

eec

école émile cohl

Livre de
promotion

2024
2025





école émile cohl

Livre de
promotion

2024
2025

SOMMAIRE

EDITO	6	Santa TADDEI.....	80
JURY 5E ANNÉE	8	Loki TOMASHPOLSKY.....	82
ANDRÉ FRANQUIN	10	TRAVAUX DE 5° ANNÉE	
TRAVAUX DE 5° ANNÉE		ÉDITION MULTIMÉDIA	84
CINÉMA D'ANIMATION	12	Zoé ANDREYITCH.....	86
Juliette ALEX.....	14	Paul AUGER.....	88
Gustave BALLARD.....	16	Asmik BABAIAN.....	90
Swan BROCHER.....	18	Claude BARDELOT.....	92
Léony BRUN.....	20	Margaux BOUNAIX.....	94
Margaux BURLLOT.....	22	Solène BRET.....	96
Margaux CARBO.....	24	Sabrina CIGADA.....	98
Anna CHENG CLAVEL.....	26	Léa COTTI.....	100
Charles COGET.....	28	Ethan DIAZ.....	102
Maud CORVAISIER.....	30	Iris DUGAUQUIER.....	104
Julie DAUBRESSE.....	32	Bridget EVE.....	106
Esther DE BURETEL DE CHASSEY.....	34	Emilie EXCOFFIER.....	108
Ysoline DESPIERRE.....	36	Angèle GALLAND.....	110
Gabrielle DIAZ.....	38	Auréliе GEOFFRAY.....	112
Gaétan DUCHESNE.....	40	Nathan GRANDFILS-SPEYER.....	114
Aude DUVOISIN DE SOUMAGNAT.....	42	Ange HAMARD.....	116
Djossi GBEDEKO BELLE-MOUDOUROU.....	44	Yunhe HE.....	118
Millie-Rose GUÉNÉ.....	46	Agathe LORMANT.....	120
Clara JORDAN.....	48	Arthur MONTERNIER.....	122
Hélène JOUFFE.....	50	Augustin MOULIN.....	124
Nell LAMBERT.....	52	Guillaume PADILLA.....	126
Léonie LECROCO.....	54	Clémence PERARD.....	128
Noé LOJKINE.....	56	Charles PERROUD.....	130
Aliénor MARIN.....	58	Julien RIBOT.....	132
Jean MARINESCO.....	60	Sarah SANAMANE.....	134
Appoline MASSARD.....	62	Laetitia STAUFFER.....	136
Tom MAZAURIC.....	64	Timothée TOSTIVINT.....	138
Pierre MION.....	66	Shi-Yung WANG.....	140
Laureen MUSARD.....	68	Marie ZDZIAREK.....	142
Tom NGUYEN.....	70	TRAVAUX DE 5° ANNÉE	
Guénaël ODIN--CHATELAIN.....	72	JEU VIDÉO	144
Agathe POLITIS.....	74	Hugo ANGOT.....	146
Emile RUER.....	76	Antoine BEDRY.....	148
Laura SAUZAY.....	78	Domitille CALEMARD.....	150

Théo COURSIER.....	152	Mathieu DARGENT.....	209
Corentin DECORZENT.....	154	Jean DESPAGNE.....	210
Anaïs IDOUX.....	156	Alma HENRY.....	211
Anatole LACHENY.....	158	Louise MAURIN.....	212
Lucas LASSONNERY.....	160	Claire RIEUNEAU.....	213
Louise LETZELTER.....	162	Amandine VIAL.....	214
Evane MAZOYER.....	164	TRAVAUX DE 4° ANNÉE	216
Maxime MEGE.....	166	TRAVAUX DE DESSINATEUR PRATICIEN	224
Chardon NOUGUES.....	168	TRAVAUX DE DESSINATEUR 3D	242
Damien RECOURSE.....	170	TRAVAUX DE STORYBOARD & LAYOUT	248
Marvin ROUSSEL.....	172	TRAVAUX DE PREPA DESSIN	254
Tanguy SALE.....	174	LES FAITS MARQUANTS DE L'ANNÉE	260
Pauline VERDIER.....	176	PROFESSEURS 2024 / 2025	268
Hugo WHATLEY.....	178		
JURY 3° ANNÉE DESSIN 3D	180		
GÉRALD dit JERRY LAWSON	181		
TRAVAUX DE 3° ANNÉE DESSIN 3D	182		
Vincent BARDINET.....	184		
Jean Fortune BOMBELE SOGUIRI.....	185		
Maria CREPEAU.....	186		
Léo FORESTIER.....	187		
Lais GIMAZANE.....	188		
Tian JIN.....	189		
Dana KOS.....	190		
Adrien MENAGER.....	191		
Bastien MUSTO.....	192		
Jade NG CHEONG SANG.....	193		
Théophile POURADIER-DUTEIL.....	194		
Ghila RAGAZZINI.....	195		
Aymeric REBUFFEL.....	196		
Sabrina REISSER.....	197		
Baptiste SANTOS.....	198		
Léo SOLELHAC.....	199		
Adrien WILHELM.....	200		
JURY 2° ANNÉE			
STORYBOARD & LAYOUT	202		
RETTA SCOTT	203		
TRAVAUX DE 2° ANNÉE			
STORYBOARD & LAYOUT	204		
Camille BLEUZE.....	206		
Vincent CASTILLO.....	207		
Tom CHARPENNE.....	208		

EDITO

Pour un artiste, le chemin de la création est parsemé d'embûches : 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 André Franquin, Gérald Lawson, et Retta Scott 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'École Émile Cohl



JURY 5^e ANNÉE

PROMOTION ANDRÉ FRANQUIN

Spécialité édition multimédia

président du jury



Axel GUIOUX
Maître de conférences en anthropologie à l'Université Lumière-Lyon 2



Thibaut EYMAR
Auteur illustrateur jeunesse



Alice RIVIERE
Professeure de sculpture -
Artiste pluridisciplinaire



Catherine TOTEMS
Graphiste Illustratrice -
Consultante



Frédérique BLANC
Responsable pédagogique à l'École Émile Cohl

Spécialité cinéma d'animation

présidente du jury



Evelyne LASSERRE
Maîtresse de conférences en Anthropologie à l'Université Claude Bernard-Lyon 1



Patrick EVENO
Consultant cinéma d'animation



Mélanie VAN HOOREN
Chargée de recrutement chez Brunch studio



Aymeric HAYS NARBONNE
Directeur pédagogique de l'École Émile Cohl



Antoine RIVIERE
Directeur général de l'École Émile Cohl

Spécialité jeu vidéo

président du jury



Patrice CERVELLIN
Enseignant chercheur / Maître de conférences en Arts plastiques / Parcours jeux vidéo à l'Université Paul Valéry Montpellier III



Michaël BOLUFER
Co-fondateur de Plip !



Adrien JEANNEROD
Directeur Artistique chez Artefacts Studio



Aymeric HAYS NARBONNE
Directeur pédagogique de l'École Émile Cohl



Antoine RIVIERE
Directeur général de l'École Émile Cohl

ANDRÉ FRANQUIN (1924-1997)



André Franquin, né le 3 janvier 1924 à Etterbeek, en Belgique, est l'un des auteurs de bande dessinée les plus emblématiques du XX^e siècle. Figure majeure de l'âge d'or de la BD franco-belge, il a profondément marqué l'histoire du neuvième art par son humour, sa sensibilité et son style graphique expressif.

Diplômé de l'École Saint-Luc de Bruxelles, Franquin débute sa carrière dans les studios de l'éditeur Dupuis, où il rejoint le Journal de Spirou. Très vite, il reprend la série Spirou et Fantasio, créée par Rob-Vel, et y insuffle son talent pour l'aventure et la comédie. Sous son crayon naissent des personnages mythiques comme le Marsupilami (1952), créature fantasque et attachante, et Gaston Lagaffe (1957), anti-héros nonchalant devenu symbole d'un humour tendre et subversif.

À travers ces œuvres, Franquin impose un style unique : un dessin souple, dynamique, empreint de mouvement et d'expressivité. Son sens du gag visuel, allié à une observation fine de la société, confère à ses histoires un ton à la fois comique et humaniste. Dans Gaston Lagaffe, il aborde notamment des thèmes modernes pour l'époque : la bureaucratie, l'écologie ou encore la non-violence, toujours avec bienveillance et ironie.

Dans les années 1970, Franquin crée la série *Idées noires*, œuvre plus sombre et satirique où il déploie un humour noir grinçant pour dénoncer la guerre, la bêtise humaine et les injustices du monde. Cette facette plus introspective témoigne de sa lucidité et de sa profonde sensibilité.

Artiste complet, perfectionniste et inventif, André Franquin a inspiré plusieurs générations d'auteurs et reste aujourd'hui une référence incontournable de la bande dessinée européenne. Il s'éteint le 5 janvier 1997 à Saint-Laurent-du-Var, en France, laissant derrière lui un héritage immense, empreint de rires, de poésie et d'humanité.



1 et 5 - *Idées noires*, Fluide Glacial

2 - *Gaston Lagaffe*, Dupuis

3 - *Marsupilami*, Dupuis

4 - Planche originale de *Gaston Lagaffe*

5 - Planche originale de *Spirou*

TRAVAUX DE 5^e ANNÉE

2024-2025



CYCLE 2

CINÉMA D'ANIMATION

Juliette ALEX



CINÉMA
D'ANIMATION

Petite, je passais la moitié de mon temps plongée dans les livres et l'autre moitié, dans mes carnets de dessin : mon rêve était de créer des histoires pleines d'émotions, capables de toucher le cœur des lecteurs. Conquise par l'animation 2D grâce aux films Disney et à l'animation japonaise, j'entrais à Emile Cohl dans le but d'apprendre à dessiner et de découvrir ce média qui m'offrait de nouvelles perspectives de story-telling.

Aujourd'hui, mon projet de diplôme me permet de réécrire "L'Escarboucle de la Vouivre", un conte de mon enfance, et de lui redonner vie à travers mes créations.

As a child, I spent half of my time immersed in books and the other half in my sketchbooks as my dream was to create stories full of emotions, capable of touching the readers' hearts.

Captivated by 2D animation through Disney films and Japanese animation, I joined Emile Cohl to learn how to draw and explore this medium, which offered me new storytelling perspectives.

Today, my graduation project allows me to rewrite "The Escarboucle of the Vouivre", a tale from my childhood, and bring it back to life through my creations.

juliettealex.myportfolio.com
Instagram : @v_acanthe
juliette.alex.doc@gmail.com

1 - Planche de personnages, inspirés de la légende Les fées de la dune

2 - Recherche de décor

3 - Illustration réalisée dans la recherche de DA de mon projet

4 - Images finalisées issues de mon film



1



2



3



15

4

Gustave BALLARD



CINÉMA
D'ANIMATION

Mon parcours s'est construit autour d'une curiosité pour les cultures étrangères, notamment italienne et russe, qui nourrissent ma sensibilité artistique. Inspiré par la poésie et la littérature, j'ai trouvé dans le dessin un moyen puissant de transmettre une vision intime du monde. Le fusain, par sa matière brute et son rendu expressif, s'est imposé comme une technique idéale pour mon projet de fin d'études : un film d'animation cherchant à transmettre des messages simples mais profonds, capables de toucher et de faire réfléchir. J'aspire à m'engager dans des projets originaux, porteurs de poésie et de sens.

My journey has been shaped by a curiosity for foreign cultures, particularly Italian and Russian, which nourish my artistic sensitivity. Inspired by poetry and literature, I have found in drawing a powerful way to convey an intimate vision of the world. Charcoal, with its raw texture and expressive rendering, has become the ideal medium for my final project: an animated film aiming to convey simple yet profound messages that can touch and provoke reflection. I aspire to engage in original projects that carry poetry and meaning.

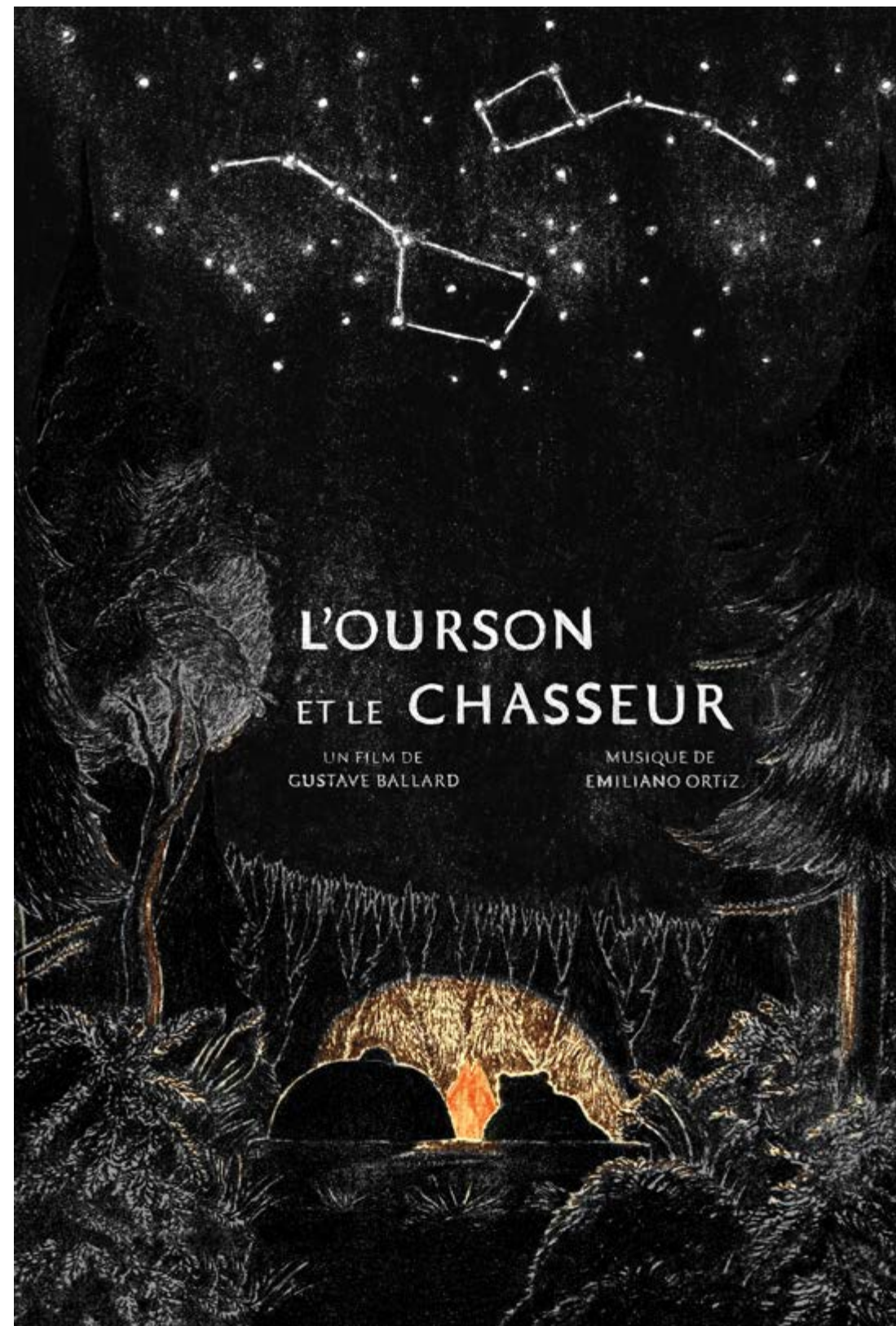
Behance : [Gustave Ballard](#)
Instagram : [@gustave_ballard_drawings](#)
gustaveballard01@gmail.com

1 - Décor au fusain de mon film de fin d'études

2 - Image issue de mon film de fin d'études

3 - Image issue de mon film de fin d'études

4 - Affiche du film



L'OURSON ET LE CHASSEUR

UN FILM DE
GUSTAVE BALLARD

MUSIQUE DE
EMILIANO ORTIZ

**Swan
BROCHER**



CINÉMA
D'ANIMATION

Le monde qui m'entoure, avec ses paysages et ses petites scènes du quotidien, m'inspire profondément. Ses couleurs et lumières permettent de créer des ponts vers les émotions, elles sont au cœur de mon travail. Mon film de fin d'études est une comédie noire sur la précarité étudiante, qui raconte l'histoire absurde d'une jeune femme contrainte de manger un vieux pigeon. Ce projet mêle humour, réflexion sociale et nourriture, ma 2e passion. Ma 1ère est la production. Chaque étape a son importance, ces enjeux. C'est pourquoi je cherche à être la plus polyvalente possible, à tester différentes techniques et à me perfectionner dans chaque domaine.

The world around me, with its landscapes and little daily scenes, deeply inspires me. Its colors and lights create bridges to emotions, and they are at the heart of my work. My graduation film is a dark comedy about student's poverty, telling the absurd story of a young woman forced to eat an old pigeon. This project blends humor, social reflection, and food, my second passion. My first is production. Every step matters and has its own stakes. That's why I strive to be as versatile as possible, to explore different techniques, and refine my skills in each area.

Behance: [Swan Brocher](#)
swan.brocher@gmail.com

1, 2 - Illustrations test pour mon film de fin d'études [Free food race](#)

3 - Extrait de mon film de fin d'études [Free food race](#)

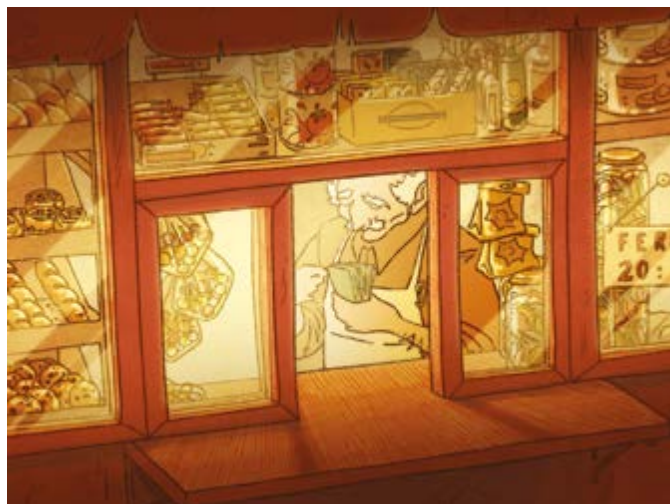
4 - Planche de recherche de personnages pour mon film de fin d'études [Free food race](#)



1



2



3



19

4

**Léony
BRUN**



CINÉMA
D'ANIMATION

Depuis toujours, j'aime transmettre des émotions à travers le dessin. bercé par les dessins animés et les univers imaginaires, j'ai grandi en rêvant devant des mondes fascinants. C'est au lycée que j'ai pris pleinement conscience de ma vocation : utiliser l'animation 2D pour raconter des histoires et faire rêver à mon tour. Les courts métrages diffusés sur ARTE sont aussi une grande source d'inspiration pour moi, tant pour leur design unique que pour leur contenu riche et rafraîchissant. Mon objectif est de créer des œuvres qui transportent le spectateur et stimulent son imagination, comme celles qui ont marqué mon enfance.

I have always loved conveying emotions through drawing. Growing up immersed in animated films and imaginative worlds, I spent my childhood dreaming of fascinating universes. It was in high school when I fully realized my calling: to use 2D animation to tell stories and inspire dreams in others, just as I once dreamed. The short films broadcast on ARTE are also a great source of inspiration for me, both for their unique designs and their rich, refreshing content. My goal is to create pieces of work that transport the audience and spark their imagination, just like the ones that shaped my childhood.

leonybrun.wixsite.com/portfolio
leonybrun@outlook.fr

1 - Décor digital pour mon film de fin d'études

2 - Décor digital et photo bashing pour mon film de fin d'études

3 - Décor digital pour mon film de fin d'études

4 - Affiche du film



Margaux BURLLOT



Bercée par les comédies musicales de Jacques Demy chez mes grands-parents, j'ai grandi en rêvant d'un monde en rose. Avec mes crayons et mes feuilles, j'ai commencé à dessiner mon idéal, à lui donner vie. À 15 ans, une évidence s'est imposée : illustrer des histoires serait mon avenir.

De ce doux mélange est né 'Le temps des jolies choses', un film où la finesse du trait de Sempé rencontre les instants de vie qui m'ont émerveillée au fil des années. À travers le cinéma et l'illustration, j'espère vous transmettre ma vision et vous offrir, le temps de quelques instants, une touche de poésie et d'amour.

Rocked by Jacques Demy's musicals at my grandparents' house, I grew up dreaming of a world in pink. With my crayons and sheets of paper, I started to draw my ideal, bringing it to life. At the age of 15, an obvious truth emerged: illustrating stories would be my future. From this sweet blend was born «The Time of Pretty Things,» a film where the delicacy of Sempé's lines meets the moments of life that have amazed me over the years. Through cinema and illustration, I hope to convey my vision and offer you, for a few moments, a touch of poetry and love.

Instagram : [@margogow_draw](https://www.instagram.com/margogow_draw)
margauxburlot5c12.myportfolio.com
mburlot@icloud.com



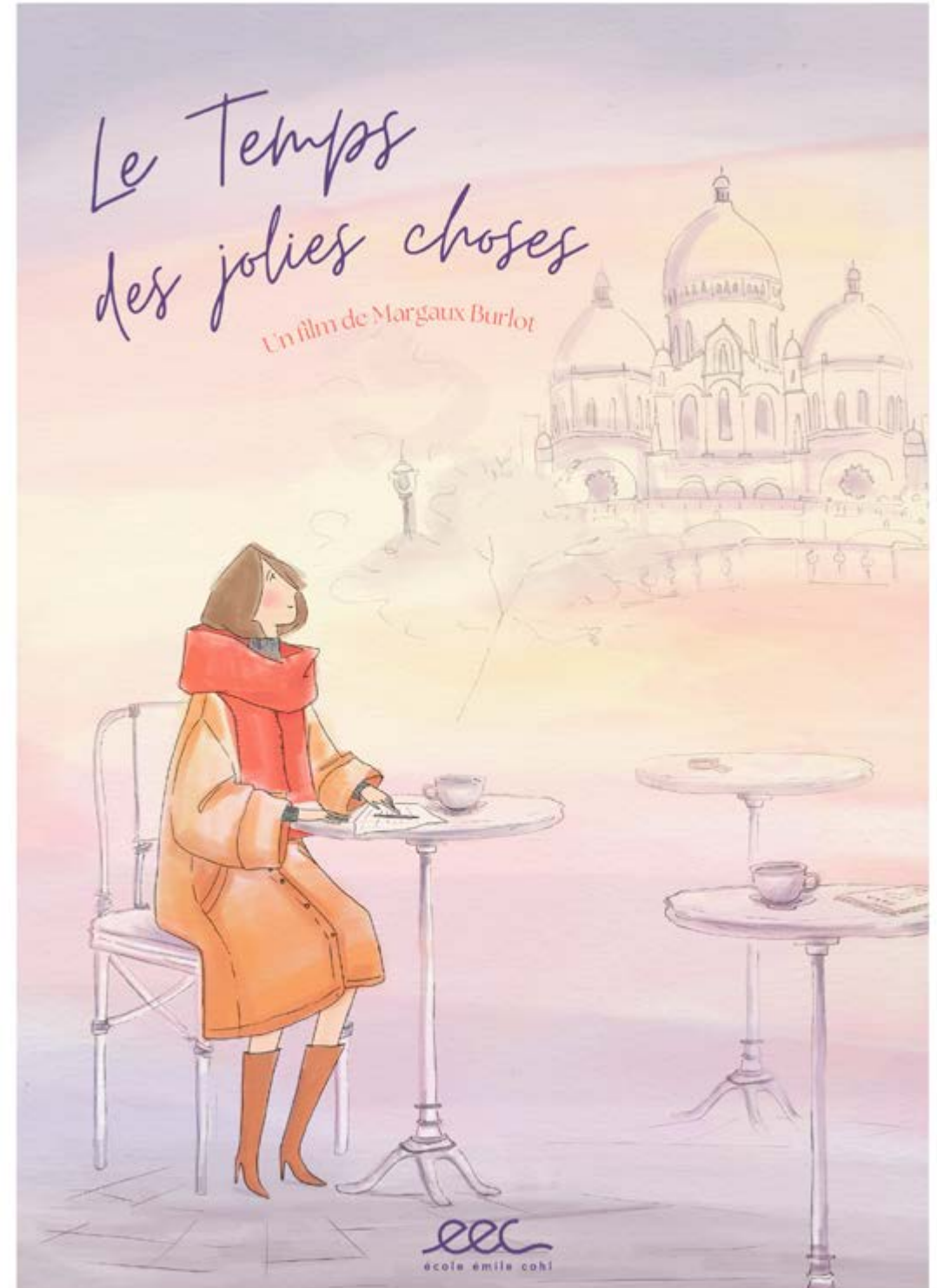
1



2



3



23

1 - Illustration personnelle Les petites jolies choses

2, 3 - Décors de mon film de fin d'études

4 - Affiche de mon film de fin d'études

**Margaux
CARBO**



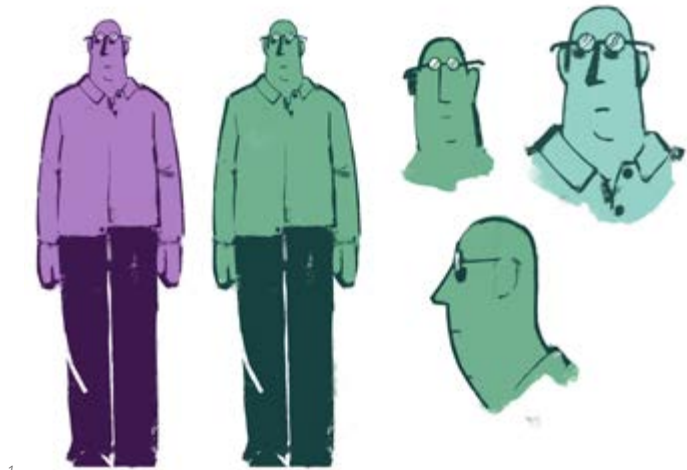
CINÉMA
D'ANIMATION

Je fais partie de ceux qui après avoir découvert un crayon ne l'ont plus jamais lâché. J'ai toujours préféré dessiner les personnages aux paysages, adoré les visages, expressions et émotions. Avant Emile Cohl je n'avais pas encore envisagé que derrière l'animation se cachait un métier de dessinateur. J'aime la richesse des possibilités que permet le mélange de l'image, du mouvement et du son. L'animation a son propre tempo, sa propre musicalité. Avec mon court métrage je souhaite jouer avec ces aspects créant une sensation de rapidité et d'intensité dans un contexte où mes personnages, eux, ne peuvent quasiment pas bouger.

I am part of those who, once discovering a pen, have never ever let it go. I have always preferred drawing characters instead of landscapes and I have loved faces, expressions, and emotions. Before Emile COHL I had never thought that behind animation movies there was a drawing job. I love the richness of possibilities that allow a mixture of picture, movement and sound. Animation has its own rhythm and its own musicality. With my short film I want to play on those aspects creating the sensation of speed and intensity in a context where my characters can barely move.

Instagram : @margaux1562
 Artstation : iamgribouille.
margauxcarbod8ac.myportfolio.com
carbo.margaux@gmail.com

- 1 - *Le Covoit*, charadesign de Terry
- 2 - *Le Covoit*, charadesign de Lisa
- 3 - *La Petite Souris*, charadesign
- 4 - *Le Covoit*, affiche du court métrage



Anna CHENG CLAVEL



CINÉMA
D'ANIMATION

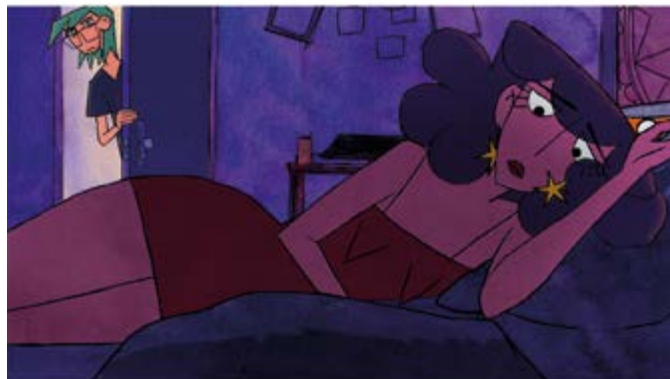
Raconter des histoires a toujours fait partie de moi. Avant même de savoir écrire, je dessinais des livres illustrés et dictais les textes à ma mère pour qu'elle les écrive. Hésitant avec des études littéraires, j'ai finalement choisi de poursuivre le dessin à l'Ecole Emile Cohl. Le master Cinéma d'Animation m'a donné l'opportunité d'écrire et de réaliser mon propre film, intitulé « CAFARD(s) ». Avec ce court-métrage au ton comique et dramatique, j'espère captiver les spectateurs à travers les dialogues et les surprendre avec une fin absurde. Ce projet confirme également mon souhait de faire carrière dans le storyboard et l'animation 2D.

Telling stories has always been a part of who I am. Before I even learned how to write, I would draw illustrated books and tell my mom what to write in them. I hesitated to become a novelist, but then I finally chose the path of drawing studies at Emile Cohl. The Cinema and Animation Master's gave me the opportunity to write and direct my own film, which is called « CAFARD(s) ». With this comedic and dramatic short film, I hope to catch the audience's attention with the dialogues and surprise them with an absurd ending. This project also confirms my wish to build a career in storyboarding and 2D animation.

annachengclavel.fr
 Instagram : [@hopeless_blurryface](https://www.instagram.com/hopeless_blurryface)
annacheng.24@hotmail.fr

1, 2, 3 - Images tirées de mon film
CAFARD(s)

4 - Recherche de personnages et image test
pour CAFARD(s)



1



2



3



27



4

Charles COGET



CINÉMA
D'ANIMATION

Après 2 ans d'études dans l'illustration, je suis entré à l'École Émile Cohl avec un fort intérêt pour l'animation 2D et l'intention d'améliorer mon dessin. Mon film est l'occasion de mettre en avant ma passion pour les vieux films d'horreur et de science-fiction, ainsi que les anime japonais. J'y mets en scène deux prisonniers qui tentent d'échapper à des créatures hostiles. Étant passionné par l'animation de personnages et d'objets, je fais bouger les miens à travers des séquences de suspens et d'action. J'aimerais plus tard travailler en tant qu'animateur 2D en France et à l'étranger, sur des productions de dessin animé ou dans le Jeu vidéo.

After 2 years of studying Illustration, I entered Emile Cohl School with a strong interest in 2D Animation and the intention of improving my drawing technique. My animated short film is the opportunity to highlight my passion for old Horror and Science Fiction movies, as well as Japanese anime. Two prisoners are trying to escape malicious creatures and being passionate about characters and object animation I create action and suspense scenes. I would later like to work as a 2D Animator in France and abroad, on animated productions and maybe in the Game Industry.

charlescoget.wixsite.com/charlescoget
Instagram : [@charlescoget](https://www.instagram.com/charlescoget)
Artstation : [charlescoget](https://www.artstation.com/charlescoget)
charles.coget@gmail.com

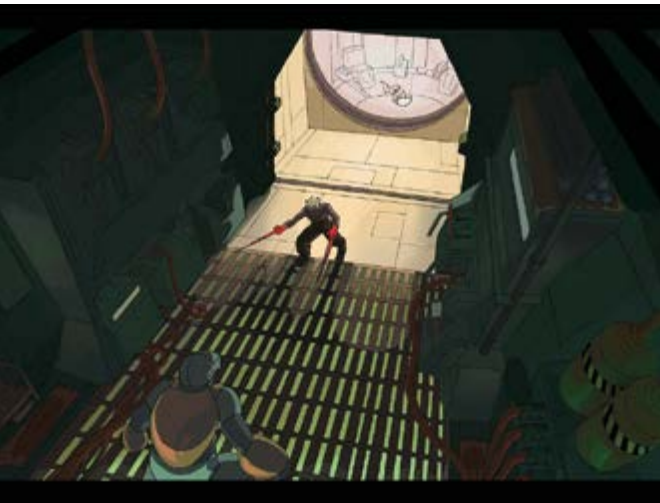
- 1 - *Drögr*, character design
- 2 - *Carcera Obscura*, recherches
- 3 - *Carcera Obscura*, concept
- 4 - *Carcera Obscura*, affiche



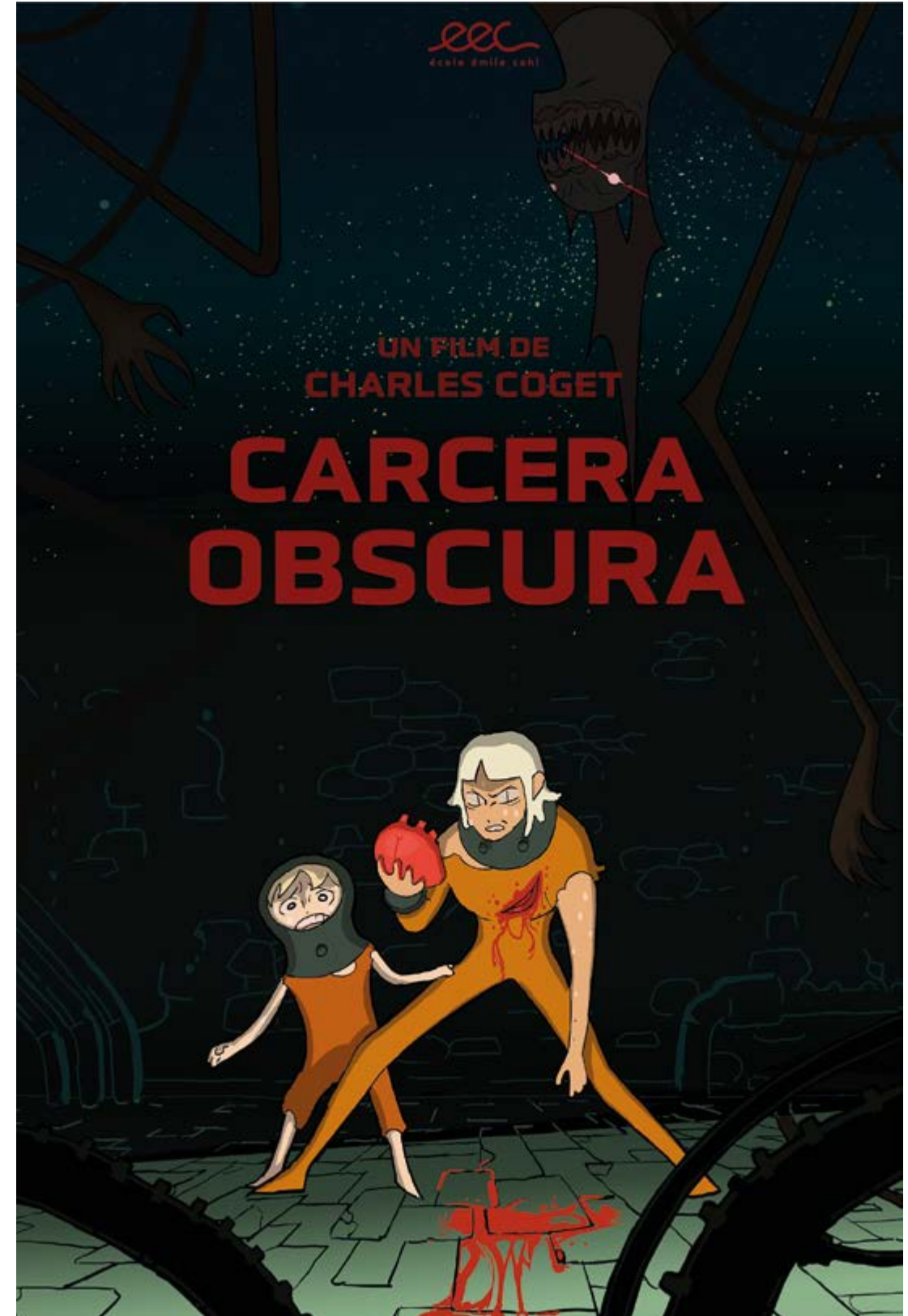
1



2



3



29

4

**Maud
CORVAISIER**



CINÉMA
D'ANIMATION

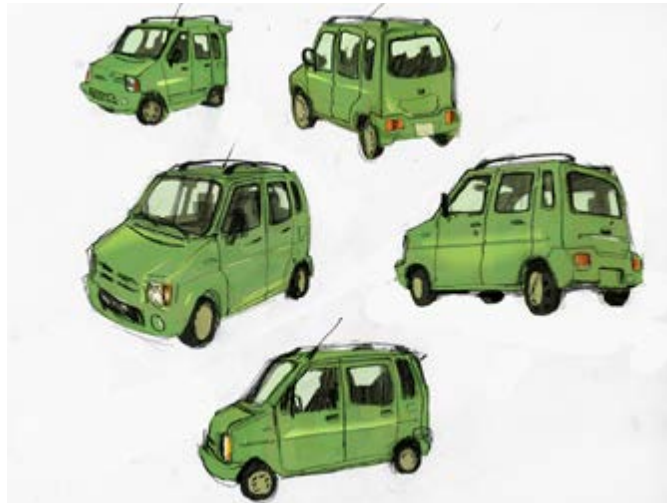
Le genre de la tranche de vie est une référence narrative majeure pour mes travaux. Je veux raconter des histoires qui s'approchent des relations humaines imparfaites et vraisemblables, qui montrent la nature et parlent de moments de résilience, de pudeur et de bonheur ; tout ça sur de beaux layouts avec une place importante pour la musique. Entrer dans le cinéma par le dessin est une chance pour la possibilité infinie d'univers graphiques qu'il offre, et c'était aussi bien pratique pour faire un film sur une éclipse solaire totale.

The slice-of-life genre is a major narrative reference for my work. I want to tell stories that explore imperfect and realistic human relationships, that show nature, and talk about moments of resilience, modesty, and happiness—all presented in beautiful layouts with an important place for music. Entering the world of cinema through drawing is a chance to explore the infinite possibilities of graphic universes, and it was also very practical for making a film about a total solar eclipse.

Instagram : @siromenthe
maud.corvaisier@gmail.com



1



2



3

- 1 - Recherches de personnages
- 2 - Recherches de la voiture
- 3 - Test de direction artistique
- 4 - Extraits de mon film de fin d'études :
Attention les yeux !



Julie DAUBRESSE



CINÉMA
D'ANIMATION

Depuis le collège, le dessin est au cœur de mon parcours. L'animation, où cinéma et art se rencontrent pour raconter des histoires visuelles, est rapidement devenue une évidence. Étudier à Émile Cohl, près du lieu qui a vu naître le cinéma, est un privilège. Je travaille actuellement sur un court-métrage de science-fiction inspiré d'Edgar Allan Poe, un genre qui me pousse hors de ma zone de confort. La couleur guide mes créations, avec une recherche constante d'harmonie dans des palettes vives. Après mon diplôme, je souhaite rejoindre des studios internationaux avant de me lancer en freelance, en préproduction, notamment en character design.

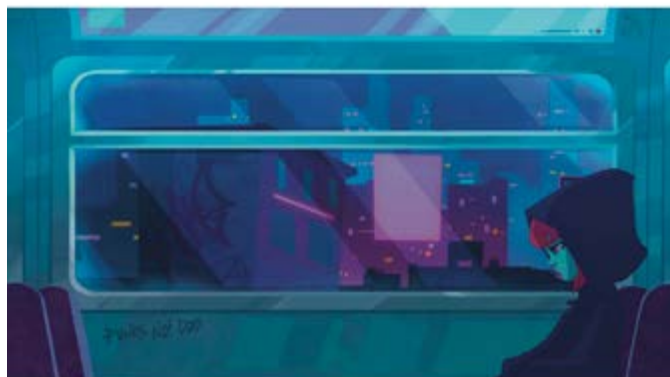
Since middle school, drawing has been at the core of my journey. Animation, where cinema and art meet to tell powerful visual stories, quickly became a natural choice. Studying at Émile Cohl, near the birthplace of cinema, is a privilege. I'm currently working on a sci-fi short film inspired by Edgar Allan Poe, a genre that pushes me out of my comfort zone. Color plays a key role in my work, guiding my creations with a constant pursuit of harmony in vibrant palettes. After graduation, I aim to join international studios before transitioning to freelance, focusing on pre-production, particularly character design.

Instagram : @jultscp
juliedaubresse.myportfolio.com
julie.daubresse@gmail.com

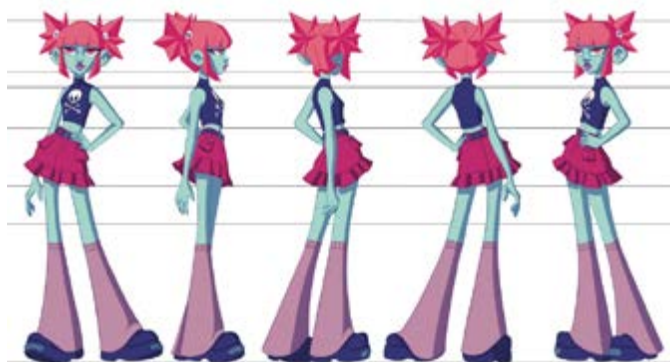
- 1, 2 - Décors pour mon film de fin d'études *Prospero*
- 3 - Turn around du personnage principal de mon film de fin d'études *Prospero*
- 4 - Affiche de mon film de fin d'études *Prospero*



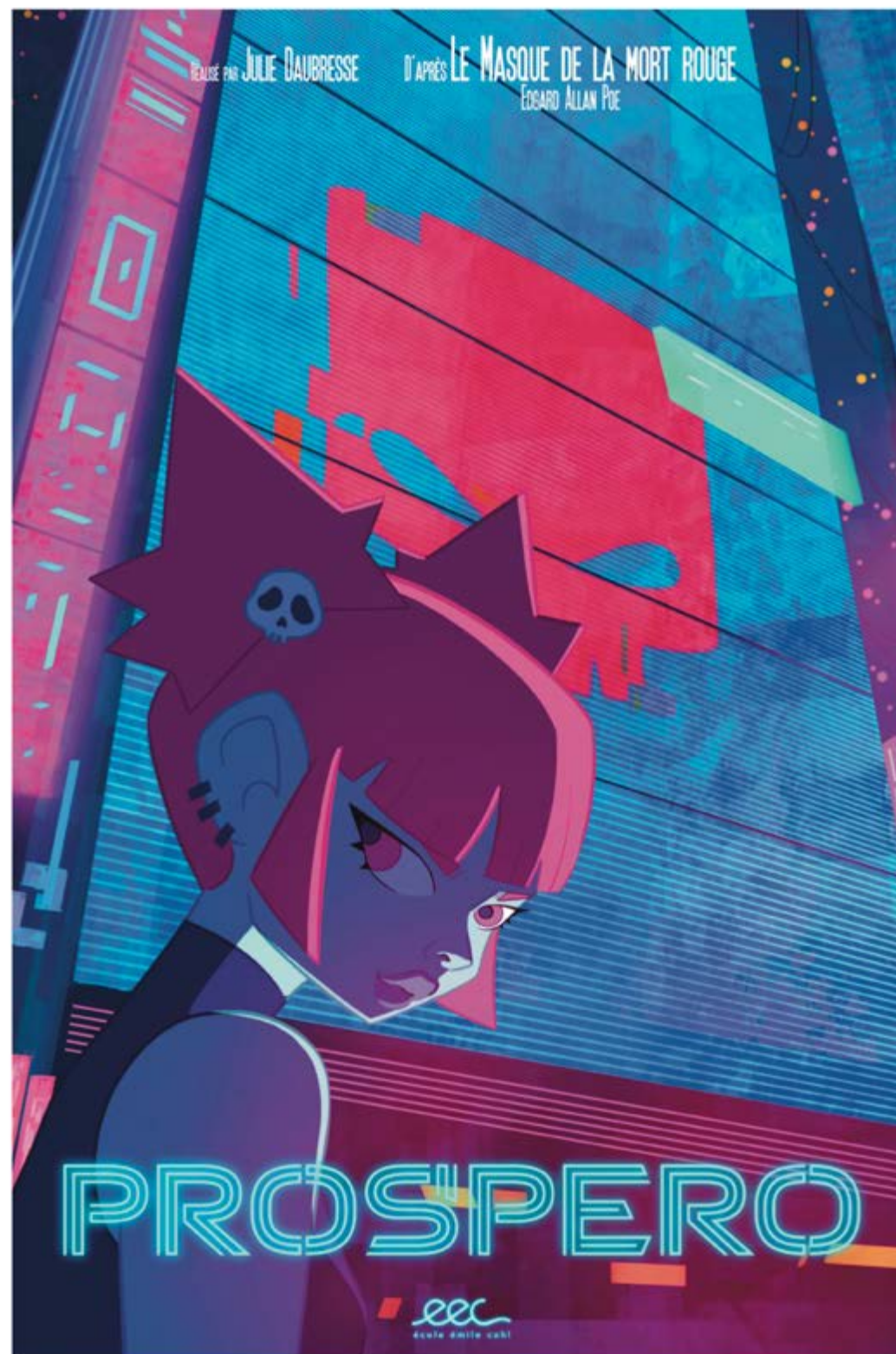
1



2



3



33

4

**Esther
DE BURETEL
DE CHASSEY**



CINÉMA
D'ANIMATION

Quitter ma campagne normande pour intégrer l'école Émile Cohl a marqué une étape clé dans mon parcours artistique. C'est au cours de ma spécialisation en cinéma d'animation que j'ai découvert ma passion pour la création de décors. Mon projet de diplôme, inspiré par la Madeleine de Proust, explore avec sensibilité la nostalgie et la symbolique des souvenirs. Des thèmes que j'aime traduire à travers des décors traditionnels à la gouache, un médium capturant l'authenticité des émotions. Collaborer avec d'autres artistes stimule ma créativité et me rapproche de mon objectif : intégrer un studio pour raconter des histoires visuellement marquantes.

Moving from my home in Normandy to the Emile Cohl School was a decisive step in my artistic career. During my specialisation in animation, I discovered my passion for creating backgrounds. My graduation project, inspired by the Madeleine de Proust, explores with sensitivity the nostalgia and the symbolism of memories. These are themes that I like to translate into traditional gouache backgrounds, a medium that captures the authenticity of emotions. Collaborating with other artists stimulates my creativity and brings me closer to my goal: joining a studio to share visual and powerful stories.

Instagram : @esthcart
[estherdebureteldechassey](https://www.instagram.com/estherdebureteldechassey)
myportfolio.com/estherdechassey12@gmail.com



1

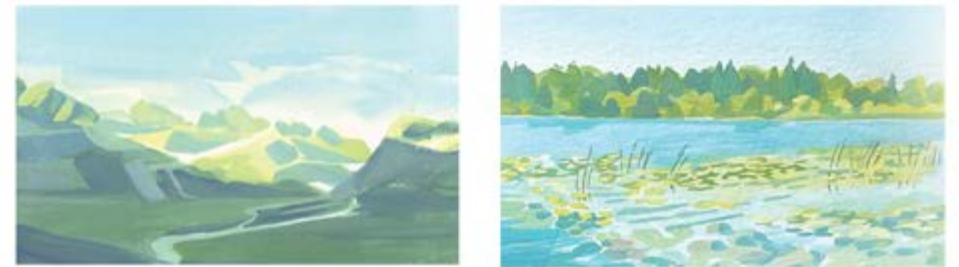


2



3

- 1 - Design des personnages du film Le parfum des framboises (film de fin d'études)
- 2,3 - Screenshots du film Le parfum des framboises, gouache et numérique
- 4 - Recherches graphiques et illustrations personnelles, gouache et numérique



**Ysoline
DESPIERRE**



CINÉMA
D'ANIMATION



1



2



3

J'ai grandi à Tahiti, où mon éveil artistique a commencé par la danse tahitienne, qui m'a permis de comprendre que l'on pouvait raconter une histoire et transmettre des émotions grâce au mouvement.

Je suis attachée à ce lieu, empreint de beaux souvenirs. Quand je vivais là-bas, j'ignorais qu'entre 1966 et 1996, la France avait réalisé 193 tirs nucléaires dans le Pacifique. Mon film de fin d'études évoque, avec ma sensibilité, ce passé douloureux en mêlant documentation historique et souvenirs d'enfance. Par la suite, j'aimerais travailler en tant qu'animatrice 2D sur divers projets, pour explorer une grande palette graphique et narrative.

I grew up in Tahiti, where my artistic awakening began with Tahitian dance, which taught that stories and emotions can be told through movement.

I feel a strong attachment to this place, full of beautiful memories. When I lived there, I was unaware that between 1966 and 1996, France conducted 193 nuclear tests in the Pacific. My graduation movie evokes, with my sensibility, this painful past by blending historical documentation with childhood memories.

In the future, I aspire to work as a 2D animator on diverse projects, to explore a wide range of graphic and narrative possibilities.

Instagram : @ysoline_despierre
ysoline.despierre@gmail.com

1 - Character design

2, 3, 4 - Extraits du film de fin d'études



37

4

Gabrielle DIAZ



CINÉMA
D'ANIMATION

Alors que je m'orientais vers la sociologie, les cours de dessin commencés au lycée m'ont fait changer de voie. Toujours passionnée par les sciences sociales, j'ai compris que le dessin et le cinéma étaient, pour moi, les moyens les plus naturels de raconter, de sensibiliser, de partager. Depuis, j'explore les comportements humains à travers des récits visuels. Mon film de fin d'études suit Basile dans une histoire d'amitié et de nostalgie. Avec ce projet, j'espère toucher, faire réfléchir et parler de la beauté fragile de nos liens.

While I was leaning toward sociology, drawing classes in high school led me down a different path. Still passionate about social sciences, I realized that drawing and film were the most natural ways for me to tell stories, raise awareness and connect with others. Since then, I've been exploring human behavior through visual narratives. My graduation film follows Basile in a story of friendship and nostalgia. Through this project, I hope to move people, spark reflection, and speak about the fragile beauty of our human connections.

gabriellediazrolliet.myportfolio.com
Instagram: @gab___d
gabriellediazrolliet@hotmail.com

1, 2, 3 - Images de mon film de fin d'études
4 - Affiche du film



1



2



3



39

4

**Gaétan
DUCHESNE**



CINÉMA
D'ANIMATION

J'aime dessiner, animer et story-boarder. Quand je serai grand je ferai des films, mais je me laisse le temps d'apprendre, Miyazaki m'a montré qu'il n'est jamais trop tard pour percer. Mon projet de fin d'études parle d'un jeune qui a envie de faire caca mais n'ose pas, par timidité. Sûrement une métaphore inconsciente de mon ambition artistique démesurée freinée par mon perfectionnisme maladif.

I like drawing, animating and storyboarding. When I'll grow up, I'll make films, but I give myself time to learn as Miyazaki showed me that it's never too late to succeed. My graduation film is about a young man that wants to poop but can't because he's shy. It's undoubtedly an unconscious metaphor for my overweening artistic ambition curbed by my sickly perfectionism.

Instagram : @gaetan_d_art
gaetanduchesnepro@gmail.com



1

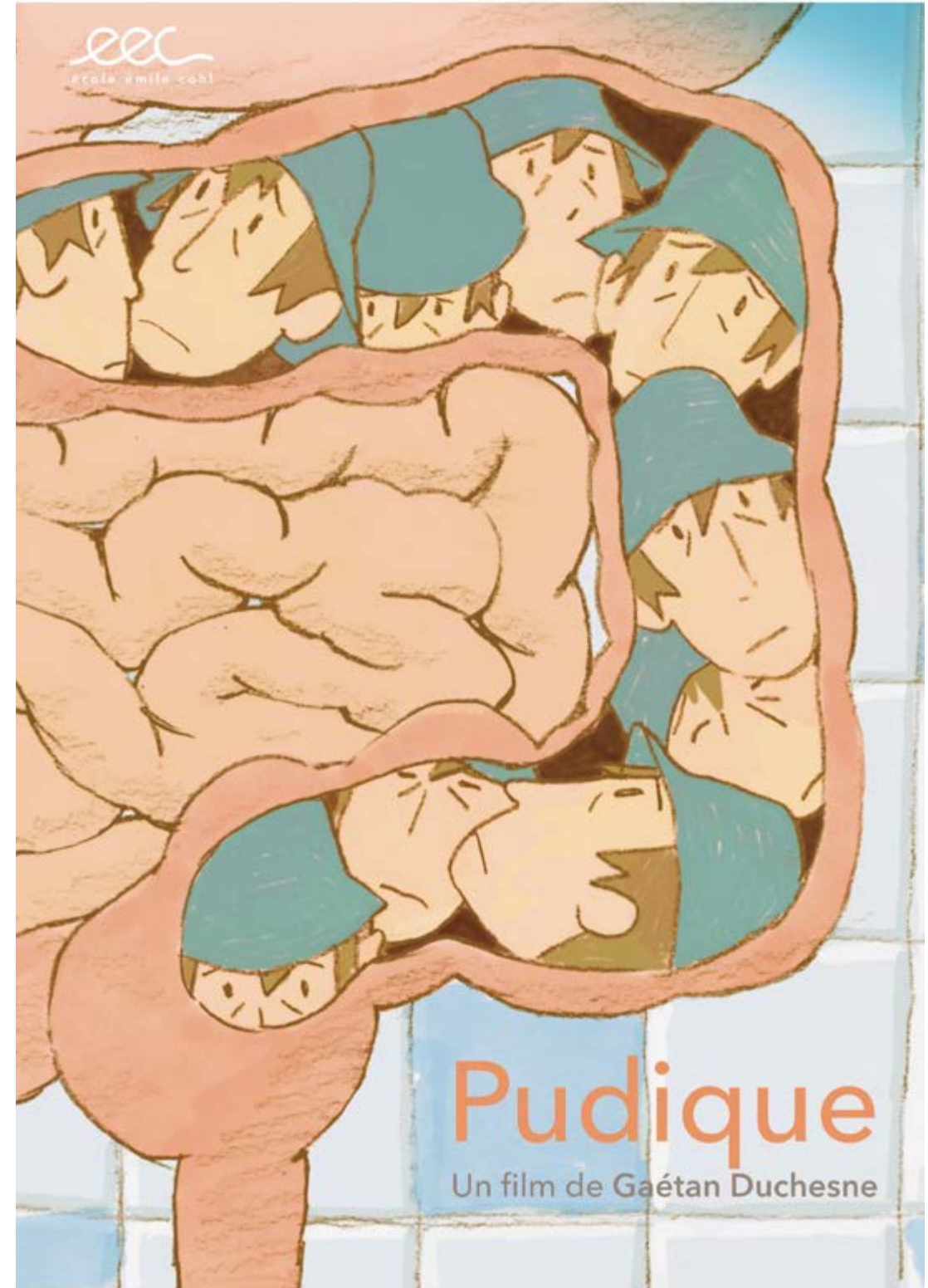


2



3

- 1 - Fiche personnage de Bastien, protagoniste du film
- 2 - Fiche personnage des 2 amis de Bastien
- 3 - Capture tirée du film
- 4 - Affiche du film



4

4

Aude DUVOISIN DE SOUMAGNAT



CINÉMA
D'ANIMATION

Je suis arrivée à l'EEC en 4^e année, après une licence Design Graphique et Vidéo. J'avais déjà trouvé mon projet : une légende médiévale dans un vieux livre, chez mes grands-parents. J'ai toujours été attirée par les choses anciennes, leur côté mystérieux, leur logique différente de la nôtre. J'ai cherché à explorer la manière dont les gens percevaient la nature autrefois. A créer un monde autre, pas visiblement magique mais impénétrable. Je me suis inspirée de la délicatesse de l'art asiatique pour développer la forêt. Pour la suite je vais être très honnête, je suis aussi attirée par le potentiel du cinéma que du jeu vidéo et de l'édition.

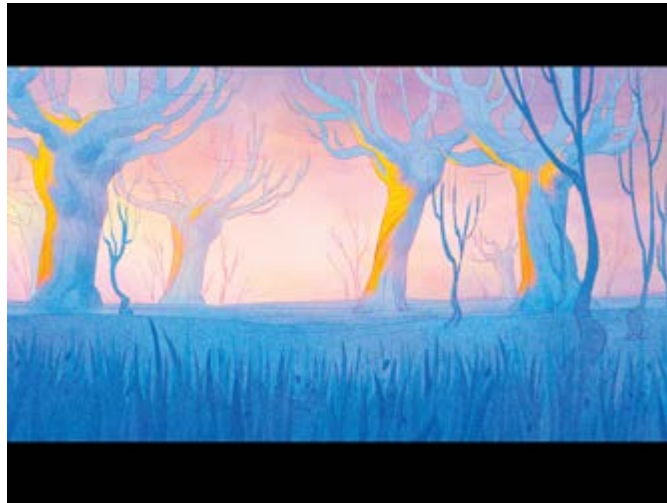
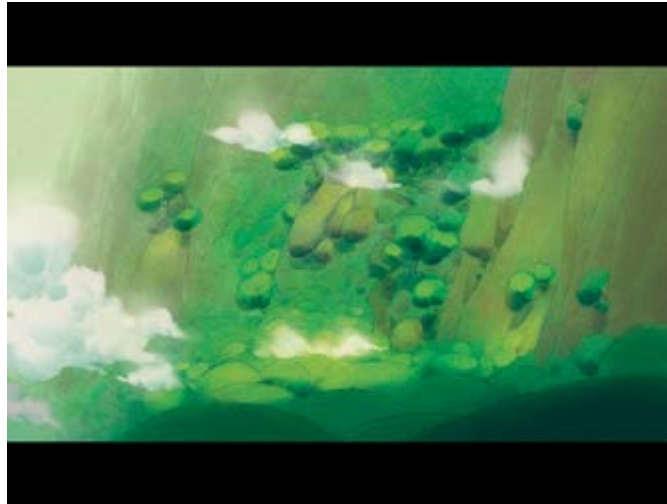
I arrived at EEC in the 4th year, after a Bachelor's Degree in Graphic Design and Video in Montpellier. I had already found my story: a medieval legend in an old book at my grandma's place. I've always been drawn to the mysteries of old things, their logic so different from ours. I have tried to explore the ways people used to perceive nature and to create 'another' place, not visibly magical but still undecipherable, being inspired by the delicacy of Asian art to the forest. As to what comes next, I'll be honest, I am just as drawn to the potential of animation as that of video games and the world of books.

[eadesoumagnat.wixsite.com/
portfolio](http://eadesoumagnat.wixsite.com/portfolio)
Instagram : @auderainette
Artstation : aude_duvoisin
eadesoumagnat@gmail.com

1, 2 - Décors de mon projet de diplôme
La Gueule de Loup

3 - Travaux de charadesign de 4^e année

4 - Recherches de charadesign pour le projet de diplôme



**Djossi
GBEDEKO
BELLE-MOUDOUROU**



CINÉMA
D'ANIMATION

Au départ, trouver ma voie n'était pas facile, j'aime apprendre et je voulais tout faire. Inspirée par les animations 2D de Louis Clichy depuis petite, la réponse était toute trouvée. Ma soif d'apprendre de nouvelles choses est ma principale force et les projets auxquels j'ai pu participer m'ont permis d'en découvrir plus sur moi-même et sur mes capacités. Mon projet de diplôme, « Promis Juré », est un véritable défi pour moi. Je souhaite partager le sentiment d'être séparé d'un membre important de sa famille. J'ai hâte d'entrer dans le monde du travail pour apprendre de nouvelles choses, explorer et développer mes compétences en animation.

At first, finding my path wasn't easy, I love learning, and I wanted to do everything. Inspired by Louis Clichy's 2D animations since childhood, the answer became clear. My thirst for learning new things is my greatest strength, and the projects I've worked on have allowed me to discover more about myself and my abilities. My graduation project, "Promis Juré", is a true challenge for me as I want to share the feeling of being separated from an important family member. I can't wait to enter the professional world to learn new things, explore, and develop my animation skills.

djossigbm.myportfolio.com

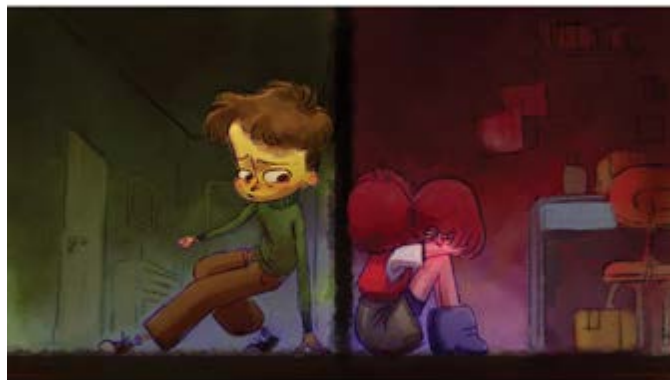
Instagram : @djossi.art

djossi.l.gbm@gmail.com

1 - Recherches de décors pour mon court métrage de fin d'études, *Promis Juré*

2, 3 - Illustration de mon film, *Promis Juré*

4 - Planche de character designs personnels, turn de Jeremy et Sophie pour *Promis Juré*



Millie-Rose GUÉNÉ



CINÉMA
D'ANIMATION

Au-delà du dessin, la danse est une discipline que je pratique depuis toujours. Elle permet de m'exprimer par le mouvement en plus de le faire par image. Le cinéma d'animation était le moyen parfait d'allier mes deux passions. Aujourd'hui je prépare mon projet de diplôme, « L'affaire Corniaud ». Ce qui m'intéresse est d'aborder les conflits interne qu'on ne voit pas, et de les montrer à l'écran mêlant à la fois du tragique, comique et d'y mêler un peu de danse. Entre dessin traditionnel et digital, je cherche à apporter de la douceur dans mes dessins pour accompagner mon sujet et retranscrire ce que ressent mon personnage.

Beyond drawing, dance is a discipline that I have practised since I can remember. It's a way of expressing myself through movement as well as images. Animated cinema was the perfect way of joining my two passions. Today, I am working on my graduation project, « L'Affaire Corniaud » aiming to address the internal conflicts that we do not see, and to show them on the screen mixing both tragedy and comedy with a bit of dance. Between traditional and digital drawing, I seek to bring softness into my drawings to support my subject and transcribe what my character feels.

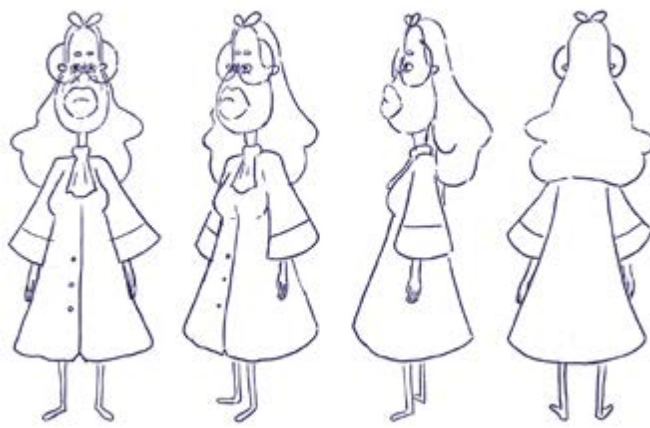
Instagram : @milliefaitdudessin
millierose.guene.pro@gmail.com



1

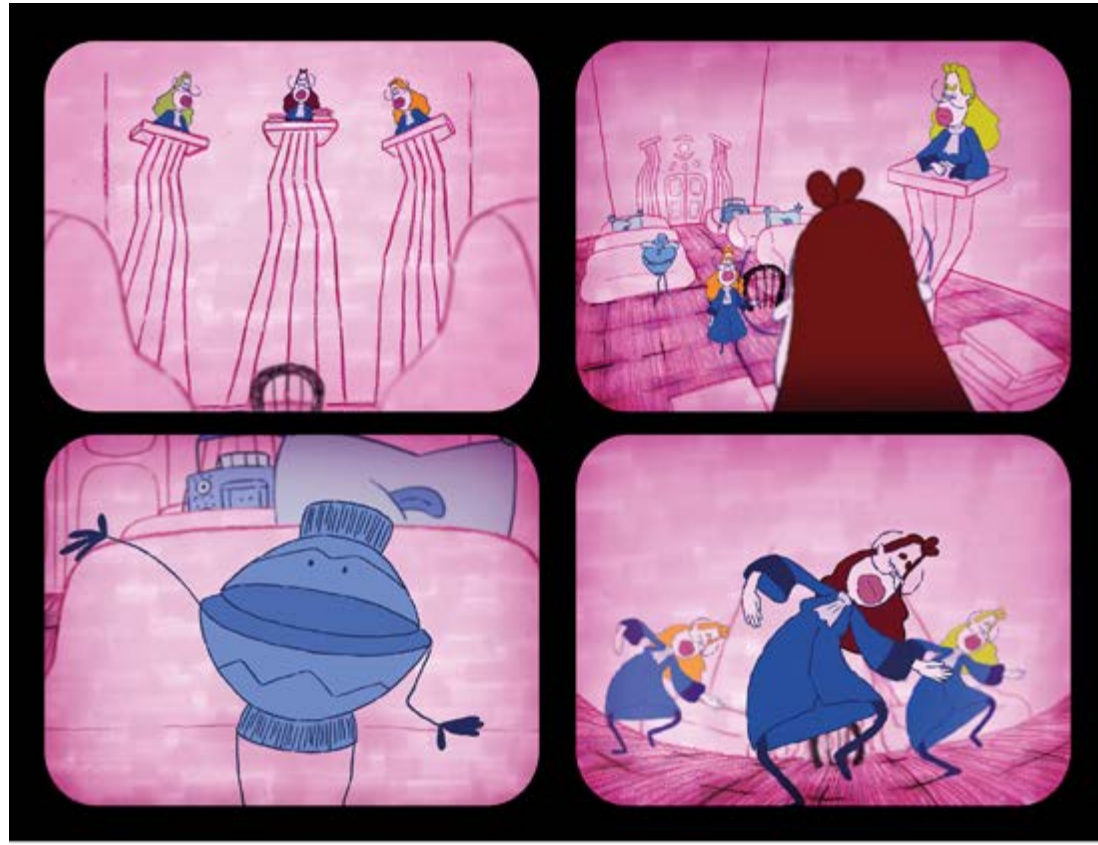


2



3

1, 2 - Recherches de personnages
3 - Turn around du personnage principal
4 - Images finales de L'Affaire Corniaud



4



4

**Clara
JORDAN**



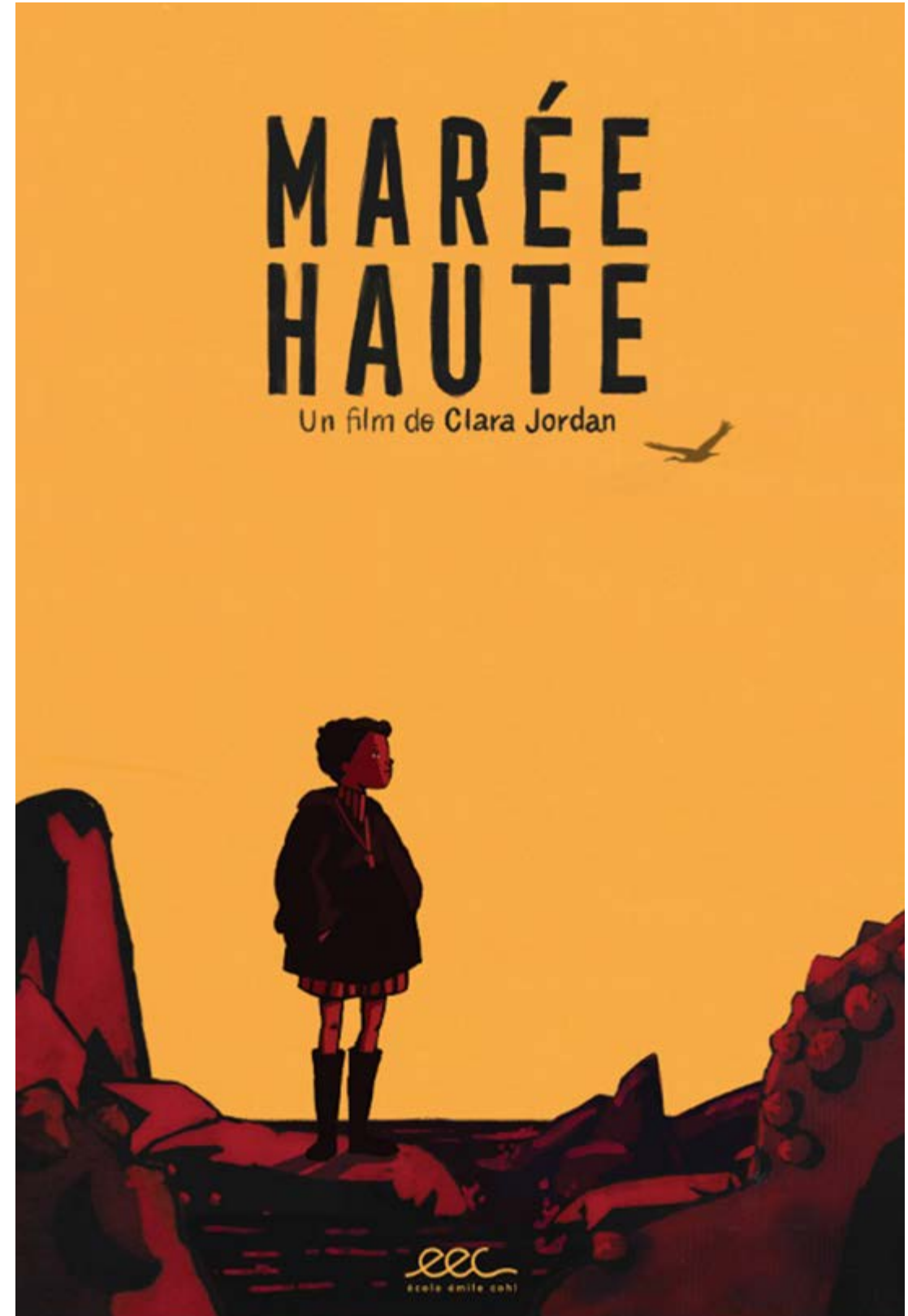
CINÉMA
D'ANIMATION

J'ai trouvé dans le batik une technique qui fusionne artisanat et narration contemporaine. J'aime explorer la complexité des relations humaines à travers des fables et des visuels dynamiques, combinés à l'animation. Mon ambition ? Créer des projets d'animation mêlant techniques traditionnelles et numériques, notamment grâce au compositing, afin d'offrir des œuvres sensibles et innovantes. Mon film de fin d'études me permet d'expérimenter ce processus en alliant mes compétences de graphiste et d'animatrice. Curieuse et déterminée, je suis impatiente d'intégrer le monde du cinéma et de l'art.

I found in batik a technique that merges craftsmanship and contemporary storytelling. I love exploring the complexity of human relationships through fables and dynamic visuals, combined with animation. My ambition? To create animation projects that blend traditional and digital techniques, particularly through compositing, to deliver sensitive and innovative works. My graduation film allows me to experiment with this process by combining my skills as a graphic designer and animator. Passionate and determined, I am eager to enter the world of cinema and art.

clarajordan.myportfolio.com
Instagram : [@clarajordane](https://www.instagram.com/clarajordane)
claralouise.jordan@gmail.com

1 - Design de la grue du film *Marée Haute*
2, 3 - Décors du film *Marée Haute*
4 - Affiche du film *Marée Haute*



Hélène JOUFFE



CINÉMA
D'ANIMATION

J'ai choisi le cinéma d'animation après 3 ans de sciences politiques car j'avais envie de prendre part à la société à travers un savoir-faire et un regard sensible sur le monde. J'aimais déjà l'animation mais j'en suis réellement tombée amoureuse en regardant pendant des heures des boucles d'animation sur fond de playlists de Lofi. J'aime ce que transmet ce cinéma : son lien étroit avec la poésie, l'élégante distance qu'il met entre le réel et nous. MADO est née de ma volonté de saisir les petits ratés de nos vies. Je pense que cette distance nous permet de vivre plus pleinement et sereinement dans le monde, et j'espère m'en montrer digne !

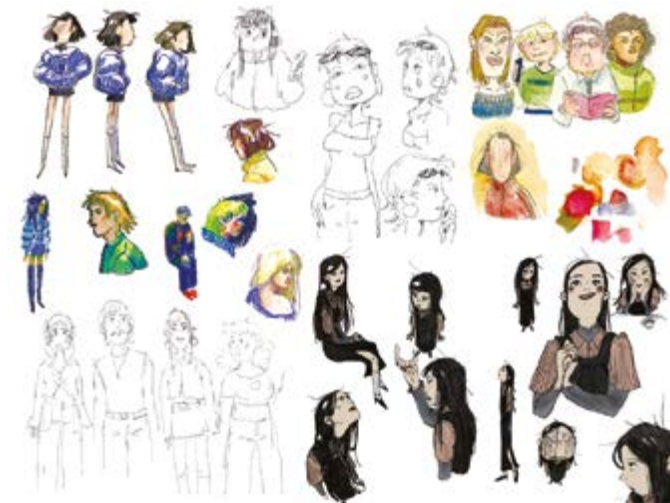
For me, choosing animation after three years of Political Science meant I wanted to be part of my society through know-how and the ability to convey sensitive perceptions. My favorite movies were animated ones, but I fell in love with it by listening to Lofi playlists for hours, enhancing animation loops. I love what this cinema conveys: a prism of infinite possibilities between the real and us. Animation carries on its own a poetic dimension through the elegance of keeping us at a distance from reality. I think this allows us to be part of the world more fully and serenely, and I hope to prove myself worthy of it.

helenejouffe.myportfolio.com
[Instagram : @heljou_bis](https://www.instagram.com/heljou_bis)
helene.jouffe@gmail.com

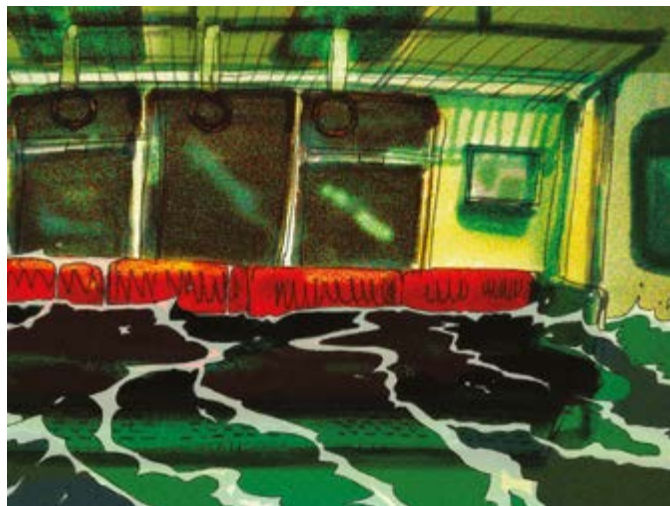
- 1 - Plan de Comment Mado est devenue Madeleine
- 2 - Recherche de charadesign pour Mado
- 3 - Premier test de décor au feutre à alcool et retouches numériques
- 4 - Premier test personnages dans décor traditionnel et extraits du storyboard papier de Comment Mado est devenue Madeleine



1



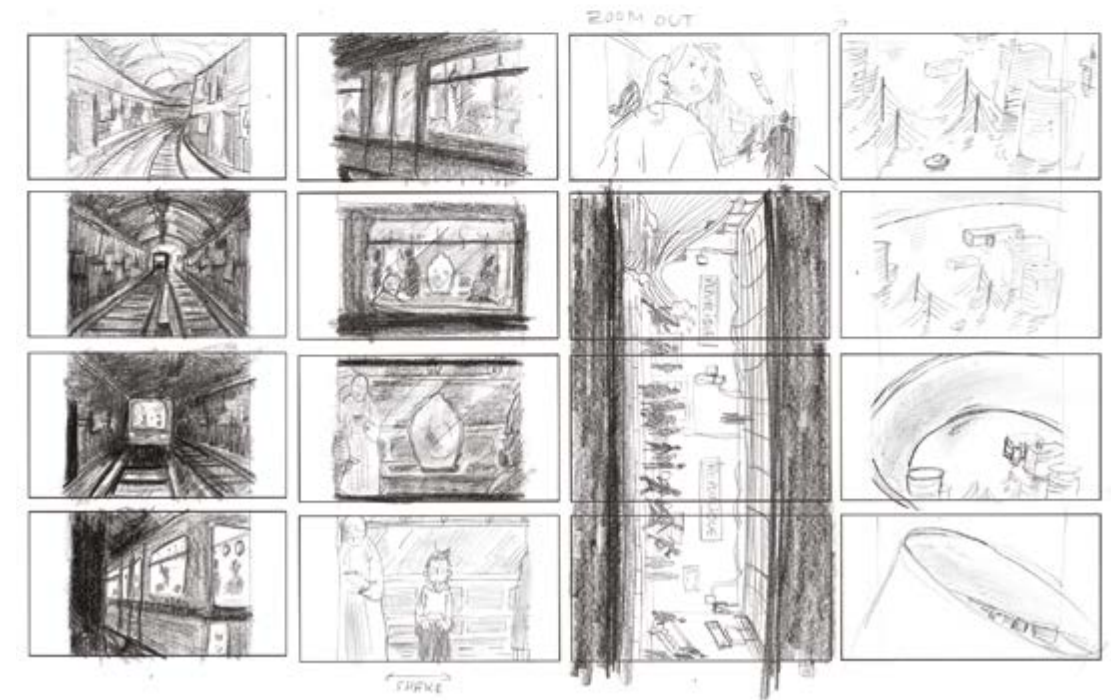
2



3



4



5

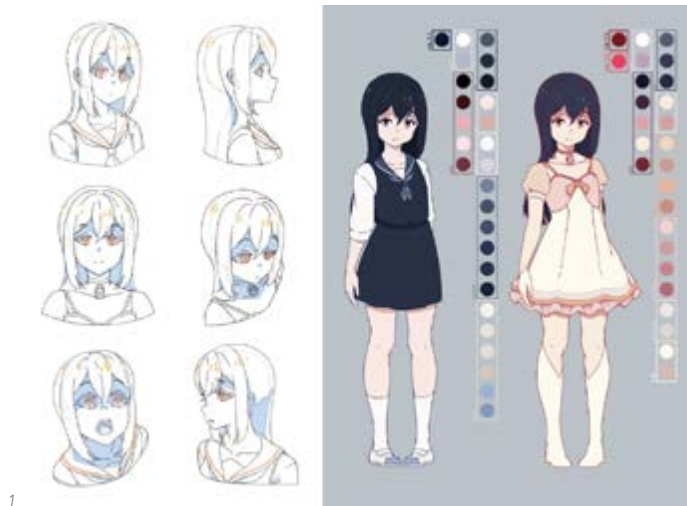
**Nell
LAMBERT**



Je débore de projets. Toujours plus ambitieuses, mes idées jaillissent en un désordre merveilleux et se rejoignent, s'articulent autour de lignes narratives. Il faut que je réalise, interprète, ajuste et organise. J'aime les œuvres qui changent plusieurs fois de genre, de technique, d'ambiance et même de média au cours de leurs visionnages. Dans « Juste pour du papier », cela a été tout un défi de faire traverser trois genres en trois minutes : tranche de vie - magical girl - horreur. A l'avenir, j'ai pour obsession de tester toujours plus les limites de la narration. Je pense que les grandes histoires s'écrivent avec de grands risques.

I'm overflowing with projects. Ever more ambitious, my ideas spring up in a marvelous disorder and come together, articulate around narrative lines. I must direct, interpret, adjust and organise. I like works that change genre, technique, atmosphere and even media several times over the course of their viewing. In 'Just for papers', it was quite a challenge to cross three genres in three minutes: slice of life - magical girl - horror. In the future, I'm obsessed with testing the limits of storytelling and I truly believe that great stories are written with great risks.

Instagram : @nell_lmbrt
Twitter : @magical_nelllou
nell.lambert.pro@outlook.fr



1



2



3



53

4

- 1 - *Juste pour du papier* - Moeko Character Design
- 2 - *Juste pour du papier* - plan 14
- 3 - *Magical Yukiko* - Décor
- 4 - *Juste pour du papier* - affiche provisoire

**Léonie
LECROQC**



CINÉMA
D'ANIMATION

Après avoir hésité longuement entre le dessin et la médecine, je décide finalement d'intégrer l'Ecole Emile Cohl préférant suivre ma passion. À la suite de la licence, j'entre en filière animation avec l'ambition de donner vie à mes images. Inspirée par mes expériences vécues je décide de traiter du deuil dans mon court métrage de fin d'études. Pour ce projet, je veux créer une ambiance étrange en donnant une grande importance aux couleurs et aux décors. Plus tard j'aspire à travailler dans le monde de l'animation en tant que background artiste et animatrice et je garde aussi en tête l'envie de faire de la bande dessinée.

After a long hesitation between drawing and medicine, I finally decided to join Emile Cohl School, preferring to follow my passion. After completing my bachelor's degree, I continued with a master's degree in animation with the ambition of bringing my images to life. Inspired by my personal experiences, I have chosen to share the theme of grief in my graduation short film where I create a strange atmosphere by giving great importance to colors and backgrounds. Later, I aspire to work in the world of animation as a background artist and animator, always keeping in mind the desire to create comics.

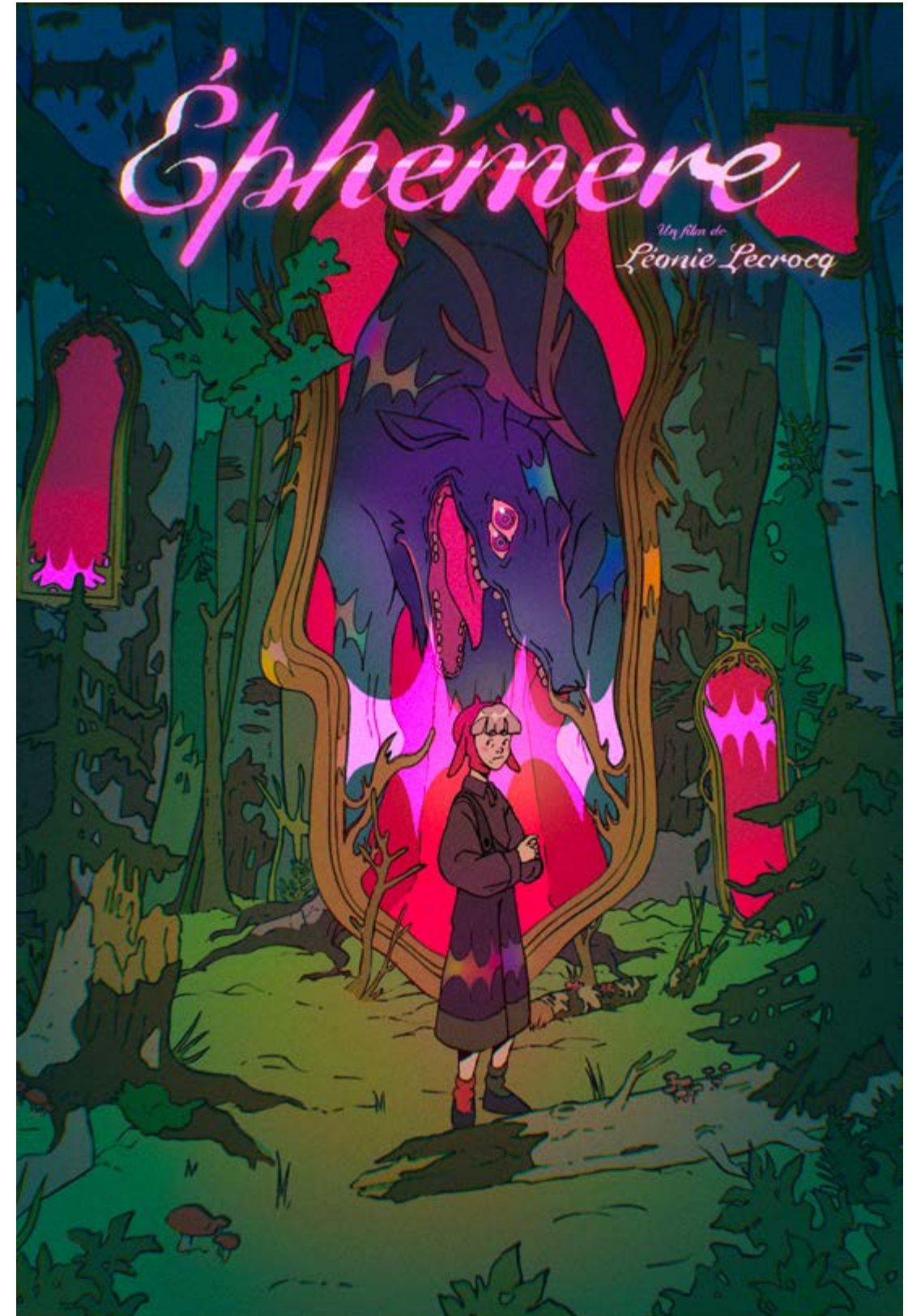
Instagram : @physaleo
lecleo02@gmail.com

1 - Recherches de Chara designs pour mon projet de diplôme : Éphémère

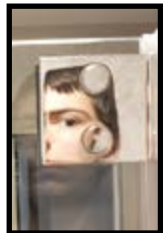
2 - Décor pour Éphémère

3 - Illustration pour projet personnel

4 - Affiche d'Éphémère



Noé LOJKINE



CINÉMA
D'ANIMATION

Je viens d'une école parisienne axée sur la technique. J'adore les machines, mais je suis arrivé au constat que plus les outils de création se complexifient, plus ils sont utilisés pour faire des choses ennuyeuses. En master, j'ai choisi d'embrasser la rigueur et la folie du dessin traditionnel. À Émile Cohl, j'ai rencontré des gens qui craignaient la 3D, la réduisant à un outil d'imitation des techniques classiques. Mon projet de fin d'études marie 3D assumée et dessin brut, pour raconter une histoire visuellement unique. Demain, je veux repousser les limites des styles hybrides avec des œuvres audacieuses et sincères.

I come from a Parisian school focused on technical skills. I love machines, but I have realized that the more complex creative tools become, the more they're used to produce uninspired work. I chose to embrace the rigor and craziness of traditional drawing in my master's and at Émile Cohl, I met people wary of 3D, reducing it to a tool for imitating classic techniques. My final project combines unapologetic 3D and raw drawing to tell a visually unique story. In the future, I aim to push the boundaries of hybrid styles with bold and sincere creations.

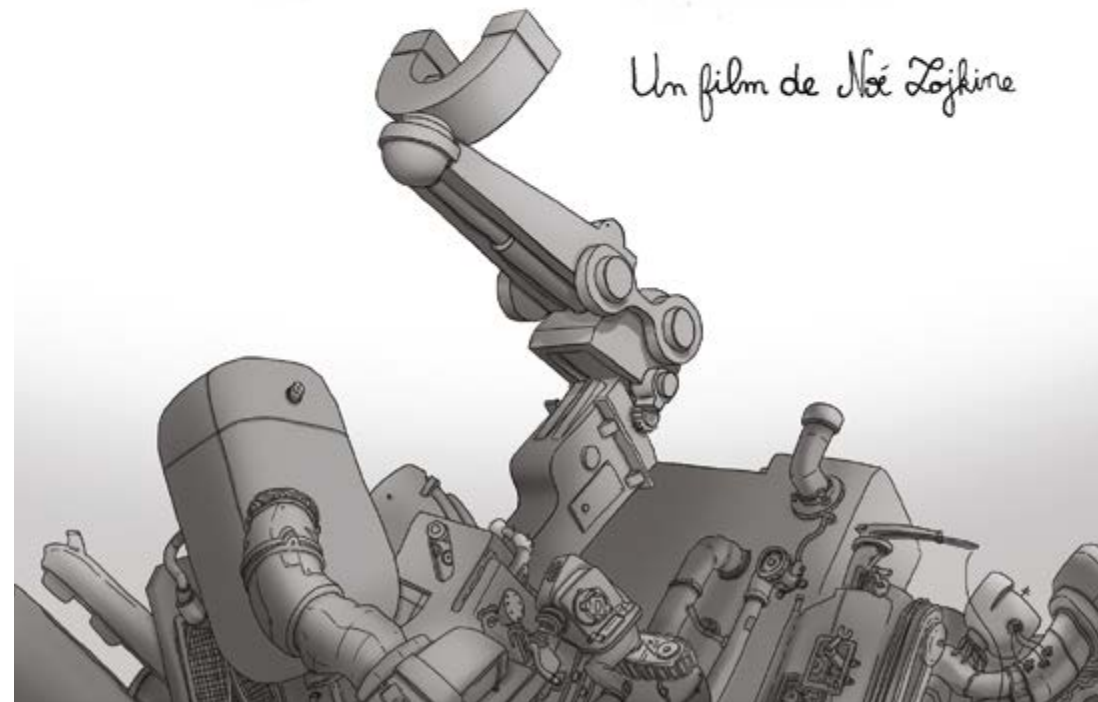
lojkine.art
Instagram : @blaxpoon
nlojkine@gmail.com

- 1 - La Révolte des Couleurs, Cassandra tombe dans le non-dit
- 2 - Monstres. croquis d'imagination
- 3 - La Révolte des Couleurs, L'appuyeur de bouton fait fonctionner l'usine
- 4 - La Révolte des Couleurs, affiche



La Révolte des Couleurs

Un film de Noé Lojkine



Aliénor MARIN



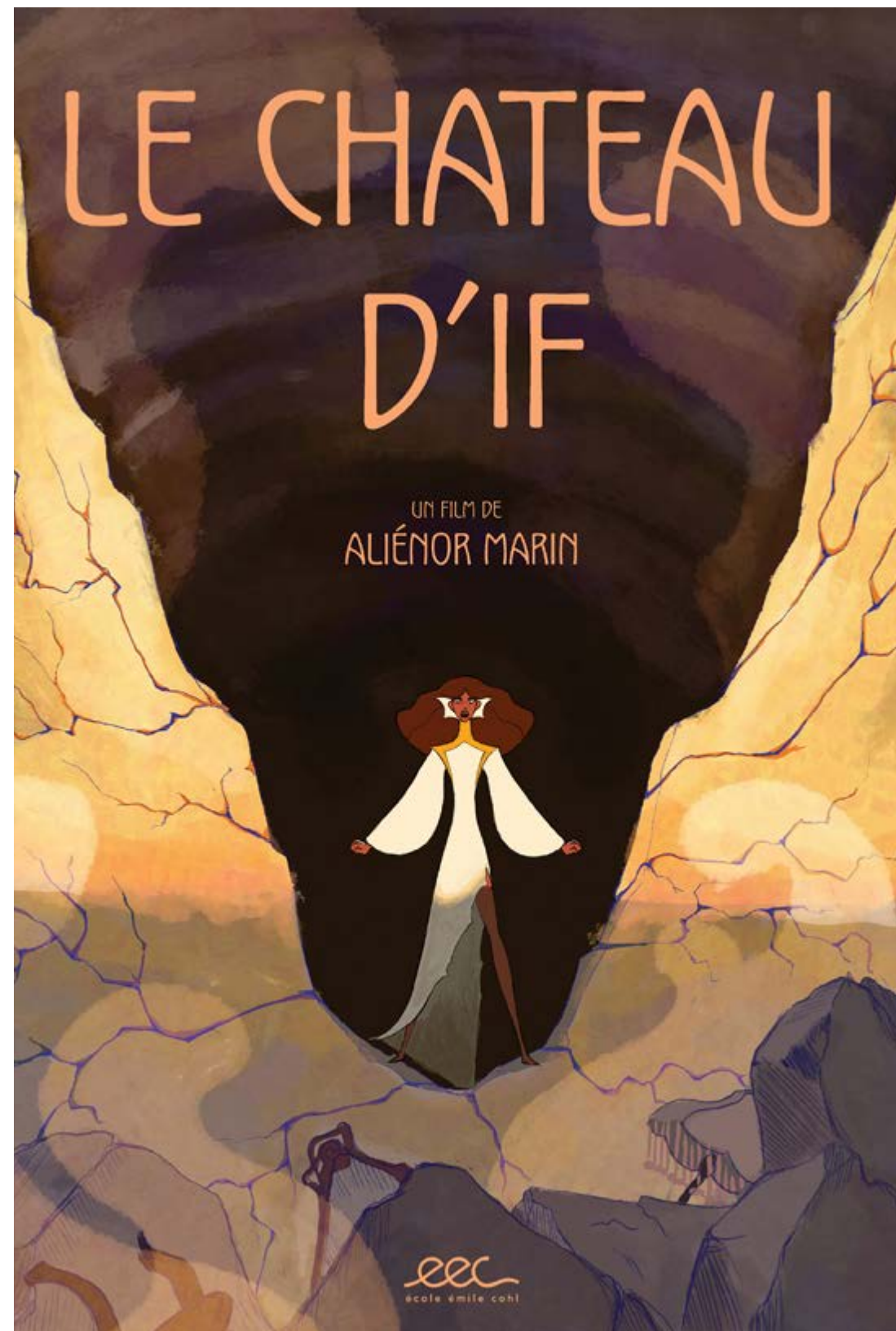
CINÉMA
D'ANIMATION

J'ai grandi entourée de nature, celle-ci a toujours été une de mes sources d'inspiration majeure. Je suis rentrée à Emile Cohl idéaliste, vissée du rêve de créer des univers qui fasse rêver via une pratique traditionnelle du dessin. Durant ces années mon rêve s'est affiné et renforcé. Je veux être réalisatrice de beaux films optimistes qui mettent en lumière la beauté de la nature et des civilisations. Comme j'aime les défis, je suis en parallèle le DUAIN, un cursus en anthropologie qui me permet d'enrichir ma réflexion artistique. Des artistes qui m'inspirent pour leur art et leur philosophie sont Hayao Miyazaki, Michel Ocelot et Tomm Moore.

I grew up surrounded by nature, which has always been one of my major sources of inspiration. I got into Emile Cohl as an idealist, driven by the dream of creating worlds that make people dream through traditional drawing. Over the years, my dream has become stronger and more specific. I want to make beautiful, optimistic films that highlight the beauty of nature and civilisations. As I love challenges, I'm also doing a DUAIN, a course in anthropology that will enable me to enrich my artistic approach. The artists who inspire me for their art and philosophy are Hayao Miyazaki, Michel Ocelot and Tomm Moore.

Instagram : @leeniire
alienor.marin@gmail.com

- 1 - Concept art, projet personnel L'étoile des glaciers
- 2 - Décors, projet de diplôme Le Château d'If
- 3 - Recherche d'ambiance et de couleur
- 4 - Affiche, projet de diplôme Le Château d'If



Jean MARINESCO



CINÉMA D'ANIMATION

Une fois mon bac pro de technicien Menuisier dans la poche, c'est en cherchant une approche plus artistique au travail manuel que je me tourne vers le dessin. Passionné de musique depuis toujours, c'est finalement dans le cinéma d'animation que je retrouve les notions de mouvement, de rythme et de narration auxquels je suis sensible. Cette envie de fabriquer de mes mains et de travailler la matière a donné un film réalisé à l'encre sur papier. Une douce tragédie dans laquelle j'exprime à quel point jouer de la musique peut faire du bien. J'aime travailler les couleurs, les compositions, la mise en scène et découvrir de nouvelles techniques.

Once I'd got my vocational diploma as a carpenter, I turned to drawing in search of a more artistic approach to manual work. I've always had a passion for music, but it was in animated films that I finally found the notions of movement, rhythm and narrative that I'm so sensitive to. This desire to make things with my hands and to work with materials resulted in a film made with ink on paper, a gentle tragedy in which I express just how much good playing music can do. I love working with colours, compositions, staging and discovering new techniques.

Instagram : @jean.marinesco
jean.marinesco@gmail.com

- 1- Recherches de personnage pour *De Ses Mains* à l'aquarelle et autres personnages
- 2- Storyboard de *De Ses Mains*
- 3- Affiche de *De Ses Mains* à l'encre puis en couleurs numérique
- 4 - Planche de décors pour *De Ses Mains* et *L'Autoroute Du Soleil*



**Appoline
MASSARD**



D'abord intéressée par l'illustration depuis toute petite, c'est au cours de mes études à Emile Cohl que je me suis découverte une passion pour les dessins animés. Ce que je préfère ce sont les décors. Pouvoir exprimer une atmosphère, une émotion ou le caractère d'un personnage par l'environnement est quelque chose de fantastique pour moi, et après un stage aux côtés de décorateurs dans un studio d'animation, je suis d'autant plus convaincue que c'est ce que je veux.

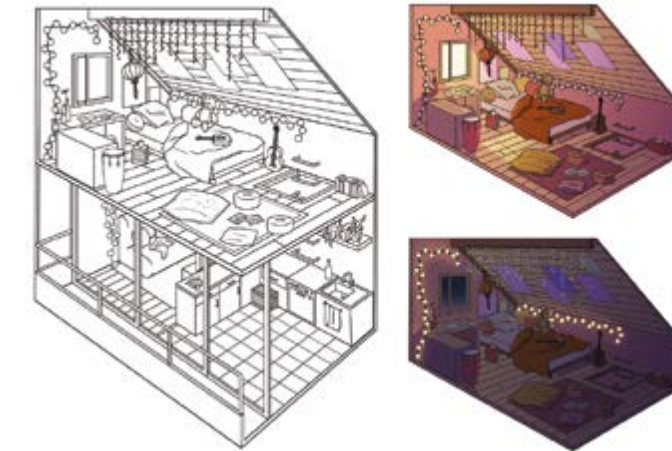
Mon projet de diplôme est une adaptation d'une histoire d'horreur, un genre que j'aime beaucoup et qui me permet d'explorer de façon plus libre et expressive la création de décors.

At first interested in illustration from early childhood, I discovered a passion for animated cartoons during my studies at Emile Cohl. What I enjoy the most is designing backgrounds. Being able to express an atmosphere, an emotion or a character's personality through environment is something truly fantastic to me; and after an internship among Set Designers in an animation studio, I'm even more convinced that this is what I want to do as a career.

My graduation project is an adaptation of a horror story, a genre that I like a lot and that allows me to explore the creation of environment more freely and expressively.

appolinemassard01.wixsite.com/appoline-massard-1
 Instagram : [appo_calypse](https://www.instagram.com/appo_calypse)
appoline.massard01@gmail.com

- 1 - Vieille Ville (typographie et illustration)
- 2 - La Chambre (recherches d'ambiances)
- 3 - Série de props
- 4 - Recherches de décors pour mon projet de diplôme



Tom MAZAURIC

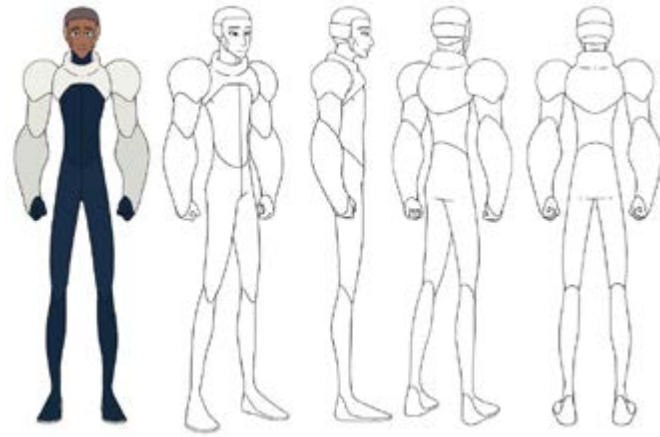


CINÉMA
D'ANIMATION

Après trois ans en filière scientifique, j'ai changé de voie pour me consacrer au dessin. À mon entrée à l'école, avec seulement un an d'expérience et peu de références personnelles, ma curiosité m'a poussé à explorer de nombreuses possibilités. Je me suis orienté vers l'animation, découvrant une passion pour le cinéma, le médium qui me touche le plus pour raconter des histoires. Pour mon film de fin d'études, j'ai opté pour un thème horrifique, explorant les sentiments d'angoisse et de solitude face au danger et à l'inconnu. Je reste ouvert à divers styles graphiques et narratifs. Voir pourquoi pas m'essayer à d'autres support que le cinéma.

After three years in science, I changed my path to devote myself to drawing. When I started school, with only a year's experience and few personal references, my curiosity led me to explore a wide range of possibilities. I turned to animation, discovering a passion for cinema, the medium that moves me most when it comes to telling stories. For my graduation film, I opted for a horrific theme, exploring feelings of anxiety and loneliness in the face of danger and the unknown. I'm still open to different graphic and narrative styles and why not try my hand at media other than film?

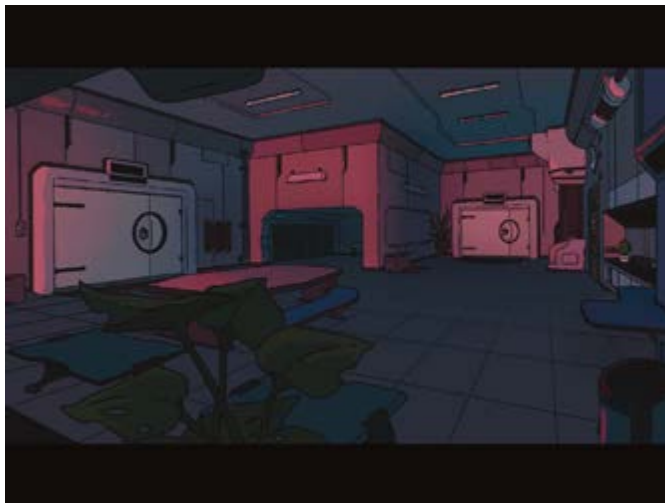
Instagram : [tom.mzc](https://www.instagram.com/tom.mzc)
tom.mazauric@orange.fr



1

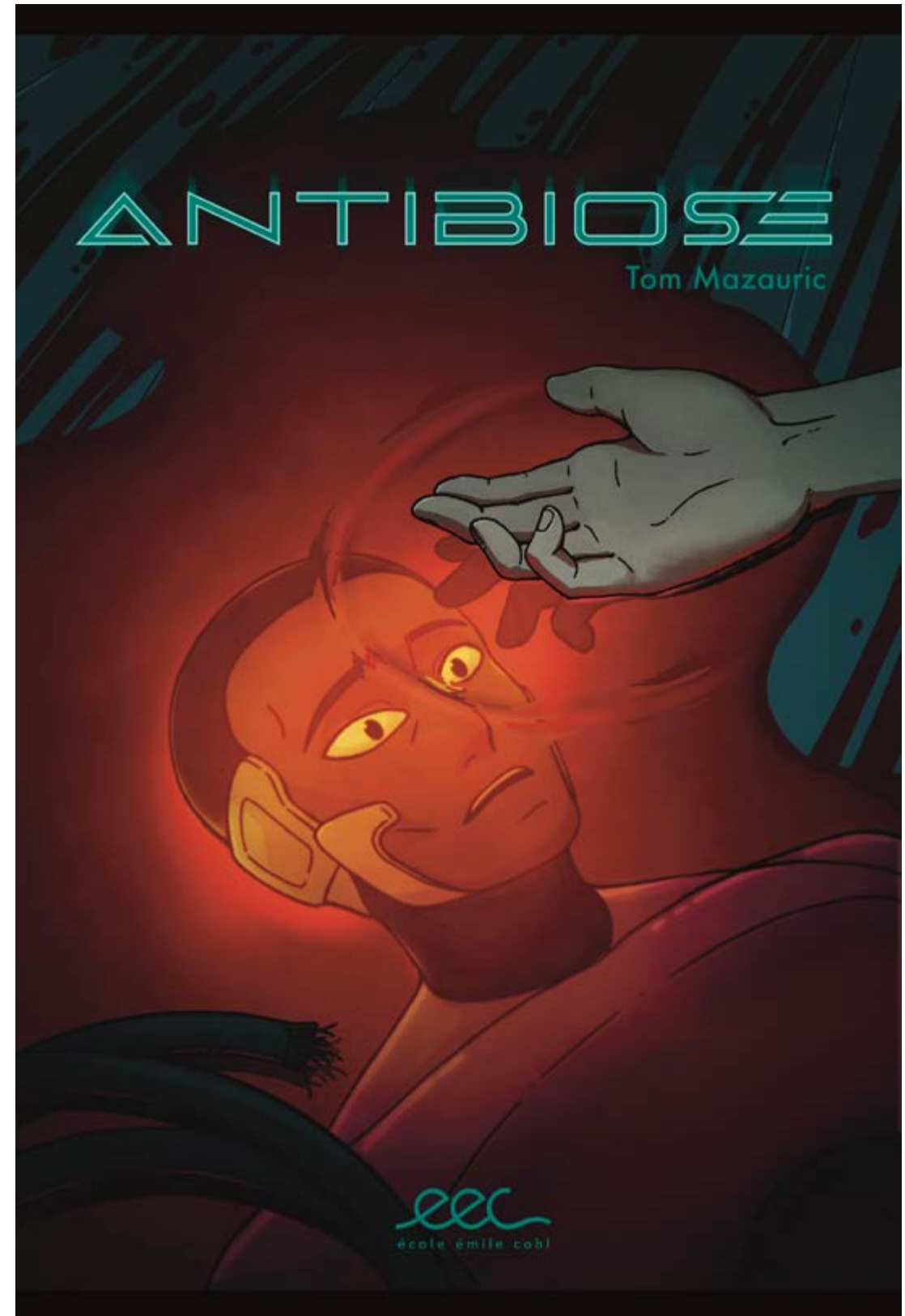


2



3

- 1 - *Antibiose*, caractère design
- 2 - *Antibiose*, plan test
- 3 - *Antibiose*, concept / décor
- 4 - *Antibiose*, affiche



eeec
école émile cohl

Pierre MION



CINÉMA
D'ANIMATION

Une profonde envie de devenir scénarimagiste m'a fait intégrer l'Ecole Emile Cohl. La vie humaine ne pouvant exister sans l'information, c'est le mode de transmission d'un message voulu qui motive tout ce que je fais. Porté par un intérêt sans cesse grandissant pour l'histoire de l'art et pour le cinéma, je suis à la recherche de cadrages et de compositions fortes, pour narrer efficacement une intrigue. Trois réalisateurs ont constitué les fondations de ma personnalité esthétique : Andrew Stanton, Robert Zemeckis et Panos Cosmatos. Mon projet d'animation sur Pierre Soulages a achevé de forger ma philosophie sur l'art et sur sa pratique.

A deep desire of being a story boarder made me enter Emile Cohl School. As life couldn't exist without Information, it's the transmission method of an intended message which pushes me in all that I do. Born by a non-ending interest in Art History and Cinema, I'm looking for strong compositions, so as to tell a story in the most efficient way. My artistic personality has been founded by three different directors: Andrew Stanton, Robert Zemeckis and Panos Cosmatos and my animation project on Pierre Soulages has shaped my philosophy on art and on its practice.

Instagram : @peire.dessenh
 pierrehmion.wordpress.com
 p.h.mion@mailo.com



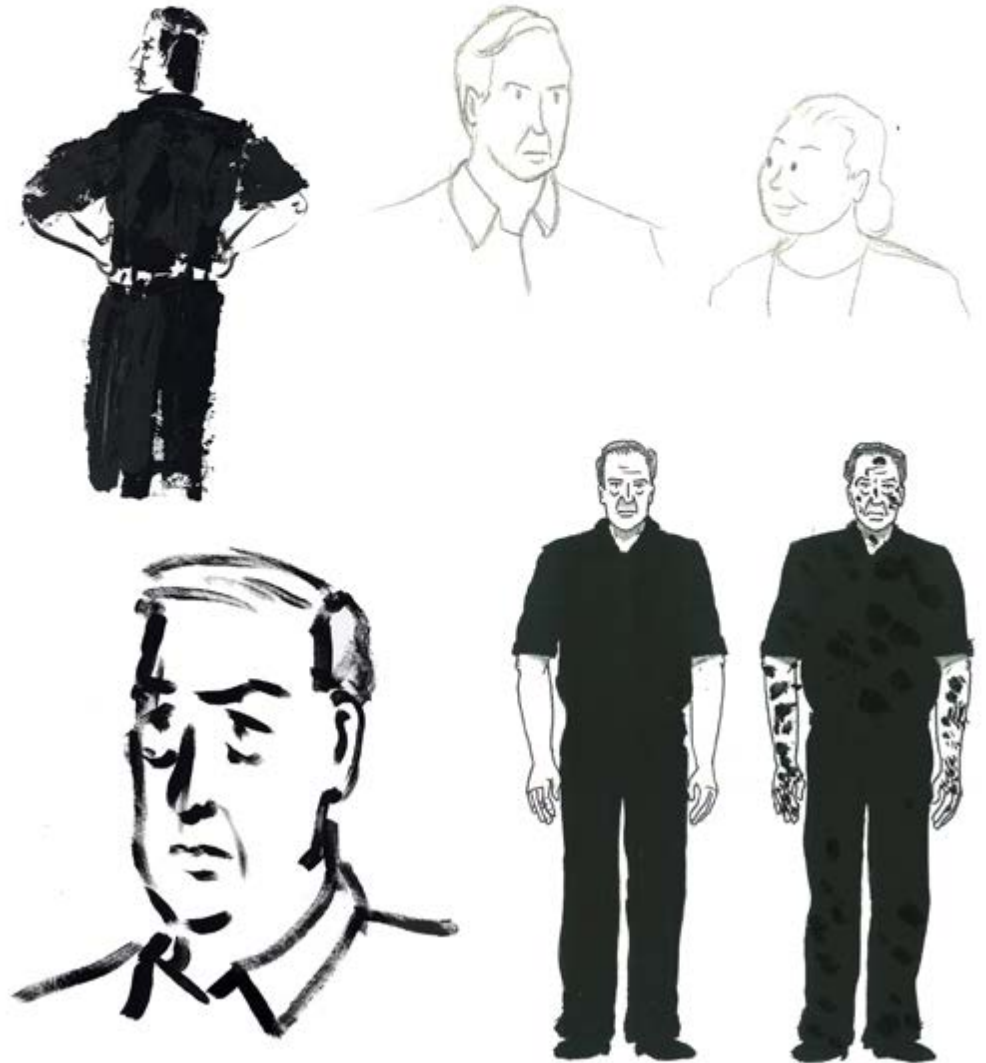
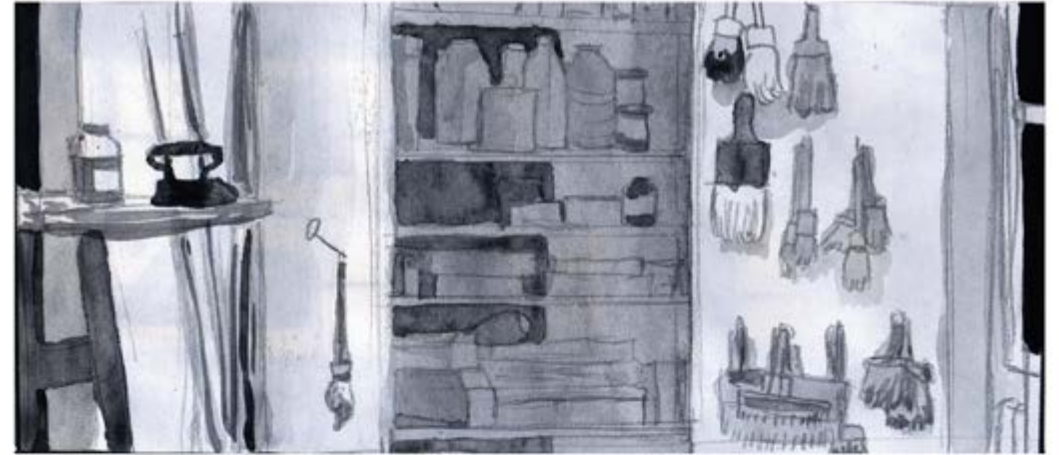
1



2



3



1, 2, 3 - Etudes de storyboard / scénarimage pour mon film de fin d'études

4 - Recherches décor et personnage pour mon film de fin d'études

**Laureen
MUSARD**



CINÉMA
D'ANIMATION

Depuis mon enfance, je me nourris constamment de l'univers des dessins animés, des illustrations et de l'art. Ma passion pour le cinéma, qui remonte à ma plus tendre enfance, s'est harmonieusement complétée par ma passion pour le dessin animé. Très sensible à mon environnement, je crée des personnages en tenant compte de leur aspect psychologique.

Étant particulièrement intéressée par la psychologie et les neurosciences, je suis fascinée par l'analyse des comportements. Dans mon film, je questionne les différences sociales dont psychologiques et j'aborde la maladie de la schizophrénie à travers les yeux innocents d'une petite fille de 8 ans.

Since my childhood, I have constantly fed myself on the world of cartoons, illustrations and art. My passion for cinema, which goes back to my early childhood, has been harmoniously complemented by my passion for cartoons. Very sensitive to my environment, I like creating characters while considering their psychological aspect. Being particularly interested in psychology and neuroscience, I am fascinated by the analysis of behaviors. In my graduation film, I question social differences, including psychological ones and I approach the disease of schizophrenia through the innocent eyes of an 8-year-old girl.

Instagram : @lattealau
Laureen.musard@gmail.com

- 1 - Character design Cowgirl
- 2 - Un jeu d'enfant, 2024
- 3 - Illustration tirée de mon film de fin d'études
- 4 - Character design *Les farceurs*



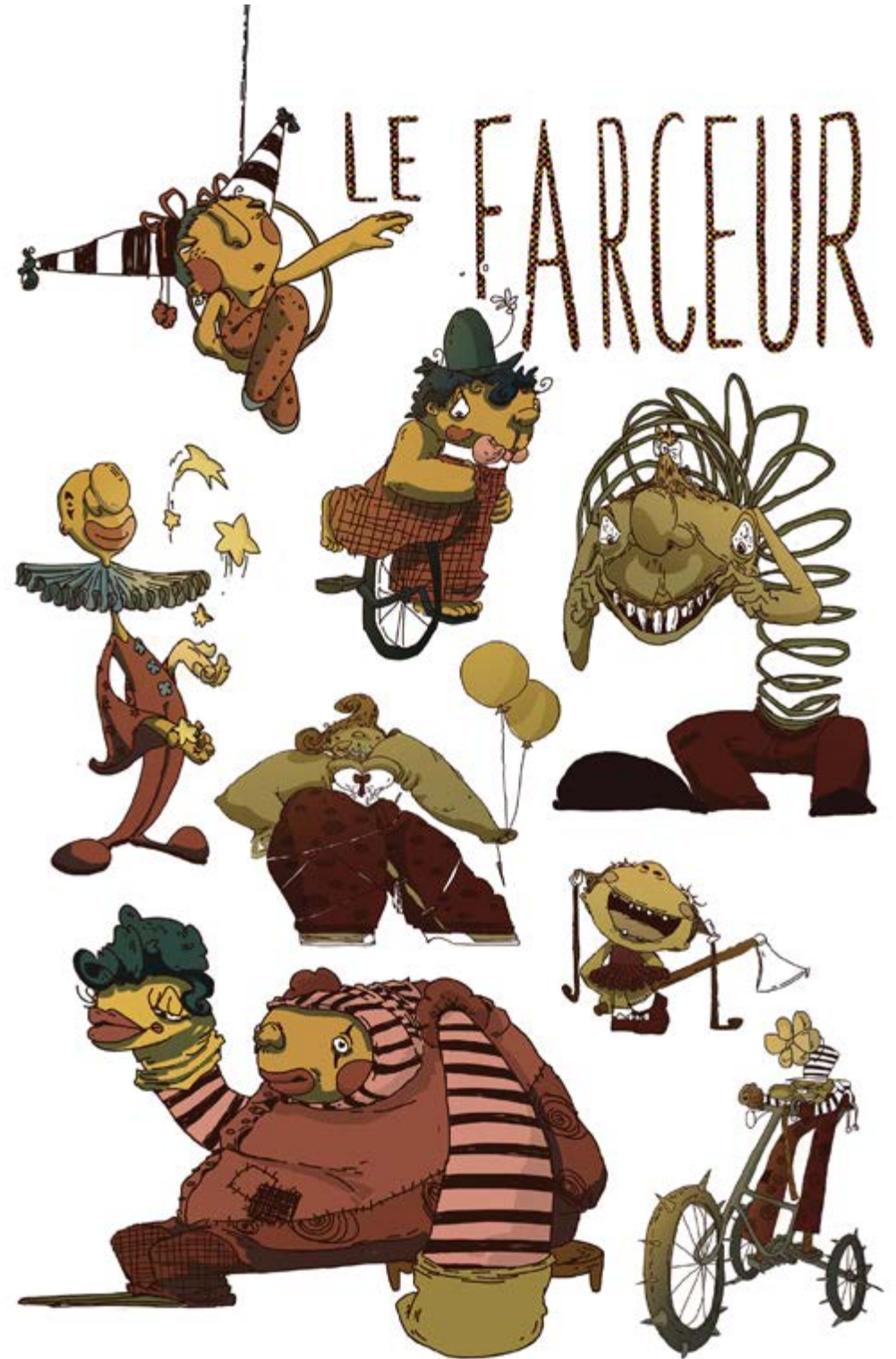
1



2



3



69

4

**Tom
NGUYEN**



CINÉMA
D'ANIMATION

Ayant un attrait pour le dessin mais n'envisageant pas une carrière dans ce domaine, j'ai eu la chance d'avoir des parents qui m'ont poussé à tenter l'aventure à l'école Emile Cohl. J'y ai découvert une approche extrêmement profonde de l'art en général et c'est ainsi que le dessin est devenu une véritable passion. J'ai également découvert le monde de l'animation qui m'a tout de suite intéressé, notamment l'animation japonaise qui fait partie de mes références principales.

On retrouve ces inspirations dans mon film où se mêle l'imaginaire d'un enfant avec la réalité crue de la guerre.

Une fois dans le monde professionnel, j'aimerais faire de l'animation et du design de personnage mais après l'expérience très positive que j'ai eue je n'exclus pas de me lancer dans la réalisation un jour.

Having an interest in drawing but not considering a career in this field, I was fortunate to have parents who encouraged me to try my luck at the Emile Cohl school. There, I discovered an extremely profound approach to art in general, and that's how drawing became a real passion for me. I also discovered the world of animation, which immediately interested me, particularly Japanese animation, which is one of my main influences.

These inspirations can be found in my film, which blends a child's imagination with the harsh reality of war.

Once I enter the professional world, I would like to work in animation and character design, but after the very positive experience I had making my film, I don't rule out the possibility of becoming a director one day.

tomnguyenanim.myportfolio.com
[@lefilsderadice](https://www.instagram.com/lefilsderadice)
tom.nguyen.anim@gmail.com

1, 2, 3 - Images finales de mon film de fin d'études

4 - Planche de design du personnage principal de mon film



Guénaël ODIN--CHATELAIN



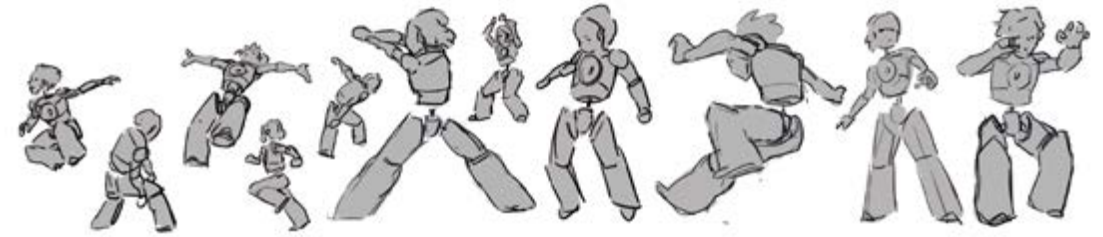
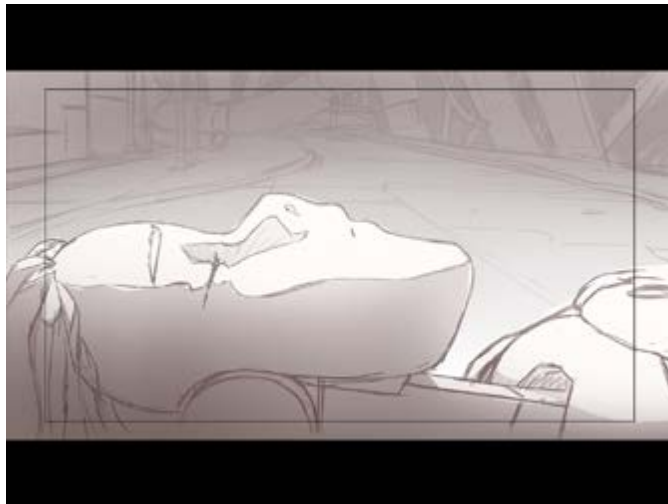
CINÉMA
D'ANIMATION

Je suis étudiant en animation 2D à l'Ecole Émile Cohl et je crée des univers graphiques qui reflètent mes émotions et ma vision du réel. Mon film de fin d'études, N-SOF, est un film allégorique qui montre comment les émotions influencent notre perception du monde à travers un personnage humanoïde dans un univers mécanique. Mon style graphique s'inspire de l'animation japonaise et de la façon dont ils utilisent la lumière et les couleurs pour créer des ambiances uniques. Je veux montrer les émotions des personnages à travers des dessins expressifs et j'aime les couleurs froides, qui évoquent un phénomène de souffrance, d'amour, joie et colère.

I am a master's student in 2D animation at Émile Cohl School and I create graphic universes that show my view of the world and my feelings. My graduation film, N-SOF, is an allegorical film expressing how emotions affect our world's perception through a humanoid character in a mechanical universe. My graphic style is influenced by artists like Masaaki Yuasa and Wong Kar-wai, as reflected in my use light, color, and framing to build unique moods. I aim to show characters' emotions through exaggerated designs that highlight their feelings and I enjoy cold colors that evoke a reality that mixes with spirit and emotions like suffering, love, joy, and anger.

godinchateau.myportfolio.com
guenael.odinchateau@gmail.com

- 1 - Décor du film de fin d'études
- 2 - Recherche de décor
- 3 - Layout de plan
- 4 - Character design



Agathe POLITIS



CINÉMA
D'ANIMATION

J'ai toujours été fascinée par le mouvement et le fonctionnement du monde qui nous entoure. Cela m'a conduite vers des études scientifiques. Puis, j'ai décidé de lier cette curiosité à ma passion pour le dessin, ce qui m'a naturellement amenée vers le monde de l'animation ! Mon projet de diplôme raconte la complicité naturelle et amusante d'un frère et sa sœur que j'ai eu grand plaisir à animer ! Passionnée et professionnelle, j'aspire à évoluer dans l'animation et réaliser des films.

Le monde de l'animation m'a toujours fait rêver et j'aimerais faire rire, pleurer et rêver les gens à mon tour.

I've always been fascinated by the movement and the way the world around us works. After physical and biological studies, I decided to connect this passion with my drawing skills and this naturally led me to the fantastic world of animation!

My project tells the story of the natural and funny complicity of a brother and his sister, which I had the real pleasure to animate!

Passionate and professional, I love teamwork and aspire to evolve in the animation industry and make films. Why? To make people laugh, cry and dream as the animation world has always made me dream.

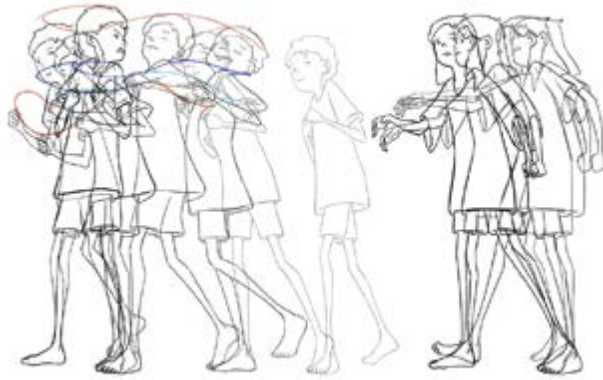
Instagram : @agatheaway
agathe.politis@gmail.com

1 - Extrait d'une animation réalisée pour le court-métrage *TARD* / Photoshop et TVPaint

2 - Color Script et recherches de composition pour le court-métrage *TARD* / Crayons de couleur

3 - Croquis modèle vivant / Acrylique et Crayons

4 - Affiche pour le court-métrage *TARD* / Photoshop



1



2



3



Emile RUER



CINÉMA
D'ANIMATION

J'ai toujours aimé raconter des histoires à travers des personnages atypiques et des personnalités amusantes. J'essaie de plus en plus d'expérimenter des combinaisons de couleurs, de textures et de médiums en animation.

C'est le cas de mon film de fin d'études, dans lequel j'associe des décors numériques avec une animation traditionnelle à l'encre. Je suis toujours déterminé à travailler dur sur de nouveaux projets au sein d'une équipe créative et à partager des idées avec des artistes de tous horizons.

Ce projet m'a aussi donné de nombreuses idées à développer et réaliser par la suite.

I've always loved telling stories through atypical characters and funny personalities. I'm trying more and more to experiment with color, texture and medium combinations in animation.

Such is the case with my graduation film, in which I combine digital backgrounds with traditional ink animation. I'm always determined to work hard on new projects within a creative team and to share ideas with artists from all around.

This project has also given me many ideas to develop and realize in the future.

emileruer.myportfolio.com

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

emileruer@gmail.com

1 - *The Great Evil One* – Projet personnel – Keyframe - Digital

2 - *La Parade des Démons* – Projet personnel – Character design – Mixed media

3 - *A Day at the Beach* – Personnel project – Keyframe - Digital

4 - *Le Chevalier aux Fleurs* – Film de fin d'études - Visuals research – Walnut stain & digital



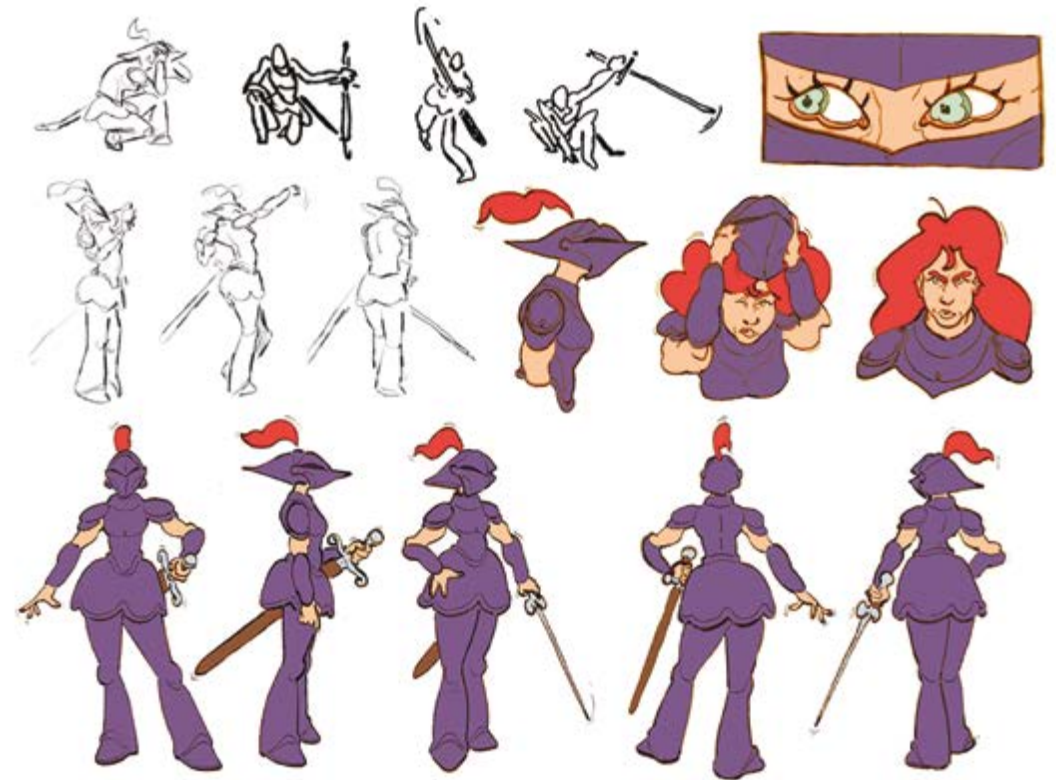
1



2



3



7

4

Laura SAUZAY



Si je n'avais pas choisi la voie d'artiste, j'aurais sûrement décidé de devenir écrivaine. Inventer des histoires a toujours fait partie de moi, et avoir l'opportunité de leur donner vie à travers l'animation est une véritable opportunité. Voici l'une d'elles que j'ai choisie avec soin, racontant l'innocence d'un enfant lors d'une nuit remplie d'émotions. Mes personnages voyageront au travers d'une musique qui je l'espère vous transportera dans mon univers.

Faire ce film est pour moi le premier pas que je pose dans le monde que j'admire, et je souhaite après mon diplôme ne jamais m'arrêter de créer, imaginer, faire rêver les gens.

If I hadn't chosen the path of an artist, I would have surely decided to become a writer. Making stories has always been a part of me, and having the opportunity to bring them to life through animation is a real opportunity.

Here is one of them that I have chosen carefully, telling the story of a child's innocence on a night full of emotions. My characters will travel through the music that I hope will transport you in my universe.

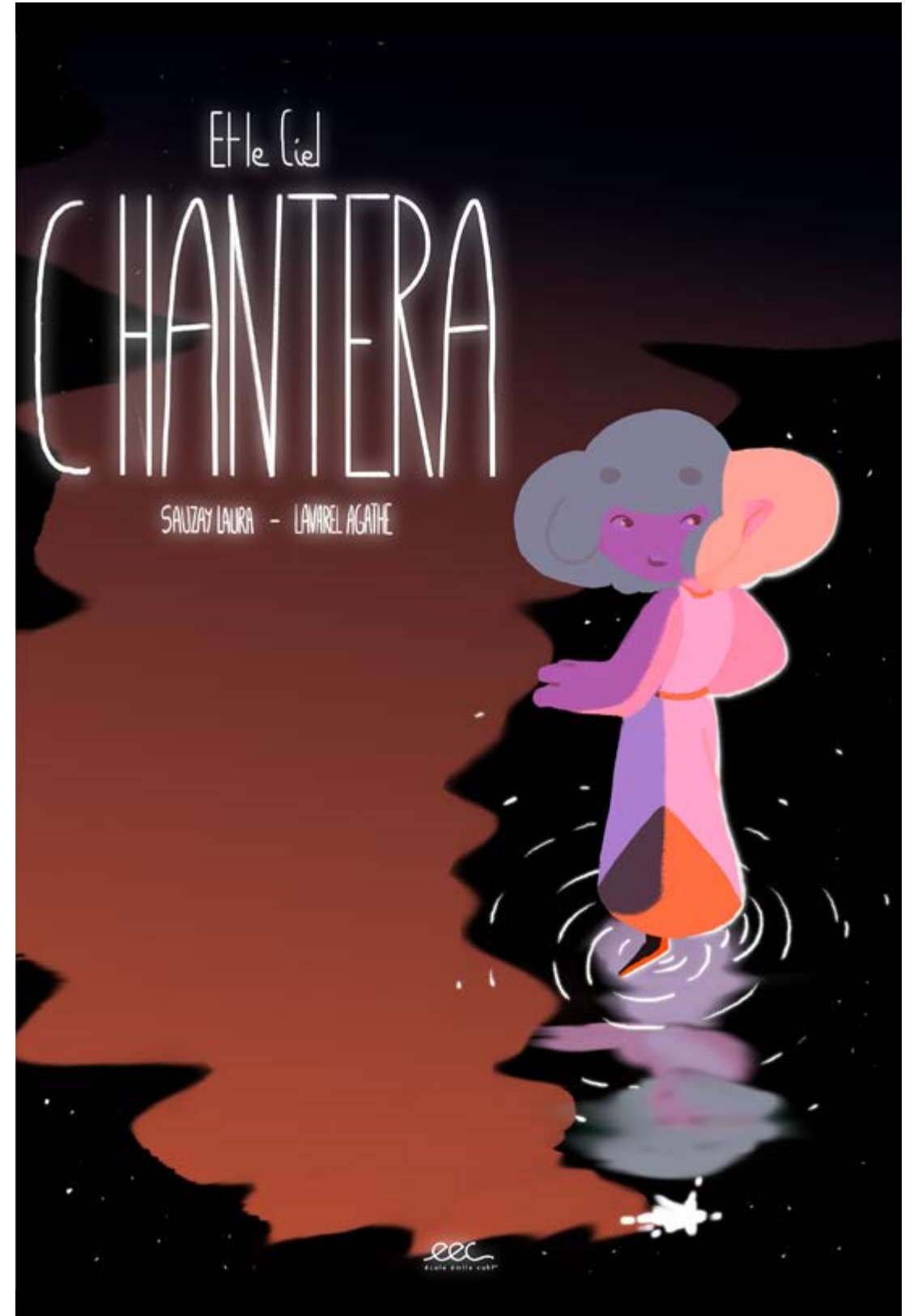
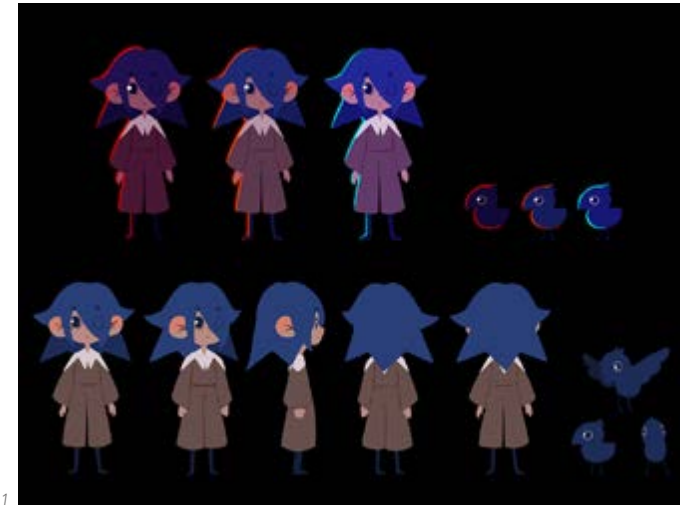
Making this film is for me the first step I take in the world I admire, and I wish after my graduation never stop creating, imagining, making people dream.

Instagram: [@Bubblebiboup](#)
laura.sauzay@gmail.com

1 - Character design – Turn around de l'enfant de mon film de fin d'études Et le Ciel Chantera

2, 3 - Screenshots de mon film Et le Ciel Chantera

4 - Affiche de mon film Et le Ciel Chantera



Santa TADDEI



CINÉMA
D'ANIMATION

Plongée dès l'enfance dans l'univers du théâtre de marionnettes familial où l'art s'exprimait dans le spectacle vivant, j'ai grandi entre récits, décors et musique. C'est dans l'animation que j'ai trouvé ma propre façon de m'exprimer. Mon projet de fin d'études illustre mon besoin de créer : j'ai imaginé mon histoire, développé mes personnages, leurs émotions, leurs relations, et maîtrisé chaque étape de la réalisation. Dans l'avenir immédiat, avant de pouvoir concrétiser mon désir de création personnelle, je veux vivre des expériences collectives en studio, collaborer avec d'autres créatifs et enrichir mes compétences et ma vision artistique.

Immersed from childhood in the world of my family's puppet theater, where art came to life through live performance, I grew up surrounded by stories, sets, and music. Animation became my own way of expressing myself. My graduation project reflects my deep need to create; I imagined my story, developed my characters, their emotions, and relationships, and controlled every step of the production process. In the near future, before realizing my personal creative aspirations, I want to gain collective experiences in a studio setting, collaborate with other creatives, and further enrich my skills and artistic vision.

santataddei03.wixsite.com/santa-tad-portfolio
santataddei03@gmail.com

- 1 - Décors de mon projet de fin d'études
- 2 - Décors de mon projet de fin d'études
- 3 - Line Up projet de fin d'études
- 4 - Affiche du film



Loki TOMASHPOLSKY



CINÉMA
D'ANIMATION

En Ukraine, j'avais souvent l'impression d'être un étranger, et l'un des moyens de me sentir chez moi était de transformer le monde qui m'entourait en une sorte d'histoire, et l'art m'aidait à le faire. J'ai donc cherché une école qui me permettrait d'apprendre le métier d'artiste auquel j'aspirais tant. J'ai hâte de terminer mon propre film et de travailler sur de nombreux autres projets. Mon but ultime est toujours d'apporter plus de mystère et de curiosité dans un monde qui semble de plus en plus sombre, non pas pour éclipser les mauvais côtés, mais pour apprendre à vivre avec eux et à rendre le monde plus lumineux et plus indulgent.

Back in Ukraine I often felt like an outsider, one way I could feel at home was to transform the world around me into some kind of story and art helped me do just that. I looked for a school that would allow me to truly learn the artistic craft I so yearned for. With that I'm looking forward to finishing my own movie and working on many more interesting projects. My ultimate goal is always to bring more mystery and curiosity into the world that increasingly feels darker and bleaker, not to overshadow the bad parts, but to learn how to live with them and how to make the world brighter and more forgiving.

Artstation : [asgardian_arise](#)
Instagram : [_ghastly_lowkey_](#)
soffikoto@gmail.com



1



2



3



83

4

- 1 - Ligne de personnages d'un projet à venir
- 2 - Feuille d'expressions de personnages d'un projet à venir
- 3 - Feuille de mouvements de personnages d'un projet à venir
- 4 - Arrière-plans de *The Haunter Of The Dark*

TRAVAUX DE 5^e ANNÉE

2024-2025



CYCLE 2

ÉDITION MULTIMÉDIA

Zoé ANDREYITCH



ÉDITION MULTIMÉDIA

Née un 8 mars, je crois que mon affinité avec la représentation des femmes était presque destinée. Mon projet de diplôme explore les maisons closes parisiennes à la fin du 19^e siècle et à travers ce roman graphique, je cherche à donner une voix aux prostituées, à exposer leur quotidien et les enjeux sociaux de l'époque. Dans mes illustrations, j'aime autant travailler en noir et blanc, qu'avec une multitude de couleurs, tout en intégrant de la texture. Dans mon futur professionnel, je désire produire des livres illustrés pour enfants, ainsi que des ouvrages documentaires tout public, alliant sensibilisation, humour, esthétique et humanité.

Born on March 8th, I believe my affinity with the representation of women was almost destined. My graduation project explores Parisian brothels at the end of the 19th century and through this graphic novel, I aim to give a voice to prostitutes, shedding light on their daily lives and the social issues of the time. In my illustrations, I enjoy working both in black and white and with a multitude of colors, while incorporating texture. Later on, I wish to create illustrated books for children as well as documentary works for a general audience, blending awareness, humor, aesthetics, and humanity.

zoeandreyitch.myportfolio.com
 Instagram : @zyerna
zoe.andreyitch@gmail.com

1, 2, 3 - Planche, Maisons-Closes : *l'envers du velours*

4 - Illustration, Maisons-Closes : *l'envers du velours*



LA COULEUR ROUGE

À la fin du XIX^e siècle, la couleur rouge est associée à la passion, au désir, à la violence, à la mort. Elle est utilisée pour attirer l'attention et pour marquer.

Le rouge est une couleur qui a une histoire. Elle est associée à la passion, au désir, à la violence, à la mort. Elle est utilisée pour attirer l'attention et pour marquer.

DES NOMS

Quand on va à la messe, on se présente. On dit son nom. C'est important. C'est la première chose que l'on dit. C'est la première chose que l'on voit.

Les noms sont importants. Ils nous identifient. Ils nous relient à nos racines. Ils nous relient à nos parents. Ils nous relient à notre histoire.

KLAM

Un jour, un homme est entré dans la maison. Il était seul. Il était triste. Il était malade. Il était mourant. Il était prêt à mourir.

Il avait un nom. Il avait une histoire. Il avait une vie. Il avait un amour. Il avait un enfant. Il avait un avenir.

PETIT DICTIONNAIRE DES TATOUAGES

Les tatouages sont une forme d'art. Ils sont une manière de s'exprimer. Ils sont une manière de raconter une histoire. Ils sont une manière de marquer son territoire.

Le tatouage est une marque. C'est une marque de propriété. C'est une marque de distinction. C'est une marque de reconnaissance.

LES TATOUAGES

Le tatouage est une forme d'art. Il est une manière de s'exprimer. Il est une manière de raconter une histoire. Il est une manière de marquer son territoire.

Le tatouage est une marque. C'est une marque de propriété. C'est une marque de distinction. C'est une marque de reconnaissance.



Paul AUGER



ÉDITION MULTIMÉDIA

Raconter, figurer — L'illustration, en ce qu'elle invite à une posture d'écoute et contemplative du monde, permet un espace d'expression singulier qui fait se rencontrer quotidien et poésie. Actuellement, j'écris et illustre un album jeunesse, conte initiatique intitulé « Oro » qui souhaite interroger notre rapport au monde dit naturel et à ses êtres qui le peuplent. Pour plus tard, j'ai des projets d'illustration jeunesse, de roman graphique, de poésie ou de vulgarisation scientifiques. Mon souhait serait de continuer d'explorer les thématiques en rapport avec l'humain, ses rêveries et ses doutes, le monde vivant et sa défense.

Everything has its own stories to tell, to depict. Illustration, as it invites a posture of listening and contemplation of the world, creates a unique space for expression where everyday life and poetry meet. I am currently writing and illustrating a children's book, an initiatory tale titled Oro, which seeks to question our relationship with the so-called natural world and the beings that inhabit it. In the future, I have plans for children's illustration, graphic novels, poetry, and scientific outreach. I wish to continue exploring themes related to humans, their dreams, doubts, the living world, and its defense.

Instagram : [@_paul_yonatan](#)
pauyonatan@icloud.com



1



2



3



4

**Asmik
BABAIAN**



ÉDITION
MULTIMÉDIA

La passion profonde pour le dessin m'avait toujours accompagnée depuis mon enfance. Pour moi, le dessin c'est un moyen d'exprimer le côté subtil et complexe des émotions qui font partie essentielle de la vie humaine et de montrer aussi l'aspect invisible de la vie qui reste parfois inaperçu. Il sert comme un miroir qui reflète la diversité et la poésie du monde. Mon projet de fin d'études est un album illustré sur une légende russe qui raconte une histoire tragique d'amour. En tant que personne née et ayant grandi dans un pays différent, j'ai envie de dévoiler la beauté et la profondeur de ma culture à travers de mes illustrations.

I was introduced to the artistic world as a little child and the passion for drawing has naturally followed me throughout my whole life path. To me, art is a means to conveying subtle and complex emotions that are an integral part of human existence and also to show the invisible facets of our lives that often stay unseen. It is a mirror reflecting the versatility and poetry of the world we live in. This year's graduation project is an illustrated book based on a tragic love story, inspired by a Russian legend. As a person born and raised in a different country, I would like to unfold a beautiful part of my culture through my illustrations.

Instagram : [cherry_cat](#)
asmikbabaian2401@gmail.com



1



2



3



4

1, 2, 3, 4 - Illustration de la légende de Kostroma et Koupala

Claude BARDELOT



ÉDITION MULTIMÉDIA

J'ai rejoint l'École Emile Cohl car le dessin m'a toujours passionnée, mais je ne savais pas encore dans quel domaine me spécialiser. J'ai choisi de m'orienter vers le graphisme et le roman graphique, afin de mélanger bande dessinée et illustration. Ce format d'histoire m'a attirée, car il permet une grande liberté dans le scénario comme dans le dessin. Choisir ce style de format a ainsi été un choix évident pour mon projet de diplôme, qui est une adaptation d'un roman de JMG Le Clézio, *Désert*. Ce travail mélange plusieurs techniques traditionnelles comme des textures de gouache, d'aquarelle et de crayon, et du dessin numérique sur Photoshop.

*I joined Emile Cohl because I had always enjoyed drawing, but I didn't know which career to follow yet. I opted to work as both a graphic designer, and a graphic novel illustrator, as it would allow me to mix several techniques like comics and illustration. This type of format has always been appealing to me because it gives a lot of room for experimentation in both writing and drawing. Creating a graphic novel was therefore my first option for my graduation project, which is an adaptation of a novel written by JMG Le Clézio : *Désert*, combining traditional techniques like gouache, watercolor and pencils with digital illustration on Photoshop.*

claubardelot.myportfolio.com
claud.bardelot@gmail.com

1, 2 - Extraits de planches de *Désert*
3 - Recherche de décor pour *Désert*
4 - Recherche de mise en scène pour *Désert*



Margaux BOUNAIX



ÉDITION MULTIMÉDIA

Après avoir quitté ma campagne Auvergnate j'arrive dans la grande ville de Lyon pour intégrer l'Ecole Emile Cohl. J'aime prendre du temps sur des illustrations en hachures à l'encre de chine ou au crayon de couleur en mêlant des mythologies et des références religieuses. Ainsi je me spécialise afin de raconter des histoires du quotidien, des erreurs du passés, des anecdotes, dans un style simple et drôle. C'est dans cette même énergie que j'ai décidé de raconter ma version du Purgatoire de Dante en bande-dessinée dans un univers totalement déjanté avec les 7 péchés capitaux, de la mythologie et de l'Histoire.

After leaving my old countryside, I went to the big city of Lyon to join Emile Cohl School. I like taking time for my illustrations in India ink hatching or color pencil mix on mythologies and religious references. Thus, I have specialized in telling daily stories, mistakes from the past, anecdotes, in a simple and funny way, and with the same energy I have decided to show my vision of Dante's Purgatory in comics in a mad universe with the 7 deadly sins, Mythologies and History.

Instagram : @margoz.jpg
margo0ff@outlook.fr



1 - Extrait d'une série de strip personnelle "Ma Vie Est Super Drôle" - Je Hais l'Amour

2 - Cabochons issus de mon projet de diplôme

3 - Pages issues de mon projet de diplôme

4 - Planche issue de mon projet de diplôme



**Solène
BRET**

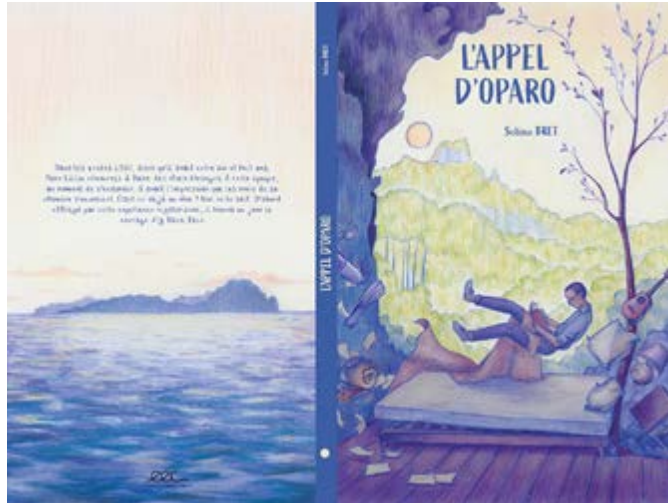


ÉDITION
MULTIMÉDIA

Dans mon roman graphique « L'Appel d'Oparo », j'illustre aux crayons de couleurs l'histoire vraie de Marc Liblin, un homme qui rêvait dans une langue inconnue. J'aimerais par cette histoire faire rêver mes lecteurs. Passionnée par tout ce qui m'entoure, j'ai longtemps questionné ma vocation. Émile Cohl m'a permis de me former à l'illustration ainsi que d'être exposée dans divers musées. Être artiste est pour moi un moyen de continuer à en apprendre plus sur toutes sortes de sujets. Je souhaiterais continuer à pratiquer diverses formes d'art comme la sculpture, l'illustration, la BD ou la gravure, faisant de ma polyvalence mon principal atout !

In my graphic novel « Oparo's Appeal », I illustrate with colored pencils the true story of Marc Liblin, a man who dreamed in an unknown language, wishing to make my readers dream about this story. Passionate about everything around me, I have long questioned my vocation and Émile Cohl which has allowed me to train myself in illustration and to be exhibited in various museums. Being an artist is a way for me to keep learning more about all sorts of subjects. I want to continue practicing various art forms such as sculpture, illustration, comics or engraving, making my versatility my main asset!

Instagram : @bret_artz
solene.bret@outlook.fr



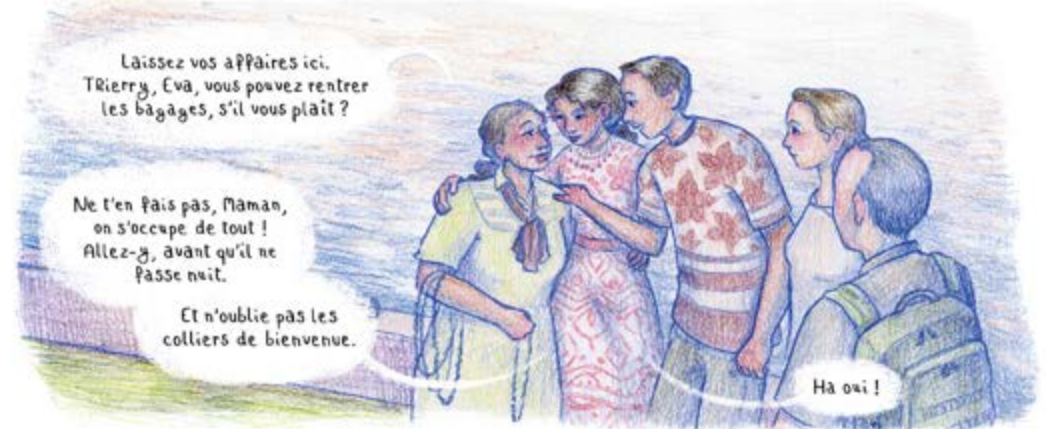
1



2



3



1 - Couvertures L'Appel d'Oparo, Projet de fin d'études

2, 4 - Planches d'intérieur L'Appel d'Oparo

3 - « L'Adieu », Illustrations pour le conte Le Rossignol et l'Empereur de Chine

**Sabrina
CIGADA**



ÉDITION
MULTIMÉDIA

Je crois au pouvoir du livre pour exprimer et diffuser des thèmes et des valeurs importantes. J'ai toujours aimé créer des images et, par conséquent, j'ai une passion particulière pour le livre illustré.

Pour mon projet de fin d'études je veux réaliser un livre illustré de *Les Villes Invisibles* d'Italo Calvino, conçu pour surprendre le lecteur à chaque page tournée. Je vois le livre comme un médium créatif pour exprimer la poésie du texte. Tous les éléments du livre en tant qu'objet doivent être en harmonie : l'image, la technique utilisée pour la réaliser, l'impression, le papier, la reliure, le format, la mise en page, la typographie, etc.

I believe in the power of books to express and convey important themes and values. I have always loved creating images and, as a result, I have a particular passion for illustrated books.

*For my final project, I want to create an illustrated book of *The Invisible Cities* by Italo Calvino, designed to surprise the reader with every page turn. I see the book as a creative medium to express the poetry of the text. All the elements of the book as a physical object must be in harmony: the image, the technique used to create it, the printing, the paper, the binding, the format, the layout, the typography, etc.*

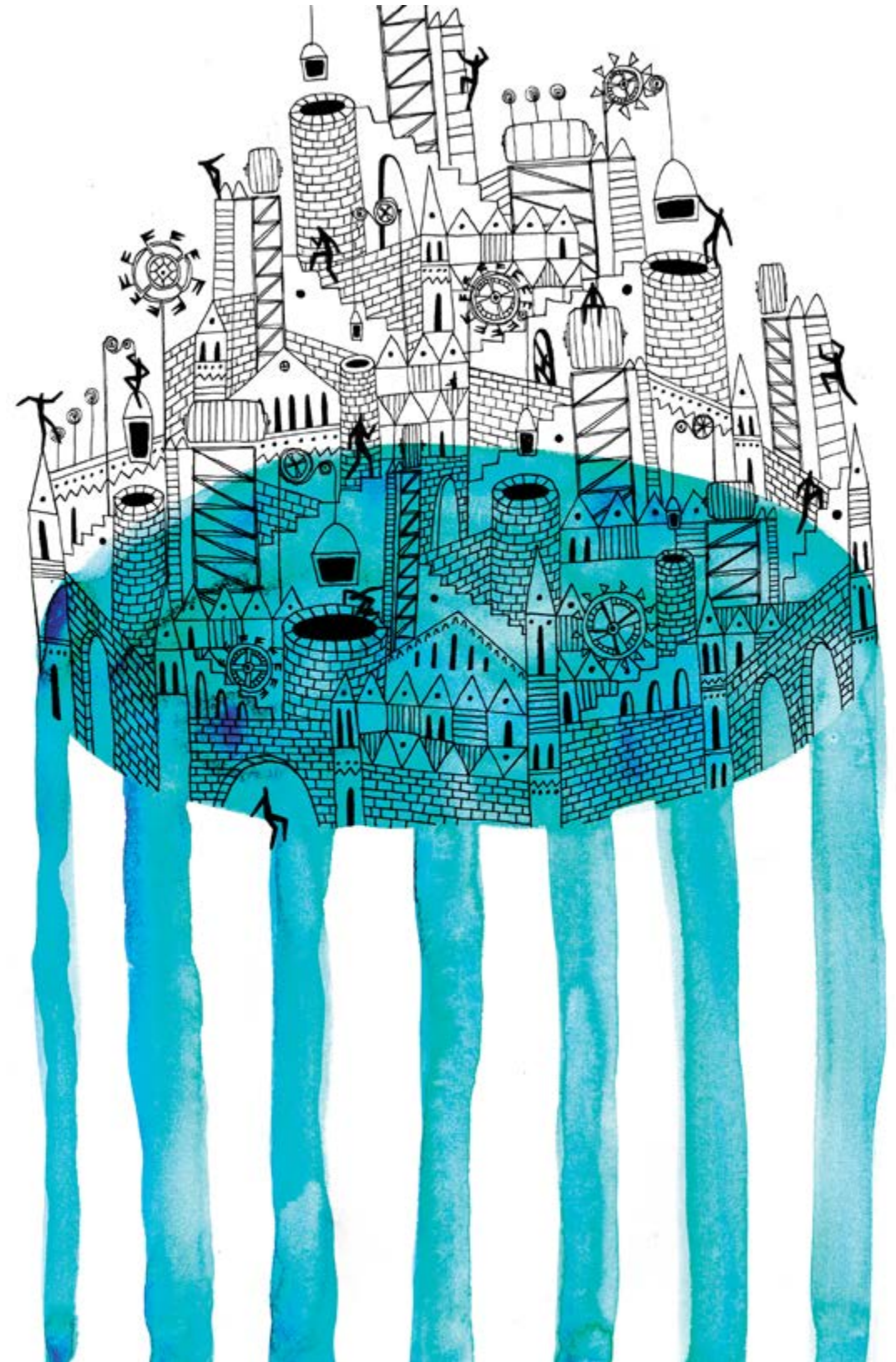
Instagram : [sabrina_cigada](#)
sabrina.cigada@gmail.com

1 - Zobeide, *Les villes invisibles* - Italo Calvino

2 - Tecla, *Les villes invisibles* - Italo Calvino

3 - *Les peines du roi* - Dino Buzzati

4 - Isaura, *Les villes invisibles* - Italo Calvino



Léa
COTTI



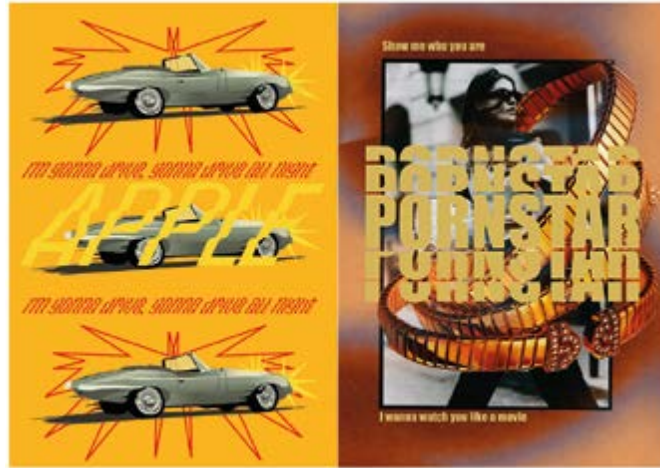
ÉDITION
MULTIMÉDIA

Mes professeurs de lycée me déconseillaient fortement d'intégrer l'Ecole Emile Cohl, ils étaient persuadés que je n'y arriverais pas. Je me suis empressée de déposer un dossier pour prouver à mes professeurs que j'étais plus forte que ce qu'ils pensaient. J'ai compris grâce aux cours de cette école que la création d'images était ce qui me faisait vibrer. Notamment le design graphique, l'illustration et la peinture. La direction artistique des Subs faite par Extra l'agence ou le travail d'Alessio Borando me motivent à en apprendre davantage chaque jour. Mon projet de fin d'études cumulera deux de mes passions, le design graphique et Ferrari.

My high school teachers strongly advised me against joining Emile Cohl School as they were convinced that I wouldn't succeed. I hurried to submit an application to prove them that I was stronger than they had thought. Thanks to the courses at this school, I realized that creating images was what made me passionate, particularly, graphic design, illustration, and painting. The artistic direction of Subs by the Extra agency and the work of Alessio Borando push me to learn more every day. My final project combines two of my passions: graphic design and Ferrari.

leacotti.myportfolio.com
Instagram : @__anharad__
lea.cotti@gmail.com

- 1 - Création de deux posters, collage
- 2 - « je n'ai besoin de personne » Illustration
- 3 - Dessin voiture ferrari pour projet de diplôme
- 4 - Création typographique et illustration de celle-ci



1



2



3



4

Ethan DIAZ



ÉDITION MULTIMÉDIA

Après quatre ans de cours du soir aux Beaux-Arts, suivis de l'option et de la spécialité arts plastiques au lycée, ma professeure dans cette discipline m'a conseillé d'intégrer Émile Cohl. Attiré par l'illustration BD, je me suis orienté vers le master Édition Multimédia après le diplôme. Si l'art traditionnel m'a formé, le numérique m'a ouvert de nouvelles possibilités créatives. Mon projet de fin d'études est un roman graphique à l'ambiance horrifique, abordant des thèmes comme l'acceptation et le parcours transidentitaire. Je souhaite poursuivre dans l'édition et réussir à publier mes projets.

After four years of evening classes at the Beaux-Arts, then specialised in visual arts in high school, I was advised to enter Émile Cohl. Attracted by comic book illustration, I went on to study for a Masters in Multimedia Publishing. While traditional art has trained me, digital has opened up new creative possibilities. My final project is a graphic novel with a horrific atmosphere, tackling themes such as acceptance and transgender journey. I would like to continue in publishing and succeed in getting my projects published.

Instagram : @dibikaa
ethan.evan.diaz@gmail.com



1



2



3



4

- 1 - Adem portrait (projet personnel) illustration digitale
- 2 - Aimée charadesign, illustration digitale
- 3 - Planche Roman Graphique
- 4 - Qalupalik Portrait, illustration digitale

**Iris
DUGAUQUIER**



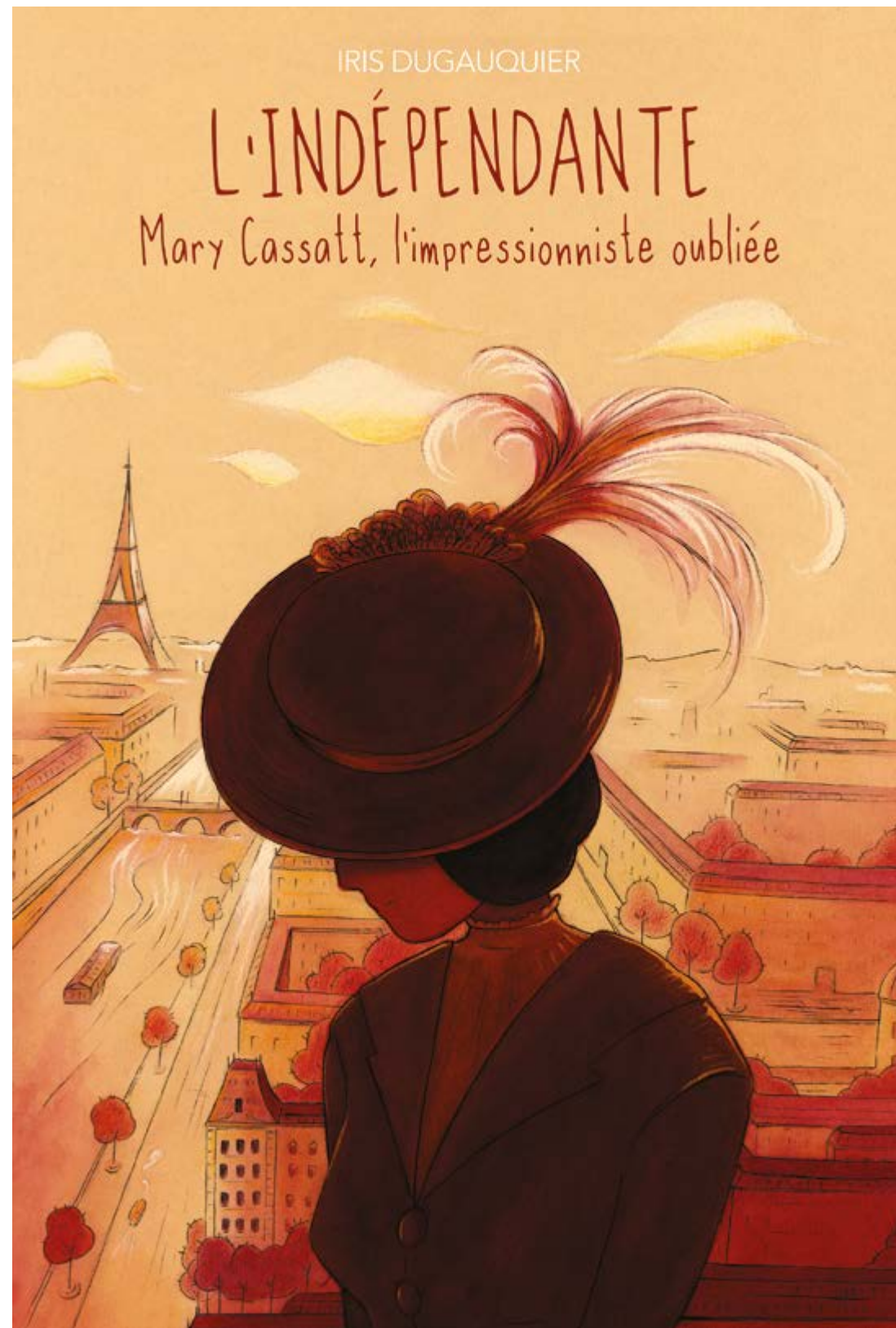
ÉDITION
MULTIMÉDIA

Depuis l'enfance je veux travailler dans le monde du dessin. Au début j'hésitais entre les secteurs du livre et du film d'animation, mais grâce à ma formation à Émile Cohl j'ai trouvé ma voie en édition. Mon projet de diplôme est un roman graphique biographique sur Mary Cassatt, une impressionniste américaine oubliée en France à qui je veux rendre la reconnaissance qu'elle mérite. Mon album, réalisé à l'aquarelle et au crayon pastel, aborde son travail d'artiste et son lien avec les impressionnistes. Mon aspiration future est de travailler en freelance dans l'illustration jeunesse et le jeu de société.

Since I was a child, I have always wanted to work in the field of drawing. I initially hesitated between the book and animation sectors, but thanks to my school years at Emile Cohl I found my path in edition. My graduation project is a graphic novel that tackles Mary Cassatt's life, an American impressionist that has been forgotten in France, and I would like to give her the recognition she deserves. My novel relates her work as an artist and her relationship with impressionists, executed with watercolor, ink and pastel pencil. My goal is to work freelance to produce youth illustrations and board game designs.

Instagram : [iris_dgq](#)
iris.dugauquier@gmail.com

- 1 - Cartes à jouer Duchesse et Ambassadeur : réinterprétation du jeu Complot
- 2, 3 - Prière au vent et Renaissance végétale : illustrations inspirées de la chanson Les Séquoias de Pomme
- 4 - L'Indépendante : couverture d'un roman graphique sur la vie de Mary Cassatt (projet de fin d'études)



Bridget EVE



ÉDITION MULTIMÉDIA

Mon attrait pour l'illustration découle d'une passion initiale pour l'écriture. J'ai souhaité élargir mon champ artistique par le biais de l'image, et trouver une complémentarité entre ces deux techniques de narration.

Mon ouvrage de fin d'études consiste en une monographie illustrée sur l'univers de l'auteur Haruki Murakami. Ce travail me permet d'explorer les influences dont s'inspire sa mythologie personnelle et d'expérimenter une grande liberté conceptuelle.

Professionnellement, je suis ouverte à tous types de projets. Amatrice de motion design, illustration éditoriale, j'aime jouer avec la sensorialité des formes, textures et couleurs.

My passion for illustration stems from my love of creative writing, and I have always wanted to expand my artistic practice through visuals and find the complementarity between these two narrative techniques.

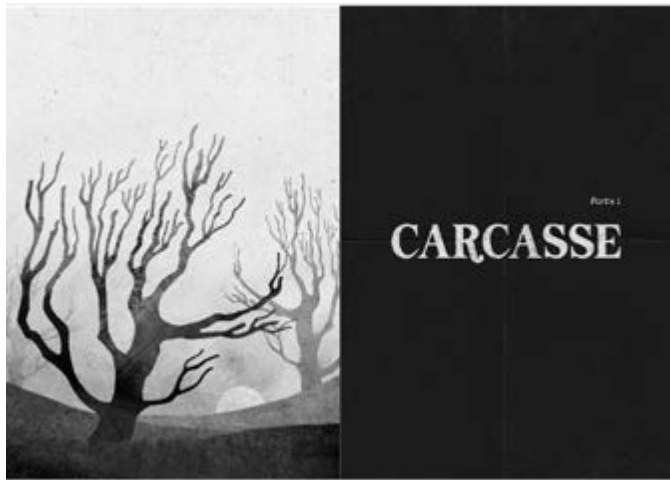
My graduation project is an illustrated monograph about Haruki Murakami's world, which allows me to explore the influences of his personal mythology while embracing graphic freedom.

Professionally, I am open to various projects. I would love to work in motion graphics or editorial illustration as I enjoy experimenting with shapes, textures, and colours to explore the sensorial aspects of existence.

Instagram : @bdgteve
 ArtStation : Bridget EVE
 bridgeteve39@gmail.com



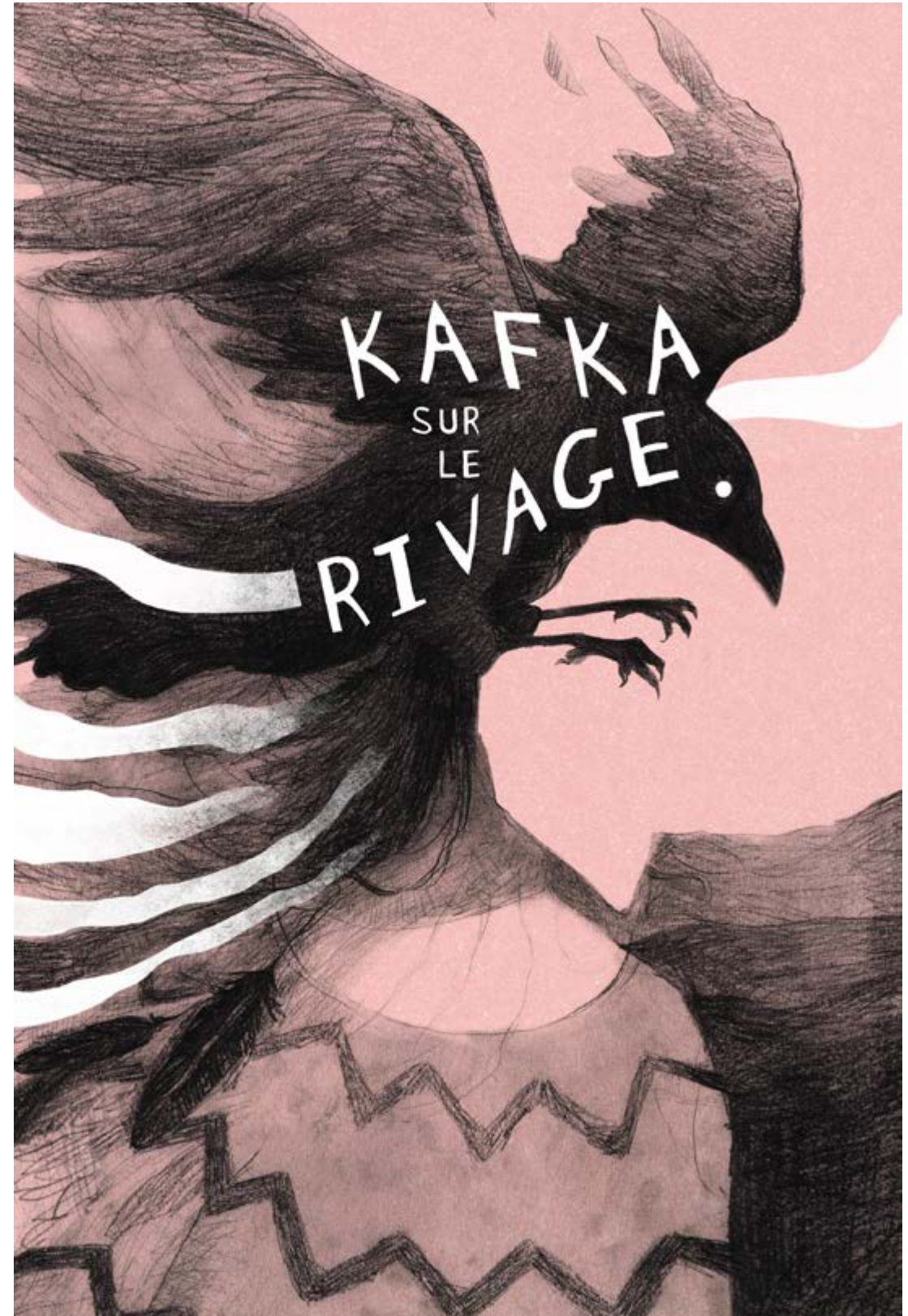
1



2



3



4

- 1, 2 - Projet de diplôme
- 3 - La Pie, mise en page projet de recueil de poème, digital
- 4 - Affiche détachable tiré d'une monographie sur Haruki Murakami, Kafka sur le rivage, projet de fin d'études

Emilie EXCOFFIER



ÉDITION MULTIMÉDIA

Mes premiers dessins ont été des gribouillis sur un placard pour imiter ma mère. Afin de cultiver cette envie de créer, de partager, j'ai quitté mes montagnes savoyardes pour l'École Emile Cohl. Pour mon projet de diplôme, je réalise l'adaptation illustrée d'un conte savoyard: 'La légende de la dent du chat'. Ces récits, de tradition orale sont peu connus hors de la Savoie. J'aime l'idée de pouvoir rendre ces histoires, didactiques, magiques et riches en rebondissements, plus accessibles. A l'aise en traditionnel et en numérique, mes aspirations tendent vers l'illustration de livres et jeux de société ainsi que la vulgarisation scientifique.

My first drawings were doodles on a cupboard door to imitate my mother. To cultivate this desire to create and share, I left my Savoyard mountains for the Emile Cohl School. For my graduation project, I have created an illustrated adaptation of a Savoyard tale: 'The legend of the cat's tooth' as these tales, based on oral tradition, are unknown outside Savoie. I love the idea of making these educational, magical stories, rich in twists and turns, more accessible. Comfortable with both traditional and digital techniques, my aspirations are to illustrate books and board games, and to do scientific popularization.

Instagram : @emiedraww
em.excoffier@gmail.com

- 1 - Illustrations pour un projet autobiographique
- 2 - Fée à l'acrylique et recherches de personnages pour mon projet de diplôme
- 3 - Paysage de montagne réalisé d'après les paroles de la chanson Jardin de Pomme
- 4 - Papier peint réalisé d'après La légende de la dent du chat

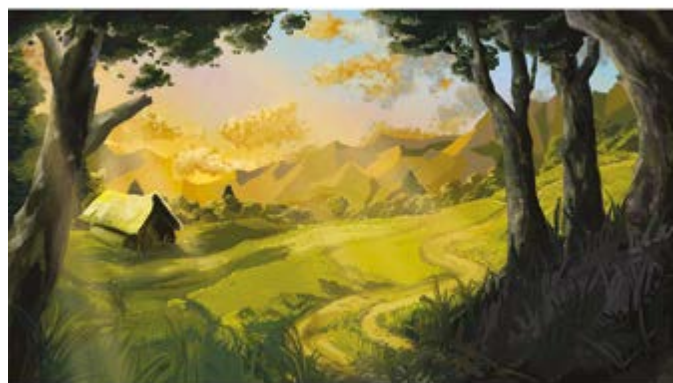
1



2



3



4

Angèle GALLAND



ÉDITION
MULTIMÉDIA

Après une formation scientifique au lycée, j'ai finalement décidé de me diriger vers des études artistiques, d'abord en animation dans une classe préparatoire. Puis, mes trois premières années à l'École Émile Cohl m'ont permis de découvrir le domaine de l'illustration et je me suis donc orientée vers la section édition multimédia. Mon projet de diplôme est un livre illustré rassemblant plusieurs mythes grecs en une histoire, racontant le voyage d'un homme parti découvrir douze monstres mythologiques. Après le diplôme, il me plairait de travailler dans des domaines comme l'illustration, le motion design, la gravure ou le web design.

After a science-oriented education in high school, I decided to pursue an artistic education. I first studied animation in Paris but then my first three years at École Émile Cohl helped me discover the illustration field and I decided to do the Master's Degree in Illustration and Multimedia. My graduation project consists of an illustrated book about Greek Mythology, telling the story of a man travelling and meeting mythological heroes and monsters in ancient Greece. Later, I would like to illustrate books but also work in other fields like motion design or web design.

angele-galland.fr

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

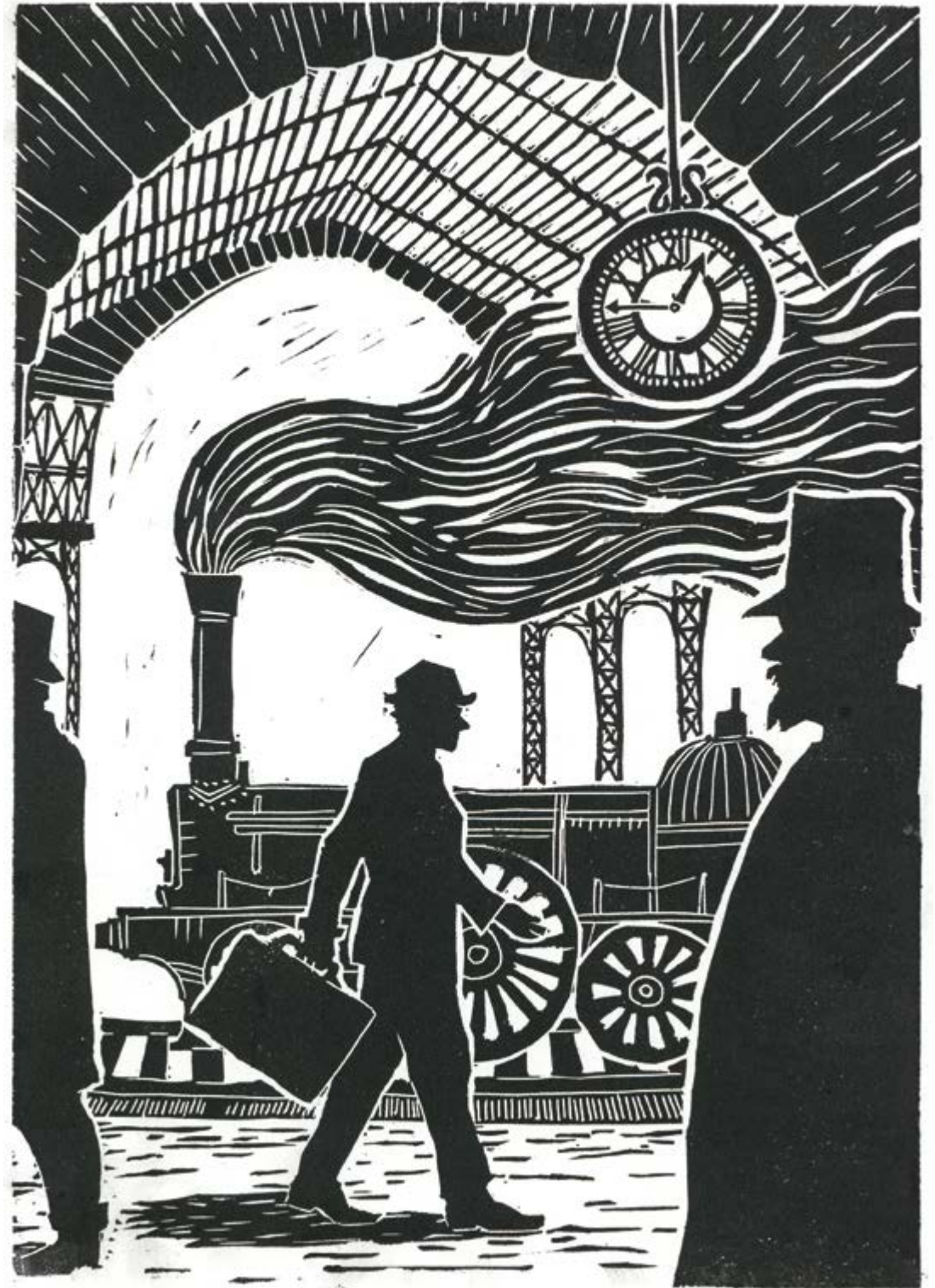
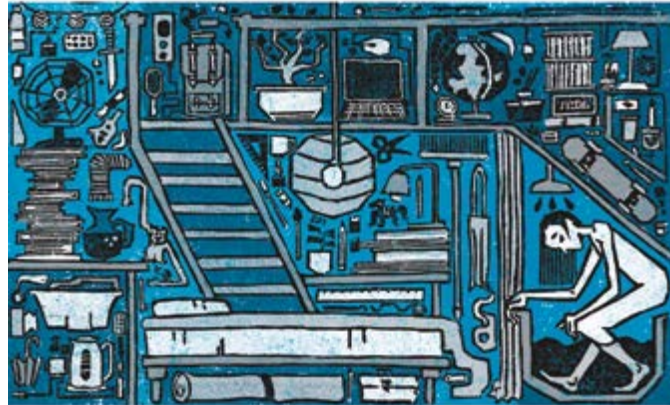
angele.galland@gmail.com

1 - Héraclès au Jardin des Hespérides

2 - J'ai peur de rentrer chez moi

3 - Au Musée des égouts

4 - La Gare Saint Lazare



**Aurélie
GEOFFRAY**



ÉDITION
MULTIMÉDIA

Dans le cadre de mon diplôme, je crée une bande dessinée qui raconte les souvenirs de mes parents pendant la guerre du Viêt Nam. À travers ce projet, je souhaite sensibiliser à l'acceptation de nos origines, à la question de la double identité, au déracinement et à l'immigration.

Depuis mon enfance, j'ai choisi de me consacrer au dessin, car je rêvais de changer le monde. L'illustration et la bande dessinée me permettent d'explorer la liberté graphique et narrative que je recherche pour exprimer mes convictions. Mon désir d'apprendre est infini, et je veux explorer toutes les formes de création.

As part of my degree, I am creating a comic book about my parents' memories during the Vietnam War. Through this project, I aim to raise awareness about the acceptance of our origins, the concept of dual identity, uprooting, and immigration. Since childhood, I have chosen to pursue drawing because I've dreamed of changing the world. Illustration and comics provide the graphic and narrative freedom I need to express my commitments. My desire to learn is endless, and I want to explore every form of creation.

aureliegeoffray.myportfolio.com
Instagram : @aureliegeoffray_
aureliehgeoffray@gmail.com

1 - Extrait d'une illustration personnelle à l'aquarelle et aux crayons

2 - Recherches de personnage pour une illustration

3 - Extrait d'une illustration personnelle

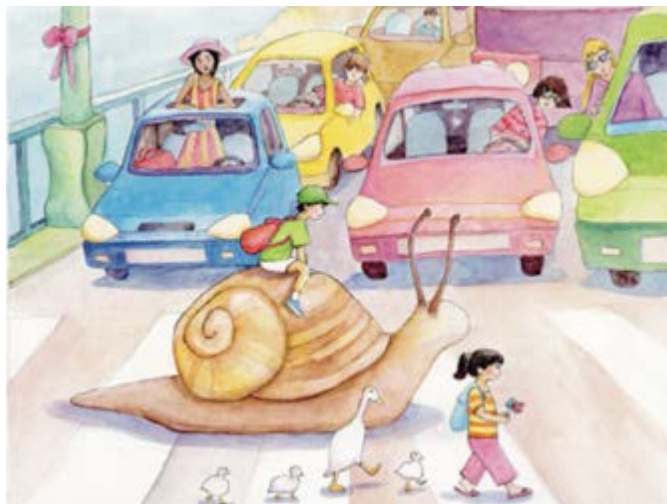
4 - Page issue de ma bd de diplôme sur les souvenirs de mes parents



1



2



3



Nathan GRANDFILS-SPEYER



ÉDITION MULTIMÉDIA

Tout au long de mon parcours d'artiste, ma passion pour la narration et l'illustration a été une force motrice qui m'a conduit à poursuivre un master à l'École Émile Cohl. Alors que j'approche de la fin de mes études, voici mon projet de master : Le Château du Crépuscule. Cette œuvre sert d'introduction aux jeux de rôle sur table, intégrant les règles de Donjons et Dragons 5e édition tout en présentant une histoire que j'ai écrite moi-même. Mon parcours artistique a toujours été étroitement lié à un amour pour l'art narratif et, à l'avenir, j'aspire à construire une carrière d'illustrateur, en explorant diverses formes de narration visuelle.

Throughout my journey as an artist, my passion for storytelling and illustration has been a driving force, leading me to pursue a master's degree at Émile Cohl School. As I near the culmination of my studies, I am thrilled to present my master's project: The Castle of Twilight. This work serves as an introduction to tabletop role-playing games, incorporating the rules of Dungeons & Dragons 5th Edition while featuring a story I wrote myself. My artistic journey has always been intertwined with the love for narrative art and looking ahead, I aspire to build a career as an illustrator, exploring various forms of visual storytelling.

Instagram :
[@nathan_grandfils_speyer](https://www.instagram.com/nathan_grandfils_speyer)
n.grandfilsspeyer@gmail.com

- 1 - Cendrebrume
- 2 - Petites Mains, Grand Cœur
- 3 - Le Chateau des Varendel
- 4 - Alphonse et le Loup



Ange HAMARD



ÉDITION
MULTIMÉDIA

Lorsque je visite le Metropolitan à New York en février 2020, je comprends devant la sculpture "Ugolin et ses fils" de J.B. Carpeaux que la création pure est le carburant qui m'alimenterait pour le restant de ma vie. À l'origine, je souhaitais faire carrière dans le concept-art comme Ralph Mcquarrie avec ses acryliques mais je me suis rendu compte durant mon apprentissage à Émile Cohl et mon passage au Musée d'Orsay, que la peinture et la sculpture sont ma réelle vocation. Peut-être que mes origines normandes me prédestinaient à suivre le chemin des peintres impressionnistes ? Quoi qu'il en soit : tant que je peux créer, alors je serai heureux.

As I was visiting the Metropolitan Museum in New York City in February 2020, I figured out while looking at J.B. Carpeaux's sculpture "Ugolino and his sons" that creation would be my main fuel for years to come. I wished to be a concept-artist like Ralph Mcquarrie with his acrylics, but while I was studying at École Émile Cohl and exhibiting paintings in Orsay Museum, I realized that painting and sculpting are my will to be. Maybe it is my Norman origins that placed me on the following path of the impressionist masters? Anyway, as long as I can make art, I will be fulfilled.

angehmr.myportfolio.com
Instagram : @enrrele
angehmr@icloud.com

1 - *Marmite du pêcheur, pommes vapeur et croûtons de rouille*, huile sur toile

2 - *180°C Chaleur Tournante*, huile sur bois

3 - *Rallye de Sanremo* - 1982, eau forte et aquateinte

4 - *La Nymphe*, sculpture sur bois



**Yunhe
HE**



ÉDITION
MULTIMÉDIA

J'essaie de représenter le monde tel que je le vois, c'est la raison pour laquelle je suis venue à Émile Cohl. Je respire l'air froid du matin tout en cherchant des couleurs réconfortantes, les fours dégagant une douce odeur et les lieux empreints d'émotions.

Mon projet de fin d'études est un livre illustré pour enfants basé sur le roman, La Maison Hantée de Virginia Woolf. Il raconte l'histoire d'un couple de fantômes qui retourne dans leur ancienne maison à la recherche de l'amour. L'architecture de la maison s'inspire du design des maisons de poupées, dans l'espoir d'apporter une sensation de chaleur et de réconfort aux enfants qui le lisent.

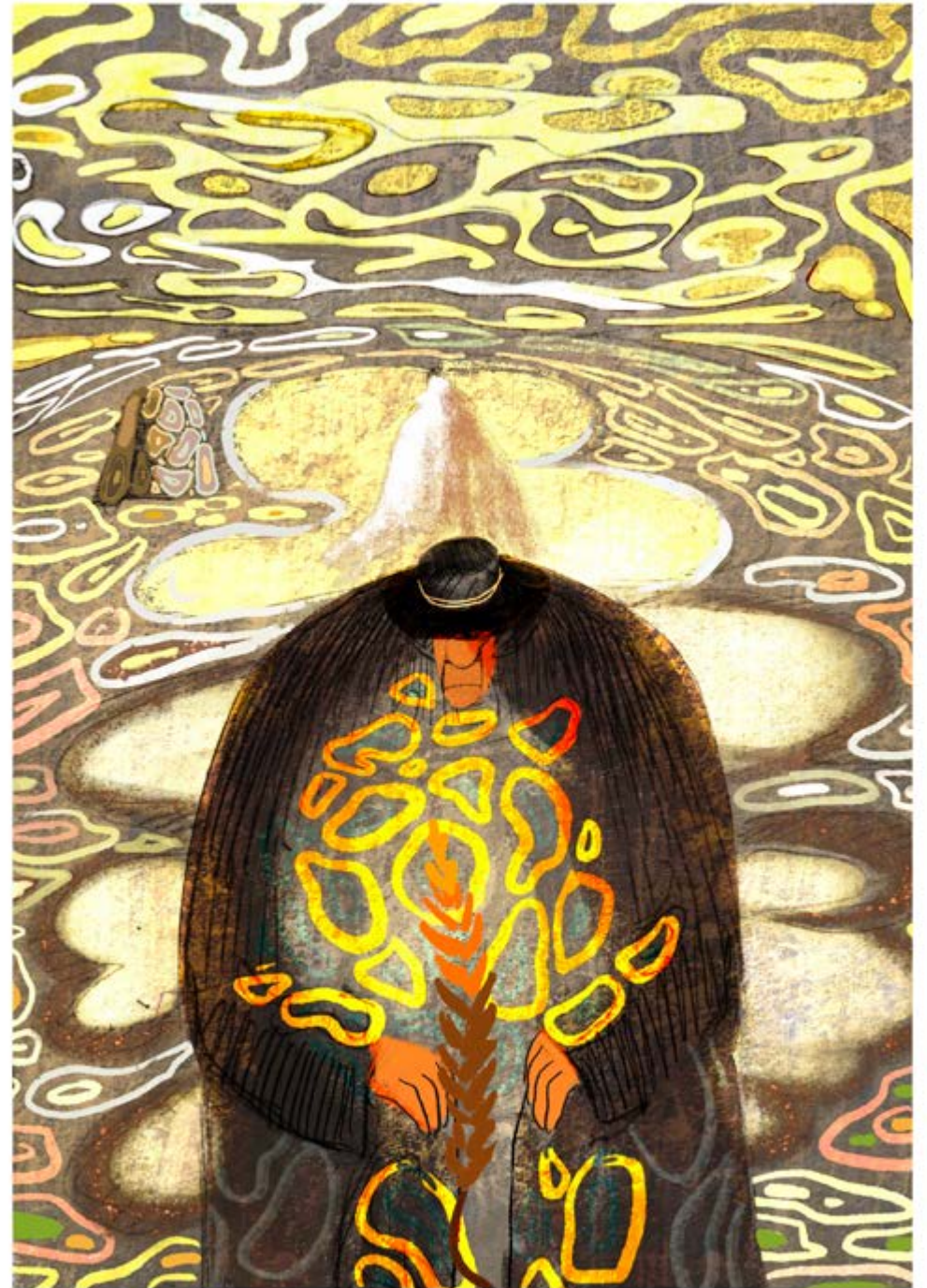
I try to depict the world as I see it, which is why I came to Émile Cohl. I breathe in the crisp morning air while searching for warm colors, fragrant ovens, and places filled with emotions.

My graduation project is a children's picture book based on Virginia Woolf's novel, A Haunted House, telling the story of a ghost couple returning to their former home in search of love. The design of the house is inspired by dollhouses, aiming to give children a sense of warmth and comfort as they read.

[x.com/pacideeee?s=21](https://www.x.com/pacideeee?s=21)
2668551532@qq.com



- 1 - Le petit chaperon rouge
- 2 - Recherche personnage
- 3 - Une maison hantée
- 4 - L'espoir



Agathe LORMANT



ÉDITION MULTIMÉDIA

Après l'obtention de mon bac scientifique, je décide de rentrer à l'Ecole Emile Cohl et d'intégrer leur section édition multimédia dans l'optique de travailler dans le monde de l'image et du dessin.

Le quotidien étant une belle source d'inspiration, il me plaît de partager les expériences et les voyages de la vraie vie. Intéressée par beaucoup de sujets, dont le domaine des sciences, j'apprécie de les rendre accessible avec mon dessin à l'aide de différents médiums. Pour mon diplôme, je réalise une vidéo de vulgarisation scientifique sur les abeilles et un livre illustré qui parle de l'alpinisme d'un point de vue spirituel.

After my scientific baccalaureate, I decided to go to Emile Cohl School and join their multimedia publishing section with a view to working in the world of images and drawing. Everyday life is a great source of inspiration, I love sharing real-life experiences and journeys. Interested in a lot of subjects, including science, I like to make them accessible through my drawings using different media. For my graduation project, I'm making a popular science video and an illustrated book about mountaineering.

agathelormant.mypportfolio.com
agathelormant@orange.fr

- 1 - Croquis préparatoire projet de diplôme, pastel & encre de chine en lavis
- 2, 3 - Illustration de mon projet de diplôme, *Le bord du monde est vertical*
- 4 - Illustration pour mon projet de diplôme, *Le bord du monde est vertical*, pastel & encre de chine en lavis



Arthur MONTERNIER



ÉDITION
MULTIMÉDIA

L'art est un moyen d'expression pour moi, relever ce qu'il se passe autour de moi sur un bout de papier est naturel. J'ai pu, grâce à Emile Cohl, apprendre à dessiner n'importe quand et n'importe quel sujet. La bande dessinée et l'illustration sont les domaines que je convoite pour la suite de mon parcours comme tout autre forme de création. Mon projet se concentre sur la situation des enfants au sein des violences conjugales dans une bande dessinée aux images reprenant l'univers marin soutenu par un témoignage. Il m'a semblé intéressant de mêler investigation et travail artistique pour mettre en lumière ces situations de détresse.

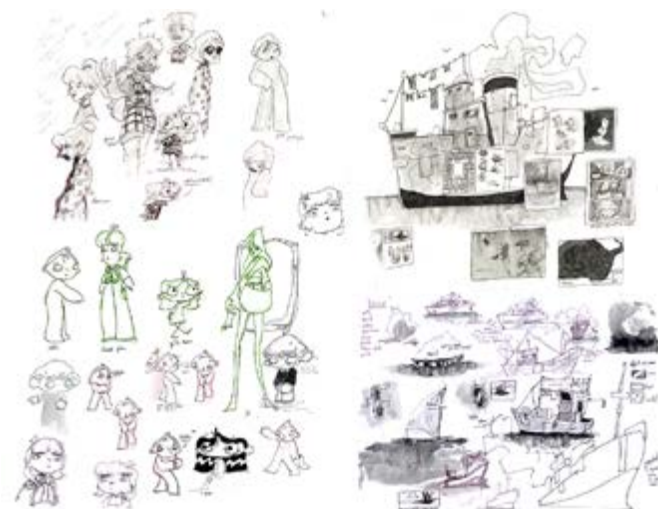
Art is a means of expression for me and recording what happens around me on a piece of paper seems natural. Thanks to Emile Cohl, I was able to learn how to draw at any time and on any subject. Comics and illustration are the areas I crave for my future journey as any other form of creation. My graduation project concentrates on the life of children, victims of domestic violence, in a comic strip with images reproducing the marine universe supported by the testimony of a boy aged 18. It seems interesting to mix investigation and artistic work to highlight this distressing situation.

arthurmonternier.myportfolio.com
Instagram : @meelantias
monternierarthur@gmail.com

1, 2 - Planches de bande dessinée issues de mon projet de diplôme

3 - Recherches de décors et personnages pour mon projet de diplôme

4 - Illustration issue de mon projet de diplôme



Augustin MOULIN



ÉDITION MULTIMÉDIA

Passionné par les bandes dessinées grâce à mon père collectionneur, j'ai voulu approfondir ma passion et à travers mes illustrations, je souhaite divertir. Cette année, je réalise un jeu de société sur l'assassinat de JFK, mêlant enquête et théorie dans un style polar des années 60. Pour recontextualiser l'époque, je crée notamment un générique inspiré de Saul Bass. Je travaille aussi sur une adaptation jeunesse, légère et comique. J'utilise diverses techniques : gouache, encre de Chine et digital. Mon objectif est de travailler dans le dessin de presse tout en explorant d'autres opportunités d'édition, par exemple, en équipe.

Passionate about comics thanks to my father, a great collector, I wanted to deepen my passion and to entertain myself through my illustrations. This year, I'm creating a board game about JFK's assassination, blending investigation and theory in a 1960s polar style. To set the tone, I design an opening sequence inspired by Saul Bass, working on a lighthearted, comic adaptation for younger audiences. I use various techniques, including gouache, Chinese ink, and digital tools. My goal is to work on editorial illustration while exploring other publishing opportunities, ideally as part of a team.

augustinmoulin.myportfolio.com

Instagram : @augue_08

augustinfau@gmail.com

1 - Illustration en digital, cartes de jeux de société

2 - Etude documentaire à la gouache sur papier tendu

3 - Illustration à la gouache sur papier tendu

4 - Illustration en digital, La cloche



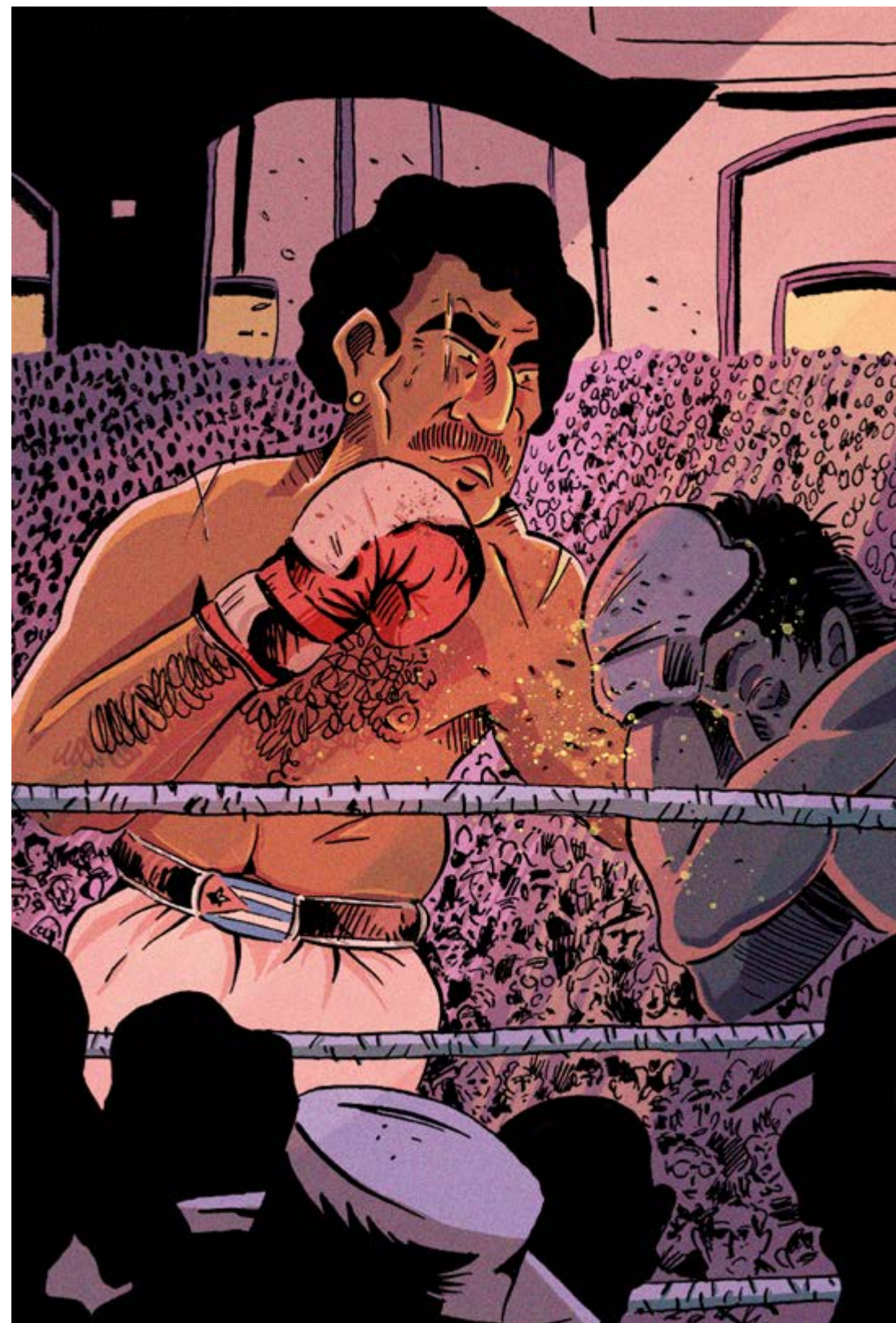
1



2



3



4

Guillaume PADILLA



ÉDITION MULTIMÉDIA

J'ai intégré l'école en 2020. Rapidement, j'ai développé un intérêt pour la narration, le storyboard et le dessin papier, concret et efficace. Faire de la bande dessinée a très tôt été mon objectif pour la suite de mon parcours. En 2024, j'ai remporté le grand prix Jeunes Talents lors du festival de BD Quai des Bulles à Saint-Malo. Mon projet de diplôme porte sur les manifestations pacifistes à la fin des années 60 aux Etats-Unis. J'y mêle mon goût pour la narration à mon attrait pour cette période de l'Histoire, tout en proposant un terrain d'entente entre les opinions extrêmes.

I entered the school in 2020, quickly developing a great interest in storytelling, storyboarding and drawing in the most expressive and efficient style possible. Drawing comics soon became my objective for my career and in 2024, I was awarded the Young Talent Award in the Quai des Bulles Festival in Saint-Malo. My graduation project is about the pacifist movements in the late 60s in the United States showing my taste for storytelling and my interest for that period in history, while offering a middle ground

Instagram : [@_gui_padilla](#)
guillaumepadilla03@gmail.com

- 1 - Double page de mon projet de diplôme *La Fleur au Fusil*. Aquarelle et crayon de couleur, retouches numériques.
- 2 - Couverture de mon projet de diplôme *La Fleur au Fusil*, première et quatrième. Aquarelle et crayon de couleur, retouches numériques.
- 3 - Deux planches de vulgarisation scientifiques réalisées dans le cadre de mon stage, exposées à la fête de la science. Aquarelle, crayon de couleur, feutre noir.
- 4 - Illustration personnelle, aquarelle et crayon de couleur.



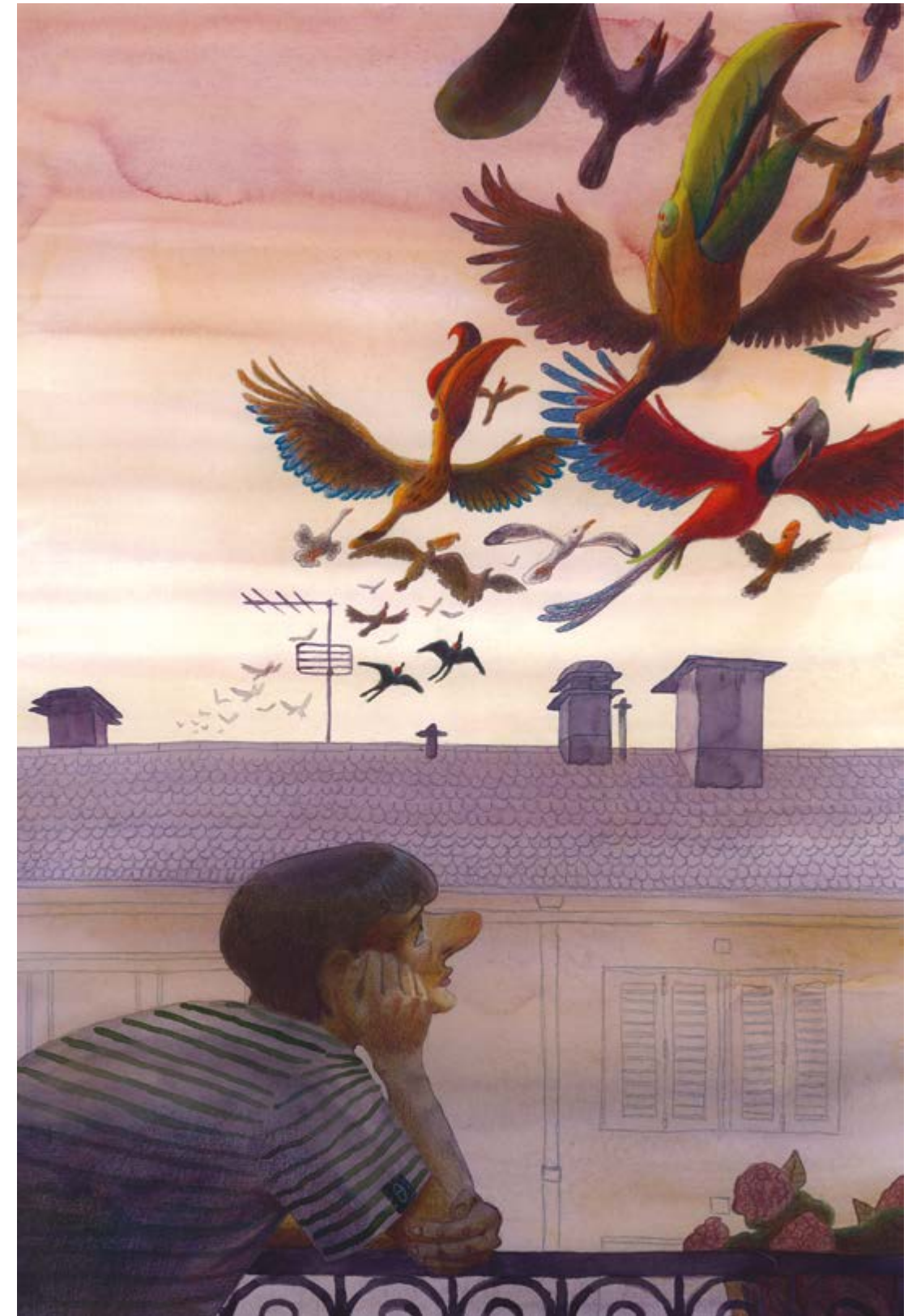
1



2



3



4

Clémence PERARD



ÉDITION MULTIMÉDIA

Après une longue hésitation entre une carrière scientifique et artistique, je rentre en 2020 à l'Ecole Émile Cohl. Je voulais raconter les histoires que j'aime grâce au dessin animé ou la bande dessinée. Finalement spécialisée en édition multimédia, je profite de ma dernière année pour adapter un de mes romans préférés, « La Passe-miroir » de Christelle Dabos, en bande dessinée. Pour allier mon attirance pour les sciences et mon amour du dessin, je souhaite travailler dans le domaine de la vulgarisation scientifique, mais aussi de l'illustration jeunesse et de la bande dessinée.

After hesitating between science and art, I chose to study at Ecole Émile Cohl as I really wanted to tell stories through animation or comics. Finally specialized in Publishing and Multimedia, I have made the most of my last year to adapt as comics one of my favorite novels, "La Passe-Miroir" by Christelle Dabos. Being in love with science and art, I would like to work on scientific popularization, but also children's books and comics.

Instagram : @clem.perard
clem.perard@free.fr



1



2



3



1, 2 : Décors pour des vidéos de motion design

3 - Illustrations autour de la mer

4 - Planche de ma BD de fin d'études

Charles PERROUD



ÉDITION MULTIMÉDIA

J'ai débuté mon parcours artistique en 2020 au sein de l'école Emile Cohl. Après trois années d'études, j'ai finalement décidé de me spécialiser dans le monde de l'édition et plus particulièrement la bande dessinée, un média qui m'a toujours singulièrement touché. J'aime la liberté et les possibilités graphiques qu'offrent la narration en cases. Mon projet de diplôme est donc une bande dessinée. On y suit l'histoire de The Rainbirds, un groupe de rock fictif dans les années 70 en Angleterre. Le récit se concentre sur les relations entre les différents membres du groupe et les événements menant à leur séparation.

I began my artistic journey in 2020 at the Emile Cohl School where I finally decided to specialize in the world of publishing and more particularly in comics, a medium that has always touched me. I like the freedom and the graphic possibilities offered by frame narration.

My graduation project is therefore a comics. It follows the story of The Rainbirds, a fictional rock band in the 70s in England and it focuses on the relationships between the different members of the group and all the events leading to their separation.

Instagram : @charles_prd_art
c.perroud2106@gmail.com



1



2



3



1 - Couverture de mon projet de diplôme The Rainbirds. Crayon, aquarelle et couleur numérique.

2, 4 - Planches issues de mon projet de diplôme The Rainbirds. Crayon, aquarelle et couleur numérique.

3 - Recherches pour mon projet de diplôme The Rainbirds. Aquarelle.

Julien RIBOT

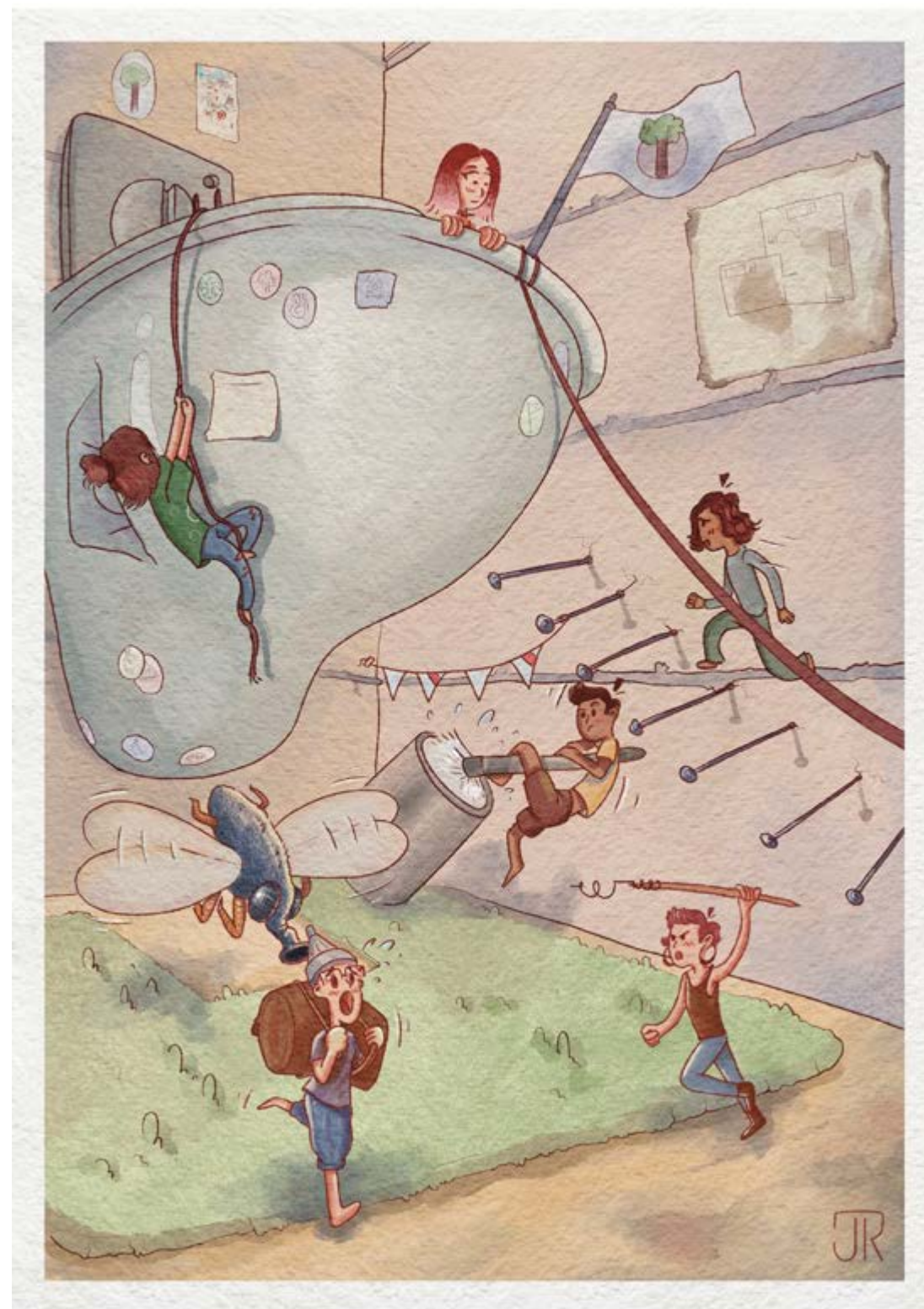


ÉDITION MULTIMÉDIA

La diversité des techniques au sein de l'École Emile Cohl m'a beaucoup attiré. C'est ce qui m'a permis de faire ce choix parmi d'autres écoles ne faisant que de la bande dessinée. Mon projet de diplôme est une BD jeunesse de type aventure fantastique, avec un style cartoon dessiné numériquement. Je compte travailler dans divers projets comme pour l'agence Primum Non Nocere qui m'a beaucoup appris et travailler sur mes BD à côté, pour pouvoir être édité. Le format Webtoon me séduit aussi, c'est un bon moyen pour gagner de la visibilité et, plus tard, avec des années d'expérience, devenir professeur.

The polyvalence of the techniques at Emile Cohl attracted me and helped me choose between other schools doing only comic books, for example. My graduation project is a comic book, a fantastic adventure type with a « cartoon » style, digitally illustrated. I plan to work both on various projects such as the ones for the agency Primum Non Nocere which taught me a lot but also work on my comic books aside. The Webtoon format particularly charmed me and it's a good way to gain more visibility. Later, with years of experience and practice, I want to be a teacher.

Instagram : [julien.ribot.art](https://www.instagram.com/julien.ribot.art)
kirshown.sraw@gmail.com



1, 2 - Pages de ma BD de fin d'études

3 - Illustration de la nouvelle Le K

4 - Illustration pour le concours de Bologne

Sarah SANAMANE



ÉDITION
MULTIMÉDIA

J'ai toujours aimé raconter des histoires, par le texte mais aussi les images. C'est cette volonté de faire rêver les gens à travers le dessin qui m'a poussée vers Cohl, puis à écrire ma propre histoire pour le projet de diplôme. « Jusqu'à l'aube » est une histoire d'amitié dans un monde fantastique, onirique et coloré. Dans ce conte jeunesse, il n'y a pas d'antagoniste. L'enjeu principal vient de la difficulté de communiquer du personnage principal. La peur de l'inconnu étant une anxiété universelle, il me tenait à cœur de traiter de cette problématique en espérant qu'elle puisse raisonner à travers les petits mais aussi les grands.

I've always loved telling stories, within words and pictures. The will to make people dream through drawing brought me to Cohl, and further to write my own scenario for my graduation project. "Until dawn", is a friendship tale in a fantastic, poetic and colorful world. In this children's book, there is no antagonist, and the main stake comes from the main character's difficulty of communication. The fear of the unknown is a universal anxiety, and it was very important for me to talk about this problematic, hoping to reach both kids and adults.

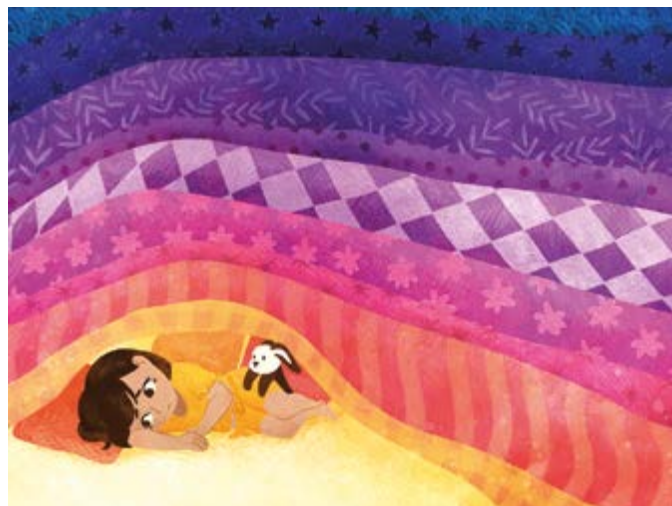
Artstation : [sarahsanamane](https://www.artstation.com/sarahsanamane)
sarah.sanamane@gmail.com

1 - *Mathilde et son doudou* - Projet de livre illustré numérique

2 - *Conte de lune* - Livre illustré adaptant un conte africain anonyme - Gouache et crayon de couleur

3 - *Les aventures de Mimir* - Série d'illustrations personnelles numériques

4 - *Jusqu'à l'aube* - Extrait du projet de diplôme - Numérique



1



2



3



4

Laetitia STAUFFER



ÉDITION MULTIMÉDIA

J'ai grandi en Suisse, attirée par la beauté de la nature et les animaux, mais aussi par les images. C'est durant mon master à l'École Emile Cohl que j'ai véritablement découvert le livre illustré et l'infini des possibilités qu'il offrait. Mon projet de diplôme, un album jeunesse dont j'ai écrit le texte, aborde les thèmes de la découverte et de la confrontation à l'autre. À travers un style de dessin assez simple, je souhaite proposer des images riches en narration tout en laissant une porte ouverte à l'imagination. Par la suite, je pense continuer à explorer le monde de l'édition et de la presse mais je suis ouverte à d'autres domaines.

I grew up in Switzerland, attracted by the beauty of nature and animals, but also by images. It was during my master's degree at Emile Cohl School that I really discovered illustrated books and the infinite possibilities they offered. My graduation project, a children's album for which I wrote the text, tackles the themes of discovery and confrontation with others. Using a fairly simple drawing style, I want to create images that are rich in narrative while leaving the door open to the imagination. In the future, I plan to continue exploring the world of publishing and the press, but I'm also open to other fields.

Instagram : @laetitiastauffer
 staufferlaetitia@gmail.com

- 1,2 - Projet de diplôme
- 3 - Projet de livre illustré
- 4 - Papier peint d'après le conte *Les fleurs de la petite Ida*



**Timothée
TOSTIVINT**



ÉDITION
MULTIMÉDIA

Ayant commencé mes études à Emile Cohl en septembre 2020, j'ai toujours tenu à orienter mon apprentissage vers une approche personnelle et sensible. Que ce soit à travers l'illustration, la bande dessinée ou la peinture, l'étude de mes points forts et faiblesses m'a permis de créer une empreinte qui me ressemble.

Les émotions ressenties grâce à la poésie qui plane sur son œuvre m'ont permis de porter mon choix sur mon projet de diplôme : une biographie de l'écrivain Alain-Fournier en bande dessinée. J'ai pour cela construit une narration basée sur des choix personnels, dressant un portrait fidèle à l'idée que je me fais de cet homme.

Having started my studies at Emile Cohl in September 2020, I have always looked forward to driving my learning towards a personal and sensitive approach. Whether through illustration, comics or painting, being self-aware of my strengths and weaknesses allows me to create an imprint that looks like me. The vivid emotions felt through the poetry that hovers his work has allowed me to make my choice on my graduation project: Alain-Fournier's biography in comic strip. For this I have built a narrative based on personal choices, creating a portrait faithful to the idea that I make of this man.

Insta : @nuage.tombe
timotheetostivint@gmail.com

1, 2, 3 - Double page de bande dessinée
issue de mon projet de diplôme ;
crayon, fusain, couleur numérique
4 - Couverture de mon projet de diplôme ;
crayon, fusain, couleur numérique



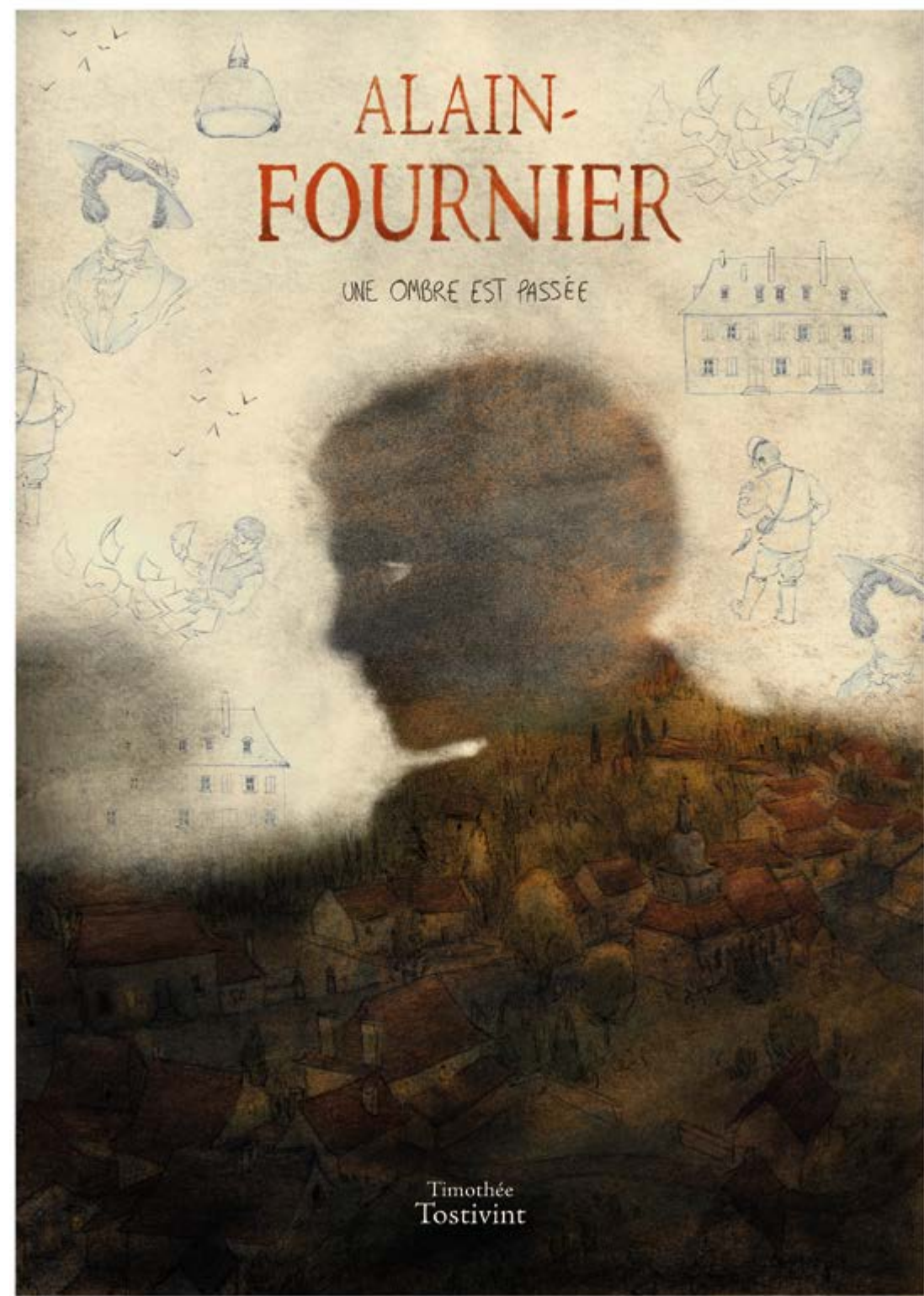
1



2



3



139

4

Shi-Yung WANG



ÉDITION MULTIMÉDIA

Rêvant de devenir une bonne narratrice et une poétesse visuelle, j'ai choisi de rejoindre l'École Émile COHL après mon baccalauréat des beaux-arts à Taiwan. C'est vraiment une très bonne décision, parce qu'ici mes compétences en dessin et ma manière de penser se sont développées professionnellement. Mon projet de fin d'études est un livre illustré dédié aux frères et sœurs des enfants à besoins spéciaux qui sont souvent négligés dans la famille. J'aime utiliser des métaphores poétiques dans mes illustrations pour dépeindre des émotions délicates. J'espère que ce livre illustré apportera du réconfort et du soutien aux lecteurs.

Dreaming of becoming a good storyteller and a visual art poetess, I chose to join Emile COHL after my fine arts baccalaureate in Taiwan. It was definitely a wonderful decision as here my drawing skills and my way of thinking have improved professionally. My graduation project is an illustrated book which is dedicated to exceptional children's siblings who are often overlooked within the family. I love to use poetic metaphors in my illustrations to portray delicate emotions and my hope is that this book will offer comfort and support to its readers.

Instagram : [@wang_shiyung](https://www.instagram.com/wang_shiyung)
shiyung904@gmail.com

1, 2, 4 - Planches finalisées issues de mon projet de diplôme

3 - Extrait de mon projet de diplôme



1



2



3



4

**Marie
ZDZIAREK**



ÉDITION
MULTIMÉDIA

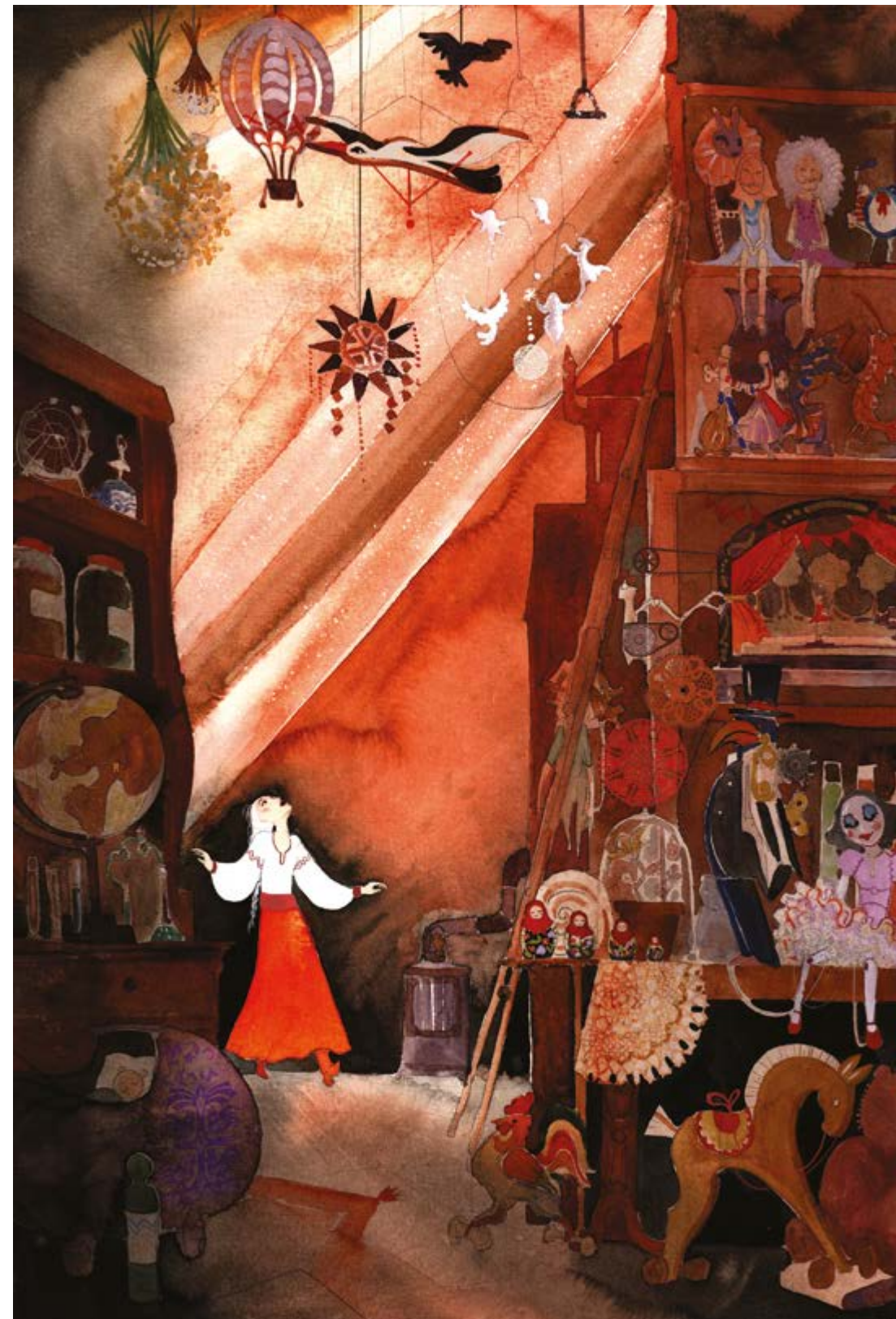
J'ai passé beaucoup de temps à jouer, créer et observer les petites choses quand j'étais petite. Cela m'attire toujours dans mon travail : j'aime jouer avec les petits détails qui paraissent insignifiants, m'amuser à mixer plusieurs techniques (l'aquarelle avec le digital, les crayonnés avec du découpage papier, etc.), ou discrètement glisser dans mon travail des détails de ma vie réelle : des motifs folkloriques polonais ou des lieux ou objets de mon quotidien en leur donnant un air plus enchanteur. Je voudrais pouvoir faire quelque chose de très manuel et polyvalent dans ma vie professionnelle, qui utilise plusieurs techniques de création.

I spent a lot of time playing, creating and observing tiny things when I was young. I still do so in my today's work : I like playing with little details, even if they seem insignificant, enjoying mixing various art techniques (watercolor with digital painting, sketching with paper cutting, etc.), or discreetly slipping some details from my real life into my work : some Polish folkloric patterns or locations and objects from my daily life, giving them a more enchanting aspect. I would like to be able to practise various manual art techniques in my professional life, to become polyvalent.

Instagram : @maz.graph
marie.dessin2@gmail.com

1, 2, 3 - Doubles-pages issue de mon projet éditorial Krakow

4 - Illustration issue de mon projet de diplôme Coppélia



1

2

3

142

143

TRAVAUX DE 5^e ANNÉE

2024-2025



CYCLE 2

JEU VIDÉO

Hugo ANGOT



JEU VIDÉO

Passionné par les visuels et les jeux, j'ai d'abord exploré les techniques traditionnelles, comme les crayons de couleur, avant de me diriger vers un master de jeux vidéo. J'ai intégré ces compétences avec celle de 3D dans mon projet de fin d'études, inspiré du Sokoban. L'histoire suit un nouvel élève développe une amitié et aide son ami subissant une crise d'anxiété, dans un univers de maquettes en carton et de papier découpé, apportant légèreté au sujet. Après mes études, je souhaite rejoindre un studio indépendant pour travailler sur des projets humains de jeux vidéo ou de jeux de société.

Passionate about visuals and games, I started discovering traditional methods like colored pencils before starting a Video Game Degree. I've used these skills with my 3D expertise in my graduation project inspired by Sokoban games. My story follows a new student developing friendships and helping him during an anxiety attack. It is presented in a papercraft model with cut paper, bringing lightness to the subject. After my studies, I would like to join an independent studio to work on human-centered projects for video or board games.

Artstation : [hugoangot](https://www.artstation.com/hugoangot)
angothugopro@gmail.com

- 1 - *École en Carton* – Projet de diplôme : Recherches / Characters designs
- 2 - *Brigand* – Travail personnel : Environnement 2D
- 3 - *Rough* – Travail de groupe : Key art
- 4 - *École en Carton* – Projet de diplôme : Key art / Environnement en vue de jeu 3D



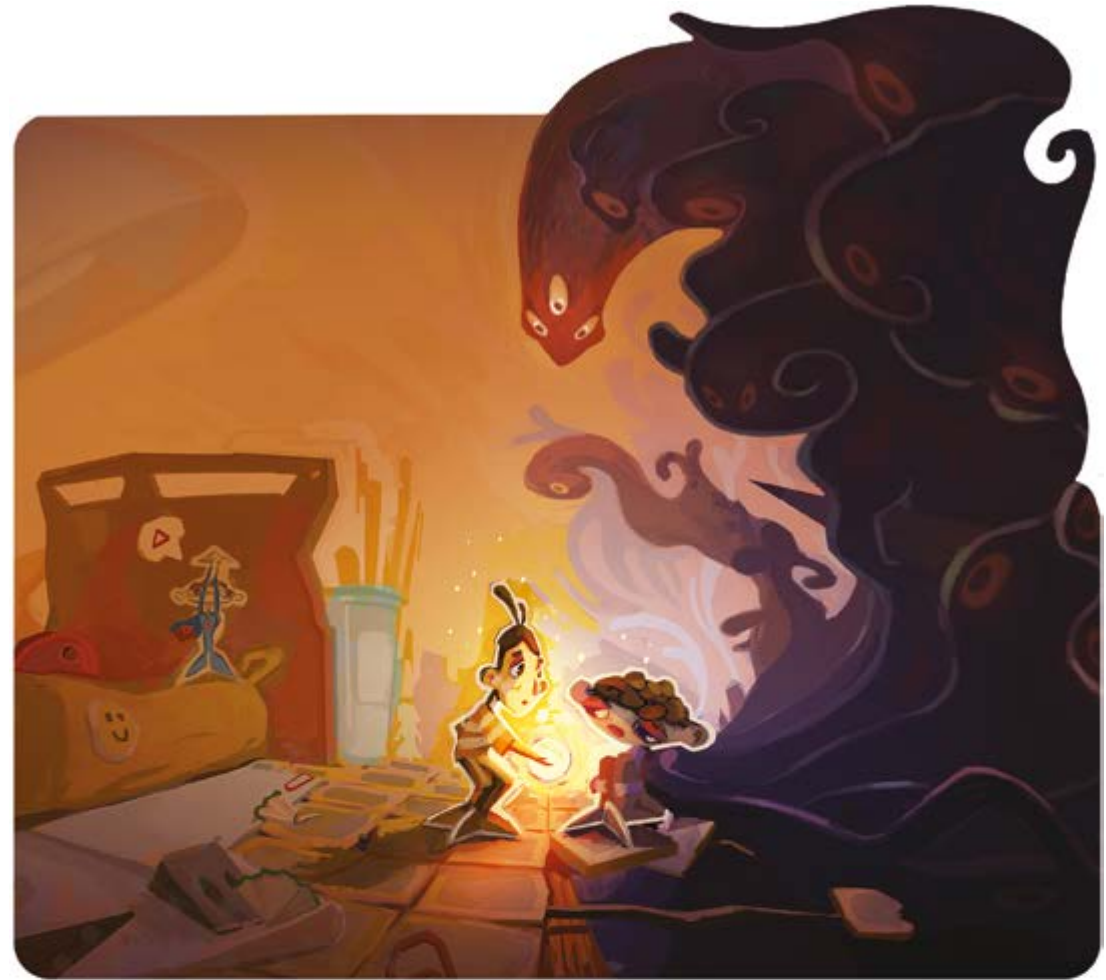
1



2



3



147



4

Antoine BEDRY



JEU
VIDÉO

J'ai rejoint Emile Cohl pour faire de l'animation, mais durant mes études dans l'école, je me suis beaucoup intéressé à la complexité venant de la création d'un jeu vidéo. Emile Cohl m'a permis de faire un jeu en travaillant dans tous les domaines du jeu. Ainsi, j'ai voulu en réaliser un qui m'intéresserait d'un point de vue technique et artistique. C'est comme ça qu'est né "Language", un jeu de traduction de langue alien dans un monde tout aussi alien. Il est composé de nature variée et de créatures quasi-fantastiques. J'aime autant la 3D que la 2D et m'intéresse beaucoup au game design et j'aime explorer de nouveaux domaines et idées.

I entered Emile Cohl to do animation, however, throughout the years, I became interested in the complexity coming from the making of a games. Emile Cohl allowed me to make a video game while working in all its domains. Therefore, I created one that interests me from a technical and artistic standpoint. That's how « Language » was created. It's a game about translating an alien language into a world as alien, a world full of nature and fantastical creatures. I love 3D as much as 2D, and I'm interested in game design and exploring new domains and ideas.

Artstation : [antoinebedry](#)
antoine.bedry@gmail.com

- 1 - Portrait Perso, *Parle*, projet de diplôme, charater design
- 2 - Props, *Parle*, projet de diplôme
- 3 - Station Essence, projet perso
- 4 - Frog, *Parle*, projet de diplôme, render de créature 3D



1



2



3



149

Domitille CALEMARD



JEU
VIDÉO

Il y'a quelque temps j'étais loin d'envisager le domaine du jeu vidéo comme carrière. Pourtant me voici en fin de Master à Cohl après des années de travail et d'apprentissage enrichissant.

J'ai choisi de m'orienter vers le jeu vidéo, car il possède une interaction avec le joueur que je ne retrouve pas dans d'autres médias.

J'adore les mondes colorés et fantastiques, j'ai donc voulu faire mon projet sur la poésie, et ai imaginé une série de jeux courts sous forme de plateformes collaboratifs 2D accessibles à tous les âges sur les fables de La Fontaine. J'ai choisi pour ma démo une des fables : "Le Corbeau et le Renard."

Not so long ago I would have never imagined the field of video games as a career prospect. Yet here I am in my last year of my Master's Degree in Video Games at Cohl, after years of work and fruitful learning.

I chose this specialization because of its interactivity with the player you just can't find in other media.

I love colorful and fantastic worlds; hence I decided to orient my personal project towards poetry, more precisely Lafontaine fables. I conceptualized a short video game series of 2D collaborative platformers for all ages and selected "The Crow and the Fox" as the fable for my demo.

ArtStation : [solisi](https://www.artstation.com/solisi)

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

domi.calemard@gmail.com

1 - *Le Corbeau et le Renard* - Concept Art

2 - *Domi in a bottle* - illustration

3 - *Petite chambre sur Blender*

4 - *Le Corbeau et le Renard* - Key Art



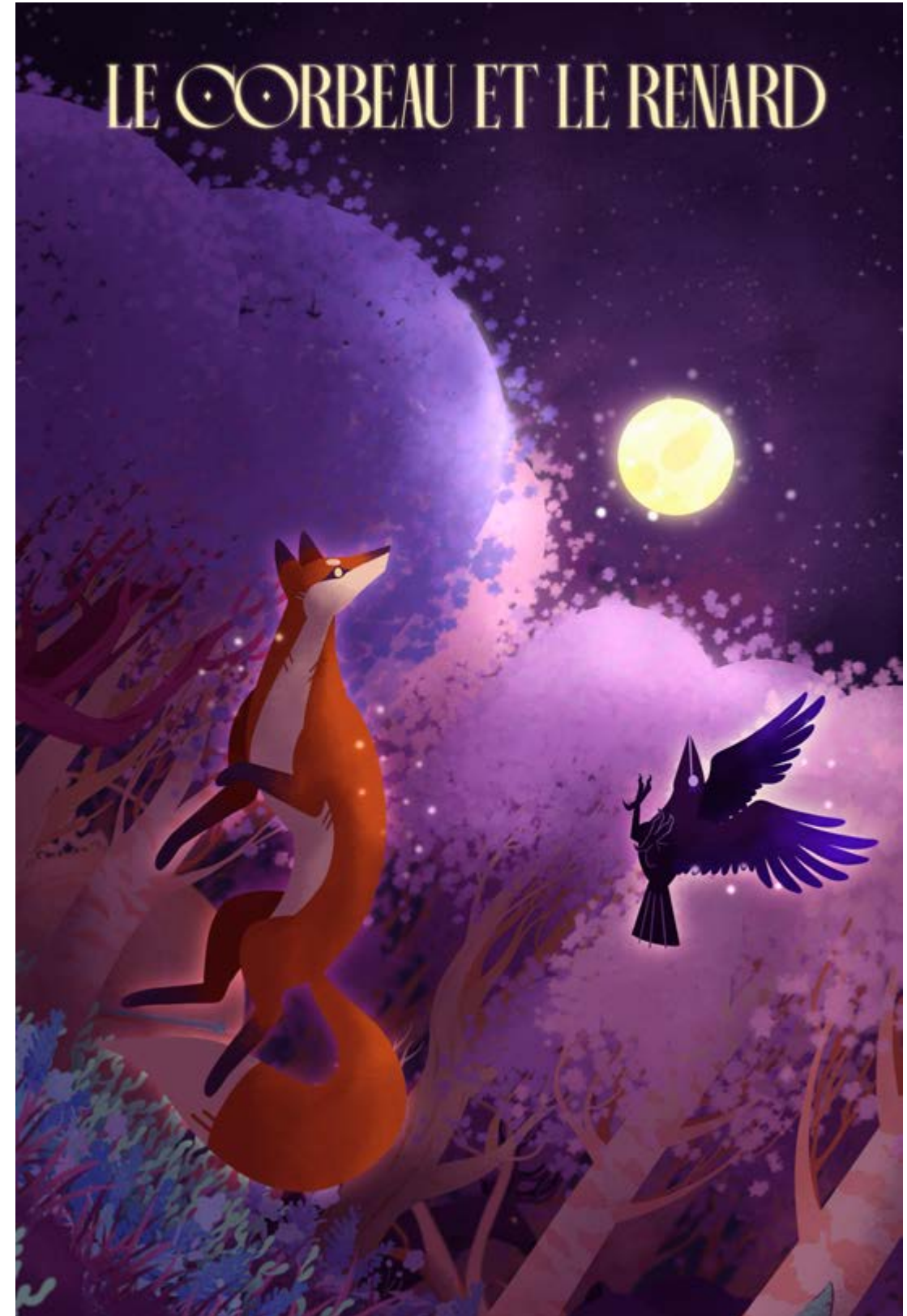
1



2



3



151

4

Théo COURSIER



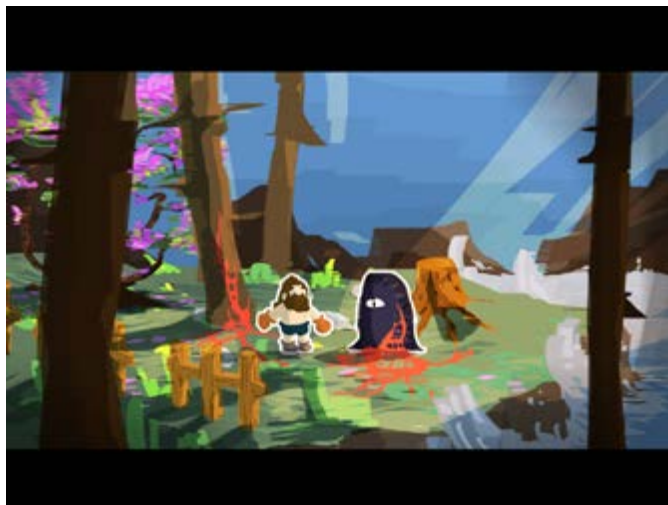
JEU
VIDÉO

En 2018, après une JPO pendant laquelle j'ai pu discuter avec Mr Rivière et malgré le nombre incalculable d'écoles d'arts présentes ce jour-là, mon père m'a dit : "C'est celle-là." Jouant beaucoup aux jeux vidéo et appréciant l'art de manière générale, cette voie professionnelle m'est apparue évidente. J'aime travailler à l'instinct et produire avec mes émotions et ressentis. Dans mon projet de diplôme, naviguer entre l'abstrait de l'art et la rigueur du jeu vidéo me paraît nécessaire et évident. J'aspire à toucher à beaucoup de domaines dans le monde professionnel, et à créer des histoires pour que les gens ressentent de nouveaux sentiments.

In 2018, after attending an open day when I had the chance to speak with Mr. Rivière and despite the countless art schools present that day, my father told me: «It's this one.» Having spent a lot of time playing video games and appreciating art in general, this career path seemed obvious to me. I enjoy working instinctively and creating based on my emotions and feelings. In my graduation project, navigating between the abstract nature of art and the rigor of video games seems both necessary and obvious. I aspire to explore many fields in the professional world and create stories that make people feel new emotions.

Artstation : [theocoursier](#)
Instagram : [@artistetheo](#)
theocoursier@gmail.com

- 1 - Recherches character design pour différents projets
- 2 - Environnement 3D pour un projet de groupe *Pitchoon*
- 3 - Recherche environnement 2D pour le projet de diplôme *IRA*
- 4 - Recherche "maquette" de jeu pour le projet de diplôme *IRA*



Corentin DECORZENT



JEU
VIDÉO

Avant d'arriver à l'école Emile Cohl, je traversais une période difficile, autant sur le plan personnel que professionnel. L'art m'a permis de retrouver un équilibre et une direction, en me donnant un moyen de m'exprimer et de me reconstruire. Grâce aux projets individuels, j'ai l'opportunité de travailler sur différentes facettes de la création, comme le dessin numérique, l'animation 3D et la modélisation. Mon objectif est de créer des univers immersifs où les joueurs peuvent voyager et évoluer, des mondes qui les captivent et leur donnent envie de s'y perdre, de les explorer à fond et d'y laisser leur empreinte.

Before joining Emile Cohl School, I went through a tough period, both personally and professionally. Art helped me find balance and direction, giving me a way to express myself and rebuild. Through individual projects, I have the opportunity to work on different aspects of creation, such as digital drawing, 3D animation, and modeling. My goal is to create immersive worlds where players can travel and evolve, worlds that captivate and make them want to get lost in, fully explore, and leave their mark on.

ArtStation : [Corentin Decorzent](#)
decorzent.corentin@gmail.com

- 1 - Concept art, station essence constructiviste
- 2 - Concept art, portail dimensionnel art déco
- 3 - Character design, sociere.s vaudou avec sa créature
- 4 - Key Art pour le projet de fin d'études



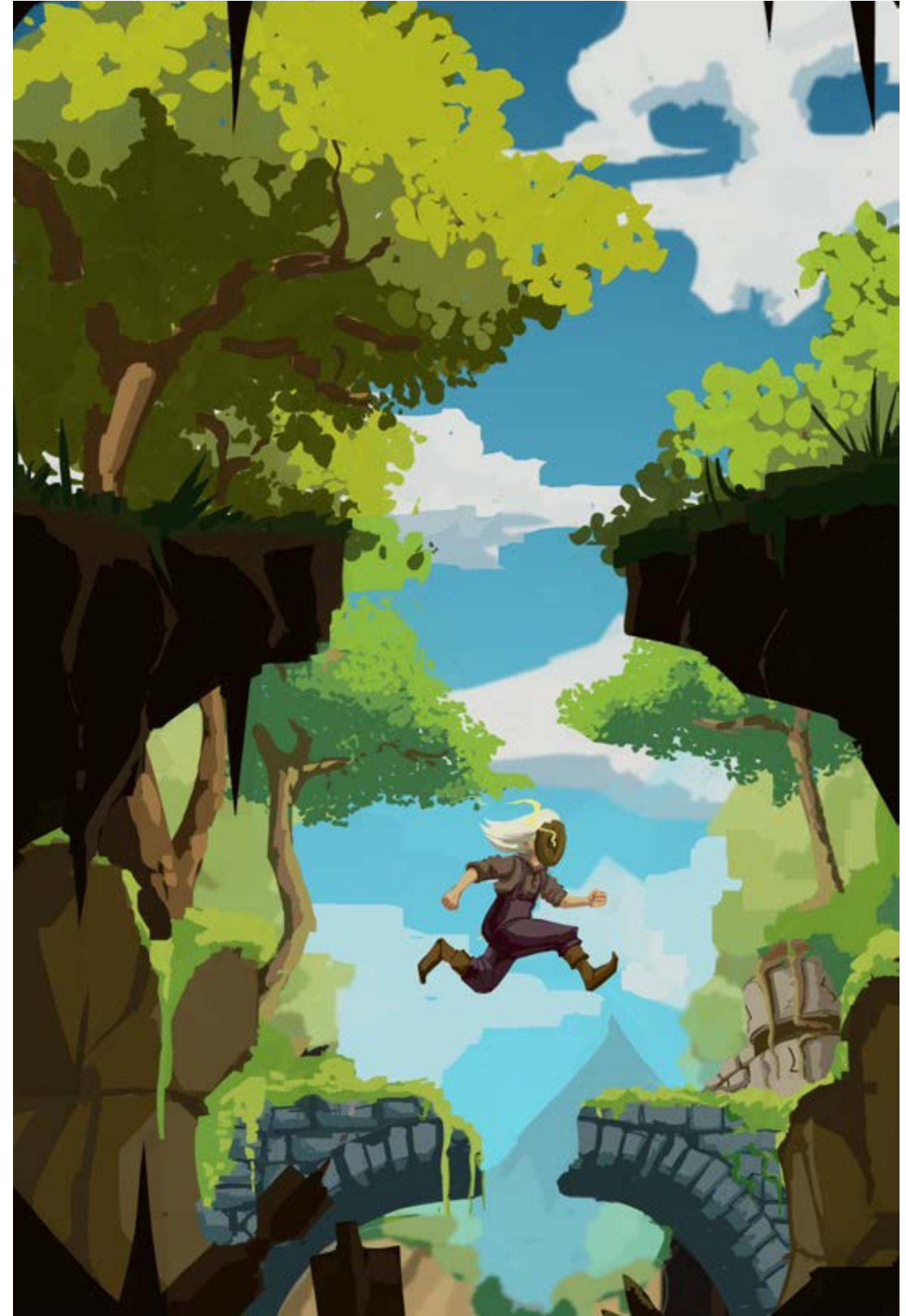
1



2



3



4

154

155

Anaïs IDOUX



JEU VIDÉO

Bercée par les livres, l'animation et le jeu vidéo, j'opte pour un Bac littéraire/histoire de l'art, et entre à Emile Cohl pour me permettre de mettre en image les histoires qui me touchent. Inspiré du mythe de Babel, mon projet tend à raconter la rédemption d'un homme à travers la redécouverte de son royaume. Entre mythe et psyché, la 3D me permet de rendre plus sensible mon univers auquel j'apporte un soin tout particulier. Je suis très intéressée par la conception d'environnement tant 2D que 3D. J'aime porter mon idée jusqu'à son stade finale. Je souhaiterais travailler pour le divertissement, je suis autant passionnée d'animation, que de jeux.

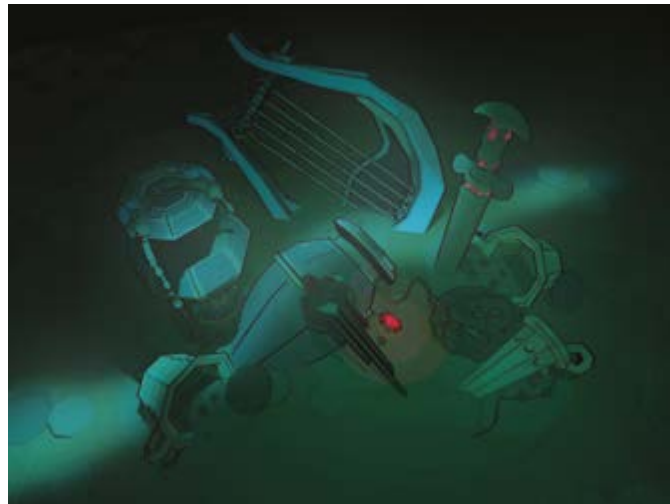
Cradled by books, animation and video games I opted for a bachelor's degree in literature, speciality art history, then I came to Emile Cohl to give an image to the stories that I love so much.

« Exuvia » inspired by the myth of Babel tells the redemption of a man with his universe through the rediscovery of its kingdom. Between myth and psyche, 3D allows me to give more sensitivity to my world, which I take special care of.

I'm very interested to craft 2D and 3D environment. I love being able to take my idea to its finale stage. I would like to work for entertainment, I am as passionate about animation as games.

anidou.x.artstation.com
anais.idoux@gmail.com

- 1 - Diorama Props in game - [Babel](#)
- 2 - Props - [Babel](#)
- 3 - Design et model 3D Boss - [Babel](#)
- 4 - In Game screenshots and concept



Anatole LACHENY



JEU VIDÉO

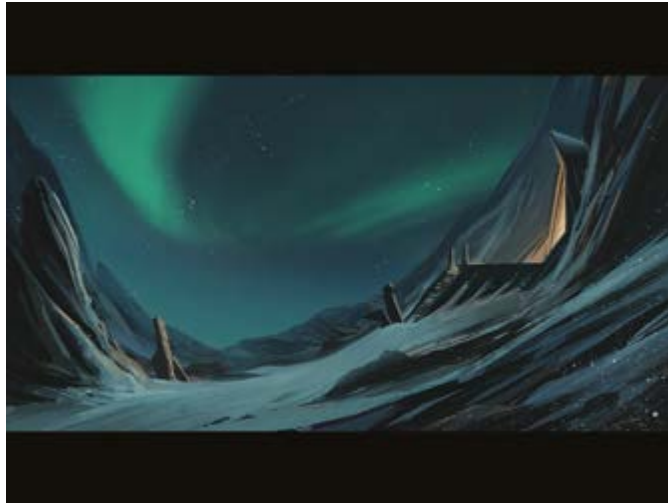
Après un passage aux beaux-arts et plusieurs expériences professionnelles, je décide de rejoindre Emile Cohl pour perfectionner et affirmer mon dessin. La section jeu vidéo a attiré mon attention par l'ensemble des étapes qu'un tel média réunit. Ce qui se construit autour des personnages me fascine, du concept à la réalisation 3D. Pour mon projet de diplôme, je choisis d'adapter : « La nuit des temps » de René Barjavel, dans un FPS mêlant survie et aventure. À la sortie de l'école, je suis prêt à plonger dans l'univers d'un studio de jeu vidéo et à rejoindre une équipe en tant que concept-artist, prêt à donner vie à des mondes imaginaires !

After passing through an art school and several professional experiences, I decided to enroll at Emile Cohl to improve and affirm my drawing skills. The video game section caught my attention because of all the stages that such a medium brings together. Everything that is built around characters fascinates me, from concept to 3D realization and for my Master's project I chose to adapt the novel The Ice People by René Barjavel, in an FPS mixing survival and adventure. I am ready to dive into the world of a video game studio and join a team as a concept artist, eager to bring imaginary worlds to life!

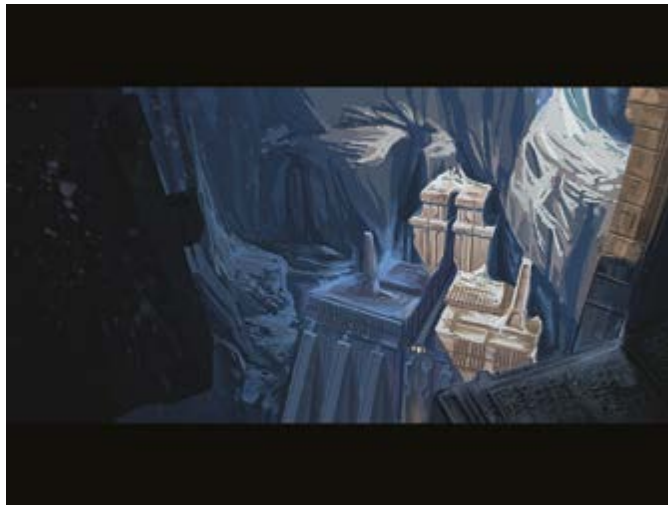
anatolelacheny.artstation.com
Instagram : [@anatole_lacheny](https://www.instagram.com/anatole_lacheny)
anatolelacheny@gmail.com

1, 2, 3 - Recherche de décors pour projet de fin d'études : *Out Of Time*

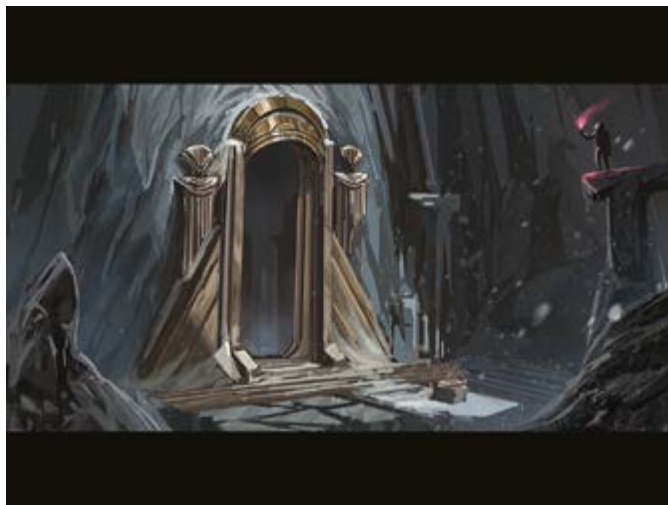
4 - La Sentinelle, ennemi principal du projet de fin d'études : *Out Of Time*



1



2



3



4

**Lucas
LASSONNERY**



Après avoir travaillé 3 ans en tant qu'ingénieur chercheur en calcul de structures métalliques, j'ai ressenti le besoin d'intégrer davantage de créativité à mon quotidien. Ma reconversion à Emile Cohl m'a offert une base artistique solide, et le master en jeux vidéo m'a permis d'allier exigence technique et sensibilité créative ; concevoir avec la rigueur d'un ingénieur, rêver avec la liberté d'un artiste. Cette complémentarité guide aujourd'hui ma manière d'aborder chaque projet.

After working for three years as a research engineer in metallic structural analysis, I felt the need to bring more creativity into my daily life. My career change to Emile Cohl provided me with a solid artistic foundation, and the master's program in video games allowed me to combine technical precision with creative sensitivity ; to design with an engineer's rigor and dream with an artist's freedom. This balance now guides the way I approach every project.

Artstation : [lucas733](https://www.artstation.com/lucas733)
lucas_lassonnery@hotmail.com



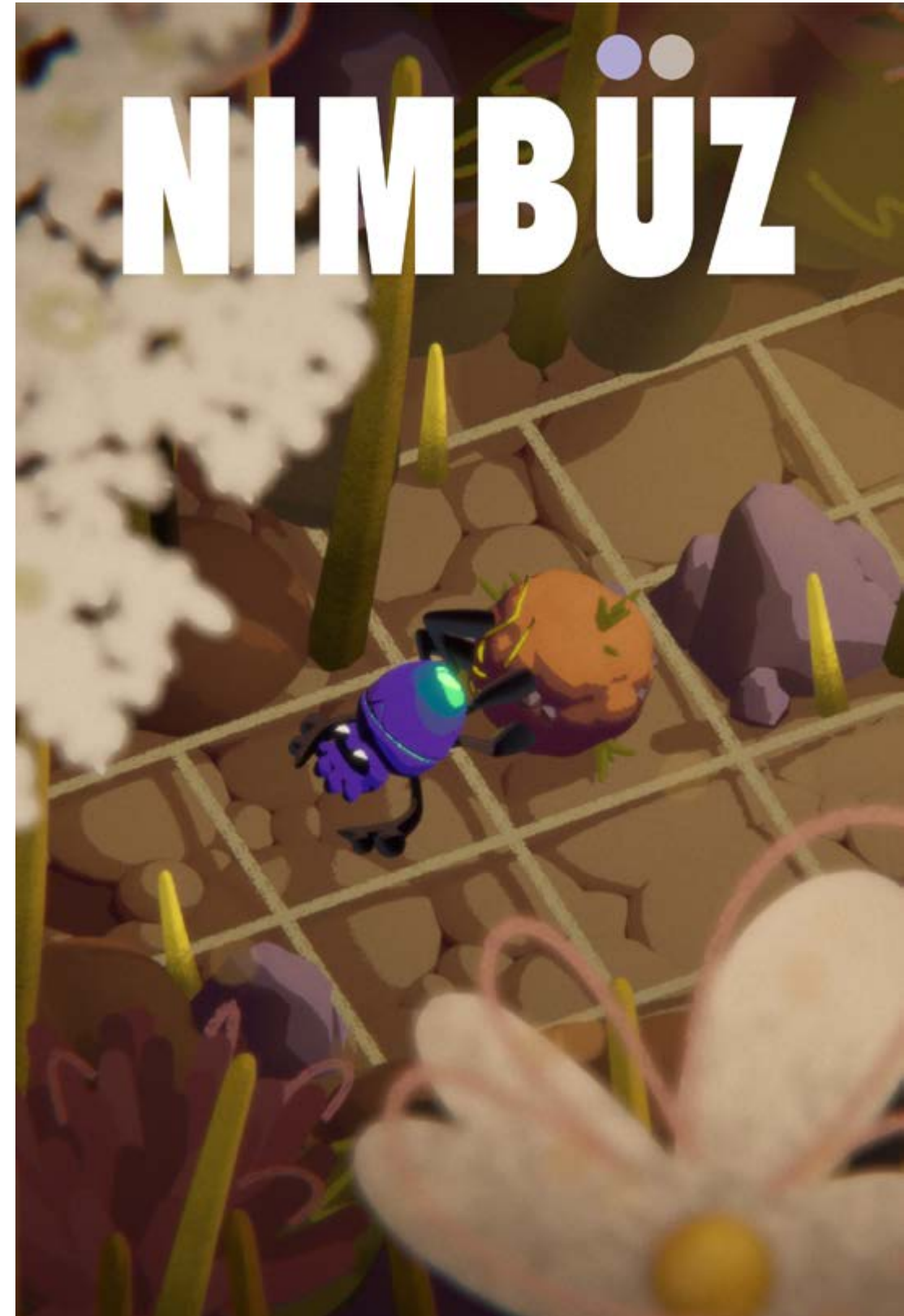
1



2



3



4

1, 2 - *Nimbüz* - Concept art
 3 - *Nimbüz* - Recherches bouse/bousier
 4 - Projet de diplôme *Nimbüz*

**Louise
LETZELTER**



JEU
VIDÉO

Quand j'étais petite, je regardais toujours mon père jouer aux jeux vidéo et quand ce fut à mon tour de jouer, une passion est née. Pour mon projet de diplôme j'ai choisi de créer une histoire sur les liens familiaux à travers un jeu d'enquête. Etant moi-même passée par cette phase où l'on grandit en se construisant, j'ai choisi le style de l'hidden game pour laisser le joueur découvrir le monde qui l'entoure en même temps que le personnage principal. En mettant en avant les personnages ainsi que leur création, je peux montrer ce qui m'anime car c'est très important pour moi, c'est quelque chose que j'aimerais continuer de développer plus tard.

When I was young, I always watched my father play video games, and when it was my turn to play, a passion was born. For my graduation project, I chose to create a story about family ties through an investigation game. Having been through this phase of growing up myself, I chose the hidden game style to let the player discover the world around them at the same time as the main character. By focusing on the characters and their creation, I can show what drives me, because it's very important to me, and something I'd like to develop further in the future.

Artstation : [louiseletzelter7](https://www.artstation.com/louiseletzelter7)
Instagram : [@louuatt](https://www.instagram.com/louuatt)
louise.letz@yahoo.com

- 1 - Recherche de character design pour mon projet de diplôme [Adjoba](#)
- 2 - Character design pour un exercice sur deux groupes opposés
- 3 - Illustration pour mon projet de diplôme [Adjoba](#)
- 4 - Test de technique aquarelles numériques, screenshot et recherche d'ambiance pour mon projet de diplôme [Adjoba](#)



1



2



3



4

**Evane
MAZOYER**



JEU
VIDÉO

Ayant beaucoup voyagé dans ma vie, ce sont les différents paysages que j'ai pu admirer à travers le monde qui inspirent mes dessins. L'univers du jeu vidéo me permet une grande liberté, tout y est possible et c'est ce que j'aime dans ce milieu.

Job Dating Mortel, mon projet de diplôme, parle de la mort à travers le monde, et les différentes façons de la vivre.

Il a pour but de faire voyager le joueur à travers ethnies et cultures du monde. Je souhaitais explorer plein de paysages différents avec leur climat et architecture particulière pour voyager le temps de résoudre les énigmes de ce Job Dating pas comme les autres.

Having traveled a lot in my life, it is the various landscapes I have admired around the world that inspire my drawings.

The world of video games gives me great freedom; anything is possible, and that's what I love about this field. Job Dating Mortel, my graduation project, talks about death around the world and the different ways of experiencing it.

It aims to take the player on a journey through various ethnicities and cultures of the world. I want to explore many different landscapes with their unique climates and architecture to make the player travel while solving the puzzles of this one-of-a-kind Job Dating.

evanemazoyerdf56.myportfolio.com
Instagram : @kirihome/
evanemazoyer@gmail.com

1 - CharaDesign de mon projet de diplôme *Job Dating Mortel*

2, 3 - Recherche de Décors pour mon projet de diplôme *Job Dating Mortel*

4 - Affiche *Job Dating Mortel*



1



2



3



165

Maxime MEGE



JEU
VIDÉO

Je voulais être comptable, parce que ça sonnait bien, mais j'étais nul en maths. Finalement, les profs ont vu plus de potentiel dans les dessins sur mes devoirs, plutôt que mes capacités à y répondre. J'ai postulé à Cohl après ma prépa animation à l'Atelier de Sèvres, et je me suis tout de suite rendu compte du fossé entre mon niveau et les attentes de l'école. Je suis venu à l'école pour de l'anim, mais en troisième année, en masterclass de Mr Reydellet, j'ai eu un penchant pour le concept art et fais maintenant un projet jeu vidéo sur Azincourt, laissant derrière moi mon aspiration d'animateur. Un jour, je bosserai aux côtés de mes profs.

I wanted to be an accountant, because it sounded good, but I was bad at Maths. Eventually, the teachers found more potential in the doodles I drew on my assignments than in my answers. I applied at Emile Cohl after my animation prep year at Atelier de Sèvres, and I immediately saw the abyss that separated my knowledge from the school expectations: I finished my first year almost dead last. As the years passed, I got more interested in concept art and preproduction in video games in general during Mr Reydellet's masterclass, putting behind me my pursuit for animation. One day, I will work alongside my teachers.

Artstation : [prfilz_mame_10](#)
domburimax@gmail.com

- 1 - Image d'accueil du jeu
- 2 - Quelques images dans le jeu
- 3 - Croquis de recherches pour le ton du jeu
- 4 - Image promotionnelle du jeu



Chardon NOUGUES



JEU
VIDÉO

Avec mon projet de diplôme, je veux combiner les techniques et créer avec des thèmes qui m'intriguent : la nature et son aspect animiste. "Lugos" est une fable écologique qui raconte une Nature incarnée par des insectes déifiés. C'est une ode à mes influences de jeunesse -l'animation, l'illustration, le fantasy- que je tourne à ma façon. Je veux mêler des données scientifiques très concrètes (sur la faune/flore), à une forme de spiritualité. Dans le futur, j'aimerais que transparaissent dans mon travail un amour pour certaines techniques artistiques -ici la gouache- ainsi que mes valeurs -entre autres mon militantisme intersectionnel.

With my graduation project, I want to combine mediums and create with themes I find intriguing : Nature and its animistic aspect. « Lugos » is an ecological tale where Nature is personified by giant deified insects. It is a tribute to what influenced my youth -animation, illustration and fantasy- that I reshape my way. With this game, I intertwine environmental scientific data and spirituality. In the future, I'd like my work to radiate my love for peculiar mediums -here gouache- and the values I hold dear like intersectional activism.

Artstation : [Chardon Nougues](#)
Instagram [@kombuchardon](#)
chardon.nougues@protonmail.com

- 1 - Lugos, décor de forêt, gouache
- 2 - Lugos, assets de décor, gouache
- 3 - Lugos, personnages, 3d et gouache
- 4 - Vues InGame de mon projet de diplôme Lugos



Damien RECOURSE



JEU
VIDÉO

Ayant toujours écrit divers univers, j'ai cherché à leur donner vie en visuel grâce à la pratique du dessin et l'envie de les rendre interactifs m'a dirigé vers la filière jeu vidéo de l'Ecole Emile Cohl. La synthèse de mes compétences pour la narration et l'art se trouve dans mon projet de fin d'étude, Relikans. Un RPG en pixel art montrant un bout d'univers à travers les yeux d'un groupe de pirate au-dessus d'une mer de nuage à la recherche de cœurs d'île dotés de pouvoirs mystérieux. Postérieurement je compte créer ma propre entreprise de jeu vidéo et ainsi continuer à partager des univers atypiques à l'aide d'autres personnes.

Ever since I was young, I've been creating fantasy worlds, and my goal has been to bring them to life using art as a medium. To make them interactive, I took the video game course at Emile Cohl School. All this has been combined into 'Relikans', my graduation RPG, in which the player follows a group of sky-pirates, wandering over a sea of clouds in search of the hearts of the islands endowed with mysterious powers. The player can freely explore the world and learn more about it in a pixel art style. My future plan is to create a video game company and continue to share those universes with the help of others.

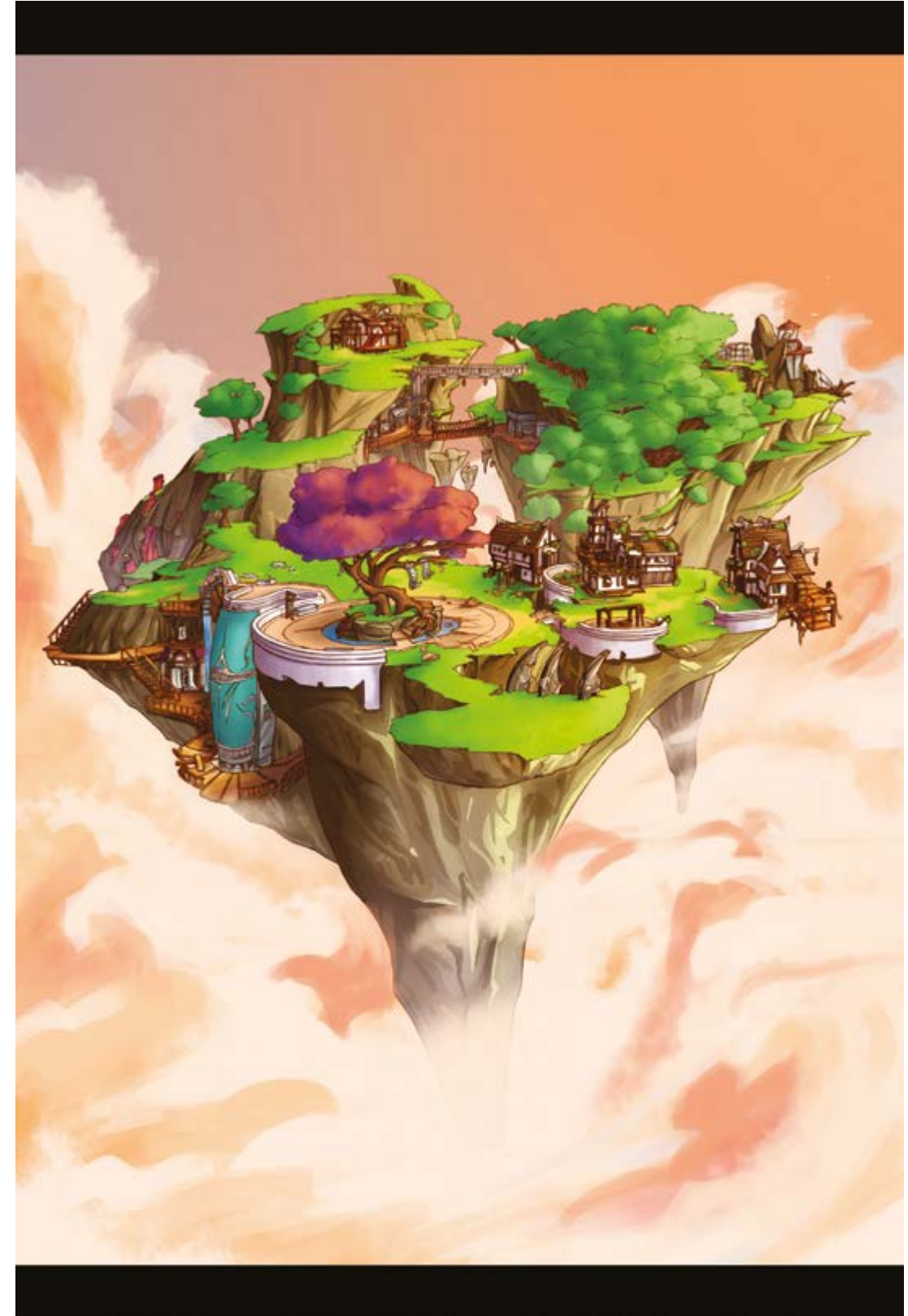
Artstation : [djaster](#)
djaster@outlook.fr

1 - 1st in game concept

2 - In game : Character illustration sprite

3 - In game : Airship map

4 - Illustration : Relikans's islands



Marvin ROUSSEL



JEU VIDÉO

Si j'ai d'abord grandi avec One Piece, Jak et Dexter, mes goûts ont mûri avec le Seigneur des Anneaux, Black Myth : Wukong et Johann Schepacz. Ces références que je considère comme incontournables, ont enrichi ma compréhension et mon style de dessin.

Fort de mon premier cursus, je me spécialise aujourd'hui en jeu vidéo, à l'école Emile Cohl. C'est à travers mon projet Sankofa, que je raconte une histoire fantastique autour d'inspirations africaines. J'adore l'illustration, j'ai donc vu ce diplôme, comme un exercice de style, désirant par la suite, travailler en tant qu'artiste 2D, dans le jeu vidéo et ou l'illustration.

If I first grew up with One Piece and Jak and Dexter, my tastes matured with The Lord of the Rings, Black Myth: Wukong, and Johann Schepacz. These references, which I consider essential, have enriched my understanding and drawing style. Building on the foundation of my initial studies, I am now specializing in the Video Game section at the Emile Cohl School. Through my project Sankofa, I tell a fantastical story inspired by African influences. I love illustration, so I see this degree as a stylistic exercise, with the intention of later working as a 2D artist in video games and/or illustration.

rousselmarvin8.artstation.com
rousselmarvin8@gmail.com

- 1 - Key art - SANKOFA
- 2 - Recherches
- 3 - Autre projets
- 4 - Concept d'un personnage



1



2



3



4

Tanguy SALE



JEU
VIDÉO

Intéressé par les jeux-vidéo, l'Ecole Emile Cohl me semblait être un bon choix pour le cursus Art/Jeux-Vidéo afin de découvrir en détail le monde de l'art. Faire partie d'un studio serait mon objectif principal afin de montrer ce que je peux faire, comme des Concepts 2D, avec pour finalité de créer des histoires et toucher les spectateurs avec des significations profondes, dédié à un environnement de travail avec une bonne capacité d'écoute. Mon projet de diplôme est basé sur l'histoire vraie des aviatrices russes appelé « Sorcières de la Nuit » que j'adapte dans un univers fantaisiste, dans le but de créer un jeu épique en 3D type runner.

Interested in video games, Emile Cohl School seemed like a good choice for the Art/Video Game studies. Having taken drawing classes as a child, I have sought to discover in detail the world of art. Being part of a studio would be my main goal to perform and show what I can do, such as 2D concept arts, in order to create stories to convey relatable meaning. I am always dedicated to the work environment with good listening skills. My end-of-year project is based on the true story of the Russian female aviators called « Night Witches » that I adapt in a fantasy universe to make an epic 3D runner game.

Artstation : [tanguycs](https://www.artstation.com/tanguycs)
cs.tanguy@gmail.com

- 1 - Concept personnel personnages Warriors
- 2 - Concept personnel personnage Motarde
- 3 - Concept art, projet de diplôme Night Witches
- 4 - Affiche de jeu, projet de diplôme Night Witches



**Pauline
VERDIER**



JEU
VIDÉO

J'ai choisi l'Ecole Emile Cohl dans l'idée de faire de la bande dessinée ou de l'illustration jeunesse, mais petit-à-petit, mes goûts se sont tournés vers le cinéma d'animation et le jeu vidéo.

Je m'intéresse maintenant beaucoup à la vulgarisation scientifique et la sensibilisation grâce aux médias artistiques. C'est pourquoi, en parallèle, je suis un cursus d'anthropologie à l'université.

Mon projet s'encre dans cette volonté de sensibilisation en proposant des solutions qui ramènent de l'espoir dans le cadre d'un problème bien connu : celui de l'huile de palme. Pour cela je mixe les deux médias qui m'intéressent en créant un film interactif.

I entered Emile Cohl School thinking I would become an illustrator for children or comics, but then I got captivated by animated movies and video games.

Nowadays, I am really interested in using these art media to sensibillize people or make sciences accessible, this being the reason why I study Ethnography at University Lyon 2 concurrently.

My project goes in this direction, proposing some solutions full of hope in a well-known debate: the palm oil industry. Here, I mix up both media that I love, creating an interactive animated movie.

Artstation : [paulineverdier](https://www.artstation.com/paulineverdier)
Instagram : [@_lineup_verdier.pauline.pro@gmail.com](https://www.instagram.com/_lineup_verdier.pauline.pro@gmail.com)

- 1 - Design du décor d'une ville
- 2 - Peinture digitale au trait
- 3, 4 - Recherches pour mon projet de diplôme



1



2



3



4

Hugo WHATLEY



JEU
VIDÉO

Il y a longtemps maintenant, je suis allée à la bibliothèque, et, encore jeune je cherchais des livres avec de belles images. Mes recherches m'ont amené à découvrir un roman, anodin en toute forme sauf une, la couverture illustre un dragon, un dragon qui avait deux doigts sur ses ailes. Un détail qui peut paraître oubliable pour tout autre m'avait fasciné, l'idée que pouvoir innover sur une formule établie soit aussi simple mais aussi intéressante m'a bouleversé et m'a lancé sur un long chemin à travers mes années Emile Cohl qui aujourd'hui m'amènent à chercher ce même sentiment d'innovation dans mes œuvres, dragons, Armoires ou autre.

Long ago now, I went to a local Library, looking for books with nice pictures. Myspelunking brought me to unearth a novel, completely normal in all respects save one, the Dragon inhabiting its cover had two fingers on its wing! This inconsequential detail fascinated me as it was such a simple change, yet so striking. The idea that one could so easily and effectively innovate on a well-established concept forever changed my outlook on art and sent me down a long road through my Emile Cohl years that today finds me attempting to create this same feeling of innovation in my art, Dragons, Wardrobes or otherwise.

Artstation : [Brutal Kangaroo](#)
Instagram : [@hugowhatley](#)
whatleyhugo@gmail.com

- 1 - Key Art Rooted in [Fantasy](#)
- 2 - Ambiance Fantaisie Rooted in [Fantasy](#)
- 3 - Ambiance Horreur Rooted in [Fantasy](#)
- 4 - Sculpt de Demon Epineux



1



2



3



4

JURY 3^e ANNÉE

DESSIN 3D

PROMOTION GÉRALD LAWSON

président du jury



Emmanuel NAYA
Maître de conférences
à l'Université Lumière - Lyon 2



Nicolas BLANC
Co-Fondateur de Studio Pango



Marc DUTRIEZ
Réalisateur et directeur technique



Lucie MINNE
Modeleuse et illustratrice
Professeure de sculpture



Frédérique BLANC
Responsable pédagogique à
l'École Émile Cohl

GÉRALD dit JERRY LAWSON

(1940-2011)



Malgré l'importance de son invention, Lawson n'a pas connu la même reconnaissance que ses contemporains. Son rôle, longtemps méconnu, a pourtant ouvert la voie à des générations d'ingénieurs, de concepteurs et de joueurs. Il a également fondé sa propre entreprise, Video Soft, l'une des premières compagnies indépendantes à développer des jeux pour l'Atari 2600.

Aujourd'hui, Jerry Lawson est célébré comme une figure emblématique de l'histoire du jeu vidéo et comme l'un des rares inventeurs afro-américains à avoir marqué la Silicon Valley. En 2022, Google lui a rendu hommage à travers un Doodle interactif retraçant son parcours et son influence. Son héritage perdure à travers chaque console et chaque cartouche de jeu qui ont suivi son invention révolutionnaire.

Gérald "Jerry" Lawson, né le 1^{er} décembre 1940 à Brooklyn (New York) et décédé le 9 avril 2011, est un ingénieur et inventeur américain considéré comme l'un des pionniers de l'industrie du jeu vidéo. Visionnaire et autodidacte, il est surtout connu pour avoir dirigé la conception de la Fairchild Channel F, la première console de salon à utiliser des cartouches de jeux interchangeables — une innovation majeure qui a transformé durablement la manière de concevoir et de consommer les jeux vidéo.

Issu d'un milieu modeste, Jerry Lawson s'est passionné très tôt pour l'électronique, construisant ses propres émetteurs radio dès l'adolescence. Après des études en ingénierie électronique, il rejoint la société Fairchild Semiconductor dans les années 1970, où il travaille sur les premiers microprocesseurs. C'est là qu'il conçoit la Channel F, lancée en 1976, un an avant la célèbre Atari 2600. Grâce à lui, les jeux vidéo deviennent enfin modulaires, donnant naissance au modèle économique du jeu sur support amovible.



Console Fairchild Channel F

Vincent BARDINET



DESSIN
3D

De la mécanique vélo à la 3D, il n'y a qu'un pas ! Après un Bac littéraire, j'ai exploré plusieurs voies : service civique, études sportives, puis mécanique vélo pour financer un voyage. Après un an et demi, la COVID a tout annulé. De retour dans la mécanique, j'aimais l'aspect manuel mais manquais de créativité. La 3D est alors devenue une évidence. Mon projet de fin d'études met en scène une chorégraphie lumineuse inspirée du plancton bioluminescent, mêlant science et art.

From bike mechanics to 3D design, it was just one step! After a literature-focused baccalaureate diploma, I explored different paths: civic service, sports studies, then bike mechanics to fund a journey. After a year and a half, COVID canceled my plans. Back to mechanics, I enjoyed the hands-on work but missed creativity and thus 3D became an obvious path. My graduation project features a luminous choreography inspired by bioluminescent plankton, blending science and art.

bardinetvincent.artstation.com
bardinetvincent@gmail.com

1 - Personnage principal pour mon projet de fin d'études, un copépode dans son milieu naturel

2 - Illustration narrative

3 - Illustration, mêlant 2D et 3D



1



2



3

Jean Fortune BOMBELE SOGUIRI



DESSIN
3D

Passionné par l'art et le storytelling, j'ai choisi de poursuivre une carrière créative après avoir quitté mon pays pour la France. Après une prépa en design graphique et intérieur, j'ai intégré Émile Cohl, attiré par son approche combinant 3D et dessin. Je réalise un court-métrage sur un enfant soldat confronté à la guerre, mêlant 3D stylisée et influences impressionnistes. Ce projet me permet d'explorer de nouvelles techniques et de pousser ma créativité. Mon objectif est de devenir character designer et concept artist, pour donner vie à des personnages et créer des univers immersifs et uniques.

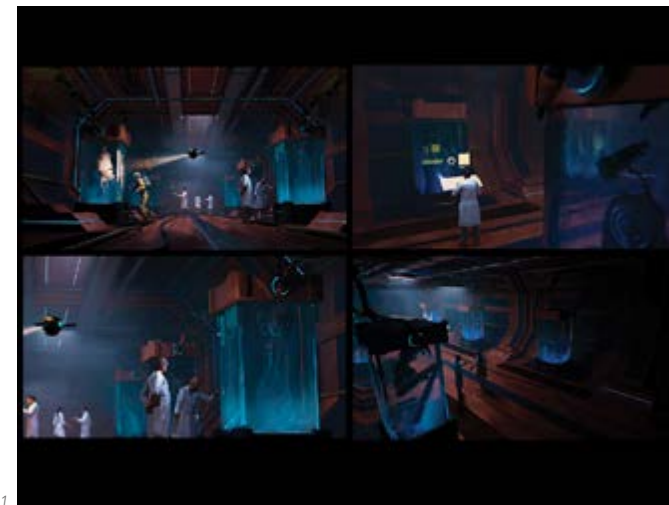
Passionate about art and storytelling, I chose a creative career after moving from my home country to France. After completing a foundation year in graphic and interior design, I joined Émile Cohl, drawn to its program combining 3D and drawing. Now, I am working on a short film about a child soldier facing war, blending stylized 3D with impressionist influences. My goal is to become a character designer and concept artist, bringing characters to life and creating immersive, unique worlds.

ArtStation : [letmedieasaint](https://www.artstation.com/letmedieasaint)
jeanfortunebombelesoguri@gmail.com

1 - GATE-35 laboratoire pour robots 3D et overpaint

2 - Raheem cartographe

3 - Solace of a knight illustration 3D et overpaint



1



2



3

Maria CREPEAU



DESSIN
3D

Animée par le pouvoir de l'art de transmettre des récits, j'ai choisi l'école Emile Cohl après un Bac STD2A pour développer une maîtrise du dessin traditionnel et des techniques numériques telles que la 3D et le digital painting.

Ancrée dans l'univers de la montagne, j'incarne des valeurs comme la rigueur, la persévérance et l'esprit d'équipe. Mon court métrage de fin d'études « Atteindre des Sommets » illustre l'ascension en solo d'une falaise, telle une quête introspective.

J'aspire à me spécialiser dans le concept art 2D/3D ou en tant que généraliste 3D, avec pour objectif de donner vie à des récits visuels captivants et inspirants.

Driven by the power of art to convey stories, I chose Emile Cohl School after completing my Bac STD2A to develop mastery in traditional drawing and digital techniques such as 3D and digital painting.

Rooted in the world of mountains, I embody values like discipline, perseverance, and teamwork. My graduation short film, "Reaching New Heights", portrays the solo ascent of a cliff, symbolizing an introspective quest.

I aim to specialize in 2D/3D concept art or work as a 3D generalist, with the goal of bringing captivating and inspiring visual stories to life.

Artstation : [Maria CREPEAU](#)

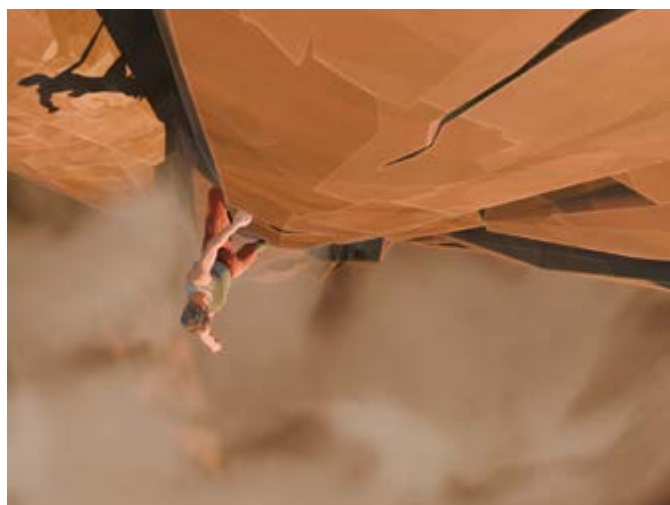
Instagram : [@art_ifi_ciel](#)

maria.crepeau@gmail.com

1, 2, 3 - [ATTEINDRE DES SOMMETS](#) - Animation 3D - Souligner le regard / Mise en valeur du vide / Jeu de silhouettes



1



2



3

Léo FORESTIER



DESSIN
3D

Curieux et parfois tête en l'air, j'ai troqué ma région parisienne pour les bancs d'Émile Cohl. Mon appareil argentique toujours autour du cou, j'ai observé, exploré et trouvé l'inspiration dans chaque rue et ruelle. Mon projet de diplôme, axé sur le passage et les souvenirs, reflète mon envie de raconter des histoires visuelles et singulières. La 3D me permet de donner vie à ces environnements et de les transformer en espaces riches et immersifs. Aujourd'hui, je quitte l'école avec l'ambition de créer des univers animés qui, je l'espère, laisseront une empreinte, porté par une idée : toujours faire mieux.

Curious and a bit of a daydreamer, I left my Parisian roots for the Emile Cohl halls. With my analog camera always hanging around my neck, I explored every street and alley, finding inspiration, captivated by the rhythm of daily life. My graduation project, focused on the themes of transition and memory, reflects my desire to create unique and visual narratives. Through 3D, I bring those imagined environments to life, creating rich and immersive spaces. Later, I have the ambition to create animated worlds that will leave a mark, guided by one simple idea: always do better.

Artstation : [leo_forestier](#)

Instagram : [@stanisl.art](#)

Forestier_Leo@outlook.fr

1 - [Relighting Seaside](#) | Création d'ambiances variées sur Unreal Engine 5 - Projet Personnel

2 - [Les Reflets Du Passé](#) | Court métrage de fin d'études

3 - [Les Reflets Du Passé](#) | Court métrage de fin d'études



1



2



3

Laïs GIMAZANE



DESSIN
3D

Passionné par le dessin depuis mes années de lycée, j'ai intégré l'école Émile Cohl, où j'ai suivi une formation de Dessinateur praticien avant de me spécialiser en 3D. Attiré par les clips musicaux et l'esthétique visuelle liée à la musique, j'ai réalisé pour mon projet de diplôme un court métrage d'animation se déroulant dans une boutique vaudou à la Nouvelle-Orléans, combinant 3D stylisée et éclairages soignés. Ayant grandi entre campagne et banlieue, mon intérêt pour les lieux isolés inspire mon travail de modélisateur et concept artiste, visant à capturer l'essence de ces endroits uniques.

With my philosophy notebook filled with drawings, I decided to go to Cohl. After my year as an illustrator, I chose to follow the 3D program. Since middle school, I have developed a fascination for music videos and visual communication around music in general. For my graduation project, I am creating an animated short set in a voodoo shop in New Orleans, blending stylized 3D and lighting. Having grown up in the countryside and the suburbs, my interest in secluded places has always inspired me and thus as a modeler and concept artist, I want to capture the soul of these unique spaces.

Artstation : [gimazane_lais](#)
lais.gim@gmail.com

1 - *Bullet ain't got no name* - Photoshop
2 - *GLORY-Typo* et 3D
3 - *Robunk-3D*



1



2



3

Tian JIN



DESSIN
3D

À la suite d'une formation de prépa Entertainment, je me suis intéressé à l'art de la 3D. J'ai choisi de rejoindre l'École Émile Cohl pour sa formation de 3D généraliste, qui me permet de mieux découvrir l'univers de la 3D avant de m'orienter plus précisément. Au fil de ma formation, j'ai découvert un talent particulier pour le 3D sculpting, le modeling, le texturing. Cela m'a conduit à l'envie de devenir 3D character artist. Mon projet de diplôme va vous représenter un papillon de nuit poilu pour réaliser un voyage microscopique à travers son corps. On va découvrir un monde microscopique fantastique sous un point de vue inédit !

Following a preparatory course in Entertainment, I became interested in 3D art. I chose to join Émile Cohl School for its generalist 3D program, which allows me to better explore the world of 3D before specializing more precisely. Throughout my training, I discovered a particular talent for 3D sculpting, modeling, and texturing, which led me to the desire to become a 3D character artist. My graduation project features a furry moth to create a microscopic journey through its body. We explore a fantastic microscopic world from a completely new perspective!

Artstation : [tianjin78](#)
Instagram : [@tian_delegumes](#)
tian.jin.enfr@gmail.com

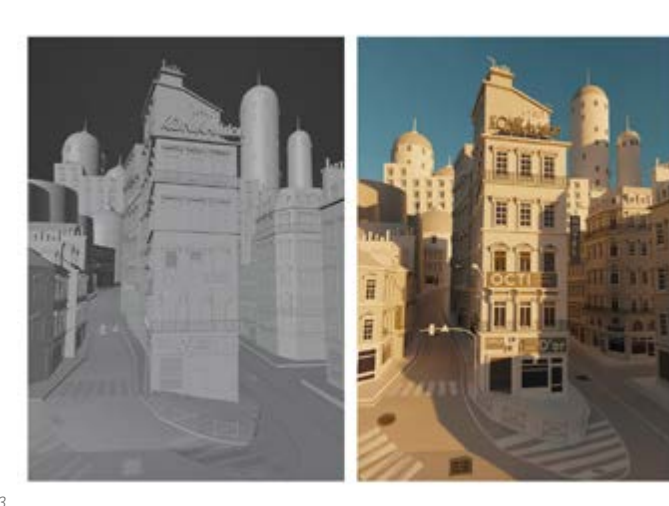
1 - *Adjib, prince d'Egypte*, court métrage pour un trailer de jeu vidéo
2 - *Venezuela poodle moth*, pour le film de fin d'études
3 - *Ville inspirée d'Alariko*



1



2



3

Dana KOS



DESSIN
3D

À la suite de l'obtention de ma Maturité Gymnasiale (équivalent du Bac en Suisse) j'ai décidé de me tourner vers Émile Cohl. Étant à l'origine portée par le monde la 2d, le mélange de 2D et de 3D de la formation m'a particulièrement plu car je voulais découvrir le numérique.

Ce que j'aime avant tout en art c'est la variété des stylisations possibles. Ainsi, pour mon projet de diplôme, je cherche à avoir une stylisation singulière permettant de transmettre mon univers graphique. Dans ce contexte, j'ai décidé de réaliser un court-métrage d'animation en 3D traitant d'un moment d'évasion d'un petit garçon ennuyé par un repas de famille.

After I obtained my Maturité Gymnasiale (the equivalent of the Baccalaureate in Switzerland) I joined Émile Cohl. I was initially drawn to the world of 2D, however the mix of 2D and 3D in the curriculum particularly appealed to me, as I wanted to discover more about digital art and 3D.

What I particularly like about art is the variety of possible stylizations. So, for my graduation project, I'm looking for a unique style to convey my graphic universe. With that in mind I decided to make a 3D animated short film about a little boy who's bored at a family gathering.

danakos.artstation.com
dana.kos733@gmail.com

1 - Modèle 3D personnage et affiche pour mon projet de diplôme

2 - *Tiny Kitchen*, illustration

3 - *Isidora*, character design et planche d'expressions



1



2



3

Adrien MENAGER



DESSIN
3D

Depuis toujours, je désire partager mes histoires et ma vision du monde avec les autres. C'est pourquoi j'ai décidé de rejoindre la formation de dessinateur 3D à l'École Emile Cohl, afin de créer et transmettre ma passion et mes compétences. Aspirant à intégrer une société d'animation, j'ai choisi de développer mon projet de fin d'études par un court-métrage d'animation 3D, léger et comique, avec un style graphique influencé par l'artiste Dedouze. Celui-ci se caractérise par une modélisation stylisée et une palette de couleurs vives et acidulées et me permet de viser une carrière d'animateur 3D dans les domaines de la série ou du jeu vidéo.

I've always wanted to share my stories and my vision of the world with others. That's why I decided to join 3D design at Emile Cohl, to create and pass on my passion and skills. Aspiring to work in an animation company, I have chosen to develop my end-of-studies project with a light, comic 3D animated short, with a graphic style influenced by the artist Dedouze. The artistic direction is characterized by stylized modeling and a palette of bright, acid colors. With this project, I for a career as a 3D animator in the fields of series or video games.

Artstation : [berokk](#)
Instagram : [@ber0_k](#)
adrien.menager070304@gmail.com

1 - *Goldy Point*, Illustration 2D

2 - *Lost train station*, Workshop robot

3 - *Never give up*, Projet de fin d'études



1

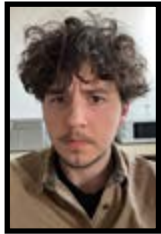


2



3

Bastien MUSTO



DESSIN
3D

Ayant voulu travailler dans le domaine du Jeu Vidéo, je décidais de m'inscrire en classe préparatoire dans une école artistique et je me pris de passion pour l'animation sous toutes ses formes, aidé également par l'arrivée des métrages tels que « Spiderverse » et « Arcane ». Après cette année, je poursuis mes études à Emile Cohl sur des conseils d'amis afin de développer mon expérience en animation. Mon projet sera donc principalement porté sur l'animation que ce soit en 3D et en 2D. La finalité de tout ça est de finir dans un studio en France ou à l'étranger et de travailler dans les films et cinématiques.

Always willing to work in the video game industry, I decided to do a foundation year in art and that's how I became passionate about animation in all its forms, also helped by the release of films such as Spiderverse and Arcane. Thus, I enrolled at Emile Cohl based on recommendations from friends to further develop my animation skills. My project will therefore primarily focus on both 3D and 2D animation, with the ultimate goal to work in a studio in France or abroad, creating films and cinematics.

Artstation : [bastienmusto3](https://www.artstation.com/bastienmusto3)
Instagram : [@basiik.png](https://www.instagram.com/basiik.png)
mustobastien@gmail.com

- 1 - Concept et modélisation d'une épée bouée
- 2 - Voiture Coccinelle stylisé, texturing sur Blender
- 3 - Premier aperçus d'un plan du projet de Diplôme



1



2



3

Jade NG CHEONG SANG



DESSIN
3D

Lors de ma formation 3D à Emile Cohl, j'ai exploré les liens entre dessin, jeu vidéo et cinéma. Passionnée de sport et de cinéma, je réalise « Bras de fer », un court métrage humoristique sur le golf et l'intelligence artificielle, destiné à interpeller les jeunes adultes. Dans l'animation j'aime son pouvoir d'expression, sa stylisation, et la plongée dans la psychologie de personnages. Du scénario au rigging, je suis un pipeline complet, toujours en quête d'authenticité et de caractère. J'aimerais rejoindre un studio où créativité et collaboration s'entrelacent pour donner vie à des projets universels et visuellement saisissants.

During my 3D training at Emile Cohl, I have explored the connections between drawing, video games, and cinema. Passionate about sports and films, I create « Arm wrestling », a humorous short film about golf and artificial intelligence aimed at engaging young adults. What I love most about animation is its power of expression, its stylization, and the deep dive into character psychology. From scriptwriting to rigging, I navigate the entire pipeline, always seeking authenticity and depth. I aspire to join a studio that values creativity and teamwork to bring impactful, visually striking projects to life.

portfolio-jade-sang.netlify.app
Instagram : [@jadhoon.art](https://www.instagram.com/jadhoon.art)
jade.ngsang@gmail.com

- 1 - *Bras de fer* - Focus Lip sync et animations faciales
- 2 - *Bras de fer* - Composition dynamique dans un style comics
- 3 - Réalisation 3D d'une lame électrique



1



2



3

Théophile POURADIER- DUTEIL



DESSIN
3D

À travers la formation 3D d'Émile Cohl, j'ai appris à créer des images visant à susciter des émotions chez l'humain. Des images fortes, parfois capables de faire naître une larme. Car mon objectif a toujours été d'immerger le spectateur dans une expérience sincère et puissante. Ce court métrage met en avant mes compétences techniques à travers la création d'un environnement 3D. Le film se déroule dans une gare anglaise du XIX^e siècle et prend la forme d'un plan-séquence. Sa conception visuelle a nécessité un important travail de recherches, autant sur les références esthétiques que sur les détails historiques liés à la révolution industrielle.

Through the 3D program at Émile Cohl, I learned to create images designed to evoke emotion. Strong images, sometimes capable of bringing a tear. For my goal has always been to immerse the viewer in a sincere and powerful experience. This short film showcases my technical skills through the creation of a 3D environment. The film takes place in a 19th-century English train station and unfolds as a single continuous shot. Its visual design required extensive research, both on aesthetic references and on historical details related to the Industrial Revolution.

Instagram : @theophile.prd

Artstation : Théophile Pouradier Duteil
theophile.pouradierduteil@gmail.com

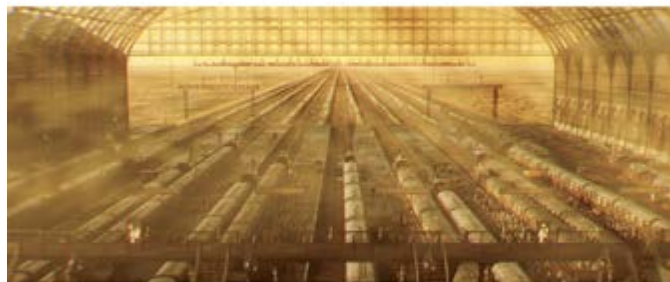
1 - *Steel Empire* - Plan du drapeau britannique
2 - *Steel Empire* - Plan de l'extérieur de la gare
3 - *Steel Empire* - Plan de l'intérieur de la gare



1



2



3

Ghila RAGAZZINI



DESSIN
3D

À l'origine j'étudiais les sciences au lycée mais j'ai finalement décidé de croire en moi et poursuivre les études de mes rêves. Après pas mal de recherches j'ai découvert Emile Cohl et sa filière 3D, j'ai réalisé que ce milieu était plus vaste que ce que je pensais et des tonnes de possibilités s'ouvraient à moi. Ce qui m'a plus particulièrement c'est de rendre vivants les personnages que j'avais créés, j'aimerais travailler dans la création de personnages, tant dans le concept que dans la modélisation. Pour mon projet de diplôme, j'ai tenté de créer un court métrage qui me représente moi et mon univers.

At first, I studied science in high school, but I decided to believe in myself and pursue my dream studies. After doing a lot of research, I discovered Emile Cohl and the 3D course, soon realizing how vast this field is and its many possibilities. What pleases me is character creation, both character design and modeling. For my graduation project, I am creating a short film which represents me and my universe.

Artstation : Ghila Ragazzini

Instagram : @riceflourcake
ghila.ragazzini@gmail.com

1 - *Lark* - Projet de diplôme sur Blender
2 - *Lark* - Character Design et Affiche du film
3 - *Projet personnel* - Character Design



1



2



3

Aymeric REBUFFEL



DESSIN
3D

Choissant la narration à la computation, je me suis tourné vers l'animation 3D après l'obtention d'un master en science des données. Pour nourrir mon amour du mouvement, mon court métrage suit un chat parcourant une salle de torture. Laisant le gore à l'imagination, je me concentre sur le félin dans sa bulle, désintéressé par la cruauté alentour : le mignon pour distraire du violent. C'est un exercice en montée de tension, ainsi qu'une étude du mouvement d'un créature complexe et fluide. Travailler seul sur ce projet confirme ma passion et mon envie de la partager sur de plus gros projets, dans le monde du jeu vidéo comme du cinéma.

Choosing story telling over machine learning, I shifted to 3D animation after a master's degree in data science. To feed my love of movement, my short film follows a cat lazily pacing a torture chamber. Leaving the gore to the imagination, I am focusing on the feline in his own bubble, disinterested by the harsh world around him: the cute distracts from the violent. It is an exercise in tension building as well as a study of flow and movement in a complex creature. Working on this project alone affirmed my passion and my will to share it with others on bigger projects, be it in video games or cinema.

ArtStation : [rebuffela](#)
rebuffela@gmail.com

- 1 - *Awakening*, exploration d'un vaisseau abandonné
- 2 - *Exterminate* - 1983, la traque des deniers humain touchent à sa fin
- 3 - *Give the cat your tongue*, instruments de tortures



1



2



3

Sabrina REISSER



DESSIN
3D

J'ai exploré les couloirs des musées, captivée par leurs récits, arpenté les salles de cinémas et découvert une passion. Je suis arrivée avec les mains vides, mais des histoires plein la tête, prête à les partager avec ceux qui souhaitent les entendre. Sur mon chemin, Émile Cohl m'a tendu un crayon afin de donner vie à des récits. Grâce à cette rencontre, j'ai découvert les outils et techniques qui me permettent aujourd'hui de m'exprimer pleinement. Mes projets sont guidés par une volonté de raconter des histoires qui me ressemblent capables de toucher et d'inspirer comme je l'ai été.

I've explored the corridors of museums, captivated by their stories, wandered the cinema and discovered a passion. I arrived empty-handed, but with a head full of stories, ready to share them with anyone who wanted to hear them. Along the way, Emile Cohl handed me a pencil to bring stories to life. Thanks to this encounter, I have discovered the tools and techniques that enable me to express both myself fully today and my stories that are like me, capable of touching and inspiring as I have been.

Instagram : [@hareas_arte](#)
ArtStation : [sabrinareisser1](#)
sabrinareisser.pro@gmail.com

- 1 - *The Ruin*, Images d'une séquence animé sur Maya
- 2, 3 - *Così vicino*, Images de mon projet de diplôme



1

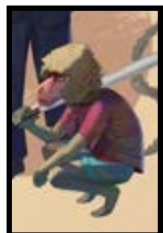


2



3

Baptiste SANTOS



DESSIN
3D

Quand j'étais étudiant à la faculté d'anglais, je passais le plus clair de mon temps à dessiner sur les coins de feuilles. J'ai fini par comprendre que l'art était la seule chose que j'avais vraiment envie d'étudier.

Etant passionné de nature, de paysages et de décors urbains, je souhaite me diriger vers la création d'environnements. J'aime tout autant les dessiner et les concevoir en 2D que les recréer en volume dans un logiciel 3D. Inspiré par des grands maîtres comme Hayao Miyazaki ou Moebius, je cherche à donner à mes projets une dimension onirique et contemplative, mélangeant la beauté de la nature et l'ingéniosité humaine.

While I was studying English at the University, I spent most of my time drawing on my worksheets to finally realize that Art was the only subject I really wanted to study.

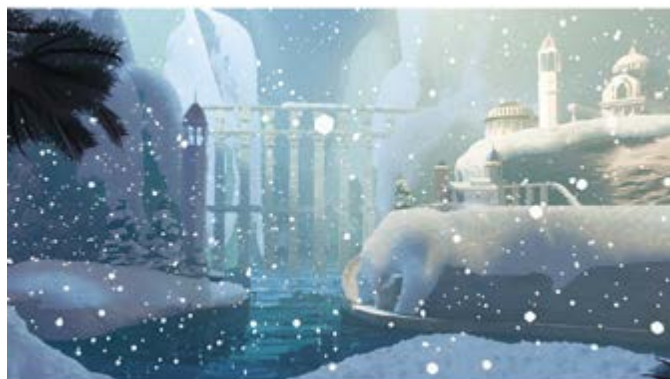
Being passionate about natural and urban landscapes, I would like to create environments. I really enjoy conceiving and drawing them in 2D, but also recreating them in 3D. With inspiration taken from great artists like Hayao Miyazaki or Moebius, I tend to give my projects a dreamlike and contemplative dimension, mixing nature's beauty with human ingenuity.

ArtStation : padrawl

baptiste.joaquim.santos@gmail.com



1



2



3

1, 2 - *Tranquility*, projet de fin d'études WIP environnement

3 - *Walking Robot*, Workshop Synthèse

Léo SOLELHAC



DESSIN
3D

Ayant toujours baigné dans l'artistique et l'informatique par ma famille, j'ai cherché à lier les deux, ce que la 3D a donc pu m'apporter. Un stage découverte à l'Ecole Rubika m'a permis de confirmer mon idée de partir dans ce milieu et après deux années passées à l'ESMA, me voilà donc à Emile Cohl.

Pour mon projet de fin d'études, je travaille sur les distributeurs automatiques en cherchant à les représenter le plus fidèlement selon leurs époques. L'idée étant de mettre la modélisation et les textures en avant.

La modélisation des objets et décors est ce qui m'attire le plus avec une envie personnelle d'approfondir le rigging.

I grew up with art and computers in my family, so I wanted to join them, and the 3D gave me this opportunity. A discovery internship at Rubika School confirmed my desire to tackle this workplace and after two years at the ESMA, I arrived at Emile Cohl to become a 3D artist.

For my graduation project, I work on vending machines with the objective of recreating them as close to reality as possible depending on their period. For me it is important to show modelisation and texturing. I want to work in modeling props and background and trying to reinforce my skills in rigging.

ArtStation : calelos

Instagram : @s0lle0

leo.solelhac@gmail.com

1 - Le sculpt d'un crane d'allosaure incrusté à la roche

2 - Différents distributeurs tirés de mon projet de diplôme

3 - Le sculpt d'un requin marteau servant de trophée



1



2



3



Adrien WILHELM



DESSIN
3D

Venant du milieu scientifique, je me suis réorienté après une licence en physique qui m'a fait réaliser que le domaine créatif était fait pour moi. Autodidacte je m'intéressais beaucoup au dessin et à l'animation. C'est en me renseignant sur les procédés de création de films d'animation et de jeux vidéo que j'ai cherché à rejoindre une formation 3D.

Pour mon projet je vais montrer un ballet aquatique s'élevant dans le ciel devant un personnage rêvant en attendant son train, retranscrire un moment fantastique et suspendu.

A terme, j'aimerais travailler en tant qu'environnement artist, character/ creature artist dans l'animation, le jeu vidéo.

Coming from a scientific background, I changed direction after a degree in physics, which made me realize that the creative world was destined for me. Self-taught, I was very interested in drawing and animation. It was while I was learning about the processes involved in creating animated films and video games that I decided to enroll on a 3D training course.

For my project, I show an aquatic ballet rising into the sky in front of a character dreaming while waiting for his train to convey a fantastic, suspended moment.

Eventually, I'd like to work as an environment artist, character/creature artist in animation and video games.

Artstation : [adri_wi](#)

Instagram : [adri_art_w](#)

adrienwilhelm@yahoo.com

1 - Affiche et plans de mon projet de diplôme en 3D FLOAT

2 - Projet d'un plan animé en 3D d'un insecte dans un décors

3 - Projet d'un plan animé en 3D représentant une baleine dans l'océan



1



2



3

JURY 2^e ANNÉE STORYBOARD & LAYOUT

PROMOTION RETTA SCOTT

RETTA SCOTT (1916-1990)



Longtemps restée dans l'ombre de ses collègues masculins, Retta Scott est aujourd'hui reconnue comme une figure historique de l'animation américaine. Son parcours incarne à la fois la passion, la rigueur et la détermination nécessaires pour faire sa place dans un univers artistique en pleine construction. En 2000, elle est honorée à titre posthume en tant que Disney Legend, consacrant ainsi son rôle fondateur dans l'histoire du studio et dans la reconnaissance des femmes dans l'industrie du cinéma d'animation.



Retta Scott, née le 23 février 1916 à Omak (État de Washington) et décédée le 26 août 1990 à Canoga Park (Californie), est une animatrice et artiste américaine considérée comme une pionnière dans l'histoire du cinéma d'animation. Elle est notamment célèbre pour avoir été la première femme à recevoir le titre officiel d'animatrice chez Walt Disney Studios — une avancée majeure dans un milieu alors exclusivement masculin.

Dès son plus jeune âge, Retta Scott manifeste un goût prononcé pour le dessin animalier et la nature, qu'elle observe et croque dans les forêts du nord-ouest des États-Unis. Elle étudie l'art à la Chouinard Art Institute de Los Angeles (future CalArts), où ses talents de dessinatrice attirent l'attention des recruteurs de Disney. Engagée en 1938, elle débute comme assistante sur des projets de recherche visuelle avant de rejoindre l'équipe de production de *Bambi* (1942). Son travail sur les scènes emblématiques des chiens de chasse, puissantes et dynamiques, est salué pour sa maîtrise du mouvement et de l'émotion.



En devenant animatrice créditée sur *Bambi*, Retta Scott ouvre la voie à des générations de femmes artistes dans l'animation. Elle participe ensuite à d'autres productions Disney, notamment *Fantasia* et *Dumbo*, avant de poursuivre sa carrière comme illustratrice indépendante et autrice de livres pour enfants, elle illustre notamment un album inspiré de *Cendrillon* et publié dans la collection The Little Golden Book.



président du jury



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



Gautier ALFIREVIC
Directeur et directeur artistique chez Eddy



Sophie COUTAZ
Directrice de production chez 2 minutes animation



Florian TEYSSIE
Storyboardeur et professeur de storyboard



Alexandre MAUBARET
Directeur du développement et responsable d'établissement à Angoulême

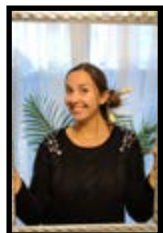
TRAVAUX DE 2^e ANNÉE STORYBOARD & LAYOUT

2024-2025



CYCLE 1

Camille BLEUZE



STORYBOARD
& LAYOUT

Avant d'entamer la formation Storyboard et Layout, j'avais déjà mis un pied dans le cinéma. Devenue accessoiriste après avoir fait des études de cinéma option réalisation et un CAP en construction de décor, j'ai pu acquérir les bases pour travailler dans le monde de l'audiovisuel.

Après une pause dans ma carrière pendant laquelle je me suis remise au dessin, j'ai décidé de reprendre mes études car l'aspect réalisation me manquait. Pour moi, la magie du Storyboard, c'est qu'il permet de créer tout un monde à l'aide d'un logiciel, un crayon et un soupçon d'imagination. Ma force est de réussir à faire naître des émotions chez le spectateur grâce à mes histoires et mes décors et j'y attache une grande importance à chacun de mes projets.

Before starting my training in Storyboard and Layout, I had already taken my first steps into the world of cinema. After studying film with a focus on directing and earning a CAP in set construction, I acquired the fundamental skills needed to work in the audiovisual industry. I then became a props designer.

After a break in my career, during which I got back into drawing, I decided to resume my studies because I missed the directing aspect.

I have always loved creating worlds. For me, the magic of storyboarding lies in its ability to bring an entire world to life using software, a pencil, and a touch of imagination. My strength is in evoking emotions in the audience through my stories and set designs, and I place great importance on every project I undertake.

camilbleuze.myportfolio.com/work

Artstation : [camilmi](#)

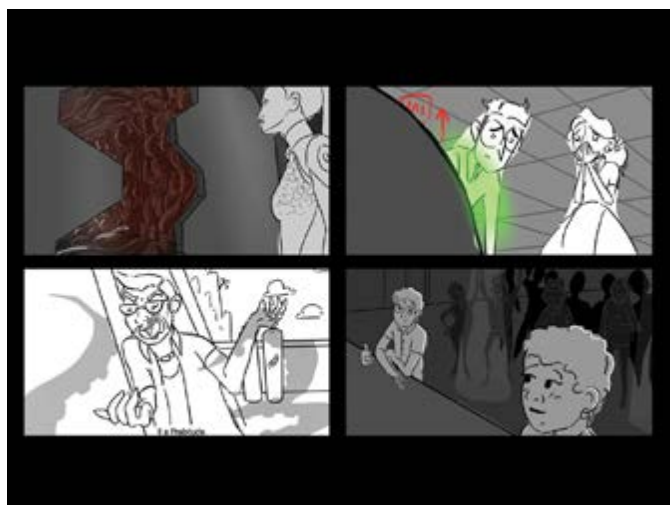
Instagram : [@camilmi_dessinetplus](#)

camille.bleuze@gmail.com

1 - Layout couleur - L'usine désaffectée

2 - Layout couleur - La salle de classe

3 - Extraits Storyboard



Vincent CASTILLO



STORYBOARD
& LAYOUT

Mon parcours personnel m'a amené à tester différents domaines avant d'arriver dans celui du cinéma d'animation. J'ai pu découvrir les différents métiers de l'animation, avec la chance d'avoir pu réaliser un film de fin d'études.

Ayant un fort intérêt pour l'écriture de scénarios et la réalisation, je me suis dirigé vers la formation storyboard à l'École Emile Cohl d'Angoulême, pour développer des histoires à la fois par les mots, mais également par les images.

J'espère pouvoir ainsi, participer à la création de films ou de séries, en tant que scénariste, et pourquoi pas, devenir auteur-réalisateur.

My personal journey has led me to explore various fields before finding my way into the world of animated film. I have had the opportunity to discover the different roles in animation, including the chance to create a graduation film.

With a strong interest in scriptwriting and directing, I chose to pursue storyboard training at the École Emile Cohl in Angoulême, in order to develop stories not only through words but also through images.

I hope to contribute to the creation of films or series as a screenwriter, and perhaps even become a writer-director.

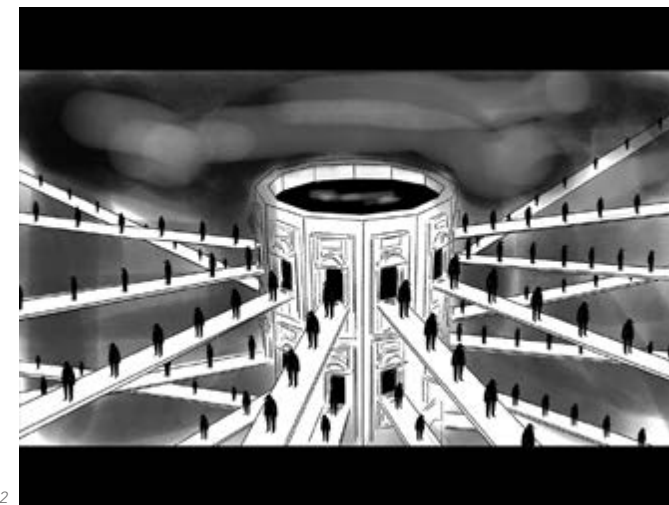
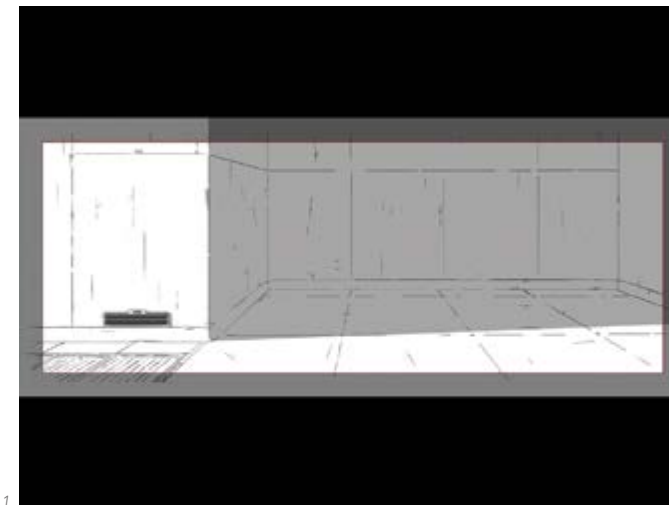
vincentcastillo7c1.myportfolio.com

castillo.vincent64@gmail.com

1 - Extrait de storyboard *Through the Wall*, réalisé dans Storyboard Pro

2 - Échantillon de layout décor couleur pour le projet *The Wait*, réalisé dans Photoshop et Fresco

3 - Layout Posing de *Yeelen*, réalisé dans Photoshop et Harmony



Tom CHARPENNE



STORYBOARD
& LAYOUT

Après un bac S, et sans avoir jamais dessiné, je suis arrivé à Émile Cohl un peu par hasard et j'ai découvert petit à petit une vraie passion pour la mise en scène, grâce à Chroma de Karim Debbache notamment. J'ai aussi été marqué par des œuvres comme Steven Universe ou Over the Garden Wall, qui m'ont guidé vers la formation Storyboard-Layout à Angoulême, avec l'envie de participer à la transmission aux futures générations des valeurs d'ouverture que ces séries portent.

Aujourd'hui, je veux passer à l'étape suivante : trouver ma place en storyboard ou layout background, et apporter ma touche à des projets créatifs et authentiques.

After high school and without ever having drawn before, I ended up at Émile Cohl by chance and gradually discovered a real passion for storytelling, notably thanks to Chroma by Karim Debbache. I was also deeply influenced by series like Steven Universe and Over the Garden Wall, which led me to the Storyboard-Layout program in Angoulême, driven by the desire to contribute to passing on the values of openness that these series embody to future generations.

Today, I want to take the next step: find my place in storyboard or layout background and bring my touch to creative and authentic projects.

tomcharpenne.wixsite.com/storyboard-layout
tomcharpenne.pro@gmail.com

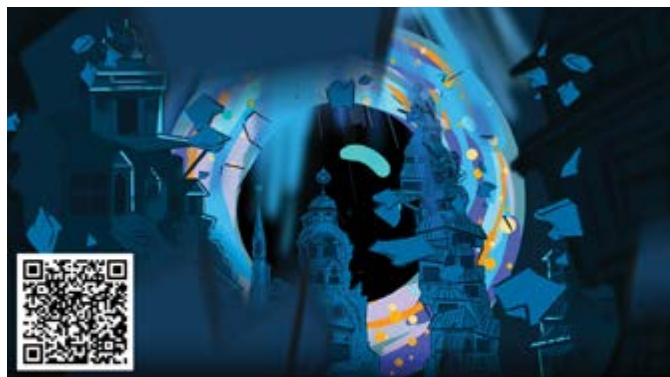
- 1 - *L'attente*, Layout background line et colo
- 2 - *La mélancolie*, Layout background line et colo
- 3 - Compilation de vignette de différents Story-board et QR code Portfolio



1



2



3



Mathieu DARGENT



STORYBOARD
& LAYOUT

J'ai étudié l'animation dans une école pathétique dont je tairais le nom juste après avoir abandonné la comptabilité (meilleur choix, sur ça aucun doute). Comme quoi la mise en scène et le storyboard ça aide à se sentir bien dans la vie. Merci au board, merci à l'école Émile Cohl de m'avoir montré ce qu'était une vraie école d'art, et bonne chance à celui qui lit ce texte rédigé avec les pieds.

I studied animation at a pathetic school, which I'll refrain from naming, right after quitting accounting (best choice, no doubt about that). Turns out, directing and storyboarding really help you feel good about life. Thanks to the board, thanks to Émile Cohl school for showing me what a real art school looks like, and good luck to the one reading this text written with my feet.

mathieudargent.myportfolio.com/work
mathieudargent64@gmail.com

- 1 - Extrait d'un storyboard d'adaptation du manga vagabond
- 2 - Décors couleur
- 3 - Layout Posing / illustration



1



2



3

Jean DESPAGNE



STORYBOARD
& LAYOUT

Malgré ma fascination pour les belles animations, c'est vers le storyboard que je m'oriente après mes trois premières années à l'École Émile Cohl Lyon. Et je laisse volontiers la satisfaction d'une belle animation contre le bonheur de donner vie à toute une intrigue en quelques coups de crayon. Une fois acquis un dessin solide et lisible, la formation d'Angoulême mit à profit deux de mes passions que sont le cinéma et le dessin, aiguisant ainsi mon sens de la mise en scène tout en gardant en tête le bon déroulement de la fabrication d'un film ou d'une série.

Despite my fascination with beautiful animation, it's storyboarding that I've chosen to focus on after my first three years at the École Émile Cohl Lyon. And I'm happy to give up the satisfaction of beautiful animation for the joy of bringing an entire plot to life with just a few pencil strokes. Once I'd acquired solid, legible drawing skills, the Angoulême course put two of my passions - cinema and drawing - to good use, sharpening my sense of staging while keeping in mind the smooth running of a film or series.

jeandespagne.myportfolio.com/work
despagnejean@gmail.com

- 1 - Layout couleur d'un décor créé entièrement
- 2 - Posings du personnage de Primal© décliné en plusieurs styles
- 3 - Compilation de vignettes de boards



Alma HENRY



STORYBOARD
& LAYOUT

En 2019, j'ai rejoint l'École des Nouvelles Images à Avignon afin de me former en animation 3D. Durant mon cursus j'ai développé un grand intérêt pour le storyboard. J'aime réfléchir à la composition des plans, l'acting, le rythme, les raccords etc. et porte un amour pour le dessin, qui me manquait en animation 3D. J'ai rejoint en septembre 2023 la formation de storyboard que propose Émile Cohl à Angoulême, afin de me donner les moyens de démarrer dans le domaine qui me passionne le plus. J'y ai également découvert le layout posing et layout BG qui sont maintenant des cordes ajoutées à mon arc. Les deux formations que j'ai faites se complètent parfaitement et me permettent de m'adapter à tout type de projets, 2D comme en 3D.

I graduated in 2022 from the CG animation school École des Nouvelles Images. Throughout my courses I developed a strong interest in storyboarding. I like working on shots composition, shot continuity, characters' acting, timing etc. And most of all, I like drawing. After graduating, I joined Émile Cohl Angoulême for a post-master in storyboarding. I discovered the layout posing and layout background departments which I'm much interested in. I'm glad I went to 2 different school. I'm now adaptable, able to work in both 2D and 3D, and aiming for many departments of production.

henryalma.wixsite
Instagram : [@almahenry_art](https://www.instagram.com/almahenry_art)
henry.alma@outlook.fr

- 1 - Storyboard pour Paris Lyon Singapour
- 2 - Exercice de storyboard *Grizzy & Les Lemmings*
- 3 - Charadesign personnels - adaptation de l'Épopée de Gilgamesh



3

Louise MAURIN



STORYBOARD
& LAYOUT

Diplômée de la formation dessinateur-praticien de l'école Émile Cohl Lyon, j'ai auparavant passé deux années en classe préparatoire littéraire avant une année d'échange au Canada. Ces années d'études en lettres, histoire, langues et cinéma ont fortement influencé ma sensibilité, mes références, et ma posture en tant qu'artiste. Après trois ans à Lyon, intéressée par les métiers de la pré-production, j'ai décidé de continuer mon parcours à Angoulême, en formation Storyboard/Layout.

Je suis passionnée d'histoire, de mythes et de légendes. J'aime m'inspirer d'éléments folkloriques pour créer des personnages et des histoires qui me ressemblent.

Before graduating from the 'Dessinateur Praticien' program at Émile Cohl Lyon, I spent two years in a preparatory literary class followed by a year abroad in Canada. These years spent studying literature, history, languages and cinema have deeply influenced my sensitivity, my references, and my approach as an artist. After three years in Lyon, attracted by pre-production roles, I decided to continue my studies in Angoulême, with the program focusing on Storyboard and Layout. I am passionate about history, myths, and legends. I enjoy drawing inspiration from folkloric elements to create characters and stories that reflect myself.

louisemaurine3bb.myportfolio.com
louise.maurin@etudiants.cohl.fr

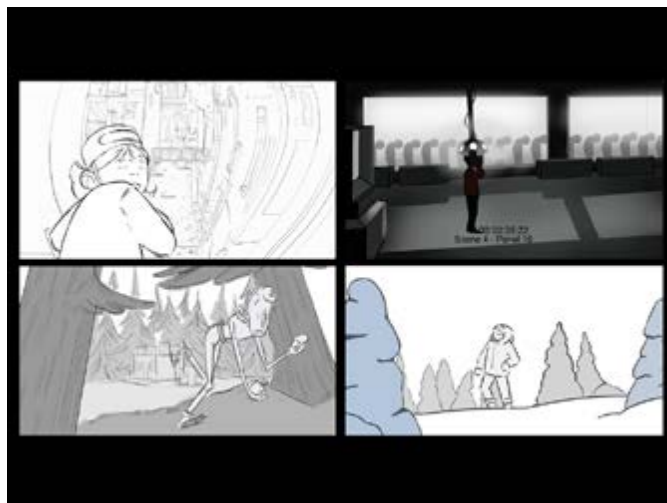
1 - Character design extraits d'un storyboard
2 - Décor trait et mise en couleur [Izba](#)
3 - Extraits de storyboards



1



2



3

Claire RIEUNEAU



STORYBOARD
& LAYOUT

Après des études de marketing et communication, j'entame en 2016 un MBA en production audiovisuelle spécialisé en cinéma, en alternance à Ubisoft Film & Television Paris. Je fais alors mes premières armes en administration de production sur la série Les Lapins Crétins : Invasion, ainsi que sur les films en cours de développement et production, dont Assassin's Creed. Signant CDI dans la foulée, j'y travaille jusqu'en septembre 2023 en développement créatif sur les projets de séries d'animation du studio, dont les séries Netflix Captain Laserhawk: A Blood Dragon Remix et Splinter Cell : Deathwatch.

Depuis mon départ d'Ubisoft, j'ai entamé une reconversion en Storyboard & Layout à l'École Emile Cohl Angoulême – je me concentre aujourd'hui vers une carrière en tant que color artist, layout background artist, storyboarder et concept artist.

After studying marketing and communication, I started an MBA in Cinema Production while working at Ubisoft Film & Television Paris. I get there my first professional experience in production administration on the animated TV series Rabbids Invasion and on the live action feature films in development such as Assassin's Creed. After being definitively given a permanent contract as creative executive, I worked on the development of new animated series for the production company, including the Netflix series Captain Laserhawk: A Blood Dragon Remix and Splinter Cell: Deathwatch. In September 2023, I left Ubisoft to start a new journey, and study Storyboard & Layout at Emile Cohl Angoulême. I am now aiming at a career as color, layout background, story and concept artist.

clairerieuneau.myportfolio.com
Instagram : [@clairerieuneau_art](https://www.instagram.com/clairerieuneau_art)
Artstation : [clairerieuneau](https://www.artstation.com/clairerieuneau)
claire.rieuneau@gmail.com

1 - Environment Concept Art – [L'Akademie](#)
2 - Storyboard pour une fausse publicité [Rowenta Duo Skin](#)
3 - Recherche colorkeys – [Chambre de Connor](#)



1



2



3

Amandine VIAL



STORYBOARD
& LAYOUT

Initiée au milieu de l'art au gré de mes propres consommations culturelles depuis l'enfance, j'ai appris à voir le monde au travers d'un regard artistique. Si cette aptitude m'a permis de stimuler un certain imaginaire, le dessin m'a lui offert la possibilité de concrétiser ces idées en images perceptibles.

Deux années à l'ESMA Lyon, beaucoup de pratique personnelle puis l'Ecole Emile Cohl Angoulême m'ont permis d'affirmer mon propre style, tout en découvrant la mise en scène.

Aujourd'hui, j'aspire toujours à faire prendre vie aux différents univers qui me font vibrer et à tenter d'inspirer les autres à mon tour.

Introduced to art through my own cultural consumption since childhood, I've learned to see the world through an artistic eye. If this aptitude has enabled me to stimulate a certain imagination, drawing has offered me the possibility of concretizing these ideas in perceptible images.

Two years at ESMA Lyon, a lot of personal practice then Ecole Emile Cohl Angoulême helped me confirm my own style, while also discovering the art of staging.

Today, I still aspire to bring life to the different worlds that thrill me while also trying to inspire others in the way.

amandinevial.myportfolio.com

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

vial.amandine-manon@sfr.fr

1 - Adaptation en Storyboard d'une séquence de *Jusqu'au Dernier*, Felix & Gastine

2 - Posings basés sur Ellie Williams, *The Last Of Us*

3 - Concept de personnage basé sur l'univers de *Bloodborne*



3

TRAVAUX DE 4^e ANNÉE

2024-2025



CYCLE 2



1



2



3

- 1 - Marion PRUD'HON
- 2 - Ning CAO
- 3 - Johanna SALLEYRON
- 4 - Hannah WOHLERS



4

4^e année
Cinéma d'animation



1



2



3



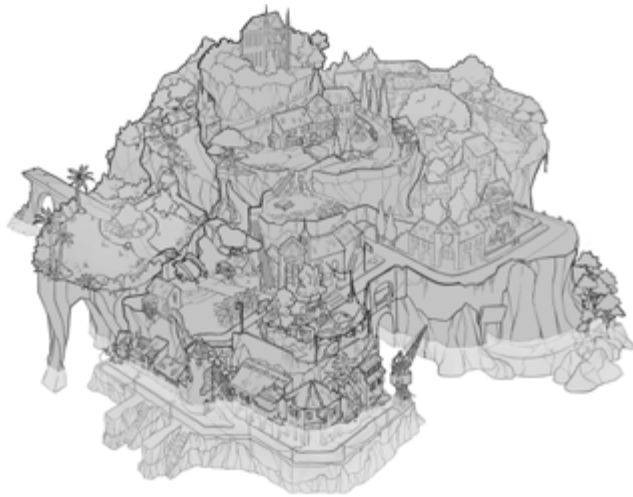
4

- 1 - Projet de groupe Paris Lyon Singapour - Behind the scene
- 2 - Projet de groupe Paris Lyon Singapour - Pepin
- 3 - Projet de groupe Paris Lyon Singapour - Ding-Dong
- 4 - Projet de groupe Paris Lyon Singapour - Build your baby

4^e année
Jeu vidéo



1



2



- 1 - Marceline MATHIEU
- 2 - Malo POUILLOT
- 3 - Clara-Eugénie OUDIN
- 4 - Valentine LODENOS



223

TRAVAUX DE DESSINATEUR PRATICIEN

2024-2025



CYCLE 1



1



2



3



4



1



2



3



4

- 1 - Auriane VINCENT
- 2 - Aela PROBECK
- 3 - Lily-Rose CHABAL
- 4 - Lily CHIRAT



1



2

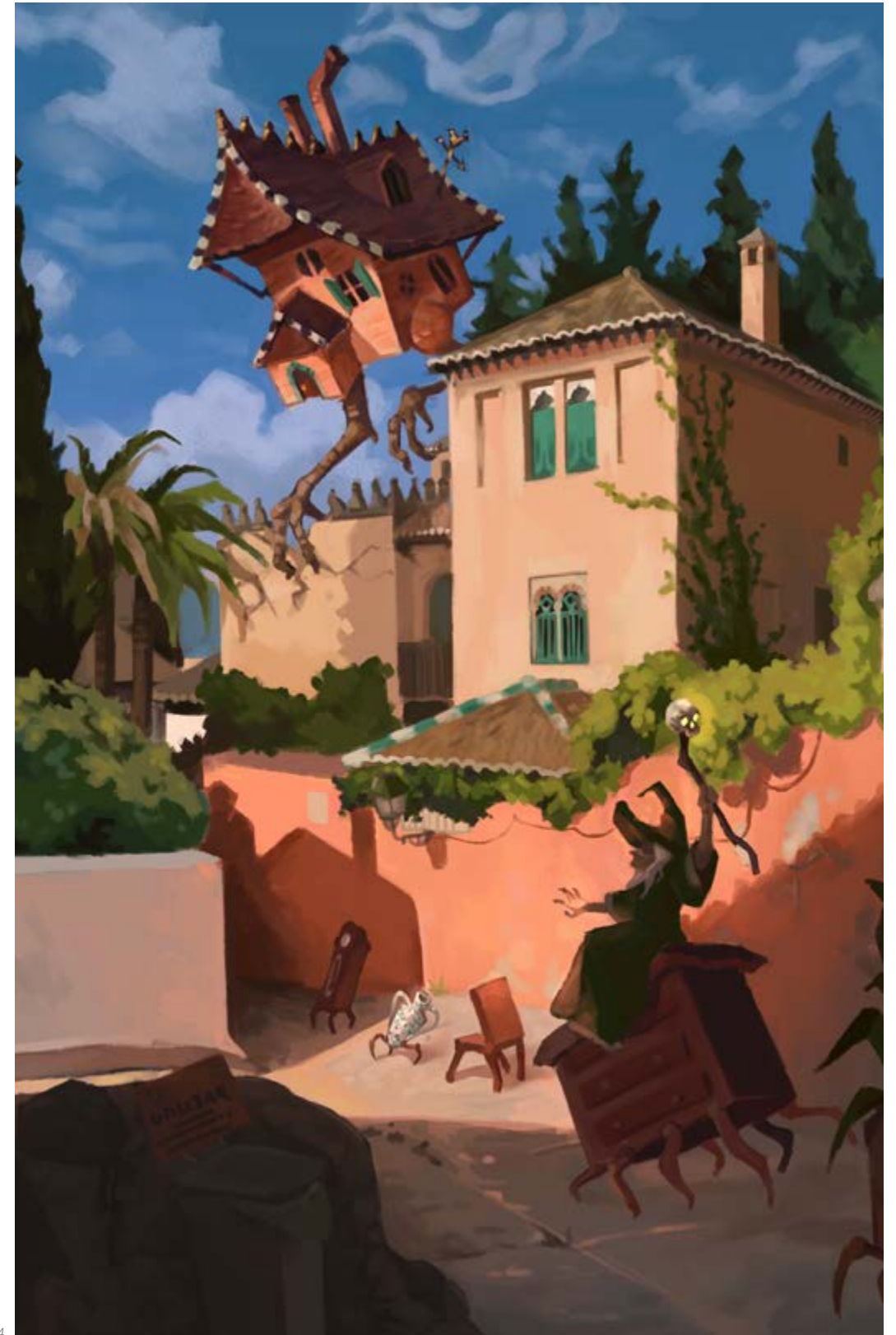
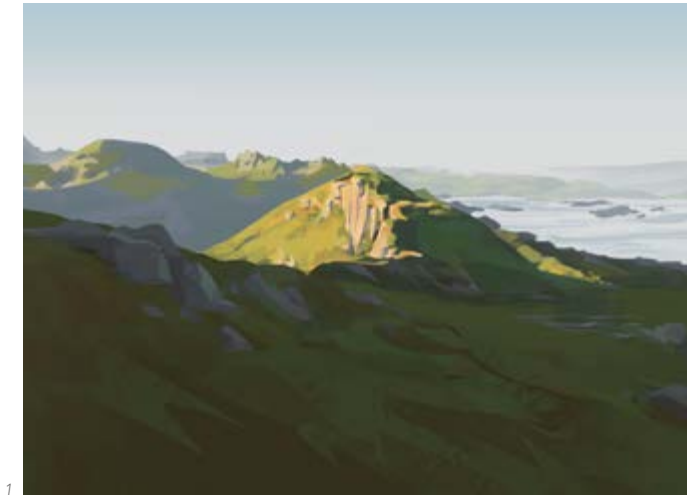


3



4

- 1 - Ambroise MARTIN-POLETTE
- 2 - Jade LEAL
- 3 - Calixte COLLOMB
- 4 - Léopold GOUIN



- 1 - Nelly SEKINGER
- 2 - Projet de groupe, dessin d'objet illustration *Miami Beach*
- 3 - Emma POYAU
- 4 - Camille JULIEN-MAZURE



1



2

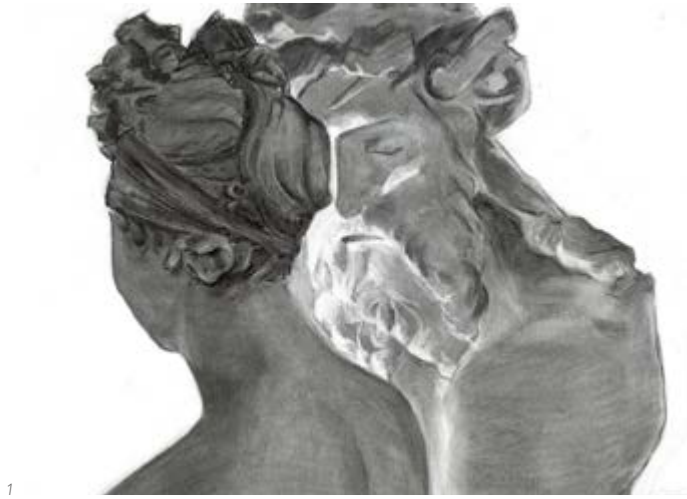


3



4

- 1 - Bérénice QUESSU
- 2 - Camille JULIEN-MAZURE
- 3 - Hector MARMEY
- 4 - Raphaël GUERINET



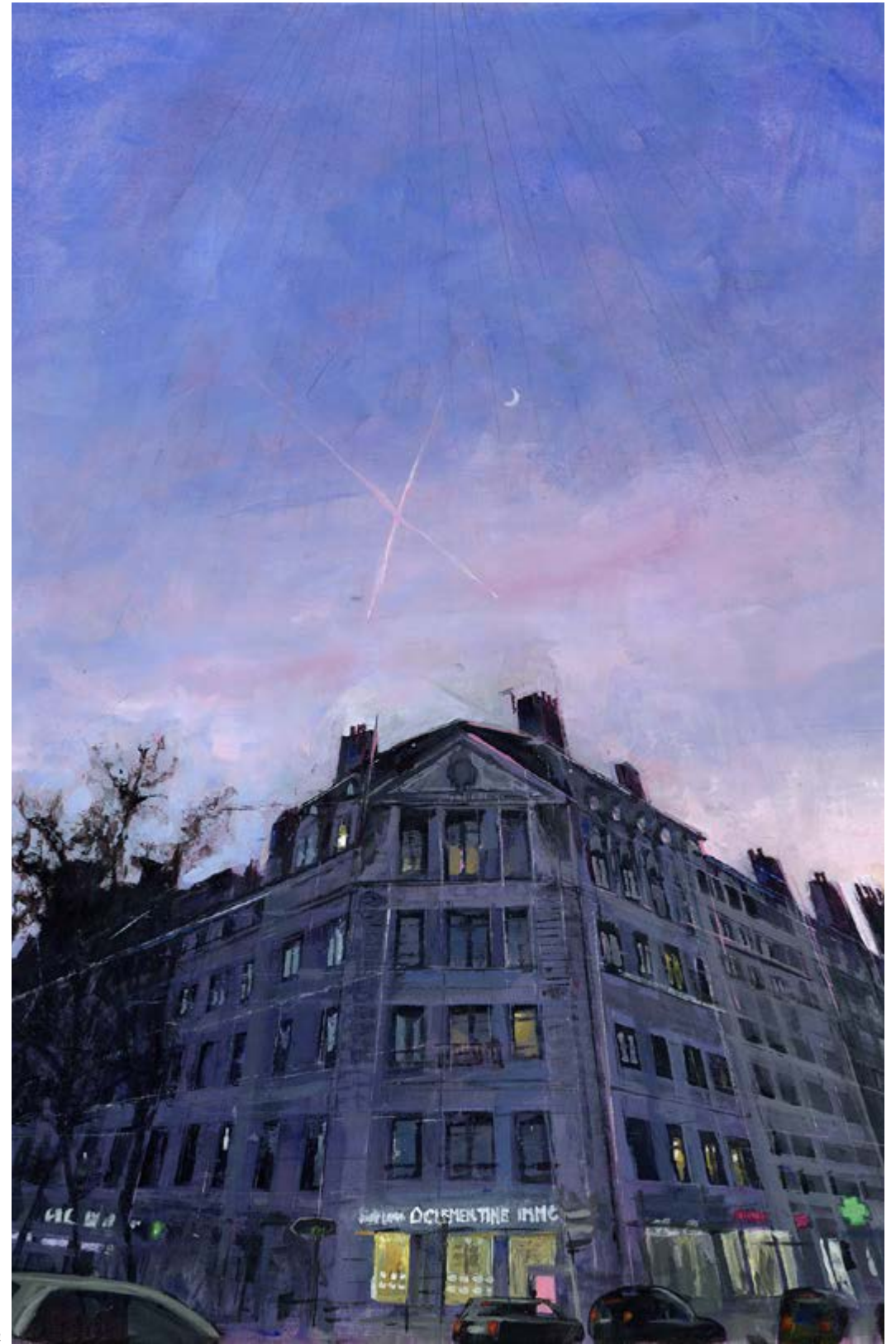
1



2



3



4

- 1 - Charlotte SAIZONOU
- 2 - Anaïs STAI COUX
- 3 - Lydie PARTHIOT
- 4 - Noa RIS POT



1



2



3



4

- 1 - Fanny PLANTIER
- 2 - Maiki ALOUATIQ
- 3 - Charlotte MENAGER
- 4 - Sirine MARECHAL--FOURNIER

TRAVAUX DE DESSINATEUR 3D

2024-2025



CYCLE 1

Dessin 3D
2^e année



1



2



- 1 - Projet de groupe *Amaya* - Rose ALLARD, Théophile AUDOUIN, Jules BENNE, Emma GUEPIN, Elise VANREMORTERE
- 2 - Projet de groupe *Cache-cache* - Joana BILHAUT, Léa CLAMENS, Chiara GATTA
- 3 - Projet de groupe *Franzmann* - Liam CHOTARD, Tessa LABROSSE, Maeva LE GAL, Agathe MURGUE, Eda TANTEKIN
- 4 - Eda TANTEKIN



4

Dessin 3D
1^{ère} année



1



2



3



4

- 1 - Samuel LORIN
- 2 - Aude VERDOUX
- 3 - Nina PARNALLAND
- 4 - Vallerand RAVILLON

TRAVAUX DE STORYBOARD & LAYOUT

2024-2025



CYCLE 1

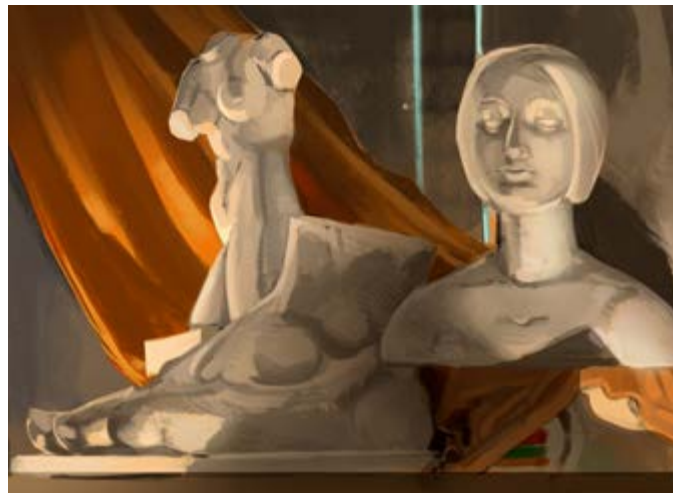
Storyboard & Layout
1^{ère} année



1



2



3



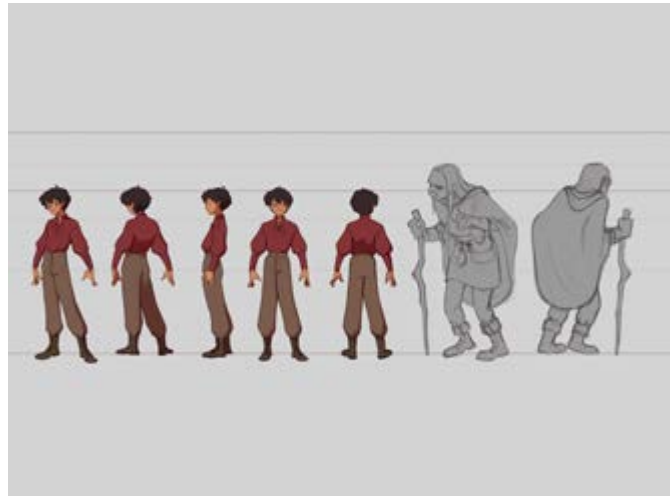
4

- 1 - Nancy EHUI
- 2 - Ben LIU
- 3 - Anna JOUCLARD
- 4 - Ben LIU

250

251

Storyboard & Layout
1^{ère} année



1 - Philomène ROGNON
2, 3 - Nancy EHUI
4 - Léonard LEMOINE

TRAVAUX DE PREPA DESSIN

2024-2025





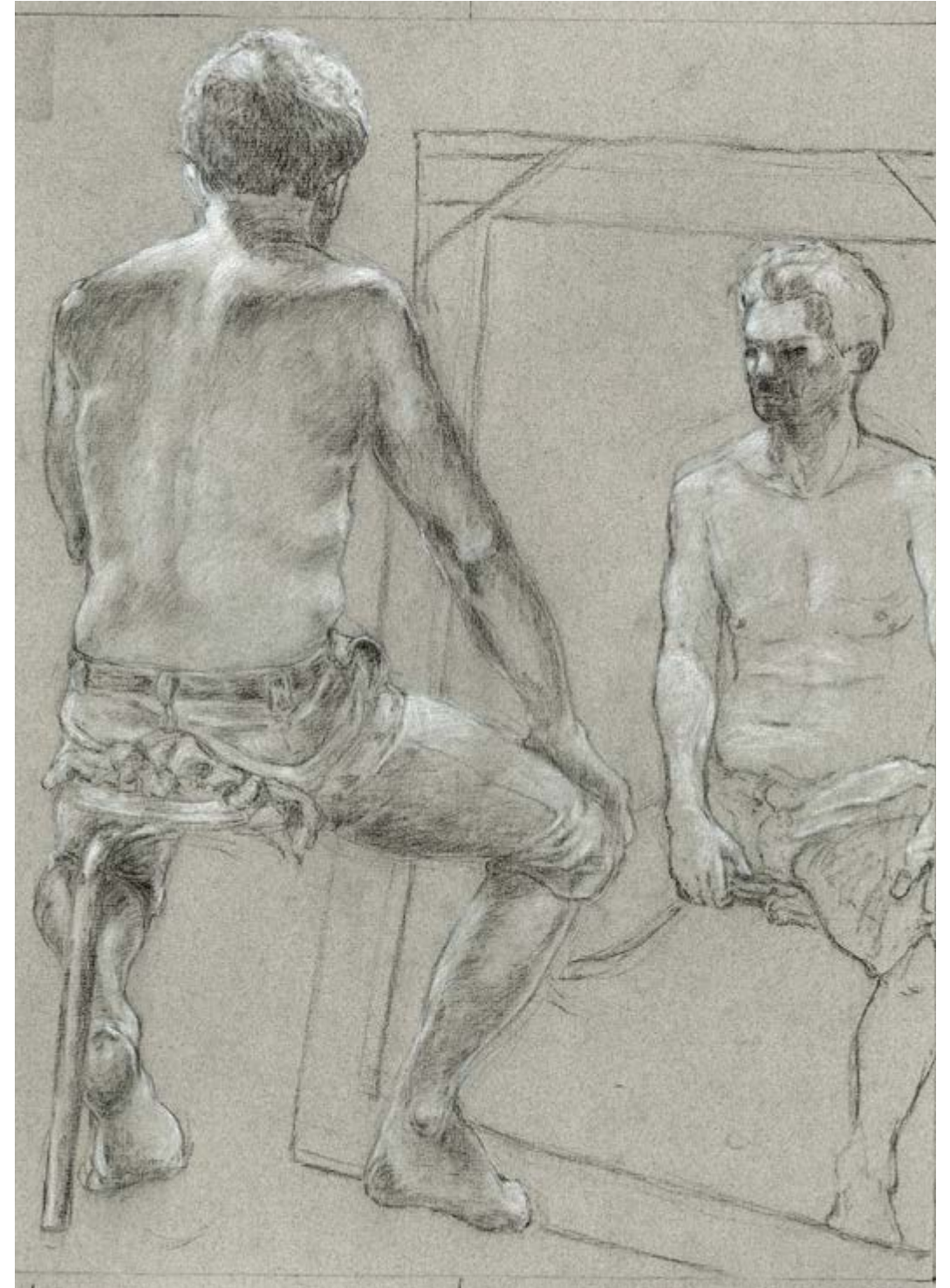
1



2



3



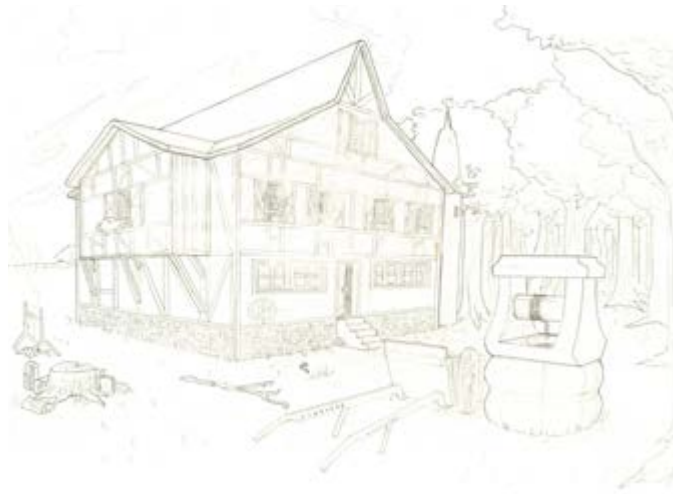
4

- 1 - Arthur DELAMAIRE DE NOUAL DE LA BILLIAIS
- 2 - Christina CHECHENETS
- 3 - Marjorie GRUMEL
- 4 - Raphaëlle POGGI

Prépa Dessin



1



2



3



4



5

- 1 - Joé DUMERC
- 2 - Gaspard JUGE
- 3 - Laudine ABRAM
- 4 - Arthur DELAMAIRE DE NOUAL DE LA BILLIAIS
- 5 - Priscillia JOIGNER

LES FAITS MARQUANTS DE L'ANNÉE

L'école a fêté ses 40 ans !

Depuis l'origine, l'école se donne pour mission de former des artistes complets, dont la responsabilité est de réconcilier la maîtrise du dessin classique avec les médias contemporains. Elle se distingue par un discours militant : la conciliation de l'apprentissage des techniques de représentation du réel et la libération progressive de l'imagination. Dans ce cadre, l'école intègre dès le début à ses programmes, par exemple, la bande dessinée et le dessin animé. Les premières archives témoignent de cette ambition audacieuse, posant les bases d'une pédagogie tournée vers l'exigence, la rigueur et la créativité.

40 ans d'évolution, de transmission et d'innovation

Cette démarche pionnière demeure au cœur du projet de l'école, laquelle conserve aujourd'hui son indépendance et sa liberté d'entreprendre grâce aux nombreux accomplissements de la dernière décennie. Citons notamment : l'emménagement dans nos locaux sur le Campus Pro de Lyon, conçus par et pour l'école sur plus de 8 000 m² (2016), l'obtention du visa du ministère de l'Enseignement supérieur pour nos deux licences de Dessinateur praticien (2012) et Dessinateur 3D (2023), ou encore l'ouverture de l'établissement d'Angoulême (2021).

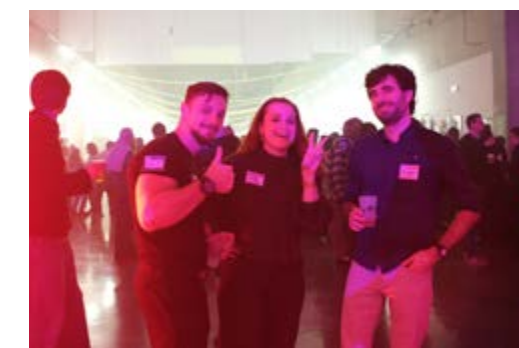
Les 150 professeurs de l'école transmettent chaque jour à plus de 800 étudiants les valeurs qui guident les principes d'enseignement de l'école : solidarité intergénérationnelle, générosité dans la transmission de l'expérience et du savoir, rigueur et sérieux dans le travail. En 40 ans, plusieurs générations se sont succédées, toujours animées par la même ambition : permettre aux étudiants de développer un style personnel s'appuyant sur des pratiques de dessin solides.

Un anniversaire tourné vers l'avenir

Aujourd'hui, l'école continue d'évoluer en intégrant les avancées technologiques et les nouveaux outils numériques qui transforment les pratiques artistiques. Des premières tables à dessin aux logiciels d'animation 3D, chaque génération d'étudiants a bénéficié de formations adaptées aux besoins de son époque. Cette capacité à évoluer, sans jamais perdre de vue l'essence de son enseignement, permet à l'école de préparer les artistes qui sauront façonner le futur de l'illustration, de l'animation et du jeu vidéo.

Pour célébrer ce bel anniversaire, l'école a organisé deux soirées événements à Lyon et Angoulême dans le courant du mois de janvier.

Elle publie à cette occasion son premier Artbook, un ouvrage regroupant une sélection d'illustrations, peintures et croquis réalisés par ses anciens étudiants, reflétant la diversité et la richesse des enseignements dispensés.



53 entreprises à l'école pour le 25^e job dating

Le mardi 18 mars 2025, l'École Emile Cohl a organisé une nouvelle édition de son Job Dating annuel, réunissant 53 entreprises venues des domaines de l'édition, de l'animation, du jeu vidéo et de la communication visuelle. Ce temps fort, pensé pour accompagner l'entrée dans la vie professionnelle, s'adressait aux étudiants en fin de parcours des campus de Lyon et d'Angoulême.

Étaient conviés les étudiants de 3^e année du cursus Dessinateur 3D, ceux engagés dans les spécialisations de niveau bac+5, les apprenants de la formation Storyboard & Layout (bac+2) ainsi que les jeunes diplômés. Ce sont ainsi 195 étudiants qui ont pu bénéficier de cette journée, avec 1 200 entretiens organisés, en physique ou à distance. En moyenne, chacun a rencontré 6 à 7 recruteurs dans la même journée.

Afin de faciliter les échanges en visioconférence, les salles informatiques de Lyon avaient été transformées pour permettre des entretiens dans des conditions optimales, avec des postes cloisonnés assurant calme et confidentialité.

Depuis sa création en 2000, cet événement n'a cessé de gagner en ampleur. Il représente aujourd'hui un levier essentiel d'insertion professionnelle pour les étudiants, qu'ils recherchent un stage de fin d'études ou leur premier emploi. Chaque année, il porte ses fruits : près d'un étudiant sur deux reçoit une proposition avant même la fin de son cursus.

Studios d'animation, production audiovisuelle :

Appétit & Bonsoir Ent., Big Company, Caribara, Foliascope, Folimage, Les Contes Modernes, Naver France, Ooolala, Parmi les Lucioles Films, Xilam Animation, Amopix, Bobbypills, Brunch Studio, Circus, Gao Shan Pictures, Hari Studio, Illumination Studios Paris, Passion Paris, Skjaldborn Studios, Studio Unagi, Umeshu Lovers, Xishan Studio.

Maisons d'édition :

Albin Michel, Bamboo Édition 1, Bamboo Édition 2, Éditions Steinkis, Fleurus Éditions, Gautier-Languereau – Hachette Livre, Glénat, La Boîte à Bulles, Little Urban, Mango Éditions,

Rageo, Bayard Éditions Jeunesse, Editions Delcourt, Editions Marabulles – Hachette Livre, Editions Milan, Kaléidoscope – L'école des Loisirs, Steinkis – Editions Jungle, Milan Presse.

Studios de jeux vidéo :

Artefacts Studio, Atypicalist, Avant-Goût Studios, DOWiNO, Ocellus Studio, Pixel Commando, Studio Chahut, Studio Manette, Ubisoft Ivory Tower, Game Art Brain, InfiniOrange Studio.

Mapping Vidéo :

Les Ateliers BK.

Collectifs d'artistes :

The NEB studio.



6^e colloque international : Porte & Seuil dans les arts et les médias

Les 7 et 8 novembre 2024, le 6^e colloque international de l'École Émile Cohl, en collaboration avec le Musée des Moulages et le Musée des Beaux-Arts de Lyon, a exploré la symbolique des portes et des seuils dans les arts et les médias, à travers des échanges passionnants entre patrimoine et création contemporaine.

Un colloque entre patrimoine et imagination

L'idée fondatrice de ce colloque a pris racine dans un projet patrimonial d'envergure : la restauration du moulage de la célèbre Porte du Paradis de Lorenzo Ghiberti, conservée au Musée des Moulages de Lyon. Cette œuvre monumentale (510 x 290 x 20 cm) a non seulement nécessité des réflexions sur sa scénographie et son installation, mais a également ouvert une porte (au sens propre et figuré) sur une multitude de questionnements artistiques et philosophiques.

La porte, qu'elle soit réelle ou imaginaire, ne se contente pas d'être un simple passage. Elle délimite des espaces, incarne des valeurs, et se fait tour à tour accueillante, dissuasive ou intrigante. Dans la création artistique, elle devient un motif propice à la réflexion, à l'expérimentation, et à la narration.

La porte : entre matérialité et métaphore

Lors de ce colloque, les participants ont exploré l'iconographie et les représentations des portes et seuils à travers des œuvres variées : des tableaux de la Renaissance où la porte structure la narration, jusqu'aux installations contemporaines comme Étant donnés de Marcel Duchamp.

Des lieux emblématiques pour des échanges riches

Réparti entre trois lieux majeurs – l'École Émile Cohl, le Musée des Moulages et le Musée des Beaux-Arts de Lyon – cet événement a réuni chercheurs, artistes et passionnés d'art. Chaque lieu a offert une ambiance particulière, renforçant l'expérience immersive des participants.

Les échanges, riches et multidisciplinaires, ont mis en lumière l'universalité des portes dans les arts visuels, mais aussi dans les médias contemporains comme le cinéma ou les jeux vidéo.



Les étudiants exposent dans une grande imprimerie Lyonnaise

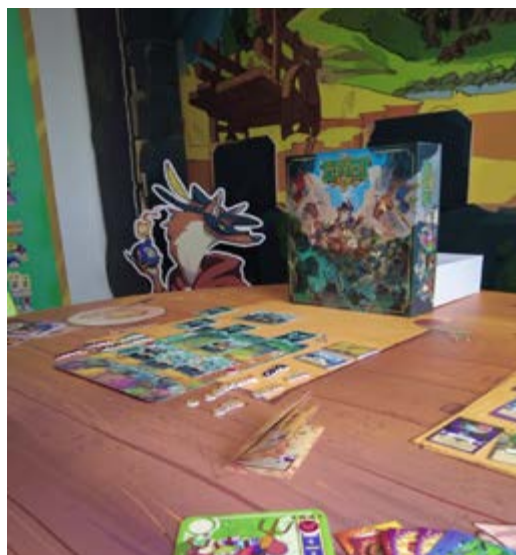
L'école et l'imprimerie AGG Print poursuivent leur partenariat pour une deuxième édition, avec un projet destiné aux étudiants de 5^e année en spécialisation Édition Multimédia. Ce partenariat permet aux étudiants de concrétiser leurs projets de diplôme tout en découvrant les possibilités offertes par des supports et techniques d'impression professionnels.

Un projet grandeur nature

Cinq salles des locaux d'AGG Print ont été mises à disposition des étudiants pour qu'ils puissent réaliser leurs créations à échelle réelle. Chaque étudiant ou équipe a exploité les matériaux et procédés de l'imprimerie pour produire des travaux adaptés à cet environnement.

Les participants

Cette année, les étudiants Morgane Barthas, Camille Leschiera, Fiona Lopez, Manolie Brun, ainsi qu'une équipe composée d'Harmonie Gengembre, Sylvain Leroy, Liam Nougarolles et Samuel Bouvant, ont présenté leurs projets au sein de l'imprimerie.



Festival Petites Oreilles en Goguette : les travaux de nos étudiants d'Angoulême exposés

Pour la troisième année consécutive, l'École Émile Cohl poursuit sa collaboration avec l'Alpha, médiathèque du Grand Angoulême. Ce partenariat offre aux étudiants la possibilité d'exposer leurs créations dans le cadre d'expositions temporaires, autour de thèmes renouvelés chaque année.

Encadrés par leurs enseignants, les étudiants explorent différentes techniques — peinture, illustration, création numérique — pour répondre à un travail de commande artistique.

Après une exposition sur les Titans en 2023, puis sur l'Olympisme en 2024, l'école participe cette année à la 18^e édition du festival *Petites Oreilles en Goguette*, dédiée aux émotions, à la sensibilité et aux rituels du quotidien.



L'École Émile Cohl au cœur de la réflexion sur la recherche et la création

Le colloque « **L'avenir de l'histoire de l'art : relever les défis de la recherche et de la pratique artistique pour saisir les opportunités de demain** » s'est tenu à Lyon, entre l'Université Lumière Lyon 2 et le Musée des Beaux-Arts. Il a réuni pendant deux jours chercheurs, artistes, étudiants et professionnels du monde de l'art.

Organisé par l'association UniArt Lyon, ce rendez-vous a interrogé les formes actuelles de production du savoir en art à travers le prisme de la recherche-crédation.

Cyril Devès, directeur du CRHI à l'École Émile Cohl, y a animé une table ronde sur la place de la recherche-crédation dans la formation artistique, mettant en valeur les travaux conjoints de chercheurs et d'artistes en devenir.

À ses côtés, quatre étudiants de 5^e année du cursus Édition multimédia ont présenté leurs projets : Margaux Bounaix, Bridget Eve, Arthur Monternier et Timothée Tostivint.



Trois étudiants ont rendu hommage aux 75 ans de l'OL

Pour célébrer les 75 ans de l'Olympique Lyonnais, Adidas a invité trois étudiants de l'École Émile Cohl à créer chacun un triptyque dédié aux grandes figures du club. Le 14 mai 2025, Noémie Claret-Tournier, Arthur Greiveldinger et Vicky Verdonck ont réalisé leurs œuvres en direct dans des cubes transparents installés dans trois lieux emblématiques de Lyon : le parc de la Tête d'Or, la place des Terreaux et la cathédrale Saint-Jean.

Cette performance mêlant art, patrimoine et culture sportive a permis au public d'observer les artistes à l'œuvre. Fruit d'un partenariat entre Adidas, l'OL et l'école, le projet met en lumière les jeunes talents tout en célébrant l'histoire du club. Les triptyques ont été dévoilés au public lors du match du 17 mai 2025.



PROFESSEURS 2024 / 2025

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 et de dessin de personnage

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

Cédric BABOUCHE

Professeur d'étude documentaire

Evelyne BADAMI

Professeure de sculpture numérique sous Blender

Jérémy BAJULAZ

Professeur de croquis, de peinture et de gravure

Jérôme BAREILLE

Professeur de matte painting et d'infographie

Malek BENTROUDI

Professeur de suivi technique

Fred BERNARD

Professeur de scénario et intervenant de workshop

Raphaël BETEMPS

Professeur de 3D

Félix BLANC

Professeur de key art, de concept art et de character design modeling

Frédérique BLANC

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

Nicolas BLARD

Professeur de storyboard

Michaël BOLUFER

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

William BONHOTAL

Professeur de décors/mise en scène, de dessin d'objet et de perspective

Elise BONNARD

Professeure de français langue étrangère

Benoît BOUCHER

Professeur de direction artistique 3D, scénario, suivi de projets

Jean-Pierre BOUCHER

Professeur d'immersion professionnelle

Christophe BRUGAL

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 modélisation, 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

Estelle CHALOUPEY

Professeure d'animation 3D

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, storyboard et suivi de projets

Philippe CHOLET

Professeur d'histoire des arts et médias

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

Ingrid CORTIER

Professeure d'animation cut-out

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

Samir DAHMANI

Professeur de bande dessinée

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

Raphaël DI ROMA

Professeur de modèle vivant

Jean DOREY

Professeur de culture du livre

Xavier DORISON

Professeur de scénario

Florence DUPRÉ LA TOUR

Professeure de suivi de projet et du LAB

Christophe DURUAL

Professeur d'étude documentaire

Marc DUTRIEZ

Professeur de projets de groupe

Thierry EL FEZZANI

Professeur d'illustration et d'infographie 2D

Max EMSALEM

Professeur de moteur temps réel

Charlotte ESCALLE-BLAUDIN DE THE

Professeure de sculpture

Julien EVEILLÉ

Professeur de level design

Rémi FARJAUD

Professeur de character design et game art

Nathalie FERLUT

Professeure de croquis

Matthieu FERRAND

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

Alain GAGNOL

Professeur d'écriture média, suivi de projets

Philippe GALLEZOT

Professeur de graphisme

Eva GALMAR

Professeure d'anglais

Dominique GARDRAT

Professeur de perspective

Raphaël GAUTHEY

Professeur d'illustration, BD et de suivi de projets

Christophe GAUTRY

Professeur de stop motion

Etienne GERIN

Professeur d'infographie 2D

Dominique GIACOMONI

Professeur de layout background

Florent GOBET

Professeur de storyboard

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

Jade HAUTIN

Professeure de suivi de production

Aymeric HAYS-NARBONNE

Professeur de suivi de projets et de scénario

Marine HENNES

Professeure d'animation 2D

Flore HENOCQUE

Professeure d'étude documentaire et de dessin de personnage

Sébastien HIVERT-MALLET
Professeur d'analyse filmique

Johanna HUCK
Professeure de storyboard 2D

Dan IORGULESCU
Professeur de concept art et de direction artistique

Damien JACOB
Professeur de dessin de personnage et de dessin d'objet

Camille JACQUET
Professeure de dessin de plâtre

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

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

Juliette KERDRANVAT
Professeur de dessin de personnage et d'infographie 2D

Jérémy KLEIN
Professeur d'immersion professionnelle en storyboard

Edouard LABROSSE
Professeur de modèle vivant

Andrea LACERTE-MORIN
Professeure d'anglais

Patrick LAUMOND
Professeur de character design

Benoît LAURE
Professeur d'étude documentaire

Denis LAVEUR
Professeur d'optique, lumière et photo

Ralph LEMAISTRE
Professeur d'animation 2D et After effects

Cédric LENHARDT
Professeur de 3D

Sylvie LEONARD
Professeure de dessin animé

Arnaud LHOMME
Professeur d'animation 3D

Théo LHUISSIER
Professeur de 3D

Marine LOSCOS
Professeure d'animation

Alexis MADRID
Professeur de storyboard

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

Jean-Philippe MARAS
Professeur de compositing et post-production

Lise MARTEGOUTTE
Professeure d'infographie

Greg MASSARDIER
Professeur de croquis personnage et décors et de dessin de personnage

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

Jean-Charles MBOTTI MALOLO
Professeur d'animation

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

Cédric PEYRAVERNAY
Professeur d'anatomie artistique et de character design

Paul PICARD
Professeur de modèle vivant

Séléna PICQUÉ
Professeure de layout couleur

Thomas PIERRET
Professeur d'animation

Florian PIGÉ
Professeur de bande dessinée

Cécile PILOT
Professeure d'animation 3D

Rose POUPELAIN
Professeure d'étude documentaire

Ida PULICANI
Professeure storyboard

Pierre-François RADICE
Professeur de sculpture et de sculpture numérique

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

Mathieu RENOUX
Professeur d'éclairage et rendu

Camille RENVERSADE
Professeur d'anatomie artistique

Quentin REUBRECHT
Professeur de storyboard

Mathieu REYDELLET
Professeur de concept art et de direction artistique

Olivier RIBBE
Professeur d'infographie

Romarc RIVALLIN
Professeur de modélisation texturing

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

Mickaëlle RUCKERT
Professeure de VFX

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

Florian TEYSSIÉ
Professeur de storyboard

Hervé VADON
Professeur de perspective

Grégoire VEAULEGER
Professeur d'anatomie artistique

Ludovic VERSACE
Professeur de dessin animé et de suivi de projet

Kelly WALKER
Professeure d'animation

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

Shan ZHU
Professeure de layout posing et de modèle vivant

Visuel de couverture : **Timothée TOSTIVINT** - L'Anomalie
5^e année édition multimédia

Design graphique : Manon Molesti

Imprimé en décembre 2025

Copyright École Émile Cohl

Tous droits réservés - Reproduction interdite

ISBN 978-2-9571745-9-1

12 €

