



le dessin



Illustration-BD // Jeu Vidéo
Multimédia // Dessin animé
Infographie 2D 3D

2018 - 2019

**ECOLE
EMILE
COHL**

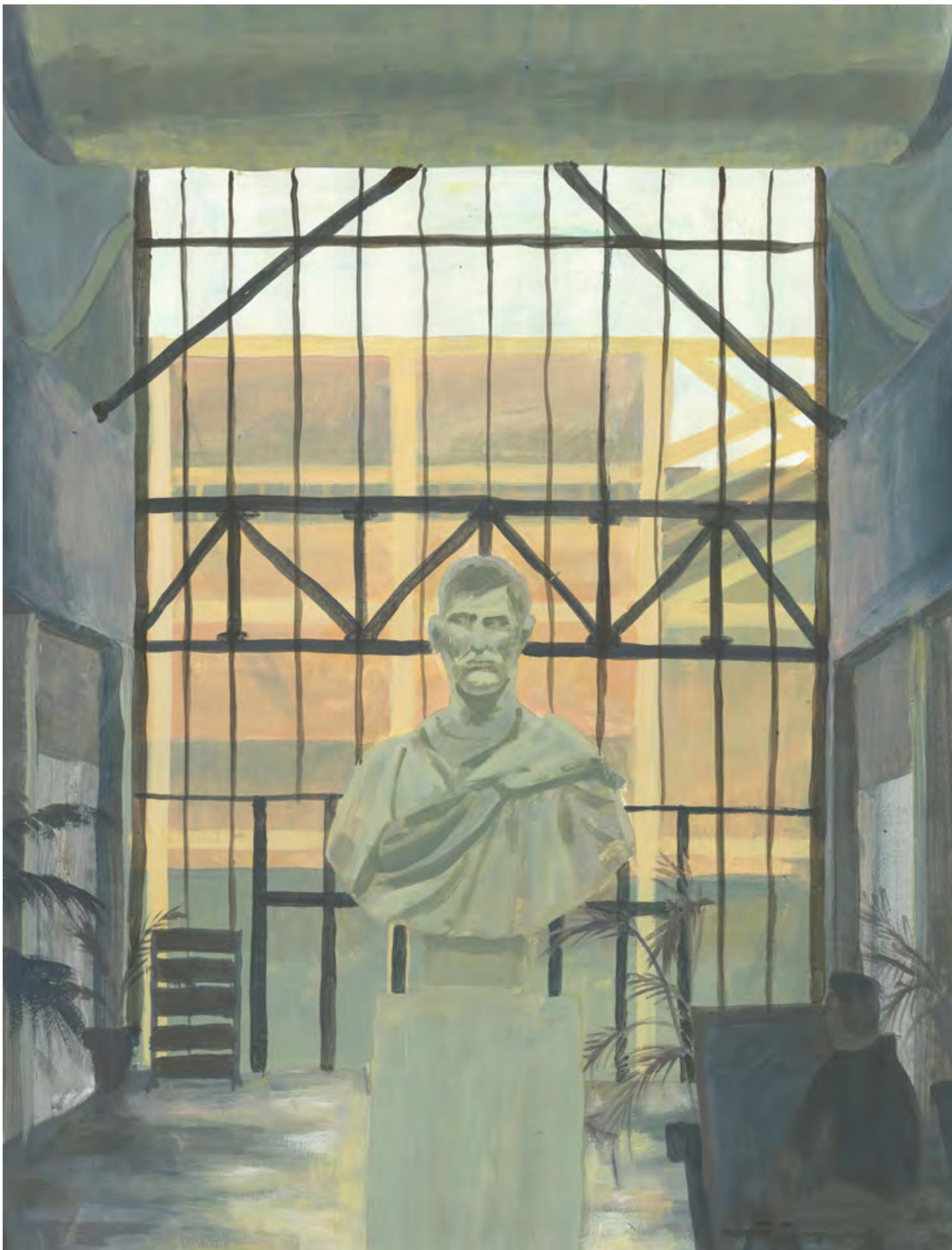
ECOLE EMILE COHL

2018 - 2019

Établissement d'enseignement
supérieur fondé en 1984
Diplôme visé niveau II

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

www.cohl.fr
eec@cohl.fr



1 Malvina BARRA
dessin de plâtre
2^e année

Sommaire

L'École Émile Cohl	6
Rencontres	8
Qui était Émile Cohl ?	10



PÉDAGOGIE & CURSUS

Formation initiale	14
Cycle optionnel	16
Cycle 1 Dessinateur Praticien	17
Cycle 2 Dessinateur Concepteur	20
Formation spécialisée au Dessin 3D	22
Formations annexes	24
Formations professionnelles	26
Passerelles	28
Charte de l'École Émile Cohl	30
Professeurs et intervenants	32



ADMISSION

Admission à l'École Émile Cohl	38
Procédure d'admission	40
Formalités d'inscription	42



VIE PROFESSIONNELLE

L'environnement professionnel	46
Focus anciens étudiants	56
Notre réseau	59



VIE DE L'ÉCOLE & DE L'ÉTUDIANT

Locaux	62
Vie de l'étudiant	64
Ressources pédagogiques	66
Informations pratiques	68
Les parties prenantes	70



TARIFS & FINANCEMENTS

Financement des études	74
Tarifs 2018-2019	77
Fiche d'identité	78

L'École Émile Cohl

L'École Émile Cohl est un établissement privé d'enseignement supérieur artistique reconnu par l'État. Elle prépare ses étudiants, dès leur première année, à apprivoiser toutes les disciplines du dessin artistique : infographie multimédia, 2D-3D, illustration, bande dessinée et dessin animé.

Fondée à Lyon en 1984 par Philippe Rivière, avec le concours de Roland Andrieu, qu'il avait rencontré aux Beaux-Arts de Lyon, l'école est aujourd'hui une institution de haut niveau professionnel. L'enseignement est dispensé par les meilleurs spécialistes, professionnels en exercice vivant du fruit de leur talent et de leur savoir, et ayant la générosité de vouloir transmettre et montrer.

L'école a toujours occupé d'anciens ateliers industriels qu'elle a réaménagés. Après avoir été primitivement installée rue de la Madeleine, dans le 7^e arrondissement, elle s'est déplacée dans le quartier Villette Part-Dieu (Lyon 3^e) en 1994, rue Paul Bert, durant près de 22 ans. Sa dernière installation, en avril 2016, sur l'ancien site de Renault Véhicules Industriels (RVI), le long de l'avenue Lacassagne (Lyon 3^e), a marqué un tournant dans son développement. L'école a triplé de surface.

Les nouveaux bâtiments, entièrement réhabilités et dotés d'une architecture inédite, atteignent 8.000 m² sur deux étages. Ils fournissent un cadre propice pour suivre les cursus de Dessinateur Concepteur et de Dessinateur 3D, que vous trouverez décrits dans ce document. Ils nous ont permis, par ailleurs, de renforcer l'offre de cours du soir et de stages tous niveaux, et de lancer nos premiers programmes de formation continue pour les professionnels de l'image. Ceux-ci ont été aussitôt reconnus par l'Afdas, l'Opcva de l'édition, de la presse, de l'audiovisuel, du cinéma et des loisirs.

Par ses prises de positions pédagogiques, l'École Émile Cohl a grandement contribué à éclaircir le paysage de l'offre de formation. Elle applique depuis plus de 30 ans ces principes simples et cohérents : sens de l'effort et du travail exigé des élèves, évaluation rigoureuse des résultats et de la progression, nécessité de l'intégration sociale de l'artiste, logique des propos plastiques. Son fondement théorique repose sur l'éducation et la construction du regard. Cette structuration est une opération abstraite, mentale, au même titre que la théorisation verbale ou mathématique. Elle requiert de la part de l'étudiant une très grande exigence, autant qu'un état de veille permanent de la sensibilité critique.

Notre ambition est de permettre aux jeunes diplômés d'intégrer le marché du travail dans les meilleures conditions, munis d'un savoir-faire de qualité, d'un goût assuré et d'un bon sens nettement affirmé. Pour y parvenir, nous nous soucions quotidiennement de l'édification de leur sens des responsabilités professionnelles, sociales et morales, aussi bien que de leur acquisition des fondamentaux du dessin.



CLASSES PRÉPARATOIRES (facultatives)

Prépa dessin - Prépa FLE*



FORMATION INITIALE

Illustration BD
Infographie Multimédia
Jeu vidéo Dessin animé

1^{ère} année

2^e année

3^e année



**Diplôme de Dessinateur
Praticien niveau II**
visé par le ministère de
l'Enseignement supérieur
et de la Recherche
accessible par la VAE



4^e année

5^e année



**Titre de Dessinateur
Concepteur**
en cours de certification
(RNCP, niveau I)

FORMATION DESSIN 3D*

Game & Concept art
Jeu vidéo
Cinéma d'animation

1^{ère} année

2^e année

3^e année



Titre de Dessinateur 3D
délivré par
l'École Émile Cohl



Possibilité d'admission en
4^e année de la
formation initiale
*Voir procédure d'admission
en p.38*

FORMATIONS ANNEXES

Tout public

DUAIN

*Diplôme Universitaire
d'Anthropologie et d'Image
Numérique*

Conditions particulières
d'accès - se renseigner
auprès du secrétariat

COURS DU SOIR

Ouverts à tout public
souhaitant acquérir des
moyens de représenta-
tion graphique du réel et/
ou de l'imaginaire

STAGES

Différents stages de
pratique plastique sont
organisés à
l'École Émile Cohl, ils
sont animés par les
enseignants du cursus
d'études supérieures

FORMATIONS CONTINUES

Pour les professionnels
de l'image

Imaginer et créer des
décors sous Photoshop

-
Le personnage pour
l'illustration jeunesse et
numérique

-
Autres formations :
nous consulter

* Se reporter aux documentations spécifiques

Rencontres

Salons de l'orientation, festivals ou journées portes ouvertes :
vous pouvez nous rencontrer toute l'année, partout en France.

Salon des formations artistiques de Montpellier

Les 20 et 21 octobre 2017

Le Corum

Salon des formations artistiques de Bordeaux

Le 11 novembre 2017

Palais des Congrès

Salon des formations artistiques de Lyon

Le 18 novembre 2017

Cité Internationale

Salon Oriaction de Metz

Du 23 au 25 novembre 2017

Parc des Expositions

Le START - Paris

Les 2 et 3 décembre 2017

Cité de la Mode et du Design

Salon de l'étudiant de Lille

Du 11 au 13 janvier 2018

Grand Palais

Salon de l'étudiant de Lyon

Du 19 au 21 janvier 2018

Eurexpo

Salon des formations artistiques de Paris

Les 27 et 28 janvier 2018

Parc des Expositions - Porte de Versailles

Mondial des métiers de Lyon

Du 1^{er} au 4 février 2018

Eurexpo

Fête du Livre jeunesse de Villeurbanne

Les 24 et 25 mars 2018

Festival Lyon BD

Les 9 et 10 juin 2018

MIFA, Festival d'Annecy

Du 12 au 15 juin 2018

Nos événements :

Cohlection n°6

Mercredi 6 décembre 2017

Journées

Portes ouvertes

Mercredi 24 janvier 2018

visites, conférences, rencontres

Jeudi 25 janvier 2018

visites

Samedi 24 février 2018

visites, cours d'essai, conférences, rencontres

Mercredi 14 mars 2018

Journée spéciale Campus

PROfessionnel Lyon Auvergne-Rhône-Alpes

visites, conférences, rencontres



1

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 tout début du siècle, il se marie avec la fille du peintre paysagiste Camille Delpy, élève 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...

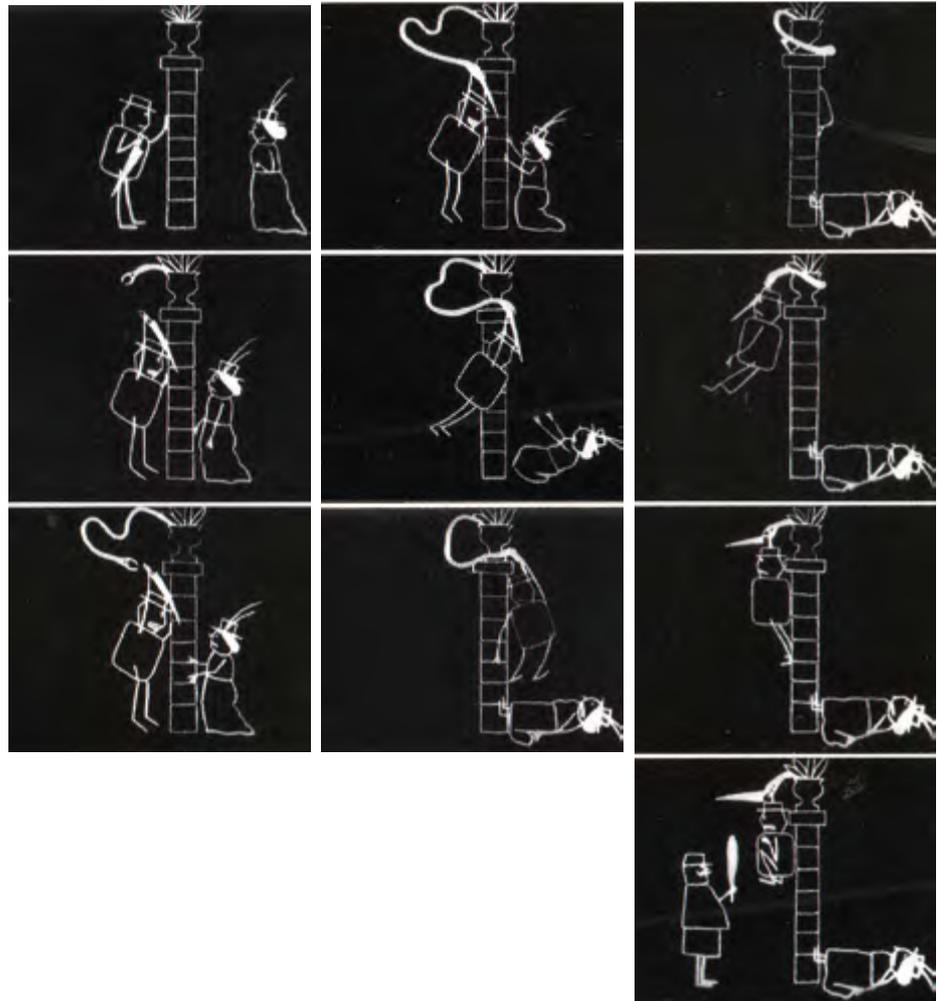
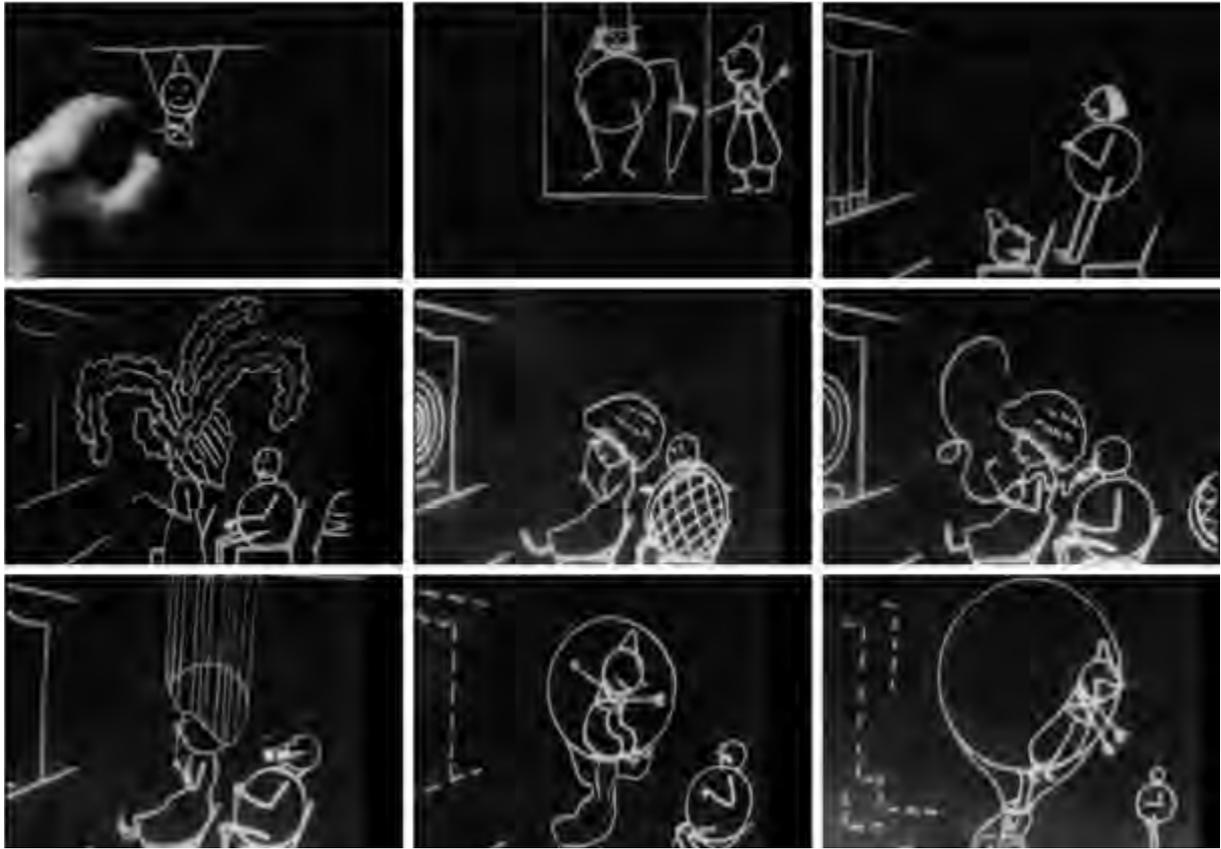
Sur le plan historique, au moment où Picasso peint les Demoiselles d'Avignon, cela représente aussi la concrétisation d'un rêve millénaire de l'humanité, depuis l'âge des cavernes en passant par la Tapisserie de Bayeux : l'animation, la mise en mouvement du dessin et de la peinture, créés par la main 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
Petit-fils d'Émile Cohl







Pédagogie & cursus

Formation initiale

Cursus de Dessinateur Praticien et de Dessinateur Concepteur

Ce parcours de formation est proposé en cinq ans : trois ans pour obtenir le diplôme de Dessinateur Praticien, diplôme visé par le ministère chargé de l'Enseignement supérieur, puis deux ans de spécialisation, débouchant sur le titre de Dessinateur Concepteur. Cet équivalent master (bac +5) est en attente d'inscription au Répertoire national des certifications professionnelles (RNCP), de niveau I.

La volonté de faire reconnaître la qualité de nos enseignements est ancienne. Résultat : depuis novembre 2012, l'École Émile Cohl est l'une des rares écoles d'art autorisées à délivrer un diplôme visé par l'État, de niveau II. Ce visa a été renouvelé en 2016 pour une durée de cinq ans, ce qui lui confère la même valeur qu'un diplôme national délivré par les universités. Dans ce contexte, l'école a été invitée à adapter le parcours qu'elle

organisait, hier, en quatre ans, pour que sa formation corresponde aux grades du système LMD (licence, master, doctorat) appliqué dans l'enseignement supérieur européen.

Le cursus qui a fait le succès de l'École Émile Cohl a ainsi été aménagé en deux cycles (cycle 1 : praticien, et cycle 2 : concepteur), qui répondent aux standards européens de l'enseignement supérieur, tout en préservant les fondamentaux et les spécialisations professionnelles enseignés.

Le contrôle des connaissances s'effectue sous forme de crédits ECTS (European credit transfer system) en vigueur dans les universités françaises et européennes. Ils sont indexés sur la notation traditionnelle de l'école.

Note sur les différents niveaux de reconnaissance des titres ou diplômes

Établissement reconnu par l'État	Titre homologué (ou certifié) par l'État	Diplôme visé par l'État
La reconnaissance de l'établissement par l'État atteste que l'école possède toutes les conditions nécessaires à l'obtention des diplômes auxquels elle prépare. Un établissement privé peut être reconnu par l'État sans délivrer de titre ou de diplôme certifié ou homologué. Il délivre alors une attestation ou un certificat de fin d'études. L'École Émile Cohl est reconnue par l'État depuis 1989.	Il est inscrit sur le Répertoire national des certifications professionnelles (RNCP), lequel dépend du ministère du Travail. Il valide la bonne insertion professionnelle des étudiants après leurs études. Cette certification est réévaluée à intervalles réguliers (deux, trois ou cinq ans). Le niveau I équivaut à un bac+5, le niveau II à un bac +3 ou bac+4, le niveau III à un bac+2, etc.	Il est délivré par le ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche après un audit approfondi de la formation. Il valide la qualité de l'enseignement, ainsi qu'un certain niveau de recherche, et il officialise les plus hauts niveaux de qualification universitaire.

■
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'Éducation nationale. Toute autre utilisation de ce terme est abusive.



1

Cycle optionnel

Prépas

Cycle 1

Tronc commun

Cycle 2

Spécialisation

Formation initiale
Dessinateur Praticien

Jeu vidéo
Dessin animé
Édition-multimédia
Formation initiale

Dessinateur Concepteur



* **Diplôme de Dessinateur Praticien niveau II Visé** par le Ministère de l'Éducation Nationale, de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche

** **Titre de Dessinateur Concepteur** en attente de certification RNCP Niveau I par l'État.

Formation initiale

Cycle optionnel

Prépa dessin (facultative)

La classe préparatoire en dessin de l'École Émile Cohl est consacrée à la mise à niveau des fondamentaux en dessin d'observation et à l'entraînement du regard. Ce parcours en un an sert aussi à valider les motivations et aptitudes de l'étudiant, dans une optique d'acquisition de compétences professionnelles. L'enseignement y est intensif. À l'issue de cette année, les étudiants sont censés avoir obtenu un niveau de dessin suffisant pour intégrer dans de bonnes conditions la 1^{ère} année, très sélective.

Programme pédagogique :

37 heures de cours hebdomadaires.

Enseignement théorique :

- Histoire générale des arts
- Histoire des médias
- Technique du français
- Histoire des sciences
- Géométrie / perspective
- Anglais

Enseignement en atelier :

- Dessin d'objet
- Dessin de plâtre
- Modèle vivant
- Étude documentaire
- Dessin de mise en scène
- Sculpture



Prépa Dessin FLE (facultative)

Cette formation d'un an, appelée Prépa dessin FLE (français langue étrangère), est destinée aux étudiants étrangers qui souhaitent mettre à niveau leur français tout en suivant un enseignement de dessin (modèle vivant, étude documentaire, BD, sculpture...).

Elle comporte environ 250 h de cours de français en face-à-face, 250 h d'e-learning et 250 h de dessin.

À l'issue, l'étudiant étranger doit être capable, tant sur le plan linguistique que sur celui du dessin, de poursuivre un cursus complet à l'École Émile Cohl.

Cycle 1

Diplôme visé de Dessinateur Praticien

Le cursus de Dessinateur Concepteur comprend deux cycles de formation, dont le premier conduit au diplôme visé de Dessinateur Praticien (bac +3). A l'issue, l'étudiant diplômé est professionnellement apte à traiter des tâches d'exécution et de réalisation sous la houlette d'un directeur artistique, d'un concepteur de jeu vidéo ou d'un réalisateur de dessin animé, par exemple.

Le cycle 1 ne valide pas encore de compétences destinées à concevoir, de bout en bout, des projets numériques ou éditoriaux complexes dans le domaine du jeu vidéo, du dessin-animé, de l'illustration ou de la bande dessinée. Cet ordre de compétences est réservé aux futurs diplômés du cycle 2 de Dessinateur Concepteur.

1^{ère} année



2

La 1^{ère} année de l'École Émile Cohl constitue un point de passage obligatoire. Cette classe est très sélective. Elle propose un enseignement intensif de dessin d'observation sous toutes ses formes, destiné à fonder les bases professionnelles du futur artiste. Dans le même temps, elle permet une première approche de la diversité des métiers de l'image.

Programme pédagogique :

37 heures de cours hebdomadaires.

Enseignement théorique :

- Culture cinématographique
- Histoire de l'art
- Anglais (présentiel et e-learning)

Enseignement en atelier :

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



3

Formation initiale

Cycle 1 - Diplôme visé de Dessinateur Praticien

2^e année

La 2^e année amplifie et approfondit les connaissances du dessin d'observation. L'enseignement s'ouvre progressivement à la conception d'images narratives et à l'apprentissage des outils informatiques. Certains cours sont dispensés en anglais.

Programme pédagogique :

40 heures de cours hebdomadaires.

Enseignement théorique :

- Histoire de l'art
- Histoire du livre
- Anglais (présentiel et *e-learning*)

Enseignement en atelier :

- Modèle vivant
- Dessin d'objet / illustration
- Dessin de plâtre
- Étude documentaire
- Sculpture / volume
- Anatomie artistique
- Perspective
- Bande dessinée
- Dessin animé
- Infographie (cours en anglais)
- Croquis
- Graphisme



1



2



3

3^e année



La 3^e année propose les outils généraux de maîtrise de la narration. Elle vise une pré-spécialisation technique professionnelle en image traditionnelle et en image numérique (infographie 2D/3D, PAO, interactivité).

Programme pédagogique :

39 heures de cours hebdomadaires.

Enseignement théorique :

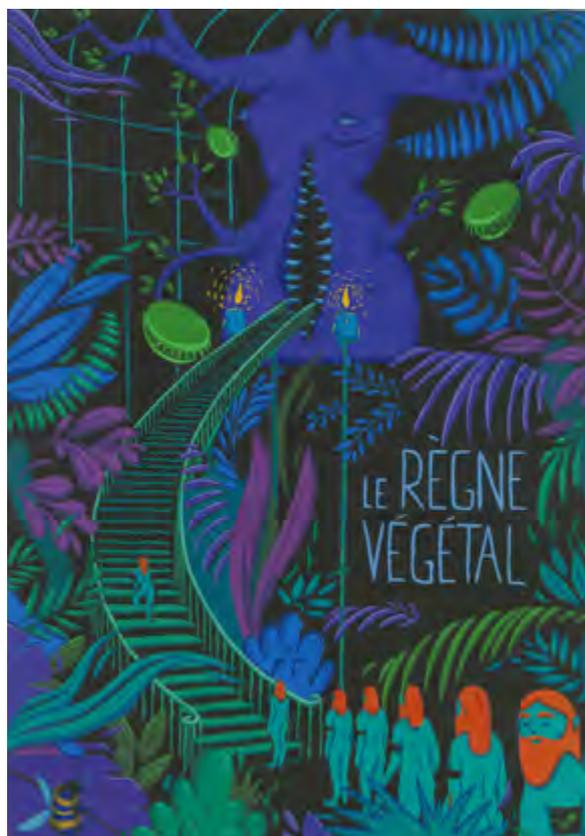
- Histoire de l'art
- Anglais

Enseignement en atelier :

- Bande dessinée / scénario
- Peinture de composition
- Illustration narrative
- Illustration jeunesse
- Croquis
- Sculpture / volume
- Caricature / dessin de presse
- Dessin animé
- Infographie 2D / PAO (cours en anglais)
- Concept art
- Graphisme
- Médias interactifs / livre numérique
- Programmation
- Initiation 3D
- Matte painting

STAGE

Un stage obligatoire en entreprise de deux mois, en France ou à l'international, a lieu pendant la 3^e année (en janvier et février). Il permet à l'étudiant de choisir son orientation en pré-spécialisation. Un service dédié intervient à toutes les étapes de l'accompagnement des stagiaires : recherche de mission, gestion administrative des conventions, suivi opérationnel et correction des rapports de stage.



4



5



6

Formation initiale

Cycle 2

Titre de Dessinateur Concepteur

Le titre de Dessinateur Concepteur atteste de la capacité de l'étudiant à maîtriser l'ensemble d'une production, d'un projet, de la conception en passant par la narration jusqu'à la réalisation, en prenant en compte tous les aspects complexes de chaque étape. Il est l'auteur et le réalisateur de son projet.

Les 4^e et 5^e années de l'École Émile Cohl sont consacrées à la spécialisation dans l'une des options suivantes : Édition multimédia, Court-métrage d'animation et Jeu vidéo. Elles débouchent sur le titre de Dessinateur Concepteur (niveau I, en attente d'inscription au Répertoire national des certifications professionnelles - RNCP).

4^e année

La 4^e année amorce la spécialisation de l'étudiant et l'implique davantage dans des projets de groupe (livre numérique, BD documentaire, concours de films d'animation, jeu vidéo complet) et individuels. L'étudiant découvre et approfondit les codes qui prévalent dans le monde professionnel du média choisi. Durant cette année, il met au point le projet de fin d'études qui sera réalisé et soutenu en 5^e année.

Programme pédagogique :
38 heures de cours hebdomadaires

Tronc commun :

- Peinture
- Croquis
- Sculpture / modelage 3D
- Anglais
- Conception / écriture média
- Coordination / projet de fin d'études

• Option Édition-Multimédia

- Illustration
- BD
- Projet éditorial
- Scénario
- Storyboard
- Livre numérique (narration, interactivité, animation, illustration/BD, programmation, workflow)
- Matte painting
- Gravure
- Storyboard / layout

• Option Court métrage et Jeu vidéo

- (tronc commun)*
- Animation 2D / 3D
 - Character design
 - Décors / level design
 - Compositing / FX / matte painting
 - Modélisation 3D
 - Storyboard / Layout

> Option Jeu vidéo

- Game art
- Écriture média
- Projets de groupes
- 3D temps réel

> Option Court métrage

- Dessin animé 2D
- Écriture média
- Projets de groupes

5^e année

Elle est consacrée à la réalisation proprement dite des projets de fin d'études, sous la tutelle de plusieurs professeurs de suivi de projet. Elle comprend principalement du suivi individuel et des séminaires d'intervenants professionnels, tout au long de l'année. Un suivi technique plus poussé sur chaque projet intervient en deuxième partie de l'année.

Les étudiants des trois options 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. Tous développent une spécialité, mais restent en situation de travailler pour une diversité de secteurs professionnels.

Programme pédagogique :

38 heures de cours et ateliers hebdomadaires puis un stage professionnel de 6 mois en fin d'année.

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



1



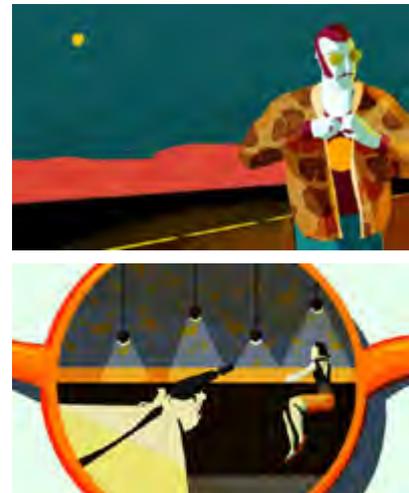
2



3



4



5

STAGE

Le stage de six mois, de préférence à l'international, permet à l'étudiant au cours de sa 5e année de développer un projet professionnel, en prévision d'une mise à l'emploi directe dans un métier très qualifié.

L'école met à la disposition des stagiaires un service dédié, qui intervient à toutes les étapes de leur accompagnement : recherche de mission, gestion administrative des conventions, suivi opérationnel et correction des rapports de stage.

1 Archimoulin
jeu vidéo collectif
4^e année Jeu vidéo

2 Anna Maria RICCOBONO
sculpture
4^e année Édition

3 Antonin JURY
character design
4^e année Jeu vidéo

4 Giancarlo PIRELLI
illustration
4^e année Édition

5 Gabriel MURGUE
recherches court métrage
4^e année Court métrage

Formation spécialisée

Titre de Dessinateur 3D game & concept art



Formation spécialisée en trois ans

Distincte du cursus historique, dont elle a longtemps été un prolongement pour des dessinateurs chevronnés, cette formation professionnalisante en trois ans est aujourd'hui proposée aux jeunes artistes passionnés de culture numérique, à qui nous apprenons à maîtriser les univers graphiques de l'animation et du jeu vidéo au moyen des techniques 3D.

Originalité de la formation de Dessinateur 3D : l'enseignement du dessin d'observation est la clé de voûte. L'École Émile Cohl en a toujours fait sa spécificité ; elle est reconnue dans ce domaine par les professionnels des industries de l'image. La culture du dessin, associée aux exigences techniques inhérentes à la 3D, constitue une véritable alternative aux formations existantes.

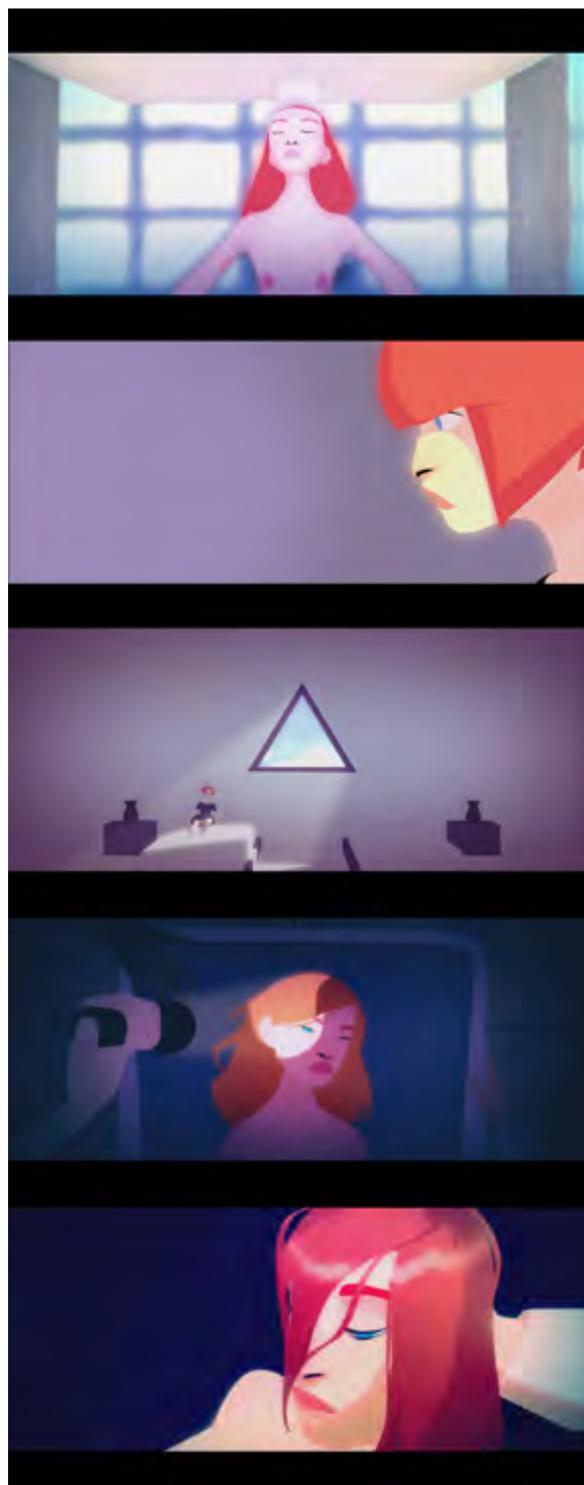
Son ambition est de procurer aux dessinateurs une forte agilité technique et artistique. Ils sont préparés à maîtriser les chaînes de production et à se mettre au service d'une direction artistique, dont ils devront savoir transposer les intentions en 3D, sans la galvauder. Les jeunes artistes passés par cette formation apportent aux studios une force de proposition graphique aussi bien en 2D qu'en 3D. Ils font le lien entre les équipes purement techniques, les directeurs artistiques, les chefs animateurs, etc.

Depuis le milieu des années 90, l'École Émile Cohl a toujours intégré l'infographie dans sa formation, sous toutes ses formes : multimédia, dessin animé et 3D.

Objectifs professionnels de la formation

- Former à l'image 3D non stéréotypée
- Former des auteurs graphiques capables d'inventer de nouvelles formes en 3D, et pas seulement des techniciens
- Former des infographistes 3D employables dans les filières du cinéma d'animation, du jeu vidéo, du web ou de l'édition (BD, illustration)
- Créer en s'appropriant de nouvelles technologies

Toutes nos documentations sont disponibles sur simple demande ou téléchargeable sur notre site : www.cohl.fr



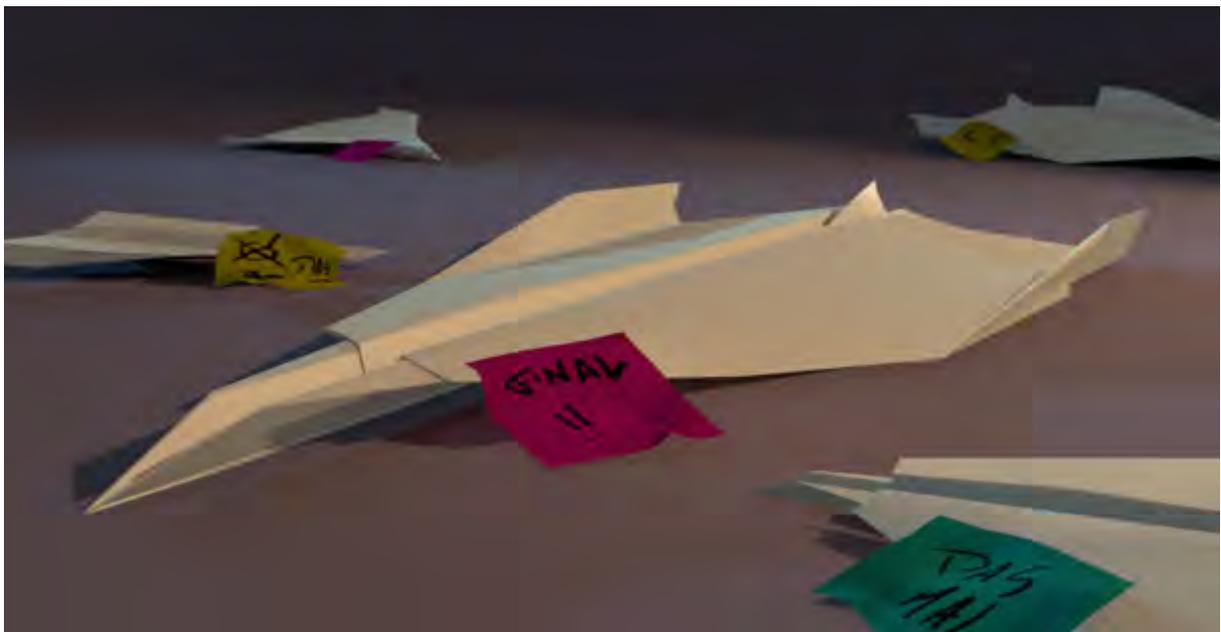
1



2



3



4

2 Clément PINAUT
matte painting
2^e année Dessin 3D

3 Madeleine GOLDSHMID
Mudbox
2^e année Dessin 3D

4 Florian LINET
rendu 3D
2^e année Dessin 3D

Formations annexes

Cursus universitaire



DUAIN

Le Diplôme universitaire d'Anthropologie et d'Images numériques (DUAIN), délivré par l'Université Lumière Lyon 2, est accessible aux étudiants de licence et master d'Anthropologie et aux étudiants de l'École Émile Cohl.

Cette formation en deux ans prépare une dizaine d'étudiants, de niveau bac +3, à la conception et à la maîtrise de produits et d'outils informatiques utilisables pour la recherche, la formation, la communication, la muséographie, etc.

Toute information supplémentaire est à recueillir auprès du secrétariat de l'école.

Cours du soir



Beaucoup de jeunes ont des aptitudes artistiques qu'ils n'ont pas l'opportunité d'exploiter durant leurs années de lycée. L'École Émile Cohl leur ouvre les portes de ses ateliers pour les aider à préparer un book qu'ils pourront présenter lors des entretiens de recrutement.

Animés par des professionnels, dans les mêmes conditions que l'enseignement initial de l'école, les cours du soir sont accessibles à tous durant l'année scolaire :

- L'atelier de dessin de la petite École Émile Cohl (lundi ou mercredi, 18 h 30 – 21 h)
- L'atelier d'illustration (le mercredi, 18 h 30 – 21 h)
- L'atelier d'infographie pratique (le mercredi, 18 h 30 – 21 h)

Stages



L'école a développé un programme de 11 stages pour tous niveaux, dans les domaines suivants :

- Dessin académique
- Illustration jeunesse
- Bande dessinée
- Dessin textile
- Portrait, autoportrait *nouveau*
- Paysages urbains *nouveau*
- Esquisses et gravures (Musée des Beaux-Arts/CRHI) *nouveau*
- 3D
- Dessin animé
- Carnet de voyage
- Aquarelle

Ces stages sont sous la responsabilité de professeurs titulaires de l'École Émile Cohl.

Toutes les documentations sont disponibles sur simple demande ou téléchargeable sur notre site internet : www.cohl.fr



1

Formations professionnelles

VAE



Validation des acquis de l'expérience

La VAE permet à toute personne, quels que soient son âge, son statut et son niveau de qualification, de faire reconnaître ses compétences professionnelles par une certification. La validation peut être totale, ou partielle.

L'École Émile Cohl examine plus de 20 demandes de recevabilité chaque année. Son offre de VAE concerne principalement le diplôme de Dessinateur Praticien (niveau II), inscrit au RNCP et visé par le ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche. Elle propose, dans ce cadre, un accompagnement renforcé devant permettre au candidat de soutenir son dossier d'expérience, en fin de parcours. Il lui est également demandé d'accomplir une épreuve de synthèse en temps limité.

S'agissant des professionnels ayant l'expérience du management de projets, il leur est possible de présenter une demande pour le titre de Dessinateur Concepteur (niveau I), même si celui-ci est en attente d'inscription au RNCP.

Recevabilité

Toute personne peut présenter sa candidature à l'École Émile Cohl sous réserve de satisfaire aux conditions suivantes :

Pour la VAE du cycle 1

- Attester d'une d'expérience professionnelle significative dans le secteur de l'édition, de l'animation, de la bande dessinée, de l'infographie multimédia, de la création graphique, du dessin au sens large. Les travaux correspondants doivent donner lieu à des publications.
- Le dossier professionnel du candidat devra comporter au minimum trois ouvrages édités et devra être détaillé dans un CV – reprenant l'intégralité des fonctions confiées – accompagné des certificats de travail correspondants, ainsi que tout autre document (attestations Urssaf, dossier de presse, attestations Maison des artistes...).

Pour la VAE du cycle 2

Les critères de recevabilité pour le titre de Dessinateur Concepteur (niveau I) accordent une importance prépondérante aux compétences exercées dans les métiers artistiques hautement qualifiés des secteurs de l'édition, du jeu vidéo ou du cinéma d'animation. Depuis la mi-2015, quinze premiers candidats se sont positionnés sur ce diplôme bac +5. Ils ont attesté, selon les cas, d'au moins :

- 8 ans sur des fonctions d'encadrement et/ou de niveau expert (directeur artistique, gérant de société, manager de projets)
- 8 ans d'assujettissement à la Maison des Artistes, à l'Agessa, ou au régime des autoentrepreneurs, ayant donné lieu à la publication de 5 à 10 ouvrages édités
- 8 ans de statut intermittent du spectacle, à raison de 800 heures par an.

Admission

Le dossier professionnel sera soumis, pour avis, à une commission de recevabilité composée de quatre membres.

- Entretien individuel avec le directeur des études. Cet entretien portera sur le projet de VAE du candidat, ses motivations et ses objectifs et devra permettre d'envisager l'accompagnement nécessaire à la VAE.

Inscription et accompagnement

Après recevabilité, le coût d'inscription à la VAE est de 2 580 €, comprenant :

- L'inscription au dispositif VAE de l'École Émile Cohl
- L'accompagnement du candidat par un professeur référent de l'établissement
- Un dispositif de tutorat renforcé, à hauteur de 120 heures de cours dans la dominante de son choix
- L'accès libre au service documentation de l'école
- L'accès aux infrastructures de l'établissement (bancs-titres, chevalets, salle de sculpture, ordinateurs) sur rendez-vous
- L'accès aux photocopieurs, imprimantes

Formation continue

L'École Émile Cohl organise des formations techniques dans les domaines de la sculpture et du dessin d'observation pour les artistes-auteurs et salariés CDD, CDI et intermittents. Les actions de formation peuvent être financées par le plan de formation, le Congé individuel de formation (CIF) ou le Compte personnel de formation (CPF).

A la demande des entreprises, l'école met en place des actions inter ou intra entreprise en infographie 2D ou 3D et logiciels de PAO et d'animation.

Les modules peuvent être organisés sur le temps de travail, en cours du soir ou pendant les vacances scolaires.

L'École Émile Cohl bénéficie d'une autorisation d'activité d'organisme de formation continue. Elle dispose du numéro d'activité 82690823969 enregistré auprès de la Préfecture de région. Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'État. Elle est référencée au Data-dock.

Formations continues validées par l'AFDAS et délivrées par l'École Émile Cohl :

- Le personnage pour l'illustration jeunesse et numérique
- Imaginer et créer des décors sous Photoshop



L'école souhaite développer son catalogue de formation continue notamment dans les domaines du dessin corporel, du scénario, du dessin textile, etc. Contactez-nous pour plus d'informations.

Passerelles

Passerelles internes entre les formations

1^{ère} année de la formation initiale : elle est accessible à tout candidat venant de la formation Dessin 3D, sans effectuer la Prépa dessin.

2^e année de la formation Dessin 3D : elle est accessible à tout candidat venant de la formation initiale, sous réserve de justifier d'une pratique préalable des logiciels (soit dans un autre cursus 3D, soit lors d'une activité professionnelle).

4^e année de la formation initiale : elle est accessible à tout diplômé d'Écohlcté ou de la formation Dessin 3D, qui peuvent demander l'une de ces trois options : Édition multimédia, Court-métrage ou Jeu vidéo (voir les procédures d'admission en Cycle 2 p. 41).

Passerelles avec les autres établissements français ou étrangers

4^e année de la formation initiale : elle est accessible à tout candidat français ou étranger ayant validé une formation artistique à bac +3, sous réserve de satisfaire aux conditions d'admission (entretien, dossier artistique et examen en 16 heures, voir p. 41).

Cycle optionnel

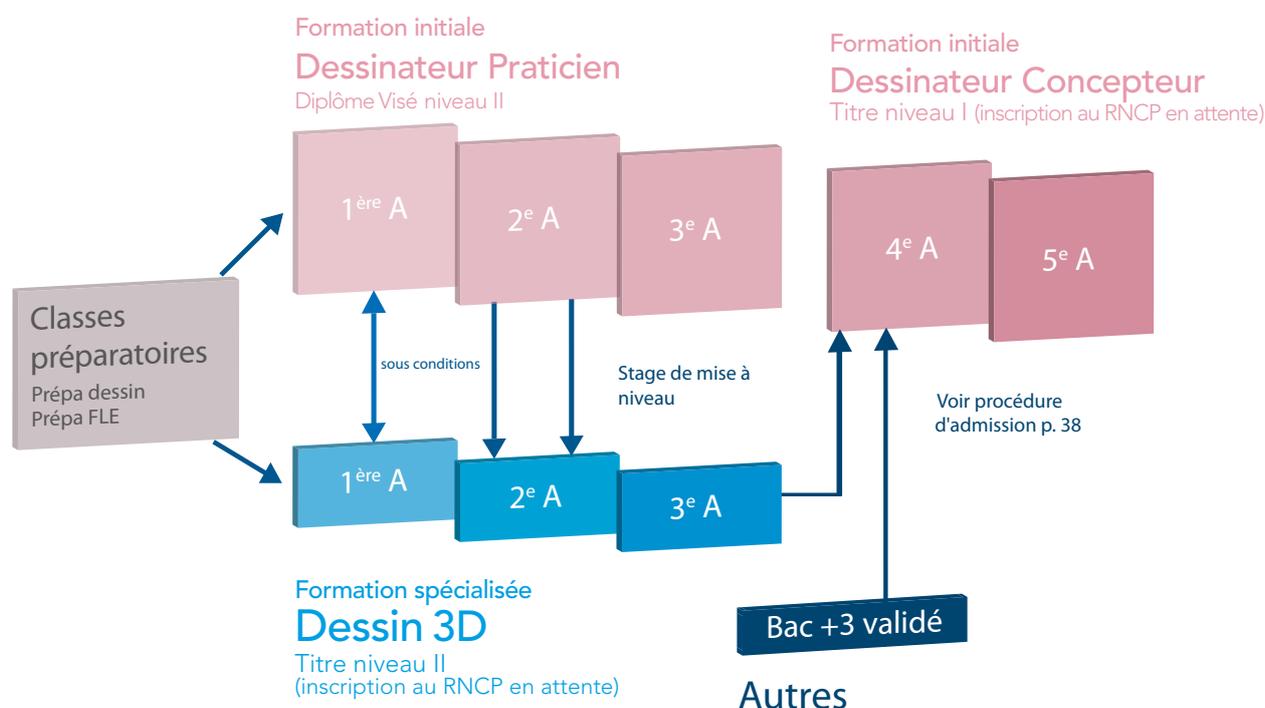
1 an

Cycle 1

3 ans

Cycle 2

2 ans





1



2



3

1 Igor KLYMENKO
concept art
3^e année

2 Fantin SAILLEY
concept art
3^e année

3 Pierre-Antoine ADAM
concept art
3^e année

Charte 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, sites internet, jeux interactifs, 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 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. Aussi, depuis 2016, son cursus principal débouche sur un diplôme de Dessinateur Praticien, en trois ans (niveau II), visé par le ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche, puis sur un diplôme de Dessinateur Concepteur (niveau I), en cinq ans, pour lequel une démarche de certification de ce titre est en cours afin de l'inscrire au Répertoire national des certifications professionnelles (RNCP). Il en va de même pour sa formation spécialisée de Dessin 3D, proposée en trois ans.

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 - Les études visent à 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 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 chartre à l'ouvrage théorique dont elle s'inspire : *La Bonne école, Tome 1 et Tome 2 - Philippe Choulet & Philippe Rivière - Éditions Champ Vallon.*

Professeurs et intervenants

Maher ALBAROUDI

Sculpteur

Professeur de Sculpture

David ALVAREZ

Concept Artist, illustrateur

Professeur de dessin d'objet, décors et game art

Christophe ARCHINET

Artiste d'éclairage et de rendu 3D chez Framestore (Londres)

Professeur de modélisation, lighting, matte painting et VFX

Jérôme BAREILLE

Formateur certifié Adobe®

Professeur de matte painting et d'infographie

Jean-Christophe BLANC

Directeur artistique chez Krysalide (Lyon)

Professeur de direction artistique : suivi de projets et projets de groupe en Jeu vidéo

Frédérique BLANC-NANTERMET

Directrice graphique

Professeure d'infographie, d'éclairage et rendu, projets de groupes et suivi de projets

Michaël BOLUFER

Directeur artistique et réalisateur

Professeur de modélisation, lighting, moteur temps réel, suivi technique et suivi de projets de groupe

Benoît BOUCHER

Directeur artistique chez Ivory Tower (Lyon)

Professeur de direction artistique 3D, suivi de projets

Christophe BRUGAL

Animateur 3D

Professeur d'animation 3D et d'animation sous Maya

Sylvie CASARTELLI

Peintre muraliste

Professeure de dessin d'objet et d'illustration

Clément CÉARD

Superviseur d'animation chez Caribara (Annecy)

Professeur d'animation sous Harmony

Patrice CERVELLIN

Developpeur de jeux vidéo

Professeur de médias interactifs et livre numérique, suivi de projets

Isabelle CHATELLARD

Illustratrice

Professeure d'illustration jeunesse, suivi technique et suivi de projets

Etienne CHATRY

Graphiste 3D

Professeur de matte painting et de VFX

Benoît CHIEUX

Réalisateur

Professeur de peinture de composition, story-board et suivi de projets

Philippe CHOLET

Professeur agrégé de Philosophie

Professeur d'histoire de l'art et de culture des médias

Christophe CLAMARON

Réalisateur

Professeur de dessin animé et d'animation 3D, suivi de projets de groupe

Anthony CLERC

Compositeur, sound designer

Professeur de son, musique de film, suivi technique

Marion CLUZEL

Auteure, illustratrice et scénographe

Professeure de géométrie et perspective

Lilas COGNET

Illustratrice

Professeure de dessin d'objet et de dessin de plâtre

Daphné COLLIGNON

Auteure de bande dessinée

Professeure de bande dessinée

Vincent COPERET

Storyboarder

Professeur de story-board

Thierry COTTIN-BIZONNE

Chef opérateur son, ingénieur du son

Professeur de son, suivi technique

Jérôme COUSIN

Peintre muraliste

Professeur de modèle vivant et d'anatomie

David CROS

Environment artist chez Arkane Studios (Lyon)

Professeur de modélisation texturing

Chloé CRUCHAUDET

Scénariste, coloriste et auteure de bande dessinée

Professeure de peinture de composition

Laura CSAJAGI

Illustratrice digitale

Professeure de concept art et d'infographie 2D

Yann DAMEZIN

Illustrateur

Professeur de bande dessinée, croquis et dessin de personnage

Bruno DESROCHE

Artiste peintre

Professeur de croquis, dessin de plâtre et dessin d'objet

Cyril DEVÈS

Historien de l'art

Professeur d'histoire de l'art, de documentation, de méthodologie à la rédaction et soutenance

David DI GIACOMO

Level Architect chez Arkane Studios (Lyon)

Professeur de modélisation et texturing

Jean DOREY

Ingénieur, ancien directeur de l'École Centrale de Lyon et de Centrale Pékin

Professeur d'histoire des sciences, histoire des médias et technique du français

Xavier DORISON

Scénariste

Professeur de scénario

Joëlle DREIDEMY

Illustratrice

Professeure de dessin de mise en scène

Florence DUPRÉ LA TOUR

Auteure de bande dessinée, scénariste

Professeur de bande dessinée

Marc DUTRIEZ

Réalisateur et producteur

Professeur de scénario, TD, coordination et suivi de projet

Thierry EL FEZZANI

Illustrateur

Professeur d'illustration et de bande dessinée

Rémi FARJAUD

Illustrateur, character designer

Professeur de character design et de game art

Matthieu FERRAND

Illustrateur, dessinateur de presse

Professeur de dessin d'objet, d'illustration et de dessin de plâtre

Benjamin FLEURY

Animateur 3D

Professeur d'animation 3D

Alain GAGNOL

Romancier, scénariste et réalisateur

Professeur d'écriture média, suivi de projets

Philippe GALLEZOT

Graphiste

Professeur de graphisme, d'infographie et de projet éditorial

Jeyanthi GANAPATHY

Professeure d'Anglais

Dominique GARDRAT

Architecte

Professeur de perspective



1

Raphaël GAUTHEY

Illustrateur

Professeur d'illustration multimédia et de bande dessinée, suivi de projets

Etienne GERIN

Illustrateur

Professeur de PAO

Benoît GERMANOS

Ingénieur du son, entrepreneur

Professeur de son, suivi technique

Cécile GILLET

Professeure d'anglais et de français langue étrangère (FLE)

Jean-Marie GODEAU

Directeur artistique

Professeur d'histoire de l'image numérique animée, suivi de projets

Jean GROSSON

Illustrateur naturaliste

Professeur d'étude documentaire et de modèle vivant

Aymeric HAYS-NARBONNE

Directeur adjoint

Professeur de 3D et de réalisation, suivi de projets



1

Alexandre HESSE

Réalisateur, animateur, storyboarder, character designer
Professeur de dessin animé

Gilbert HOUBRE

Illustrateur-graveur et peintre
Professeur de gravure, de dessin de plâtre et de peinture de composition

Younès JABRANE

Producteur de films institutionnels et publicitaires
Professeur de matte painting

Pascal JACQUET

Plasticien, sculpteur, décorateur de studios
Professeur de sculpture, de dessin d'objet et d'illustration

Jérôme JOUVRAY

Bédéiste, réalisateur
Professeur de dessin animé et de bande dessinée, suivi de projets

Olivier JOUVRAY

Scénariste
Professeur de bande dessinée, suivi de projets de groupe

Edouard LABROSSE

Artiste peintre
Professeur de modèle vivant

Andrea LACERTE-MORIN

Professeure d'anglais

Émilie LACROIX

Artiste peintre, sculptrice
Professeure de sculpture

Pierre-Henri LAPORTERIE

Character designer
Professeur de character design et de game art

Denis LAVEUR

Photographe
Professeur d'optique, lumière et langage photo

Diane LE FEYER

Illustratrice, animatrice 2D
Professeure d'infographie et d'illustration

Ralph LEMAISTRE

Réalisateur et animateur en motion design
Professeur d'animation 2D et After effects

Cédric LENHARDT

Réalisateur et animateur en motion design chez TeamTO (Valence)
Professeur de modélisation, texturing et 3D

Françoise LORSON

Sculptrice sur papier
Professeure de dessin de personnage et de couleur

Frédéric MANSOT

Illustrateur
Professeur de dessin de plâtre et d'illustration, suivi de projets

Jean-Philippe MARAS

Infographiste effets spéciaux
Professeur de compositing

Emeline MAZALLON

Directrice artistique
Professeure de 3D, dessin animé

Pierre MAZOYER

Graphiste, illustrateur
Professeur de graphisme et d'infographie

Estelle MEYRAND

Auteure de bande dessinée, illustratrice
Professeure de modèle vivant

Nathalie MICHAUD

Sculptrice, illustratrice
Professeure de dessin d'objet

Jean MULATIER

Caricaturiste
Professeur de dessin accentué (caricature, dessin de presse)

Emily NUDD-MITCHELL

Artiste événementielle
Professeure de dessin de mise en scène

James O'HAGAN

Professeur d'anglais

Emre ORHUN

Illustrateur

Professeur d'illustration narrative

Sophie PAFFOY

Styliste infographiste

Professeure d'illustration infographique, suivi de projets

Jean-François PANAYOTOPOULOS

Illustrateur

Professeur de perspective, d'Infographie 2D, de décors et de level design

Ugo PANICO

Illustrateur, sculpteur

Professeur de sculpture

Cécile PATUREL

Réalisatrice de films d'analyse, formatrice cinéma

Professeure de culture cinématographique et de cinéma, montage, scénario

Philippe PAUZIN

Illustrateur

Professeur d'étude documentaire, projet éditorial

Emmanuel PEREZ

Storyboard artist

Professeur de storyboard

Pascale PERRIER

Sculptrice

Professeure de croquis, de sculpture et de modelage

Cédric PEYRAVERNAY

Concept artist, character designer

Professeur d'anatomie artistique et de character design

Cécile PIOLOT

Senior animator chez TeamTO (Valence)

Professeure d'animation 3D

Pierre-François RADICE

Illustrateur, graveur et sculpteur

Professeur de sculpture et de sculpture 3D

Nathalie RAGONDET

Illustratrice

Professeure d'étude documentaire

Mathieu RENOUX

Artiste 3D, superviseur de séries TV

Professeur d'éclairage et rendu

Olivier RIBBE

Infographiste multimédia

Professeur d'infographie 2D

Maud RIEMANN

Auteure et illustratrice

Professeure d'étude documentaire

Alice RIVIÈRE

Responsable pédagogique

Professeure de livre numérique et d'animation sous After effects

Philippe RIVIÈRE

Fondateur de l'École Émile Cohl

Professeur de suivi de projet de fin d'études

Caroline ROMANET

Illustratrice

Professeure d'infographie et de dessin de plâtre

Philippe ROUCHIER

Directeur créatif, art designer et illustrateur

Professeur de layout

Fabien ROULE

Directeur artistique

Professeur de médias interactifs et de livre numérique, suivi de projets

Sylvie SEDILLOT

Plasticienne

Professeure de modèle vivant

Susanne SEIDEL

Animatrice

Professeure d'animation 2D, suivi de projets

Dominique SIMON

Illustrateur

Professeur de croquis, dessin de personnage et illustration narrative

Éric SOUCANH

Illustrateur

Professeur de modèle vivant et d'anatomie

Clémentine SOURDAIS

Illustratrice

Professeure de dessin d'objet et d'illustration

Florian THOMASSET

Environment artist, graphiste 2D / 3D

Professeur de modelage 3D sous Mudbox

Lewis TRONDHEIM

Scénariste et auteur de bande dessinée

Professeur de bande dessinée

Hervé VADON

Architecte

Professeur de perspective

Grégoire VEAULEGER

Concept artist, character designer

Professeur d'anatomie artistique

Rose VIGUIER

Illustratrice

Professeure d'étude documentaire

Claude WEISS

Directeur artistique

Professeur d'histoire de l'image numérique et animée, de conception et écriture média

Peter WESTERHUIS

Professeur d'anglais

Ils sont intervenus :

- Roland Andrieu,
- Denis Bajram
- Pierre Ballouhey,
- Enki Bilal,
- Danièle Blot-Ducieux,
- Rebecca Dautremer,
- Nicolas De Crécy,
- Philippe Druillet,
- Maurice Garnier,
- Jean Pierre Gibrat,
- Yves Got
- Sidney Kombo
- Lax,
- Georges Lemoine,
- Emmanuel Lepage,
- Pierre Lambert
- Loustal,
- Jean-Marie Nazaret,
- Jean-Michel Nicollet
- Michel Ocelot,
- Joan Sfar,
- Jessy Veilleux
- Yan Volsy





Admission

Admission à l'École Émile Cohl

Observations préalables

De l'orientation



Chacun d'entre nous possède vis-à-vis du réel une sorte d'excroissance psychologique, biologique ou autre, en vertu de laquelle nous établissons de manière privilégiée notre rapport au monde. Quelquefois, pour les plus doués d'entre nous, plusieurs dispositions d'égalité ou d'inégalité importance dominant, ou encore une seule, mais poussée à un degré maximal d'efficacité.

Par exemple, on supposera qu'un avocat dispose de capacités langagières et intellectuelles particulièrement étendues, qu'il aura su développer par sa ténacité et sa puissance de travail.

Un musicien, un chanteur, un compositeur, voit son rapport au monde passer prioritairement par l'oreille, à laquelle il aura nécessairement fallu associer travail et caractère. Un ébéniste, un chirurgien, un mécanicien doit disposer préalablement d'aptitudes tactiles et manuelles minimales, d'une sorte de tropisme en matière d'adresse, etc. Autrement dit, s'agissant de l'avenir d'un jeune, la difficulté consiste à repérer celui (ou ceux) de ses cinq sens — à quoi il est nécessaire d'ajouter une connaissance minimale de sa psychologie — par lequel il va prioritairement rentrer en contact avec le monde et, grâce auquel sa socialisation professionnelle, notamment, va pouvoir s'effectuer avec le moins de risque d'erreur possible.

En matière d'art visuel, il faut donc savoir non pas si le jeune est doué, au sens exponentiel et illusoire que revendique l'opinion publique, mais si son rapport privilégié avec le monde qui l'entoure passe en priorité par l'œil. Si tel est le cas, et on peut seulement s'en assurer par l'exécution objectivement correcte d'une série de dessins réalisés exclusivement d'après nature, alors l'étudiant est en position d'embrasser le métier.

En position seulement, car il est bien clair que si les capacités de travail, d'exigence et d'obstination ne sont pas au rendez-vous, ces bonnes dispositions ne représentent au mieux qu'une manie, ou tout au plus une curiosité mentale destinée à servir de base à des activités de loisir.

De la difficulté des études à l'école Émile Cohl



On entend très souvent dire dans la bouche des candidats, notamment au cours de l'entretien de sélection après qu'ils ont fait le tour de l'exposition des travaux, 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 et soupesées. 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 etc.) 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 !

Du cadre de recrutement



Le contexte de la formation et de la consommation des arts actuels est si troublé qu'il n'existe pas, de notre point de vue, d'interdit préalable au projet d'entreprendre des études d'arts plastiques dès lors que se trouve satisfait, vérification faite, le principe de l'accès prioritaire au monde par l'œil.

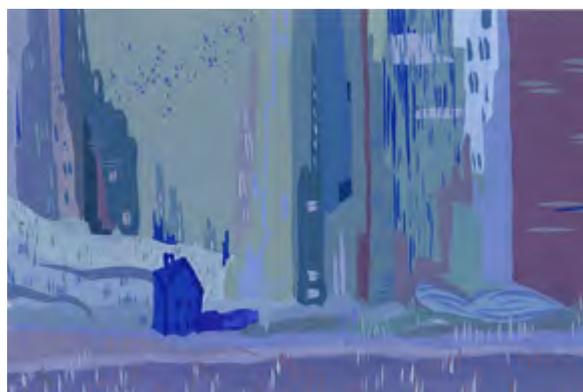
À cet effet, tout étudiant désireux d'entreprendre des études à l'École Émile Cohl doit montrer un dossier de dessins d'observation.

De la qualité de ce dossier artistique dépendra la décision d'admission soit :

- en Prépa Dessin si le dossier artistique présenté par le candidat témoigne de faiblesses ou tout simplement n'a pas la consistance requise,
- en 1^{ère} Année si le dossier artistique justifie d'une pratique antérieure du dessin, tant par sa qualité que par la quantité des travaux présentés.

S'agissant du baccalauréat, nous n'opérons aucune discrimination suivant les sections, même si l'expérience montre qu'une culture littéraire ou scientifique aide à faire preuve d'esprit logique et à mieux assimiler la pédagogie. N'oublions jamais que les arts de l'image média exigent cohérence et logique de communication.

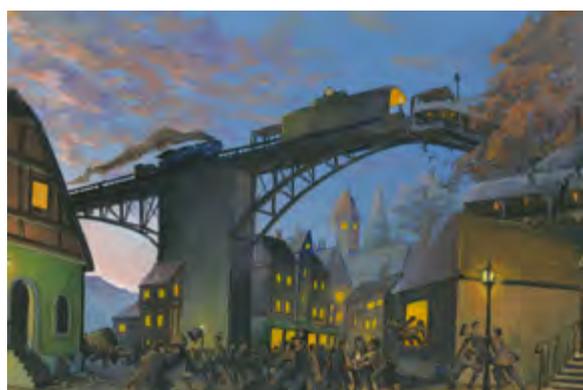
Le dessin animé, la bande dessinée, l'image numérique, l'illustration requièrent de la part des professionnels qui les pratiquent cohérence, logique, invention, stratégie et culture, toutes choses nécessitant bon sens, longue haleine et ardeur.



1



2



3

Procédure d'admission

Pour l'année scolaire 2018-2019

Prépa, 1^{ère} année (Cycle 1) et 1^{ère} année 3D

L'admission à l'École Émile Cohl s'effectue à partir du 1er janvier de chaque année, selon la procédure suivante :

Entretien

Entretien avec un membre de l'encadrement pédagogique de l'établissement (sur rendez-vous uniquement) ayant pour objectif d'évaluer la qualité du dossier artistique et de cerner la motivation, la personnalité du candidat.

Dossier artistique

C'est un élément essentiel du recrutement. Il est vivement conseillé aux candidats de suivre un enseignement préparatoire, soit en cours du soir, soit dans un atelier de perfectionnement.

La constitution du dossier artistique doit être impérativement réalisée d'après nature et conforme à cette liste :

- **Dessin d'objet** : vaisselle, instruments, outils (noir/blanc, crayon exclusivement, étude du cerné, etc.)
5 à 10 dessins minimum
- **Étude documentaire (nature morte en couleur)** : fruits, légumes, feuilles, fleurs, écorces, minéraux, matériaux divers (gouache, encre, etc.)
5 à 10 dessins minimum
- **Croquis** : modèle vivant, animaux, paysages (fusain, crayon, feutre, etc.)
5 à 10 dessins minimum

Toute production numérique adjacente (séquences de dessin animé, dessins 3D, maquette de jeu vidéo, etc.) peut constituer un élément d'appoint significatif de la candidature.

Néanmoins, les travaux réalisés exclusivement d'imagination ou d'après photographie ne sont qu'accessoirement pris en compte dans l'appréciation générale du dossier.



Pré-requis

Les candidats devront justifier de la possession du baccalauréat au moment de l'inscription définitive. Les futurs bacheliers auront jusqu'au 10 juillet 2018 pour confirmer leur inscription.

À titre dérogatoire, tout candidat non titulaire du baccalauréat pouvant attester d'une activité professionnelle significative dans le domaine de l'image ou dans un domaine voisin – désireux de se réorienter ou de se perfectionner – si son dossier artistique le permet, peut être admis à l'École Émile Cohl en formation continue ou dans la cadre de la VAE.

@email dédié
inscriptions@cohl.fr





4^e année (Cycle 2)



Conditions de recevabilité des candidatures extérieures en 4^e année

Tout candidat français ou étranger peut demander son admission directement en 4^e année, sous réserve de satisfaire aux conditions suivantes :

- être titulaire d'un diplôme bac + 3 artistique validé dans l'année en cours
- avoir constitué 1 portfolio artistique comportant 2 parties :
 - › 1^{ère} partie :
Un dossier présentant 20 dessins d'observation d'après nature (pas d'originaux mais des photocopies couleur / scans / tirages numériques...) témoignant de compétences avérées en dessin (nature morte, modèle vivant, dessin d'objet... technique libre)
 - › 2^e partie :
Un dossier plus spécialisé dans le domaine choisi par le candidat et comportant :
 - Édition Multimédia : des illustrations, de la BD, des illustrations infographiques, des décors en perspective*, etc.
 - Jeu Vidéo / Cinéma d'animation : du storyboard, de l'animation 2D et/ou 3D, des rendus 3D fixe, du character design, des décors*, etc.

Auquel sera ajoutée une lettre détaillée de motivation en français.

Procédure d'admission

Le candidat s'adresse au secrétariat pour demander son dossier de candidature, dès le 15 janvier de l'année en cours. Il le retourne au complet, avec tous les documents demandés ci-dessus, par voie postale ou email, avant le 15 mai date limite.

Le jury d'admission valide la recevabilité des candidatures et informe le candidat au plus tard le 30 mai de l'année en cours.

Épreuve d'admission

Début juin, le candidat recevable est convoqué à une épreuve de dessin d'une durée de 16 heures, répartie sur deux jours consécutifs. Cette épreuve artistique, appelée « loge », s'effectue dans les mêmes conditions que les étudiants de 3^e année. **En 2018, elle est fixée aux lundi 11 et mardi 12 juin.**

Elle s'accompagne d'un entretien individuel avec un membre du Conseil pédagogique, qui doit valider la motivation et les objectifs du candidat. A cette occasion, il présente son portfolio de dessins d'observation originaux envoyés précédemment par courrier ou par email.

Admission définitive

Le jury d'admission réuni en séance plénière, en juin, statue sur l'admission, ou non, des candidats.

Les candidats refusés peuvent repostuler en 4^e année dans les deux ans qui suivent, ou demander à effectuer les trois années du 1^{er} cycle.

Candidature des diplômés de l'École Émile Cohl et d'ÉCohlCité

Tout candidat ayant obtenu son diplôme de Dessinateur Praticien, de Dessinateur 3D ou de Plâtrier Muraliste pourra faire acte de candidature en 4^e année, sous réserve de :

- remplir un dossier de candidature et le déposer avant le 15 mai de l'année en cours
- rédiger une lettre de motivation sur le choix de l'option envisagée.

Le jury d'admission en 4^e année se prononcera avant le 30 juin ; il tiendra compte des résultats au diplôme.

Les candidats refusés à l'admission peuvent renouveler leur candidature ultérieurement, sans limitation dans la durée.

* La provenance des originaux de tous ces documents doit pouvoir être retracée avec précision : attestations de professeurs, certificats de stages ou d'employeurs...



Formalités d'inscription

Pour l'année scolaire 2018-2019

Résumé des démarches administratives⁽¹⁾

1 - Prendre rendez-vous :

- Par téléphone : +33(0)4 72 12 01 01
- Depuis notre site : www.cohl.fr

2 - Entretien sur rendez-vous avec l'équipe pédagogique et examen du dossier de dessins. Admission sous réserve des places disponibles.

3 - Notification immédiate de l'admission (ou du rejet de la candidature) sous réserve de :

- satisfaire aux conditions de diplôme ou niveau scolaire avant le 10 juillet de chaque année,
- la disponibilité des places à la date de l'entretien.

4 - Envoi du bulletin d'option d'inscription pour réserver sa place dès que l'admission a été notifiée. C'est le seul document officiel de pré-inscription qui doit obligatoirement être accompagné de l'acompte correspondant.

Les frais d'inscription de 900€ seront intégralement remboursés en cas d'échec au Bac ou de désistement pour cause de force majeure sur présentation d'un justificatif.

En cas de désistement pour convenance personnelle :

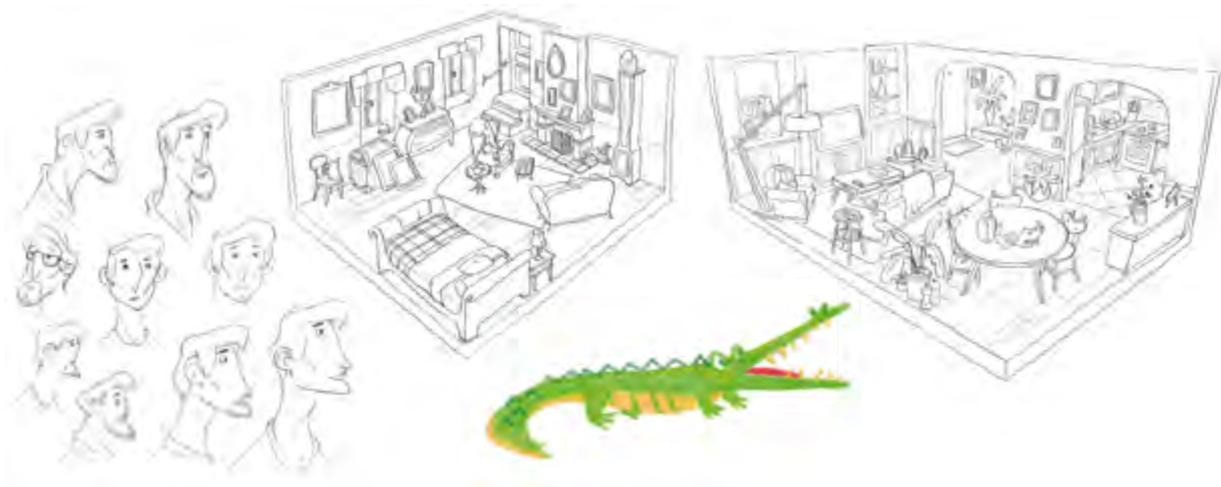
- S'il intervient avant le 10 juillet, cela donnera lieu au remboursement de 50 % des droits d'inscription, soit la somme de 450 €.
- S'il intervient postérieurement à cette date, cela ne donnera lieu à aucun remboursement des droits d'inscription.

5 - Envoi du dossier d'inscription définitif ⁽¹⁾ :

- dès la publication des résultats du baccalauréat et au plus tard 10 juillet de chaque année,
- avant le 30 mai pour les titulaires du baccalauréat.

(1) Pour les étudiants étrangers les procédures d'inscription peuvent être aménagées : se renseigner auprès du secrétariat de l'école.





2





Vie professionnelle

L'environnement professionnel

Les métiers de l'image

Les métiers de l'image mobile nécessitent une constante adaptation des professionnels aux exigences culturelles et technologiques du marché. Notamment sous la pression des médias informatiques, les données et contraintes de production des images sont radicalement nouvelles : c'est le cas en particulier du multimédia et d'internet, qui ouvrent au grand marché international des images, des perspectives sans limite, notamment en ce qui concerne l'univers du transmédia (cf. le livre numérique). Après avoir misé sur les jeux vidéo, les éditeurs, notamment américains et anglais, ont ainsi compris la nécessité de recruter des professionnels de l'image numérique dans le secteur culturel. Beaucoup de nos anciens étudiants travaillent, en France et à l'étranger, comme créateurs de logiciels culturels ou didactiques en tant qu'animateurs, inventeurs de décors ou de personnages, scénaristes interactifs, etc.

Des offres d'emploi sont régulièrement adressées à l'école ; elles sont automatiquement transmises aux candidats à la recherche d'un emploi.

En effet, l'image immatérielle interactive recèle un potentiel d'expression tel que son apparition dans les sociétés développées constitue un phénomène irréversible, à l'instar, par exemple, des antibiotiques

dans le domaine de la santé. Mais faute de créativité authentique, fondée sur de véritables connaissances graphiques, scénaristiques, dramaturgiques et cinématographiques, beaucoup de structures de production n'ont pas su se maintenir en créant des oeuvres originales, chargées d'un réel contenu. Dans ce contexte, on constate que les anciens Cohliens sont ceux qui tirent le mieux leur épingle du jeu car ils maîtrisent tous les fondamentaux en matière de représentation imagière.

Dans les métiers traditionnels de l'illustration, la concurrence est plus rude et quoique le marché du livre de jeunesse se porte bien, les places sont plus difficiles à prendre. La plupart de nos anciens élèves alternent la production d'images publicitaires et l'illustration classique, la presse enfantine, la caricature, la BD publicitaire ou l'affiche...

Cependant l'essor du livre numérique ouvre des perspectives professionnelles inédites considérables à nos étudiants.

La formation reçue à l'École est suffisamment complète pour que le futur professionnel puisse proposer quasi immédiatement une solution presse, publicité, édition ou informatique.

Les étudiants désireux d'embrasser une profession artistique doivent le faire en connaissance de cause : leur cursus professionnel repose sur leurs qualités personnelles propres, sur le sérieux de leur formation, sur la fermeté et la détermination de leur caractère.

Il ne s'agit pas pour eux d'attendre les bras croisés un hypothétique contrat d'éditeur ou de producteur ou même d'envoyer ça et là un CV pour pourvoir un poste de salarié.

Il s'agit de forcer le destin en montrant sa volonté de parler au monde en images quitte à squatter ou s'incruster dans une officine ou une agence, c'est à dire se rendre indispensable par le biais d'un stage ou dans l'acceptation d'un contrat peu attractif (au début). Accéder momentanément à l'idée du second métier, s'expatrier, tenter la création d'un atelier de production à plusieurs, autant de pistes à explorer sans a priori mais avec courage et détermination.



Quelques exemples de métiers accessibles par la formation de l'École Émile Cohl :

Jeu vidéo, Cinéma d'animation, Web

Directeur Artistique, Chef Animateur, Animateur, Storyboarder, Chef de projet, Character Designer, Illustrateur de décors, Motion Designer, Level Designer, Level Builder, Concept Artist, Game Artist, Modeleur, Mappeur/textureur, Technicien FX, Webdesigner, Chef de projet Multimédia, Concepteur Multimédia...

Edition et communication

Illustrateur, Auteur/dessinateur de BD, coloriste, dessinateurs presse, réalisateur fresquiste, artiste plasticien, décorateur/scénographe, directeur artistique, graphiste/infographiste...

En outre, de nombreux producteurs et studios de jeu vidéo et d'animation demandent des illustrateurs classiques : décors, personnages, mises en couleur, etc. Il s'agit d'un débouché significatif pour l'illustration traditionnelle.

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.

Découvrez tous les métiers du dessin

L'école met à votre disposition un site internet didactique permettant de découvrir un vaste panel de métiers liés au dessin. Retrouvez des fiches explicatives, les chiffres du secteur ainsi que des interviews d'anciens étudiants sur www.lesmetiersdudessin.fr

L'environnement professionnel

Accompagnement professionnel

L'École Émile Cohl propose un véritable accompagnement de l'étudiant à sa sortie :

- organisation d'une journée de recrutement, job dating, **depuis 16 ans**. Elle met en présence près de 50 entreprises et nos étudiants en fin de cursus,
- **livre de promotion** distribué, permettant aux étudiants d'être repérés par les entreprises du secteur,
- envoi sur demande de toutes les **offres d'emploi** aux diplômés dont le profil est en adéquation avec le poste proposé. Page dédiée sur le site et personnel dédié,
- accès pour les étudiants aux **journées du RECA** (rencontres, débats, speed dating...)
- organisation, en décembre, d'une **soirée dédicaces** ouverte au public pour les auteurs de BD et les illustrateurs issus de l'école,
- organisation de **journées d'information administrative** (statuts, contrats, droits d'auteur, facturation...),
- **voyages professionnels** dans les salons spécialisés tels que le Festival de la bande dessinée d'Angoulême, le Marché international du film d'Animation à Annecy (MIFA)...

Rencontres professionnelles

L'école participe à des rencontres entre professionnels du secteur :

Rencontres Animation Formation et Rencontres Animation Développement Innovation

Du 15 au 17 novembre 2017
Angoulême

Salon du livre et de la presse jeunesse de Montreuil

Du 29 novembre au 4 décembre 2017
Espace Paris - Est - Montreuil

Fête du Livre de Villeurbanne

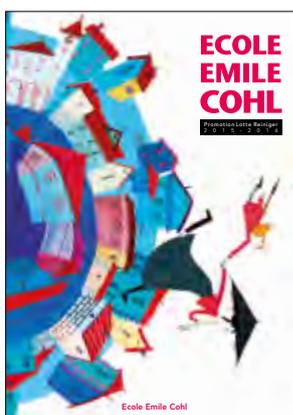
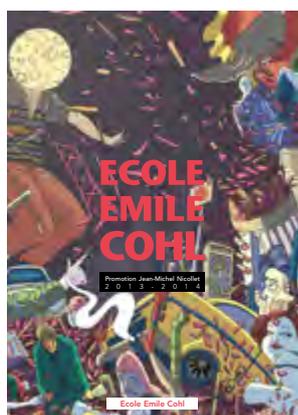
Le 24 et 25 mars 2018

Festival de la BD à Lyon

Le 9 juin 2017 (Journée professionnelle)
Les 10 et 11 juin 2017

Marché international du film d'animation (MIFA)

Du 12 au 15 juin 2018
L'école participe au Festival d'Annecy et permet ainsi à ses étudiants de rencontrer tous les professionnels de ce secteur d'activité



1

Journée de recrutement (Job dating)

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

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

Quelques chiffres :

- entre 40 et 50 entreprises chaque année
- plus de 1 000 rendez-vous
- environ 15 à 20% de recrutement à court terme
- 80% de contacts générateurs à long terme d'activités professionnelles salariées ou freelance

Entreprises participantes en 2017

- | | |
|----------------------------|-----------------------------|
| › ACTIVISION BLIZZARD | › HAUT-LES-MURS |
| › AGENCE CUMULUS | › INEFECTO |
| › ARTEFACTS STUDIO | › KIUPE |
| › BALIVERNES ÉDITIONS | › KRYSALIDE |
| › BAMBOO ÉDITION | › LESCONTESMODERNES VALENCE |
| › BIG COMPANY | › LITTLE URBAN |
| › BK | › MAC GUFF LIGNE |
| › BOUCHARD GILBERT | › MAISON MALFROY |
| › BRIDGES | › MANGO JEUNESSE |
| › CARIBARA ANIMATION | › MEDEN AGAN |
| › CITÉ CRÉATION | › MILAN PRESSE |
| › CLAIREFONTAINE | › MYSTERY FX |
| › CUBE CREATIVE | › OCTOKO |
| › DIDIER JEUNESSE | › PENSORA |
| › ÉDITIONS BELLIER | › PROJET BERMUDA |
| › ÉDITIONS MILAN | › (LIBRAIRIE EXPÉRIENCE) |
| › ÉDITIONS PETIT À PETIT | › RAGEOT ÉDITEUR |
| › ÉDITIONS STEINKIS | › RUE DE SÈVRES |
| › ÉDITIONS TOURBILLON | › SUPAMONKS |
| › ELAN FILMS | › TEAMTO |
| › FLAMMARION / PÈRE CASTOR | › TECHNICOLOR ANIMATION |
| › FOLIMAGE | › PRODUCTIONS |
| › FLEURUS PRESSE | › UBISOFT |
| › FLUIDE GLACIAL | › UMEDIA |
| › GFACTORY | › XILAM ANIMATION |
| › GO-N PRODUCTIONS | |

Soirée Cohlection

Juste avant les fêtes de fin d'année, l'école organise une soirée de rencontres avec les auteurs, illustrateurs, artistes en animation et jeu vidéo issus de la formation. Cet événement est ouvert au public et permet aux anciens étudiants, toutes promotions confondues, de dédicacer leurs derniers ouvrages ou les art books des projets auxquels ils ont contribué.



L'environnement professionnel

Sélections

Les élèves diplômés de l'école se distinguent chaque année dans de nombreux festivals où sont présentés leurs films de fin d'études. Depuis 2004, ces travaux ont donné lieu à :

615 sélections officielles
en festivals

33 prix et récompenses
parmi lesquels :

- *Prix du jury professionnel aux Espoirs de l'animation*, Annecy - 2016
- *Prix du jury du festival Court mais bon*, le Puy-en-Velay - 2016
- *Mention pour la Direction Artistique* au SPARK Animation Festival de 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 des téléspectateurs* lors des Espoirs de l'Animation avec Canal J - 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 - 2012
- *Grand Prize* au PISAF - 2012
- *Prix de la Meilleure image* aux E-magiciens – 2009
- *Prix Jeune Talent Numérique SCAM* aux E-magiciens – 2007
- *Prix SACD du meilleur film de fin d'études* - 2005
- *Prix du jury Junior Canal J / Annecy* pour un film d'école et de fin d'études au festival d'Annecy - 2004

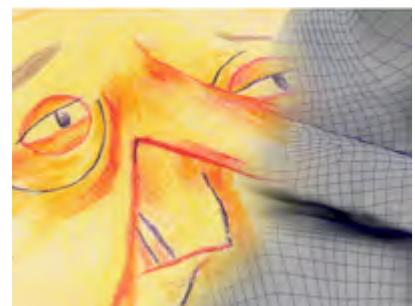
51 000 En 2016-2017, c'est le nombre de diffusion des courts-métrages de fin d'études des étudiants de la promotion Reiniger (2015-2016) sur la plateforme Vimeo.

Best of

- *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
- *Rasmev* de Tevy Dubray - 2015
- *Chess* d'Etienne Vautrin - 2014
- *Golden Boy* de Ludovic Versace - 2013
- *Carn de Jeffig* Le Bars - 2012
- *Deep Frequency* d'Angélique Paultes - 2014
- *Never Again* de Ning Ning Suo - 2009
- *Operatatata* d'Antoine Rota - 2009
- *Le Couvre-chef* de Marie Delmas - 2008
- *Le Coeur est un métronome* de Jean-Charles Mbotti-Malolo - 2007
- *Le Couvre-chef* de Marie Delmas - 2008
- *Tir Nan Og Amour toujours* de Fursy Teyssier - 2007

 retrouvez les films des étudiants
<http://vimeo.com/cohl>

 l'actualité des festivals
www.facebook.com/ecoleemilecohl



L'environnement professionnel

Publications & références

Focus sur les publications 2017 des anciens étudiants



Bande dessinée

Tamara de Lempicka, une femme moderne

Virginie Greiner, Daphné Collignon

Glénat, 2017

Genre : roman graphique

Le dessin

Jonathan Munoz

Glénat, 2017

Genre : biographie romancée

Le Joueur d'échecs

David Sala

Casterman, 2017

Genre : adaptation d'œuvre littéraire

Groenland Vertigo

Hervé Tanquerelle

Casterman, 2017

Genre : aventure, carnets de voyage

Libres ! Manifeste pour s'affranchir des diktats sexuels

Ovidie, Diglee

Delcourt, 2017

Genre : sexualité

Les Rues de Lyon

Journal édité par l'Épicerie Séquentielle

association d'auteurs de bande dessinée, proposant chaque mois, depuis 2015, un récit complet en 12 pages.

Auteurs issus de l'école : Florian Bovagnet alias B-gnet, Marion Cluzel, Kanellos Cob, Lilas Cognet, Yann Damezin, Matthieu Ferrand, Émilie Garcia, Benjamin Jurdic, Sébastien Roche alias Kieran, Ben Lebègue, Rebacca Morse, Nicolas Otero, Ugo Panico, Pierre-François Radice, Benjamin Reiss, Ludivine Stock, Morgane Velten.

Illustration

Le Manuel du garçon boucher

Arthur le Caisne, aquarelles de Jean Grosson

Marabout, 2017

Genre : cuisine

Le Génie de la lampe de poche

Emilie Chazerand, illustrations de Joëlle Dreidemy

Sarbacane, 2017

Genre : littérature jeunesse (dès 8 ans)

Le Lance-Pierres de Porto-Novo

Florent Couao-Zotti, illustrations d'Alexandra Huard

Sarbacane, 2017

Genre : littérature jeunesse (dès 7 ans)

Charles à l'école des dragons

Alex Cousseau, illustrations de Philippe-Henri Turin

Le Seuil jeunesse, 2017

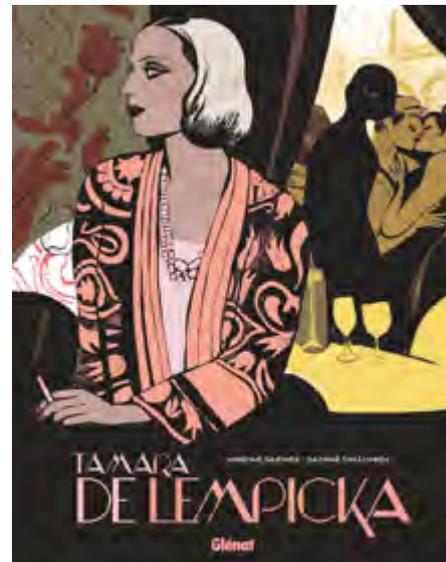
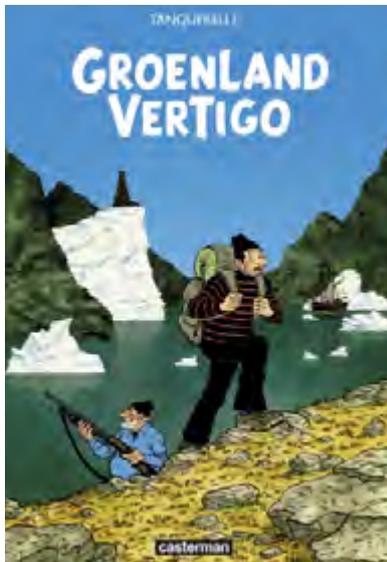
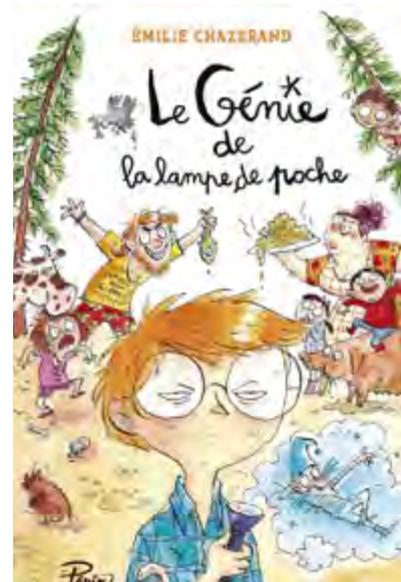
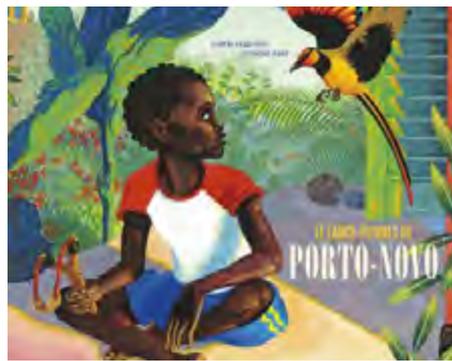
Genre : littérature jeunesse (dès 6 ans)

Petit trait

Amélie Métral, illustrations de Charlotte Rousselle

Lauréates du concours "Bébés lecteurs", lancé en 2016 par le Département du Rhône

Genre : littérature jeunesse (0-3 ans)



L'environnement professionnel

Publications & références

Focus sur les réalisations 2017 des anciens étudiants



Édition numérique et jeu vidéo

Death of the Outsider

Extension de Dishonored2

Editeur : Bethesda softworks

Développeur : Arkane studios

Genre : jeu d'action-FPS (first person shooter) et d'infiltration
Septembre 2017

Divinity Original Sin II

Editeur : Larian Studios

Concept artist : Dan Iorgulescu

Genre : heroic fantasy

Septembre 2017

Steep : En route pour les jeux olympiques

Extension de Steep

Editeur : Ubisoft

Développeur : Ubisoft Ancecy

Genre : jeu de sport solo ou multi-joueurs, en ligne

Décembre 2017

Animation et effets visuels

Le Jardin de Minuit

Réalisateur : Benoît Chieux

Producteur : Sacrebleu Productions

Sortie : avril 2017

Court-métrage pré-sélectionné aux César 2018

Mr Carton

Websérie créée et réalisée par

Michael Bolufer et Fabien Daphy

Producteurs : Tant Mieux Prod et

France Télévisions Nouvelles Écritures

Sortie : février 2017

Les Gardiens de la Galaxie, vol.2

Réalisateur : James Gunn

3D lead animator : Sidney Kombo

Sortie : avril 2017

La Planète des singes : Suprématie

Réalisateur : Matt Reeves

Supervisor animator : Sidney Kombo

Sortie : juillet 2017

Zombillénium

Réalisateurs : Arthur de Pins, Alexis Ducord

Storyboarder : Nicolas Pawlowski

Sortie : octobre 2017

Blade Runner 2049

Réalisateur : Denis Villeneuve

Lighting artist : Christophe Archinet

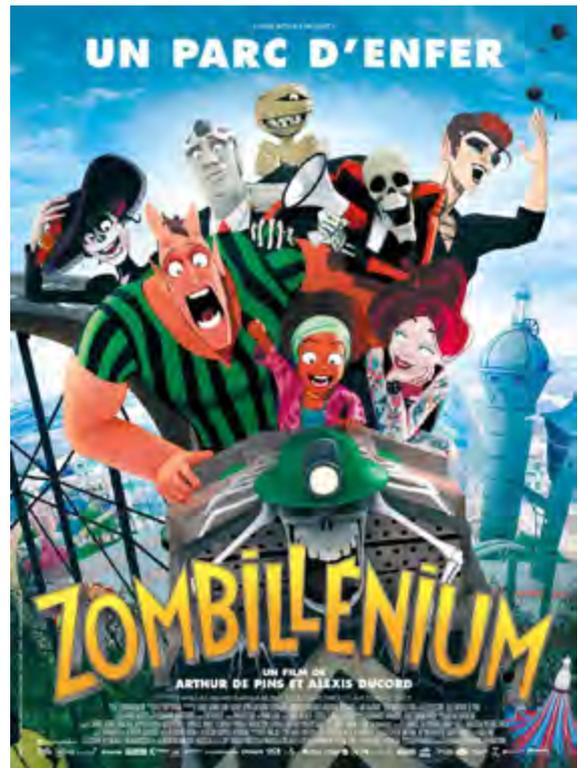
Sortie : octobre 2017

Ma vie de courgette

Réalisateur : Claude Barras

César 2017 du meilleur film d'animation

Nomination aux Oscars 2017



Focus anciens étudiants



Annette Marnat

Née en 1982 à Roanne (Loire), Annette Marnat est une illustratrice et character

designer spécialisée dans les récits pour enfants. Son univers graphique très stylisé et son traitement de la couleur évoquent l'influence des dessinateurs des années 50 qui l'ont marquée, notamment l'animateur de Disney Milt Khan et le réalisateur tchèque Jiri Trnka. En 2017, le journal l'Oeil lui a prédit qu'elle

rempoiterait un jour le prix Hans Christian Andersen, le petit prix Nobel de littérature jeunesse.

Diplômée en 2004, Annette se rend très vite capable de travailler aussi bien pour l'édition française que pour la presse magazine internationale (The New Yorker Magazine, Marie Claire Russia). Elle devient aussi une character designer appréciée des studios de cinéma d'animation : Folimage (Mia et le Migou), Disney (Moana), Sony Pictures (Hotel Transylvania), Laïka, Warner Bros, Nickelodeon...

En 2017, elle s'attaque à un projet de réalité virtuelle avec le studio Oculus, l'adaptation du livre *The wolves in the Walls*, de Neil Gaiman. La même année, elle illustre trois ouvrages jeunesse : *La Belle et la bête* (Flammarion), *Maggie et la biche* (Chocolat!) et *Le Prince Grenouille*, un nouveau classique du Père Castor. Son actualité, c'est enfin sa participation au film *La Reine des neiges 2* (sortie en 2019), pour lequel Disney a fait appel à elle. Une nouvelle fois.





Stéphane Ceretti

Il fait partie des superviseurs d'effets spéciaux les plus prometteurs de l'industrie du cinéma américain. A 44 ans, Stéphane Ceretti a obtenu deux nominations aux Oscars en trois ans d'intervalle, pour des films des studios Marvel : Les Gardiens de la galaxie (2014) de James Gunn - pour lequel un autre Cohlien, Sidney Kombo, avait animé le personnage Rocket Raccoon, le raton laveur génétiquement modifié – et Dr Strange (2016), de Scott Derrickson.

Pour ce second film tourné à Londres, il a supervisé, depuis Burbank (Californie) la post production de sept studios installés à Berlin, Londres, Los Angeles, San Francisco, Vancouver, Sydney et Melbourne.

Né à Saint-Genis-Laval (Rhône) en 1973, Stéphane Ceretti a attrapé le virus des effets spéciaux tout petit, avec Star Wars. Il fait ses études à Lyon avec l'idée fixe de travailler pour le cinéma : après 3 ans de sciences physiques à Lyon1, il intègre l'École Émile Cohl pour y suivre la formation spécialisée de Dessin 3D.

Il se fait ensuite engager par le studio de post production Buf, à Paris, avec lequel il enchaîne les films de box office : Batman et Robin, Matrix 2 et 3, Harry Potter et la Coupe de feu...

Il part à Londres dans les années 2000, chez MPC et Method studios, où ses talents de superviseur VFX lui valent d'être repéré par les studios Marvel. Ils l'engagent en 2010 sur le poste de second superviseur VFX de Captain America : First Avenger, de Joe Johnston. Depuis, Stéphane Ceretti n'en finit plus de côtoyer les super héros !



Hervé Tanquerelle

Né à Nantes en 1972, Hervé Tanquerelle est un dessinateur de bandes dessinées, auteur de plus de 20 albums et contributions à des ouvrages collectifs. Il fait ses débuts dans l'édition à partir de 1998, en signant La Ballade du petit pendu, puis en participant au collectif Comix 2000 (l'Association).

A partir des années 2000, il travaille sur deux séries publiées chez Glénat et Delcourt, qui toutes les deux empruntent les codes des récits fantastiques du 19e siècle : Le legs de l'alchimiste (scénario : Hubert) et

Professeur Bell (scénario : Joann Sfar). Il se consacre ensuite avec son beau-père, Yann Benoît, à une bande dessinée retraçant la création et l'évolution d'une communauté dans les années 70, sur une activité économique en marge du consumérisme. La Communauté sort en 2 volumes (2008 et 2010), avant d'être publiée en intégrale en 2010, chez Futuropolis, puis adaptée en épisodes radiophoniques pour France Culture.

Le scénariste Gwen de Bonneval fait appel à lui pour adapter en BD les fictions de l'écrivain danois Jørn Riel. Ils transposent ses "racon-

tars arctiques" en trois volumes, publiés chez Sarbacane : La Vierge froide et autres racontars (2009), Le Roi Oscar et autres racontars (2012) et Un Petit détour et autres racontars (2014). Les tomes 1 et 3 seront sélectionnés au festival d'Angoulême en 2010 et 2014. Toujours à Angoulême 2014, Hervé Tanquerelle obtient une autre sélection pour le tome 1 des Voleurs de Carthage (Dargaud), scénarisé par Appollo.

En 2017, il publie chez Casterman un album en solo salué par la critique, Groenland Vertigo, récit d'exploration dans lequel il rend hommage à Hergé.





1

Notre réseau

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

Conventions écoles & universités

- Convention Université Lyon 2 sur le DU d'anthropologie et image numérique (DUAIN)
- Convention Université Lyon 3 sur le DUT de gestion administrative et commerciale (GACO) Arts
- Convention Université Lyon 3 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)
- Convention avec l'ECAM Lyon
- Convention avec l'École centrale de Lyon
- Convention avec l'école canadienne NAD (UCAQ), à Montréal
- Partenariat avec l'Université Tsinghua (Pékin, Chine)
- Partenariat avec l'Université normale de Pékin (Beishida, Chine)
- Partenariat avec The Animation school (Le Cap, Afrique du Sud)

Labels & réseaux

- Label « école de l'image » par Imaginove, le pôle de compétitivité de la filière des contenus et usages numériques en Rhône-Alpes
- Membre actif du réseau des écoles de l'image en Rhône-Alpes, avec Imaginove
- Membre de l'Association française du cinéma d'animation (AFCA)
- Présidence du Réseau des écoles françaises de cinéma d'animation (RECA)

Partenariats professionnels

Accès à l'emploi :

- Parc Disney World Orlando (Floride)
- Job dating annuel de l'école

Projets pédagogiques :

- Participation, tous les ans, aux Espoirs de l'animation - initiative des chaînes Canal J, Gulli et Tiji
- Opéra de Lyon
- Musée des Beaux-Arts de Lyon

Événements :

- La Cohlection, en partenariat avec 10 éditeurs et libraires
- Lyon BD Festival
- Centre commercial Confluence (Lyon 2e)
- Centre commercial Part-Dieu (Lyon 3e)







Vie de l'école et de l'étudiant



Avril 2017, la violoniste Hilary Hahn vient jouer à l'école pour une performance, devant les étudiants.

Locaux

Dans son optique de développement permanent, et pour offrir à ses étudiants et professeurs les meilleures conditions d'enseignement possibles, l'École Émile Cohl a déménagé en avril 2016 dans de nouveaux locaux, dans le 3^e arrondissement de Lyon, sur une ancienne friche industrielle de sept hectares entièrement réhabilités.

Elle est à présent 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
- 2 salles de sculpture
- 7 laboratoires informatiques
- 1 amphithéâtre informatique de 70 postes
- 1 *open space* dédié aux étudiants de 5^e année
- 2 amphithéâtres, dont un avec régie
- Une bibliothèque
- Un local pour le Centre de Recherche et d'Historie Inter-médias
- Un grand hall d'exposition et lieu de vie pour les étudiants
- Un mur extérieur entièrement dédié à la peinture murale
- Des locaux techniques : reprographie, bancs-titre, gravure, moulage et *stop motion*
- Des espaces 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



Vie de l'étudiant

Campus PROfessionnel

Lyon / Auvergne-Rhône-Alpes

En 2014, les écoles et centres de formation AFPIA Sud-Est, Croix Rouge formations, École Émile Cohl, ÉCohlCité, FCMB et SEPR ont décidé de se réunir pour former le Campus PROfessionnel Lyon / Auvergne-Rhône-Alpes.

Ces partenaires partagent l'ambition de créer l'environnement et le creuset de compétences qui permettra aux élèves d'accéder à des savoir-faire durables. Ils mettent à l'honneur les valeurs du travail bien fait et de la conscience professionnelle, dans des métiers indispensables dans la vie quotidienne.

Le campus est entièrement dédié à l'apprentissage professionnel. Les débouchés possibles pour ses 6.500 étudiants sont nombreux : 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 Marguerite Yourcenar
- Des logements étudiants
- Un gymnase
- Un self-service
- Un jardin public arboré, le parc Zénith
- Une nouvelle desserte avec circulation douce

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.



Ressources pédagogiques

Fournitures

L'étudiant prend à sa charge les frais individuels de sa formation (papier, crayons, encre, pastels etc.) dont le montant actuel de base est évalué à 600 € environ la première année. Ce matériel est proposé par la centrale d'achat de l'Association des étudiants d'Émile Cohl à des prix négociés au plus bas.

Dans le cadre des études en 2e année, il est demandé aux étudiants d'être équipés d'un ordinateur portable.

Cette demande vise à banaliser chez les étudiants l'outil informatique en le domestiquant par l'apprentissage programmé de logiciels et d'exercices de dessin pour la conception et la création.

Ce faisant, on fait échapper cet outil à un usage exclusivement récréatif, ou de communication sociale primitive, et on accrédite chez l'étudiant l'idée que l'informatique est un outil de représentation comme un autre, au même titre que le fusain, l'estompe ou l'aquarelle, bien que faisant appel à une problématique technologique inédite et largement tributaire des progrès de l'industrie numérique.

L'école met à disposition le matériel d'intérêt collectif.



www.cohl.asso.fr/centrale-achat

Matériel informatique et solutions logicielles

L'École Émile Cohl dispose d'un parc informatique récent et régulièrement renouvelé.

Les investissements annuels lui ont permis de couvrir la quasi-totalité des champs graphiques existants : graphisme, infographie 2D-3D, animation, Web, multi-média...

Notre parc d'ordinateurs s'élève à 300 PC.

Les étudiants des options «infographie» disposent d'une station de travail par personne.

Les étudiants du cycle 2 et dessin 3D disposent d'une tablette Wacom™ Cintiq™ 13 HD.

Principaux logiciels à disposition

- Allegorithmic : Substance
- Suite Adobe™ : Photoshop, Premiere, After effects, Flash, Dreamweaver, InDesign, Illustrator...
- Suite Autodesk™ : 3dsMax, Maya, Mudbox,
- Sketchbook
- TVPaint animation™

Services et matériels à disposition

- Les étudiants disposent d'un intranet dédié (intranet.cohl.fr) proposant des informations sur la vie à l'école, des supports de cours, les contacts mail des professeurs, les plannings, les notes...
- Une messagerie professionnelle (Outlook™) comprenant agenda électronique, gestion des contacts et espace de stockage (en Cloud)
- Accès à internet via des postes dédiés
- Photocopieur couleur / scanner A3 / imprimante A3
- Boîtiers reflex numériques, studio photo, kit échanges
- Enregistreurs pour prise de son
- Banc-titres pour le dessin animé et le multimédia
- Multiscan dédié au dessin animé



Hébergement

Admission 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. 72).

Tout renseignement complémentaire pourra être demandé au :

C.R.O.U.S. de Lyon-Saint-Étienne
Service D.S.E.
25, rue Camille Roy
69366 Lyon Cedex 07
Tél : +33 (0)4 72 80 13 00
Fax : +33 (0)4 72 80 13 16

www.crous-lyon.fr

Admission en foyer

Elle concerne essentiellement les jeunes filles et doit être demandée au plus tard au mois d'avril compte tenu de la capacité d'accueil. La liste des foyers peut être obtenue par l'intermédiaire du secrétariat de l'École.

Montant approximatif d'une chambre en foyer avec demi-pension : 450 € mensuels minimum.

Autres modes d'hébergement

Le quartier Grange Blanche-Monplaisir offre bon nombre de résidences pour étudiants, ouvrant droit à l'Allocation de logement sociale (ALS), ainsi que de petits studios individuels pour environ 400 € mensuels (ALS : entre 100 et 140 € à déduire, selon la situation de l'étudiant).

Le secrétariat de l'École Émile Cohl propose d'adresser à toutes les familles qui en feront la demande la liste des logements disponibles dans le quartier à partir de juin.

Restauration

Au Restaurant Universitaire

Elle peut s'effectuer dans tous les Resto'U lyonnais, les plus proches étant :

- 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 tickets-repas : 3,25 € (en 2017).

Le règlement des repas dans les restos U peut s'effectuer par l'application IZLY, sur Smartphone.

Restaurant collectif de la SEPR

Les étudiants peuvent avoir accès au self-service de la SEPR, école voisine, grâce à leur carte magnétique.

Prix moyen du repas : 7 € environ

Enfin, côté pratique, l'École Émile Cohl possède des fours micro-ondes permettant aux étudiants de prendre un déjeuner chaud à l'intérieur des locaux.

Transports



Les accès à l'école sont grandement facilités par la proximité du pôle de transport Grange Blanche (8 à 10 minutes, à pied).

Il est possible de se rendre à l'école en :

- métro ligne D - stations Grange Blanche ou Monplaisir-Lumière
- tramway Ligne T2 et T5 (arrêt Grange Blanche)
- bus : C8, C13, C16, C22 et C26

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

Pour tout renseignement

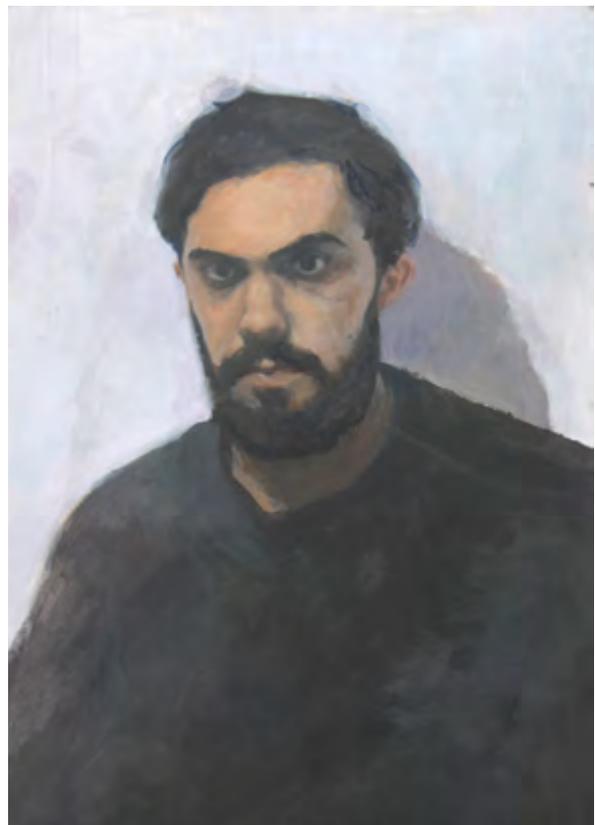
- sur les transports en commun : www.tcl.fr
- sur les vélos www.velov.grandlyon.com

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

Parking protégé pour les vélos.



1



2

Les parties prenantes

Le CRHI

centre de recherche

Présentation

Le phénomène de l'illustration, de la publicité, de la bande dessinée, du cinéma, du dessin animé est tel que l'École Émile Cohl a jugé utile de se doter d'un centre de recherches pour prendre part aux débats universitaires qui portent sur ces notions de médias, de médiation, de création et d'arts visuels. Le Centre de Recherche et d'Histoire Inter-médias (CRHI) souhaite intégrer les médias numériques à sa réflexion. L'arrivée de nouveaux médias entraîne irrémédiablement un bouleversement dans le quotidien. Ils sont généralement accompagnés de nouveaux outils de communication, d'éducation et de diffusion qui bousculent le paysage artistique.

Le CRHI s'inscrit dans la mouvance actuelle des centres de recherches universitaires. Aujourd'hui, il est impensable d'envisager une approche de l'art sans s'intéresser aux autres domaines de création que représentent les médias. Les références des médias à la littérature et aux arts tels que la peinture, la sculpture, l'architecture sont constantes. Entre citation, détournement, parodie, illustration, il s'agit de comprendre les relations entre médias, littérature et arts plastiques.

Après deux colloques internationaux mettant à l'honneur successivement Gustave Doré, en 2013, et Victor Hugo, en 2015, le CRHI a organisé deux événements : une journée d'études sur le dessinateur André Franquin, le 24 novembre 2016, puis un colloque sur le thème de la femme fatale, les 24 et 25 mars 2017.

Les actes des colloques sont disponibles sur simple demande.

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.

@ site dédié
<http://le-crhi.fr>



L'association des étudiants



Présentation

L'Association des étudiants de l'Ecole Émile Cohl Cité, association de loi 1901, a pour but de rassembler les étudiants, anciens étudiants, professeurs et personnel permanent de ces deux établissements, par la mise en oeuvre de manifestations, expositions, événements, sorties culturelles et sportives, congrès, publications...

Dans ce cadre, elle organise notamment les voyages d'études et professionnels, elle coordonne les multiples demandes de collaboration qui parviennent à l'école pour les étudiants, et elle gère la centrale d'achat des fournitures utilisées par les étudiants dans le cadre de leur scolarité.

Missions

- Gérer la centrale d'achat
- Organiser les voyages étudiants : Angoulême, Annecy, etc.
- Organiser des manifestations : expositions, soirées de parrainage, soirées à thèmes...
- Gérer des offres de collaboration extérieures pour faire travailler les étudiants et les rémunérer
- Faire le «pont» entre jeunes diplômés et le monde du travail
- Créer des partenariats entreprise ou des associations donnant lieu à du mécénat ou des actions promotionnelles
- Réaliser le Fanzine des étudiants
- Animer les clubs de jeux-vidéo, de théâtre, de soutien scolaire et de cinéma

À noter : le bénéfice dégagé par l'Association est intégralement reversé à la Fondation Graphein pour attribuer des bourses au mérite aux étudiants

L'adhésion à l'Association est obligatoire pour tous ceux qui sollicitent ses services.
Elle est de 15 €/an pour l'année 2017/2018.

Voyages professionnels

Festival international de la bande dessinée d'Angoulême

Du 25 au 28 janvier 2018

Sur un week-end prolongé, l'Association emmène les étudiants volontaires à la rencontre des auteurs de bande dessinée.

Foire internationale du livre de jeunesse de Bologne (Italie)

Du 26 au 6 mars 2018

Le voyage à Bologne est proposé aux étudiants de 4e année afin qu'ils puissent rencontrer le monde de l'édition internationale.

Ils participent régulièrement à l'exposition internationale des jeunes illustrateurs.



CORNIABLE

100
100
100



30 GRAYLE

100
100
100



**Tarifs et
financement**

Financement des études

L'École Émile Cohl est un établissement supérieur privé reconnu par l'État : le coût des études est supporté par les familles qui peuvent bénéficier, le cas échéant, d'autres possibilités de financement.

Bourses d'enseignement supérieur

Une centaine de bourses d'État sont attribuées chaque année aux étudiants titulaires du baccalauréat et dont la famille dispose de faibles ressources et de charges importantes. Au titre de 2017-2018, le montant annuel maximum d'une bourse est de 5 551 euros.

Les élèves 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 15 janvier au 31 mai 2018 sur le site internet du CROUS dit « d'origine », celui de l'Académie où l'élève fait actuellement ses études.

Pour trouver le site web de votre CROUS, connectez-vous sur www.cnous.fr

Pour les étudiants de l'Académie de Lyon et de Saint-Étienne :

- CROUS - Service DSE
25, rue Camille Roy
69366 LYON CEDEX 07
- Tél : +33 (0)4 72 80 13 00
Fax : +33 (0)4 72 80 13 16

 plus d'information
www.crous-lyon.fr

Autres types de bourses

1 - Les bourses de caisse 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.

2 - Les 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.

Bourse au Mérite

Tous les étudiants bénéficiaires d'une bourse d'enseignement supérieur du CROUS peuvent, s'ils obtiennent la mention « Très bien » à la dernière session du baccalauréat français, obtenir une aide au mérite de 450 euros par an, durant trois ans.

Bourse Région mobilité internationale

A compter de la rentrée universitaire 2017-2018, la bourse pour la mobilité internationale permet d'effectuer une période de formation ou de stage à l'étranger dans le cadre du diplôme préparé en Auvergne-Rhône-Alpes (diplôme ou titre homologué par l'État de niveau III à niveau I).

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 36 semaines, et cumulable avec des aides complémentaires :

- en cas de mobilité dans les Régions européennes partenaires, soit au Bade-Wurtemberg, en Catalogne ou en Lombardie, une aide complémentaire forfaitaire d'un montant de 300 euros par séjour,
- 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.

 plus d'information
boursesmobilite.esri@auvergnerhonealpes.fr

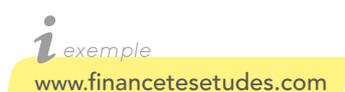
Prêt étudiant garanti par l'État

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 débuter 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 15.000 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 accord de partenariat avec deux agences du Crédit Agricole (83, rue Étienne Richerand – Lyon 3e tél : 0810 635 059) et du CIC (61, cours du Dr Long – Lyon 3e - tél : 0820 300 745), pour permettre à ses étudiants de bénéficier d'un taux attractif.



Les étudiants de l'École Émile Cohl ont le statut étudiant et peuvent prétendre aux bourses d'enseignement supérieur. Ces bourses sont accordées à tous, exception faite de la formation Dessin 3D, de la Prépa dessin FLE et de la Prépa dessin.

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 élèves 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 :

- Dossier Social de l'Étudiant
25, rue Camille Roy
69366 Lyon Cedex 07

L'Emploi temporaire des étudiants (ETE) — même adresse que Service Social— s'efforce de procurer des activités rémunérées aux étudiants, emplois temporaires ou à temps partiel : gardes d'enfants, cours particuliers, travaux de restauration, etc. L'inscription doit se faire auprès du service ETE, début décembre.

Bourses Graphein

L'École Émile Cohl est soutenue par la Fondation Graphein. 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 pariétal aux arts multimédias.

Après collecte de dons, elle redistribue des bourses aux étudiants méritants et les plus en difficulté.

Autres bourses

Nous conseillons aux futurs étudiants d'effectuer des démarches auprès des fondations à vocation de soutien aux jeunes artistes. (fondation Marcel Bleustein-Blanchet, etc.)



1

Nous vous invitons à consulter les documentations de la formation Dessin 3D et stages / cours du soir pour les modalités de paiement.

⁽¹⁾ Nos tarifs sont réactualisés tous les ans

* L'escompte est accordé pour tout règlement **avant le 15 octobre**

** Le règlement par trimestre se fait en 3 versements égaux : le 1^{er} septembre, le 1^{er} janvier, et le 1^{er} avril

*** Le règlement par mensualité se fait par prélèvement automatique sur compte bancaire entre le 1^{er} et le 5 de chaque mois à partir du mois de septembre et jusqu'au mois de juin.

Tarifs 2018-2019 ⁽¹⁾

1^{ère} année - 1100h/an

Droits d'inscription annuels	900 €
Scolarité	7 950 €

Mode de règlement des 7 950 € :

• Au comptant / escompte *	7 870 €
• Par trimestre **	2 650 €
• Par mois ***	795 €

2^e année - 1200h/an

Droits d'inscription annuels	900 €
Scolarité	8 250 €

Mode de règlement des 8 250 € :

• Au comptant / escompte *	8 168 €
• Par trimestre **	2 750 €
• Par mois ***	825 €

3^e année - 1000h/an & 280h/stage

Droits d'inscription annuels	900 €
Scolarité	8 550 €

Mode de règlement des 8 550 € :

• Au comptant / escompte *	8 464 €
• Par trimestre **	2 850 €
• Par mois ***	855 €

4^e année - 1200h/an

Droits d'inscription annuels	900 €
Scolarité	8 100 €

Mode de règlement des 8 100 € :

• Au comptant / escompte *	8 020 €
• Par trimestre **	2 700 €
• Par mois ***	810 €

5^e année - 900h/an & 840h/stage

Droits d'inscription annuels	900 €
Scolarité	8 160 €

Mode de règlement des 8 160 € :

• Au comptant / escompte *	8 078 €
• Par trimestre **	2 720 €
• Par mois ***	816 €

Prépa Dessin - 1000h/an

Droits d'inscription annuels	900 €
Scolarité	6 240 €

Mode de règlement des 6 240 € :

• Au comptant / escompte *	6 178 €
• Par trimestre **	2 080 €
• Par mois ***	624 €

Préparatoire FLE

Consulter la documentation dédiée à la Préparatoire FLE.

Dessin 3D / 1^{ère} année - 1140h/an

Droits d'inscription annuels	900 €
Scolarité	6 810 €

Mode de règlement des 6 810 € :

• Au comptant / escompte *	6 742 €
• Par trimestre **	2 270 €
• Par mois ***	681 €

Dessin 3D / 2^e année - 1050h/an & 280h/stage

Droits d'inscription annuels	900 €
Scolarité	7 110 €

Mode de règlement des 7 110 € :

• Au comptant / escompte *	7 038 €
• Par trimestre **	2 370 €
• Par mois ***	711 €

Dessin 3D / 3^e année - 1110h/an & 840h/stage

Droits d'inscription annuels	900 €
Scolarité	7 410 €

Mode de règlement des 7 410 € :

• Au comptant / escompte *	7 336 €
• Par trimestre **	2 470 €
• Par mois ***	741 €

VAE

Validation des Acquis de l'Expérience

Droits d'inscription annuels	450 €
Scolarité	2 130 €

Stages

30 h d'enseignement + matériel	495 €
18 h d'enseignement + matériel	350 €

Fiche d'identité

École Émile Cohl

1, rue Félix Rollet F-69003 Lyon

Tél. +33 (0)4 72 12 01 01

www.cohl.fr

eec@cohl.fr

SIRET 329 680 938 000 43

Code NAF 8559 B

Organisme de formation continue enregistré sous le N° 82690823969 enregistré auprès de la Préfecture de région. Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'État. Référencé au Datadock

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 un diplôme visé de Dessinateur Praticien niveau II par le Ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche (arrêté du 6 juillet 2015, paru au BO n°31 du 27 août 2015).

Cette reconnaissance donne droit au statut étudiant

Établissement regroupant :

- 22 personnels d'administration
- 120 professeurs
- 850 étudiants

Ministère de tutelle : ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche

Agrément Sécurité sociale étudiante

Habilitation à recevoir des boursiers nationaux pour le cycle supérieur (exception faite de la Prépa dessin, de la formation Dessin 3D et la Prépa dessin FLE)

Sites

- Site de l'école : www.cohl.fr
- Les métiers du dessin : www.lesmetiersdudessin.fr
- Centre de recherche, le CRHI : www.le-crhi.fr
- Site des anciens élèves : www.alumni.cohl.fr

Réseaux sociaux

- www.facebook.com/ecoleemilecohl
- www.linkedin.com/company/ecole-emile-cohl
- fr.twitter.com/EcoleEmileCohl
- www.vimeo.com/cohl

Contacts

- Directeur général : Antoine Rivière
anriviere@cohl.fr
- Directeur général délégué : Emmanuel Perrier
eperrier@cohl.fr
- Responsable pédagogique : Alice Rivière
ariviere@cohl.fr
- Direction administrative : Marie-Pierre Bonnet
mpb@cohl.fr
- Directeur adjoint, responsable de la formation Dessin 3D et de la formation continue : Aymeric Hays-Narbonne
ahn@cohl.fr
- Service des stages étudiants : Agnès Jolivet-Chauveau
ajolivet@cohl.fr
- Cours du soir, stages de dessin et formation continue : Aurélie Borel
aborel@cohl.fr
- Inscriptions, vie de l'étudiant
inscriptions@cohl.fr
- Diffusion de films et festivals
festivals@cohl.fr
- Association des élèves
association@cohl.fr
- Responsable communication : Laurent Poillot
lpoillot@cohl.fr



1

Notes

A series of horizontal dotted lines for writing notes.

A series of horizontal dotted lines for writing, consisting of 25 lines spaced evenly down the page.

Visuels couverture :
Basile Moulin, étudiant 4^e année jeu vidéo

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



www.cohl.fr

1, rue Félix Rollet
F-69003 Lyon

+33 (0)4 72 12 01 01

eec@cohl.fr