaginaire du créateur.

Quelques concept artists formés à l'École Émile Cohl

- › David Alvarez
- › Jean-Brice Dugaît
- › Charlotte Rudelle
- › Cédric Peyravernay
- › Marc Simonetti
- › Jean-David Solon



ou



variable



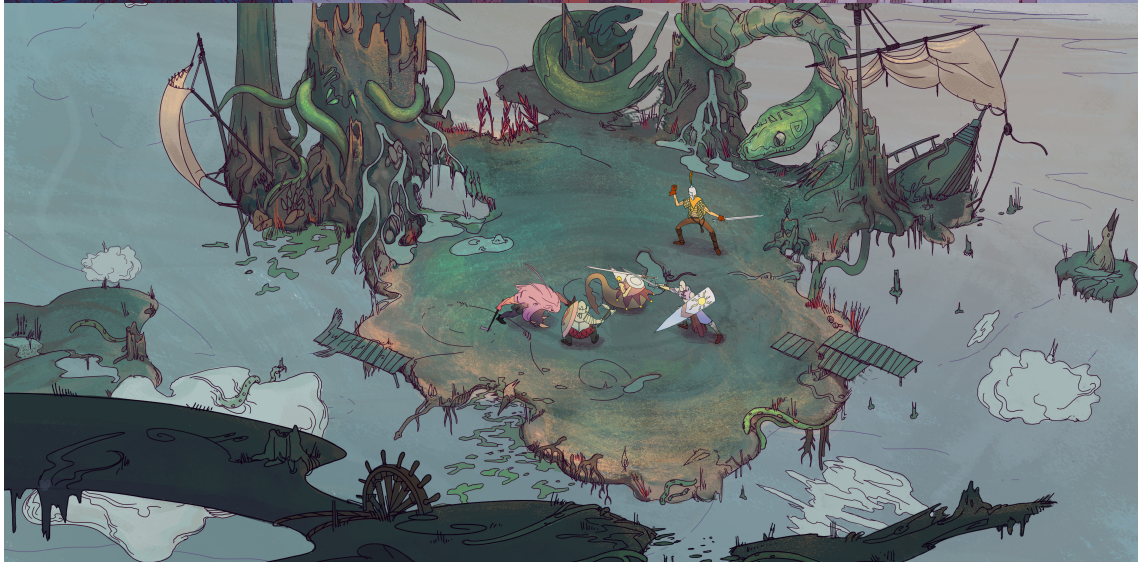
Parcours professionnel

Il n'y a aucun parcours de carrière typique pour devenir concept artist. Certains peuvent venir des arts graphiques, de l'illustration et d'autres du marché des effets spéciaux ou de l'animation.

Secteur d'activité et statut

Les grands studios de jeu vidéo ou d'animation emploient la plupart du temps de nombreux concept artist, chacun travaillant sur un élément spécifique du film ou jeu en production.

Ils travaillent la plupart du temps en tant qu'indépendants mais peuvent, pour certains, être salariés.



Coloriste

Percevoir et rendre les couleurs

Le coloriste est un artiste doté d'une sensibilité particulière pour la perception et le rendu des couleurs. Ce spécialiste est sollicité en postproduction pour élaborer des productions visuelles que ce soit dans l'audiovisuel, le cinéma, le film d'animation ou la bande dessinée.

Le coloriste est le garant de l'uniformité des couleurs du produit. Pour cela il corrige les « erreurs » de couleur et de lumière pour que la qualité technique et artistique de l'image soit irréprochable. Il poursuit le travail du dessinateur en donnant couleur et volume, ambiance et lumière aux objets, personnages, décors.

Lorsqu'il travaille sur un film d'animation, il garantit l'homogénéité des images en harmonisant et en faisant ressortir les effets de couleur et de densité.

En bande dessinée, c'est lui qui choisit et applique la couleur sur les planches. Il définit également les lumières et les ombres du dessin.

Dans un jeu vidéo, il fait face à la problématique technique induite par l'utilisation d'écrans et de consoles différents par les futurs joueurs.

Pour l'édition, il fabrique les couleurs souhaitées par le client. Il les reproduit sur ordinateur et doit veiller à leur qualité lors de l'impression.

Quelques coloristes formés à l'École Émile Cohl

- › Marie Avril
- › Tatiana Domas
- › Sébastien Orsini
- › Michaël Sanlaville



€ variable



Secteur d'activité et statut

Salarié ou indépendant, il peut travailler dans un atelier d'impression, en collaboration avec un auteur de bande dessinée ou au sein de l'équipe d'un

film d'animation ou d'un jeu vidéo. Faisant partie intégrante de la création, le coloriste est maintenant considéré comme un auteur à part entière et son nom apparaît sur les couvertures de bande dessinée.

Directeur artistique

Superviser la conception et la réalisation graphique d'un projet

Le principal rôle du directeur artistique (communément appelé DA) est avant tout d'avoir une vision créative et globale d'un projet et de savoir la transmettre.

Dans l'édition, la presse, la publicité ou le jeu vidéo, il a pour mission de superviser la conception et la réalisation graphique d'un projet dont il porte la responsabilité artistique.

Graphistes, infographistes, webdesigners ou animateurs travaillent sous sa houlette.

Conscient des enjeux marketing, techniques, éditoriaux et économiques inhérents à un projet, il propose des solutions à la fois originales et conformes aux attentes et au budget de son commanditaire.

À savoir

Il est difficile de pouvoir prétendre à ce poste à la sortie d'une école d'art. En effet, c'est l'expérience qui permet d'accéder à ces responsabilités. Souvent, les directeurs artistiques ont un CV bien rempli, et d'abord en tant que graphiste.



€ 2 800 € à 5 000 € brut/mois

Statut et rémunération

Le DA peut-être salarié ou indépendant et son salaire varie beaucoup, en fonction du prestige et de la taille de l'agence dans laquelle il travaille mais aussi en fonction de sa réputation et de ses compétences.

Son salaire oscille entre 5 000 € dans les agences numériques, de 3 400 € à 4 000 € en agence de design,

et de 2 800 € à 3 400 € dans les agences du publicité. En indépendant, ses honoraires sont entre 400 € et 1 500 € par jour.

Quelques DA formés à l'École Émile Cohl

- › Jean-Christophe Blanc
- › Jean de Boissieux
- › Yannick Corboz
- › Robert Foriel
- › Mathieu Granjon
- › Etienne Guiol
- › Sébastien Mitton
- › Jean-Luc Monnet
- › Marina Roel
- › Florian Thouret
- › Claude Weiss



Secteur d'activité

La plupart du temps, le directeur artistique travaille au sein d'une agence (publicité, édition, production, jeu vidéo, web...). Il dirige une équipe et n'est donc jamais seul sur un projet.

Dans l'animation ou le jeu vidéo, il est souvent engagé le temps d'une production qui peut durer de un à quatre ans.

Graphiste

Infographiste

Créer des images par le biais des outils informatiques

Entre infographiste et graphiste la frontière est floue. Né des nouvelles technologies de l'information, l'infographiste se définit comme « graphiste en informatique ».

En effet, l'appellation d'infographiste évoque l'usage de l'informatique dans la création d'images mais sans référence à une qualification professionnelle précise. Elle désigne davantage une technique au service de différents métiers.

A l'origine, le graphiste a un rôle plus général mais toutefois similaire à celle de l'infographiste et ses compétences sont censées s'étendre au-delà de l'outil informatique (peinture, dessin...). Le graphiste joue donc un rôle davantage artistique et créatif là où l'infographiste est plutôt exécutant. Mais aujourd'hui, les compétences exigées dans les deux professions sont sensiblement les mêmes.

Infographiste et graphiste n'ont pas un champ d'action unique. Ils peuvent exercer leurs talents dans différents métiers : graphiste multimédia, graphiste 3D, maquettiste, infographiste, webdesigner...



€ 2 200 € à 3 300€ brut/mois

Statut et rémunération

L'infographiste est généralement salarié et travaille en agence de communication, studio de création, entreprise... L'infographiste peut exercer également en free-lance.

En agence numérique (web) il gagne entre 2 750 € et 3 300 €. En agence de design, de 2 200 € à 3 000 €. En studio de création, jusqu'à 3 600 € pour un senior et 1 900 € pour un infographiste junior. En agence de publicité, de 2 350 € à 3 000 €.

Quelques graphistes formés à l'École Émile Cohl

- › Etienne Corbaux
- › Philippe Gallezot
- › Anne Gannat
- › Donatelle Liens
- › Pierre Mazoyer
- › Sophie Paffoy
- › Douglas Py
- › Thomas Randall
- › Steve Romani
- › Ludvine Stock



Secteur d'activité

L'infographiste est présent dans de nombreux secteurs (publicité, édition, industrie, jeux vidéo...). Il fait généralement partie d'une équipe dirigée par un chef de projet ou un directeur artistique.



L'École Émile Cohl

Préparez-vous en 5 ans aux métiers du dessin dans l'école la plus reconnue pour la qualité de sa formation en dessin.

L'École Émile Cohl propose une formation initiale post-bac où sont enseignés l'illustration, la bande dessinée, l'infographie 2D / 3D, le multimédia, le jeu vidéo et le dessin animé. Depuis plus de 30 ans, les jeunes diplômés, polyvalents et attendus, collaborent avec les sociétés et éditeurs les plus renommés : *Casterman, Éditions Dupuis, Éditions Milan, Electronic Arts, Folimage, Framestore, France Télévision, Mikros Image, Ubisoft, etc.*



Retrouvez tous les métiers auxquels forme l'École Émile Cohl sur le site : lesmetiersdudessin.fr

Journée de recrutement

À l'image des job dating au niveau régional ou national, l'École Émile Cohl a instauré un rendez-vous annuel avec les entreprises de l'édition, du dessin d'animation, du jeu vidéo, du cross-media... qui souhaitent recruter des professionnels de l'image et de la représentation dessinée à court ou moyen terme.

L'engouement des entreprises à participer à la Journée de recrutement ne se dément pas depuis près de 10 ans.

Quelques chiffres :

- entre 40 et 50 entreprises chaque année pour 60 diplômables
- un millier de rendez-vous
- environ 15 à 20% de recrutement à court ou moyen terme
- 80% de contacts générateurs à long terme d'activités professionnelles salariées ou freelance

Entreprises partenaires

Job Dating

- › Aladine
- › Amattera
- › Artefacts studio
- › Balivernes éditions
- › Big company
- › Btwin - Decathlon
- › Caribara animation
- › Cartoon Network Amazone
- › Casterman jeunesse
- › Cité création
- › Les Contes modernes
- › Cube Creative Computer Company
- › Dwarf
- › Éditions Delcourt
- › Éditions Didier jeunesse
- › Éditions Dupuis
- › Éditions Gautier-Languereau
- › Éditions Glenat
- › Flammarion/Père castor
- › Folimage
- › Framestore
- › Krysalide
- › Little urban/Dargaud
- › Mac Guff ligne
- › Madly
- › Métropole de Lyon
- › Milan éditions
- › Mondo tv France
- › Mystery fx
- › Okidokid
- › Passion pictures
- › Physalis/Petit à petit
- › Rue de Sèvres éditions
- › Swan / les films du cygne
- › Sydo
- › Takeoff
- › Ubisoft
- › Umedia vfx
- › Xilam

Succès

Sébastien Mitton

Il lui arrive de se définir comme «un constructeur de mondes». Sébastien Mitton, 42 ans, directeur artistique chez Arkane studios, s'est rendu incontournable dans l'industrie du jeu vidéo par les jeux d'action en vue subjective qu'il a supervisés : *Dishonored*, *Bioshock2*, *Dark Messiah of Might and Magic...* et dernier d'entre eux, *Dishonored2*, auquel son équipe de 70 artistes (dont 23 anciens Cohliens) est venu à bout. A sa sortie, en novembre 2016, ce jeu d'infiltration à la première personne était l'un des plus attendus par la presse spécialisée, tant la version initiale avait été remarquée : *Dishonored* s'était distingué dans les deux salons mondiaux de référence, l'Electronic Entertainment Expo (E3) et la GamesCom, en 2012. Il a, depuis, reçu plus de 100 distinctions, dont le prestigieux Bafta du meilleur jeu de l'année.

La carrière de «Seb» Mitton s'est construite en partie à Lyon, dès sa réussite au diplôme, en 1997, suivi d'une formation 3D de l'École Émile Cohl en 1998. Il commence comme chef de projet, puis devient rapidement producteur artistique dans les métiers du jeu et de la communication interactive. Il appartient à cette génération d'artistes qui ont créé leurs compétences par la combinaison de deux cultures, celle du dessin et du développement informatique. L'équipe qu'il encadre aujourd'hui a travaillé sur toute l'esthétique de *Dishonored2* : concepts, environnements, armes, personnages et effets visuels (VFX).

Florence Dupré La Tour

Début 2016, l'accueil de la critique au premier tome de son autobiographie a consacré Florence Dupré la Tour, 38 ans, comme l'une des meilleurs auteurs de sa génération. *Cruelle*, récit d'enfance et de ses souvenirs de petits animaux martyrisés, a rapidement rejoint les rayons de la bédéthèque idéale de *Télérama*, qui a salué son «ton personnel, drôle et acéré». La radio RTL lui a décerné son prix de la meilleure BD, avant qu'elle ne rejoigne, à l'automne, les nominées du prix féminin Artémisia 2017.

Entre temps, la revue *Pandora* (Casterman) a publié ses planches aux côtés de celles des prestigieux Otomo, Vivès, Blutch et Spiegelman. Toujours en 2016, elle a signé une série de strips hebdomadaires, chaque jeudi, pour La matinale du Monde (Championnats atomiques).

Florence Dupré la Tour entretient une longue histoire avec l'École Émile Cohl, où elle a fait les cours du soir avant de suivre le cursus de formation initiale. Diplômée de l'option Édition, elle a pourtant débuté en dessin animé, avec Joann Sfar, qui l'a fait travailler sur l'adaptation de son *Petit Vampire*. Elle se lance ensuite en BD avec *Capucin*, puis *Borgnol*, qu'elle publie avec sa sœur jumelle Bénédicte, et l'excellent *Cigish ou le Maître du je*, dans lequel elle se met en scène dans l'école... où elle enseigne la bande dessinée depuis 2010.

Claude Barras

Pour son premier long métrage, Claude Barras a vu se multiplier les critiques élogieuses et les distinctions : ovationné à la Quinzaine des réalisateurs de Cannes, doublement primé au festival du film d'animation d'Annecy, il a également reçu la plus haute distinction du festival du film francophone d'Angoulême... Le succès de *Ma vie de courgette* a pris tant d'ampleur, avant même d'être projeté dans les salles de cinéma, que son auteur a accepté de le faire concourir aux Oscars 2017, dans la catégorie du meilleur film étranger. Une consécration pour cet artiste de 43 ans, qui a déjà signé 14 courts métrages dont 7 en tant que réalisateur.

Claude Barras a grandi dans le Valais jusqu'à l'âge de 20 ans, avant de venir, à Lyon, s'inscrire à l'École Émile Cohl. Il dit souvent l'avoir choisie pour y apprendre l'illustration, la sculpture et la bande dessinée. Même si l'école l'a initié au dessin animé, c'est sa rencontre avec un maître de l'animation suisse, Georges Schwizgebel, dans une galerie de Genève, qui scelle sa vocation pour le film d'animation. Revenu à Lyon, il adapte le roman de Gilles Paris (*Autobiographie d'une Courgette*, éd. Plon, 2002) au studio Pixel de Villeurbanne. Le film qu'il y réalise, en stop motion, a produit une forte impression sur tous ses commentateurs. Parmi eux, le journal *Le Progrès* a salué en lui «l'un des plus beaux contes de l'enfance malheureuse jamais vus».



ÉCOLE ÉMILE COHL
ÉTABLISSEMENT D'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
FONDÉ EN 1984

Établissement d'enseignement supérieur artistique
reconnu par l'État

1, rue Félix Rollet
69003 Lyon
France

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

SITES

Site de l'école : www.cohl.fr
Les métiers du dessin : www.lesmetiersdudessin.fr
Centre de recherche, le CRHI : www.le-crhi.fr
ÉCohlCité : www.ecohlcite.com



Communication

Laurent Poillot

Design graphique

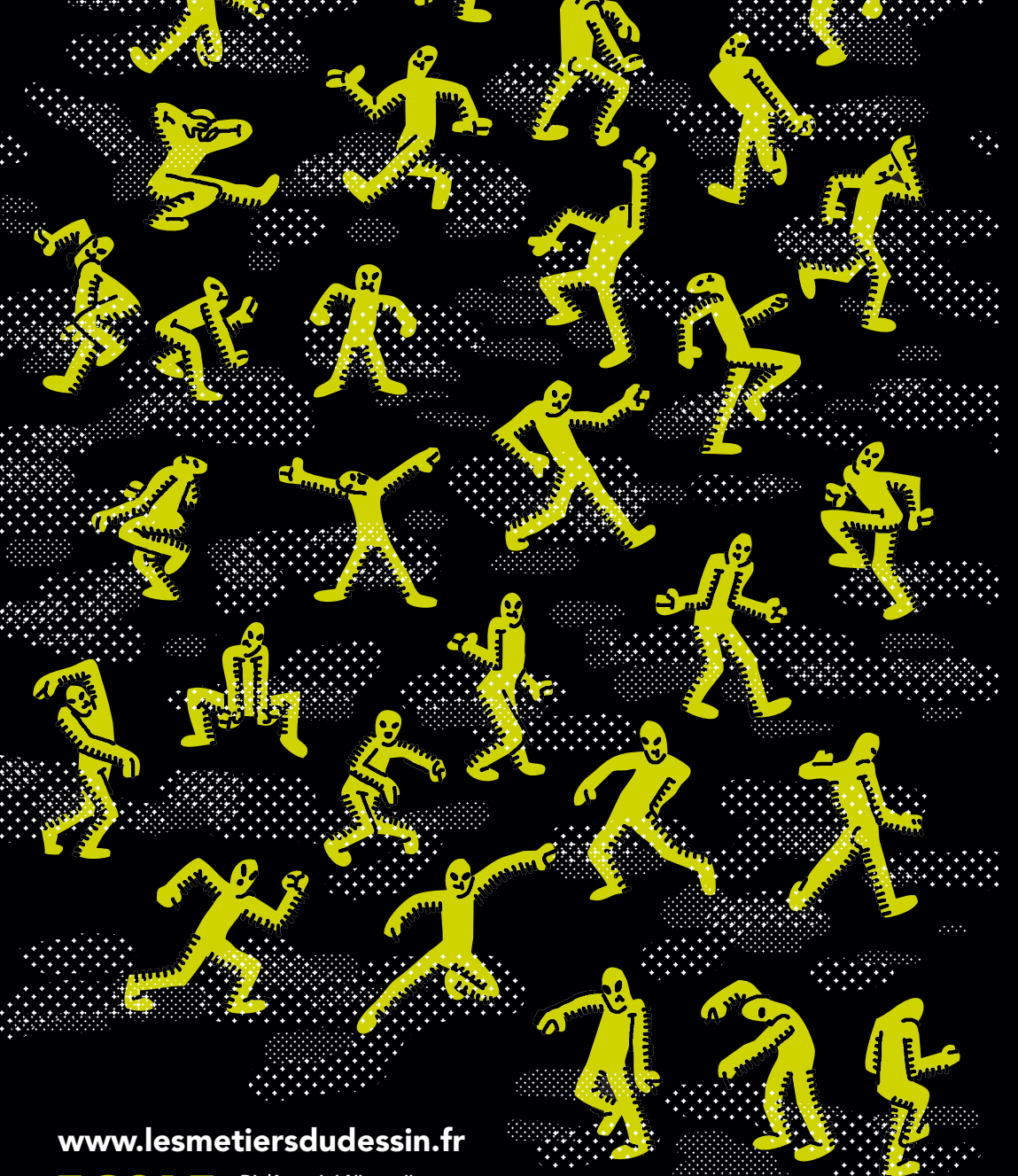
Manon Molesti

Impression

Chirat

Copyright

École Émile Cohl
Tous droits réservés
Reproduction interdite



www.lesmetiersdudessin.fr

**ECOLE
EMILE
COHL**

www.cohl.fr

Diplôme visé Niveau II
Ministère de l'Éducation, de l'Enseignement
supérieur et de la Recherche
Attestation de formation Dessin 3D (bac+ 3)
Validation des acquis de l'expérience (VAE)
Cours du soir et stages

1 rue Félix Rollet
F-69003 Lyon
Tél. +33 (0)4 72 12 01 01

illustration : Giancarlo Pirelli - 4^e année édition