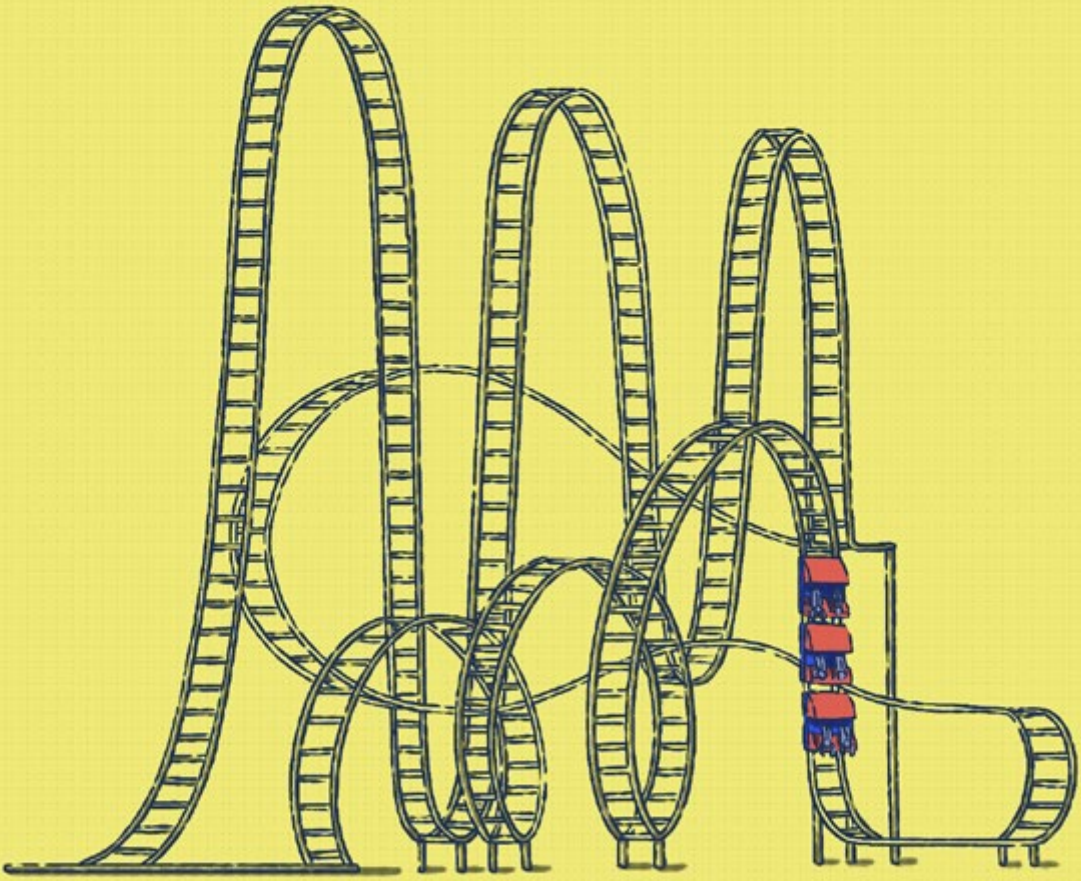
école émile cohl

Livre de promotion

2022 2023



école émile cohl

Livre de promotion

2022
2023

SOMMAIRE

EDITO 4

JURY 5e ANNÉE 6

KIM JUNG GI 8

TRAVAUX DE 5e ANNÉE 10

CINÉMA D'ANIMATION 10
- Marie-Emilie AMSALLEM 12
- Elisa ANDRADE FONSECA 14
- Gwendoline ANTOUARD 16
- Olivier AVELLAN 18
- Morgane BLANC 20
- Lucille CAVALLINI-SPEISSER 22
- Pauline CHRETIEN 24
- Vincent COUDROY DE LILLE 26
- Titouan CROIZER 28
- Nicolas DIAZ 30
- Camille DUPERRAY 32
- Léo GAGNAIRE 34
- Mayan GELUS 36
- Corentin GIMENEZ 38
- Isadora HOSNI 40
- Myriam LEMONNIER 42
- Thelma MICHALET 44
- Lola NACIRI 46
- Colette NATRELLA 48
- Laure OUSACI 50
- Kimon PAPADATOS 52
- Nino PERON 54
- Hortense PROUHEZE 56
- Elisa TIOZZO 58
- Paul TRAN CONG 60
- Léa VIDAL 62
- Jiyoung YOON 64
- Clara ZANGERLIN 66

ÉDITION MULTIMÉDIA 68
- Mathilda ABOU-SAMRA 70
- Victor BERNARD 72
- Apolline BESCHER 74
- Sophie BLAISE 76
- Ambre BUATHIER 78
- Jennifer CELANI 80
- Pierre CHANDEZON 82
- Yihui CHANG 84
- Tanguy CHAPUY 86
- Carla CHARRETON 88
- Sarah CHARY 90
- Laura DANIERE 92
- Marion DEBOISSY 94
- Louna GAURIAUD 96
- Laetitia GERAUD 98
- Nina GIRARDOT 100
- Romain LACAU 102
- Héloise LEMIEUX 104
- Lina NAJIB 106
- Aymerick PACCOUD 108
- Marine PIRONNEAU 110
- Antoine POMMIER 112
- Sylvain RENARD 114
- Eve SIROPT 116
- Stéphanie SOLLIARD 118
- Ariadne STAMATIADIS 120
- Léonore STUCKENS 122
- Coline VAGNE 124
- Emma WOS 126

JEU VIDÉO 128
- Constantin CHAMARD 130
- Pierre DESVERNAY 132
- Julia DEVOIZE 134
- Timothy GITTINS 136
- Gaelle GUICHARD 138
- Tom HOARAU 140
- Laurette KOCZURA 142
- Nathan KRIER 144
- Eloi LANDES 146
- Aude LEMAITRE 148
- Yue LI 150
- Alexandre MANZEH 152
- Estelle MARIE 154
- Guillaume NGUYEN 156
- Camille OLLAGNIER 158
- Elsa PESNEL 160
- Oriane PROVOT 162
- Vincent VIEILLE 164

JURY 3E ANNÉE DESSIN 3D 166

ERIC VIENNOT 167

TRAVAUX DE 3e ANNÉE DESSIN 3D 168
- Farah ALVES-MAIA 170
- Aude AMSTUTZ 171
- Nicolas ATHANASSIADIS PAPAZIANI 172
- Julien BOUCHARD 173
- Amandine COSTES 174
- Benjamin DE GAILLANDE 175
- Lionel DESMARE 176
- Lise DO 177
- Benoit FELIX 178
- Marc FILLEUX 179
- Johan GAUDICHET 180
- Nelson GREINER 181
- Timothée GUYOT-RUIZ 182
- Sasha IDELSON 183
- Margot LACROIX 184
- Alix PAILLET 185
- Eva RAYNAL 186
- Sophie VIALET 187
- Julie VIE 188

JURY 2e ANNÉE STORYBOARD & LAYOUT 190

FABIEN LACAF 191

TRAVAUX DE 2e ANNÉE STORYBOARD & LAYOUT 192
- Théo BORLE 194
- Corentin CEZARD 195
- Jérémie CORRIGER 196
- Yvan DHEYGERS 197
- Samuel DI GALLO 198
- Jeanne KRISCHER 199
- Valentin MONCENIX 200
- Ségolène OTHILY 201

TRAVAUX DE 4e ANNÉE 202

TRAVAUX DE 3e ANNÉE 210

TRAVAUX DE 2e ANNÉE 218

TRAVAUX DE 1ère ANNÉE 224

TRAVAUX DE DESSIN 3D 230

TRAVAUX DE STORYBOARD & LAYOUT 236

TRAVAUX DE PREPA DESSIN 242

LES FAITS MARQUANTS DE L'ANNÉE 246

EDITO

Pour un artiste, le chemin de la création est parsemé d'embuches : il faut d'abord apprendre les techniques de représentation, puis dompter les outils traditionnels ou numériques et enfin maîtriser la narration pour amener du sens à une production. Lors de leurs futures carrières, les diplômés des promotions Kim Jung-Gi et Eric Viennot emprunteront ce chemin, et, par leur savoir, leur travail et leur ténacité, ils détiendront les clés pour contourner les obstacles qui ne manqueront pas d'arriver.

C'est en entrant dans la vie active que les enjeux liés à leur responsabilité d'artiste émergeront. Il leur faudra être acteurs et actrices de leur vie professionnelle pour que, par leurs créations, ils puissent amener du sens à une société moderne qui en manque parfois…

Je leur souhaite à toutes et à tous la réussite humaine et professionnelle qu'ils méritent.

Antoine Rivière
Directeur général de l'Ecole Emile Cohl

JURY 5e ANNÉE

PROMOTION KIM JUNG GI

Option cinéma d'animation

président du jury

Emmanuel NAYA
Directeur de l'UFR LESLA à l'Université Lumière Lyon 2

Aymeric HAYS NARBONNE
Directeur pédagogique de l'École Émile Cohl

Marine HENNES
Concepteur graphique animateur chez Qoveo

Antoine RIVIERE
Directeur de l'École Émile Cohl

Raphaëlle STOLZ
Sélectionnée pour les César 2024 Réalisatrice/ DA/Décoratrice/ Animatrice/Peintre

Catherine TOTEMS
Artiste indépendante et consultante

Option édition multimédia

président du jury

Evanghelia STEAD
Professeur de littérature comparée et de culture de l'imprimé à l'Université de Versailles-Saint-Quentin

Frédérique BLANC
Responsable pédagogique à l'École Émile Cohl

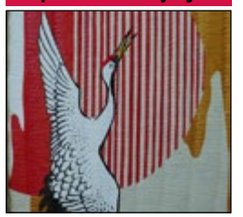
Frédéric BOSSER
Professeur, éditeur et auteur de bande dessinée

Isabelle CHATELLARD
Illustratrice de livre jeunesse

Jean-Philippe PEYRAUD
Auteur de bande dessinée

Option jeu vidéo

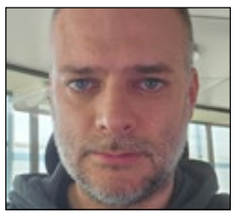
président du jury



Axel GUÏOUX
Maître de conférences à l'Université Lumière Lyon 2

Jean-Christophe BLANC
Art manager chez Ivory Tower

Antoine CHEDIN
Graphics programmer



Mathieu GRANJON
Directeur artistique

Aymeric HAYS NARBONNE
Directeur pédagogique de l'École Émile Cohl

KIM JUNG GI
(1975-2022)

Photo : Romuald Meigneux

Artiste sud-coréen né le 7 février 1975 à Goyang, une ville de la banlieue nord de Séoul, Kim Jung Gi est un auteur BD et de manhwa (manga coréen), ainsi qu'un illustrateur de comics et de nombreux art books personnels, publiés à partir de ses carnets de croquis. Il accède à la reconnaissance internationale dans les années 2010 avec ses drawing shows, des performances graphiques à main levée relayées massivement sur YouTube.

Dessinateur prolifique, Kim Jung Gi entre aux Beaux-Arts de l'Université de Dong-Eui à Busan, y suit des études durant trois ans, puis part effectuer son service militaire obligatoire. Cette expérience dans les forces spéciales le marque. Il s'imprègne alors de ce qu'il a tous les jours sous le regard : armes, équipements et matériel militaire. Il s'y référera souvent, ensuite, dans ses carnets de croquis. Il publie ses premières planches dans le magazine japonais *Young Jump* en 2002.

Kim Jung Gi puise ses influences graphiques chez de nombreux auteurs japonais (Akira Toriyama, Mitsuru Adachi, Ryoichi Ikegami, Katsuhiro Otomo, Hiroaki Samura, Masamune Shirow, Katsuya Terada), européens (Moebius, Robert Fawcet, Simon Bisley) et américains (Norman Rockwell, Richard Corben, James Jean, James Harren, Adam Hughes). Comme eux, son amour du dessin d'observation transparait dans son travail, même s'il dessine uniquement de mémoire ou d'imagination. Sa capacité à opérer d'instinct tout en faisant preuve d'un sens aigu du détail rend ses performances - au feutre, pinceau, feutre-pinceau ou stylo bille – d'autant plus spectaculaires qu'elles sont exécutées sans aucun trait préparatoire.

Il transmet ses références à l'AniChanga Art School, école qu'il a cofondée à Séoul avec l'artiste Hyun-Jin Kim. En France, il a été découvert par Jean-Christophe Caurette, l'éditeur de ses carnets de dessin dès 2007, par le scénariste Jean-Christophe Morvan avec qui il a signé *Spy Games* (Glénat, 2014) et *McCurry, NY 11 Septembre 2001* (Dupuis, 2016) et la galerie Daniel Maghen, qui lui a consacré sa dernière exposition alors qu'il succombait d'un infarctus à Paris, le 3 octobre 2022, au terme d'une tournée européenne.

1

2

1,2 - 2022 Sketch Collection - Editions Superani

TRAVAUX DE 5e ANNÉE

2022-2023

CYCLE 2
CINÉMA D'ANIMATION

Marie-Emilie AMSALLEM

CINÉMA D'ANIMATION

A mi-chemin entre l'illustration et l'animation, c'est cette dernière que j'ai choisi comme spécialisation après le premier cursus d'Emile Cohl, parce que voir mes personnages prendre vie est quelque chose que je trouve toujours aussi magique que la première fois que j'ai animé.
Pour mon film, j'ai choisi d'utiliser mon univers doux pour raconter aux enfants une histoire sur le deuil de façon bienveillante, en utilisant des couleurs chaudes d'automne et des personnages étranges inspirés de la nature.
J'espère pouvoir réunir dans mon avenir professionnel animation et illustration pour continuer d'apporter de la douceur à ceux qui en ont besoin.

Halfway between illustration and animation, I chose the latter as my training after my first degree at Emile Cohl, because giving life to my characters by animating them is still magical after all these years.
For my film, 'Lili and the Little Water Drop', I decided to use my soft universe in order to tell children a story about grief in a caring way, using warm autumnal colours and strange characters inspired by nature.
I hope I can do both illustration and animation in my professional future in order to continue to bring sweetness to those who need it.

Instagram : @marieemimi
me.amsallem@etudiants.cohl.fr

1 - Illustration de recherche pour mon film de fin d'études

2 - Illustration pour l'exposition des 50 ans de la bibliothèque de Lyon Part-Dieu

3 - Illustration d'un projet personnel

4 - Planche de recherches de personnages pour mon film de fin d'études

1

2

3

4

Elisa
ANDRADE FONSECA

CINÉMA D'ANIMATION

Attirée par le cinéma depuis longtemps, c'est au collège que j'ai eu envie de faire de l'animation. Voulant me spécialiser dans le dessin le plus vite possible, j'ai passé un bac Arts Appliqués puis je suis entrée à l'Ecole Emile Cohl. La possibilité d'explorer des techniques différentes, traditionnelles ou numériques, me plait beaucoup. Pour mon projet de diplôme, je réalise une biographie librement inspirée de la danseuse Jane Avril à la peinture à l'huile sur plaque de verre. D'un esprit curieux, j'aimerais continuer à explorer toutes les façons de raconter des histoires avec des directions artistiques variées.

Passionate about drawing since I was young, I wanted to make movies in middle school, and it has never changed since then. Willing to specialize in Fine Arts after graduation, I chose an Arts and Design baccalaureate diploma and then joined Ecole Emile Cohl. I like exploring various traditional or digital technics in animation and therefore, in my graduation film I'm testing something different: oil painting animated on glass. The story is freely inspired by the life of the dancer Jane Avril in the late 19th century. I would like to continue experimenting in as many ways as possible to tell stories with varied artistic direction.

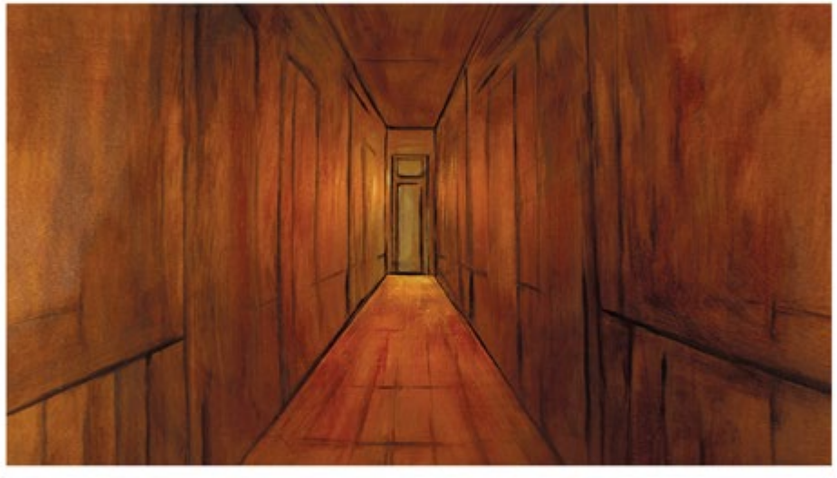
Instagram : @friseette
elisa-portfolio.mkdsign.com
elisa.andradefonseca@etudiants.cohl.fr

1 - Recherches de charadesign, projet de diplôme
2 - Recherche de développement visuel, projet de diplôme
3 - Screenshot du film, projet de diplôme
4 - Screenshots du film, animation et décors

1

2

3



4

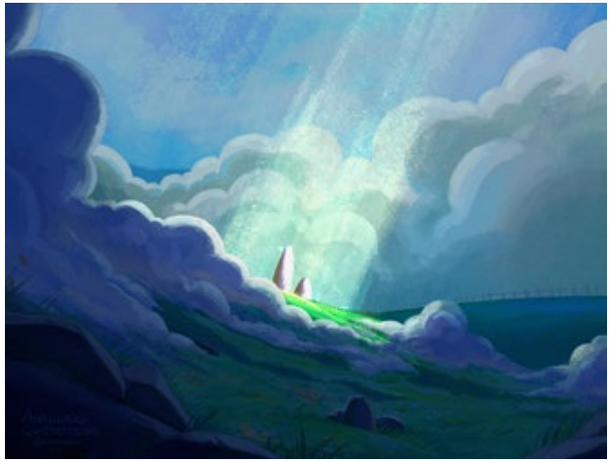
Gwendoline ANTOUARD

CINÉMA D'ANIMATION

C'est dans une petite ville d'Occitanie que j'ai eu mon bac STD2A, en vue d'intégrer une école d'art. J'ai commencé mon parcours à Emile Cohl, me spécialisant dans le domaine de l'animation 2D pour acquérir plus d'expérience dans la réalisation de films.
Mon projet de fin d'études est un court-métrage sur une chanson amérindienne : *AniKuni*, et son histoire.
Je suis volontaire par nature et dévouée aux projets qui m'ont permis de progresser en tant qu'artiste, mais aussi en tant que personne. Ils ont fait de moi ce que je suis aujourd'hui.
Je cherche à collaborer avec un studio inspirant tout en continuant à évoluer.

It was in a small town in Occitan where I obtained my STD2A high school diploma, with a view to join an art school. I started my journey at Emile Cohl, specializing in the field of 2D animation to gain more experience in film making.
My graduation project is a 3-minute short film about a Native American song: «AniKuni» and its history. I am voluntary by nature and devoted to my projects which have allowed me to progress as an artist but also as a person. They have made me who I am today.
I seek to collaborate while continuing to evolve, through and with the help of an inspiring studio.

ArtStation : Chipsgwo
Instagram : @chipsgwo
gwendoline.antouard@etudiants.cohl.fr



1

2

3

4

1 - Étude et recherche de décors celtiques
2 - Étude de décors
3 - Visuel et décor pour mon film de fin d'études AniKuni
4 - Travaux et étude personnelle

Olivier AVELLAN

CINÉMA D'ANIMATION

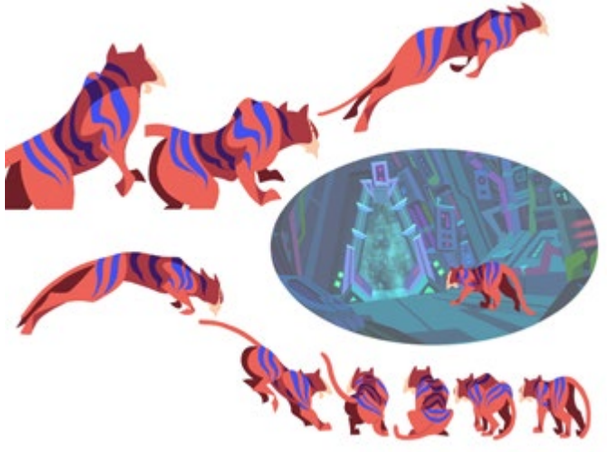
Après 6ans d'ingénierie, je réalise que les enjeux de notre temps ne peuvent être résolus par la technique. Je pars donc en quête d'une autre voie, afin de trouver comment sensibiliser les gens aux problématiques scientifiques et émotionnelles. Ainsi je repère l'Ecole Emile Cohl et l'ouverture sur ce monde m'apporte les outils nécessaires, ainsi qu'un nouveau regard.
Pris de passion pour le scénario et la mise en scène, je travaille sur un projet original d'une femme enceinte luttant pour sauver son bébé de l'effondrement, et compte ensuite aller vers le cartoon pour transmettre plus positivement esprit critique et curiosité pour mon prochain.

After 6 years as an energy engineer, I realized that technology was not the right way to solve today's challenges. Curious by nature, I went searching for a new path, to raise awareness of scientific, but also emotional issues. That's how I found the Emile Cohl School and the openness to this world gave me the necessary tools, as well as a new perspective.
Fulfilled by the passion of scenario and staging, I'm working on an original project about a pregnant woman struggling to save her child from collapse. Next, I will turn to cartoon in order to experiment a more positive way to transmit curiosity and critical eye.

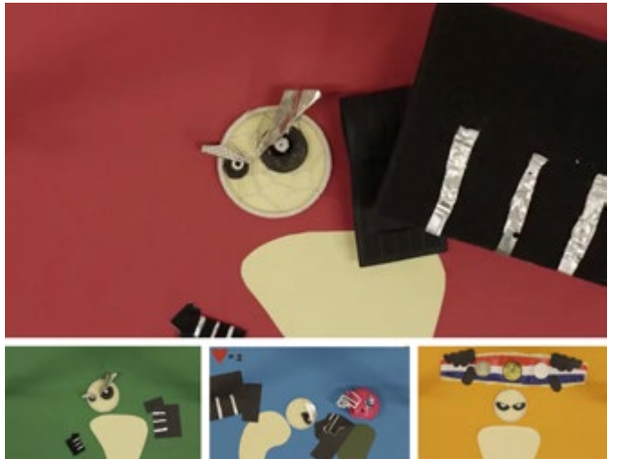
Instagram : @olivety._
olivier.avellan@etudiants.cohl.fr

1 - L'idée de Timagnon diffusion sur Gulli
2 - The right place diffusion au festival d'Annecy
3 - BlindTest StopMotion diffusion sur Youtube
4 - Near pour diffusion au cinéma le Zola

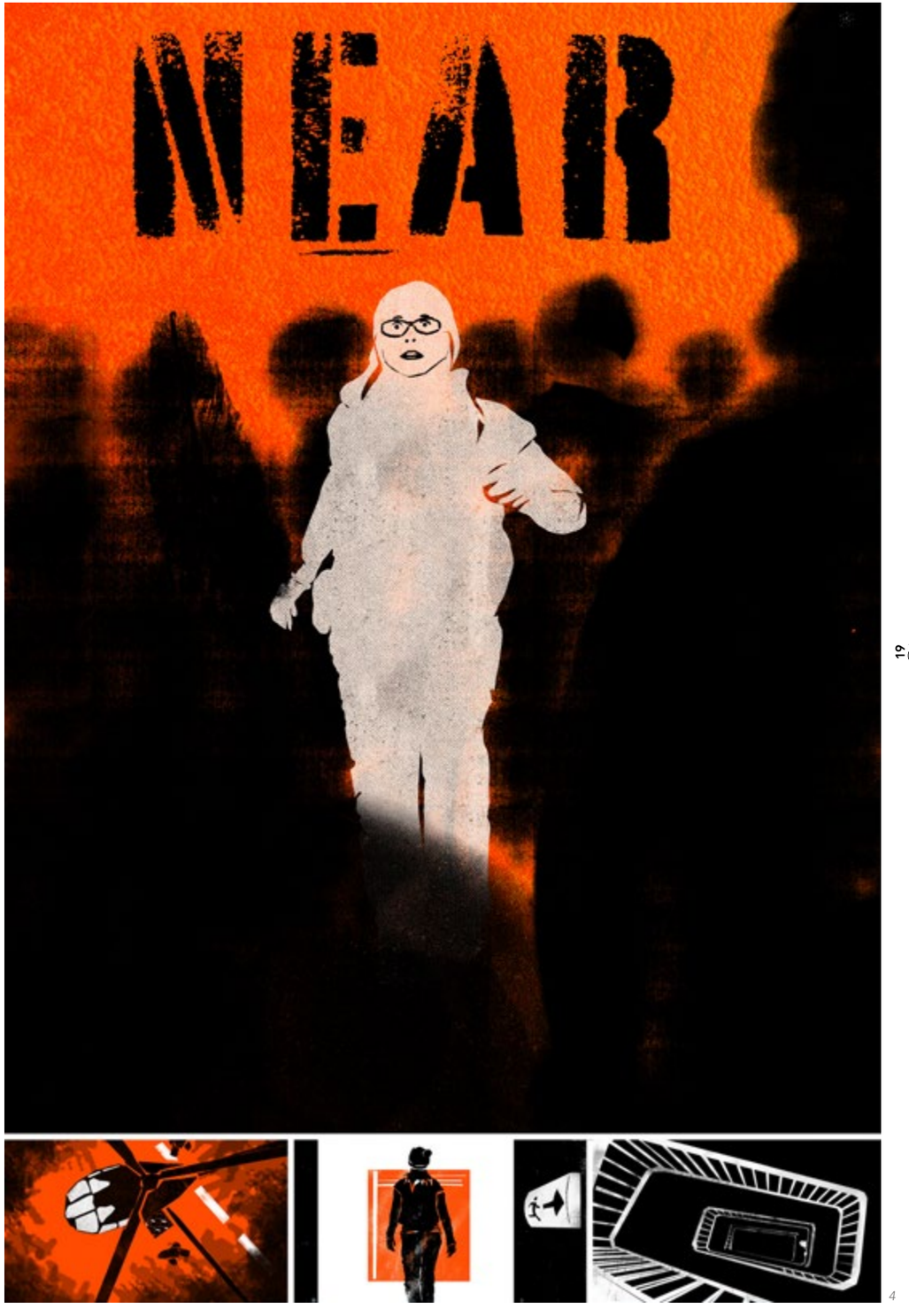
1



2

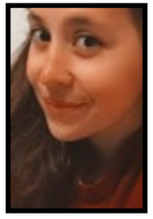


3



4

Morgane BLANC



CINÉMA D'ANIMATION

J'ai toujours trouvé l'atmosphère d'une scène plus narrative que ses personnages, elle est pour moi celle qui fait naître l'émotion. Après des études d'histoire de l'art, j'intègre Emile Cohl pour former mon œil à la couleur et la lumière et je rejoins naturellement la filière animation.
Mon court-métrage est une immersion au fin fond des côtes norvégiennes. Il se déroule entre les dernières lueurs du jour et les embruns, entre le calme et la peur, entre la terre et le ciel. C'est un film en vue subjective qui laisse le premier rôle à l'ambiance de la scène et qui me permet de me plonger pleinement dans le compositing.

I have always found the atmosphere of a scene more narrative than its characters, being a trigger of emotion. After studying art history, I joined Emile Cohl to train my eye for light and color and I naturally chose the animation section.
My short film is an immersion in the depths of the Norwegian coast. Between the last daylight glimmers and the sea spray, between the calm and fear, between the earth and the sky. It's a film with a subjective view which leaves the main role to the atmosphere and which allows me to fully immerse myself into the compositing.

Instagram : @wild_womanart
morgane.blanc@etudiants.cohl.fr

1 - Décor
2 - Etudes de photographie personnelle
3 - Décor
4 - Affiche et direction artistique pour Ceux du Ciel

1

2

3

4

Lucille CAVALLINI-SPEISSER

CINÉMA D'ANIMATION

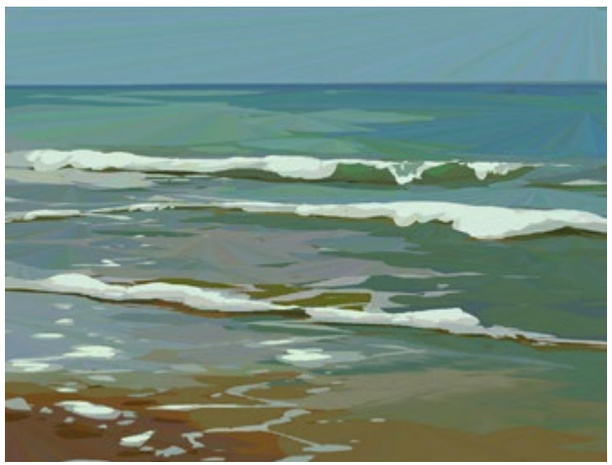
C'est la formation en cinéma d'animation qui m'a attirée jusqu'à l'Ecole Emile Cohl, que j'intègre fin 2017.
Mon film porte sur la peintre Artemisia Gentileschi, à une époque où l'autonomie des femmes est quasi-inexistante. C'est un sujet dur mais qui me tient à cœur. Il en ressort une ambiance lourde aux couleurs chaudes et saturées et des cadrages étouffants qui nous rapprochent du personnage principal.
Dans mon travail personnel, j'aime varier les influences et mélanger les styles selon les besoins d'un projet donné. Techniques, registres et ambiances variés… c'est l'aspect de mon travail qui me plaît le plus.

Animation brought me to Emile Cohl, where I started studying in 2017, first with a Bachelor's in Fine Arts followed by a Master's in Animation.
My graduation movie is about the painter Artemisia Gentileschi, who lived in a time when women's autonomy was almost inexistant. It is a difficult topic that I hold dear, which is shown by the heavy atmosphere full of warm and saturated colours, as well as many claustrophobic close-up shots.
In my personal work, I like to vary my references and mix up the styles depending on the project. Using different techniques, tones and atmospheres is the aspect of my job that I most enjoy.

ArtStation : l_cavallinispeisser
s.cavallinispeisser@etudiants.cohl.fr

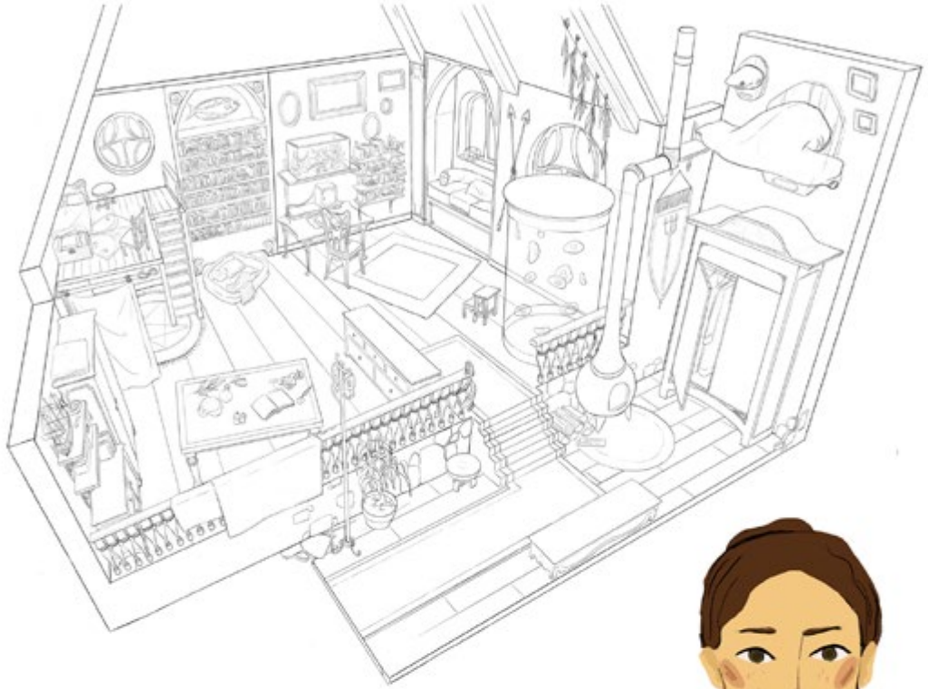
1 - Décor intérieur pour un projet personnel
2 - Étude d'un paysage
3 - Styleframe d'une animation FX
4 - décor pour un projet personnel, décors et recherches du personnage principal pour Artemisia

1



2

3



4

Pauline CHRETIEN

CINÉMA D'ANIMATION

De la fabrication de micros-films sur PowerPoint en sachant à peine lire, au visionnage du making-of de Coraline à sa sortie, ma vocation pour l'animation a discrètement posé bagages dans mon esprit sans que je n'en prenne conscience.
C'est après un bac scientifique en allemand que j'ai finalement compris que ma place était derrière un chevalet ou une peg-bar. Je suis aujourd'hui ravie de mon parcours étudiant et m'apprête désormais à faire le grand saut, avec joie et enthousiasme, dans le monde professionnel. J'aimerais pouvoir concrétiser mes rêves de réalisation, mais également y apporter mes envies plus récentes de projets associatifs.

From the making of very short movies on PowerPoint when I could barely read, to the watching of the Coraline's Behind-The-Scene, my vocation for animation settled in my head without me realizing it. It was only after a scientific Baccalaureate in German that I understood my place was behind an easel or a peg-bar. I'm nowadays more than happy with my student path, and about to get into the professional world with happiness and enthusiasm. I would like to accomplish my dreams of directing, but I also wish to include my more recent envy of associative projects in my work.

Instagram : @paulinectart
paulinectart.com
pauline.chretien@etudiants.cohl.fr

1, 3 - Plans de mon film de fin d'études Les Chaussures de l'Inconnu

2 - Character-Design sur le thème du spectacle

4 - Concept Art pour le Disney Art Challenge Un peu plus près des étoiles

1

2

3

4

Vincent
COUDROY DE LILLE

CINÉMA D'ANIMATION

Passionné de peinture de paysage, mais aussi d'animation, c'est tout naturellement que je me suis épris pour l'animation de décors : les FX, en 2D pour ma part. Ajouté à cela un grand intérêt pour l'ornithologie, et mon film est né, narrant l'histoire d'un merle défiant la pollution sonore des machines dans des décors réalisés à la gouache. J'ai pu affûter mes talents dans ces domaines où j'aimerais m'épanouir plus tard, notamment les FX2D, tout en apprenant le logiciel Harmony, utilisé pour réaliser mon court-métrage.

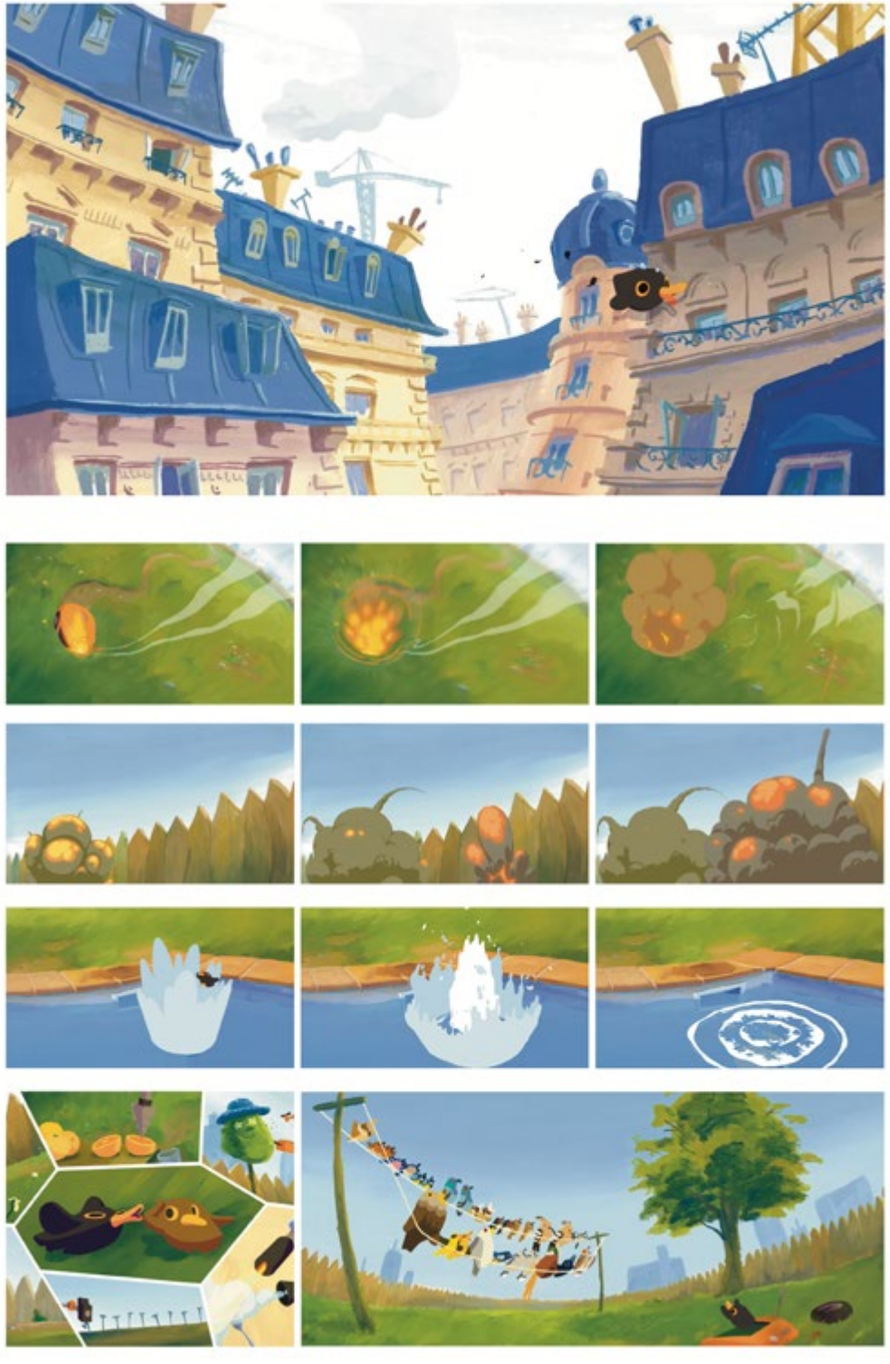
Passionate aboute background painting and animation, it is only natural that I fell in love with what could be described as «animating backgrounds», FX (2D to me). Added to this my interest about birdwatching, and my film was born : the story of a blackbird struggling with noise pollution made by machines, in gouache-painted backgrounds. By this way I could master both my 2DFX and background skills, domains where I would like to work (mostly 2DFX). Plus talking about a subject that I consider, birds decline. I used Harmony to make this movie, so I know TVPaint, Harmony and Animate.

vcoudroydelille.myportfolio.com
v.coudroydelille@etudiants.cohl.fr

1

2

3



4

1 - Recherche de styleframe pour projet de diplôme

2 - Recherche d'ambiance de décor

3 - Illustration pour projet personnel

4 - Recherche de styleframe et character designs pour projet de diplôme, 2DFX pour projet personnel

Titouan CROIZER

CINÉMA D'ANIMATION

Passionné par le dessin et le cinéma depuis mon enfance, je me suis tourné vers l'Ecole Emile Cohl car l'enseignement artistique y est complet et de qualité dans tous les domaines.
Pour mon master, j'ai suivi la voie du cinéma d'animation car il regroupe tous les médias qui me passionnent.
Pour mon film de fin d'études, j'ai décidé d'adapter un roman qui m'a marqué quand j'étais enfant : *Les Chats* de Marie-Hélène Delval. Ceci m'a fait sortir de ma zone de confort, n'étant pas familier des films d'horreur. Au contraire, j'aime être polyvalent, toucher à tout et aborder les différentes étapes de la création.

Passionate about drawing and cinema since childhood, I chose Emile Cohl because the artistic tuition offered is complete and of quality in all artistic fields.
For my Master's Degree, I followed the path of Animation Cinema because it brings together all the media that I am fond of.
For my graduation project, I decided to adapt a novel which had a big impact on me as a child entitled «The Cats» by Marie-Helene Delval. It took me out of my comfort zone, not being familiar with horror movies. Moreover, I like to be versatile, try new things and approach the different stages of creation.

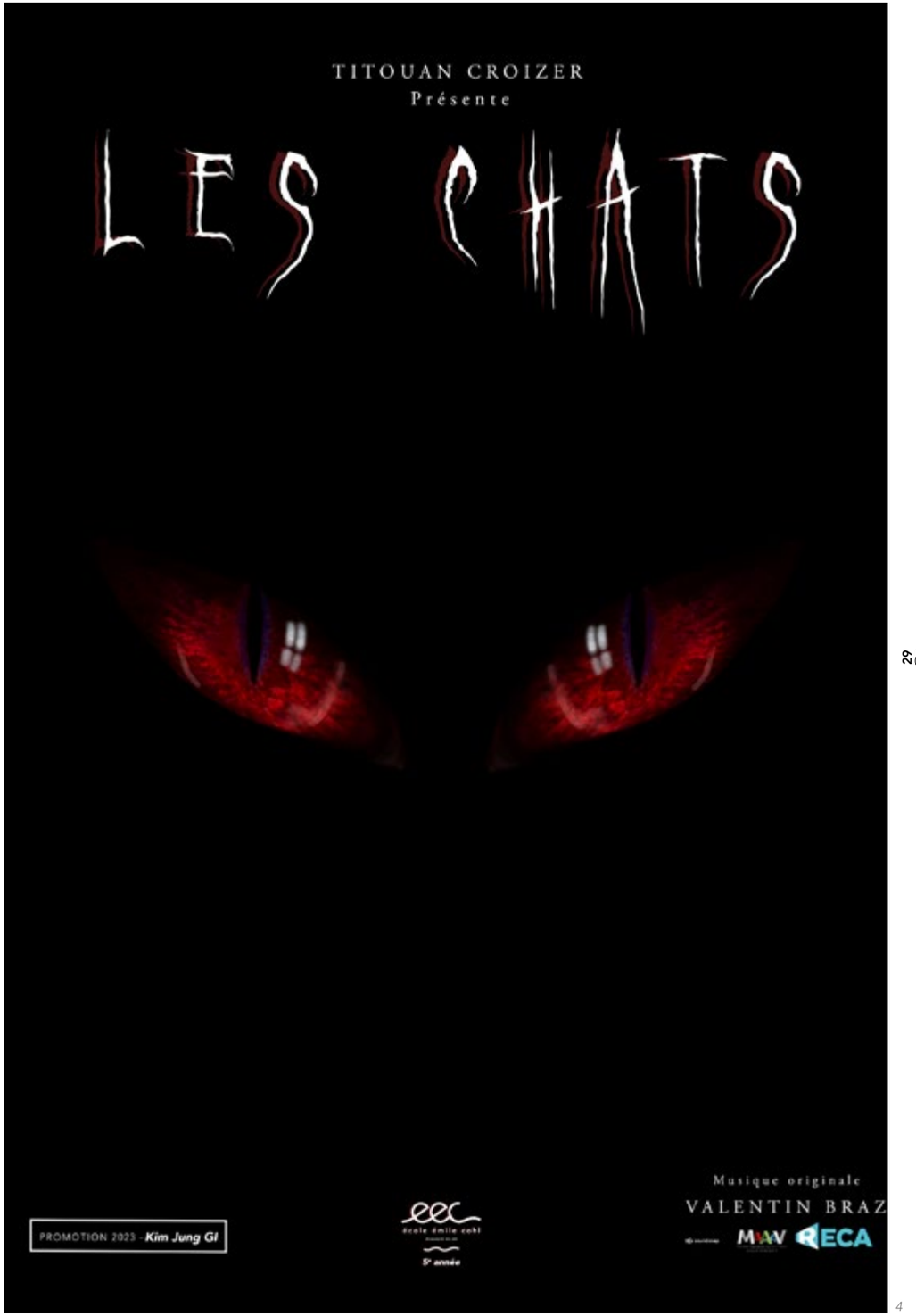
ArtStation : titouancroizer9
Instagram : @croizertitouan
titouan.croizier@etudiants.cohl.fr

1 - Décor pour publicité Néokyo, Un œil sur tout
2 - Composition pour multiplan
3 - Recherche pour mon film de fin d'études Les chats
4 - Affiche de mon film de fin d'études

1

2

3



4

Nicolas DIAZ

CINÉMA D'ANIMATION

J'ai choisi l'École Émile Cohl pour développer mes compétences artistiques et finalement me spécialiser en Cinéma d'Animation. Mon court métrage de fin d'études, *Zico*, parle du deuil et de la façon d'affronter la mort d'un être aimé. J'adore créer des univers, des personnages, des ambiances lumineuses et des palettes de couleur qui transmettent des émotions. Bien que j'aie apprécié tout le processus de création de mon film, le développement visuel était ma partie préférée.
Je souhaiterais travailler dans l'industrie en tant que concept artist, character designer, et faire des recherches visuelles pendant la pré-production de films ou jeux vidéo.

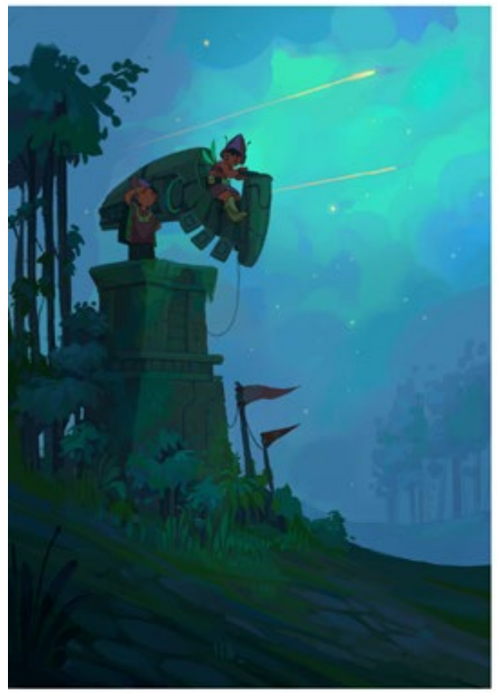
I chose École Émile Cohl to develop my artistic skills and finally specialize in Animation Cinema for my Master's Degree. My graduation short film, Zico, talks about grief and how to deal with the death of a loved one. I love creating universes, characters, lighting moods and color palettes that convey an emotion. Although I have enjoyed the whole process of creating my film, the visual development is my favorite part.
I would like to work in the industry as a concept artist, character designer and do visual research during the pre-production of films or video games.

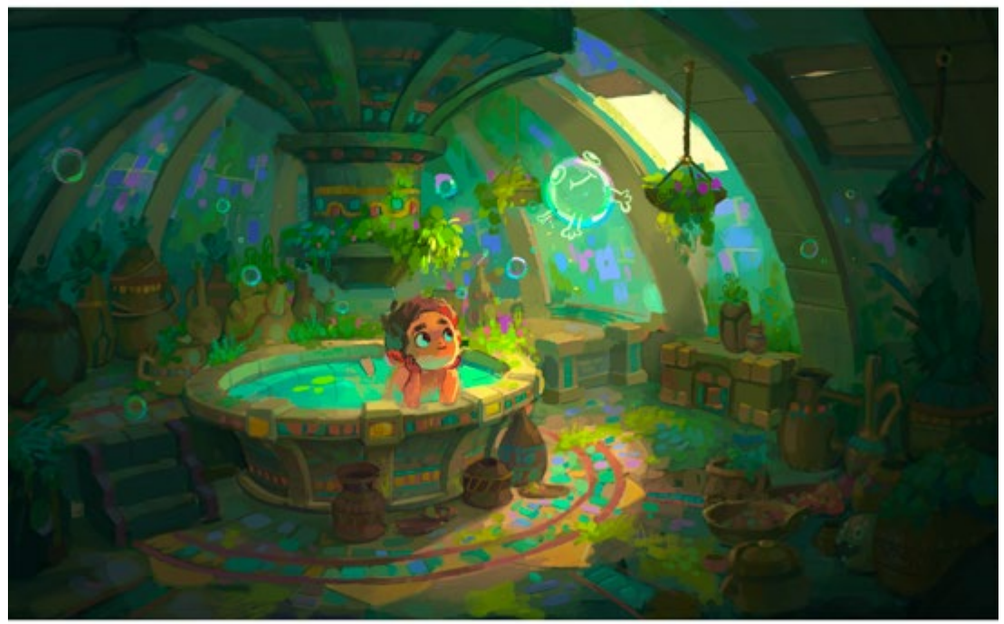
ArtStation : @nicooooiiii
nicolas.diaz@etudiants.cohl.fr

1

2

3





4

1 - Recherche de personnages
2, 3, 4 - Développement visuel, projet personnel

Camille DUPERRAY

CINÉMA D'ANIMATION

Attirée d'abord par la BD, je me découvre un nouvel intérêt à l'Ecole Emile Cohl : et si je faisais de l'animation plutôt que d'en rester spectatrice ? Character designer en herbe depuis l'enfance, voir mes personnages prendre vie est comme un rêve qui se réalise. Mon projet de diplôme, réadaptation du mythe de Pygmalion, me permet de développer mes compétences en animation 2D à travers toutes les étapes de création d'un film.
Travailler l'aspect psychologique d'un scénario à la manière d'un Monster, ou le dynamisme d'une mouvement façon Samurai Champloo, l'animation permet d'explorer tellement de choses. Et je compte en apprendre le plus possible.

Firstly interested in comics, I then discovered a new passion at Emile Cohl School: what if I made animation myself instead of being a mere spectator ? Budding character designer since I was a child, bringing my characters to life is like a dream coming true.
My graduation project, a re-adaptation of the Pygmalion's myth, allows me to develop my 2D animation skills through all the steps of an animation film making. Working on the psychological aspects of a scenario in the way of Monster, or the dynamism of a movement in the Samurai Champloo style, there are so many things to explore in animation and I intend to learn as many as I can.

Instagram : @melos.arts
caduperray.wixsite.com/melos
camille.duperray@etudiants.cohl.fr

1 - Illustration personnelle, character design de deux sportives
2 - Character designs pour un projet en collaboration
3 - Portraits pour des projets personnels
4 - Plans et character designs issus de mon court-métrage de fin d'études Galatée

1

2

3

4

Léo
GAGNAIRE

CINÉMA D'ANIMATION

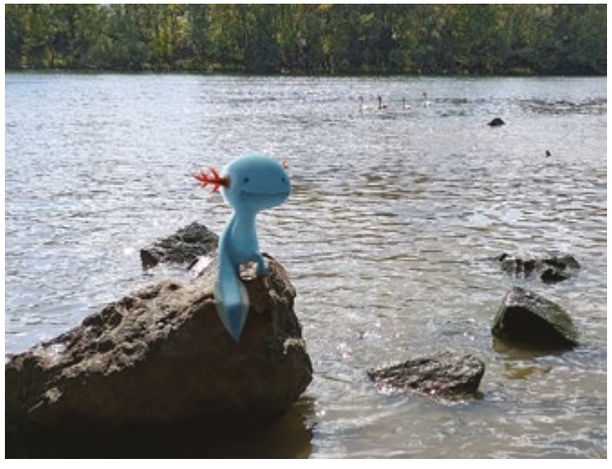
Venant d'un cursus lycéen scientifique, j'ai intégré Emile Cohl en 2018. J'ai décidé de me diriger vers l'animation pour sa capacité à donner vie à des personnages ou un univers.
Dans le cadre de mon diplôme de fin d'études, je raconte une aventure de la Petite Souris des dents et les difficultés de son périlleux métier. En réalisant ce film sur TVPaint, j'ai voulu travailler des visuels fluides et une animation délicate.
Je porte de l'intérêt pour la variété des approches, de la 3D à la peinture réaliste, ce qui me permet d'aborder le monde professionnel avec beaucoup de curiosité et d'ouverture d'esprit.

After a scientific high school, I integrated Emile Cohl School in 2018. I directed myself towards animation because of its ability to imbue life in fictional characters and universes.
In my graduation project, I tell the adventure of the Tooth Fairy (the French Tooth Mouse), and the downsides of her job. Producing this film on TVPaint, I wanted to render fluid visuals and delicate animations.
I show a big interest in variety, from 3D to realistic painting, which let me approach the professional world with much curiosity and openness.

ArtStation : leogagnaire66
Instagram : @leooo_o0o
leo.gagnaire@etudiants.cohl.fr

1 - Illustration digitale, projet de fin d'études
2 - Peinture digitale sur photographie
3 - Cartes de tarot inspirées de vitraux
4 - Illustration de chambre d'enfant, projet de fin d'études

1



2

3

4

Mayan GELUS

CINÉMA D'ANIMATION

Grâce à une année de travail chez McDonald, j'ai pu commencer mes études à Emile Cohl.
Enrichie par mon expérience professionnelle, j'ai su être rigoureuse durant mes études.
Cela m'a permis de me professionnaliser dans les métiers de l'animation et suivre une formation en anthropologie en parallèle.
Après avoir réalisé plusieurs projets, je me suis spécialisée dans la mise en scène et l'animation. J'apprécie également la recherche artistique surtout, le chara-design.
Actuellement, je réalise une adaptation d'*Alice aux pays des merveilles*. Au-delà de la technique, j'essaie toujours de garder une certaine sensibilité dans me traits et ma couleur.

Thanks to a year of working at McDonald's, I was able to start my studies at Emile Cohl.
My professional experience helped me stay rigorous throughout my studies and allowed me to specialize in animation while taking a course in anthropology.
Working on different animation projects, I became fond of staging and animating, but also the artistic research work upstream of production and especially, character design.
Currently, I am working on an adaptation of Alice in Wonderland. Beyond technique, I always try to convey sensibility through my line and my colors.

Instagram : @mayan_gelus
mayan.gelus@etudiants.cohl.fr

1

2

3

4

1 - Charadesign projet personnel
2 - Styleframe projet diplôme Alice
3 - Charadesign, projet personnel
4 - Styleframe et test de chara-design, projet Alice

Corentin GIMENEZ

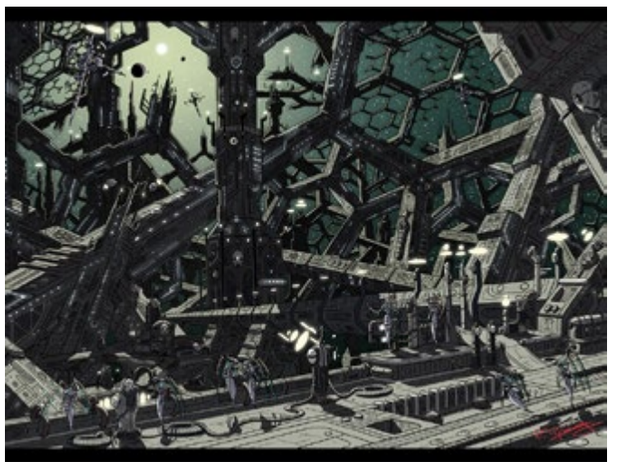
CINÉMA D'ANIMATION

Depuis toujours avec un crayon à la main, le dessin est vite devenu mon principal moyen d'expression. J'intègre alors l'École Émile Cohl afin d'approfondir ma pratique du dessin et je me spécialise en Animation pour apprendre le processus de création d'un film d'animation.
Pour mon diplôme, je raconte l'histoire d'un chevalier-artiste qui doit vaincre un golem afin de récupérer une flamme, seul élément qui lui permettra de s'échapper du monde en ruines dans lequel il se trouve.
À travers ce film en stop-motion, je tiens à montrer que l'art et la créativité artistique sont un bon moyen de s'échapper de la réalité, parfois anxiogène et déprimante.

Since I always had a pencil in my hand, drawing quickly became my main means of expression. I joined Émile Cohl School of Arts in order to deepen my drawing practice and I specialized in Animation to learn the process of creating an animated film. For my graduation project, I tell the story of a knight-artist who must defeat a golem to recover a flame, the only element that will allow him to escape the ruined world in which he finds himself.
Through this stop-motion film, I want to show that art and artistic creativity are a good way to escape from reality, which can be anxiety-provoking and depressing.

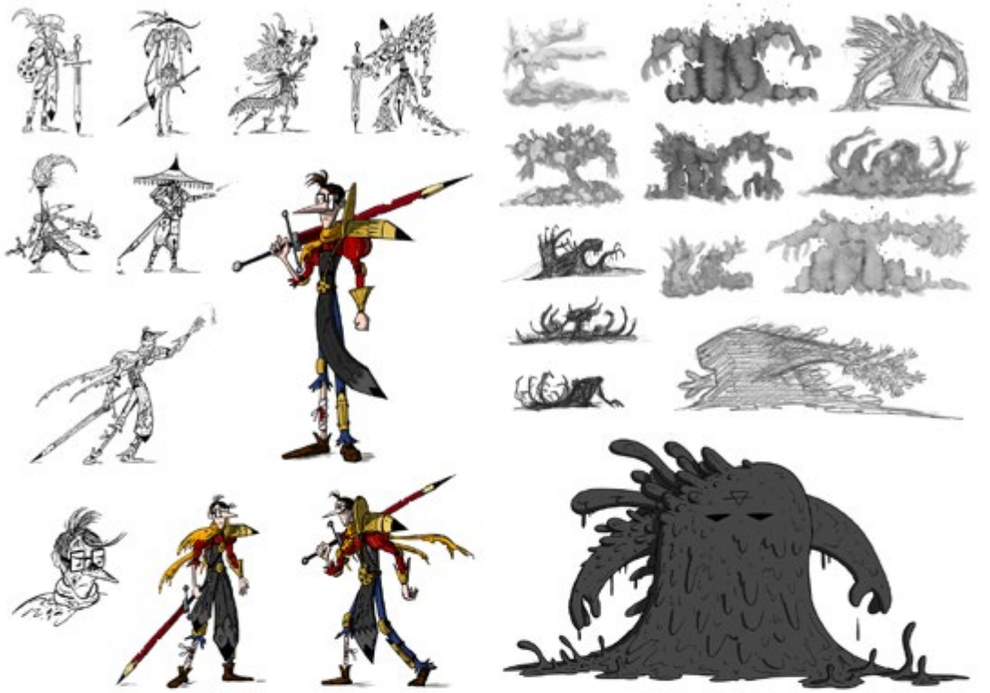
ArtStation : corentingimenez1
Instagram : @corentingi77
corentingimenez.wixsite.com/corentin-gimenez
corentin.gimenez@etudiants.cohl.fr

1



2

3



4

1 - Décor réalisé pour Welcome to your New Adventure

2 - Illustration personnelle, Yielden, le Paradis perdu

3 - Visuel de mon film de fin d'études en stop-motion, FLAMMA

4 - Recherches et visuel de mon film de fin d'études, FLAMMA

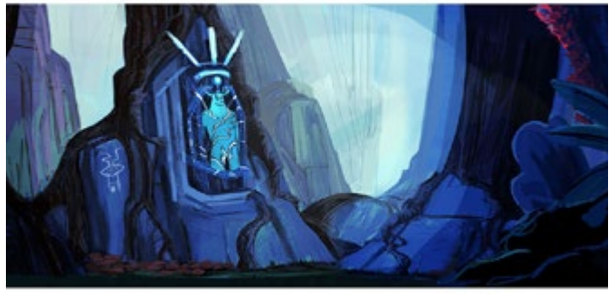
Isadora HOSNI

CINÉMA D'ANIMATION

Voulant mélanger cinéma et dessin, mon objectif principal est de donner vie à des histoires principalement tournées vers le fantastique et la science-fiction, avec des visuels où les couleurs complémentaires sont au-devant la scène.
C'est une passion où mon imagination s'exerce, se libère. Chaque année cette envie ne cesse de grandir. Pour l'instant, j'ai l'occasion de réaliser un court-métrage qui met en scène une course-poursuite entre Lei, Nora et une mystérieuse substance qui se propage dans leur environnement.

Through this desire to stir my passion for films and drawings together, my goal is to bring to life stories in a fantastic and science-fiction universe mostly with complementary colors that form one piece in a nocturnal ambiance.
It's a passion where my imagination can fully be free and every year this desire keeps growing and I can't wait to see how far it can make me go. For now I can direct a short film which tells a story of a high speed chase between Lei, Nora and a mysterious substance that spread everywhere around them.

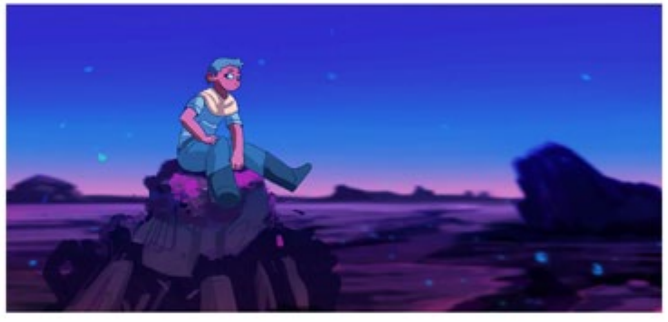
Instagram : @isadorayaki
Behance : isadorahosni
isadora.hosni@etudiants.cohl.fr

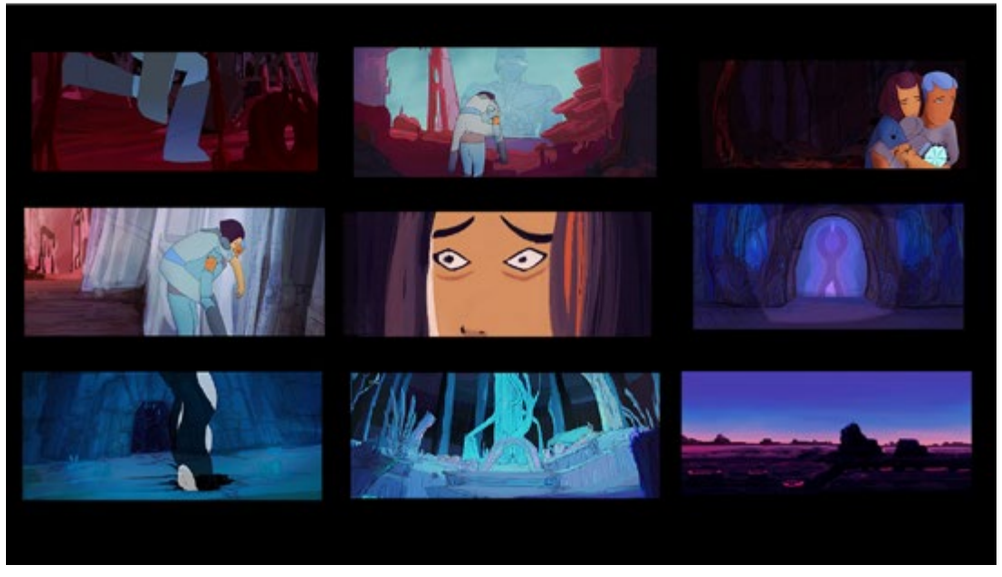


1

2

3





4

1 - Concept, projet personnel
2 - Concept, court-métrage The Right place
3 - Background Superheroes, clip de Vitto Cogono
4 - Concept arts, charadesign et color key

Myriam LEMONNIER

CINÉMA D'ANIMATION

Depuis l'enfance, je n'ai cessé de me nourrir de dessin animé. En intégrant l'école Emile Cohl, je souhaitais me spécialiser dans l'animation 2D, qui combine ma passion pour le dessin et mon attrait pour le jeu d'acteur et la beauté du mouvement.
Amatrice d'Histoire et de fiction, mon court métrage s'inspire du roman Frankenstein pour proposer un voyage temporel et émotionnel. Les thèmes de l'œuvre me permettent d'explorer une palette d'émotions riches et une gestuelle subtile. J'ai choisi une animation au fusain pour un rendu sensible et organique.
Je souhaite continuer à expérimenter des techniques d'animations et faire vivre des histoires !

Since childhood, I have never stopped devouring animated movies. While joining Emile Cohl School of Art, I wished to specialise in 2D animation, which combined my passion for drawing and my fascination for acting and the beauty of movement.
Amateur of History and fiction stories, my short film is inspired by the novel Frankenstein to offer a temporal and emotional journey. The themes of the book allow me to explore a rich emotional palette and a subtle gesture. I chose to animate with charcoal for a sensitive and organic rendering.
I want to keep experimenting with animation techniques and give life to stories!

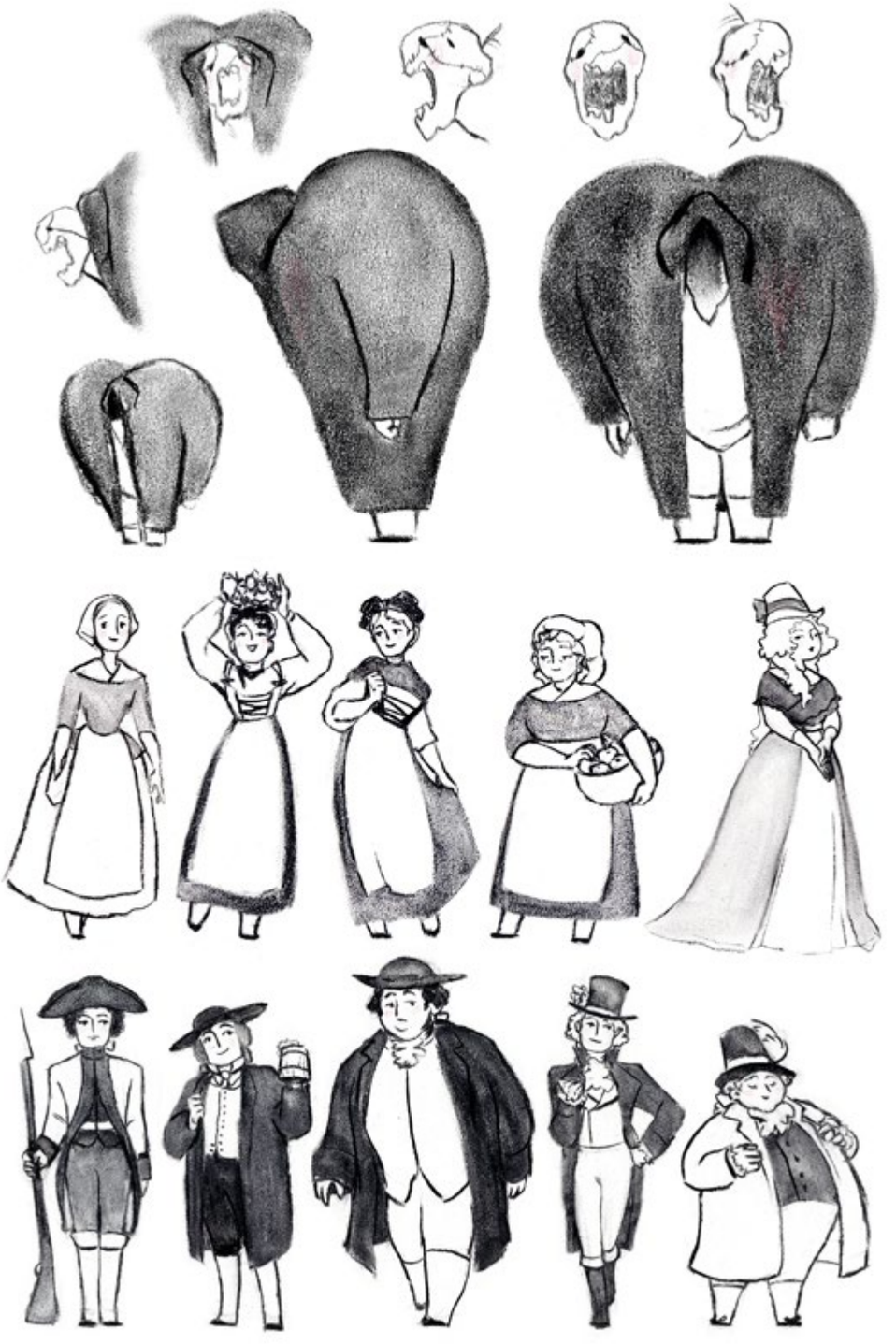
Instagram : @le_mouton_qui_dort
myriam.lemonnier@etudiants.cohl.fr

1 - Recherches pour Crème & Macaron
2 - Character design pour Welcome to your New Adventure
3 - Costume design pour WTYNA
4 - Planche de personnages pour mon film de fin d'études

1

2

3



4

Thelma MICHALET

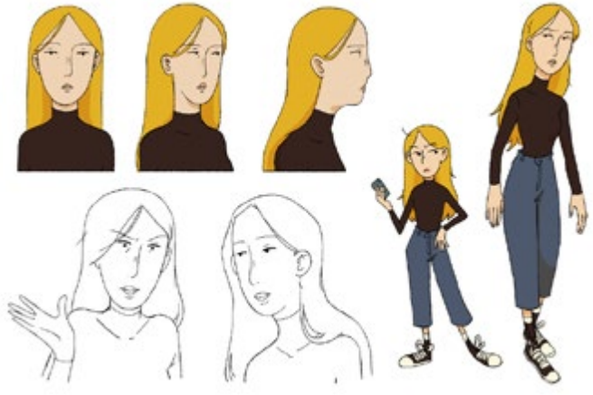
CINÉMA D'ANIMATION

Après avoir obtenu mon bac littéraire, j'ai intégré la première année à Emile Cohl, où j'ai su que je voulais baigner dans l'animation. J'ai donc orienté mes efforts vers le dessin de personnages. Pour mon diplôme, je réalise avec TV Paint un court-métrage d'animation sur un témoignage de violences sexuelles. Mon intention est de dénoncer un vécu, tout en participant à la cause féministe. Je suis productive, j'aime me diversifier tant dans l'illustration que dans l'animation, et j'ai donc appris à varier mon style. Par mes connaissances acquises et mon ouverture d'esprit, j'aspire à la conception de personnages et à la direction artistique.

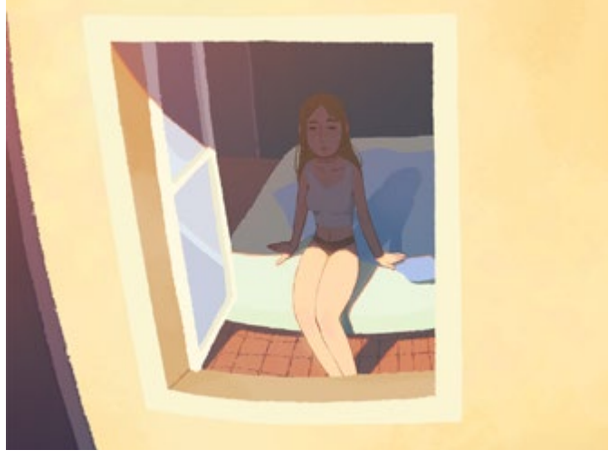
After my high school diploma, I came to Emile Cohl School where I discovered my interest in characters design and creation for animation and spent a lot of time training in this branch.
For my graduation movie, I decided to talk about sexual abuse based on testimonies.
As a feminist, I would like to join the struggle with this movie.
I am very productive and I would like to diversify my style as much in character design as in illustration, to be able to lead an aesthetic by the skills I have acquired.

Instagram : @_kaijusun
thelma.michalet@etudiants.cohl.fr

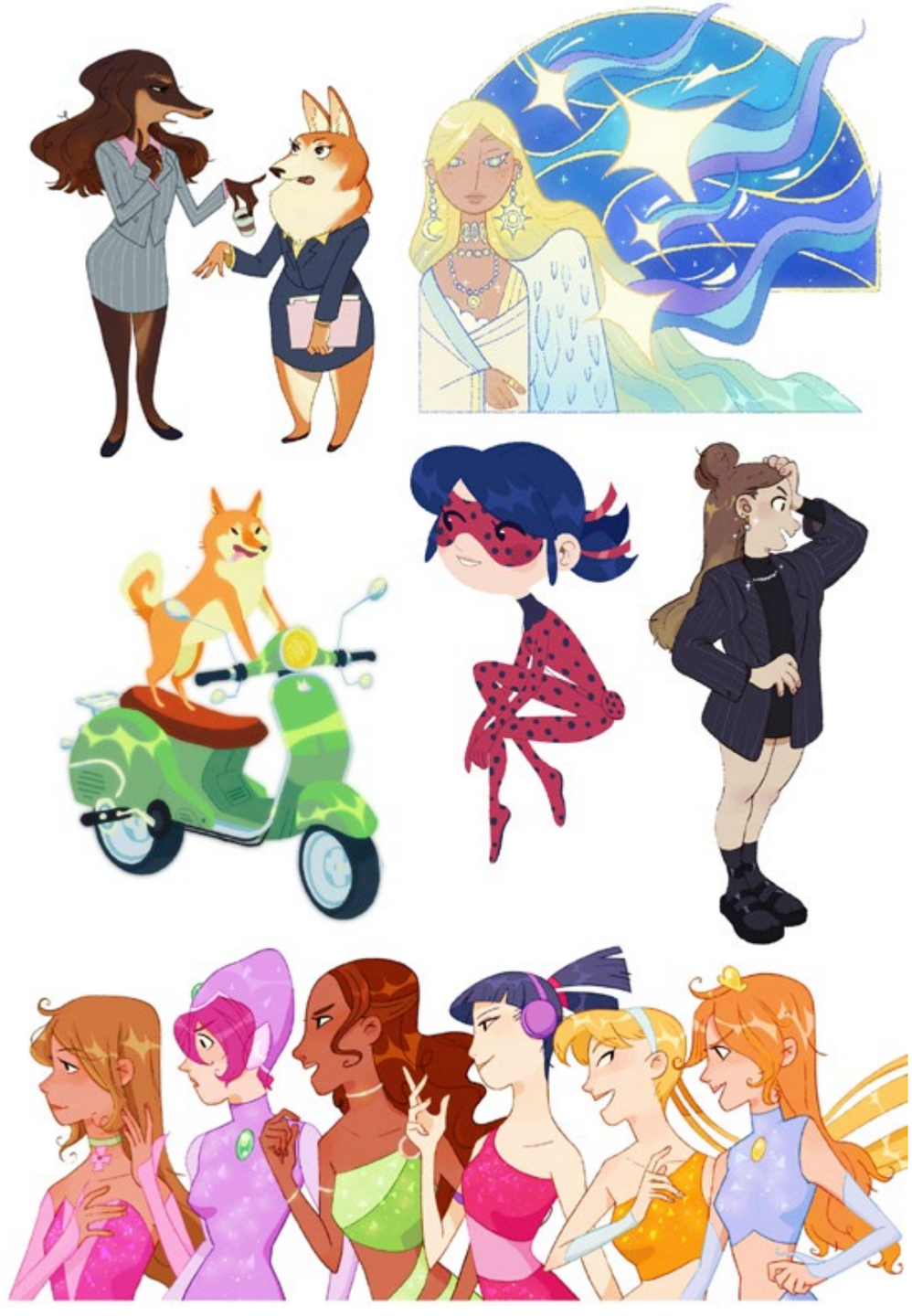
1



2



3



4

1 - Styleframe Sommeil lourd
2 - Planche du personnage principal du film
3 - Illustration du film
4 - Charadesign personnel

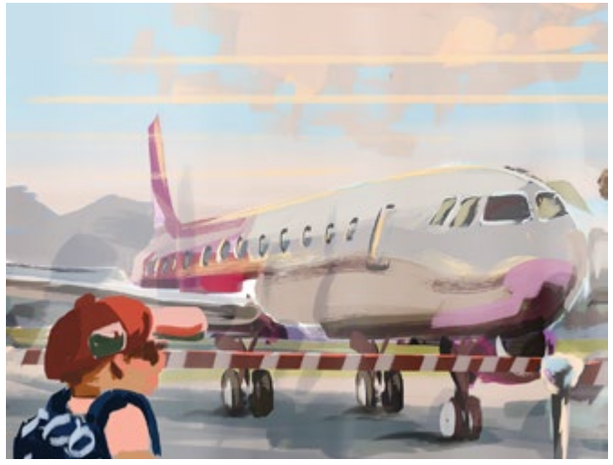
Lola
NACIRI

CINÉMA D'ANIMATION

Native de la région PACA, c'est naturellement que le soleil prend une place décisive dans mon identité. Inspirée tant par les voyages que par les langues étrangères, les relations humaines, les souvenirs ou encore le cinéma, ma personnalité est un tout que j'essaie de retranscrire dans mes différents projets.
Particulièrement sensible aux non-dits, j'aime la subtilité d'une composition bien réfléchie, d'un mouvement candide qui en dit long sur le passé de quelqu'un.
Quant à mon avenir professionnel, je souhaite continuer à faire vibrer formes et couleurs sur vos écrans via l'animation et exporter notre fameuse French touch à l'international.

As a child of the Mediterranean, the sun is naturally embedded in my identity. I am inspired as much by foreign languages, human relationships and cinema or by my past travels as I always try to reflect on who I am in my different projects.
Greatly moved by the implicit, I am an admirer of the subtlety of well-thought compositions, of candid movements that reveal the multitudes of someone's past.
Regarding my professional future in animation, I aspire to keep making forms and colors vibrate on your screens and I am excited to export my French touch internationally.

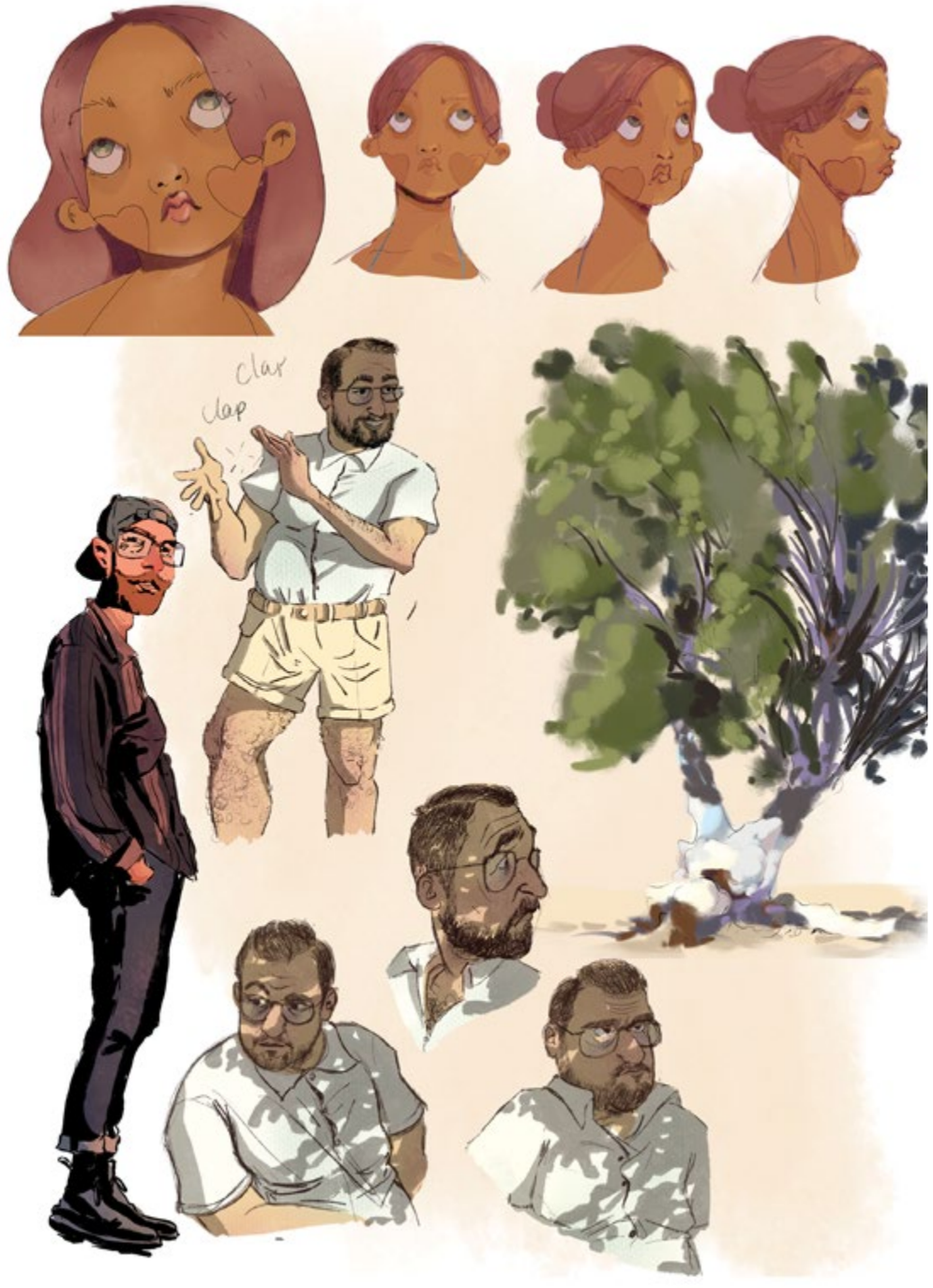
Instagram : @lola_naciri
lola.naciri@etudiants.cohl.fr



1

2

3



4

1 - Recherche de direction artistique sur le thème de l'été – AEROPORT

2 - Screenshot tiré d'une animation de vague - pastel et digital

3 - Recherche de direction artistique sur le thème de l'été – PETANQUE

4 - Personnages et summer vibe

Colette NATRELLA

CINÉMA D'ANIMATION

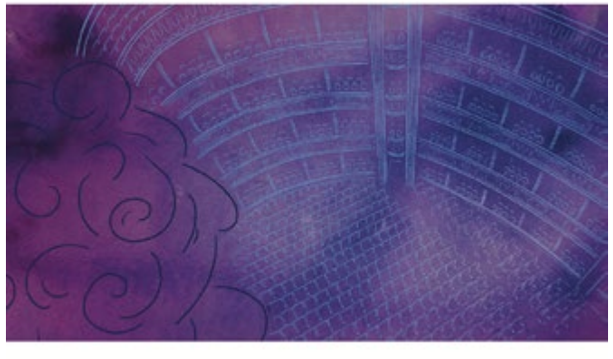
Passionnée par la narration, je me suis spécialisée en animation à l'Ecole Emile Cohl après avoir fait une prépa littéraire. J'adore aussi observer comment le langage corporel révèle la personnalité des gens. Mon film de fin d'études évoque cela avec tendresse et humour. Il se déroule dans un théâtre et montre uniquement le public. Ma pratique de la danse, que je n'ai jamais arrêtée, m'a donné une approche unique de l'animation. Muée par un constant désir de rencontre et d'apprentissage, l'animation et le storyboard me motivent infailliblement : j'y suis sans cesse confrontée à de nouveaux styles, histoires et mouvements.

Passionate about storytelling, I studied literature before specializing in animation at Emile Cohl. I also love observing how body language reveals people's personality and my graduation movie depicts this with tenderness and humour. It takes place in a theatre and focuses on the public only. My passion for dance, which I never stopped practicing, has given me a unique approach on rhythm and movement. I am driven by a constant desire to learn, which makes animation and storyboard a perfect challenge for me: it always confronts me to new styles, new stories and new movements.

colettenatrella.myportfolio.com
colette.natrella@etudiants.cohl.fr

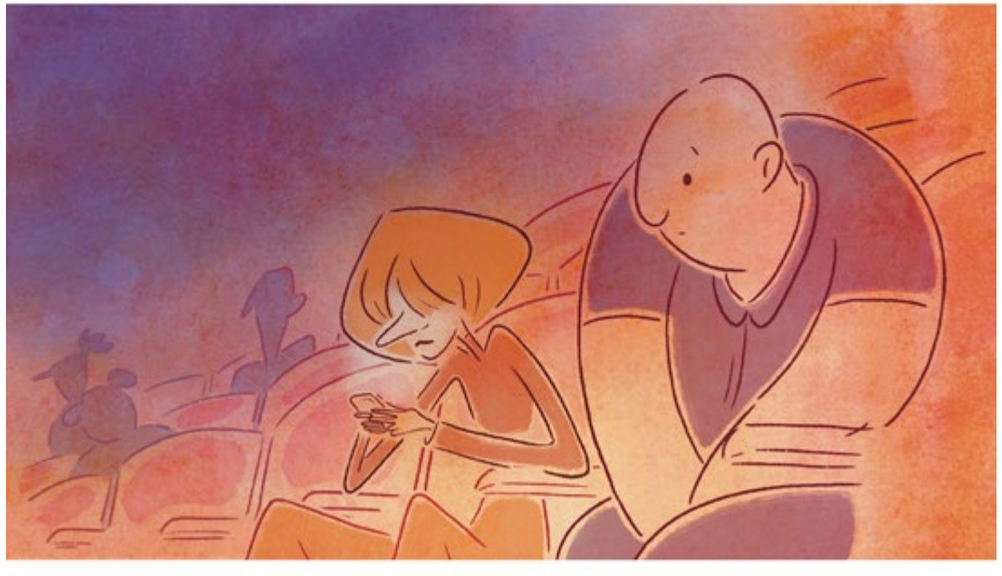
1

2



3

4



1 - Recherches de personnages
2, 3, 4 - Extraits de Votre attention s'il vous plait

Laure
OUSACI

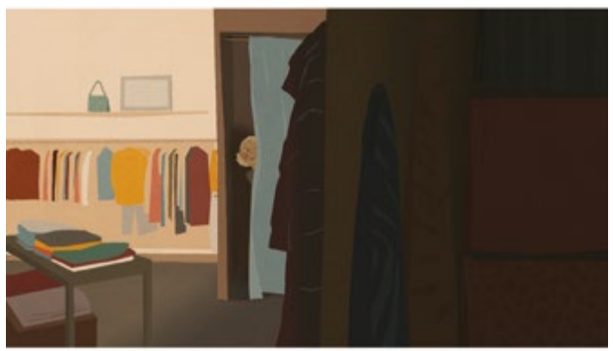
CINÉMA D'ANIMATION

Après un cursus en Architecture à Paris, j'intègre l'Ecole Emile Cohl afin de me spécialiser en dessin d'animation. Au cours de cette formation, je découvre une technique exigeante qui me passionne, aux possibilités infinies. Aujourd'hui, je prépare mon diplôme de fin d'études et je me frotte au processus complet de la création d'un film. J'y explore les thématiques de la jeunesse, de l'amitié, et des conflits intérieurs. Cette histoire intimiste sera réalisée en animation 2D, combinant le dessin traditionnel et digital. Curieuse et forte de mes précédentes expériences, j'aborde le milieu de l'animation de façon professionnelle et engagée.

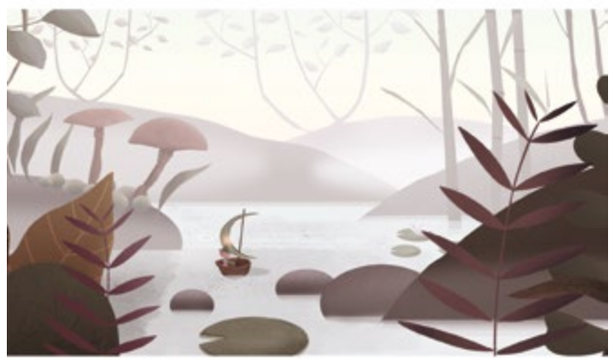
After studying Architecture in Paris, I joined the Emile Cohl School to pursue a Master in Animation. During these few years, I have discovered a demanding technique which fascinates me, with infinite possibilities. Today, I'm preparing my graduation project and working on the complete process of creating a film. I am exploring the themes of youth, friendship, and inner conflicts. This intimate story is realized in 2D animation, combining traditional and digital drawing. Curious, enthusiastic and skilled thanks to my previous project experience, I approach this sector in a professional and committed way.

Instagram : @laure.osc
laure.ousaci@etudiants.cohl.fr

1



2



3

4

1 - DA provisoire, projet de diplôme
2 - DA provisoire, projet de diplôme
3 - Projet personnel
4 - Expérimentations et DA, projet de diplôme

Kimon PAPADATOS

CINÉMA D'ANIMATION

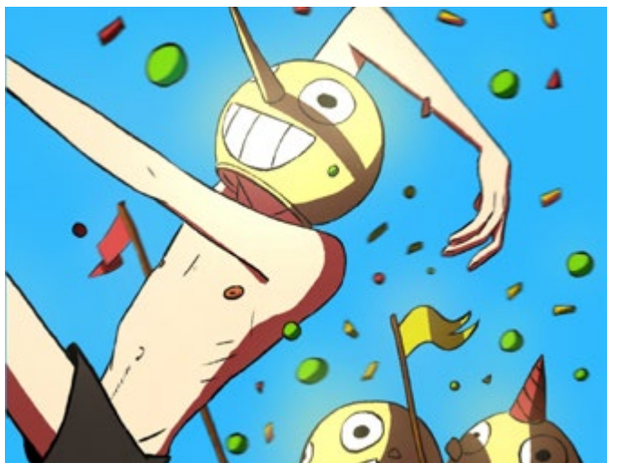
J'ai grandi dans une famille franco-grecque et j'ai obtenu mon bac à Athènes. Ayant des parents bédéistes, j'ai su très jeune que je voulais travailler dans le milieu du dessin. Je suis donc arrivé en France pour intégrer L'Ecole Emile Cohl. Aujourd'hui en 5e année animation, j'aimerais travailler dans ce milieu. Étant plus à l'aise avec le cartoon, j'ai décidé cette année de sortir de ma zone de confort pour réaliser un film racontant une histoire de mon grand-père lors de l'occupation nazie en Grèce. J'aimerais devenir animateur et character designer, mais j'aime également faire des bandes dessinées.

I grew up in a half French-half Greek family and I obtained my baccalaureate in Athens. Having parents who worked in animation and comics, I knew very young that I wanted to work in the world of drawing. So I arrived in France to join the Emile Cohl School and I am currently specializing in animation. Being more familiar with the cartoon style, I decided this year to step out of my comfort zone to make a semi-realistic film telling my grandfather's story during the Nazi occupation of Greece. I would like to become an animator and character designer, but I also enjoy making comics.

Instagram : @_kiimun
kimon.papadatos@etudiants.cohl.fr

1

2



3

4

1 - Illustration personnelle, sorcière
2 - Character design, pêcheur
3 - Illustration personnelle. Ambiance de fête
4 - Personnages et scène de poursuite

Nino PERON

CINÉMA D'ANIMATION

Après une MANAA à l'ESMA afin de définir si l'animation me plaisait, je suis entré à l'Emile Cohl. Je me suis spécialisé dans le décor. Ma première expérience chez Blue Spirit sur *le Voyage du Prince* en tant que décorateur sa définitivement confirmé mon désir de poursuivre dans ce domaine. Après une césure qui m'a permis de voyager, enrichissant mon imaginaire, et de travailler sur des productions telles qu'*Artic Explorer* ou encore *Descendant*, je suis revenu en master poussé par le souhait d'être réalisateur. Méticuleux, enthousiaste, curieux, j'ai hâte d'être au service de productions et d'équipes ayant pour objectifs : rêver, découvrir et instruire.

After a MANAA at ESMA to be sure cartoon was my way, I entered Emile Cohl. I specialized in the background. My first experience at Blue Spirit Studio on Le Voyage du Prince definitively confirmed my desire to keep going in this field. After a break in my studies that allowed me to travel, enriching my imagination, and to work on some productions as Artic Explorer or Descendant, I resumed for the master pushed by the wish to be movie director. Meticulous, enthusiastic, curious, I am eager to be at the service of productions and teams who have the same goal as me: dream, discover and teach.

ArtStation : ninoperon
nino.peron@etudiants.cohl.fr

1

2

3

4

1 - Décor, projet de court métrage personnel.

2 - Décor, court métrage pour projet Paris/Lyon/Singapour.

3 - Illustration, concept personnel.

4 - Concept/Recherche, projet court métrage personnel

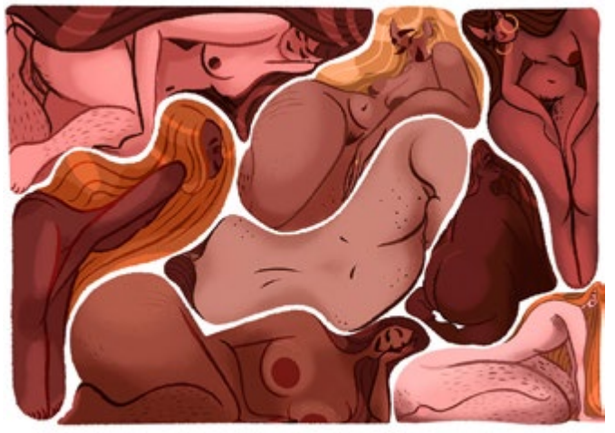
Hortense PROUHEZE

CINÉMA D'ANIMATION

Fraîchement diplômée de l'Ecole Emile Cohl en 2018, je décide d'employer ma licence en devenant caricaturiste à l'étranger. Après 4 années entre Japon et Etats-Unis, je réintègre l'école en master. Riche de ces années de caricature, mon travail s'est peuplé de formes et couleurs chatoyantes que j'aimerais continuer d'explorer dans le design de personnages ou de décors.
Dans mon film de fin d'études, *Uma Casa Portuguesa*, je raconte l'histoire de ma famille immigrée. Ce qui m'a permis un travail introspectif et de mémoire. Par l'intermédiaire des Azulejos, j'espère réussir à évoquer la complexité de l'identité des migrants en France.

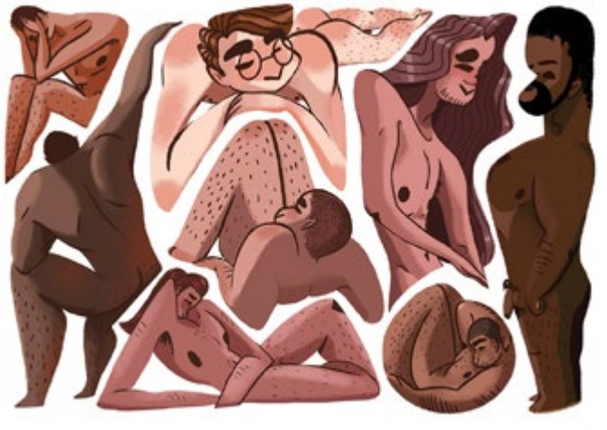
Immediately after graduating from Emile Cohl School in 2018, I decided to put my Bachelor of Arts to use by becoming a caricaturist abroad. After 4 years between Japan and the United States, I returned to complete my master's degree. Rich from caricature experiences, my work is now full of colorful and voluptuous shapes that I would like to explore further through Character Design and Background Concepts.
In my thesis film Uma Casa Portuguesa, I tell my migrant family's story, self-reflecting and paying tribute to their history. With the use of Azulejos, I wish to call to mind the complex tapestry of immigrant identities in France.

Instagram : @bradypuce
hortense.prouheze@etudiants.cohl.fr

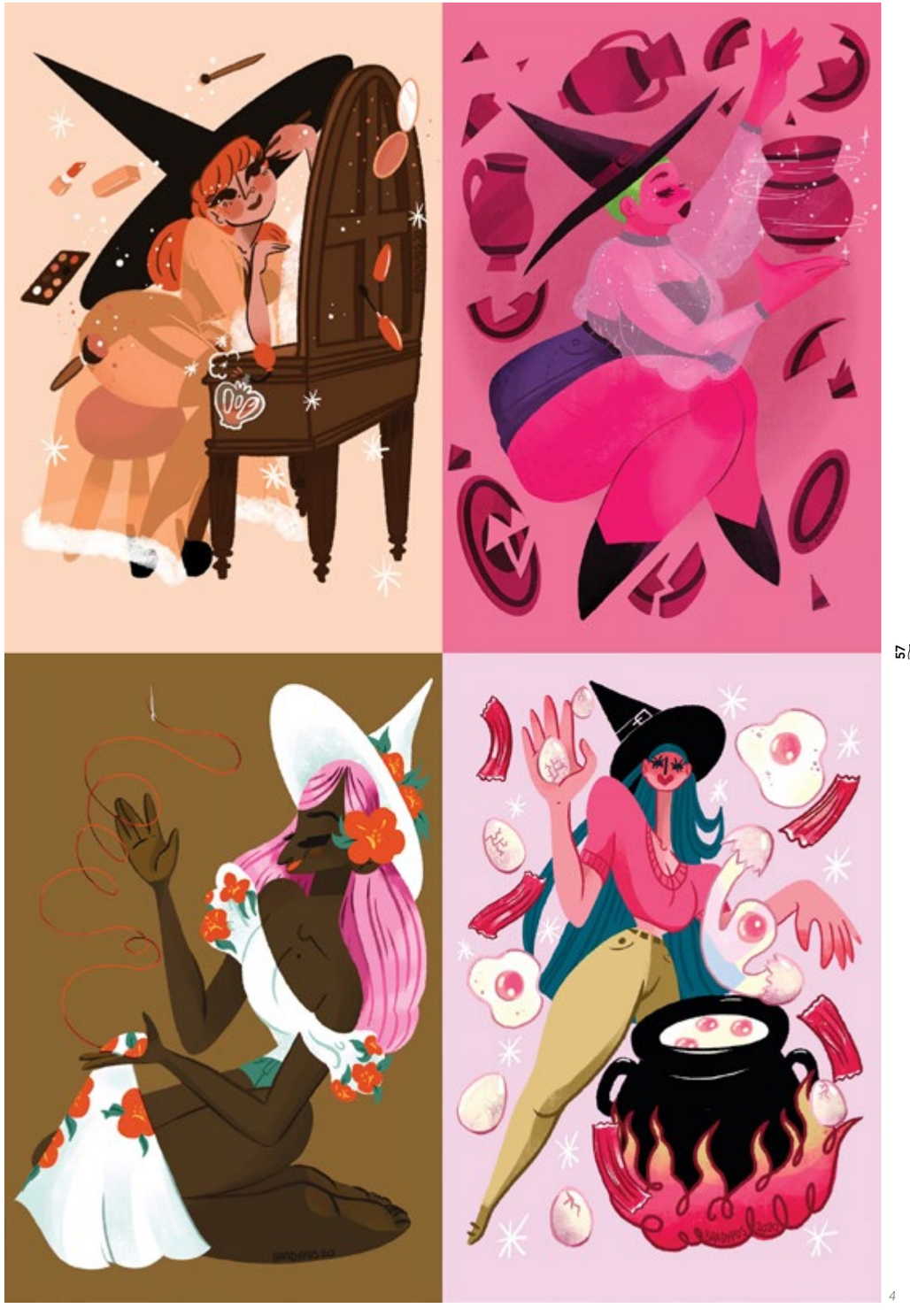


1

2



3



4

1 - Femmes
2 - Zodiac chinois
3 - Hommes
4 - Witch and craft

Elisa
TIOZZO

CINÉMA D'ANIMATION

De nature curieuse, en entrant en prépa, j'ai adoré l'approche pluridisciplinaire de Cohl. Notamment la sculpture, la peinture, surtout murale. Je me suis ensuite spécialisée en animation, principalement dans les décors 2D. En 4e année, j'ai co-réalisé deux courts métrages : GRRRibouille!! et Overheating. Pour mon film de diplôme Maman & Moi et ça…, là encore, j'essaie de nouvelles approches en travaillant en marionnettes Stop Motion et 2D. Enfin, j'ai eu la chance d'être jury du 43e Festival du Film Court de Villeurbanne. Ces projets m'ont donné une vision globale du secteur de l'animation. J'ai hâte d'en apprendre plus en studio.

When I joined Cohl in 2017, I immediately loved the multidisciplinary approach. Being very curious, I was particularly interested in sculpture, painting, especially murals. Then, I specialized in Animation and focused on 2D background painting. Last year, I made two short movies in groups: GRRRibouille!! and Overheating. Eager for more, in my graduation film, Mom & Me, and that…, I experiment with Stop Motion puppets and 2D. This year, I was a jury member at the 43th Villeurbanne Short Film Festival. All these experiences have given me a broad understanding of Animation and the professional skills required to continue learning and growing in a studio setting.

Instagram : @elisatiozzo9
elisatiozzo.com
elisa.tiozzo@etudiants.cohl.fr

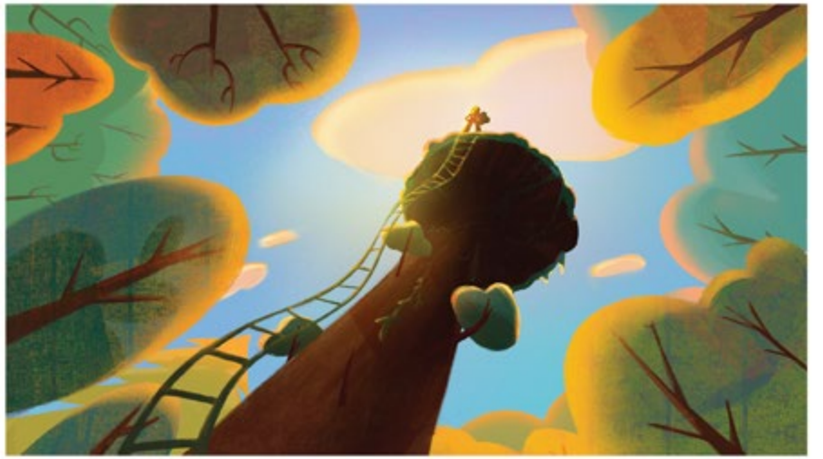
1, 2, 3 - Film de diplôme Maman & Moi, Et ça…
4,5,6 - GRRRibouille !!, Court métrage Tiji, Espoirs de l'Animation ; Proche des Nuages, Projet personnel ; Overheating, Court métrage festival d'Annecy, projet Paris\Lyon\Singapour

1

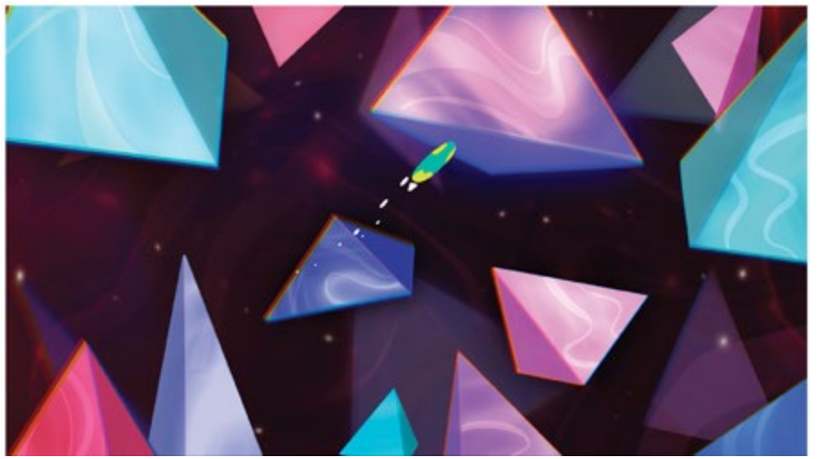
2

3

4



5



6

Paul
TRAN CONG

CINÉMA D'ANIMATION

Au terme d'un an de classe prépa à l'Atelier de Sèvres, j'ai intégré Emile Cohl où je me suis spécialisé en cinéma d'animation. L'école m'a permis de perfectionner mon dessin puis de comprendre et maîtriser les différentes étapes de réalisation d'un film.
J'apprécie particulièrement le travail de storyboard et les questions de mise en scène, et j'aimerais continuer à m'améliorer dans ce domaine. Je travaille actuellement sur un court-métrage de science-fiction, genre que j'aime particulièrement, d'après une nouvelle de Philip K.Dick.

After a preparatory year at Atelier de Sèvres, I joined Emile Cohl where I specialized in animation. It allowed me to improve my drawing skills and then understand and master the different stages of film production. I'm particularly interested in storyboarding, and I would like to continue to improve in this field. I am currently working on a sci-fi short, a genre I've always loved, based on a novel by Philip K. Dick.

Instagram : @tounkane
paul.trancong@etudiants.cohl.fr

1

2

3

4

1 - Layout pour mon film de fin d'études
La fourmi électrique

2 - Recherche de décor pour
La fourmi électrique

3 - Styleframe pour une animation personnelle

4 - Recherches de personnages pour
La fourmi électrique

Léa
VIDAL

CINÉMA D'ANIMATION

Une fois sortie du lycée, j'ai décidé de faire un métier artistique. Après une année de prépa Beaux-Arts à Nice, j'ai intégré l'Ecole Émile Cohl puis continué sur un master en animation 2D pour créer mon propre film.
L'histoire de ce film est basée sur la difficulté à s'ouvrir aux autres. On suit Rami, une jeune femme ayant du mal à s'exprimer, qui est guidée par un étrange programme qui ne veut que son bien. Animé sur TVPaint, le style est simple et lisse, contenant des éléments graphiques rappelant un système informatique.
Avec ce projet, je veux développer mes capacités et mon savoir dans le domaine de l'animation.

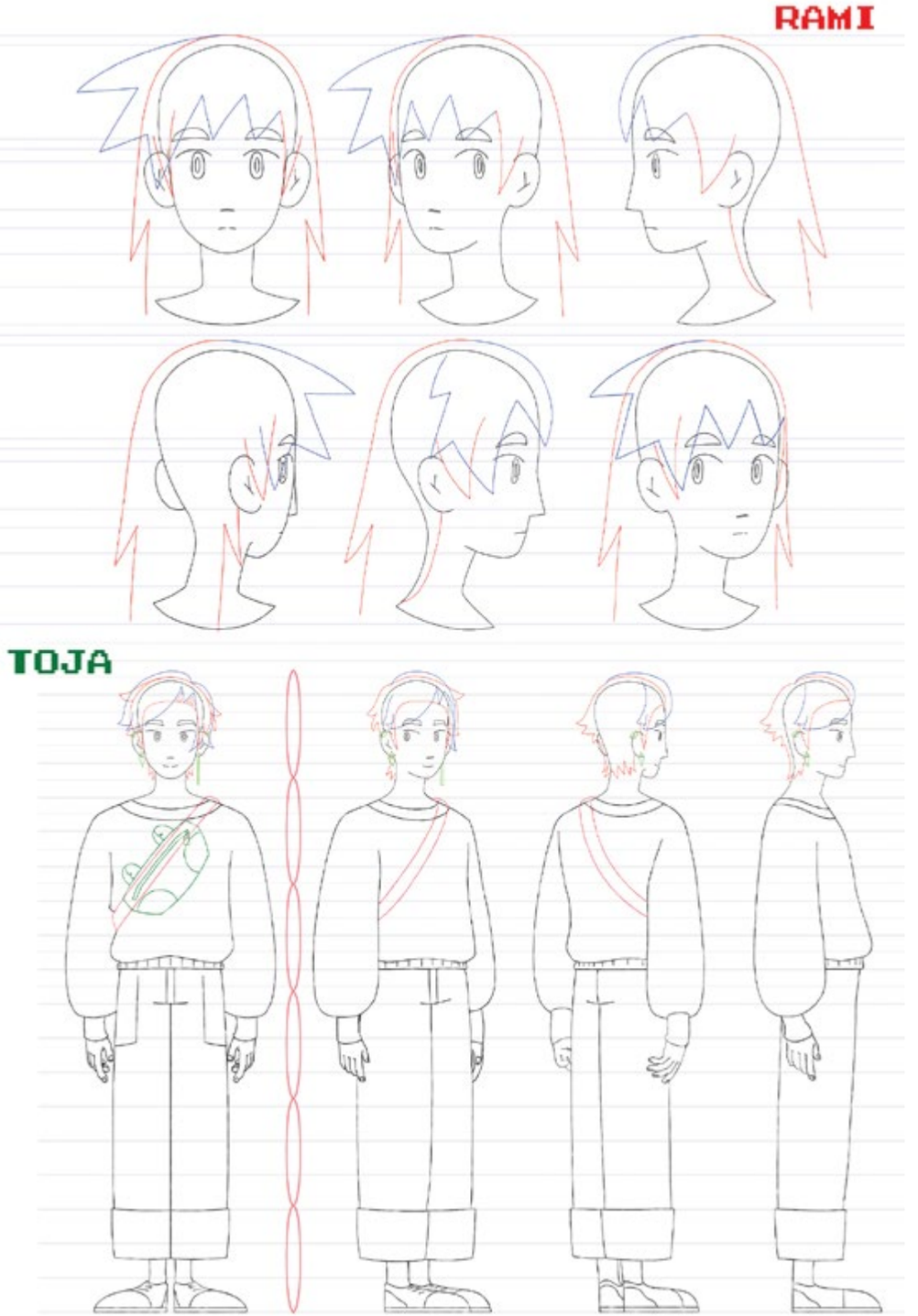
After my high school graduation, I decided to follow a career in arts. Completing a Foundation Year in Fine Arts in Nice, I applied for Émile Cohl School, then pursued a Master in 2D Animation to create my own short film. The story of my movie is based on the difficulty to open up to others. We follow Rami, a young woman struggling to express herself. She will be guided through dimensions by a strange system which only wants her own good. Animated on TVPaint, the style is simple and smooth with graphic elements reminding of a computer system. With this project, my goal is to develop my skills and knowledge in the animation field.

Instagram : @bouquignol
lea.vidal@etudiants.cohl.fr

1

2

3



4

1, 2, 3 - Screenshot de mon film de fin d'études
4 - Charasheets des personnages principaux

Jiyoung YOON

CINÉMA D'ANIMATION

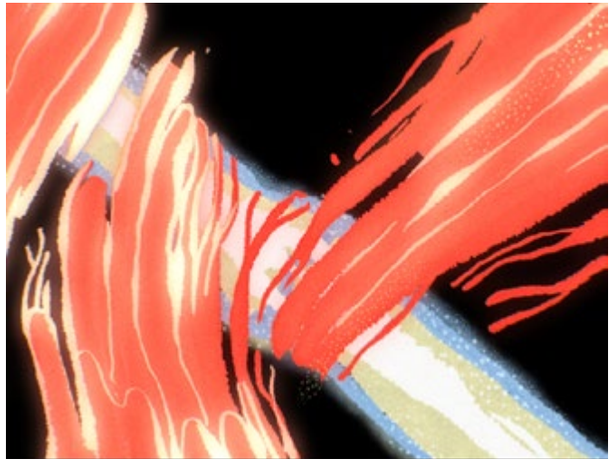
Sud-Coréenne, je suis venue en France pour intégrer l'École Émile Cohl afin de me spécialiser en cinéma d'animation. Mon projet de fin d'études est un court-métrage de 3 minutes sur TVPaint, sous forme de thriller, racontant une de mes expériences personnelles lors de ma première année en France. Ambitieuse, dotée d'un esprit curieux et ouvert, je souhaiterais travailler sur divers projets en animation et en illustration, notamment des histoires matures et ambitieuses.
Aimant beaucoup dessiner des animaux, je m'intéresse aussi à l'adaptation de contes mettant en scène des animaux dans les différentes cultures.

I came from South Korea to do a Master's in Animation at Emile Cohl School in order to specialize in animation movies. My final project is a 3-minute short film on TVPaint, as a thriller, telling one of my personal experiences during my first years in France.
Ambitious, with a curious and open mind, I would like to work on various projects in animation and illustration, especially mature and ambitious stories.
As I like drawing animals a lot, I am also interested in adapting animal stories from different cultures.

Instagram : @bowl_yoon
rhdiddl1133.wixsite.com/jiyoungyoon
jiyoung.yoon@etudiants.cohl.fr

1

2



3

4

1 - Character Design, Chien de feu
2 - Illustration personnelle, Guerre de chats
3 - Illustration personnelle, Résurrection
4 - Personnages et recherches de décors pour mon film de fin d'études Derrière la porte

Clara ZANGERLIN

CINÉMA D'ANIMATION

J'ai choisi Emile Cohl pour ses formations entre expression visuelle et création d'univers et de scénarios, sujets qui m'intéressent depuis toujours avec le dessin. Sensible au mouvement du corps dans l'espace par ma pratique de la danse, je me tourne vers le cinéma d'animation, pour ses questions d'acting des personnages, de rythme des plans, porteurs d'intentions, d'émotions, ainsi que son lien avec le son qui nous apporte tous les outils pour immerger le spectateur dans l'histoire.
Mon projet de diplôme s'inspire du mythe d'Arachné et dépeint la lutte entre la production d'un art pour plaire au public et d'un art pour s'exprimer librement.

I chose Emile Cohl for its mixture of visual expression and creation of universes and scenarios, subjects that have always interested me with drawing. Caring about the body movement in space thanks to my passion for dance, I directed myself towards Animated Film, for its questions of characters acting, rhythm of the shots, bearers of intentions, emotions, and also for its relation to sound which brings us all the tools to immerse the viewer in the story.
My graduation project is inspired by the myth of Arachne and depicts the struggle between the production of art to please the public and art to express oneself freely.

ArtStation : alfhilde
Instagram : @alfhilde
clara.zangerlin@etudiants.cohl.fr

1

2

3

4

1 - Recherche projet de fin d'études
2 - Yuming Li Draw this in your style
3 - Barde
4 - Recherches du projet de fin d'études et dessin divers

TRAVAUX DE 5E ANNÉE

2022-2023

CYCLE 2
ÉDITION MULTIMÉDIA

Mathilda ABOU-SAMRA

ÉDITION MULTIMÉDIA

Après avoir passé une année compliquée en animation 3D, je me suis rendue compte que ce que je voulais vraiment faire c'était de l'illustration et de la bande dessinée. J'ai donc intégré l'Ecole Emile Cohl, obtenu ma licence et j'ai poursuivi mon cursus dans le master Edition Multimédia. Dans mon travail, je mélange une approche traditionnelle et numérique. J'essaie d'allier la praticité du numérique avec l'individualité des aquarelles. Je travaille sur l'adaptation illustrée du roman *Suzuran* d'Aki Shimazaki, où je développe mon univers et lui donne du sens. Je suis très excitée à l'idée d'en faire mon métier et de continuer mon chemin d'artiste.

After spending a complicated year in 3D Animation, I realized that what I really wanted to do was illustration and comics. So I applied at Emile Cohl, obtained my degree and continued my studies in the Multimedia Edition Master. In my work I mix a traditional and digital approach, and I try to combine the practicality of digital with the individuality of traditional watercolors. I am working on the illustrated adaptation of the novel Suzuran by Aki Shimazaki, trying to develop my art style and to find deeper meaning in my work. I'm very excited about the idea of making it my profession and continuing my path as an artist.

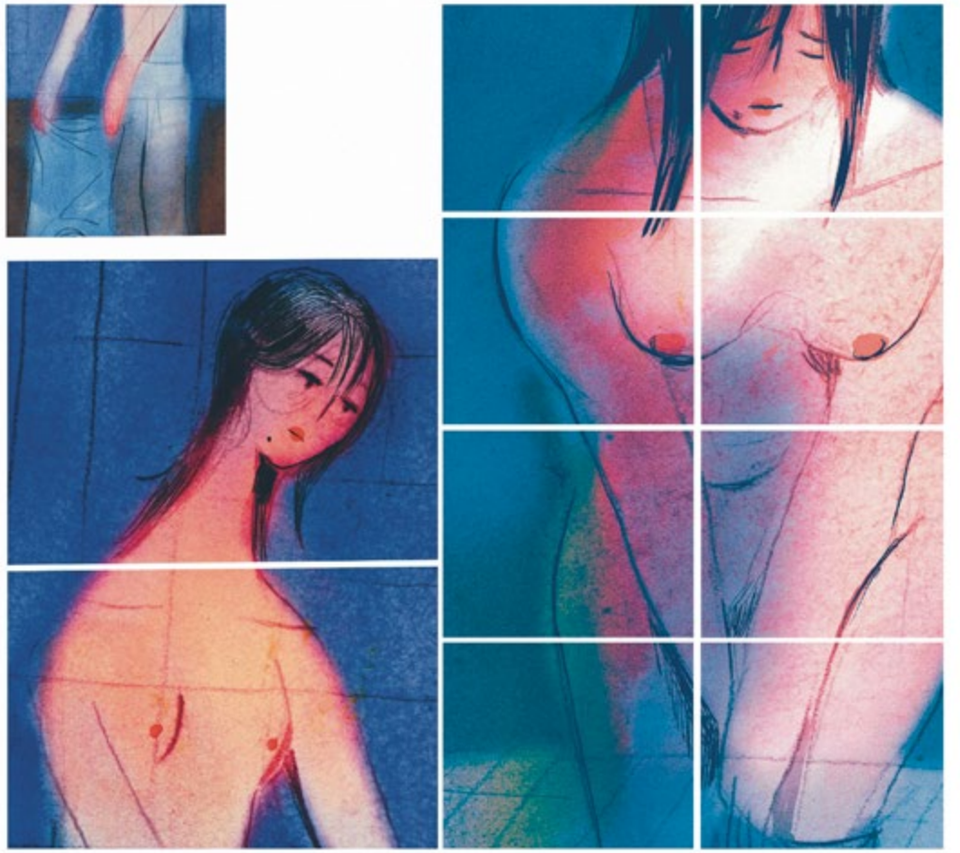
Instagram : @samra.mathilda
mathilda.abousamra@etudiants.cohl.fr

1 - Anzu de nuit - Projet de diplôme
2 - Anzu et Yûji - Projet de diplôme
3 - Repas du soir - Projet de diplôme
4 et 5 - Anzu avant le bain et restaurant - Projet de diplôme

1

2

3



4

5

Victor BERNARD

ÉDITION MULTIMÉDIA

Après un master de recherche en Art contemporain à Saint-Etienne, j'ai eu envie de raconter par le dessin. Mon univers graphique s'intéresse au fantastique, aux monstres et aux chimères, et à la science-fiction. J'aime osciller entre BD et illustration, ainsi qu'entre différentes techniques comme l'aquarelle, le numérique ou le crayon. En intégrant Emile Cohl en 4ème année, j'avais déjà l'idée de mon projet de diplôme : l'adaptation en BD de la nouvelle *La Légende de Saint Julien l'Hospitalier*, de Flaubert. Ce projet me permet de parfaire mon style et d'expérimenter, avec un dessin proche de l'enluminure et de la tapisserie médiévale.

After a Master's Degree in Contemporary Art in Saint-Etienne, I wanted to tell stories through drawing. My graphic universe is interested in fantasy, monsters and chimeras, and science-fiction. I like to switch between comics and illustration, and also between various techniques such as watercolor, digital or pencil. When I entered Emile Cohl in the 4th year, I already had the idea of my graduation project: the comic adaptation of the short story «La Légende de Saint Julien l'Hospitalier» by Flaubert. This project allowed me to perfect my style and to experiment with a drawing close to illumination and medieval tapestry.

Instagram : @__victorbernard__
victor.bernard@etudiants.cohl.fr

1 - Recherche de personnages à l'aquarelle
2 - Linogravure
3 - Deux recherches de personnages et de textures à l'aquarelle
4 - Planche couleur de mon projet de diplôme

1

2

3

4

Apolline BESCHER

ÉDITION MULTIMÉDIA

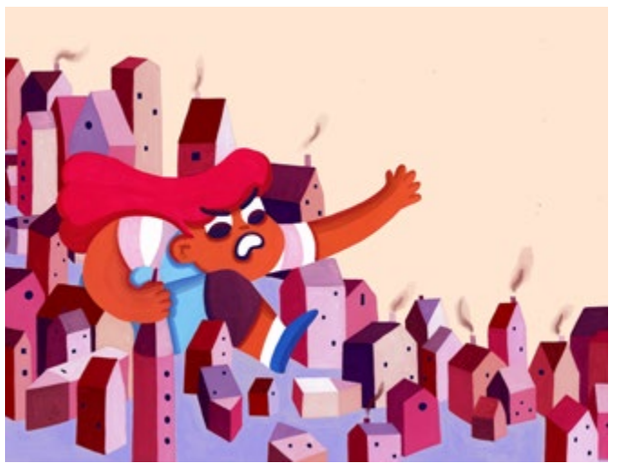
Attiré par les univers colorés oniriques et poétiques, je me suis dirigée vers l'illustration jeunesse. Pour mon diplôme, je réalise un album illustré à destination des 3 – 6 ans. À travers un récit que j'ai écrit et scénarisé, je propose une balade poétique et humoriste sur le thème du deuil. Pour ce projet, je mélange le traditionnel et le numérique.
J'aspire à travailler dans le monde de l'illustration jeunesse et ainsi à raconter en dessin de nombreuses histoires. Curieuse par l'expérimentation des différentes techniques et univers graphiques, je cherche à créer des illustrations sensibles.

Attracted by the dreamlike and poetic colorful universes, I turned towards youth illustration.
For my graduation project, I make an illustrated album for 3-6 years old. Through a story I wrote and scripted, I propose a poetic and humorist journey on the theme of mourning, mixing traditional and digital techniques.
I aspire to work in the world of youth illustration and thus to tell many stories with drawing. Curious about experimenting with different techniques and graphic worlds, I seek to create sensitive illustrations.

Instagram : @apeau_
apolline.bescher@etudiants.cohl.fr

1

2



3

4

1, 2, 3, 4 - Projet de diplôme

Sophie BLAISE

ÉDITION MULTIMÉDIA

Attirée par l'illustration et la narration par l'image, je suis entrée en 4e année Édition après un diplôme en graphisme. Dans le cadre de mon projet de fin d'études, je réalise une bande dessinée, adaptation libre du roman *Enfance d'un chaman* d'Anne Sibran. Dans celle-ci, je traite de rite initiatique, de passage à l'âge adulte, de fils mystérieux qui se tissent entre l'Homme et la nature et de leur façon d'habiter le monde. J'aime les techniques traditionnelles, les décors et ambiances singulières. C'est pour cela que pour la suite, la création de décors et de recherches d'ambiance pour le monde de l'animation m'intéresse tout particulièrement.

Interested in illustration and telling story trough pictures, I joined the Emile Cohl School after a Bachelor Degree in Graphic Design. In the context of my graduation project, I choose to adapt Anne Sibran's novel : Enfance d'un chaman. It deals with initiation rite, coming-of-age, bonds that form among human and nature and finally, ways of inhabiting the world. I love traditional techniques, backgrounds, singular atmospheres and my wish is to participate in the creation of backgrounds for the animation world.

Instagram : @ blaise.sofy
sophie.blaise@etudiants.cohl.fr

1 - La montagne en surplomb - projet de diplôme

2 - Gravure et monotype - expérimentation projet de diplôme

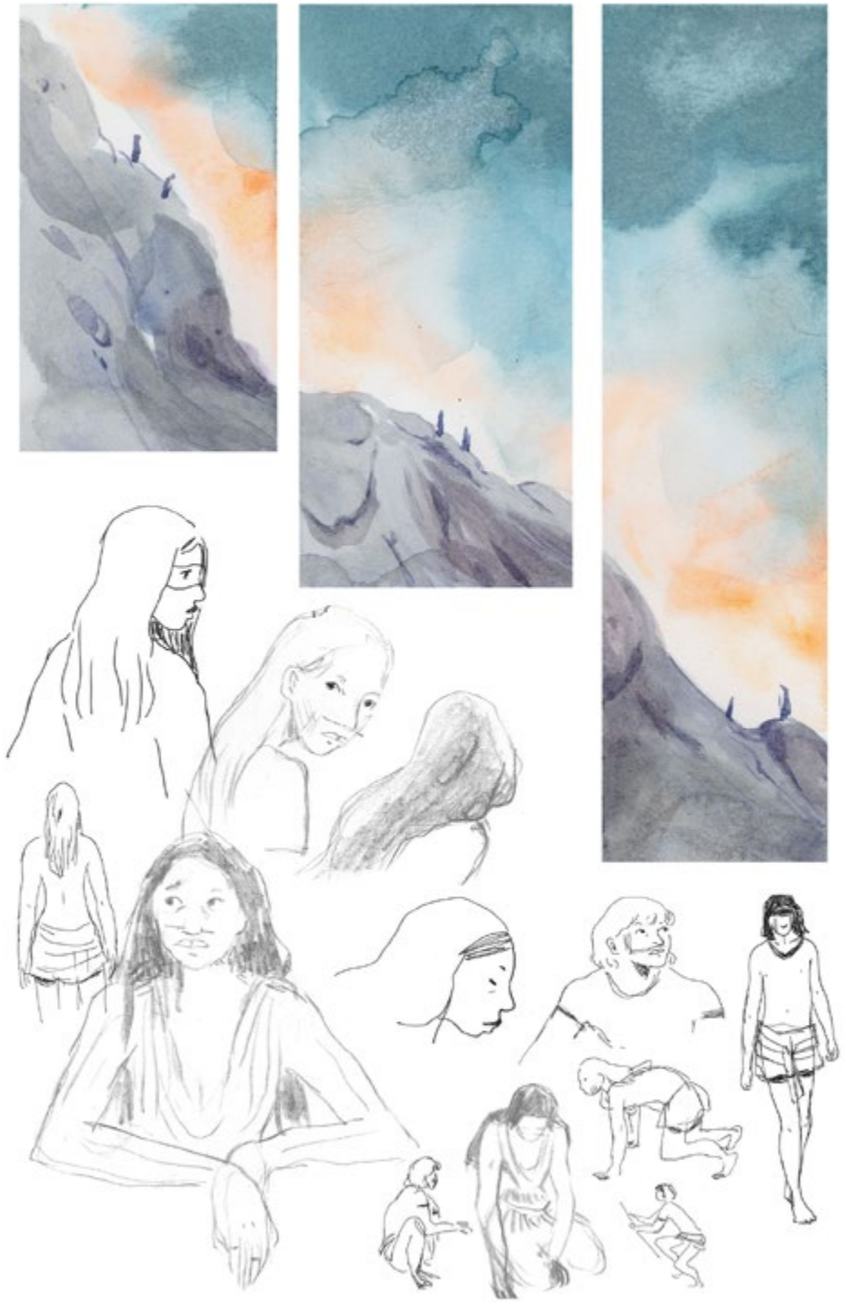
3 - Monotype Amazonie – expérimentation projet de diplôme

4 - Cases et personnages : la mère et le père - projet de diplôme

1

2

3



4

Ambre BUATHIER

ÉDITION MULTIMÉDIA

Je suis fascinée par la fantasy, et je voudrais en dessiner le plus de variations possibles. Après mon bac S, j'ai fait un bachelor illustration/bd chez Condé, à Toulouse. Puis je suis allée à Emile Cohl, à Lyon, pour terminer mon master. Je suis intéressée par la BD, l'illustration, le chara design et les jeux vidéos et de plateau. J'aime dessiner dans des styles mignons, mais aussi représenter des univers plus sombres.
Je m'inspire beaucoup de jeux vidéo, rétros et de mangas/BDs comme *Dungeon Meshi* ou *Berserk*.

I love fantasy universes of all kinds. I spent three years doing Illustration/Comics at Condé in Toulouse, and then moved to finish my Art Studies at Emile Cohl in Lyon. I'm interested in making comics, illustrations, but also art for games and such. I like drawing in cute styles as much as making grittier work. I draw my inspiration from retro video games, as well as mangas and comics such as Dungeon Meshi or Berserk.

Instagram : @ko_ambu
ambre.buathier@etudiants.cohl.fr

1

2

3

4

1 - Extrait d'illustration pour un livre jeunesse
2 - Illustration pour une commande
3 - Extrait d'une fresque pour un projet personnel
4 - Planche test pour ma BD de fin d'études, Chatte Blanche

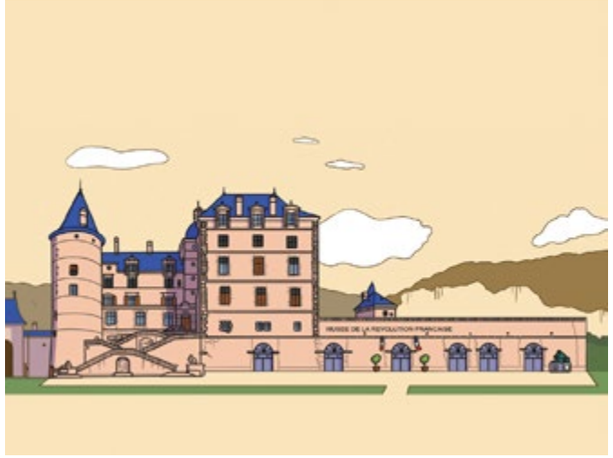
Jennifer CELANI

ÉDITION MULTIMÉDIA

Après mon bac littéraire et ne trouvant pas le bonheur au sein de l'école Ariès, j'ai découvert l'Ecole Emile Cohl, où j'ai obtenu mon diplôme de Dessinateur-Praticien. Aimant l'Histoire et curieuse par nature, mon projet de fin d'études est un jeu de société sur le château de Vizille. J'aime toucher à différentes techniques et à différents secteurs de l'illustration, donnant un aperçu de mon champ de compétences. J'aimerais continuer dans ce domaine de l'édition.

After my literature baccalaureate and not finding happiness in Ariès School, I discovered Emile Cohl School, where I did a BA in Applied Arts. I am currently doing a MA in Publishing - Multimedia. Loving history and being curious by nature, my graduation project is a board game on "Le château de Vizille". I like touching on different techniques and different features of illustration, giving an overview of my field of expertise. I would like to continue in the field of publishing.

Instagram : @j.a.celani
jennifer.celani@etudiants.cohl.fr



1

2

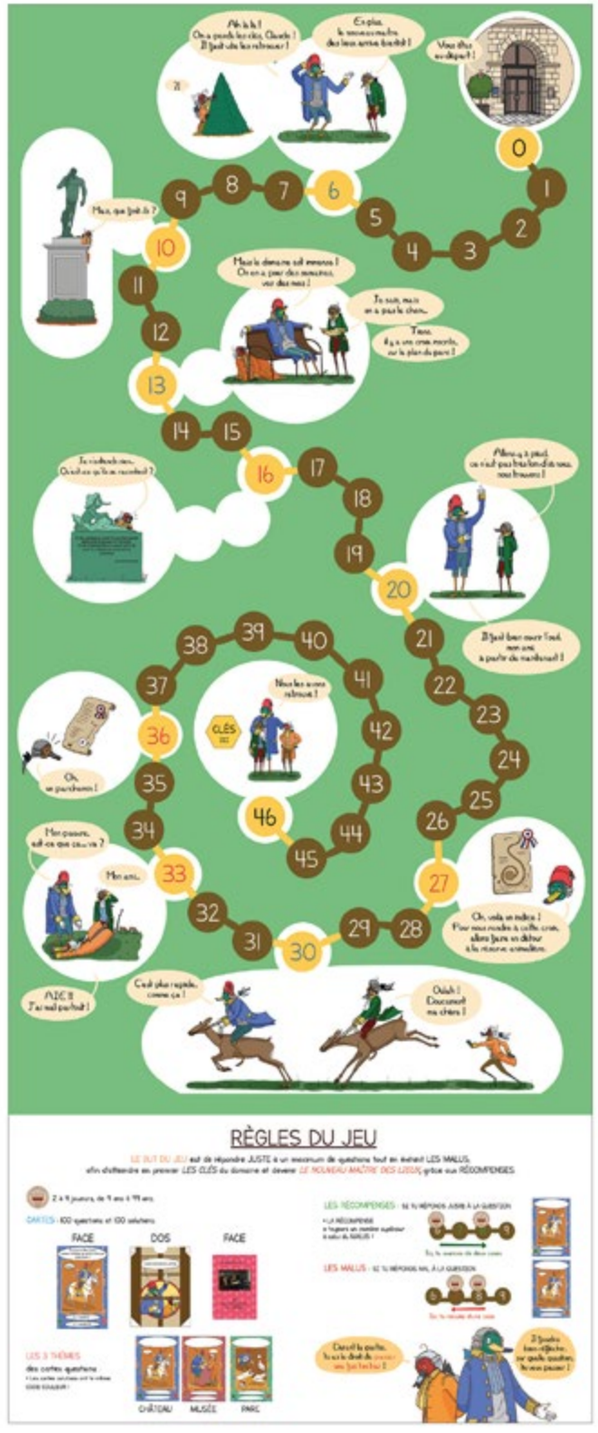
3

1 - Illustration du Château de Vizille, le monument central de mon projet de diplôme

2 - Une illustration de la boîte des cartes du jeu de mon projet de diplôme

3 - Deux cartes du jeu de plateau de mon projet de diplôme

4 - Plateau de jeu de mon projet Le Château de Vizille



4

Pierre
CHANDEZON

ÉDITION MULTIMÉDIA

Pendant cette 5e année je réalise un livre jeunesse, l'histoire d'un serpent qui fait le tour du monde. J'aimerais travailler dans l'édition jeunesse, mais je m'intéresse aussi à la préproduction de films d'animation, les décors en particulier. Dans mes dessins, j'aime représenter le vivant, le modifier et le mélanger, donner de la vie à ce qui est manufacturé, jouer avec les couleurs, et réfléchir autour de toutes les jolies manières d'habiter le monde.
Mes références sont souvent des illustrateurs des années 90 qui travaillent sur papier, je puise aussi mes inspirations dans l'anthropologie, la philosophie et l'histoire.

This year, I'm working on a children's book about a snake travelling the world. I would like to work in youth illustration, but I'm currently curious about preproduction in animation, especially background.
In my illustrations I like adding lots of details and elements that raise questions, some weird situations and some weird mix mainly of natural element and human culture, organic and mechanic stuff. I like playing with textures, colors and mixing techniques, whether traditional or digital.
Mostly, my references are from the 90s illustrators working on paper, in a traditional way, I also drawing my inspirations from anthropology, philosophy and history.

pierre.chandezon@etudiants.cohl.fr

1

2

3

4

1 - Curieux
2 - Elle lit quoi encore ?
3 - Recherches pour mon projet de diplôme
4 - Le ballon éléphant

Yihui CHANG

ÉDITION MULTIMÉDIA

Pendant mes études de design graphique à l'Université à Taïwan, j'ai découvert ma grande passion pour l'illustration. Ainsi, j'ai décidé d'approfondir mes connaissances dans ce domaine à l'Ecole Emile Cohl. Influencée par mon expérience précédente, j'ai tendance à apporter le visuel graphique dans mes œuvres illustrées, surtout dans mon projet de diplôme *Le Moreland*. Outre le dessin, ma formation m'a appris à penser systématiquement à un projet et à l'exécuter professionnellement. Je travaille aussi en freelance dans les deux domaines mentionnés qui me permettent d'acquérir des expériences professionnelles.

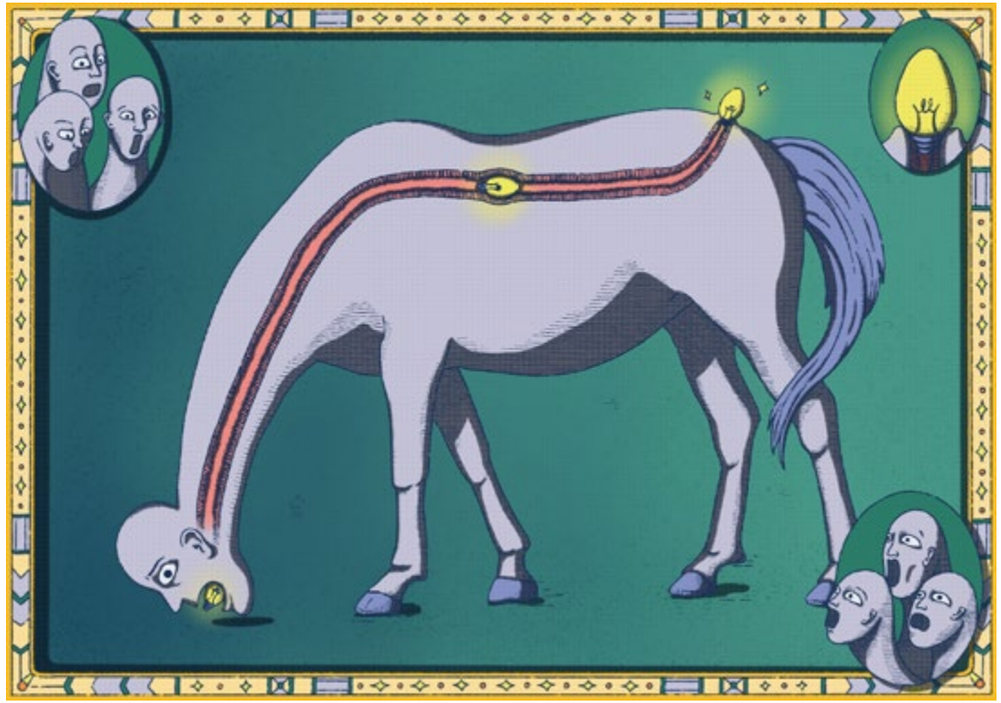
Throughout my studies in graphic design in university, I found out a particular interest in illustration. Therefore, I decided to pursue a Master in Illustration at Emile Cohl School. Besides drawing, this diverse programme has made me learn to think systematically and execute professionally toward a project. Influenced by my previous experience, I tend to combine the concept of graphic design into my illustrations, especially in my graduation project "Le Moraland." I'm also a freelancer in both previously mentioned fields which have improved my professional experience and skills.

Instagram : @yihui_chang_illu
yihui.chang@etudiants.cohl.fr

1

2

3



4

1 - Les montagnes russes - Projet de diplôme
2 - Les tasses - Projet de diplôme
3, 4 - Le carrousel et La carte - Projet de diplôme

Tanguy CHAPUY

ÉDITION MULTIMÉDIA

Lyonnais et passionné par le dessin depuis le collège, c'est assez naturellement que je me suis tourné vers l'Ecole Emile Cohl. Poussé par la volonté de créer ma propre histoire, je me suis donc spécialisé en Edition. Pour mon diplôme j'ai choisi le chemin de la bande dessinée afin de retranscrire en images l'exil d'un personnage traqué inlassablement par l'enfer, dans un monde cloisonné et inondé de béton. Essayer de concevoir des univers singuliers est mon petit plaisir de dessinateur. Curieux, je reste ouvert à d'autres métiers de l'image comme le cinéma d'animation ou encore la peinture murale.

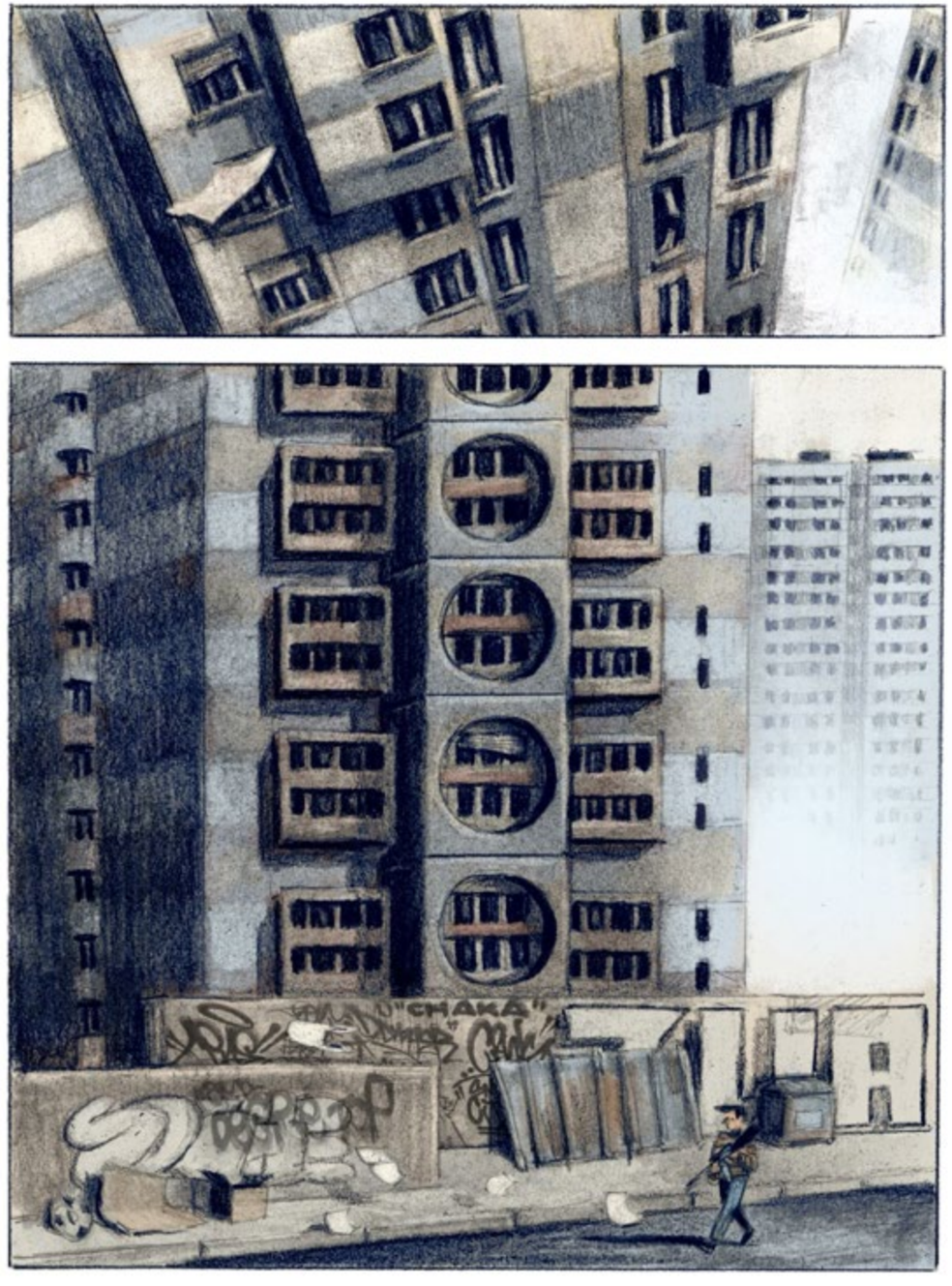
Born in Lyon and passionate about drawing since college, I obviously joined Emile Cohl School. Driven by the desire to create my own story, I specialized in Publishing. For my graduation project I chose to make a comic book in order to transcribe in image the exile of a character tirelessly hunted by hell in a world enclosed and flooded with concrete. Trying to design singular universes is my little pleasure as a cartoonist. Curious, I remain open to other professions of the image such as animation cinema or wall painting.

Instagram : @tanguy_chp
tanguy.chapuy@etudiants.cohl.fr

1

2

3



4

1, 2, 3 - Concours de Bologne 2022
L'enfant Seul

4 - Planche de BD du projet de diplôme
Brutalism

Carla CHARRETON

ÉDITION MULTIMÉDIA

D'aussi loin que je me souvienne, j'ai toujours aimé raconter des histoires en dessinant, notamment en créant des BD sur les bancs de l'école primaire. C'est ainsi qu'après un bac S option arts plastiques, j'ai rejoint Cohl : pour apprendre à transmettre par le dessin des histoires qui font rêver et sourire. Pour mon projet de diplôme, je réalise un livre jeunesse sur le conte *Casse-Noisette*, entremêlant fantaisie, gourmandise mais aussi pitrerie et amusement. Pour la suite, je souhaite faire de l'illustration et de la BD pour un public jeunesse ou adolescent. Je suis aussi très intéressée par le monde du textile, le motif et le graphisme.

As far as I can remember I have always loved telling stories by drawing, especially by creating comics on the benches of primary school. After a scientific baccalaureate with a plastic arts option, I joined Cohl to learn telling stories through drawing to make people dream and smile. My graduation project is a children's book on the Nutcracker tale, mixing fantasy, greed, but also tomfoolery and amusement. In the future, I would like to do illustrations and comics for a youth or teenage audience and I am also very interested in the world of textiles, patterns and graphics.

Instagram : @carla.charreton

carla.charreton@etudiants.cohl.fr

1 - Le Monde Gourmand, *arrivée de Marie chez la fée Dragée – Diplôme.*

2 - Le Thé Chinois, *extrait du spectacle magique fait en l'honneur de Casse-Noisette et Marie – Diplôme.*

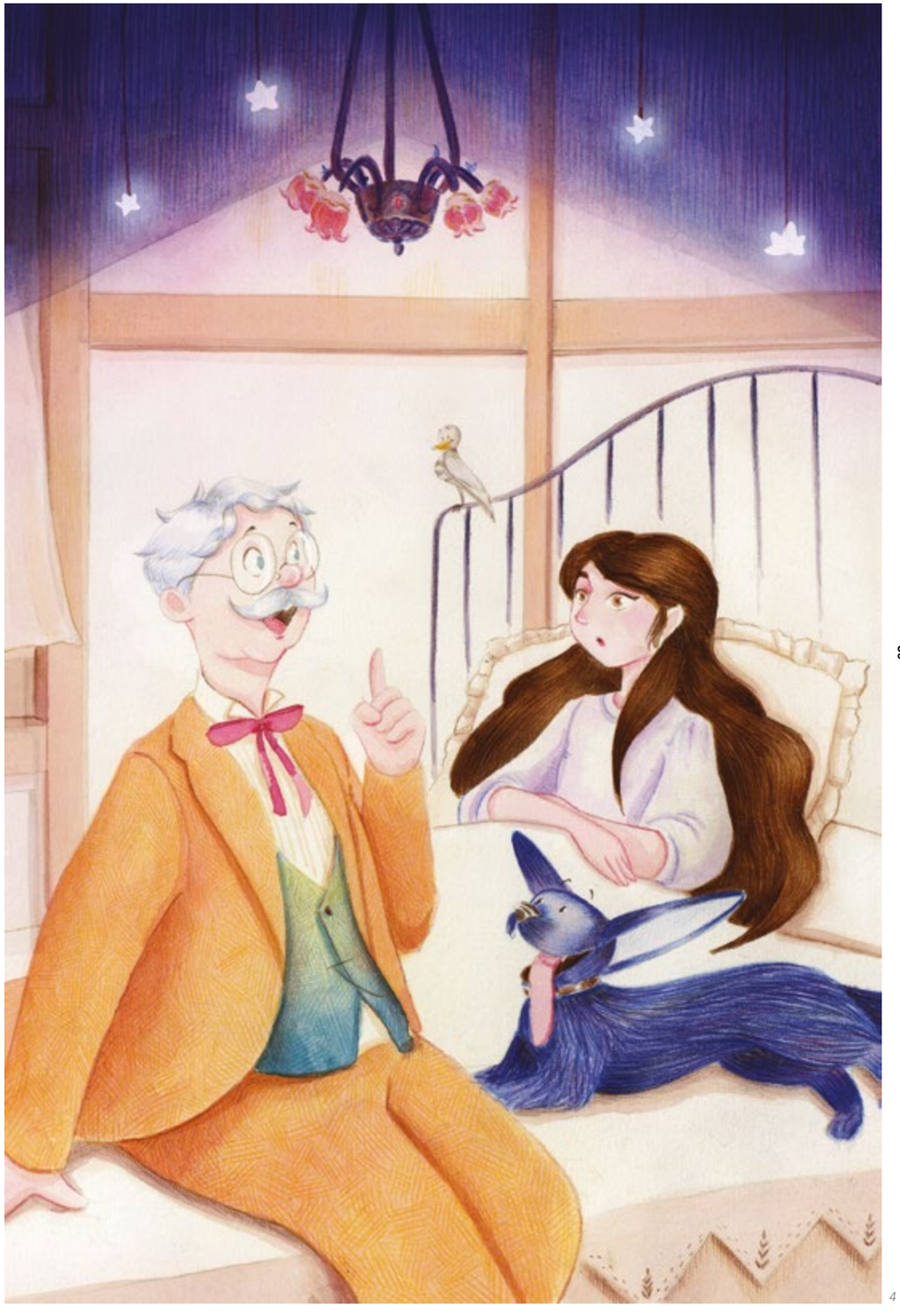
3 - La Malédiction de Pirlipat, *extrait de la légendaire histoire qui transforma un jeune homme en pantin de bois – Diplôme.*

4 - Le Secret de Casse-Noisette, *début de l'aventure onirique de la jeune Marie – Diplôme.*

1

2

3



4

Sarah CHARY

ÉDITION MULTIMÉDIA

Après un baccalauréat scientifique, j'ai suivi une licence d'arts plastiques. C'est ensuite que j'ai découvert l'École Émile Cohl où je poursuis actuellement mon cursus en Édition multimédia. J'y élabore mon projet de fin d'études qui est une bande dessinée, réinterprétant le mythe de la Bête du Gévaudan. Je me définis plutôt comme une touche-à-tout et ai développé une certaine rapidité et beaucoup d'organisation au fil des années. Ces différents traits sont, d'après moi, des atouts dans le monde professionnel, car ils m'offrent un grand éventail de possibilités.

After my High-School diploma in Science, I continued with a Degree in Graphic Arts, only to later discover Emile Cohl School where I'm currently doing my Multimedia Publishing Master's Degree. My graduation project is a comics book, reinterpreting the myth of the Gevaudan's Beast. I define myself as a jack of all trades and I have developed a certain speed and a lot of organization over the years. These different traits are assets in the professional world, which may offer me a wide range of possibilities.

ArtStation : bluebeleuh
Instagram : @peau2papier
sarah.chary@etudiants.cohl.fr

1

2

3

1

4

1 - Détails du line
2 - Détails de l'aplat
3 - Les deux protagonistes de mon projet de diplôme
4 - Exemple de page finie

Laura DANIERE

ÉDITION MULTIMÉDIA

Après avoir fait trois années d'études dans le domaine des arts visuels au Québec, j'ai voulu améliorer ma pratique du dessin. Lors de mon master à Émile Cohl, je me suis spécialisée en Édition Multimédia, cela m'a permis de mieux comprendre les outils narratifs et d'explorer un univers graphique plus personnel.
Pour mon diplôme, je réalise un livre jeunesse avec des techniques mixtes. J'ai une appétence particulière pour l'exploration graphique. Après avoir expérimenté différents domaines de l'édition, j'aborde le milieu professionnel avec un esprit curieux et suis ouverte à de nouveaux projets éditoriaux, aussi variés soient-ils.

After studying visual arts for three years in Quebec, I wanted to enhance my drawing skills. During my Master at Emile Cohl, I've specialized in multimedia publishing, which allows me to better understand the narrative tools, and to explore a more personal graphic universe.
For my graduation project, I created an illustrated book for children, using different technics. I'm highly interested in exploring new graphic styles and technics in my work. After experimenting different publishing domains, I'm approaching the professional world with a curious mind, and I'm strongly open to new editorial projects, as varied as they can be.

Instagram : @lauradaniere
laura.daniere@etudiants.cohl.fr

1 - Visuel provisoire, projet de fin d'études.
2 - Visuel provisoire, projet de fin d'études.
3 - Décors, projet de fin d'études.
4,5,6 - Chez moi, projet éditorial.

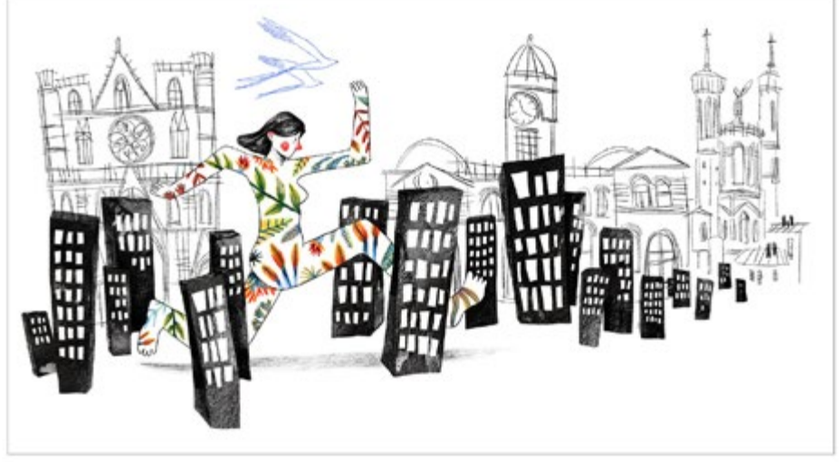
1

2

3

4

5



6

Marion DEBOISSY

ÉDITION MULTIMÉDIA

Après un an de design graphique et deux aux Beaux-Arts, j'ai décidé d'intégrer Emile Cohl. Si ces premières années post-bac ont été enrichissantes, elles m'ont surtout permis de me rendre compte que ma voie était l'illustration. Je me suis donc spécialisée en Edition Multimédia dans cette optique. Pour mon diplôme, j'ai décidé d'adapter le roman *Carmilla*, de Sheridan le Fanu, en roman illustré façon vitraux et crayon à papier digital. Mes différentes expériences et les projets menés à l'école m'ont permis de me passionner pour de nombreuses techniques et de garder l'esprit ouvert quant à mon style graphique et ma production.

I spent a year in Graphic Design and two in Fine Arts before choosing to pursue a Master's Degree in Illustration at Emile Cohl. Whilst very instructive, my previous academic terms made me realize that illustrating was my true calling. For my graduation project, I chose to adapt Sheridan le Fanu's Carmilla into an illustrated novel, using pencils and digital stained glass-like illustrations. My numerous experiences and the projects I carried out allowed me to fall in love with multiple techniques and to keep my mind open about my style and production.

Instagram : @machayu_art
mariondeboissy5f6b.myportfolio.com
marion.deboissy@etudiants.cohl.fr

1

2

3

1 - Crop d'une illustration pour mon projet de fin d'études, Carmilla

2 - Illustration pour le workshop projet Luciole

3 - Illustration pour mon projet d'illustration du texte Le Trésor des Dieux, de Neil Gaiman.

4 - Recherche graphique pour mon projet de fin d'études, Carmilla

4

Louna GAURIAUD

ÉDITION MULTIMÉDIA

Je suis née et j'ai grandi en Guyane et je suis venue en métropole pour passer mon baccalauréat littéraire art plastique, avec l'idée d'intégrer l'École Émile Cohl, afin de me former au métier d'illustratrice. J'ai donc passé mon diplôme visé au sein de l'école avant de me professionnaliser avec le master en édition multimédia. Je travaille actuellement pour mon diplôme sur un livre jeunesse sur le thème de la Guyane. J'ai développé un imaginaire créatif foisonnant et coloré inspiré de mes souvenirs. Investie et créative, je m'adapte à tous les projets.

Born and raised in French Guiana, I moved to France to graduate high school. I had left with the idea of attending Emile Cohl in order to train myself as an illustrator. I have always been motivated to have fun in my work and I am very happy to begin my career. I am currently working on a children's book inspired by Guiana, for which I have developed a rich and colourful style thanks to my childhood memories. I am motivated and creative, which helps me adapt to all types of projects.

ArtStation : louna_gau
Instagram : @louna_gau
louna.gauriaud@etudiants.cohl.fr

1

2

3

4

1 - Illustration polaroïd de souvenir de Guyane
2 - Illustration projet éditorial La Splendeur du Coq
3 - Illustration concours A3 Petite Graine
1 - Illustration projet de diplôme Cœur de Jaguar

Laetitia GERAUD

ÉDITION MULTIMÉDIA

J'ai rejoint Emile Cohl afin d'apprendre à dessiner et être initiée à plusieurs médiums. Pour mon projet de diplôme, j'ai choisi de réaliser un livre d'illustration jeunesse inspiré de contes salvadoriens. Je suis particulièrement attirée par les cultures sud-américaines et orientales et dessiner des visages est ce que je préfère.
On me décrit comme étant à l'écoute et j'ai une bonne capacité d'adaptation. Mon souhait est de continuer à expérimenter et évoluer en pratiquant des techniques et des outils variés. J'aimerais pouvoir travailler dans plusieurs domaines comme l'animation, l'illustration ou bien tout ce qui est en rapport avec le concept art.

I joined Emile Cohl to learn drawing and practise various mediums to develop my personal style.
I am currently working on an illustration book for my graduation project, based on a story that I wrote inspired from Salvadorian tales. I am particularly attracted by south American and Oriental cultures and faces is what I like drawing the most.
I am attentive and I know how to adapt. My wish is to keep experimenting and evolving by practicing different technics and using various tools. I would like to work in many areas during my professional career like animation, illustration, or concept art.

Instagram : @alguniez
laetitia.geraud@etudiants.cohl.fr

1 - Recherches de personnage
2 - Recherche de personnage pour mon projet de diplôme
3 - Recherches aux pastels à l'huile pour mon projet de diplome
4 - Portraits en peinture à l'huile et pastels gras

1

2

3

4

Nina GIRARDOT

ÉDITION MULTIMÉDIA

En 2018, j'ai intégré l'École Emile Cohl et me suis préparée à y étudier pendant six ans. Très rapidement, je me suis dirigée vers l'illustration et la bande dessinée jeunesse, optant sans surprise pour l'option Édition Multimédia dans le cadre de mon master. Pour mon diplôme, j'ai décidé d'inventer et d'écrire une histoire jeunesse sur un sujet qui me tient à cœur : le besoin de reconnaissance et l'acceptation de ses émotions. Énergique et toujours motivée pour trouver comment susciter le sourire à travers l'illustration, j'essaie de convoquer justesse et spontanéité dans mon dessin.

After high school graduation, I entered Emile Cohl in 2018. I was immediately attracted by children's illustration and comic books and I chose Illustration and Multimedia Design.
For my graduation project, I decided to write a story about gratitude and accepting your emotions and I use water color to keep the movement lively. Energetic and motivated, I try to convey accuracy and spontaneity in my drawing.

Instagram : @girardot.nina
nina.girardot@etudiants.cohl.fr

1

2

3

4

1, 2, 3 - Projet de diplôme
4 - Histoires d'animaux

Romain LACAU

ÉDITION MULTIMÉDIA

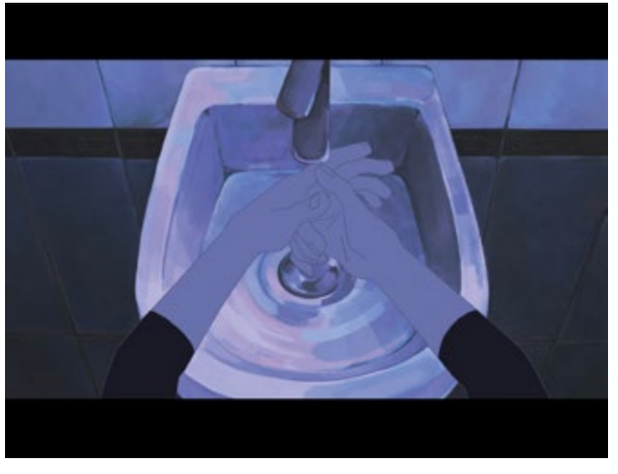
Après plusieurs années d'études scientifiques, j'ai décidé de me laisser une chance de poursuivre une carrière artistique. C'est ainsi que j'ai commencé à apprendre les principes de l'animation 2D à Bordeaux, avant de venir élargir mes compétences en illustration à l'École Émile Cohl. D'un naturel curieux, je me suis beaucoup épanoui dans la découverte de ces multiples domaines gravitant autour du dessin.
Dans mon futur professionnel, je souhaiterais ainsi allier ma passion pour le cinéma d'animation et la bande dessinée ; pour jongler avec plusieurs projets et cultiver mon envie d'expérimenter différentes formes d'expression. Mon projet de fin d'études est une bande dessinée qui fait le parallèle entre la vie d'un père et de son fils, et se concentre sur les rapports de force entre individus.

After several years of scientific studies, I decided to retrain to pursue an art career. Therefore, I started to learn 2D animation in Bordeaux, before expanding my skills in illustration at École Émile Cohl. As a naturally curious person, I have felt very fulfilled discovering all these different fields revolving around drawing. In the future, I would like to unite my passion for animation and comics in order to work on various projects and cultivate my interest in experimenting different forms of expression. My comic book displays both the life of a father and his son, focusing on the balance of power between men.

Instagram : @cosmowls
romain.lacau@etudiants.cohl.fr

1

2



3

4

1 - Recherches de DA
2 - Extrait de planche de BD
3 - Screenshot d'animation 2D
4 - Illustration pleine page BD

Héloise LEMIEUX

ÉDITION MULTIMÉDIA

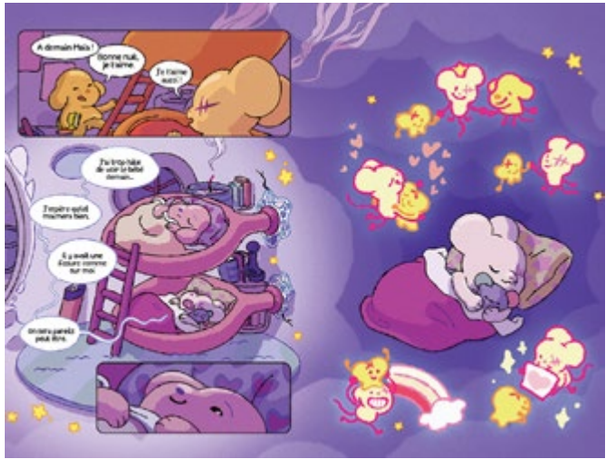
Enfant, je retenais toujours le nom de l'auteur.ice avec le titre du livre parce que j'aimais me rappeler que quelqu'un l'avait créé, et je voulais faire la même chose de ma vie. J'ai choisi d'étudier l'illustration à Emile Cohl après un détour d'une année en école de cinéma. J'aime raconter de grandes choses à petite échelle, et jouer avec mes personnages comme dans une maison de poupées. Mon projet de fin d'études est une bande dessinée jeunesse, basée sur le mythe de la petite souris, à travers laquelle je parle de handicap.

As a child, I always remembered the authors' names with their book titles, because I liked to remind myself that someone created it, and this made me want to do the same thing with my life. I chose to study illustration at Emile Cohl, after a year detour in cinema school.
I love to tell stories about big things on a little scale, and play with characters like in a dollhouse. My graduation project is based on the myth of the Tooth Fairy (the Tooth Mouse in French), through which I speak about handicap.

Instagram : @c.le.mieux
heloise.lemieux@etudiants.cohl.fr

1

2



3

4

1 - Illustration personnelle
2 - Illustration jeunesse, Perlette goutte d'eau
3 - Pages du projet de diplôme, Quenottes
4 - Commande pour un particulier, Character design pour le projet de diplôme

Lina NAJIB

ÉDITION MULTIMÉDIA

A l'aube de mes 18 ans, j'ai obtenu un bac littéraire et ai quitté le Maroc pour intégrer Emile Cohl. Aujourd'hui, je poursuis le cursus édition-multimédia, et réalise une bande dessinée pour mon diplôme, abordant des thématiques telles que jalousie, rivalité féminine, sororité. Corps en mouvements, femmes, érotisme, féminisme, sont les maîtres mots de mon univers graphique. La pratique quasi quotidienne du dessin automatique m'aide à développer un style personnel que j'aimerais mettre, dans ma vie professionnelle, au service d'histoires diverses, d'illustrations, d'objets de décorations, de mode.

On the threshold of my 18th, I graduated from Lyautey High School in Casablanca and left Morocco to follow a scholarship at Emile Cohl, currently pursuing the Master's Degree in Illustration. My graduation project is a comic book tackling themes such as jealousy, feminine rivalry, sorority. Bodies in motion, women, erotism and feminism are the keywords of my visual identity. The daily practice of automatic drawing helps me develop a style of my own that I would love to portray in illustrations of diverse stories, goodies, fashion pieces, and so on, in my professional future.

Instagram : @voy.elle
lina.najib@etudiants.cohl.fr

1

2

3

4

1 - Illustration d'invention, filles à la plage
2 - Illustration pour mon projet de bande-dessinée de fin d'études
3 - Planche de dessin automatique/croquis réarrangés
4 - Illustration d'invention, fille-souris

Aymerick PACCOUD

ÉDITION MULTIMÉDIA

Bac en poche, je décide directement de rejoindre l'Ecole Emile Cohl dans le but de pouvoir raconter les histoires que j'avais en tête à travers le dessin et plus particulièrement la bande dessinée, c'est pour cette raison que j'y ai rejoint la section Édition. Étant cependant un grand consommateur d'animation, je m'intéresse à ce milieu notamment pour le stade de préproduction car ce qui me passionne c'est réfléchir aux designs et à la narration. J'ai aussi toujours apprécié bidouiller sur des logiciels divers, et donc je prends beaucoup de plaisir à travailler au digital et faire des effets ou animations sur des logiciels comme After Effect.

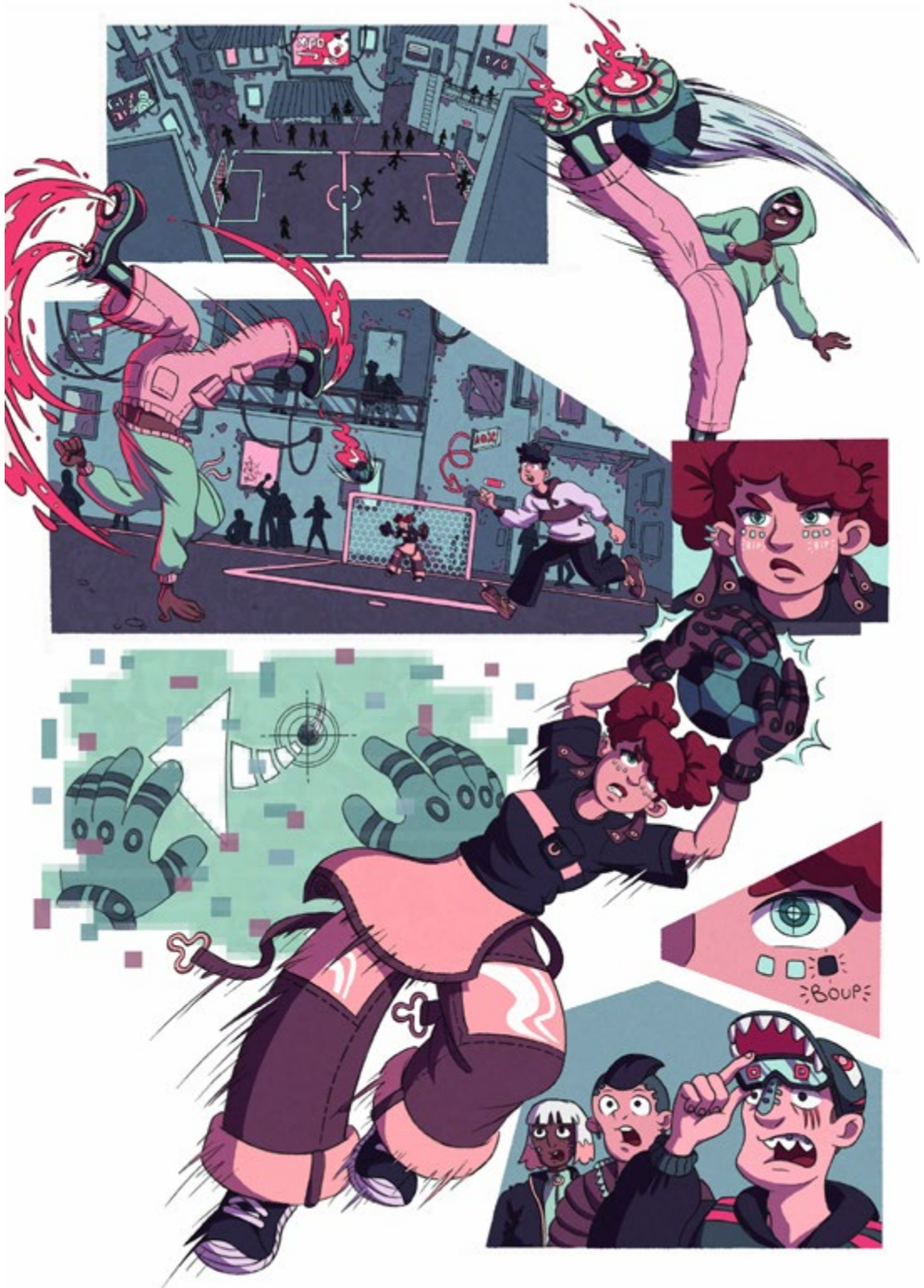
After high school, I directly decided to join the Emile Cohl Art School in order to be able to tell the stories I had in mind through drawing and more particularly comics. That's why I joined the Publishing section. However, I am a big consumer of animation, thus very interested in this environment, especially for the pre-production stage because it is more thinking about design and narration rather than production that fascinates me. Moreover, I have always enjoyed tinkering with various software, and so I take a lot of pleasure in working with digital and making effects or animations on After Effect.

Instagram : @pag_aye
aymerick.paccoud@etudiants.cohl.fr

1

2

3



4

1 - Recherche de tenue de scène
2 - Cases test pour mon projet de diplôme
3 - Harpy Rouge-gorge et Harpy Ibis rouge
4 - Planche de BD Foot 2 Rue 2.0

Marine PIRONNEAU

ÉDITION MULTIMÉDIA

Le dessin me permet de communiquer, de rendre compréhensibles des sujets complexes, de partager des émotions, d'échanger sur des notions intimes et politiques.
Mon projet de fin d'études porte sur un voyage en Colombie et au Pérou. J'y relate l'évolution de mon regard sur ce qu'est la sécurité et mes origines.
Professionnellement, je fais de la communication pour des associations et entreprises. Parallèlement, je travaille aussi en collaboration avec un conteur, je fais des spectacles et des ateliers.
Dans un futur proche, j'aimerais faire de l'art-thérapie, travailler pour des reportages, ou avec des scientifiques pour faire de la vulgarisation.

Drawing allows me to express myself, to make complex subjects understandable and accessible to most, to share emotions and exchange on intimate and political topics.
The graduation project that I am working on is about my trip to Colombia and Peru, in which I share the evolution of my perspective on the meaning of safety, as well as my origins.
I work in Communication for associations and enterprises and also with a writer in shows and in workshops.
In the near future, I would love to practice art therapy, do motion design for TV reports and documentaries, as well as work with scientists for popularization.

Instagram : @marine_pironneau
marine.pironneau@etudiants.cohl.fr

1

2

3

4

1 - Colombie
2 - Indienne
3 - Petit rien
4 - Sculpture

Antoine POMMIER

ÉDITION MULTIMÉDIA

Dès que j'ai pu quitter le lycée, j'ai voulu me lancer dans des études artistiques et j'ai intégré Emile Cohl. J'y ai essayé plusieurs secteurs de l'art appliqué et ai trouvé ma voie dans le domaine de l'édition. Cela me permet d'utiliser différents médiums, et même si j'aime la liberté qu'offre l'ordinateur, je me plais mieux quand les choses deviennent physiques, les erreurs ayant abouti aux travaux dont je suis le plus fier. En général, j'aime apprendre des choses, mélanger les médiums, la risographie, la sculpture et même le tatouage. Pour mon diplôme, je réalise un journal illustré sur l'Urbex et mon expérience de total débutant.

Immediately after high school, I wanted to start Art studies at Emile Cohl. I've tried several domains of Applied Arts and found a particular interest in Publishing. It allows me to use multiple mediums, and even if I like the forgiveness of digital drawing, I enjoy most when things become more physical, as mistakes lead me to the works which I'm the most proud of. In general, I like to learn new things, such as mixed media, Risograph printing, sculpture and even tattooing. As for my graduation project, I'm making an illustrated diary about Urbex and my experience as a total beginner.

Instagram : @chienbleuu
antoine.pommier@etudiants.cohl.fr

1

2

3

4

1,2,3 - Illustration de paroles de chansons
4 - Illustration pour mon projet de fin d'études

Sylvain RENARD

ÉDITION MULTIMÉDIA

Le monde de la bande dessinée a toujours été ma vocation. J'entre donc à l'Ecole Emile Cohl afin de gagner en maturité sur la technique et la pratique du dessin.
En projet de fin d'étude, je réalise une bande dessinée d'anticipation postapocalyptique où trois hommes cherchent la rédemption. A travers ce récit, j'aborde des thématiques telle que les relations humaines, l'écologie et la violence, tout en développant une esthétique expressive et sombre. Mes sources d'influences sont Moebius, Bilal, Rosinski et Toppi. En parallèle à ma carrière d'auteur, je me dirige également vers l'illustration, le graphisme ou le storyboard.

The comic's world has always been my vocation and joining Emile Cohl Art School to mature my artistic technique and practice was the right call.
For my graduation project, I realize a post-apocalyptic comic, where three men try to find the way of redemption. By my own story, I recall subjects as human relationship, ecology, and violence while building a dark and expressive aesthetic. My sources of influence are Moebius, Bilal, Rosinski and Toppi. Besides my author career, I am also interested in illustration, graphic design, or storyboarding.

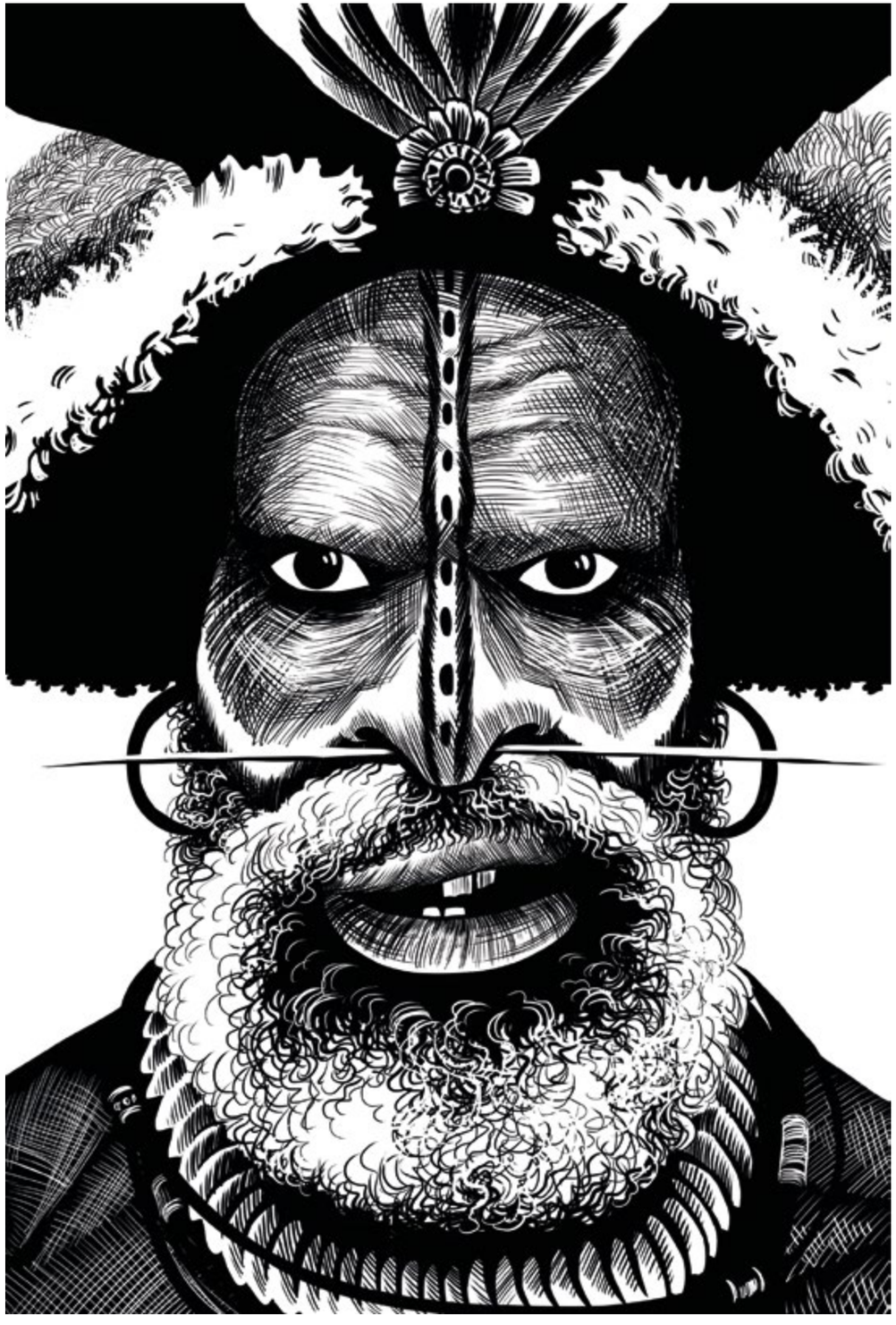
Instagram : @grafox_artbook
sylvain.renard@etudiants.cohl.fr

1 - Paysage d'arbre mort, projet de fin d'études
2 - Chasse au lièvre, planche de mon projet de fin d'études
3 - Passage de la réalité au monde des rêves, projet de fin d'études
4 - Portrait d'un guerrier papou

1

2

3



4

Eve SIROPT

ÉDITION MULTIMÉDIA

Intéressée par le dessin depuis petite, j'ai choisi de poursuivre mes études à Emile Cohl dans l'objectif de devenir illustratrice. Je suis actuellement en train de compléter mon master Edition Multimédia. Mon projet de diplôme est un album illustré qui traite de la figure de la femme cruelle dans l'Histoire. J'analyse les normes sociales et la place qu'occupait la femme à travers les époques et les cultures. Je suis quelqu'un de curieux qui apprécie les travaux de recherches et partager les choses que j'ai apprises avec les autres par l'art.

I chose to integrate Ecole Emile Cohl in order to become an illustrator, as I have always been passionate about art and wanted to become a comic artist. I am currently finishing my Master's Degree in Illustration. For my graduation project, I am creating an illustrated book about cruel women throughout history, analysing the social norms and the place of women in different eras and different cultures. I really like doing research and finding ways of sharing what I've learned with others, so making this book represents everything I'd love to do in the future: learning and sharing through art.

Instagram : @siropt.jpeg
eve.siropt@etudiants.cohl.fr

1

2

3

4

1 - Visages, cartes Postales
2 - Corps et mains, linogravures
3 - Champignons, cartes Postales
4 - Portrait de Rembrandt, monotype

Stéphanie SOLLIARD

ÉDITION MULTIMÉDIA

Après une première carrière professionnelle en tant qu'infographiste 3D dans le domaine du jeu vidéo, j'ai décidé de me réorienter dans le domaine de l'illustration pour améliorer ma technique en dessin traditionnel. Depuis que j'ai intégré l'école de dessin Emile Cohl, je développe un intérêt pour le dessin de presse et la fiction inspirée de faits réels. En effet, mon projet de fin d'études s'inspire de témoignages d'infirmières sur la difficulté psychologique et sociale du monde médical que je raconte avec humour et légèreté.
Ce qui me motive dans les différents projets : observer, écrire et donner vie à un scénario grâce à la mise en scène de personnages.

After a previous professional career as a 3D graphic designer in the video game industry, I decided to change my path to the field of illustration to improve my technique in traditional drawing. Since I entered the Emile Cohl School of Drawing, I have developed an interest in press drawing and fiction inspired by real facts. In fact, my final year project was inspired by nurses' testimonies on the psychological and social difficulties of the medical world in order to tell them with humor and lightness.
Observing, writing and giving life to a scenario through the staging of caricatured characters is what motivates me in the different projects I work on.

Instagram : @stephaniesolliard
stephsol7.wixsite.com/solliardstephanie
stephanie.solliard@etudiants.cohl.fr

1 - Extrait de mon projet de diplôme, bande dessinée sur les infirmières à domicile
2 - Réalisation aquarelle pour une galerie de vente en ligne
3 - Commande d'une peinture acrylique sur le thème des hirondelles
4 - Concours de dessin pour un journal suisse sur le thème du vin et de la séduction

1

2

3

4

Ariadne STAMATIADIS

ÉDITION MULTIMÉDIA

Après une prépa en dessin animé, je suis venu à Emile Cohl pour m'orienter vers l'illustration. En tant que grande lectrice depuis ma préadolescence, c'était important que mon projet vise un public qui est en âge de lire seul. J'ai écrit un conte de fantaisie et d'horreur pour divertir, donner des frissons et marquer les esprits ! J'espère que mes histoires et mon univers graphique feront voyager mes lecteurs autant que moi quand je lis mes auteurs préférés. J'ai choisi de faire ce projet à la gravure, mais j'aime aussi travailler à la peinture et au digital. Je souhaite continuer de dessiner et d'écrire pour la jeunesse après mes études.

After a one-year course in animation, I came to Emile Cohl to focus on illustration. As an avid reader since my pre-teen's, it was important for my graduation project to target an audience that is old enough to read alone. I have written a fantasy/horror story and I hope that alongside my drawings, it will make my readers travel as much as I do when I read my favorite authors. I chose to illustrate it in etchings, but I also like working with paint and digital. I want to continue drawing and writing for young audiences after my studies.

Instagram : @ariadne_stamatiadis
ariadne.stamatiadis@etudiants.cohl.fr

1

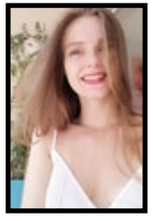
2

3

4

1, 2, 3, 4 - Illustrations pour Le Miroir aux Monstres, projet de diplôme

Léonore STUCKENS



ÉDITION MULTIMÉDIA

À la suite d'un bac ES et d'une MANAA, je décide que je veux faire des livres et j'intègre l'Ecole Emile Cohl. Pour mon diplôme, je réalise une version illustrée du roman *Novecento: pianiste* de A.Baricco. J'assiste également à des cours d'anthropologie qui me donnent une nouvelle lecture des choses. J'affectionne les mediums traditionnels mais j'utilise aussi le numérique dans mes recherches. J'aime les livres et ce qu'ils peuvent nous offrir en termes d'imaginaire et d'éducation sentimentale et morale. Je suis d'un naturel curieux et dynamique et j'aimerais que les gens puissent apprendre et questionner des choses en lisant mon travail.

After a baccalaureate and a MANAA, I decided that I wanted to make books and I joined the Emile Cohl School. For my graduation, I produce an illustrated version of the novel Novecento: pianist by A.Baricco. I also take anthropology classes that give me a new interpretation of things. I like traditional mediums but I also use digital in my research. I love books and what they can offer in terms of imagination, feeling and moral education. I am naturally curious and dynamic, and I would like people to learn and question things by reading my work.

Instagram : @lecarnetdeleo

leonore.stuckens@etudiants.cohl.fr

1 - Illustration du livre Novecento: pianiste de A. Baricco - L'enfant dans la nuit

2 - Gravure réalisée à l'aquatinte et vernie mou librement inspiré du livre Novecento: pianiste de A. Baricco - Novecento danse

3 - Illustrations du livre Novecento: pianiste de A. Baricco - Le piano qui glisse

4 - Illustration du livre Novecento: pianiste de A. Baricco - L'adieu

1

2

3

4

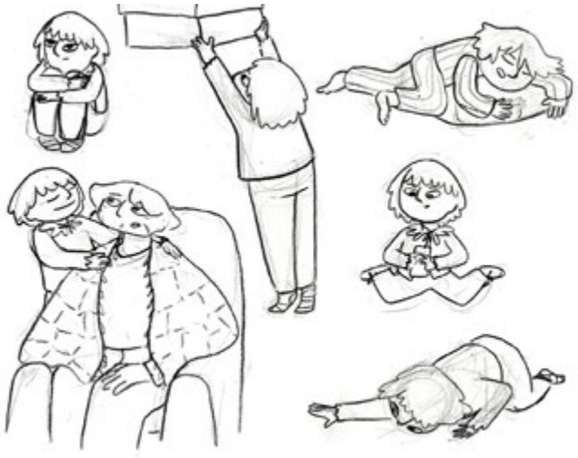
Coline VAGNE

ÉDITION MULTIMÉDIA

Après une prépa artistique à Issy-les-Moulineaux, je suis entrée à l'Ecole Emile Cohl. Etudiante illustratrice en 5ème année édition, je cherche un dessin expressif dans des univers doux, poétiques ou humoristiques. Je travaille l'illustration à travers différentes techniques : peinture, crayons, linogravure, pop-up, ou couture. Cette année, je réalise un livre interactif en pop-up qui vise à stimuler l'intellect et la motricité des personnes atteintes de la maladie d'Alzheimer.
Je suis intéressée par la bande dessinée documentaire et l'illustration jeunesse.

After a Foundation Year in Arts in Issy-les-Moulineaux, I entered the Emile Cohl School, currently doing a Master's Degree in Publishing and Editing. I look for an expressive drawing in soft, poetic and humoristic universes and I work through various techniques: paint, pencils, linocut, pop-up, or sewing. This year, I am producing an interactive pop-up book, which aims to stimulate the intellect and motor skills of people suffering from Alzheimer's disease.
I am particularly interested in illustration and documentary comics.

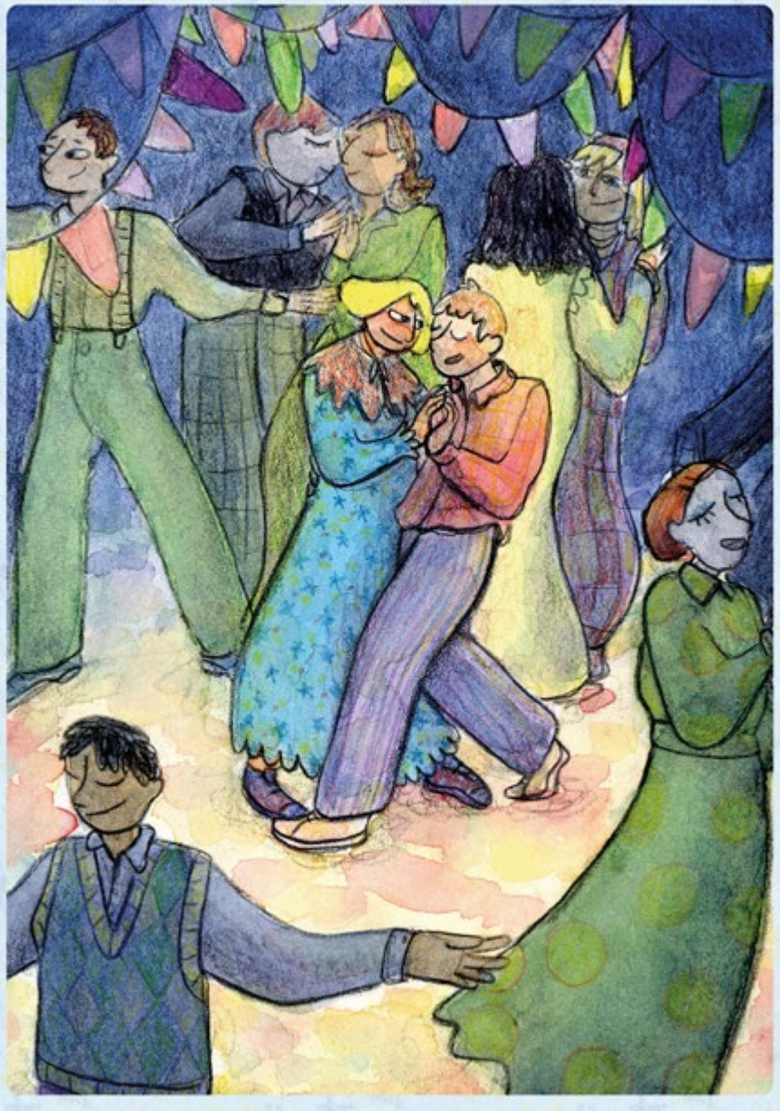
Instagram : @cocorodeo.art
coline.vagne@etudiants.cohl.fr



1

2

3



4

1 - Recherches de personnages

2, 3, 4 - Illustrations extraites de mon projet de diplôme D'un âge à l'autre

Emma
WOS

ÉDITION MULTIMÉDIA

Après trois ans dans l'animation à l'école ECV de Lille j'ai choisi d'intégrer l'École Émile Cohl de Lyon pour me concentrer sur un autre cursus : l'illustration. Cela m'a permis de multiplier mes connaissances et d'améliorer l'expressivité de mes dessins. Pour mon diplôme, j'ai choisi d'illustrer un album jeunesse : *Vilain Défaut*. Travaillant sur mon temps libre dans les centres de loisirs et les colonies de vacances, j'ai à coeur de réaliser des livres à destination d'un public jeune. Mon double cursus me permet d'être polyvalente et d'avoir un œil avisé autant pour des projets plus graphiques et illustrés que sur des projets animés.

After 3 years in animation at ECV School in Lille, I chose to join Emile Cohl School in Lyon to do illustration. This has allowed me to acquire many new skills, most notably improving the dynamism of my illustrations. For my graduation, I chose to illustrate a children's book: «Ugly Flaw . Working in my free time in leisure centers and summer camps, I have at heart to write and illustrate books for a young audience. My double degree allows me to be versatile and to have a good eye for both graphic and illustrated projects, as well as for animation.

Instagram : @_illunemma_
emma.wos@etudiants.cohl.fr

1

2

3

4

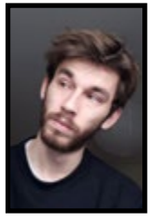
1 - Cartes d'anniversaire à l'aquarelle
2 - Caricatures de chiens à la gouache
3 - Animaux en linogravure
4 - Illustration à l'aquarelle, projet de diplôme

TRAVAUX DE 5E ANNÉE

2022-2023

CYCLE 2
JEU VIDÉO

Constantin CHAMARD



JEU VIDÉO

N'ayant réalisé que tardivement que les petites créatures difformes qui parasitaient les marges de mes cahiers pouvaient constituer une source de revenu presque fiable, je m'égare quelques années en BTS de graphisme avant de rejoindre l'Ecole Émile Cohl. Ayant par ailleurs, et comme tant d'autres, perdu mon enfance devant les écrans, c'est assez naturellement que j'entame dans cette même école une spécialisation en jeu vidéo. L'essentiel pour moi étant, dans un 1er temps, d'acquérir une maîtrise technique qui permette une liberté créative importante ; et dans un 2nd temps de travailler à la réalisation (à plus ou moins long terme) de projets plus personnels, qui ne se limiteraient d'ailleurs pas au domaine du jeu vidéo (j'ai quelques idées de livres, entre autres).

Having realized late in my school years that the shapeless little creatures haunting my copybook margins could represent a vague form of income, I spent some years in Graphism training before joining Émile Cohl. Having lost my childhood in front of a screen, it was quite natural to choose the videogame specialisation in this same school. The main thing for me was firstly, to develop enough technical knowledge to get an important liberty of creation, and secondly to work on more personal projects, without limiting myself to the industry of videogames. For now, I'm working on a virtual card game about world mythologies with a 2D artistic direction mixing Art Nouveau, cave art and symbolism.

ArtStation : kostiak

constantin.chamard@etudiants.cohl.fr

1 - Plateau de jeu de mon projet de diplôme Agôn, jeu de carte sur les mythologies

2 - Illustration d'habillage d'interface représentant le dieu celte Lugh

3 - Illustration de ruines anciennes

4 - Quelques personnages de mon jeu, en pied et en carte

1

2

3

4

Pierre DESVERNAY

JEU VIDÉO

Quand les autres enfants gribouillaient leurs parents en bonhomme bâton, je dessinais déjà des univers issus de mes premiers jeux vidéo. Bien plus tard, je rentre à Emile Cohl et j'enchaîne avec le master jeu vidéo pour que ce soient bientôt mes univers que le monde découvre sur les écrans de consoles.
Pour mon diplôme, je conçois un RPG d'action-aventure en 3D sur le folklore français. J'essaie à travers lui d'explorer au maximum tout le processus de création d'un jeu vidéo.
Je suis impatient de servir l'art du jeu vidéo et mettre à son profit mon savoir-faire, mon sens pratique et ma créativité pour le rendre encore plus rayonnant.

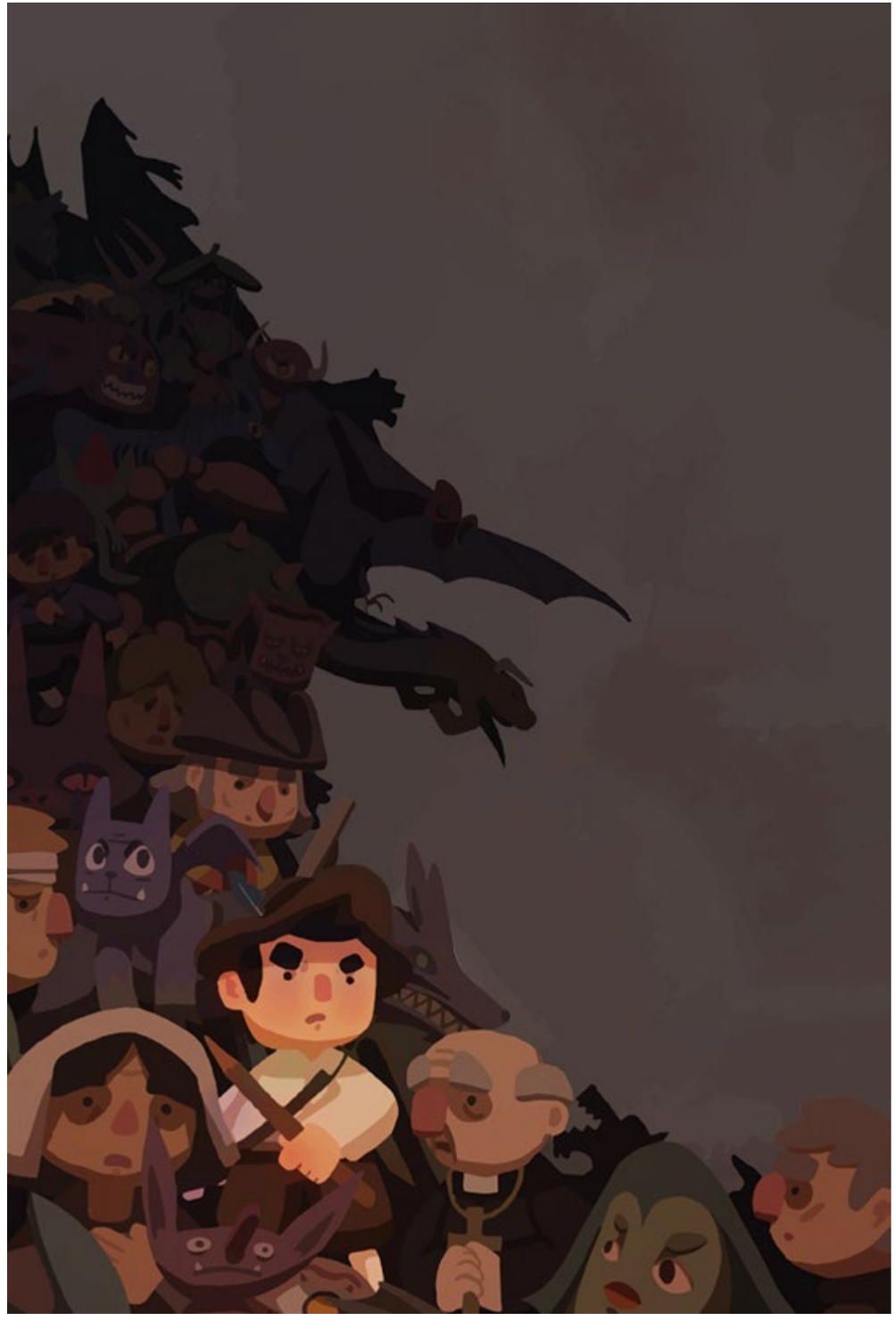
When the other children were scribbling their parents as stick figures, I was already drawing universes from my first video games. Much later, I went to Emile Cohl and continued with the Video Game Master so that it will soon be my universes that the world discovers on console screens.
For my graduation project, I'm designing a 3D action-adventure RPG on French Folklore, trying to explore the whole process of creating a video game as much as possible.
I can't wait to serve the art of video games and use my knowledge, my practical sense and my creativity to make it even more radiant.

Instagram : @pierro_dvn
pierre.desvernay@etudiants.cohl.fr

1

2

3



4

1 - Le personnage et ses objets de mon projet Gévaudan
2 - Des créatures issus du bestiaire de Gévaudan
3 - Concept d'environnement du même projet
4 - Illustration de jaquette pour Gévaudan

Julia DEVOIZE

JEU VIDÉO

Diplômée d'un BTS en Design Graphique réalisé à Gobelins en alternance, j'intègre Émile Cohl pour retourner vers mon premier amour, le dessin. J'ai pour objectif de parfaire mon regard et ma technique afin de pouvoir raconter des histoires par l'image. Je me spécialise dans les métiers de la conception des jeux vidéo. Mon projet de diplôme est un platformer 2D narratif et contemplatif qui me permet d'exploiter ma sensibilité pour l'insuffler dans les décors et l'ambiance. J'aimerais, plus tard, continuer à travailler dans la création d'environnements, étant très passionnée par la conception d'ambiances lumineuses et colorées.

After graduating from Gobelins with a BTS in Graphic Design, I joined Emile Cohl to return to my first love, drawing and later to specialize in video game design. My goal is to perfect my eye and my technique in order to tell stories through images. My graduation project is a 2D narrative and contemplative platformer that allows me to exploit my sensibility and infuse it into the settings and atmosphere. I would like to continue to work on environments as I am very passionate about the design of bright and colorful atmospheres.

ArtStation : juliadevoize
juliadevoize.com
julia.devoize@etudiants.cohl.fr

1 - Character design de Gabin pour le projet de diplôme
2 - Recherches en gouache pour le projet de diplôme
3 - Concept art de décor
4 - Concept art de décors pour le projet de diplôme

1

2

3

4

Timothy GITTINS

JEU VIDÉO

En sortant du lycée, je suis parti apprendre l'animation à l'Atelier de Sèvres de Paris. J'y ai acquis de solides connaissances mais j'ai préféré m'orienter dans une voie légèrement différente. L'année suivante, j'ai intégré l'École Émile Cohl pour me spécialiser dans le jeu vidéo, où j'ai appris à me servir de nouveaux outils. Pour mon diplôme, je travaille sur un jeu d'enquête inspiré par le folklore canadien, entre thriller et fantastique. Au fil de mes projets, j'ai développé mes compétences, nourri ma curiosité, et j'ai à présent très hâte de tout mettre en pratique dans le milieu professionnel en participant à la création de jeux vidéo.

After finishing high school, I went to learn Animation at Atelier de Sèvres in Paris. I acquired solid knowledge there, but chose to pursue a slightly different path. The following year, I joined École Émile Cohl to specialize in video game concept art, where I learned to use new tools. For my degree, I am working on a detective game inspired by Canadian folklore, blending elements of thriller and fantasy. Throughout my projects, I have developed my skills, nourished my curiosity and I am now very eager to put everything into practice in the professional world by participating in the creation of video games.

ArtStation : gittinstimothy
Instagram : @damn.timothy
timothy.gittins@etudiants.cohl.fr

1

2

3

4

1 - Recherches de personnages pour mon projet de jeu L'Affaire Wendigo
2 - Charadesigns pour L'Affaire Wendigo
3 - Concept art pour L'Affaire Wendigo
4 - Affiche pour L'Affaire Wendigo

Gaelle GUICHARD

JEU VIDÉO

Avant d'entrer à Emile Cohl, j'ai fait un apprentissage de préparatrice en pharmacie et travaillé en tant que tel pendant deux ans. J'ai choisi la spécialisation Jeu Vidéo, admirant les façons dont un scénario peut être raconté à travers un gameplay.
Pour mon diplôme, je réalise une démo jeu type rogue-like (avec pour références principales *Hadès* et *Cult of the Lamb*). Le contexte se situe sur la Lune, dans une ambiance pop et légère.
Les techniques et les conseils que j'ai acquis ces années à l'école m'ont permis d'évoluer en tant que créatrice. J'aspire à travailler dans le characters design ou concept art, des univers mignons au plus sérieux.

Before joining Emile Cohl, I did an apprenticeship and worked as a pharmacy technician for two years. Then, I chose the Video Game specialization, admiring the ways a storyline can be told through gameplay.
For my graduation project, I am making a rogue-like game demo (with the main references "Hades" and "Cult of the Lamb"). The context is on the Moon, in a colorful, pop and light atmosphere.
The techniques and knowledge that I have acquired throughout these years at EEC allowed me to evolve as a designer. I aspire to work in character design or concept art, from cute to more serious universes.

ArtStation : ladylemoon
gaelle.guichard@etudiants.cohl.fr

1 - Concept pour le projet de groupe, PNJ & assets

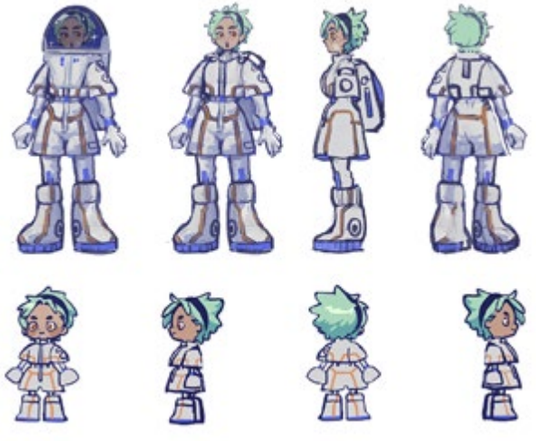
2 - Character Design : Batgirl, Concept et recherches

3 - Charater Design projet de diplôme, Main character et sprites «in game»

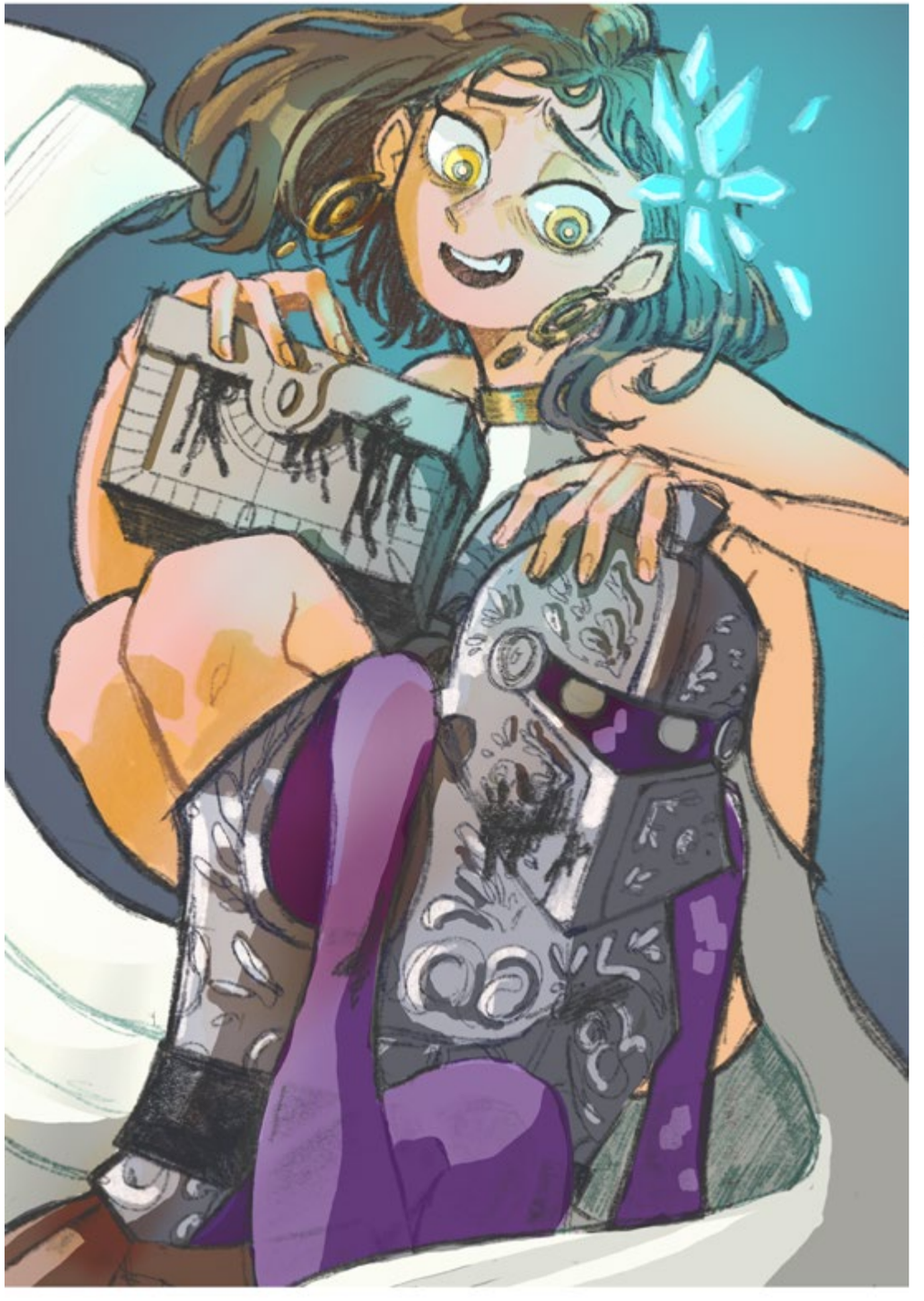
4 - Illustration Pandore

1

2



3



4

Tom HOARAU

JEU VIDÉO

Bercé par les riches histoires de l'île de la Réunion où j'ai grandi, j'ai découvert l'expression artistique à travers une licence d'art avant de continuer ma formation à l'école Emile Cohl. C'est ici que j'étudie le jeu vidéo, un média qui m'inspire pour les possibilités artistiques qu'il offre.
Pour mon diplôme, je travaille sur l'adaptation du mythe de la Lémurie, un ancien continent ayant disparu dans l'Océan indien. Dans ce jeu, nous chercherons à le faire renaître en allant à la recherche des ses mystérieux géants créateurs.
Mon objectif est de partager des histoires en les faisant vivre à travers le jeu.

Rocked by the rich stories of my homeland, Réunion Island, I discovered the art expression with a Bachelor's Degree in Fine Art before continuing my studies at Emile Cohl School.
Here I'm doing a Master's Degree in Video Games, a medium that inspires me for the artistic possibilities it offers.
For my final project, I am working on an adaptation of Lemuria's Myth, an ancient continent that disappeared in the Indian Ocean. In this video game, the player seeks to revive it by searching its mysterious giant creators.
My goal is to share stories by bringing them to life through playing.

ArtStation : le_capp
Instagram : @le_capp
tom.hoarau@etudiants.cohl.fr

1

2

3

4

1, 2, 3, 4 - Concepts art, recherches et illustrations tirées du projet de diplôme Lemuria

Laurette KOCZURA

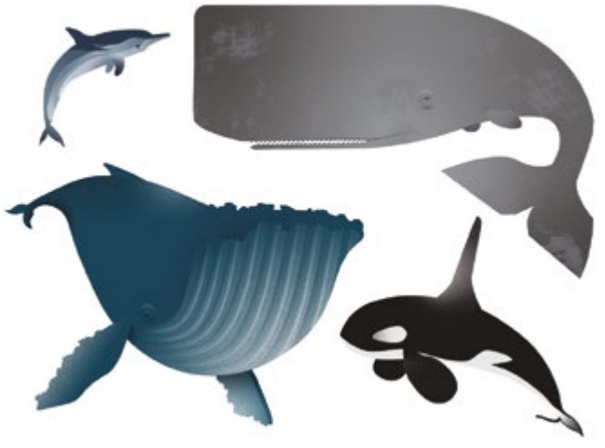
JEU VIDÉO

Avant de me former au développement artistique de jeux vidéo à l'Ecole Emile Cohl, j'ai suivi un cursus scientifique et obtenu une licence en biologie à l'université de Rennes 1. Je voulais entreprendre une carrière de biologie marine. Mes projets ont évolué vers l'art pour créer des univers graphiques originaux et ludiques et transmettre des émotions et des connaissances. Mon projet de diplôme « Tide » a pour but de sensibiliser à la biodiversité et aux problématiques de pollution des littoraux dans une ambiance douce et sensible. J'aborde le milieu professionnel avec beaucoup de curiosité et l'envie de travailler sur des projets stimulants.

Before studying videogame artistic development at Emile Cohl School, I graduated from Rennes1 University with a Bachelor's Degree in Biology. I wanted to pursue a career as a marine biologist, but I shifted towards art to try to create fun interactive media to convey emotions and knowledge. My graduation project "Tide" aims to raise awareness of littoral fauna and flora and pollution problematics in a soft and sensitive atmosphere. I curiously approach the workplace looking for various professional experiences and with the lust to work on challenging projects.

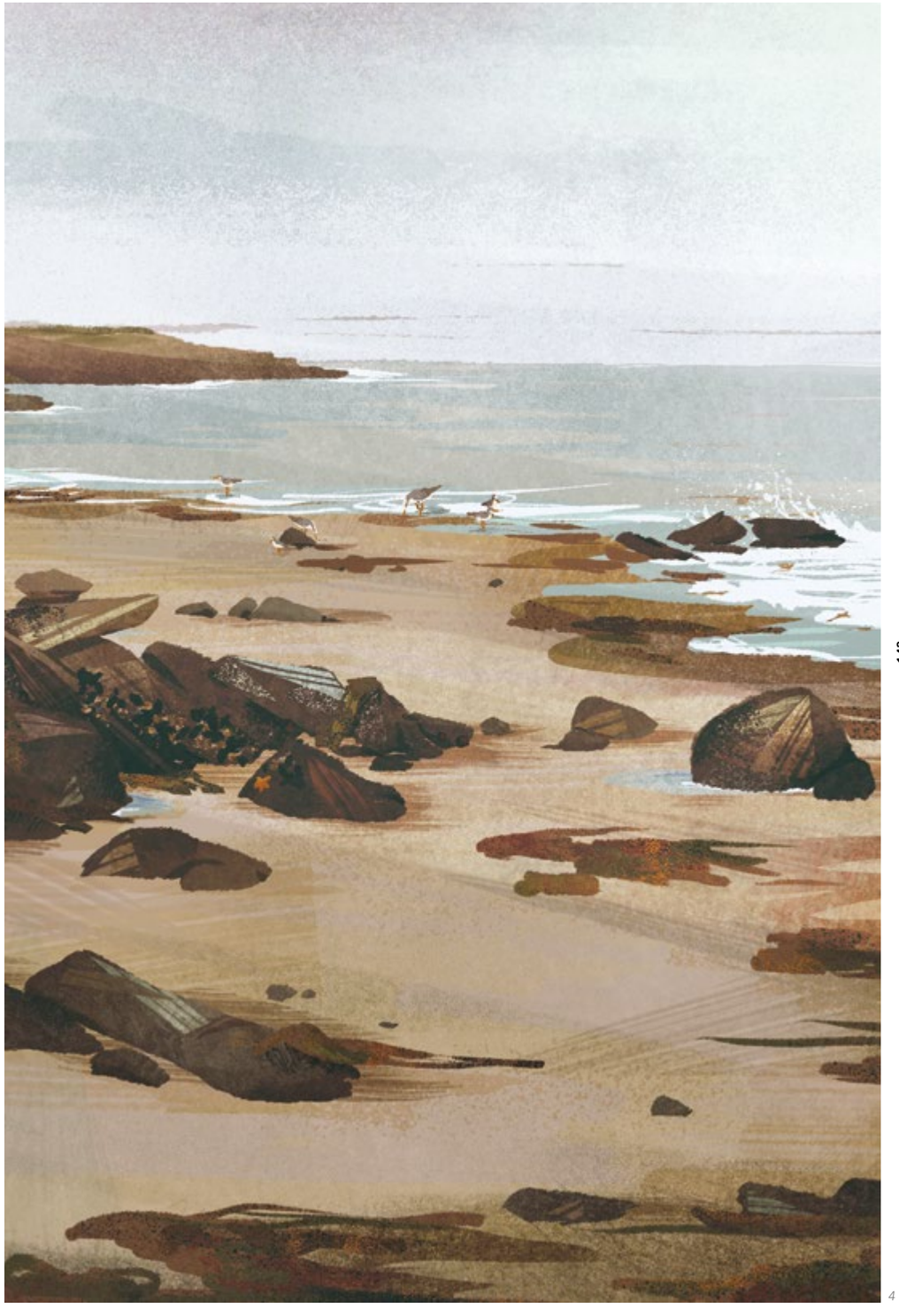
Instagram : @el.ka_rt
laurette.koczura@etudiants.cohl.fr

1



2

3



4

1 - Character design, Le mystère du rubis russe
2 - Concepts, les mammifères marins
3 - Character design, Buffy contre les vampires
4 - Concept d'envrironnement, projet de diplôme Tide

Nathan KRIER

JEU VIDÉO

J'ai commencé mon parcours par des études en communication et graphisme pour la publicité et les entreprises puis j'intègre l'Ecole Emile Cohl pour retrouver un lien au dessin qui me manquait. Je continue mon parcours dans la filière jeu vidéo, un secteur qui m'a toujours attiré, et dont j'ai rêvé faire partie.
Durant ma scolarité, j'ai été attiré par l'illustration jeunesse et la création d'un univers, avec ses personnages et ses décors. Mon projet de jeu est un mélange de tout ce que l'apprentissage du dessin m'a apporté, retranscrire un univers illustré dans un jeu vidéo en 3D grâce à des jeux de textures, de couleurs et des graphismes originaux.

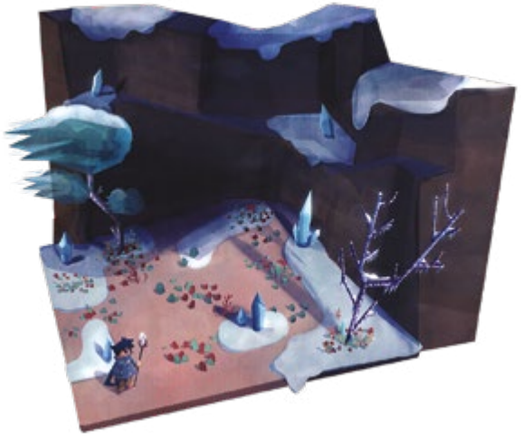
After studying communication and graphic design for advertising and companies, the need to find the missing link to drawing led me to Emile Cohl. I continue my studies in the video game section, which has always attracted me, willing to become part of it.
Throughout my studies, I have been attracted by youth illustration and the creation of a universe, with its characters and its scenery. My game project is a mix of everything that learning drawing has brought me, re-transcribing an illustrated universe in a 3D video game thanks to textures and colors and creating a graphically interesting and original project.

Instagram : @nathan_krier
nathan_krier.artstation.com
nathan.krier@etudiants.cohl.fr

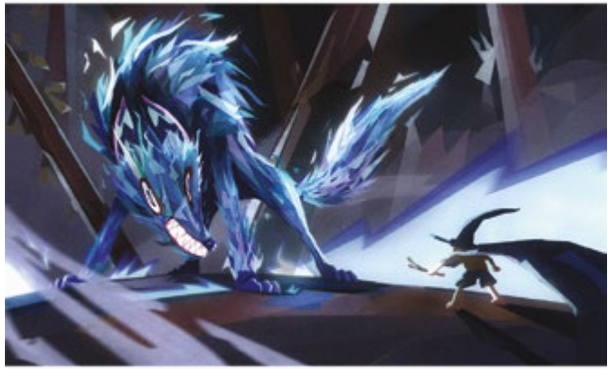
1, 2, 3 - Ecran de combat, recherches de décor et illustration pour mon projet de fin d'études, l'Apprenti sorcier

4 - Affiche de presentation pour mon projet de fin d'études, l'Apprenti sorcier

1



2



3

4

Eloi
LANDES

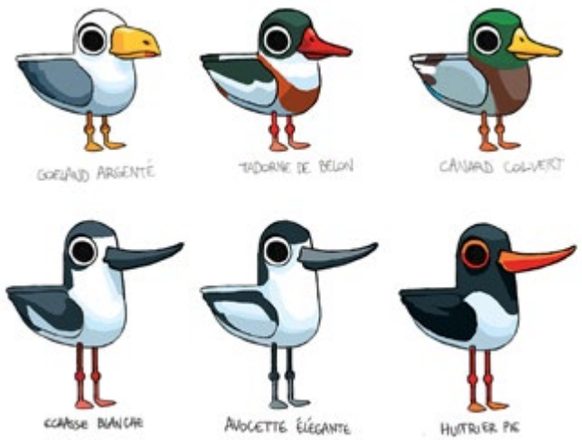
JEU VIDÉO

J'intègre l'Ecole Emile Cohl après l'année de mon bac dans l'objectif d'apprendre les métiers du dessin. Mon fort intérêt pour la 3D m'a mené à intégrer le master Jeu vidéo, média qui m'a toujours passionné. Mon projet de diplôme est un jeu à visée pédagogique qui s'intéresse aux oiseaux de l'Ile d'Oléron. Je cherche à créer un univers riche et varié pour sensibiliser les joueurs à la biodiversité. Dans ce projet, ainsi que dans mon travail personnel, j'accorde une grande importance à la conception et à la création d'environnements et d'objets en 3D, un domaine qui me passionne et dans lequel je souhaite débuter ma carrière professionnelle.

I joined Ecole Emile Cohl after my baccalaureate with the objective of learning drawing. My strong interest in 3D led me to join the Master's degree in video games, a medium that has always fascinated me. My diploma project is an educational game about the birds of Oléron Island. My goal is to create a rich and varied world to make players aware of biodiversity. In this project, as well as in my personal work, I attach great importance to the design and creation of 3D environments, a field in which I wish to start my professional career.

ArtStation : eloi_landes
eloi_landes.artstation.com
eloi.landes@etudiants.cohl.fr

1



2

3

4

1, 2, 3, 4 - Projet de fin d'études *l'Île aux oiseaux*

Aude
LEMAITRE

JEU VIDÉO

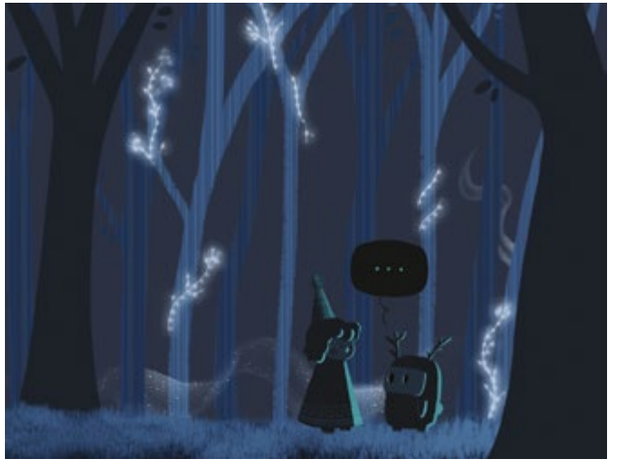
Petite, je dessinais tout le temps et partout, même sur la nouvelle voiture de mes parents. Ainsi, en intégrant Emile Cohl, j'ai découvert pleins de nouveaux médias et j'ai peaufiné mes techniques en 2D. J'ai ensuite continué ma formation en master jeux vidéo. Mon projet de fin d'études comporte de nombreux personnages, tous très singuliers. J'ai toujours dessiné des personnages, créé leurs histoires, aimé que l'on ressente leur caractère en un simple coup d'œil. Dans l'avenir, je veux porter ma passion dans le monde professionnel, et continuer à transmettre des émotions au joueur à travers mes réalisations.

During my childhood, I used to draw everywhere and at any time, even on my parent's new car. Thus, I joined Emile Cohl School as I can't live without drawing. I discovered new software and techniques and improved my 2D skills in painting and drawing, using them to bring my ideas to life.
Currently, in a Video Games Master, I enjoy creating unique universes and making the player live through them. I always put focus on my characters' personalities and obviously, my graduation project contains many different characters. I want to continue bringing emotions through my work, and make my passion prosper in the professional world.

ArtStation : aude-lemaitre
Instagram : @aude_lmtre
aude.lemaitre@etudiants.cohl.fr

1

2



3

4

1 - Décor pour mon jeu de fin d'études
Yule E Bock

2 - Character design pour projet personnel
Le marin pêcheur

3 - Concept art pour mon jeu de fin d'étude
Yule E Bock

4 - Recherches du personnage de Yule pour
Yule E Bock

Yue
LI

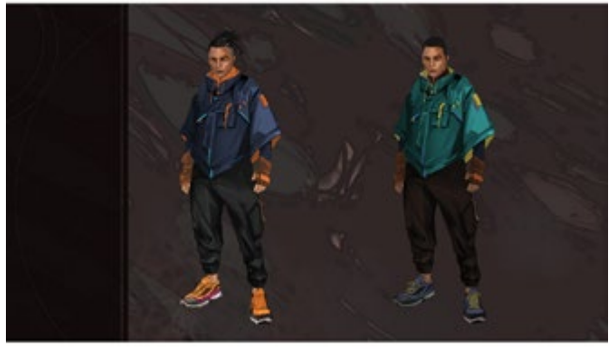
JEU VIDÉO

Après avoir obtenu mon diplôme universitaire en Chine, j'ai rejoint une société financière pendant un certain temps. Je décide finalement de démissionner pour me tourner vers ce que j'aime vraiment : le dessin et les jeux vidéo. Je suis venue à Émile Cohl pour progresser et apprendre dans ces domaines. Étant passionnée par la création de choses étranges, mon projet de diplôme est un jeu d'horreur et d'évasion. J'ai mélangé de la 3D avec de la 2D pour créer une atmosphère effrayante et oppressante. Pour la suite, j'aimerais me spécialiser dans la sculpture 3D, le character design et la 3D pour du concept art.

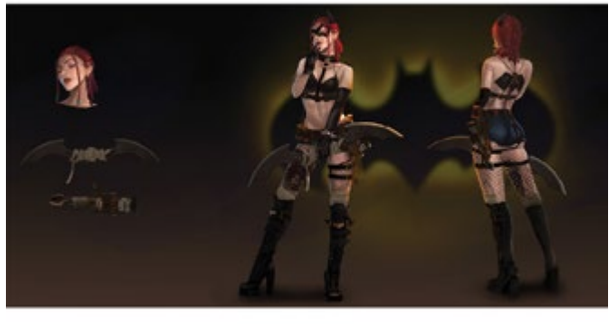
After graduating from university in China, I joined a financial company for a while, but finally deciding to resign to turn to what I really loved: drawing and video games. I came to Émile Cohl to learn and progress in these fields. Being passionate about creating strange things, my graduation project is a horror and escape game. I mix 3D with 2D to create a scary and oppressive atmosphere. In the future, I would like to specialize in 3D sculpture, character design and 3D for concept art.

Instagram : @hysteriiiique
yue.li@etudiants.cohl.fr

1



2



3

4

1, 3 - Chara Design, projet personnel
2 - Chara Design, projet de diplôme
4 - Concepts art, projet de diplôme

Alexandre MANZEH

JEU VIDÉO

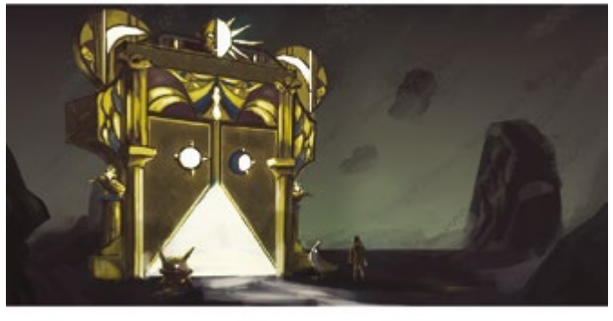
En tombant par hasard sur l'artbook d'Aleksi Briclot, j'ai réalisé dès le collège qu'on pouvait vivre en créant des images fantastiques. C'est donc devenu un de mes objectifs. Mon projet de diplôme porte sur le syndrome post-traumatique d'un ancien poilu. Il faut, dans un jeu narratif à choix multiples, tenter de récupérer sa santé mentale et rejoindre les Invalides pour se faire soigner. Ce projet me permet de développer un riche panel de compétences tant en 2D qu'en 3D. A l'avenir, je souhaite me spécialiser dans la création d'univers riches qui puissent servir de cadre pour des jeux ou des films.

Coming across Aleksi Briclot's art book by chance, I realized from middle school that I could live by creating fantastic images. My graduation project is about an old WW1 soldier suffering from PTSD. Through a narrative adventure with a lot of choice making, the player will try to find help at the Invalides. This project helped me to develop a large and efficient panel of 2D and 3D tool. Next, I would like to specialize in creating rich worlds for games or movies.

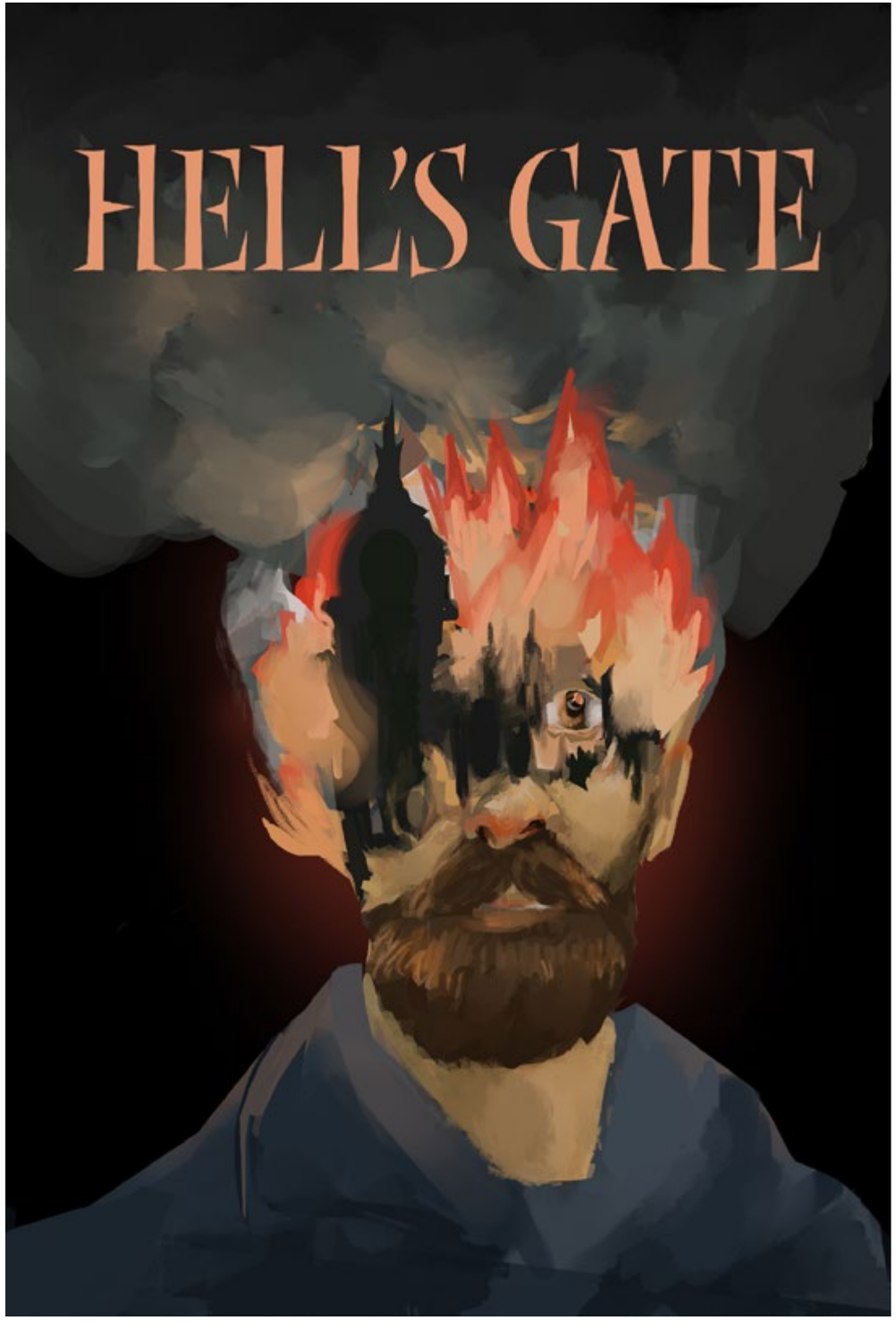
ArtStation : thefrenchpencilizer
alexandre.manzeh@etudiants.cohl.fr

1

2



3



4

1 - Le joueur arrive dans le Paris devasté, ravagé lui aussi.

2 - Dernière épreuve avant d'atteindre les Invalides.

3 - Exploration d'une Porte des Etoiles dans le style Art Déco

4 - Affiche du jeu

Estelle MARIE

JEU VIDÉO

Après avoir obtenu un bac scientifique, choisir mon orientation fut un dilemme : l'art ou la psychologie? Finalement, ayant trouvé l'Ecole Emile Cohl à Lyon (ville où j'ai toujours voulu faire mes études), j'ai choisi l'art. Faire passer des messages à travers des histoires étant une de mes grandes passions, je me suis orientée par la suite dans le jeu vidéo, attirée par leur dimension ludique.
Je réalise mon projet de diplôme sur le tatouage et la quête de soi, deux thèmes qui me fascinent énormément depuis longtemps. A terme, ainsi, j'aimerais devenir moi-même tatoueuse et pouvoir rendre les gens plus beaux.

After graduating from high school, I had to make a choice: art or psychology? Eventually, I found Emile Cohl School in Lyon (where I had always wanted to do my studies) and chose art. I love conveying messages across stories so I head towards video games, attracted to their playful world.
I do my graduation project on tattoos and self-quest, two themes which have fascinated me for a long time. Later on, I would like to become a tattooist and be able to make people 'more beautiful'.

ArtStation : asph0dele
Instagram : @asph0dele
estelle.marie@etudiants.cohl.fr

1 - Illustration d'un personnage original, Ryuuhei
2 - Charadesigns sur le thème du cirque, Mr Loyal
3 - Illustration du conte La Fauvette qui chante et qui sautille
4 - Charadesign d'un personnage original, Melinoë

1

2

3

4

Guillaume NGUYEN

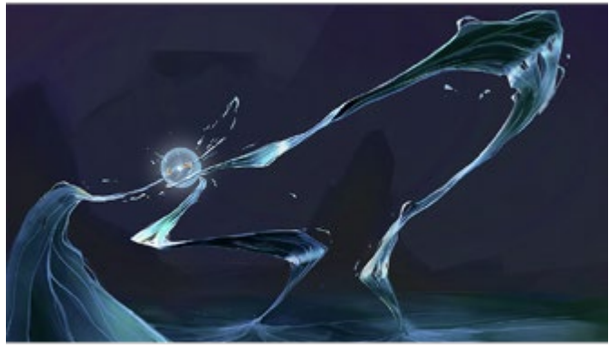
JEU VIDÉO

Après avoir acquis ma licence à l'École Émile Cohl, je me suis spécialisé dans la conception artistique en jeux vidéo où j'ai découvert ma passion pour la 3D, le tech art et les VFX. J'ai choisi pour mon diplôme de réaliser un jeu d'infiltration historique sur Unreal afin de développer mes compétences techniques et explorer un Game Engine non étudié à l'école. Et maintenant, je rêve de rejoindre un studio de jeux vidéo pour apporter de la magie dans les scripts et les effets visuels !

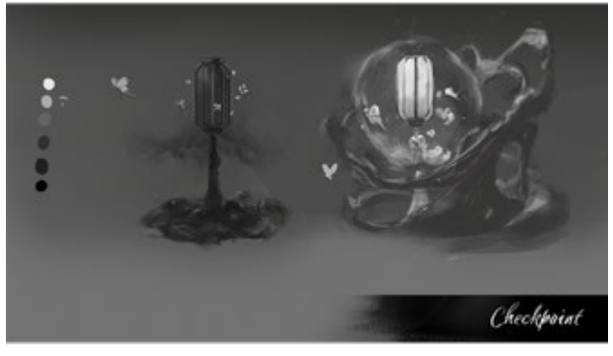
Studying at EEC laid strong foundations in drawing and made me specialize in Art Design in Video Games where I discovered my passion for 3D, tech art, and VFX!
For my graduation project, I chose to create a historical infiltration game on Unreal to develop my technical skills and explore a game engine not studied in school. Next, I would like to join a video game studio where I could bring magic to scripts and VFX!

ArtStation : nguyenguillaume
Instagram : @lenestion
guillaume.nguyen@etudiants.cohl.fr

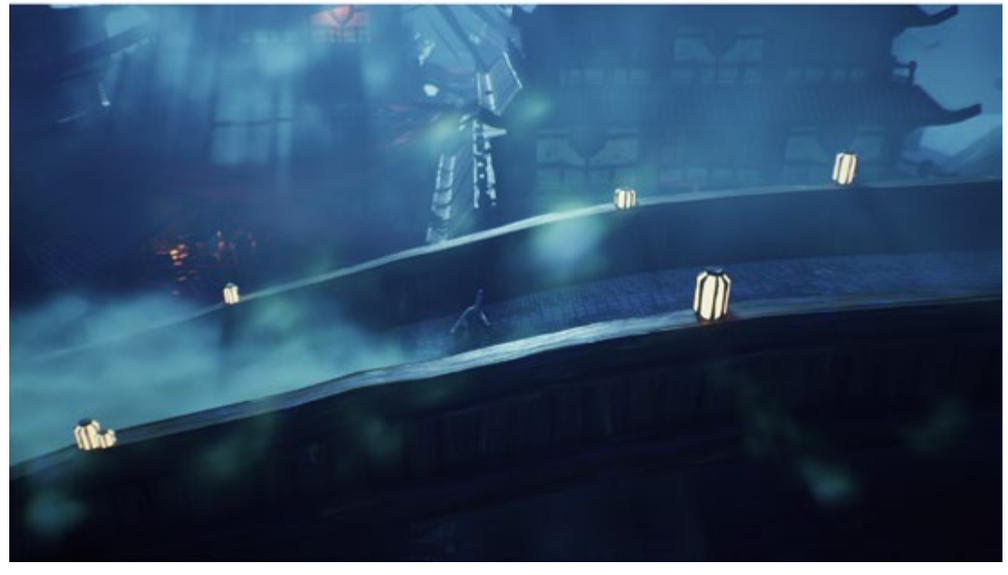
1



2



3



4

1 - Charadesigns, Hellboy et Personnage Principal de mon Jeu
2 - VFX Concept, Water Orb
3 - Concept, Checkpoint - Diplôme
4 - Charadesign, concept de décors, screenshot du projet de diplôme et charadesign + Shield VFX Concept

Camille OLLAGNIER

JEU VIDÉO

Bercée par les jeux vidéo, je débute le dessin afin de créer mes propres univers. C'est dans le but de parfaire ma sensibilité graphique que j'intègre l'Ecole Emile Cohl et naturellement, je me spécialise en jeu vidéo pour renouer avec ce média. J'aime créer des personnages et des décors avec des couleurs vives, dans un style cartoon. C'est avec cette volonté que je développe mon projet de diplôme sur un jeu de livraison déjanté, dans une petite ville stylisée et pleine de vie. Pleine d'ambition, je souhaite à l'avenir participer à la conception de projets colorés, sensibles, permettant aux joueurs de rêver et voyager.

Raised on video games, I started drawing early on as a child in order to create my very own stories. This led me to integrate the Art School Emile Cohl in order to hone my sensibility and my skills. There, I naturally joined the video game department so as to reconnect with this media.
I love to create characters and sceneries full of vivid colours, almost cartoon-like. Therefore, the game I am working on for my graduation is a funky fast delivery game, taking place in a small town full of life.
Full of ambition and enthusiasm, I wish to work on fun, colourful and touching projects, since my end goal is to make the player travel and dream further than ever before.

ArtStation : yogo_min
Instagram : @yogo_min
camilleollagnier.com
camille.ollagnier@etudiants.cohl.fr

1 - Concept de Véhicules, DÉLI2ROUES
2, 3 - Screen In-Game, DÉLI2ROUES
4 - Character Design & Concept Art, DÉLI2ROUES

1

2

3

4

Elsa
PESNEL

JEU VIDÉO

Après des parcours scolaires qui finissaient toujours par un besoin de dessiner, je me suis dirigée vers Cohl. J'y ai tout de suite trouvé ma place avec le désir de partager mes histoires et de me découvrir en tant qu'artiste en ayant cette fois acquis les bases d'une bonne narration. La section JV m'a attirée par les nouvelles compétences qu'elle offrait, elle m'a permis d'appréhender chaque tâche et d'en connaître leurs principes et leurs règles. Mon jeu raconte le désordre de la vie d'étudiant, et permet de partager dans un univers loufoque les péripéties auxquelles nous sommes tous un jour confrontés, mais avec le sourire, cette fois !

After different school paths which ultimately ended with a need to draw, I was redirected to Cohl. I found my place and I wanted to share my stories and to discover who I was as an artist, this time with good storytelling. The video game section has drawn me in for the new skills it offers, it's made me understand each task and comprehend their own rules. My game is inspired by a school student's chaotic life and it brings us together around this quirky world to share our own daily messy stories that we've all faced, but this time with a smile!

Instagram : @b.o.u.n.e
elsa_pesnel.artstation.com
elsa.pesnel@etudiants.cohl.fr

1 - Charadesign des personnages de mon projet de diplôme Good Morning !
2 - Concept art de la chambre avec son interface de Good Morning !
3 - Petits concepts pour Good Morning !
4 - Affiche de Good Morning !

1

2

3

4

Oriane PROVOT

JEU VIDÉO

Plongée dans les jeux vidéo depuis l'enfance, travailler dans cet univers était une évidence. J'intègre donc l'École Émile Cohl, afin de trouver un métier artistique précis.
Malheureusement, ma santé s'est beaucoup mise en travers de ma route tout au long de mes études. Après une pause d'un an, je reprends mon parcours dans la spécialisation jeu vidéo.
Mon projet est pour moi l'occasion de mettre tout ce que j'ai appris en pratique, et me prouver que je suis capable d'avancer malgré mes soucis de santé. Il regroupera beaucoup de choses que j'affectionne, comme les point and click, le thème des LGBTQ+, et réussir à faire son deuil.

Immersed in video games since I was a child, working in this world became obvious. I joined Emile Cohl Art School to be able to find a suitable artistic career. Unfortunately, my health got in my way, and after a gap year, I came back to continue the video game specialization, with the goal to learn more about the industry I love. Throughout my studies I have had fun trying a bit of everything. My graduation project is a way to use what I have learned, and also to prove myself I can keep going besides my health issues. My project will gather things dear to me, like old-fashion point and click, LGBTQ+ and dealing with loss of a loved one.

orianeprovot.artstation.com
oriane.provot@etudiants.cohl.fr

1

2

3

4

1 - Personnages pour mon jeu de fin d'études Colorful Secret

2 - Props réalisés pour le jeu Smoothies de Kylii-Kids.

3 - Capture d'écran du jeu complet Smoothies pour Kylii-Kids.

4 - Jaquette de mon jeu de fin d'études Colorful Secret

Vincent VIEILLE

JEU VIDÉO

Après bien des péripéties sur les bancs du lycée, à griffonner dans les cahiers pour chaque occasion, j'ai passé mon bac L. Je suis allé à Emile Cohl, espérant faire du dessin et des concepts art comme dans les artbooks qui faisaient briller mes yeux d'enfant. J'y ai découvert de nouvelles possibilités. Durant les deux ans du diplôme de jeu vidéo, j'ai remis en question mon intérêt pour le dessin. J'ai appris la 3D numérique, me convainquant que je pouvais faire autre chose que du dessin. En travaillant sur le projet de 5e année, je réalise que ce n'est pas si simple. Je suis motivé à apprendre pour l'améliorer.

After many adventures on school desks, and scribbling in notebooks for every occasion, I did my literary baccalaureate. Then, I finally joined Emile Cohl, aspiring to draw concept arts like in the artbooks of video games and movies that brightened my child's eyes. While studying, I discovered a particular interest in video game art and started questioning my exclusive interest in drawing. I learned digital 3D that convinced me that I could do more things than with just drawing. Now working on my graduation project, I understand it's not that simple, but I look forward to learning more and improving.

Instagram : @vincent.vieille
vincent.vieille@etudiants.cohl.fr

1 - Concept Vaisseau Spatial l'Atlas se posant dans un désert

2 - Réalisation 3D Châpiteaux de Venise

3 - Batgirl dans un monde post-apocalyptique cyberpunk

4 - Concept Jekyll plan pied

1

2

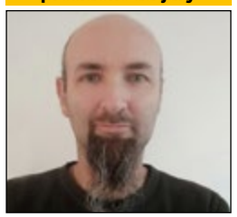
3

4

JURY 3e ANNÉE DESSIN 3D

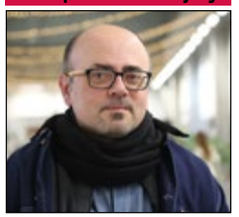
PROMOTION ERIC VIENNOT

président du jury



Patrice CERVELLIN
Enseignant chercheur, maître de conférences à l'université de Montpellier 3

Vice-président du jury



Emmanuel NAYA
Directeur de l'UFR LESLA chez Université Lumière Lyon 2

Julien AKITA
CEO chez Studio Pango

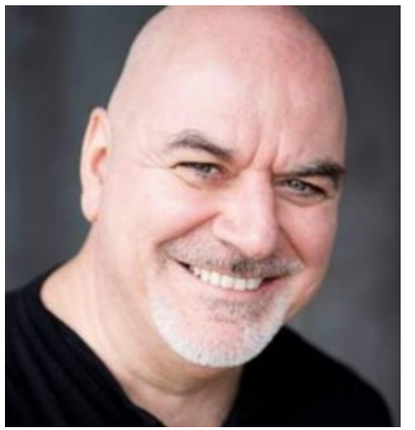
Frédérique BLANC
Responsable pédagogique à l'École Émile Cohl

Florian CANARD
Animateur 3D chez Arkane Studios

Thierry EL FEZZANI
Illustrateur en freelance et chez Lemonade Illustration Agency

ERIC VIENNOT

(1960-2022)



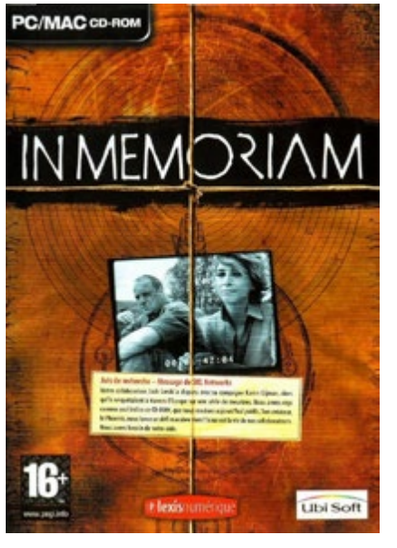
L'annonce de la disparition d'Eric Viennot survenue à l'été 2022 a consterné les connaisseurs de jeu vidéo. Les médias spécialisés ont spontanément rendu hommage à ce directeur créatif visionnaire et à sa personnalité remarquable. Auteur de jeux éducatifs pour enfants, de jeux grand public mais aussi de titres expérimentaux, il aimait explorer toutes les possibilités de narration et d'interactivité du jeu vidéo en combinant la 3D, la vidéo et les usages d'Internet.

Né à Lyon en 1960, titulaire d'un CAPES et agrégé d'arts plastiques, il enseigne à l'Université Paris 1 durant cinq ans avant de développer Lexis Numérique, un studio pionnier dans la création d'images de synthèse fondé en 1990 avec Marie Viennot et José Sanchis. Il se fait remarquer dès 1998 avec *Les Aventures de l'Oncle Ernest*, une série jeunesse sur CD-Rom consistant à réveiller les souvenirs d'un grand voyageur comme une chasse au trésor.

En 2003, il applique son goût pour l'énigme et l'investigation à un univers adulte : *In Memoriam* fait enquêter le joueur sur la disparition de deux personnes à partir d'indices laissés par un mystérieux tueur en série. Le jeu est soutenu par Ubisoft. Il obtient le prix SACD de la création interactive. Une suite sortira en 2006, un an avant qu'Eric Viennot soit fait Chevalier des Arts et Lettres.

En 2012, il lance un autre thriller mêlant action et réflexion : *Alt-Minds*. Ce jeu à réalité alternée se déroule en ligne et sur les réseaux sociaux, mais aussi dans le réel, avec la rencontre physique de certains personnages. Les développeurs créent spécialement des comptes utilisateurs, des blogs et des sites que les joueurs visiteront pour effectuer leur enquête, en temps réel, sur une période de huit semaines.

Lexis Numérique ferme ses portes en 2017. Eric Viennot prend ensuite la codirection du programme La Hive, qui réunit à Aix-en-Provence des jeunes créatifs du monde entier, sans abandonner ses réflexions sur la narration transmédia. En 2021, il produit sa dernière enquête sous forme de newsletter, inspirée d'une nouvelle de l'écrivaine allemande Judith Schalansky dans laquelle le protagoniste rêve dans une langue qui lui est inconnue. Jusqu'au dernier moment, Eric Viennot se promettait d'en faire un livre et un film.



In Memoriam - Lexis Numérique, Ubisoft - 2003

TRAVAUX DE 3e ANNÉE DESSIN 3D

2022-2023

CYCLE 1

Farah
ALVES-MAIA

DESSIN
3D

En entrant au lycée Auguste Renoir, j'ai eu comme première approche des cours de design et d'histoire de l'Art. Si ma culture générale à grandi, mon imagination et mes expérimentions n'ont pas vraiment pris le même chemin. C'est pourquoi j'ai décidé d'intégrer l'Ecole Emile Cohl, pour découvrir une autre perception et interprétation de « L'Art ». Pour moi l'art est un moyen de s'exprimer, de s'évader, de faire découvrir ou redécouvrir aux autres. Pour mon projet de diplôme j'ai choisi de réaliser une démo de jeu vidéo intégrant à la fois les nouvelles techniques apprises au cours de ces années et un thème qui me tient à cœur : Jack'O Lantern.

When I entered Auguste Renoir High School, my first approach was to take courses in Design and Art History. If my general culture developed, my imagination and my experiments did not really take the same path. Therefore, I decided to join Emile Cohl School to discover another perception and interpretation of «Art» as a way to express myself, to escape, to make others discover or rediscover it. For my graduation project I chose to make a video game demo integrating both the new techniques learned during these years and a theme that is close to my heart: Jack'O Lantern.

ArtStation : faraham
Instagram : @fa_am.y
farah.alvesmaia@etudiants.cohl.fr

1 - La Nuit Jack'o réalisation de JACK'O et ROUDOUDOU en 3D
2 - La Nuit Jack'o réalisation de SUCETTE en 3D (personnage pouvant être animé)
3 - ET la Lumière Fut Concept 2D et réalisation et éclairage 3D

1

2

3

Aude
AMSTUTZ

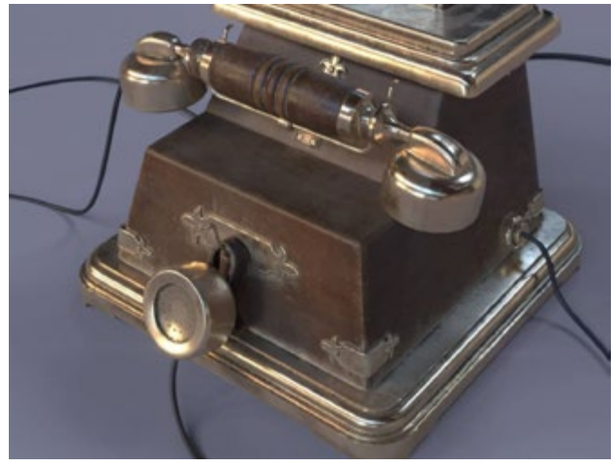
DESSIN
3D

Depuis l'enfance, j'ai toujours été intéressée par l'animation. Le cadre dans lequel j'ai grandi m'a permis d'être sensible à ce domaine très rapidement. Après des études d'animation 2D, je me suis penchée sur l'animation 3D. Durant ma scolarité à Cohl, la prise en main de cette technique m'a été très naturelle. C'est ainsi que j'ai axé mon projet de diplôme : un court-métrage mettant en avant le mouvement dans l'espace. Mon expérience sportive de la gymnastique, du théâtre et mon intérêt pour les acrobaties me guident à le réaliser. Je souhaite ainsi progresser, peaufiner ma technique et partager ma passion dans le monde professionnel.

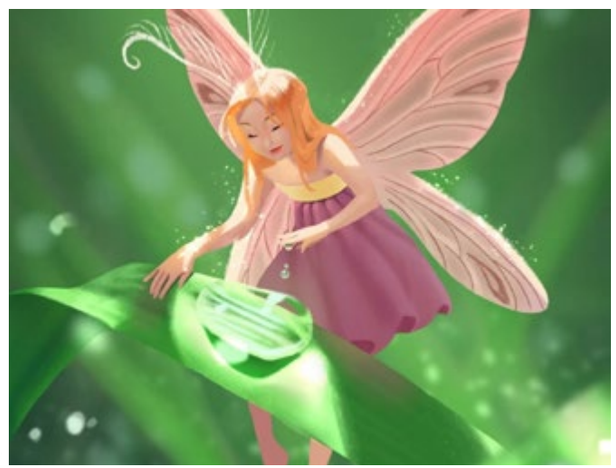
Since I was a child, I've always been interested in animation, as the environment in which I grew up allowed me to quickly become sensitive to this field. After studying 2D animation, I started 3D animation. Throughout my studies at Cohl, the learning of this technique has been very natural to me and I show this with my graduation project: a short movie highlighting the movement in space. My experience in gymnastics, theater and my interest in stunts guide me to realize it. I wish to progress, refine my technique and share my passion in the professional world.

Instagram : @rukachi.art
aude.amstutz@etudiants.cohl.fr

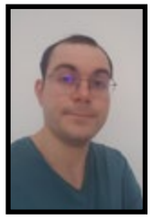
1 - Téléphone vintage en 3D
2 - Concept art
3 - Fée de la rosée


1

2


3

Nicolas ATHANASSIADIS PAPAZIANI



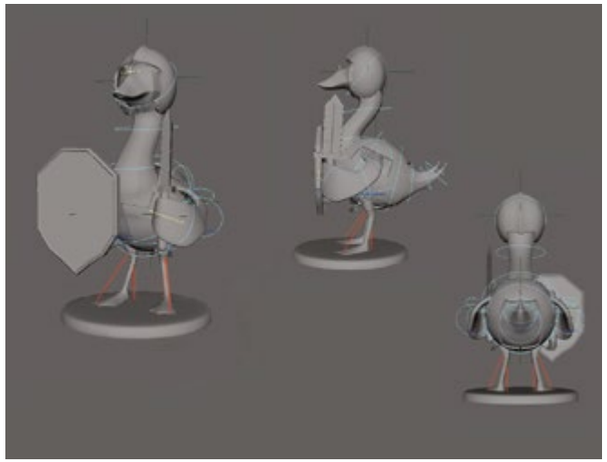
DESSIN 3D

Ayant fait 2 années en prépa CPGE, une année de dessin à Bellecour Ecole et une année sabbatique, je voulais continuer dans le dessin. C'est pour cela que j'intégra l'Ecole Emile Cohl où de fil en aiguille, je me suis orienté vers le diplôme d'artiste 3D. Pour mon diplôme, je réalise une démo de jeu sur le thème du jeu de l'oie où je revisite légèrement les règles en conservant le thème dans un environnement 3D avec un style cartoon. Après mes études, je poursuivrai dans la modélisation 3D tout en continuant le dessin et la narration qui me séduisent tout particulièrement, afin de réaliser mes projets.

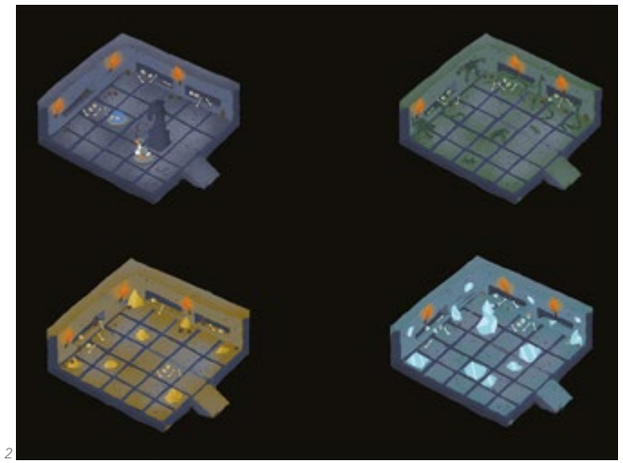
Having done two foundation years in Arts, a year in drawing at Bellecour Ecole and a sabbatical, I wanted to continue drawing. This is why I joined Emile Cohl School where from one thing to another, I oriented myself towards the 3D artist degree. For my graduation project, I am making a demo on the theme of the goose game where I revisit the rules while keeping the theme in a 3D environment with a cartoon style. Later, I would like to continue in 3D modeling in parallel with drawing and storytelling, which particularly appeal to me to carry out my projects.

Instagram : @nadposgo

n.athanassiadispapaziani@etudiants.cohl.fr



1



2

3

1 - Modélisation d'un pion oie

2. - Recherches graphiques des salles du donjon

3 - Donjon, salle et tunnel du projet de diplôme

Julien BOUCHARD

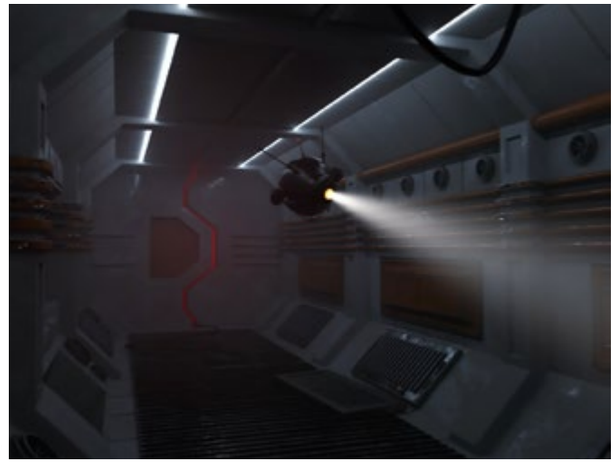
DESSIN 3D

Après avoir commencé à travailler à 15 ans et un parcours semé d'embuches, j'ai repris les études deux ans plus tard et obtenu un brevet des métiers d'arts en peinture décorative. Lors de la visite d'une école d'animation, j'ai eu le coup de foudre. Un an plus tard j'intègre l'Ecole Emile Cohl pour parfaire mon dessin puis intégrer la classe de 3D avec comme objectif de travailler dans le cinéma d'animation.
Mon diplôme est un court métrage d'animation 3D sur la préparation d'un boxeur avant un combat.
Je suis curieux et j'ai soif d'apprendre. Grâce à mon parcours, je n'ai pas peur de prendre des initiatives ou décisions.

After starting to work at 15 years old, I went back to school 2 years later to get a certificate of art in decorative painting. During a visit to an animation school, I fell in love with it. And therefore, I entered Emile Cohl School to perfect my drawing and then to join the 3D class with the objective of working in the animation industry. My graduation project is a short 3D animation film about a boxer's training before a fight.
I am curious and I have a thirst for learning and thanks to my background, I am not afraid to take initiatives or decisions.

julienbouchard.artstation.com

julien.bouchard@etudiants.cohl.fr



1

2

3

1 - Drone, all aspect

2 - Dummy Robot, character 3D, modeling texturing

3 - Abnegatio, graduation project, all aspect

Amandine
COSTES

DESSIN
3D

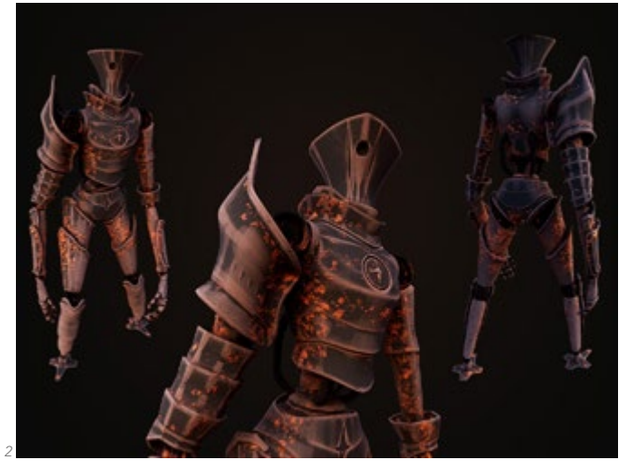
J'ai décidé d'intégrer Emile Cohl pour me diriger vers le domaine du jeu vidéo et j'ai choisi d'en réaliser un pour mon projet de diplôme. Dans ce jeu, nous devons explorer une ville victorienne industrielle et polluée pour y faire revenir la végétation et créer un décor plus sain et vivant. J'aime passer du temps à créer des textures dans leurs détails et fabriquer des environnements intéressants. Je suis passionnée par l'aspect immersif et la manière de créer des espaces ludiques autour d'univers particuliers. Mes compétences sont assez polyvalentes et je reste curieuse dans l'apprentissage et l'approfondissement de nouvelles techniques.

I decided to join Emile Cohl to head towards the field of video games. That's why I chose to make an interactive experience for my graduation project. In this game we have to explore a Victorian and industrial city, and search for little plants to bring back the vegetation and create a living and healthier environment. I like to take the time on the details, create texture and build an interesting environment for the player. I'm passionate about the immersive aspect and how to create a playful experience. My skills are quite adaptable, and I am curious about learning and developing my knowledge.

amcostes.artstation.com
amandine.costes@etudiants.cohl.fr

1 - Steamlight, concept, modélisation texturing
2 - Robot Templier, concept, modélisation texturing rigg
3 - Drone exploration, environement, modélisation texturing compositing

1



2

3

Benjamin
DE GAILLANDE

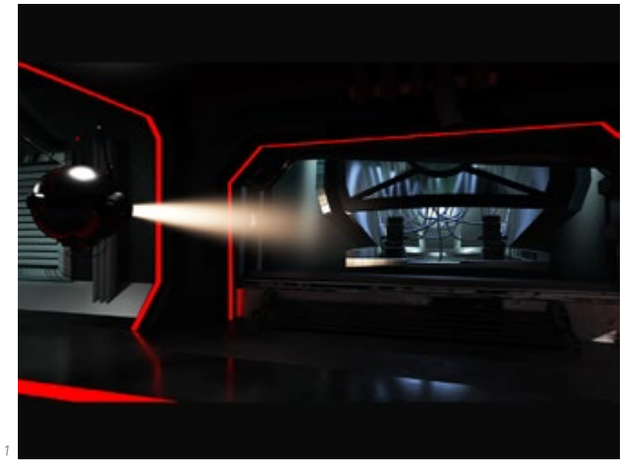
DESSIN
3D

Après avoir obtenu un baccalauréat scientifique, j'ai décidé de complètement changer de voie car je ne m'y plaisais pas. J'ai donc tenté ma chance à Emile Cohl. D'abord dans la section de dessin traditionnel, je décide en fin de première année de me tourner vers la section 3D. En dehors de l'image, je suis également passionné par la musique, c'est pourquoi pour mon projet de diplôme j'ai décidé d'allier les deux. J'aimerais viser un poste de modeleur, de light artist, ou de texture/shading artist.

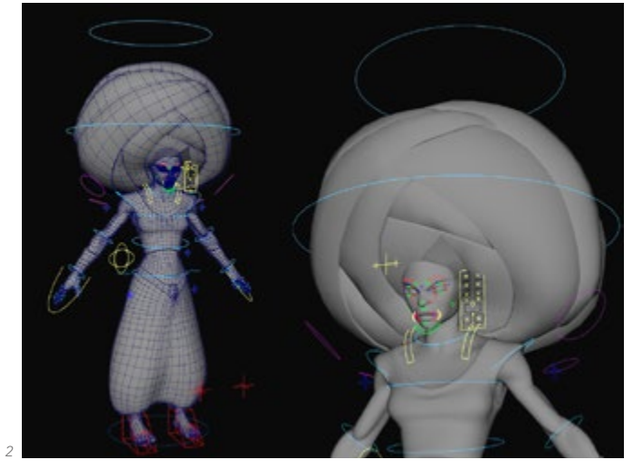
After I obtained a scientific high school diploma, I decided to completely change the way because I wasn't happy, so I tried my luck at Emile Cohl School. Trying traditional drawing first, I ended up choosing 3D. Besides images, I am also passionate about music, that's why I decided to combine both in my graduation project. I wish to be modeler, light artist or texturing/shading artist.

benjamindegaillande7.artstation.com
benjamin.degaillande@etudiants.cohl.fr

1 - Drone - Modélisation/Lighting
2 - Projet « Hats Off » - personnage de la Fakir - Riggin
3 - Robot Exploreur – Moésliation/Texturing/Lighting



1



2

3

Lionel DESMARE

DESSIN 3D

Mon parcours scolaire fait d'écho au monde de l'art. Mon bac arts plastiques m'a appris à me questionner sur tout et à lier toutes connaissances ensemble. Ma démarche artistique se base sur la sensibilité, la singularité et le cheminement d'idées. J'aime allier ma passion pour la danse à mon travail. J'intègre l'étude du mouvement à mes travaux artistiques en animation 3d. Mes projets de bande dessinée sur lesquels je travaille, me permettent d'enrichir et d'approfondir mon travail de storyboard.
Dans le monde du travail, je souhaite travailler le storyboard et les animatiques en premier lieu et aussi faire de l'animation 3D en équipe.

My studies echo the world of art. My plastic arts baccalaureate taught me to question myself on everything and to link all knowledge together. My artistic approach is based on sensitivity, singularity and the development of ideas and I like combining my passion for dance with my work. Thus, I integrate the study of movement into my artistic work in 3d animation. My comic book project allows me to enrich and deepen my storyboard work.
Later, I want to work on storyboard and animatics, but also do 3D animation as a team.

lioneldesmare69.artstation.com
lionel.desmare@etudiants.cohl.fr

1

2

3

1 - Illustrations, type affiche de présentation, de mes deux storyboards/animatiques.

2 - Rendu du personnage de Jade nommé 'Ego', extrait de DOGBA, mon court-métrage animé de fin d'études.

3 - Storyboard, Keyshots, sur un scénario donné.

Lise DO

DESSIN 3D

Venant d'un lycée de Lyon, je souhaitais aller dans le monde de la musique classique. Toutefois j'ai fini par choisir le dessin. Je suis entrée à Emile Cohl, actuellement en 3ème année 3D, cherchant à approfondir mes connaissances autant en 2D qu'en 3D.
Pour mon diplôme, je travaille sur *Fugue & Arioso*, un clip musical d'animation 3D sur un duo chanté d'un morceau que j'ai arrangé.
Ma curiosité spontanée et ma volonté de toujours apprendre font que je peux m'adapter facilement. J'aimerais utiliser mes compétences artistiques en symbiose avec mon expérience de musicienne classique, que je pense m'apporte un regard différent sur les choses.

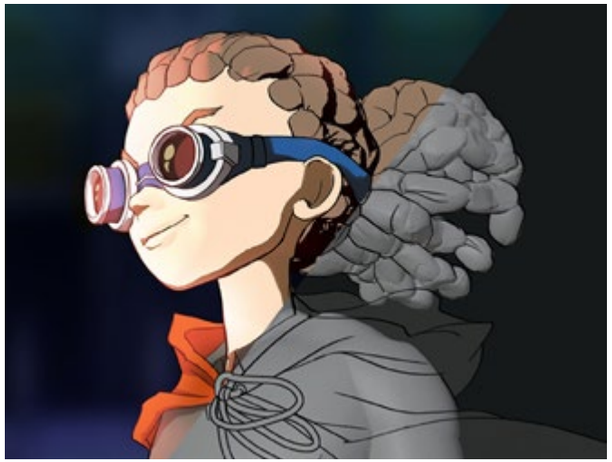
Coming from a high school in Lyon, I wanted to go into classical music. However, I chose the art world instead and here I am at Emile Cohl, currently studying 3D art and looking for more ways to deepen my 2D and 3D knowledge.
For my graduation project, I am working on Fugue and Arioso, a 3D animated musical clip for a duet song I arranged. My curiosity and my desires to always learn new things make me quite versatile and adaptable. I would like to use my artistic skills in symbiosis with my classical musical experience, which I believe makes me have a singular look on what's around us.

ArtStation : dleez_215e
Instagram : @dleez_215e
lise.do@etudiants.cohl.fr

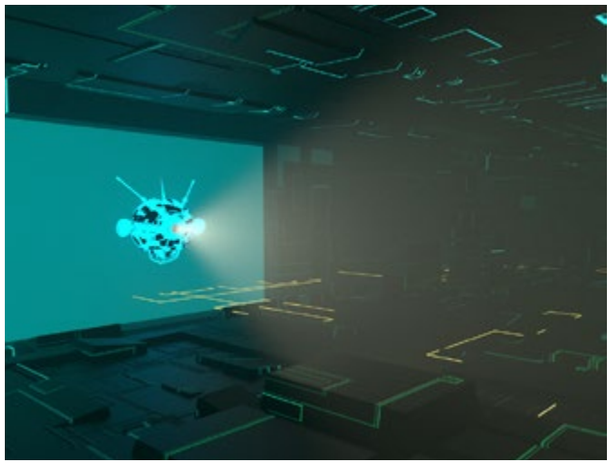
1 - Kidou Yuuto - Sculpt + paintover (Blender + photoshop)

2 - Drone cut – Environment modeling + rendering (Blender)

3 - Fall portrait – 2D digital illustration (Rebelle)



1



2

3

Benoit FELIX

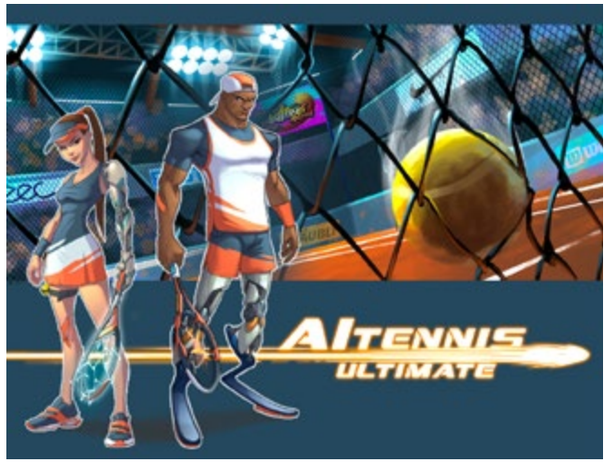
DESSIN 3D

Après de multiple jobs, huit années en tant que dessinateur industriel et trois enfants, je peux enfin entrer à Emile Cohl où je mêle l'artistique à la 3D.
Je m'oriente rapidement vers l'animation, et plus précisément vers le milieu du jeu vidéo.
Je travaille actuellement sur un teaser de jeu de tennis arcade qui sera mon projet de diplôme. D'un naturel dynamique et jovial, j'aime travailler en équipe. Mon expérience m'a appris à respecter un processus de travail et un cahier des charges précis tout en faisant preuve de créativité. Mon but est d'intégrer une équipe dans le domaine du jeu vidéo afin de pouvoir développer mes compétences.

After many jobs, height years as an industrial designer and three children, I could finally entered Emile Cohl to mix Art with 3D!
I quickly moved towards animation, and more precisely to the video game industry. I'm currently working on an arcade Tennis video game teaser for my graduation project.
Naturally dynamic and jovial, I like working in a team and my experience has taught me to respect a work process and precise specifications while being creative. My goal is to integrate a team in the field of video games in order to be able to develop my skills.

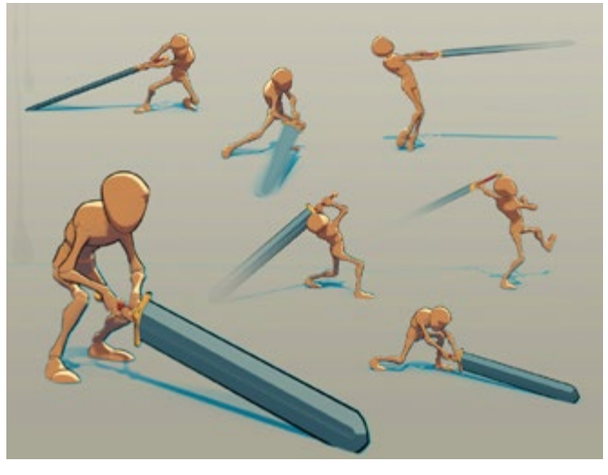
ArtStation : zinzino
benoit.felix@etudiants.cohl.fr

1 - Projet de diplôme, teaser de jeu de tennis charadesign + décor
2 - Acting + Lipsync
3 - Animation Bodymechanic, enchainement de coups avec une épée lourde



1

2


3

Marc FILLEUX

DESSIN 3D

Passionné de jeux vidéo depuis toujours, j'intègre l'Ecole Emile Cohl dans le but de devenir Concept Artist. Je me réoriente ensuite dans la 3D, qui me correspond mieux. Au cours de mon cursus, je ne cesse de faire grandir mon intérêt pour les arts visuels et le design.
Pour mon projet, je réalise un prototype de jeu vidéo sur Unity axé sur la narration environnementale. Mon but est de créer une expérience ludique qui implique émotionnellement le joueur. A l'avenir, je me destine au monde professionnel du jeu vidéo, où je pourrais apporter les compétences acquises lors de ma formation dans le cadre de projets créatifs et ambitieux.

Passionate about video games since my childhood, I started studying at Ecole Emile Cohl to become a concept artist. I then considered the career as a 3D artist, which suits me better. Throughout my studies, I have kept an ever-growing interest in visual arts and design.
For my graduation project, I am developing a video game prototype in Unity which focuses on environmental storytelling. My goal is to create an interactive experience that emotionally involves the player. In the future, I aspire to work in the video game industry, and bring the competences acquired through my training by working on creative and ambitious projects.

marcfilleux.artstation.com
marc.filleux@etudiants.cohl.fr

1 - Ennemi, Projet de diplôme
2 - Maison médiévale stylisée
3 - Design d'objet Steampunk

1

2

3

Johan GAUDICHET

DESSIN 3D

Après avoir passé un bac en arts appliqués, je voulais m'orienter vers le cinéma d'animation et je pensais à la 3D. Cette année-là, *Spiderman into spider-verse* sortait au cinéma, représentant pour moi un exercice de style qui a fini par me convaincre sur la 3D. J'ai donc intégré Emile Cohl en Dessinateur 3D où j'ai apprécié pouvoir mixer les médias.
Pour mon diplôme, je réalise un court-métrage sur un petit livreur surmené qui sera principalement rendu sur le moteur temps réel Eevee de Blender auquel seront ajoutés de la prise de vue réelle et des Vfx 2D. Mes qualités et appétences sont actuellement en animation et en environnement.

After passing a baccalaureate in applied arts, I was oscillating between animation cinema and 3D, but the coming of Spiderman into Spider-verse, an exercise of style, convinced me to follow 3D.
So I joined Emile Cohl in 3D-Drawing where I enjoyed being able to mix media.
For my graduation project, I am currently making a short film on an overworked delivery guy, which is mostly rendered on Blender's eevee real-time engine with live shooting and 2D Vfx.
My qualities and skills are currently in animation and environment.

ArtStation : johan_gaudichet
johan.gaudichet@etudiants.cohl.fr

1

2

3

1 - Establishment de mon film de diplôme - peinture numérique
2 - Roi champignon, design,modelisation,rig texturing,éclairage
3 - Décors et animation modelisation et éclairage d'un robot en 3D dans le cadre d'un projet commun

Nelson GREINER

DESSIN 3D

Je me suis réorienté vers des études d'art après avoir obtenu un DUT génie civil. J'ai très vite eu une passion pour la création d'assets durant ma formation de Dessinateur 3D, si bien que je souhaite devenir modélisateur 3D et texture artiste dans le domaine du jeu vidéo.
Pour mon projet de diplôme, je crée un jeu vidéo narratif et contemplatif sur Unreal Engine. Le joueur y incarne une âme qui voyage dans le purgatoire pour rejoindre le paradis. Je veux apprendre le procédé de création d'un niveau de jeu avec des environnements aux ambiances variées, le tout en élaborant une identité graphique forte.

I reoriented myself towards art studies after a Degree in Civil Engineering. I rapidly discovered a passion for the creation of assets during my training as a 3D artist and now I would like to become a 3D modeler and texture artist for the gaming industry.
For my graduation project, I create a narrative and contemplative video game on Unreal Engine. The player embodies a soul that travels through the purgatory to reach paradise. I want to learn how to create a game level with varied atmospheres and develop a strong graphic identity and also the basics of Unreal Engine.

Instagram : @nelson.grn
nelsongreiner.artstation.com
nelson.greiner@etudiants.cohl.fr

1

2

3

1 - Projet de Diplôme - Journey in Afterlife
2 - Modélisation texturing de véhicule
3 - Design d'environnement et modélisation de robot

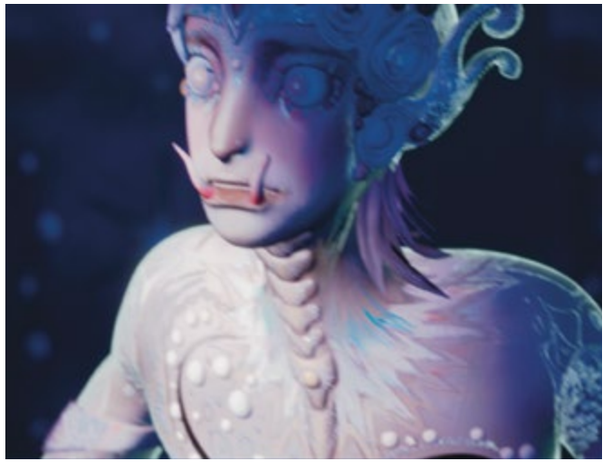
Timothée GUYOT-RUIZ

DESSIN 3D

Diplômé d'une formation sport études danse et art au lycée, j'ai choisi d'intégrer l'Ecole Emile Cohl en section 3D. Cet enseignement a concrétisé mon envie de mélanger les disciplines. Je me sers de mes connaissances en danse pour l'animation 3D, où le travail du corps est indispensable. L'expérience du spectacle vivant m'aide à concevoir des éclairages narratifs et sensibles dans mes créations. Je crée des univers calmes, mystiques, habités par des personnages profonds, inspirés de la thématique du rêve. La recherche de l'ambiance d'une scène, de ses couleurs, nourrit ma créativité. J'aspire à travailler dans le milieu de l'animation 3D.

After graduating from high school with a diploma in dance and art, I applied at Emile Cohl to join the 3D program, fulfilling my desire to mix disciplines. I use my knowledge of dance for 3D animation, in which body mechanics is essential. The experience of live performance helps me to imagine narrative and sensitive lighting in my creations. I create calm, mystical universes, populated by compelling characters, inspired by the theme of dreams. The research of the atmosphere of a scene, of its colors feeds my creativity and I aspire to work in the field of 3D animation.

Vimeo : 774382569
timothee.guyotruiz@etudiants.cohl.fr



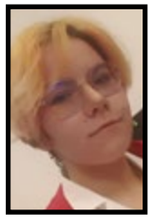
1

2

3

1, 2, 3 - Screenshots de mon projet de diplôme, Danad

Sasha IDELSON



DESSIN 3D

Après une année en arts appliqués à Emile Cohl, je suis désormais dans la formation 3D de cette même école, où je travaille sur un projet d'animation 3D pour mon diplôme sur le thème Duo-Duel, en mettant en avant des personnages qui dansent. Je suis une personne curieuse qui touche un peu à tout. De l'illustration et la modélisation 3D jusqu'au motion design, je ne cesse de chercher à apprendre de nouvelles choses pour mieux arriver dans le monde professionnel en mettant souvent en avant des univers colorés et amusants. En groupe comme en équipe, je saurai m'ajuster à tout milieu professionnel tout en restant ouvert à tout.

After a year in Applied Arts at Emile Cohl, I am now thriving in that very same school's 3D training, where I am currently working on a 3D animation project for my graduation about a dance competition. I like to make colorful things that spark joy, whether it's character design or storyboarding. I am a curious person who is polyvalent in a lot of things, including illustration, 3D sculpting and modeling and motion design, and I keep learning more skills by the day to be at ease in a professional setting. Whether it is in teamwork or on my own, I will be able to adapt in any situation while staying open to all perspectives.

sharleenannaidelso.wixsite.com/sasha
sasha.idelson@etudiants.cohl.fr

1

2

3

1 - Chasse au trésor, Illustration de personnages
2 - Danse, dessin à partir de modèle vivant en mouvement
3 - Raton Laveur otaku, character design

Margot LACROIX

DESSIN 3D

Je suis sortie du monde de la 2D de l'école des Gobelins afin de découvrir la 3D chez Émile Cohl. La "trois dimensions" m'a tant ouvert de portes que l'association des deux techniques est devenue une évidence pour moi.
Pour mon diplôme, je me suis lancée dans le trailer d'un jeu vidéo. Grâce à tout ce que j'ai pu apprendre ces quatre dernières années en écoles d'art, la création d'un environnement, sa colorisation et réalisation en 3D me passionne vraiment. Pouvoir donner de la dimension, un monde à une image, une idée, et créer son ensemble en équipe est ce que je veux faire. Je suis impatiente d'intégrer le monde professionnel.

I got out of the 2D world from Gobelins School to discover 3D at Émile Cohl. The third dimension shows me so many different ways that combining these two techniques has become obvious to me.
For my project, I'm doing a video game trailer. Thanks to all that I've learned these last four years in art school, I've become fascinated about the creation of an environment, coloring it and its realization. Being able to bring dimension, a world from a picture, an idea, creating everything in team is what I want to do, and I look forward to joining this professional world.

ArtStation : user-86754
margot.lacroix@etudiants.cohl.fr

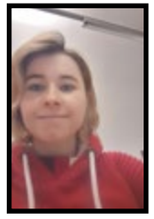
1 - A lost knight
2 - Marshall phone
3 - Grenade toxic

1

2

3

Alix PAILLET



DESSIN 3D

Après trois ans de cycle supérieur aux métiers de l'image à l'école ENAAI au Bourget-du-Lac et l'obtention d'un diplôme, j'ai travaillé 3 mois chez Caribara avant d'intégrer une formation en dessin 3D à l'Ecole Emile Cohl, à Lyon.
Mon projet de diplôme est une reprise du jeu de l'oie en réalité augmentée. Un jeu d'apéro dans lequel les règles suivent celles de l'original avec des gages à boire. Des cartes de gages freinant ou favorisant le parcours du joueur sont à piocher à chaque case d'oie. Etant un jeu reconnu pour former les futurs souverains à devenir des seigneurs, mes pions sont représentés par des rois.

After a degree in the image profession at ENAAI school in Le Bourget-du-Lac, I worked for 3 months at Caribara before joining a 3D drawing training at the Emile Cohl school in Lyon.
My graduation project is a repeat of the goose game in augmented reality. An aperitif game in which the rules follow those of the original with prizes to drink. Pawn cards that slow down or promote the player's path would be drawn at each goose square. Being a recognized game to train future rulers to become lords, my pawns would be rep

ArtStation : alixpaillet5
Instagram : @alixpaillet
alix.paillet@etudiants.cohl.fr

1 - Sail, concept art background from an old exploration boat
2 - Hunter, charadesign and concept research
3 - Geared, modeling, texturing, lighting and rendering from a steampunk object

1

2

3

Eva RAYNAL

DESSIN 3D

Après un parcours sinueux m'ayant offert un bac S et une licence de psychologie, j'entreprends un nouveau virage dans mes études et me lance dans la 3D avec un nouvel objectif : devenir lighting artist. Avec un goût prononcé pour l'architecture et les jeux de lumières depuis toujours, je me penche alors sur la réalisation d'environnements 3D. Mais malgré cet attachement, mon ambition continue de dévier. Aujourd'hui, si je ne me ferme pas à l'idée de travailler dans le monde numérique, j'ai plutôt dans l'idée de mettre mes compétences 3D et mes diverses passions au service de médias plus physiques comme les jeux de société ou le stop-motion.

After a sinuous path with a scientific Baccalaureate Diploma and a Psychology Degree, I undertake a new shift in my studies and throw myself in 3D with a new purpose: becoming a lighting artist. With a strong taste in architecture and play of lights, I turn myself towards 3D environments. But, despite this commitment, my ambition keeps changing. As of now, I'd rather dedicate my 3D skills and different passions to more material areas, such as board games or stop-motion, even if I'm not closed to the digital world.

ArtStation : bugmou
Instagram : @bugmou_bugmou
eva.raynal@etudiants.cohl.fr

1 - TIMELANE - Environnements 3D de mon projet d'étude
2 - Les sabliers du temps - Illustration numérique sur base 3D
3 - Figurine 3D - Modélisation, sculpting et impression 3D

1

2

3

Sophie VIALET

DESSIN 3D

Après avoir obtenu le bac ES, je découvre la grande ville de Lyon où l'aventure commence à Emile Cohl en 2018. Mes deux années traditionnelles m'ont par la suite ouvert la voie d'une réorientation évidente à mes yeux : le cursus 3D. Dynamique et curieuse, j'explore ainsi les divers outils informatiques graphiques qui me permettent d'ouvrir un œil novateur et de développer des esthétiques, en affinité avec Concept Art et Volume. Actuellement, je réalise un court-métrage contemplatif de personnages inspirés du folklore japonais, ce qui me permet de redécouvrir les passions qui m'animaient petite : le monde du cinéma et de l'audiovisuel.

After an Economic and Social baccalaureate, I finally set foot in the big city of Lyon where the adventure began at Emile Cohl in 2018. My first two-year studies in traditional drawing paved the way for my 3D interest. Dynamic and curious, I explore the various paperless and graphic tools that allow me to develop an innovative eye and aesthetics, focusing especially on Concept Art and Volume. I'm currently working on a short contemplative movie of Japanese dreamlike characters, and this made me rediscover the long-lasting passions: The world of cinema and audiovisual.

ArtStation : sophie_vialet
sophie.vialet@etudiants.cohl.fr

1 - Concept art personnage
2 - Projet de diplôme - Haïku
3 - Sculpting /Lighting créature hybride

1

2

3

Julie
VIE

DESSIN
3D

Après avoir terminé mes études secondaires, je me suis consacré à la maîtrise de l'art de la 3D à l'Ecole Emile Cohl. En tant qu'artiste 3D, je suis animée par ma passion pour le monde des jeux vidéo, mon objectif ultime étant d'utiliser mes compétences pour créer des expériences virtuelles immersives et engageantes dans le domaine des jeux vidéo. Mon projet de fin d'études est une application en VR à des fins éducatives, qui démontre ma capacité à créer du contenu interactif et informatif. Je pense que mes connaissances et mon expérience en 3D me permettront d'apporter une contribution significative au secteur des jeux vidéo.

After completing high school, I dedicated myself to mastering the art of 3D at Emile Cohl School. As a 3D artist, I am driven by my passion for the world of video games, my ultimate goal being to use my skills to create immersive and engaging virtual experiences in the field of video games. My graduation project is a VR application for educational purposes, which demonstrates my ability to create interactive and informative content. I believe that my knowledge and 3D experience will enable me to make a significant contribution to the video game industry.

ArtStation : julievie
julie.vie@etudiants.cohl.fr

1

2

3

1 - Le Fantôme, éclairage
2 - Mama de los zetos, design environement
3 - Design d'objet téléphone rétro

JURY 2e ANNÉE STORYBOARD & LAYOUT

PROMOTION ERIC VIENNOT

président du jury

Philippe RIVIÈRE
Fondateur de l'École Émile Cohl, professeur émérite

Sabine HITIER
Cheffe du studio Fost

Johanna HUCK
Storyboardeuse

Alexis MADRID
Storyboarder

FABIEN LACAF

(1954-2019)

Diplômé d'arts plastiques et d'archéologie, Fabien Lacaf a d'abord travaillé comme assistant décorateur pour le cinéma. Né à Paris le 21 avril 1954, il débute dans la bande dessinée en 1980 dans *Charlie Mensuel* avec Patrick Cothias, puis dans *Métal Hurlant* avec Serge Le Tendre. Il signe avec Frank Giroud *Les Patriotes*, chez Glénat, en 1988. Il y aura ensuite *Les Pêcheurs d'étoiles*, *Macadam*, *La Traque*, et *Monsieur N*, d'après le film de son ami Antoine de Caunes.

Fabien Lacaf était également un storyboarder réputé, ayant collaboré avec de grands noms du cinéma tels que Jean-Paul Rappeneau (*Le Hussard sur le toit*), Alexandre Arcady (*K*), Jean-Marie Poiré (*Les Visiteurs 2 et 3*), Claude Zidi (*Astérix et Obélix contre César*) ou Francis Veber (*L'Emmerdeur*).

En juin 2005, il publie *Mandrin* avec Philippe Bonifay. A la même époque, il enseigne aussi à l'École Émile Cohl, où il vient donner des cours de bande dessinée (2006 et 2007), puis de storyboard (2007) et de suivi de projets (2008). En 2009 et 2010, il publie deux albums scénarisés par Armand Guérin, centrés sur des joyaux du patrimoine culturel français : *Les Flammes de l'archange* qui se situe sur le Mont Saint-Michel, et *Le Mystère Tour Eiffel*. Avec son épouse Nelly Moriquand, Fabien Lacaf publie *Bayard, Le Bal des chimères* puis *Les Amants de l'Oisans*, une romance lors des débuts de l'alpinisme.

Son dernier album publié chez Glénat, en novembre 2015, est un hommage en bande dessinée au peintre Gustave Courbet et à son célèbre tableau L'Origine du monde. Fabien Lacaf a disparu prématurément le 10 juin 2019 dans un accident de moto.

Source : éditeur

Les Amants de l'Oisans, Glénat

TRAVAUX DE 2e ANNÉE STORYBOARD & LAYOUT

2022-2023

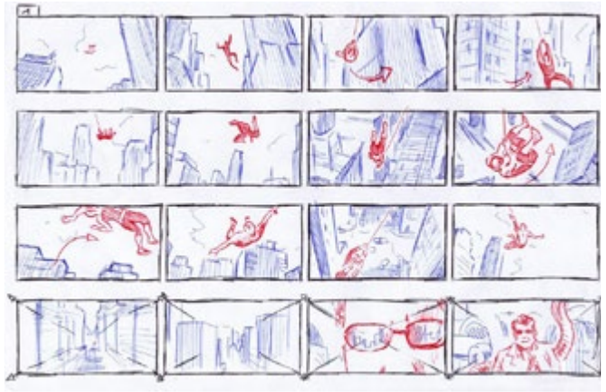
Théo BORLE

STORYBOARD & LAYOUT

Je m'appelle Théo Borle, la mise en scène et la compréhension des produits tels que les films, jeux vidéo et musiques que j'apprécie est une passion pour moi.
Tout juste après un an de prépa à Paris, j'ai rejoint la formation de storyboard / layout d'Emile Cohl à Angoulême pour découvrir l'univers de l'animation.
Ayant déjà un petit niveau en dessin, je voulais en apprendre plus sur la narration et les méthodes de fabrication des films et séries d'animation.
Aujourd'hui je me sens prêt et je suis enthousiaste pour tester mes capacités en milieu professionnel.

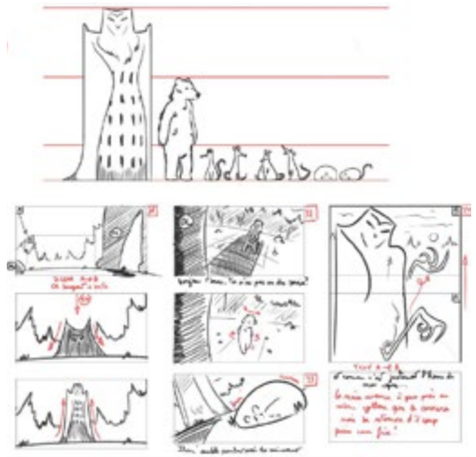
I am Theo Borle, the staging and the understanding of the product that i consume as movies, video games and musics are things that i love the most. Right after one year in a preparatory school in Paris, i joined the storyboarding / layout formation of Emile Cohl in Angouleme to discover the world of animation.
Having already some skills in drawing i wanted to learn more about the naration and the method of production of animated movies and series.
Today i feel ready and optimistic to try out all the things i learned in working conditions.

Instagram : @theoborle
theo.borle@etudiants.cohl.fr



1

2



3

1 - Analyse d'un extrait de Spiderman 2

2 - Monstres en couleurs : Sketches of monsters from the Last of Us

3 - Exercice à partir d'un script

Corentin CEZARD

STORYBOARD & LAYOUT

Depuis mon plus jeune âge, je suis habité par une volonté de raconter des histoires, d'aussi loin que je me souvienne celà est sûrement le résultat de toutes les histoires que j'ai dévorés étant petit. Avec le temps, c'est le dessin qui s'est révélé être pour moi le médium qui me convenait le mieux pour raconter des histoires, j'ai donc emprunté le chemin d'Emile Cohl pour me former. J'attends des prochaines années qu'elles continuent à travers mes prochaines expériences professionnelles à faire de moi un meilleur artiste épanoui, pouvoir raconter des histoires qui humblement pourront je l'espère toucher des gens comme moi auparavant.

From a very young age I have been filled with a desire to tell stories, and as far back as I can remember, this is surely the result of all the stories I devoured as a child. With time it is the drawing that has revealed for me the medium that suited me best to tell stories, so I took the path of Emile Cohl to train me. I look forward to the next few years as they continue through my next professional experiences to make me a better artist, to be able to tell stories that I hope will humbly touch people like me before.

Instagram : @cezard_corentin
Youtube : @Mameo
corentin.cezard@etudiants.cohl.fr

1

2

3

1 - Chara design experssion, projet personnel Shima

2 - Exercice personnel turn around Imago, La chouette compagnie

3 - Exercice posing Calamity, Studio 2 minutes

Jérémie
CORRIGER

STORYBOARD & LAYOUT

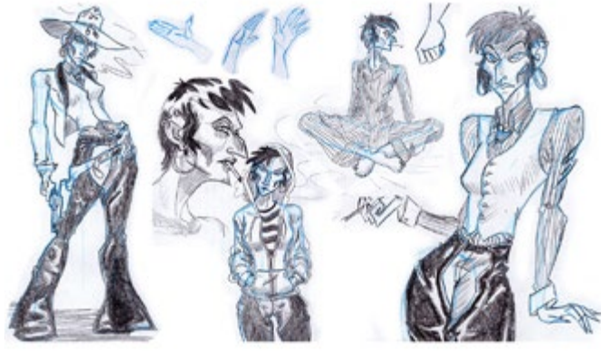
Egaré sur la Terre, j'erre comme un chien fou. Fils ingrat, j'ai fui mes pauvres parents à 18 ans pour vagabonder en clochard merveilleux… Avant qu'un visa d'entrée m'arrête devant le mont Ararat. Déçu, j'ai cherché à devenir réalisateur pour magnifier la vie. Mais mes rêves m'ont laissé sur le pavé avec la réalité rugueuse à étreindre. Faute d'être un bon directeur de plateau, je me suis mis au storyboard. Alors quand j'ai appris qu'Emile Cohl ouvrait une école à Angoulême, ma ville natale, je suis rentré. J'aime la mise en scène et les posings forts et je souhaiterais devenir un genre de mercenaire du dessin auprès des studios d'animation.

Lost on Earth, I wander like a mad dog. Ungrateful son, I fled my poor parents at 18 to wander like a wonderful tramp… Before an entry visa stopped me in front of Mount Ararat. Disappointed, I sought to become a director to magnify life. But my dreams left me on the pavement with the rough reality to embrace. For lack of being a good set director, I started storyboarding. So when I heard that Emile Cohl was opening a school in Angoulême, my hometown, I came home. I like the direction and the strong posings and I would like to become a kind of mercenary of drawing with the animation studios.

jeremie.corriger@etudiants.cohl.fr

1

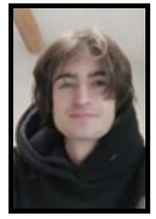
2



3

1 - Board sur les Titans
2 - Décor Baba Yaga
3 - Posing personnel

Yvan
DHEYGERS



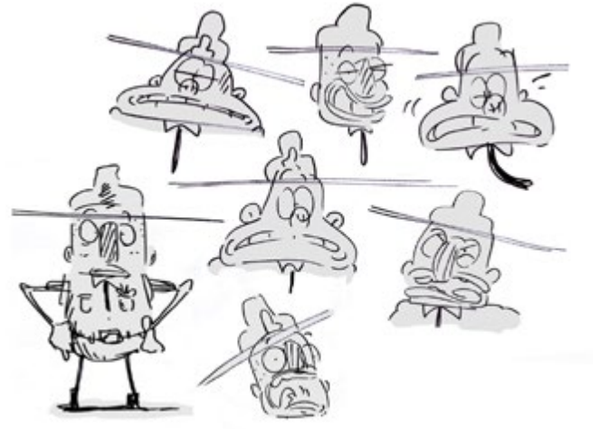
STORYBOARD & LAYOUT

J'ai intégré Émile Cohl en partie pour l'apprentissage du dessin académique. Malgré ma grande passion pour le style cartoon, j'avais envie d'approfondir mes bases en réalisme afin de pouvoir toucher à tout et m'aventurer vers d'autres styles graphiques. C'est assez naturellement que je me suis tourné vers le board. J'ai toujours aimé raconter des histoires, dessiner. Il ne me manquait plus que la théorie et la pratique de la mise en scène.

I joined Émile Cohl partly to learn academic drawing. Despite my great passion for cartoon style, I wanted to deepen my realism basics so I could touch everything and venture towards other graphic styles. It was quite natural that I turned to the board. I always liked telling stories, drawing. All I needed was the theory and practice of directing.

yvan.dheygers@etudiants.cohl.fr

1



2

3

1 - Recherches graphiques/expressions pour un storyboard personnel
2 - Recherches pour un storyboard personnel
3 - Recherches couleurs personnages BD

Samuel
DI GALLO

STORYBOARD & LAYOUT

Pour m'extirper d'une vie de travail à l'usine, j'ai tout misé pour diriger ma carrière professionnelle dans le domaine du dessin.
Grâce à mon travail acharné, ma scolarité à l'école a été un succès. J'ai obtenu un diplôme de dessinateur praticien à l'Ecole Emile Cohl, et saisi l'occasion d'intégrer la formation storyboard et layout.
Je m'épanouis en mettant en scène des histoires pour enfants et en m'investissant dans des illustrations détaillées, comme des décors, que j'aime nourrir et remplir de vie afin d'offrir à ceux qui les regardent une seconde lecture et parfois même des histoires secondaires.
À l'avenir, je souhaiterais vivre du storyboard, pour des séries animées, de longs métrages ou encore des publicités car je me plais dans chacun de ces domaines.

To extract myself from a life in the factory, I bet everything to direct my professional career in the drawing. Thanks to my hard work, my schools years were successful. I obtained a diploma of designer practitioner at the Emile Cohl school, and took the opportunity to integrate the storyboard and layout training.
I thrive on directing children's stories and investing myself in detailed illustrations, such as backgrounds, which I like to nourish and fill with life in order to offer those who watch them a second reading and sometimes even side stories.
In the future, I would like to make a living from storyboarding, for animated series, feature films or even commercials because I like each of these areas.

samuel.digallo@etudiants.cohl.fr

1

2

3

1 - Illustration personnelle pour un concours sur le thème des Trois brigands
2 - Storyboard d'une publicité fictive pour un produit de la marque ROWENTA
3 - Image extraite d'un storyboard

Jeanne
KRISCHER

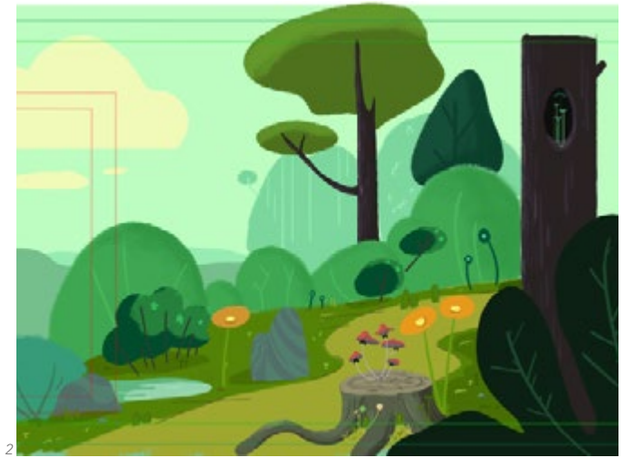
STORYBOARD & LAYOUT

Un an puis deux ans puis trois et de quatre, si je pensais en arriver là juste après une discussion dans un mariage où j'ai rencontré un professeur d'Emile Cohl ! Après avoir passé une prépa et une première année à Emile Cohl, je tente un petit détour par Angoulême, et quel bon choix. Je ne connaissais pas grand-chose au storyboard et au layout mais j'ai appris à les connaître et à les apprécier. Il me tarde d'entrer dans le monde professionnel pour en apprendre encore d'avantage sur le domaine qui est très vaste. Pouvoir créer les histoires (ou plutôt les dessiner), qui, j'espère, passeront un jour sur vos écrans.

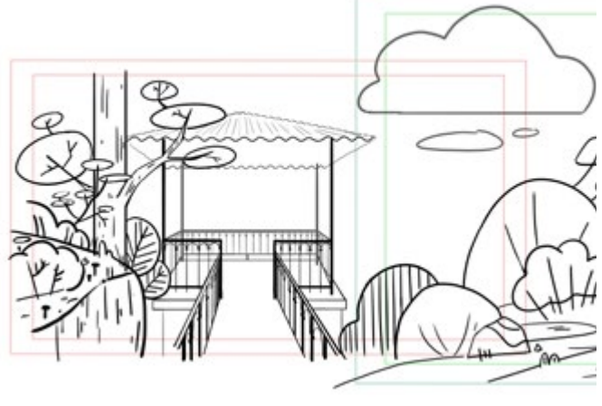
One year then two years then three and four, if I thought I would get there just after a talk at a wedding where I met a teacher from Emile Cohl! After having spent a Preparatory class and a first year at Emile Cohl, I take a look to Angoulême, and what a good choice. I didn't know much about storyboarding and layout but I got to know them and appreciate them. I look forward to entering the professional world to learn even more about the field which is very vast. Being able to create the stories or rather draw them, which I hope will one day pass on your screens

jeanne.krischer@etudiants.cohl.fr

1



2



3

1 - Artboard
2 - Décor cartoon
3 - Décor cartoon

Valentin MONCENIX

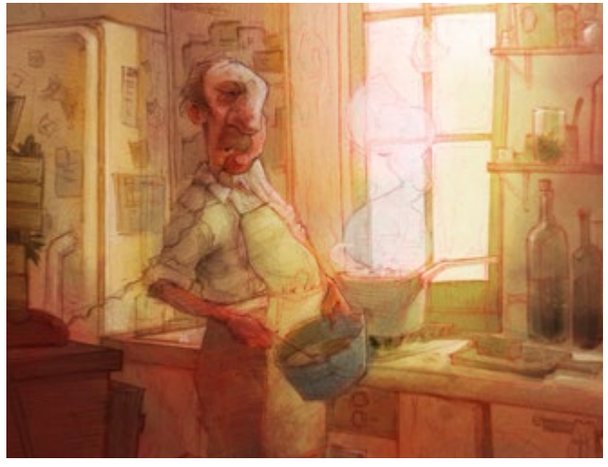
STORYBOARD & LAYOUT

J'ai découvert le dessin en m'exerçant au portrait et au dessin du réel. Emile Cohl m'a permis de commencer à créer. J'ai intégré la 2e année de formation de Storyboard Layout d'Emile Cohl Angoulême après ma licence de dessinateur praticien à Lyon. Motivé par le besoin d'ajouter une dimension théorique et de la narration à mon bagage technique, le storyboard m'a aussi fait découvrir et me passionner pour le cinéma d'animation et de prise de vue réelle, que j'abordais jusqu'ici avec un œil naïf.

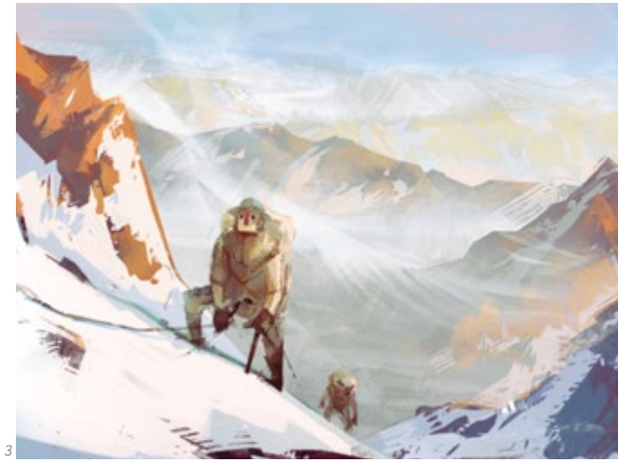
I discovered drawing by practicing portrait and life drawing. Emile Cohl allowed me to start creating. After 3 years at Emile Cohl Lyon, I joined the 2nd year formation of Storyboard Layout at Emile Cohl Angouleme. Motivated by the need to add a theoretical and narrative dimension to my technical baggage. The storyboard also made me discover and be passionate about the animation and real-life cinema, which I had so far approached with a naive eye.

ArtStation : helvaem
Instagram : @helvaem
valentin.moncenix@etudiants.cohl.fr

1



2



3

1 - Extrait Storyboard SpaceOpéra
2 - Cuisinier, Illustration narrative
3 - Alpiniste, Illustration

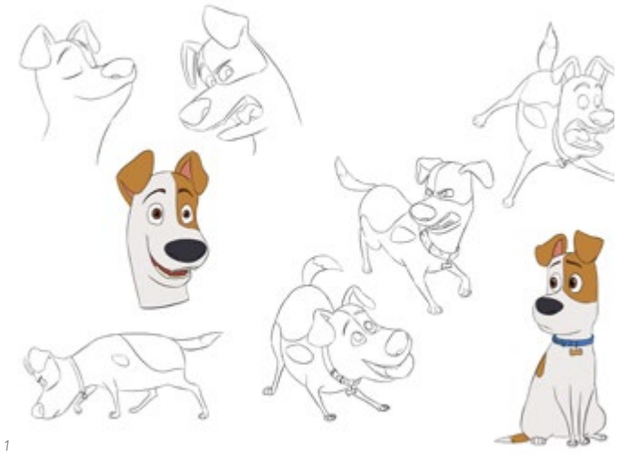
Ségolène OTHILY

STORYBOARD & LAYOUT

J'ai rejoint la formation storyboard et layout car j'adore l'animation, et pour moi, le board en faisait partie ! Finalement, bien que ce ne soit pas pour les mêmes raisons que pour l'animation, j'adore le storyboard, et grâce au layout, j'ai eu l'occasion de m'améliorer en décors.
Au fond, passer ma vie dans le storyboard me conviendrait amplement, même dans de petites boîtes. De plus, dans cette formation, nous avons pu découvrir plusieurs choses comme l'animation puppet, la 3D et le layout posing, et je sais qu'il y a encore énormément de choses à apprendre en animation ! Mais cela, je l'apprendrai, je l'espère, en studio !

I have joined the formation storyboard & layout because I love animation, and to me, the board was part of animation ! In the end, even if it's not for the same reason, I loved doing storyboard, and thanks to layout, I've got the opportunity to increase my level in landscapes.
Deep inside of me, spending my life in storyboard would fit me well, even in smaller studios. Moreover, we managed to discover a lot of worlds, such as the 3D, the puppet animation, the far too unknown layout posing, and some others. There are still a hundred things to discover just in animation ! But I guess it's something I will learn in animation studios !

ArtStation : segolene_othily
segolene.othily@etudiants.cohl.fr



1

2

3

1 - Planche de personnage - Max, du film Comme des bêtes
2 - Storyboard - les titans
3 - Modélisation 3D - la table à vin

TRAVAUX DE 4e ANNÉE

2022-2023

CYCLE 1

4e année
Edition multimédia

1

2

3

4

1 - Nathan DACHELET DALLAPORTA
2 - Mael MARTIAL
3 - Tess VILIEN
4 - Antoine GANZHORN

4e année
Jeu vidéo

1

2

3

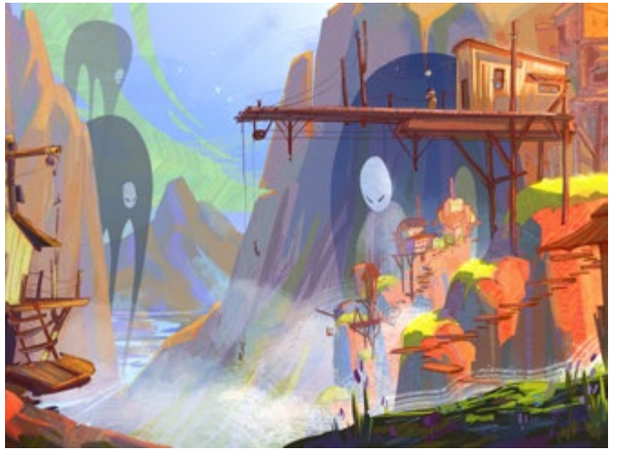
4

1 - Morgan VINCENT
2 - Aubin GUILLEMIN
3 - Yannis LEHMANN
4 - Vasco PONSDEVIER

4e année
Cinéma d'animation

1

2



3

4

1 - Projet de groupe
2 - Matis INSERRA
3 - Hanna PETIT
4 - Benjamin DELABAYS

TRAVAUX DE 3e ANNÉE

2022-2023

CYCLE 1

3e année

1

2

3

4

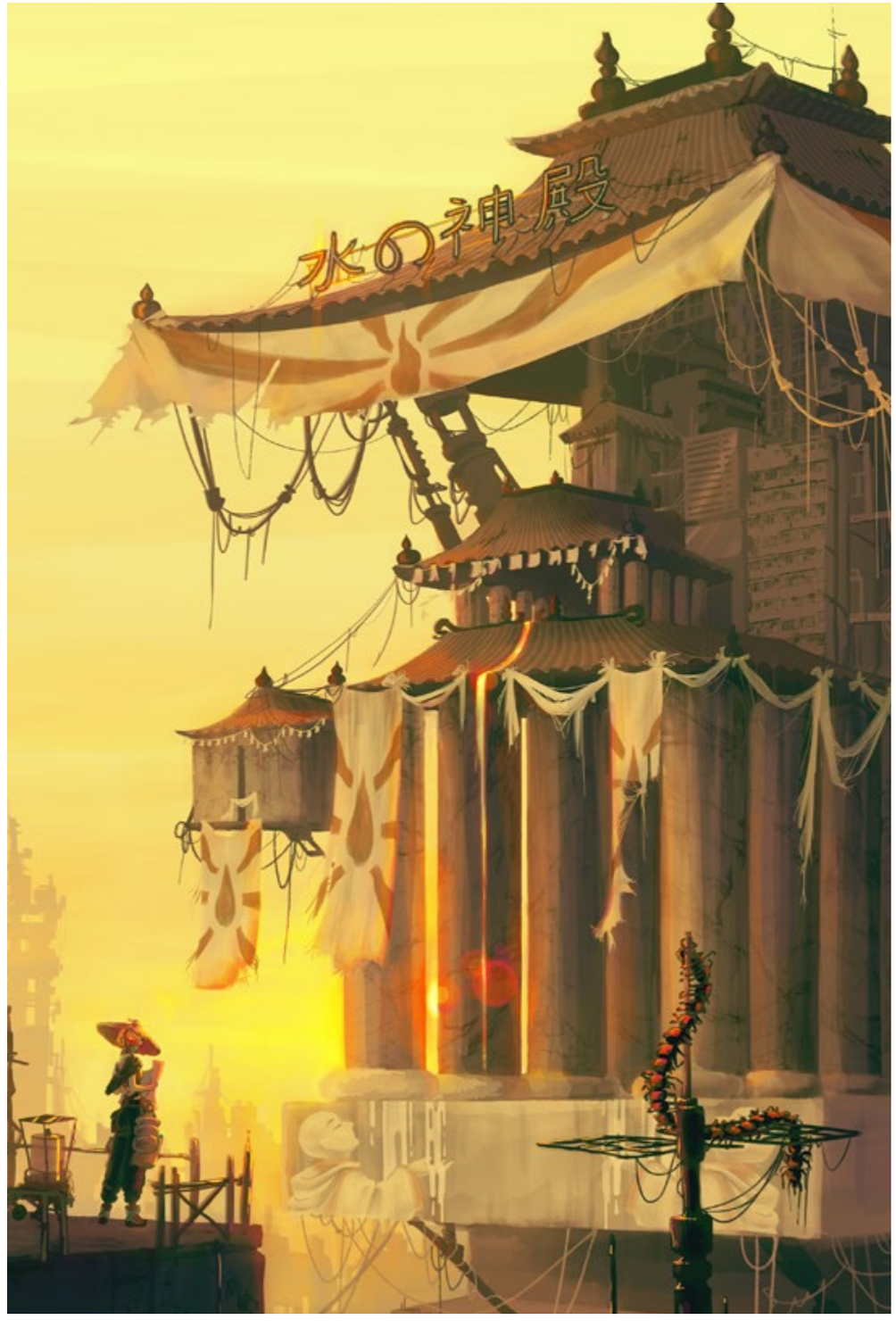
5

1 - Clara JORDAN
2 - Esther DE BURETEL DE CHASSEY
3 - Laurine LACOMME
4 - Gaétan DUCHESNE
5 - Gabriel DIAZ

1

2

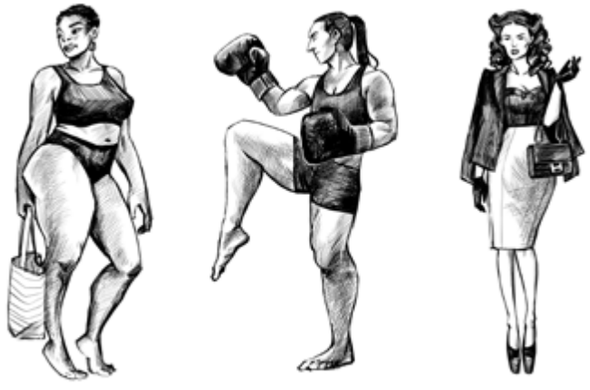
3



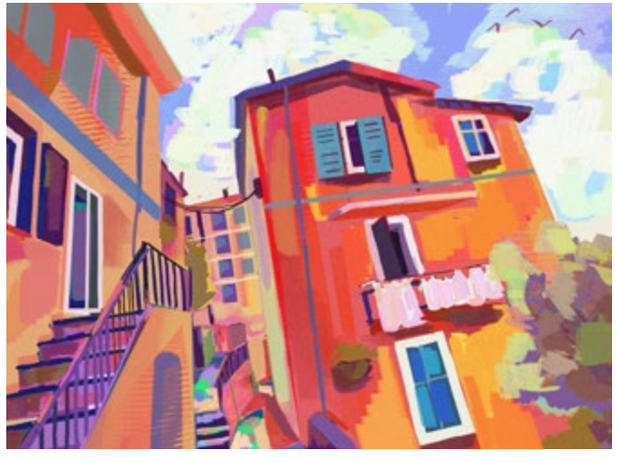
4

1 - Noé HERNANDEZ
2 - Esther DE BURETEL DE CHASSEY
3 - Marie ZDZIAREK
4 - Swan BROCHER

1



2



3

4

1 - Amir GAUTIER
2 - Paloma BRAY
3 - Manon ROGNON
4 - Timothée TOSTIVINT

TRAVAUX DE 2e ANNÉE

2022-2023

CYCLE 1

2e année

1

2

3

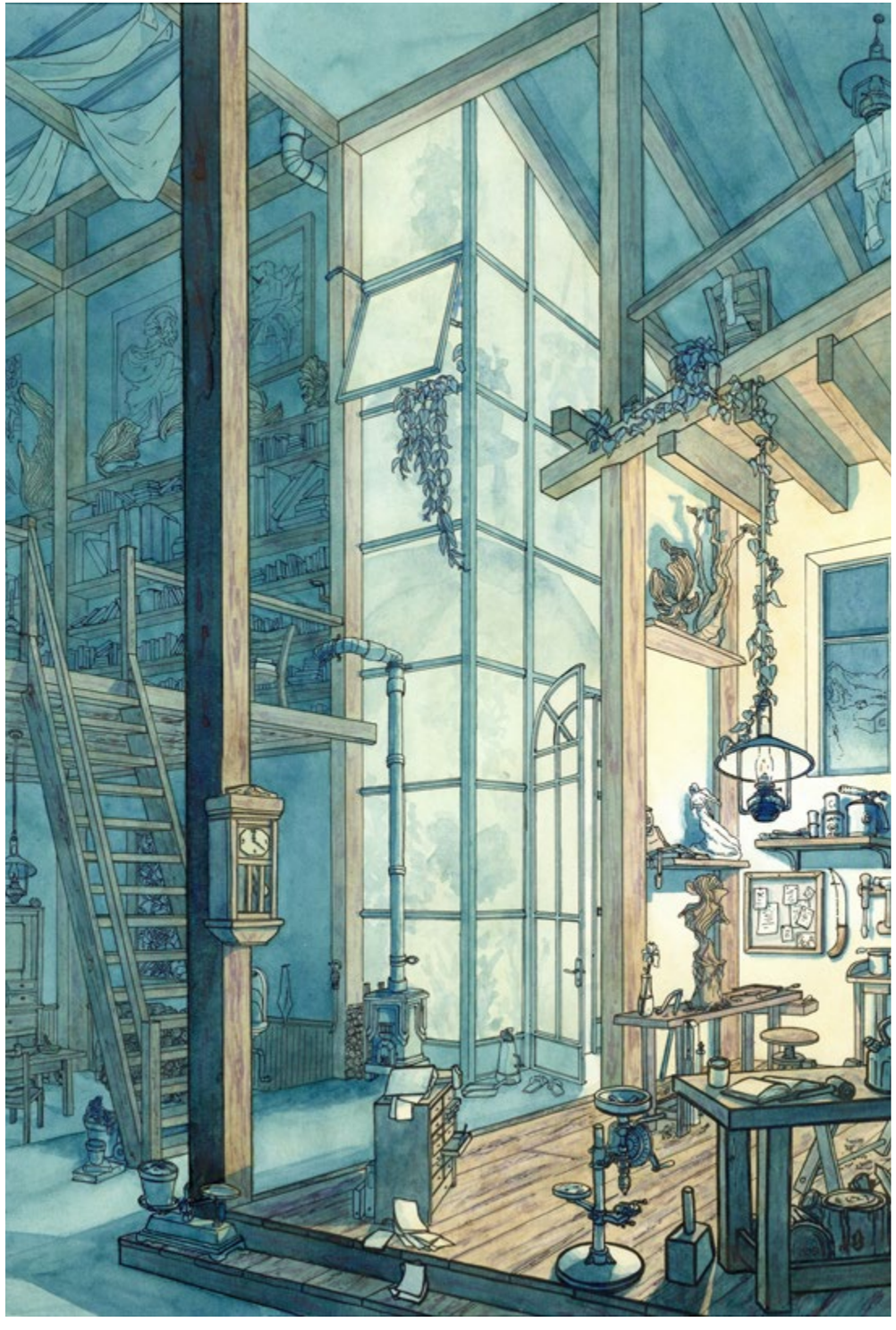
4

1 - Etienne DIDIER
2 - Adèle BARTHLEN
3 - Juliette LABBE
4 - Projet de groupe

1

2

3



4

1 - Akko DONA
2 - Arthur BEZY
3 - Anaïs LEGAY
4 - Johanna SALLEYRON

TRAVAUX DE 1ère ANNÉE

2022-2023

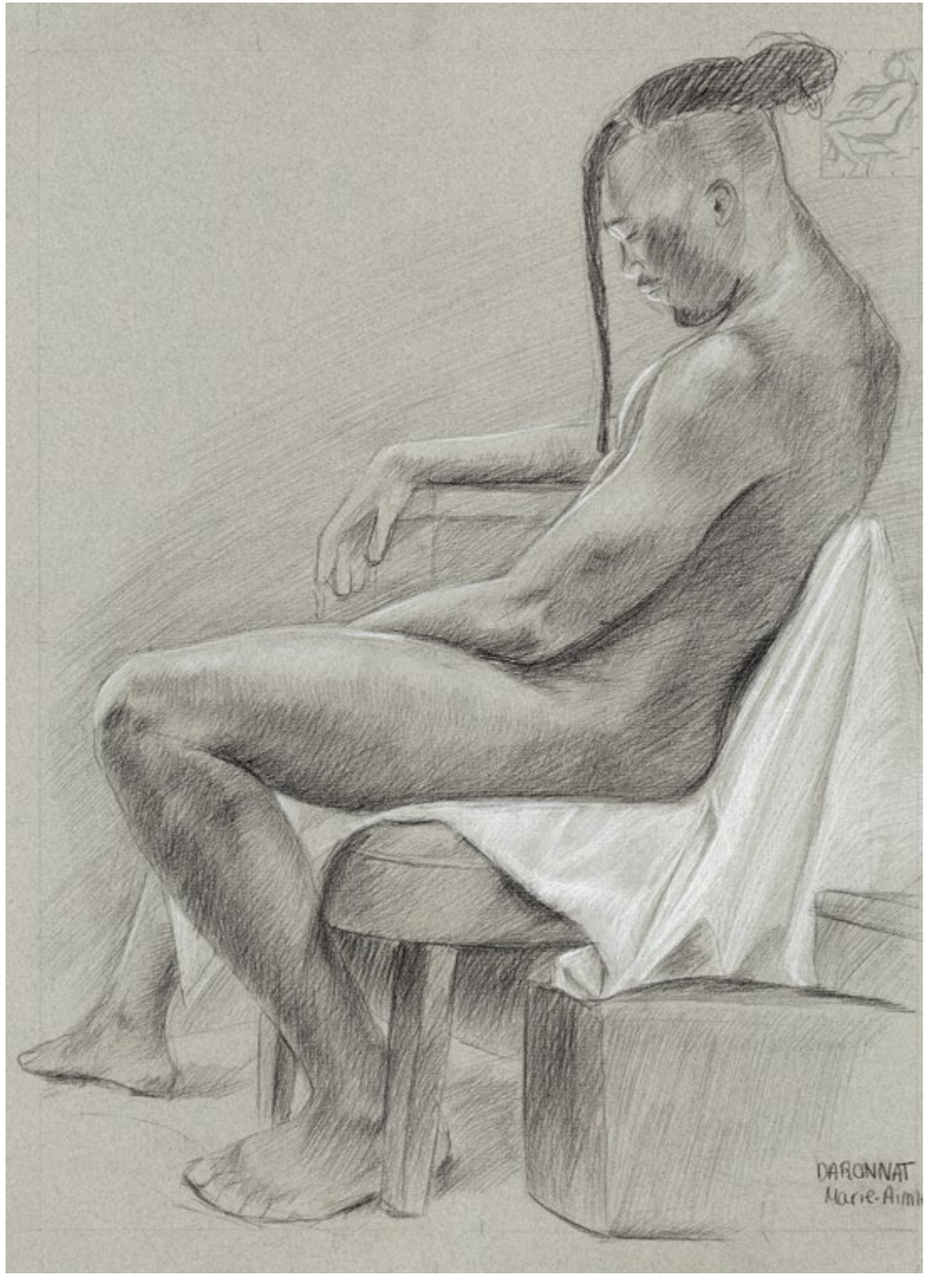
CYCLE 1

1e année

1

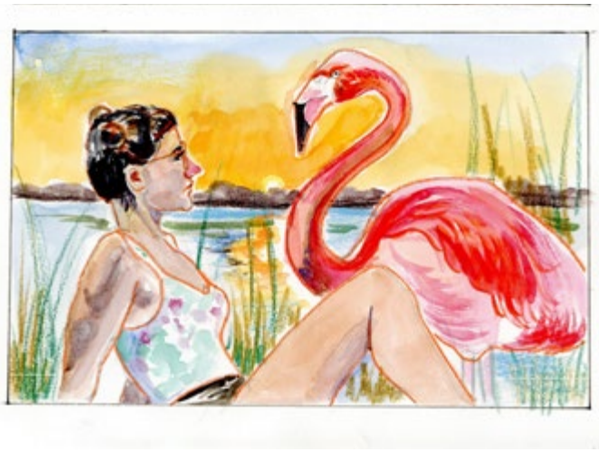
2

3



4

1 - Lily CHIRAT
2 - Lilou NOËL
3 - Lucas ROSSI
4 - Marie-Aimée DARONNAT



1

2

3

4

1 - Valérie TURPIN
2 - Lily-Rose CHABAL
3 - Anne-Lise BOUBEE
4 - May DU

TRAVAUX DE DESSIN 3D

2022-2023

CYCLE 1

Dessin 3D

1

2
3

4

5

1 - Baptiste SANTOS
2 - Ghila RAGAZZINI
3 - Tian JIN
4 - Théophile POURADIER DUTEIL
5 - Louise BARTHELEMY

1

2

3

4

1 - Julien BUFFET
2 - Al KIRKPATRICK
3 - Lily CHIRAT
4 - Jonghyun YUN

TRAVAUX DE STORYBOARD & LAYOUT

2022-2023

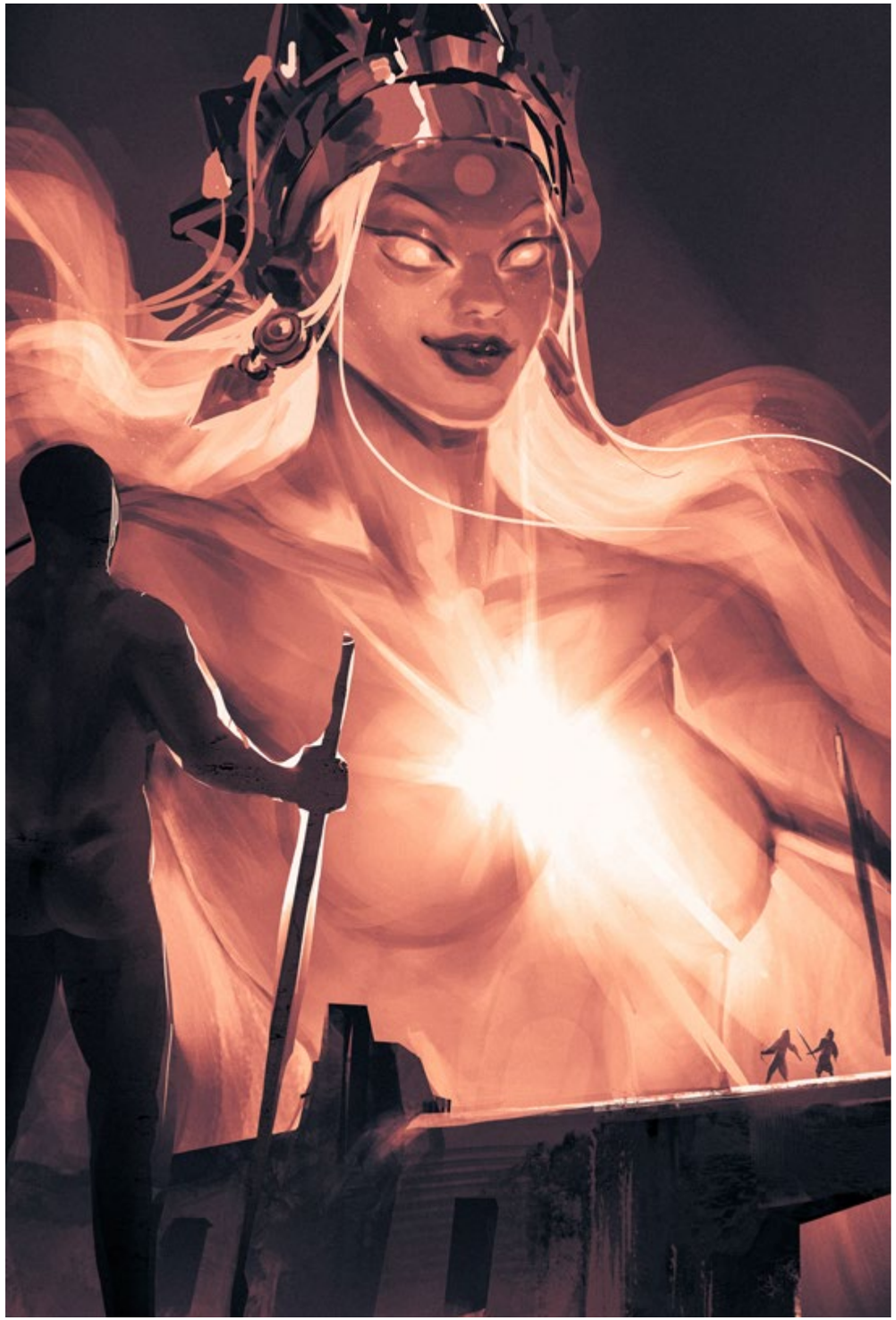
CYCLE 1

Storyboard & layout

1

2

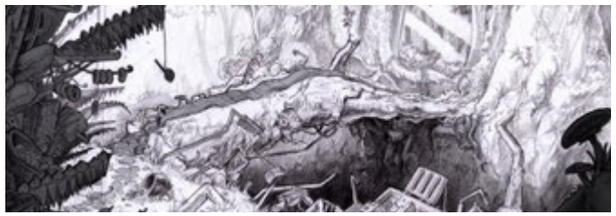
3



4

1 - Johanne RABEAU
2 - Avila HERMIONE
3 - Bastien KAILI
4 - Louise RODRIGUEZ

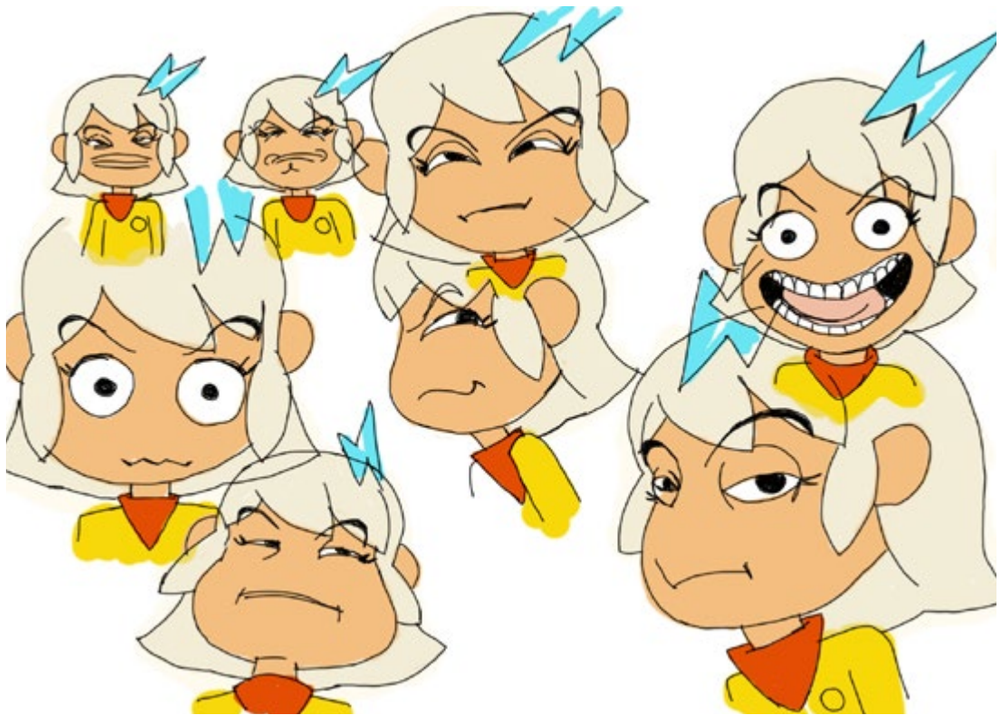
1



2

3

4



5

1 - Théo BORLE
2 - Samuel HANSELETGRETEL
3 - Yvan DHEYGERS
4 - Samuel DI GALLO
5 - Emilie PEX

TRAVAUX DE PREPA DESSIN

2022-2023

Prépa Dessin

1

2

3

4

1 - Axelle ETTORI
2 - Maya POURTIER
3 - Baldeon KORILOU
4 - Sofia SANDOVAL

LES FAITS MARQUANTS DE L'ANNÉE

Dessinateur 3D : dans le club très fermé des diplômes visés

Janvier 2023. Le ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche attribue le visa, niveau 6, au diplôme de Dessinateur 3D (bac+3) de l'École Émile Cohl. Auparavant, celui-ci était certifié par un titre RNCP (ministère du Travail) de niveau 6. Les diplômes remis aux étudiants portent désormais les signatures du recteur de l'académie de Lyon et du directeur de l'école.

Cette reconnaissance académique est rare dans l'enseignement supérieur privé : moins de dix écoles d'art en France l'ont reçue pour leurs formations. Elle donne à notre formation 3D, professionnalisante, l'équivalent du grade de licence d'un diplôme national. Quelques mois plus tôt, c'est la formation de Dessinateur Praticien (bac+3) qui s'était vu renouveler son visa.

Ces démarches de certification viennent rappeler que l'école défend la qualité de ses enseignements et la clarté de l'information apportée aux familles. Primordial, dans un contexte hyperconcurrentiel qui a poussé la DGCCRF (répression des fraudes) à réagir, dès 2020, face aux pratiques trompeuses de nombreuses écoles.

Corps érotisés : l'expo des étudiants au musée des Beaux-Arts de Lyon

Week-end des 21 et 22 janvier. Le musée des Beaux-Arts de Lyon invite les étudiants à présenter leurs créations autour du thème « Corps érotisés », en écho à son exposition *Poussin et l'amour*. Les travaux sont disséminés dans les salles des collections permanentes. Fruit d'un partenariat entre le musée et le centre de recherche de l'école (le CRHI), ce projet a mobilisé une centaine d'étudiants de la 1ère à la 5e année, tout au long du premier semestre.

L'expo étudiante trouve ensuite un prolongement à Paris jusqu'au 2 mars. A l'invitation de Lefranc Bourgeois (entreprise mécène de la Fondation Graphein), 17 étudiants de la spécialisation édition présentent près de 30 dessins et gravures dans la boutique Charbonnel, quai de Montebello, durant six semaines.

60 entreprises à l'école pour le 23e job dating

Mardi 14 mars. L'école reçoit près de 60 entreprises de l'édition, du cinéma d'animation, du jeu vidéo et de la communication visuelle. Cet événement permet à tous les étudiants en fin de cursus, à la recherche d'un stage ou de leur premier emploi, de rencontrer chacun jusqu'à 10 recruteurs dans la même journée. Les entretiens proposés sont souvent décisifs : près d'un étudiant sur deux décroche une proposition d'embauche avant l'obtention de son diplôme.

- Studios d'animation : 12//24 Films, 2D3D Animation, Andarta Pictures, Atypicalist, Big Company, Brunch Studio, Caribara, Circus, Cube Creative, Dreamwall, Ellipse Studio, Folimage, Framestore, Gao Shan Pictures, GO-N Productions, Les Contes Modernes, Les Films du Cygne, Mediawan Kids and Family, Miam! Studio, Motion Appétit, nWave, Parmi les lucioles films, Pixel Commando, Studio Manette, Studio Souza, TAT Studio, TeamTO, Xilam Animation.

- Maisons d'édition : Albin Michel, Editions Delcourt, Editions Didier Jeunesse, Editions Glénat, Editions Les Arènes, Fluide Glacial, Little Urban, Milan Presse, Oxymore, Talents Hauts.

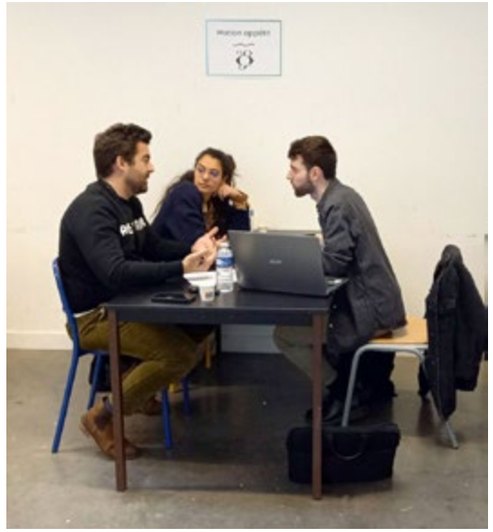
- Studios de jeux vidéo : Arkane Studios, Douze Dixièmes, DoWino, GFactory, OSome studio, Pastagames, Shiro Games, The Tiny Digital Factory.

- Digital Learning : Speedernet.

- Mapping Vidéo : Les Allumeurs de Rêves, BK Studio.

- VR et contenu immersif : Albyon, Theoriz.

- Peinture murale et trompe-l'œil : CitéCréation.



La spécialisation cinéma d'animation obtient son RNCP

Juillet 2023. France Compétences inscrit le titre de Concepteur artistique – réalisateur en cinéma d'animation (niveau 7) au Répertoire national des certifications professionnelles (RNCP). Après le titre de Concepteur artistique – réalisateur de jeu vidéo, en 2021, c'est la deuxième spécialisation bac+5 de l'école à obtenir la reconnaissance de cette autorité de régulation de la formation.

Les jeunes diplômés venus du cinéma d'animation s'insèrent rapidement dans l'emploi. Le dernier festival d'Annecy 2023 est révélateur : 9 des films programmés ont été conçus et produits par une trentaine d'alumni dans tous les métiers clés de l'animation. Rappelons aussi cette édition 2023 a vu un film étudiant en sélection officielle, deux films de 4e année primés aux Espoirs de l'animation, et un prix étudiant de concept art au Disney Art Challenge, l'année du centenaire des studios Disney.

FRANCE compétences CERTIFICATION

Ouverture d'une Prépa Dessin à Angoulême

Septembre 2023. Un an après son lancement de la formation Storyboard & Layout, l'école ouvre une classe préparatoire à Angoulême. Objectif : intervenir le plus en amont possible de l'orientation des étudiants et leur faire découvrir les métiers de l'image portés par ce territoire attractif. Responsable de l'établissement d'Angoulême, Alexandre Maubaret rappelle que « rien qu'en Nouvelle-Aquitaine, le pôle de développement économique Magelis anticipe 800 embauches de techniciens d'animation dans les trois ans. Notamment en storyboard et en layout, qui représentent deux des métiers les plus en tension ».

La Prépa Dessin reprend la plupart des enseignements de la Prépa Dessin lyonnaise, centrés sur l'acquisition des fondamentaux du dessin (dessin d'objet et de modèle vivant, dessin de perspective, croquis…). Ce domaine représente la moitié des cours. Un quart des cours est dédié à la culture cinématographique et de la bande dessinée. Enfin, un dernier quart porte sur des enseignements spécifiques en animation, BD et storyboard.

"Démiurges", la nouvelle revue scientifique du CRHI

Décembre 2023. Le Centre de recherche et d'histoire inter-médias (CHRI) publie *Démiurges*, sa nouvelle revue scientifique annuelle qui explore les champs de la création visuelle. Le premier numéro est consacré au corps érotisé, un choix fait en écho à l'événement "Poussin et l'amour" au Musée des Beaux-Arts de Lyon (voir p.253).

La revue s'ouvre sur des entretiens d'artistes issus de l'école : François Roca, Yannick Corboz et Jean-Michel Nicollet. Un dossier central réunit ensuite une vingtaine d'articles écrits par des enseignants-chercheurs ou doctorants. Les contributions mobilisent une iconographie extrêmement variée : céramique gréco-romaine, bijouterie ancienne, natures mortes de la peinture hollandaise du XVIIe siècle, cinéma d'animation, jeu vidéo… On quitte enfin le dossier pour un troisième volet (Varias) dédié aux retours d'expérience à l'école. La revue revient sur quatre projets réalisés au cours de l'année, tous nourris par une démarche de recherche-création.

Démiurges

#1 Le Corps érotisé dans les arts et les médias. Narration du désir et perception de l'intime.

Les éditions du CRHI, décembre 2023, 224 p.

ISSN en cours

Prix au numéro : 25 euros TTC

PROFESSEURS 2022 / 2023

Louis ACCARD
Professeur d'infographie 2D

David ALVAREZ
Professeur de dessin d'objet, décors, game art et book

Sébastien ALZAMORA
Professeur de suivi technique et moteur temps réel Unity

Viola AMMAN
Professeure de croquis / portfolio

Christophe ARCHINET
Professeur de lighting, matte painting et VFX

Vincent ARCAMBAL
Professeur d'animation 3D

Arnaud AUGST
Professeur de suivi technique et intervenant workshop

Josselin AUTHELET
Professeur d'animation 3D

Jérémy BAJULAZ
Professeur de croquis, de peinture et de gravure

Jérôme BAREILLE
Professeur de matte painting et d'infographie

Laurent BEN ADIBA
Professeur de suivi technique et moteur temps réel Unity

Fred BERNARD
Professeur de scénario et intervenant de workshop

Raphaël BETEMPS
Professeur de modélisation sous Blender

Frédérique BLANC
Responsable pédagogique, professeure de TD, d'éclairage et rendu, projets de groupes et suivi de projets

Jean-Christophe BLANC
Professeur de direction artistique : suivi de projets et projets de groupe en jeu vidéo

Michaël BOLUFER
Professeur de direction artistique : suivi de projets et projets de groupe en jeu vidéo

Elise BONNARD
Professeure de français langue étrangère (FLE)

Benoît BOUCHER
Professeur de direction artistique 3D, suivi de projets

Christophe BRUGAL
Professeur d'animation 3D

Florian CANARD
Professeur d'animation 3D

Sylvie CASARTELLI
Professeure de dessin d'objet et d'illustration

Jérôme CATTENOT
Professeur de suivi de projet et de production

Clément CÉARD
Professeur d'animation sous Harmony

Agnès CECCALDI
Professeure de modélisatio, texturing et d'infographie 2D / 3D

Lubna CECILLON
Professeure de suivi de projet

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

Isabelle CHATELLARD
Professeure d'illustration jeunesse et suivi de projets

Etienne CHATRY
Professeur de matte painting et de VFX

Antoine CHEDIN
Professeur de suivi technique et moteur temps réel Unity

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

Anthony CLERC
Professeur de son, suivi technique

Marion CLUZEL
Professeure d'étude documentaire et de perspective

Lilas COGNET
Professeure de dessin d'objet et de dessin de plâtre

Thierry COQUELET
Professeur de caricature

Thierry COTTIN-BIZONNE
Professeur de son, suivi technique

Jérôme COUSIN
Professeur de dessin de personnages, de modèle vivant et d'anatomie

David CROS
Professeur de modélisation texturing

Chloé CRUCHAUDET
Professeure de direction artistique

Laura CSAJAGI
Professeure de concept art

Yann DAMEZIN
Professeur de bande dessinée

Jean DE BOISSIEU
Professeur de motion design

Mathilde DECUISERIE
Professeure de modélisation sous Blender

Cyril DEVÈS
Professeur d'histoire de l'art, de documentation, de méthodologie

David DI GIACOMO
Professeur de modélisation et texturing

Jean DOREY
Professeur de culture du livre

Guillaume DORISON
Professeur de scénario

Xavier DORISON
Professeur de scénario

Florence DUPRÉ LA TOUR
Professeure de suivi de projet et du LAB

Marc DUTRIEZ
Professeur de scénario, coordination et suivi de projet

Thierry EL FEZZANI
Professeur d'illustration, de BD et d'infographie 2D

Charlotte ESCALLE-BLAUDIN DE THE
Professeure de sculpture

Julien EVEILLÉ
Professeur de level design

Rémi FARJAUD
Professeur de character design et game art

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

Benjamin FLEURY
Professeur d'animation 3D

Alain GAGNOL
Professeur d'écriture média, suivi de projets

Philippe GALLEZOT
Professeur de graphisme

Jeyanthy GANAPATHY
Professeure d'anglais

Dominique GARDRAT
Professeur de perspective

Raphaël GAUTHEY
Professeur d'illustration / BD numériques et de bande dessinée, suivi de projets

Christophe GAUTRY
Professeur de stop motion

Etienne GERIN
Professeur d'infographie 2D

Florent GOBET
Professeur de storyboard

Jean-Marie GODEAU
Professeur d'histoire de l'image numérique animée, suivi de projets

Robin GOMAR
Professeur d'animation 3D

Claire GRIMOND
Professeure d'anatomie artistique et de sculpture

Jean GROSSON
Professeur d'étude documentaire et de modèle vivant

David GUIONET
Professeur de vidéo et cinématique

Aymeric HAYS-NARBONNE
Professeur de suivi de projets et de scénario

Marine HENNES
Professeure d'animation 2D

Flore HENOCQUE
Professeure d'étude documentaire

Camille JACQUET
Professeure de dessin de plâtre

Pascal JACQUET
Professeur de sculpture, de dessin d'objet et d'illustration

Ruoyi JIN
Professeur d'illustration et de bande dessinée

Tristan JOSSE
Professeur de bande dessinée

Jérôme JOUVRAY
Professeur de dessin animé et de bande dessinée, suivi de projets

Olivier JOUVRAY
Professeur de bande dessinée, suivi de projets et projets de groupe

Edouard LABROSSE
Professeur de modèle vivant

Andrea LACERTE-MORIN
Professeure d'anglais

Patrick LAUMOND
Professeur de character design

Denis LAVEUR
Professeur d'optique, lumière et photo

Diane LE FEYER
Professeure de workshop illustration

Ralph LEMAISTRE
Professeur d'animation 2D et After effects

Cédric LENHARDT
Professeur de modélisation / texturing

Sylvie LEONARD
Professeure de dessin animé

Arnaud LHOMME
Professeur d'animation 3D

Théo LHUISSIER
Professeur de 3D

Françoise LORSON
Professeure de dessin de personnage

Frédérick MANSOT
Professeur de dessin de plâtre et d'illustration, suivi de projets

Jean-Philippe MARAS
Professeur de compositing et post-production

Pierre MAZOYER
Professeur de graphisme, d'infographie 2D et de book

Jean-Charles MBOTTI MALOLO
Professeur de dessin animé

Nathalie MICHAUD
Professeure de dessin d'objet

Nadia MIFSUD MUTSCHLER
Professeure d'anglais

Lucie MINNE
Professeure de sculpture

Thomas MITTON
Professeur de son et suivi technique

François OLISLAEGER
Professeur de dessin de presse

Emre ORHUN
Professeur d'illustration narrative

Sophie PAFFOY
Professeure d'illustration infographique, suivi de projets

Jean-François PANAYOTOPOULOS
Professeur de perspective, de concept art et de décors

Ugo PANICO
Professeur de sculpture

Philippe PAUZIN
Professeur d'étude documentaire et d'illustration

Cédric PEYRAVERNAY
Professeur d'anatomie artistique et de character design

Paul PICARD
Professeur de modèle vivant

Florian PIGÉ
Professeur de bande dessinée

Cécile PIOLOT
Professeure d'animation 3D

Rose POUPELAIN
Professeure d'étude documentaire

Pierre-François RADICE
Professeur de sculpture et de sculpture numérique

Yann RAMBAUD
Professeur de dessin d'objet et de dessin de plâtre

Benoît RAZY
Professeur de TV paint et suivi technique

Mathieu RENOUX
Professeur d'éclairage et rendu

Quentin REUBRECHT
Professeur de storyboard

Mathieu REYDELLET
Professeur de concept art et de direction artistique

Olivier RIBBE
Professeur d'infographie

Mathieu RICHECOEUR
Professeur de 3D

Alice RIVIÈRE
Professeure de sculpture

Philippe ROLLAND
Professeur de dessin animé

Philippe ROUCHIER
Professeur de layout, d'infographie et de concept art

Fabien ROULE
Professeur de médias interactifs, de multimédia interactif et de matte painting

Charlotte ROUSSELLE
Professeure de dessin d'objet et de dessin de plâtre

Mélodie ROUX
Professeure de dessin d'objet et d'illustration

Michaël SANLAVILLE
Professeur de bande dessinée

Nicolas SCHIAVI
Professeur de culture cinématographique, de cinéma, de montage et scénario

Sylvie SEDILLOT
Professeure de modèle vivant

Wilfried SÉGUÉ
Professeur de langue française

Susanne SEIDEL
Professeure d'animation 2D, suivi de projets

Dominique SIMON
Professeur de croquis, dessin de personnage et illustration narrative

Éric SOUCANH
Professeur de modèle vivant et d'anatomie

Alina STEFANESCU
Professeure d'anglais

Florian THOURET
Professeur de suivi de projets

Hervé VADON
Professeur de perspective

Grégoire VEAULEGER
Professeur d'anatomie artistique

Ludovic VERSACE
Professeur de dessin animé

Kelly WALKER
Professeure d'animation

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

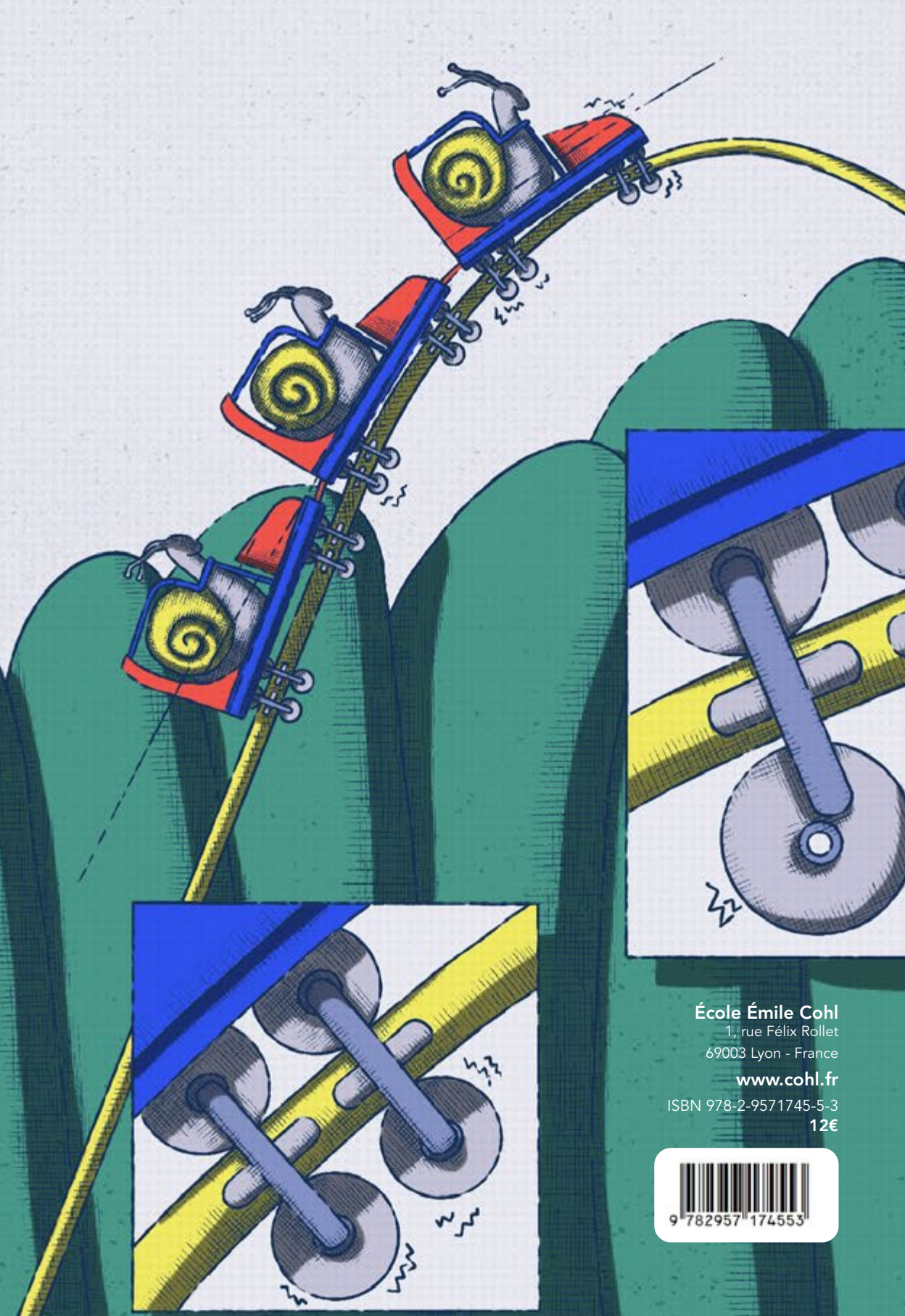
Professeurs émérites

Pierre Ballouhey
Danièle Blot-Ducreux
Philippe Choulet
Rebecca Dautremer
Maurice Garnier †
Yves Got
Gilbert Houbre
Sidney Kombo
Lax
Daniel Maja
Jean-Hughes Malineau †
Jean Mulatier
Marion Montaigne
Jean-Marie Nazaret
Jean-Michel Nicollet
Georges Lemoine
Emmanuel Lepage
Pierre Lambert
Pascale Perrier
Emmanuel Pierre
Philippe Rivière

Intervenants occasionnels

Denis Bajram
Enki Bilal
Catherine Blanc Maurizi
Boulet
Benjamin Chaud
Nicolas De Crécy
Philippe Druillet
Olivier Gueydon
Franck Le Gall
Alexandra Huard
Pierre Lambert
Loustal
Annette Marnat
Manon Massacci
Scott McCloud
Lisa Mandel
Michel Ocelot
Clothilde Palluat
Jean-Philippe Peyraud

Visuel de couverture : **Yihui CHANG**
5e année édition multimédia - *Le Moraland*
Design graphique : Manon Molesti
Imprimé en janvier 2024
Copyright École Émile Cohl
Tous droits réservés - Reproduction interdite
ISBN 978-2-9571745-5-3
12 €



École Émile Cohl
1, rue Félix Rollet
69003 Lyon - France
www.cohl.fr
ISBN 978-2-9571745-5-3
12€