

eec
école émile cohl

Guide
de la 4^e et 5^e année



DESSINATEUR CONCEPTEUR



Présentation du Cycle 2 du cursus en deux ans
de l'École Émile Cohl

CAP VERS L'EMPLOI



L'objectif du cycle 2 de la formation de l'École Émile Cohl est d'accompagner les jeunes artistes vers les meilleures opportunités, dès leur sortie d'études.

Les deux années de formation du cycle 2 préparent les étudiants à développer leur univers artistique et les compétences attendues dans le(s) métier(s) qu'ils voudront exercer, à travers l'élaboration de projets de groupes, individuels et de leur projet de diplôme.

Grâce au soutien pédagogique apporté, 85% des Cohliens signent leurs premiers contrats au cours de l'année de l'obtention de leur diplôme, dans les trois spécialités du cinéma d'animation, du jeu vidéo et de l'édition multimédia.

Les candidats au cycle 2 doivent faire preuve d'une solide culture du dessin et d'une bonne maîtrise technique. Ils doivent avoir réussi les formations de Dessinateur Praticien ou de Dessinateur 3D de l'École Émile Cohl, ou toute autre formation artistique de niveau 6 ou équivalence Bac+3.

NOUS LEUR OFFRONS :

- ~1220 h de cours, en face à face pédagogique, en 4^e année et 870 h de cours, en face à face pédagogique, en 5^e année, hors stage de fin d'études (durée : 6 mois) ;
- des conditions propices à des projets individuels et collectifs ;
- des workshops de renfort technique et des conférences sur les métiers ;
- un accompagnement individuel renforcé ;
- des mises en situations professionnelles dont la plus emblématique est le job dating de l'école, organisé chaque année : nous accueillons en moyenne 60 entreprises, durant une journée. Ce dispositif de mise à l'emploi est sans équivalent.

PÉDAGOGIE PROPOSÉE

- 37 heures de cours hebdomadaires, en moyenne, en face à face pédagogique
- Poursuite des enseignements artistiques manuels (croquis, peinture) stimulant la créativité
- Formation pro aux logiciels de l'image 2D et/ou 3D
- Apprentissage par la conduite de projets, individuels et collectifs fictionnels et non fictionnels
- Suivi individuel apporté par les professeurs
- Workshops et conférences
- Accès au DUAIN (Diplôme universitaire d'Anthropologie et Images numériques) voir p.12



LES CLÉS DE L'EMPLOI

dans le cinéma d'animation, le jeu vidéo,
l'édition multimédia



Le programme de formation des 4^e et 5^e années prépare les étudiants aux débouchés suivants :

MÉTIERS DU CINÉMA D'ANIMATION

Titre RNCP niveau 7 - RNCP37770, éligible aux bourses de l'enseignement supérieur

Concepteur artistique - Réalisateur en cinéma d'animation
Chef animateur
Lead storyboarder
Chef character designer
Background artist
Visual development
Technical artist
Directeur artistique

MÉTIERS DU LIVRE ET DE L'ÉDITION

Concepteur artistique - Illustrateur
Directeur artistique
Directeur créatif
Auteur et dessinateur de bande dessinée

MÉTIERS DU JEU VIDÉO

Titre RNCP niveau 7 - RNCP38793, éligible aux bourses de l'enseignement supérieur

Concepteur artistique - Réalisateur de jeu vidéo
Directeur artistique
Directeur créatif
Directeur de production
Lead graphiste
Level designer



1 Nicolas DIAZ
5^e année cinéma
d'animation

2 Pierre CHANDEZON
5^e année édition
multimédia

3 Eloi LANDES
5^e année jeu vidéo

L'INSERTION PROFESSIONNELLE



L'école mobilise différents leviers d'insertion professionnelle pour ses étudiants :

- **Placement en entreprise** : notre service d'insertion professionnelle accompagne le placement des étudiants en stage, leur suivi en entreprise et la réalisation de leur rapport de stage. Il anime des ateliers de méthodologie de recherche d'emploi et d'entretien de recrutement.
- **Organisation d'un job dating**, tous les ans, auquel participent +60 entreprises de l'édition, du cinéma d'animation, du jeu vidéo et de la communication visuelle. Ce temps fort est ouvert aux étudiants de 5^e année et de 3^e année de Dessin 3D.
- **Participation active aux rencontres professionnelles des secteurs de l'image**

Rencontres animation formation d'Angoulême (RAF)
Marché international du film d'animation d'Annecy (MIFA)
Réseau des écoles françaises de cinéma d'animation (RECA)
Réseau des écoles du syndicat national du jeu vidéo (SNJV)
Game Only

- **Intégration de projets professionnalisants dans la pédagogie**

Projet inter-écoles Paris Lyon Singapour (mission culturelle de l'Ambassade de France à Singapour)
Projets individuels et de groupe inscrits en festivals. Exemples : Les Espoirs de l'animation (MIFA-festival d'Annecy), la Foire du livre jeunesse de Bologne.
Projets de BD documentaire pour le monde institutionnel et les ONG.
Membre du pôle image Magelis.

- **Partenariats**

L'école valorise l'accès à la culture et les opportunités de rencontres avec les publics. Les partenariats donnent lieu à des expositions étudiantes dans les musées ou centres d'art, à des invitations au cinéma, à des accréditations en festivals.
Références en 2023-2024 : séance de clôture du Festival Lumière, Festival du Film Court de Villeurbanne, Festival Mutoscope, musée des Beaux-Arts de Lyon, Fête du Livre de Bron, Ciné Court animé de Roanne, Fête du livre jeunesse de Villeurbanne, musée d'Orsay, Lyon BD Festival, musée Faure à Aix-les-Bains, Festival d'Annecy.

TAUX MOYEN D'INSERTION DES DIPLÔMÉS, APRÈS 2 ANS :

Jeu Vidéo : 96% d'insertion dont 80% en tant que concepteur artistique et réalisateur. Salaire brut moyen annuel : 40k€

Cinéma d'animation : 98% d'insertion dont 82% en tant que concepteur artistique et réalisateur. Salaire brut moyen annuel : 34k€

Edition multimédia : 95% d'insertion dont 75% en tant que concepteur artistique et illustrateur. Revenu brut moyen annuel : 15k€, en tant qu'indépendant*

** Les disparités de revenus peuvent s'expliquer par le choix des statuts (salarié versus indépendant), mais aussi par des choix personnels : volonté de ne travailler qu'à temps partiel dans les métiers visés pour assurer un revenu alimentaire, césure après de longues études, etc.*

Pour plus de renseignements : francecompetences.fr

NOTRE RÉSEAU

Conventions avec les écoles et universités :

Convention avec l'Université Lyon 2 de co-organisation du Diplôme universitaire d'Anthropologie et images numériques (DUAIN)
Convention avec l'Université Lyon 2 pour le master de musique à l'image (MAAAV)
Convention avec l'Université Lyon 2 dans le cadre du projet éditorial
Convention avec l'École nationale de musique de Villeurbanne (ENM)
Convention avec le Cours Myriade, école d'art dramatique (Lyon)
Partenariat avec The Animation School (Le Cap, Afrique du Sud)
Partenariat avec le Conservatoire national supérieur musique et danse de Lyon (CNSMD)
Partenariat avec l'Université Laval (Québec, Canada)

Labels et réseaux professionnels :

Membre du conseil d'administration du réseau des écoles françaises de cinéma d'animation (RECA)
Membre du syndicat national du jeu vidéo (SNJV)
Membre de Game Only

QUELQUES TÉMOIGNAGES D'ANCIENS ÉLÈVES



Claude Barras (promotion 1996),
réalisateur de films d'animation

« Je me souviens que les professeurs nous poussaient très loin dans l'apprentissage académique, avant de nous pousser à trouver notre propre chemin et à inventer des choses nouvelles.

Aujourd'hui, revoir l'école me donne envie de recommencer à faire des études : j'y vois plein d'univers et de techniques différentes. Quand on devient professionnel, on risque souvent de s'enfermer dans une pratique. Ce n'est pas facile de renouveler son esthétique. Mais cette école brasse beaucoup d'idées et d'inventivité ! »

Pour son premier long métrage tourné en stop motion, *Ma vie de Courgette*, Claude Barras a reçu une pluie de distinctions : César 2017 du meilleur long métrage d'animation et de la meilleure adaptation, il a été sélectionné aux Oscars 2017. En 2016, il a aussi remporté le Cristal du long métrage et le prix du public au festival d'Annecy. Réalisateur, Claude Barras est aussi producteur de dessins animés au sein du collectif Helium films, à Lausanne (Suisse), dont il est le co-fondateur.



Diane Le Feyer (promotion 2002),
illustratrice jeunesse et character designer

« Les Cohliens sont valorisés dans le monde professionnel parce qu'ils ont une certaine humilité vis-à-vis de leur travail et une rapidité d'exécution. Ils sont efficaces et rigoureux. Après le lycée, mon plus grand bonheur a été d'entrer dans cette école où j'allais apprendre ce dont j'ai eu besoin pour accéder à mon désir d'être artiste, désir que j'ai en moi depuis que je suis toute petite ».

Dessinatrice prolifique, Diane Le Feyer publie chaque année des livres illustrés et de langue anglaise, chez les éditeurs Harper & Collins, Igloo Book, Hallmark, Scholastic, O'Brien Press, Oxford University Press et Pearson Australia. En France, illustre depuis 2015 la série jeunesse *Mortelle Adèle* (éd. Tourbillon) qui s'élève à près d'un million d'exemplaires vendus.

En dessin animé, elle a notamment été engagée comme character designer pour le long métrage *The Secret of Kells* de Tomm Moore, Prix du public au Festival d'Annecy 2009 et nommé aux Oscars 2010.



Sidney Kombo (promotion 2002),
senior animator en effets spéciaux

« Je n'étais pas ce qu'on peut appeler un premier de classe. Je n'avais pas les meilleurs résultats, ni le plus fort potentiel. Mais j'ai été une éponge !

L'école m'a apporté bien plus que savoir tenir un crayon. Elle m'a apporté 60 regards différents sur un seul objet, 60 couleurs différentes devant un seul rouge, elle m'a apporté les nuances de formes, de couleurs, les colères, les frustrations, l'orgueil et l'humilité que j'aurais mis 25 ans à expérimenter si je ne les avais pas un peu vécus aux côtés des autres étudiants.

Malgré la pression et le stress qui viennent avec les responsabilités, je porte encore sur mon métier un regard d'enfant. Cet état d'esprit passionné, je l'ai découvert à l'École Émile Cohl. Je lui en serai toujours reconnaissant ».

Sidney Kombo a remporté deux Oscars des meilleurs effets spéciaux avec les équipes des films *Jungle Book*, de Jon Favreau (en 2017) et *Gravity*, d'Alfonso Cuarón (en 2014). Sidney a travaillé dans les meilleurs studios de post production : Reel FX, Illumination MacGuff, Frames-tore, MPC, ILM et aujourd'hui Weta, en Nouvelle Zélande.



Sébastien Mitton (promotion 1997),
directeur artistique de jeux vidéo

« J'ai toujours été attaché à cette école. J'y ai souffert et j'y appris beaucoup de choses. J'ai appris, par exemple, à me canaliser, à prendre conscience de l'importance de travailler dur pour atteindre mes objectifs. Car le talent ne vient pas comme cela, tout à coup.

Il faut travailler l'œil et l'émotion que l'on veut faire passer dans un dessin, apprendre à exposer son travail et à s'exposer à la critique - ce qui est le plus dur. Montrer son jeu vidéo, recevoir des critiques et des notes des joueurs et des sites spécialisés, c'est au fond la même chose. C'est ici que j'ai appris à l'accepter. »

L'équipe d'Arkane Studios dirigée par Sébastien Mitton a été récompensée de plus de 100 distinctions pour la série *Dishonored* (éd. Bethesda Softworks), dont le BAFTA 2013 (Londres) du meilleur jeu de l'année et le Game Awards 2016 (Los Angeles) de la meilleure direction artistique.

LE DUAIN

programme sur 2 ans



Le Diplôme universitaire Anthropologie Images numériques (DUAIN) est une formation complémentaire, en deux ans (100h/an), organisée en partenariat avec l'Université Lyon II.

Facultative, cette formation prépare à la conception d'outils de communication pour la recherche scientifique et la muséographie (vidéos, sites web, apps...), à partir de cours d'anthropologie leur apportant les clés d'analyse d'une situation sociale ou ethnologique.

En 1^{ère} Année de DUAIN, les étudiants suivent des cours magistraux (4h/semaine) et des travaux dirigés (2h/semaine). Ils ont aussi plusieurs séminaires au choix : étude des religions, des migrations, des habitudes alimentaires, des pratiques musicales...

En 2^e Année de DUAIN, les étudiants suivent des cours magistraux (2h/semaine) et ils participent à des groupes de recherche de terrain (4h/semaine). Ils accomplissent un projet tutoré, dont ils valorisent les savoirs anthropologiques à travers un travail d'infographie. Leurs sujets de recherche sont fournis par plusieurs institutions partenaires du DUAIN : musées, ONG, collectivités, centres de recherche. En fin d'année, ils participent à un colloque de restitution de leurs travaux. Ils rédigent et illustrent un mémoire qu'ils soutiennent devant un jury.

4^e ANNÉE & 5^e ANNÉE

calendrier en cinq séquences



4 ^e ANNÉE		
Séquence 1	Séquence 2	
1 ^{er} semestre voir p.14	2 ^e semestre voir p.14	Conseils de classes + Présentation de projet

5 ^e ANNÉE				
Séquence 3	Séquence 4		Séquence 5	
1 ^{er} semestre 16 semaines de cours voir p.16	2 ^e semestre 14 semaines de cours voir p.16	Soutenance intermédiaire	Stage	Soutenance de diplôme

4^e ANNÉE

programme

1^{er} semestre : les étudiants acquièrent les techniques de la spécialisation choisie.

En cinéma d'animation, par exemple, ils prennent en main les logiciels utilisés pour le layout, le traitement des décors, l'animation des plans, le compositing. En jeu vidéo, il s'agit des logiciels de modélisation, de rigging et d'animation de personnages, de moteur temps réel. En édition multimédia, les enseignements abordent la conduite de projets éditoriaux et développent la pratique des techniques numériques sur logiciels et traditionnelles, telles que la gravure.

2^e semestre : les étudiants des trois spécialisations accomplissent des exercices en mode projet, répartis sur plusieurs semaines, sur des sujets de fiction ou de non-fiction. Ils les abordent à travers la compréhension des contraintes posées par un commanditaire :

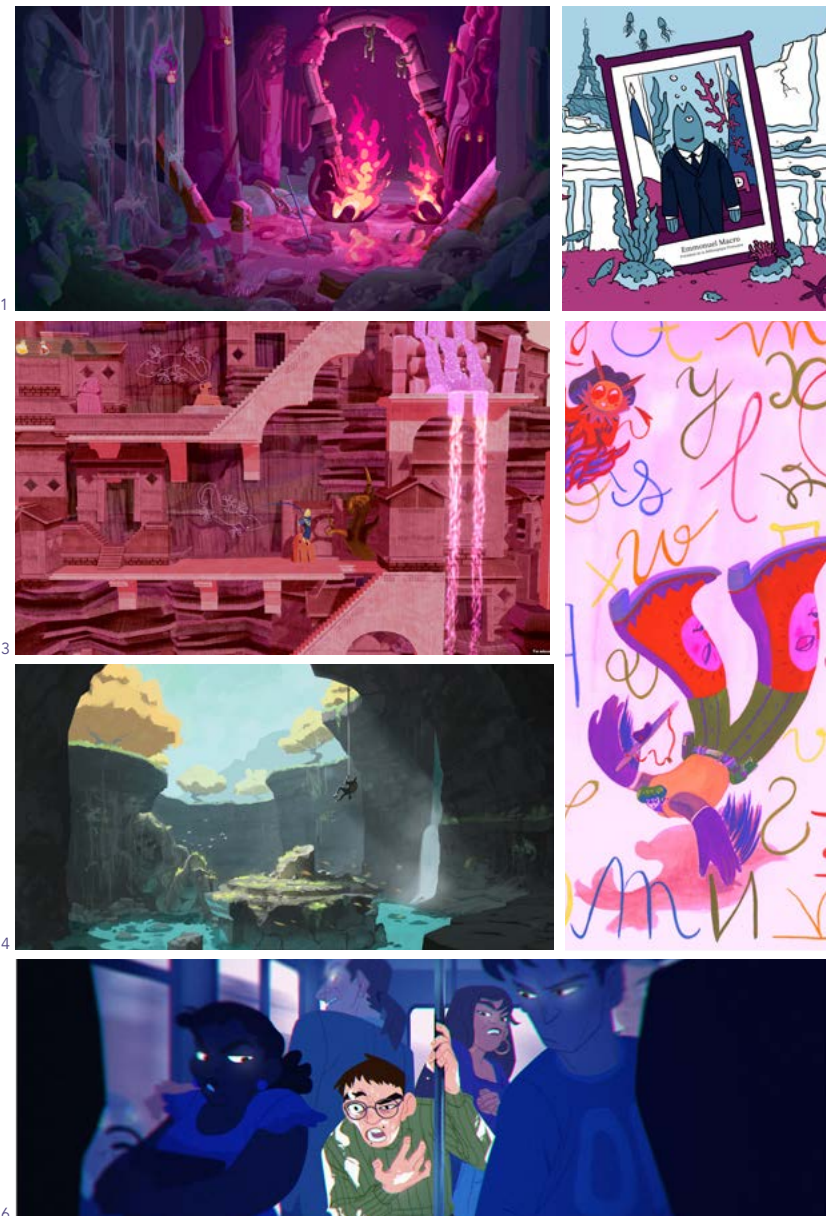
ce qu'attend un studio, une chaîne de télévision, un éditeur, ou une institution. Ils participent à des projets de groupe : expositions, compétition d'animation inter-écoles au festival d'Annecy.

Enfin, les étudiants produisent une préfiguration de leur projet de diplôme.

Ils déterminent leur sujet et apprennent à se constituer des références documentaires et iconographiques, à contextualiser leur projet selon ces références.

A NOTER :

En deuxième cycle, les étudiants bénéficient de nombreuses initiatives pour s'ouvrir au monde professionnel. Ce sont des appels à projets pour la réalisation d'affiches ou d'illustrations, des expositions en centres d'art, galeries ou musées, des compétitions de films et de concept art. Ils sont régulièrement invités à des événements partenaires : vernissages, festivals, séances de cinéma.



1 Anatole BOUCHERAT
4^e année cinéma d'animation

3 Sand - projet de groupe
4^e année jeu vidéo

5 Lola RORATO
4^e année édition

2 Aymeric PACCLOUD
4^e année édition

4 Vasco PONSDEVIER
4^e année jeu vidéo

6 Camille DUPERRAY
4^e année cinéma d'animation



5^e ANNÉE

programme



1^{er} semestre : les étudiants participent à une série de workshops destinés à stimuler leur créativité et leur recherche de sens par la pratique du dessin. Ces ateliers animés par des professionnels confirmés portent sur le croquis, la peinture de composition, le concept art, ou encore la conception d'affiches de film de fin d'études.

En édition, les étudiants suivent un workshop explorant les nouvelles écritures graphiques. Ceux de jeu vidéo et de cinéma d'animation rencontrent les étudiants des trois écoles lyonnaises de composition de musique à l'image (master MAAAV - Université Lumière Lyon 2, CNSMD de Lyon et ENM de Villeurbanne), avec qui ils travailleront les bandes sons et design sonore de leurs courts métrages et prototypes de jeux.

A NOTER :

Hormis un recours à ces écoles, les Cohliens conçoivent et fabriquent seuls leur projet de diplôme. L'école revendique ce parti pris de polyvalence, qui la distingue de la plupart des écoles de cinéma d'animation et de jeu vidéo.

2^e semestre : les étudiants produisent leur projet de fin d'études jusqu'en mai, pour la soutenance intermédiaire du projet de diplôme. La singularité des projets est encouragée, aussi les Cohliens ont-ils la complète liberté du choix des techniques (sous réserve, bien sûr, que le projet ait jugé été faisable lors du premier semestre). Courant mars, ils accèdent à une journée de job dating qui leur permet de chercher leur entreprise d'accueil et de se constituer un carnet d'adresses.

Aussitôt après la soutenance du projet de diplôme, les étudiants accomplissent un stage de 6 mois en entreprise. Celui-ci débute courant juin. Durant leur immersion professionnelle, ils doivent prendre le temps de rédiger leur mémoire de stage. La fin des stages a lieu en décembre.

En janvier, ils sont convoqués à la soutenance devant un jury professionnel. Ils sont évalués sur leurs réalisations en stage et sur la présentation du projet de diplôme finalisé. A ce stade, ils sont alors considérés comme de jeunes professionnels : le jury les interroge aussi sur leurs projets artistiques après l'école.

L'année se termine avec deux derniers temps forts : la cérémonie de remise de diplômes et l'exposition des travaux de fin d'études, fin janvier, **puis le job dating**, en mars, auxquels participent en moyenne près de 60 entreprises. Globalement, un étudiant sur deux est déjà dans l'emploi moment d'être invité à ce second job dating. Près de 95% sont en activité dans l'année suivant l'obtention du diplôme.

A NOTER :

Certains projets de diplômes sont coûteux à réaliser. Selon les cas, l'école prévoit une prise en charge des frais de matériel : ou bien via la Fondation Graphein créée en faveur des Cohliens en situation de précarité, ou bien par une convention individuelle entre l'étudiant et une entreprise de matériel de beaux-arts partenaire de la Fondation. Pour solliciter un accompagnement, l'étudiant fournit une note d'intention et un devis. Depuis leur mise en place en 2020, des aides sur-mesure ont été accordées à près de 20 étudiants de 5^e année. Exemple de techniques utilisées : gravure, peinture à l'huile, mix de techniques traditionnelles et numériques, animation en papiers découpés.

COMME DANS UN OPEN SPACE !

La 5^e année est une étape d'émulation dans le parcours de formation. Les étudiants des trois options fréquentent un open space aménagé comme un studio de création, où les disciplines sont décloisonnées. Chaque étudiant a un poste attitré, cependant il circule à sa guise d'une spécialité à une autre. Cette organisation répond au pari pédagogique du fondateur de l'École Émile Cohl, Philippe Rivière, pour qui une telle approche transversale permet d'élever les compétences créatives à un niveau supérieur.



PROJETS DE FIN D'ÉTUDES

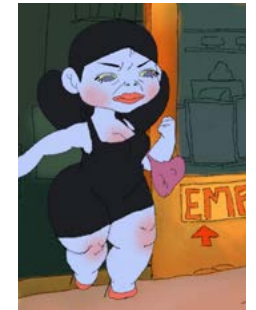
promotion 2024



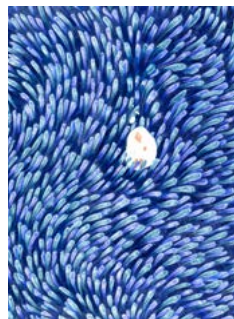
Maël MARTIAL > édition multimédia >> Richelieu ou la journée des dupes



Valentine CASTILLO > cinéma d'animation >> Cazafortuna



Marion BOYARD > édition multimédia >> La tête hors de l'eau



Lily BONNER > cinéma d'animation >> Le loup et le chien



Zacharie DEFOSSÉZ > édition multimédia >> Les Folles Aventures Très Aventuresques de Pascal et Figolu : Les Couleurs

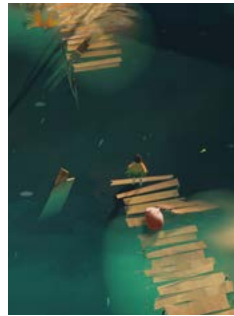


Benjamin DELABAYS > cinéma d'animation >> Terre à Terre

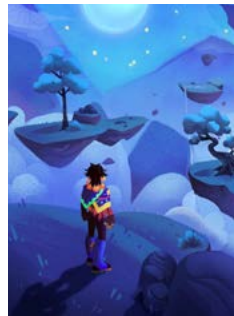




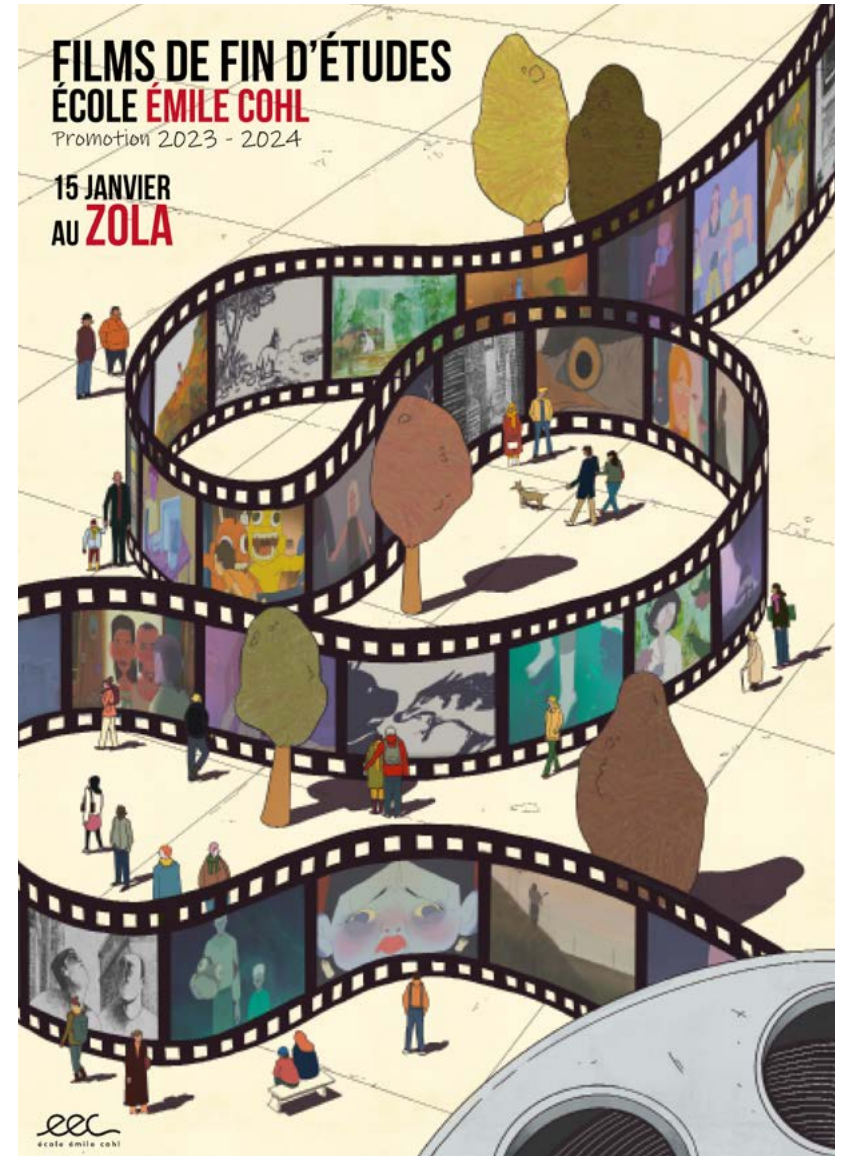
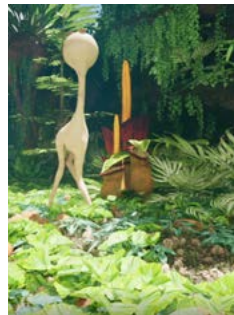
Mathilde BEGUINOT > jeu vidéo >> Rui



Charlie PIOTELAT > jeu vidéo >> Chaska



Aubin GUILLEMIN > jeu vidéo >> KGT



Affiche de Tanguy Chapuy pour le cinéma Le Zola où on été projetés les films de fin d'études

PROCÉDURE D'ADMISSION



CANDIDATURES EXTÉRIEURES

Tout candidat extérieur à l'école peut demander son admission directement en 4^e année, sous réserve :

- d'être titulaire d'un niveau 6 ou équivalence Bac+3 dans le domaine artistique validé dans l'année en cours et bénéficiant d'une reconnaissance de l'Etat.
- d'avoir constitué un portfolio artistique en deux parties :
 - 1^{ère} partie** : un dossier présentant 20 dessins d'observation d'après réel (dessins originaux) témoignant de compétences avérées en dessin (étude documentaire, modèle vivant, dessin d'objet... technique libre)
 - 2^e partie** : un dossier plus spécialisé dans le domaine choisi par le candidat à savoir :
 - Edition Multimédia** : des illustrations, de la BD, des illustrations infographiques, des décors en perspective, etc.
 - Jeu Vidéo / Cinéma d'Animation** : du storyboard, de l'animation 2D et/ou 3D, des rendus 2D ou 3D fixe, du character design, des décors, etc. Liens Youtube / Vimeo possibles.

A ce portfolio s'ajoute le dossier d'admissibilité, remis par le secrétariat, complété et accompagné des documents demandés.

PRISE DE RENDEZ-VOUS

entre janvier et mai

Le candidat contacte l'école par téléphone ou mail pour prendre un rendez-vous d'admission qui se tiendra en présentiel pour les candidats de France métropolitaine et pays limitrophes, en distanciel pour les autres candidats.

VOTRE CONTACT

Aurélie Borel

aborel@cohl.fr
04 72 12 12 52

L'ENTRETIEN D'ADMISSIBILITÉ

Au plus tard 5 jours avant l'entretien, le candidat doit transmettre son dossier complet par voie numérique (faute de quoi la candidature pourra être refusée). Lors de cet entretien individuel avec un responsable pédagogique, le candidat présente son dossier artistique. Cet entretien permet de cerner la motivation et les objectifs du candidat, ainsi que le niveau de français pour les étudiants étrangers qui ne peuvent justifier d'un niveau C1.

LE CAS PRATIQUE

En fonction du rendez-vous d'entretien, il peut être proposé au candidat de réaliser un cas pratique à distance pour valider d'une compétence insuffisamment démontrée dans le dossier.

ADMISSION

Le jury d'admission, réuni en séance plénière, statue avant le 30 juin sur l'admission ou non des candidats. Les candidats refusés peuvent à nouveau postuler en 4^e année dans les 2 ans qui suivent.

CANDIDATURES DES DIPLÔMÉS DE L'ÉCOLE ÉMILE COHL

Tout candidat ayant obtenu le diplôme visé de Dessinateur Praticien ou de Dessinateur 3D peut faire acte de candidature en 4^e année, dans les délais impartis (reçus par mail) et sous réserve de :

- formuler son souhait de candidature et remplir un dossier de candidature
- rédiger une lettre de motivation en français avec argumentaire étayé sur le choix de l'option envisagée

Le jury d'admission en 4^e année se prononce avant la fin juin. Les candidats refusés à l'admission peuvent renouveler leur candidature, sans limitation dans la durée.

FINANCEMENT DES ÉTUDES



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

BOURSES D'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR

Une centaine de bourses d'État sont attribuées chaque année aux étudiants titulaires du baccalauréat et dont la famille dispose de faibles ressources et de charges importantes. En 2020-2021, le montant annuel maximum d'une bourse est de 5.679 euros. Les élèves déjà bénéficiaires d'une bourse d'enseignement secondaire doivent obligatoirement constituer un dossier de demande de bourse d'enseignement supérieur. Les formalités s'effectuent du 15 janvier au 31 mai sur le site internet du Crous dit « d'origine », celui de l'Académie où l'élève fait actuellement ses études.

Pour trouver le site web de votre Crous, connectez-vous sur www.etudiant.gouv.fr

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

Crous - Service DSE - 25, rue Camille Roy 69366 Lyon Cedex 07

Tél : +33 (0)4 72 80 13 00

www.crous-lyon.fr

BOURSES DES CAISSES DE RETRAITE

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

BOURSES DES COMITÉS D'ENTREPRISE

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

BOURSES AU MÉRITE

Tous les étudiants bénéficiaires d'une bourse sur critères sociaux peuvent, s'ils obtiennent la mention «Très bien» à la dernière session du baccalauréat français, obtenir une aide au mérite de 900 euros par an, durant trois ans, sous condition d'assiduité. Cette aide est cumulable avec d'autres aides financières, comme la bourse au mérite accordée par le Conseil régional Auvergne-Rhône-Alpes aux bacheliers de sa région titulaires de cette mention (500 euros).

PRÊT ÉTUDIANT GARANTI PAR L'ÉTAT

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

Bpifrance, la banque publique d'investissement, intervient en cas d'insolvabilité. Pour avoir accès à ce prêt, d'un maximum de 15.000 euros, contacter une banque ayant signé une convention avec Bpifrance : Société générale, Banques populaires, Caisses d'épargne, Crédit mutuel ou Crédit industriel et commercial (CIC).

ORGANISMES BANCAIRES PARTENAIRES DE L'ÉCOLE

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

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

CIC - 61, cours du Dr Long – Lyon 3^e

AUTRES AIDES

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

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

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

BOURSES GRAPHEIN

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

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

BOURSES D'AUTRES FONDATIONS

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

À SAVOIR

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

Ainsi, en 2025-2026, pourront être boursiers les étudiants des formations Dessinateur Praticien, Dessinateur 3D, Concepteur artistique - Réalisateur en jeu vidéo et Concepteur artistique - Réalisateur en cinéma d'animation. Les étudiants des autres formations ne seront pas éligibles.

À PROPOS DE L'ÉCOLE ÉMILE COHL



Fondée en 1984 par Philippe Rivière avec le concours de Roland Andrieu, l'École Émile Cohl est une école d'art réputée pour ses enseignements fondés sur la maîtrise du dessin de représentation, qui favorisent l'insertion professionnelle dans toutes les industries de l'image artistique. Sa démarche pédagogique lui a valu :

- Au début des années 2000, l'inscription de sa formation initiale de Dessinateur Concepteur au Répertoire national des certifications professionnelles (RNCP).
- Dès 2012, le visa du ministère chargé de l'Enseignement supérieur et de la Recherche, pour chacune des trois spécialités du diplôme en édition multimédia, animation et jeu vidéo. Ce visa a été renouvelé pour le diplôme de Dessinateur Praticien niveau 6 en 2025.
- En 2021 la formation Concepteur artistique - Réalisateur de jeu vidéo rejoint aussi le RNCP pour un niveau 7. Ce titre RNCP a été renouvelé en 2024.
- En 2023, après huit ans d'inscription au RNCP niveau 6, la formation Dessinateur 3D obtient le visa niveau 6 du ministère chargé de l'Enseignement supérieur et de la Recherche.
- En 2023 la formation Concepteur artistique - Réalisateur en cinéma d'animation rejoint le RNCP pour un niveau 7.

Le visa est la plus haute reconnaissance, par l'État, d'une formation de l'enseignement supérieur délivrée par une école privée.

Se former à l'École Émile Cohl, c'est faire le choix d'une école d'art de référence. Chaque année, nos anciens élèves se distinguent dans les palmarès français et internationaux du cinéma d'animation, de la littérature jeunesse, de la bande dessinée et du jeu vidéo. Avec leurs professeurs, nous faisons vivre cette communauté de savoir-faire.

8.000 m²

de locaux

+1.100 h

de cours par an
en moyenne,
par année de
formation

80 %

d'insertion dans
les six mois après
le diplôme,

96 %

en moyenne,
un an après

300

stages par an

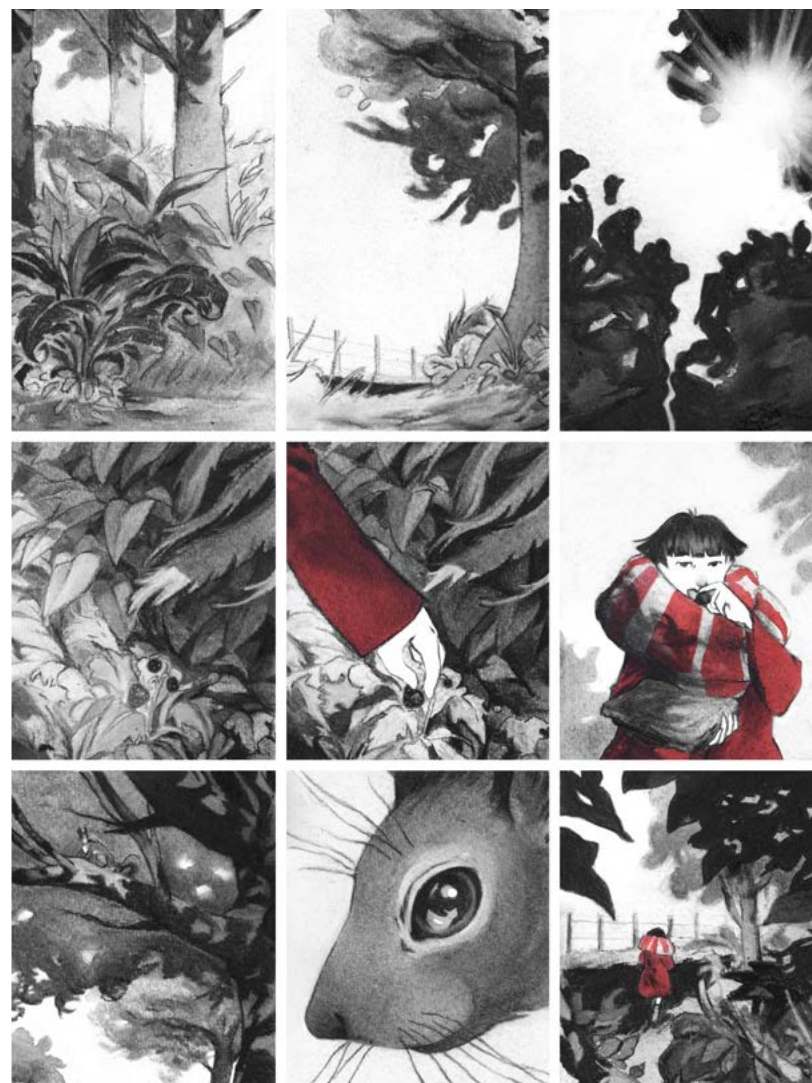
60 entreprises
participantes au
job dating, avec

+1400 rdv de
recrutement

Une bibliothèque
avec plus de

7.000
documents

50 étudiants
aidés par la
Fondation
Graphein en
2024



Ketsia QUILLET-AUCOUR > 5^e année édition multimédia

CONTACT



ÉCOLE ÉMILE COHL ÉTABLISSEMENT D'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR FONDÉ EN 1984

1, rue Félix Rollet 69003 Lyon
50, rue du Gond 16000 Angoulême
Tél. +33 (0)4 72 12 01 01

www.cohl.fr

eec@cohl.fr

SIRET 329 680 938 000 43

Code NAF 8559 B

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

Établissement reconnu par l'État (décret du 23 mai 1989 paru au JO du 27 mai 1989).

Statut étudiant boursier pour :

- la formation Dessinateur praticien niveau 6
- la formation Dessin 3D niveau 6
- la formation Concepteur artistique - Réalisateur de jeu vidéo niveau 7
- la formation Concepteur artistique - Réalisateur en cinéma d'animation niveau 7

Établissement regroupant :

30 administratifs et techniciens

150 professeurs

850 étudiants

SITES

Site de l'école : www.cohl.fr

Centre de recherche, le CRHI : www.le-crhi.fr

Site des anciens élèves : alumni.cohl.fr

RÉSEAUX SOCIAUX



Illustration couverture : Marie ZIVEC,
étudiante de 5^e année cinéma d'animation
Design graphique : Manon Molesti
Copyright École Émile Cohl - 2025
Tous droits réservés - Reproduction interdite

