



école émile cohl

Livre de
promotion

2023
2024





école émile cohl

Livre de
promotion

2023
2024

SOMMAIRE

EDITO	6	Amandine COROMPT.....	92
JURY 5° ANNÉE	8	Nathan DACHELET-DALLAPORTA.....	94
SATOSHI KON	10	Mallaury DARCHE.....	96
TRAVAUX DE 5° ANNÉE CINÉMA		Zacharie DEFOSSEZ.....	98
D'ANIMATION	12	Blanche DUVERNE.....	100
Zain ALI.....	14	Antoine GANZHORN.....	102
Lucas BOISARD.....	16	Harmonie GENGEMBRE.....	104
Jules BONNASSIEUX.....	18	Jade HUGUET.....	106
Lily BONNER.....	20	Anaëlle JUCHA.....	108
Anatole BOUCHERAT.....	22	Sylvain LEROY.....	110
Axel CAILLAT.....	24	Camille LESCHIERA.....	112
Valentine CASTILLO.....	26	Keming LI.....	114
Mélodie CHARRIER--RANGEL.....	28	Fiona LOPEZ.....	116
Mathilde CONRAD.....	30	Mael MARTIAL.....	118
Benjamin DELABAYS.....	32	Liam NOUGAROLLES.....	120
Logan FERRAND.....	34	Hélène PILIERE.....	122
Alice FOURNET-FAYARD.....	36	Caroline PORTAL.....	124
Pauline GRENIER.....	38	Ketsia QUILLET-AUCOUR.....	126
Maëlle GRISI.....	40	Elijah SBAI.....	128
Thomas HEATH.....	42	Tess VILLIEN-GROS.....	130
Julie HEM.....	44	Lucie WEBER.....	132
Julie HUET.....	46	Kangyi XU.....	134
Matis INSERRA.....	48	TRAVAUX DE 5° ANNÉE JEU VIDÉO	136
Paul Axel Cyriac KOUAKOU.....	50	Aude ANDREANI.....	138
Lauralie LE CURIEUX.....	52	Romain BECKER.....	140
Louise LEBIAN.....	54	Mathilde BEGUINOT.....	142
Solène MEILLER.....	56	Astrid BILLET.....	144
Anna MURIE.....	58	Claire COLL.....	146
Haimeric PAYS.....	60	Thomas CONVERS.....	148
Hanna PETIT.....	62	Valentine GAUTHERON.....	150
Emeline RENDU.....	64	Gaia GIANNETTINI.....	152
Clara SALESIANI.....	66	Jean-Eudes GUENARD.....	154
Jordane SCHULTZ.....	68	Aubin GUILLEMIN.....	156
Emilie VILAY.....	70	Violetta GULKOVA.....	158
Marie ZIVEC.....	72	Numa LAMBERT-DAYNAC.....	160
TRAVAUX DE 5° ANNÉE ÉDITION		Océane LE BRAS.....	162
MULTIMÉDIA	74	Yannis LEHMANN.....	164
Timothine ABRAZIAN.....	76	Léa LEJARRE.....	166
Morgane BARTHAS.....	78	Manon MAIRE.....	168
Lucas BEAUFILS.....	80	Loelia MARTEL.....	170
Samuel BOUVANT.....	82	Charlie PIOTELAT.....	172
Marion BOYARD.....	84	Vasco PONS DE VIER.....	174
Lena BROCHAND.....	86	Axelle RASTOUIL.....	176
Manolie BRUN.....	88	Julien ROUFFIGNAC.....	178
Camille CANDELIER.....	90	Deborah RUDEAU.....	180
		Morgan VINCENT.....	182

JURY 3° ANNÉE DESSIN 3D	184
WILLIAM FRIESE-GREENE	185
TRAVAUX DE 3° ANNÉE DESSIN 3D	186
Louise BARTHELEMY.....	188
Arthur BONNEFOY.....	189
Sarah BOUFNAR.....	190
Julien BUFFET.....	191
Tia CHASSAING.....	192
Gwennaëlle CHEVOIR.....	193
Elena EMERY.....	194
Elisa GRANGER.....	195
Zoé JOURDY.....	196
AI KIRKPATRICK.....	197
Camille LE GALL.....	198
Rémy MALLARD.....	199
Camille MENANTEAU.....	200
Sarah PETITOT.....	201
Luana ROCHER.....	202
Antoine STEFANI.....	203
Aaron TARDIEU.....	204
JURY 2° ANNÉE STORYBOARD	206
SYLVAIN DESPRETZ	207
TRAVAUX DE 2° ANNÉE STORYBOARD	208
Max AVILA.....	210
Kaïli BASTIAN.....	211
Emmèlie BATEMAN.....	212
Zoé GALLOIS MONTBRUN.....	213
Melchor HERNANDEZ.....	214
Célia JOSSE.....	215
Nawinn KOUVONGLASY.....	216
Aurore MAITREJEAN.....	217
Thimmy MATHIEU.....	218
Clara MONDIERE.....	219
Owen MUYLKENS.....	220
Johanne RABEAU.....	221
Louise RODRIGUEZ.....	222
Mathieu VILLON.....	223
TRAVAUX DE 4° ANNÉE	224
TRAVAUX DE DESSINATEUR PRATICIEN	232
TRAVAUX DE DESSINATEUR 3D	250
TRAVAUX DE STORYBOARD & LAYOUT	256
TRAVAUX DE PREPA DESSIN	262
LES FAITS MARQUANTS DE L'ANNÉE	268
PROFESSEURS 2023 / 2024	276

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 Satoshi Kon, William Friese-Greene et Sylvain Despretz 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

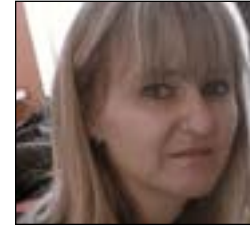


JURY 5^e ANNÉE

PROMOTION SATOSHI KON

Spécialité édition multimédia

présidente du jury



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



**Simon
BEAUVARLET
de MOISMONT**
Libraire à LaBD



**Emre
ORHUN**
Professeur d'illustration /
Illustrateur et dessinateur



**Lucette
SAVIER**
Éditrice jeunesse et Formatrice



**Frédérique
BLANC**
Responsable pédagogique à
l'École Émile Cohl

Spécialité cinéma d'animation

présidente du jury



**Evangelhia
STEAD**
Professeure de littérature
comparée et de culture de
l'imprimé à l'Université de
Versailles-Saint-Quentin



**Alain
GAGNOL**
Scénariste / Réalisateur



**Jean-Charles
MBOTTI MALOLO**
Auteur / Réalisateur



**Catherine
MAURIZI**
Directrice de production chez
Folimage



**Antoine
RIVIERE**
Directeur de
l'École Émile Cohl

Spécialité jeu vidéo

président du jury



**Tony
GHÉERAERT**
Professeur de littérature
française à l'Université de Rouen
Normandie



**Sophia
ATHANASSI**
Lead 2D Design - Environnement
et Props chez Ocellus
Studio



**Guillaume
BLANC**
Directeur de développement
R&D chez Ubisoft



**Estelle
CHALOUPY**
Superviseuse Animation 2D et 3D
/ Professeure d'Animation 3D



**Aymeric
HAYS NARBONNE**
Directeur pédagogique de
l'École Émile Cohl

SATOSHI KON

(1963-2010)



Kon poursuit avec des œuvres marquantes telles que *Millennium Actress* (2001), qui explore les souvenirs d'une actrice à travers l'histoire du cinéma japonais, et *Tokyo Godfathers* (2003), une comédie dramatique sur trois sans-abri découvrant un bébé abandonné à Noël. En 2004, il réalise *Paprika*, un film audacieux sur les rêves et les technologies, qui influencera des œuvres de science-fiction comme *Inception* de Christopher Nolan.

Le style de Satoshi Kon se distingue par son exploration des frontières entre le rêve, la réalité et la perception subjective. Ses œuvres sont souvent marquées par des récits non linéaires, des transitions visuelles fluides et des thèmes profonds tels que la mémoire, l'identité et les illusions. À travers ses films, il interroge la manière dont les médias, les rêves et la réalité s'entrelacent, influençant à la fois ses personnages et le spectateur.

Sa carrière, bien que brève, est considérée comme révolutionnaire dans le monde de l'animation. Malheureusement, Satoshi Kon décède prématurément d'un cancer du pancréas le 24 août 2010, à l'âge de 46 ans. Son dernier projet, *Dreaming Machine*, un film de science-fiction destiné à un public plus jeune, reste inachevé. Malgré sa disparition, son influence demeure immense, et son héritage continue d'inspirer de nombreux cinéastes et amateurs d'animation à travers le monde.



1

2

3

TRAVAUX DE 5^e ANNÉE

2023-2024



CYCLE 2

CINÉMA D'ANIMATION

Zain ALI



Choisir l'animation après avoir grandi à Bahreïn fut un acte de foi, porté par ma passion pour l'art. À Emile Cohl, je visais à maîtriser les compétences techniques pour donner vie à mes visions créatives. L'animation m'inspire par sa capacité narrative et sa liberté de création.

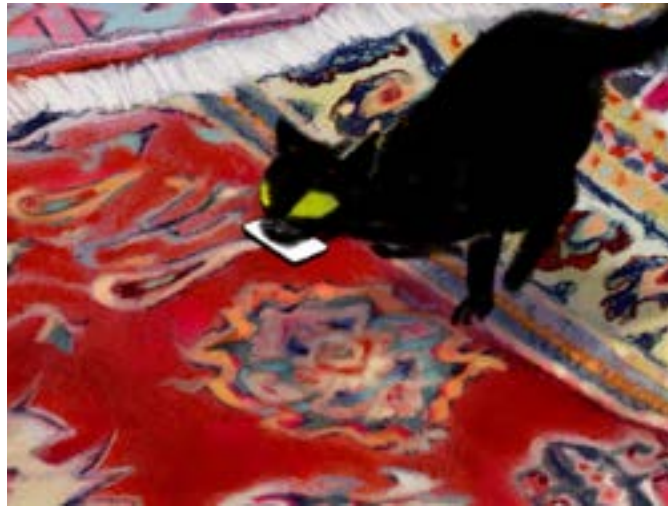
Mon court métrage, *Jelwa*, fusionnant animation numérique et décors au pastel, explore la tension entre l'individualisme et la communauté lors d'un mariage bahreïni. Je cherche à offrir des représentations nuancées tout en repoussant les limites de la narration visuelle. En lançant ma carrière, je vise à créer des œuvres impactantes, reflétant une identité visuelle forte.

After growing up in Bahrain, I chose Emile Cohl as a leap of faith due to my passion for painting. I then chose to specialize in animation due to its storytelling potential and freedom in world building, allowing me to transcend the constraints of reality. My thesis film "Jelwa" blends computer animation with traditional backgrounds, exploring individualism vs community during a Bahraini wedding. I aim to offer nuanced portrayals of my culture while pushing visual storytelling boundaries. As I begin my professional journey, I'm committed to creating impactful work that resonates globally while reflecting a powerful visual identity.

zain-ali.myportfolio.com
 Instagram : @zain.ash
zain.ali@etudiants.cohl.fr

1,2,3 - Extrait de mon film *Jelwa*, film de fin d'études

4 - Recherche de personnage et des visuels pour mon film *Jelwa*



Lucas BOISARD



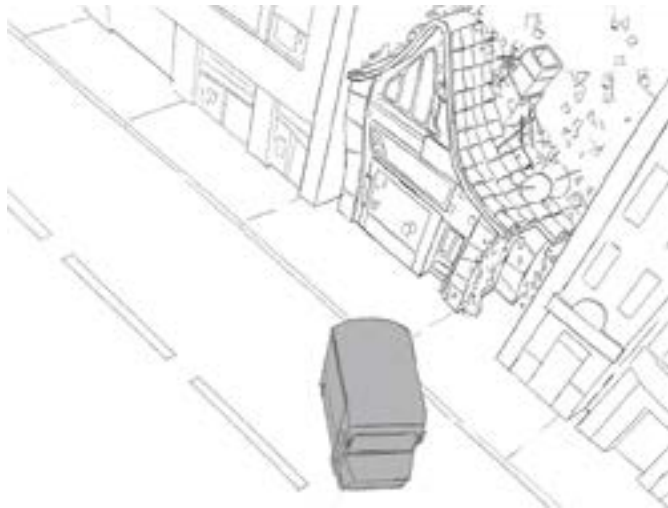
CINÉMA
D'ANIMATION

Né dans le Sud-Ouest, je n'ai jamais envisagé de faire autre chose que du dessin. Ainsi, j'ai décidé d'intégrer la prestigieuse École Émile Cohl, après une scolarité passive, reposant sur mes facilités toutes relatives. Mes études m'ont beaucoup plu, fort heureusement, sans quoi je serais sûrement encore en train d'essayer de me trouver une voie d'avenir décente. Mon esprit cartésien m'a vite dirigé vers le travail des décors et des layouts, j'en ai fait ma zone de confort. Cependant j'essaie parfois de m'évader des exigences du dessin animé en faisant des illustrations sur du vrai papier, avec des vrais crayons et des vrais pinceaux.

Born in the South-West of France, I have never considered doing anything other than drawing. Thus, I decided to join the prestigious Emile Cohl School, after a passive schooling, relying on my rather relative skills. Fortunately, I have enjoyed my studies a lot, otherwise I would probably still be trying to find a decent future path. My Cartesian mind quickly led me to the work of backgrounds and layouts, which became my comfort zone. However, I sometimes try to escape the demands of animation by creating illustrations on real paper, with real pencils and real brushes.

ArtStation : [lucasboisard](#)
lucas.boisard@etudiants.cohl.fr

- 1 - Illustration de BB King
- 2 - Layout pour un court métrage
- 3 - Screenshot d'un court métrage sur lequel j'ai travaillé
- 4 - Décors pour mon film de fin d'études



Jules BONNASSIEUX



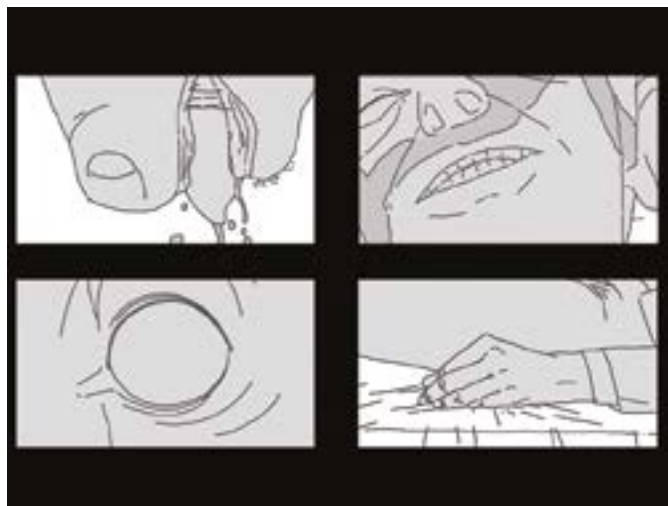
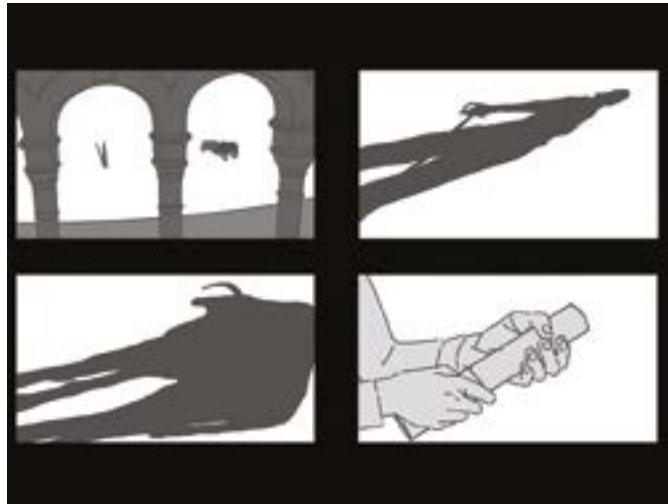
CINÉMA
D'ANIMATION

J'ai intégré l'École Émile Cohl avec la ferme intention d'être auteur de BD avant de me tourner vers le cinéma d'animation. Mon envie de raconter des histoires ainsi que ma passion pour le storyboard et la mise en scène me poussent à m'essayer à la réalisation de films. Ayant des capacités humaines d'écoute et de dialogue je me sens à l'aise avec l'idée de direction d'équipe.

Mon projet de diplôme traite de l'agonie et de la mort d'un taureau et d'un torero en parallèle. Ce sujet me permet de travailler sur le montage pour le rendre le plus expressif possible. J'ai opté pour un travail au fusain dans l'esprit brut et cru du thème abordé.

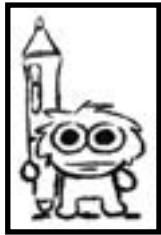
I joined Emile Cohl School with the firm intention of being a comic book author before turning to Animated Cinema. My desire to tell stories as well as my passion for storyboarding and directing push me to try my hand at directing movies. Having listening and dialogue skills, I feel comfortable with the idea of team management. My graduation project deals with the agony and death of a bull and a bull-fighter in parallel. This subject allows me to work on editing to make it as expressive as possible. I opted for charcoal work in the raw and crude spirit of the theme addressed.

julesbonnassieux.myportfolio.com
jules.bonnassieux@etudiants.cohl.fr



- 1 - Illustration sur le thème d'un concert punk
- 2 - Storyboard/layouts pour mon film Matanza
- 3 - Storyboard/layouts pour mon film Matanza
- 4 - Charas et posing pour le concert et pour mon film Matanza

**Lily
BONNER**



CINÉMA
D'ANIMATION

J'ai toujours eu des bestioles dans la tête. Elles font des cabrioles dans mon cerveau jusqu'à que je les dessine. Comme elles sont le plus vivantes en animation, j'ai appris comment en faire. J'aime surtout travailler le storyboard et les concept arts, pour pouvoir faire des dessins rapides et griffés. Mon film raconte l'histoire d'un loup qui incite un chien à quitter son maître. C'est un projet dessiné comme un livre pour enfant, et inspiré du conte de Sirko le chien. Un secret pour la route ; le loup s'appelle Vova ; ça n'apporte rien à l'histoire, mais c'est bon à savoir.

For as long as I could remember, I've had creatures in my brain. They frolic and stomp their feet until I draw them. Since they get more lively in animation, I've learnt how to make it. I love storyboarding and concept art the most, for their focus on narration and quick, rough drawings. I need to let the creatures out fast. It gets very stuffy up in there.

My film is about a wolf that incites a dog to leave his master. It's a scratchy animation, drawn like a storybook, and inspired by the tale of Sirko. I'll let you in on a secret: the wolf's name is Vova; it's irrelevant to the story, and never mentioned in it, but now you know.

Instagram : @dardargnan
lily.bonner@etudiants.cohl.fr



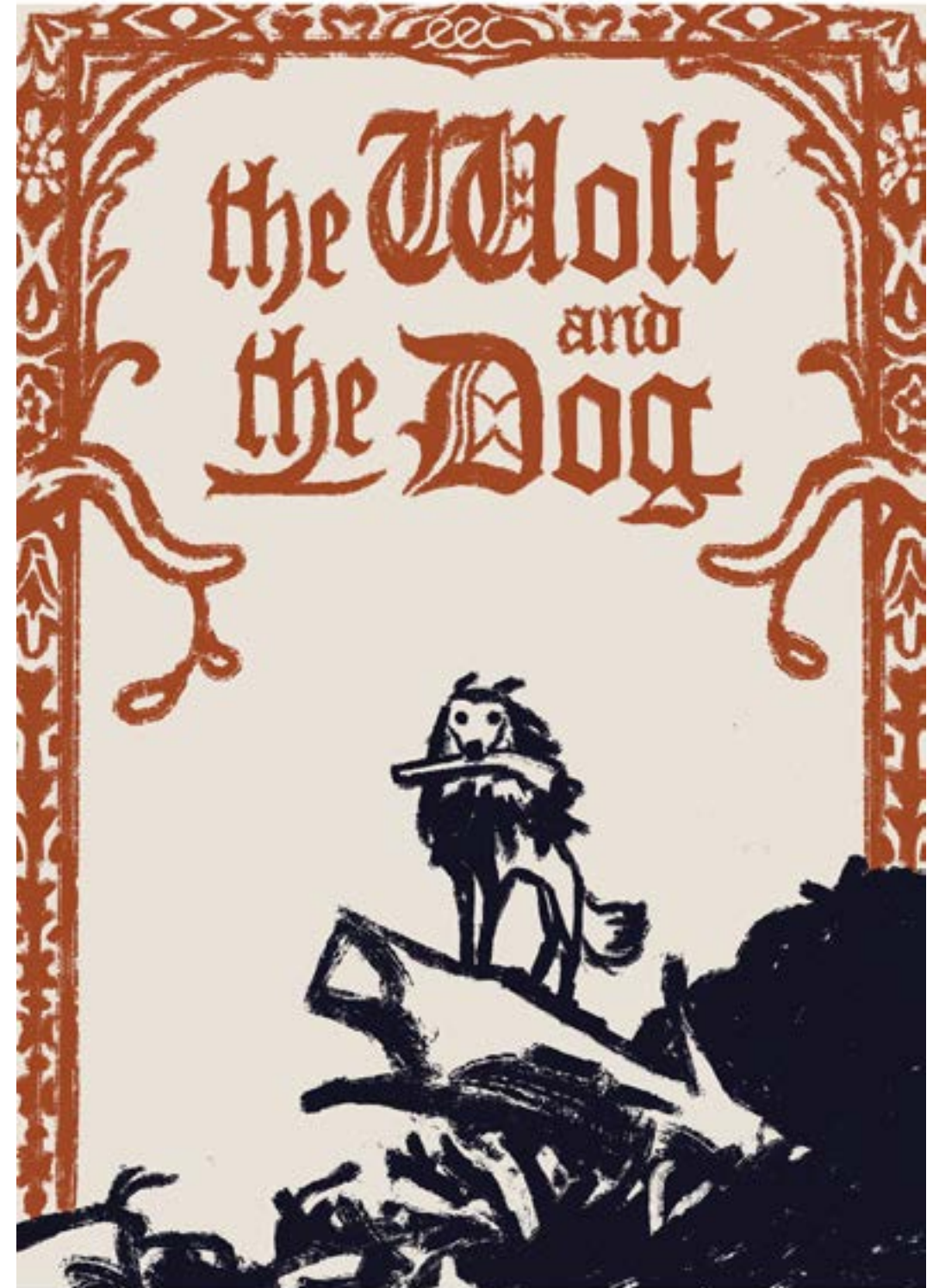
1



2



3



1 et 3 - Frames de mon court métrage Le Loup et le Chien, tvpaint

2- Recherches de personnages pour Le Loup et le Chien, procreate

4 - Affiche de mon court métrage Le Loup et le Chien, procreate

Anatole BOUCHERAT

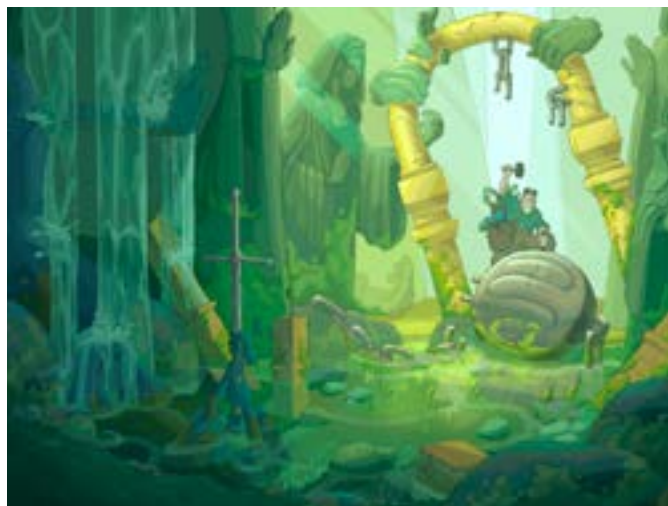


C'est l'influence d'écrivains et d'artistes comme Terry Pratchett ou Haruko Ichikawa qui m'a orienté vers les arts. Être capable de représenter des mondes fantastiques inspirés de la campagne où j'ai grandi et d'animer des personnages dont j'ai écrit les aventures est ce qui me motive à dessiner.

Mon projet de fin d'études « Irisaeda » est un 1er essai en écriture fantastique. Chaque nouvelle production est une occasion pour moi d'expérimenter, de nourrir mon style graphique et parfois d'aider d'autres personnes à donner vie à leurs histoires. Tout cela avant de pouvoir un jour réaliser mes propres courts-métrages, séries ou films d'animation.

It's the work of people such as Terry Pratchett or Haruko Ichikawa that drove me towards arts. To be able to sketch fantastic worlds inspired by the countryside where I come from and to animate the characters I write stories about is what motivates me to draw. My graduation film "Irisaeda" is a first attempt at fantasy writing. Every new production is an opportunity for me to experiment, to make my art style evolve and sometimes to help bring to life other people's stories. That's why I dream of, one day, directing my own animated shorts, series or movies.

anatole.boucherat@etudiants.cohl.fr



1 - Test décor noir et blanc (base 3D)

2 - Background film d'animation

3 - Background concept

4 - Recherches de character design



**Axel
CAILLAT**



J'ai toujours pris plaisir à inspirer les gens, les faire rêver. Mais perdu entre mes passions de dessin, de sport et de cinéma, c'est à l'École Émile Cohl que j'ai réussi à trouver mon équilibre. Là-bas, j'ai pu réaliser plusieurs courts-métrages tout en testant un maximum de techniques différentes. Et c'est en mélange d'aquarelle et de rotoscopie que j'ai décidé de réaliser mon film de fin d'études. Cette combinaison m'a permis de parler de sport tout en proposant de belles images à l'écran. Aujourd'hui, je tremble d'excitation à l'idée d'intégrer un studio d'animation 2D et d'aider à produire de nouveaux films prêts à toucher les gens.

I have always loved to inspire people and make them dream. Doubling between my many passions of drawing, sport and cinema, I finally found the right balance at Emile Cohl. I made short-movies while testing many mediums. For the graduation movie, I decided to use rotoscoping and watercolor, this allowing me to make a sport short-movie with great artistic images. Now, I am deeply excited to join a 2D animation studio and help producing movies that can make a difference for people.

ArtStation : [Axel CAILLAT](#)
 Instagram : [@axe_drawing](#)
axel.caillat@etudiants.cohl.fr

1, 2, 3 - Images de recherches du film *Haircut*
 Issues pour Les Espoirs de l'Animation
 - TIJI

4 - Planche de recherches graphiques pour mon film de fin d'études : character design / décor / composition



Valentine CASTILLO



CINÉMA
D'ANIMATION

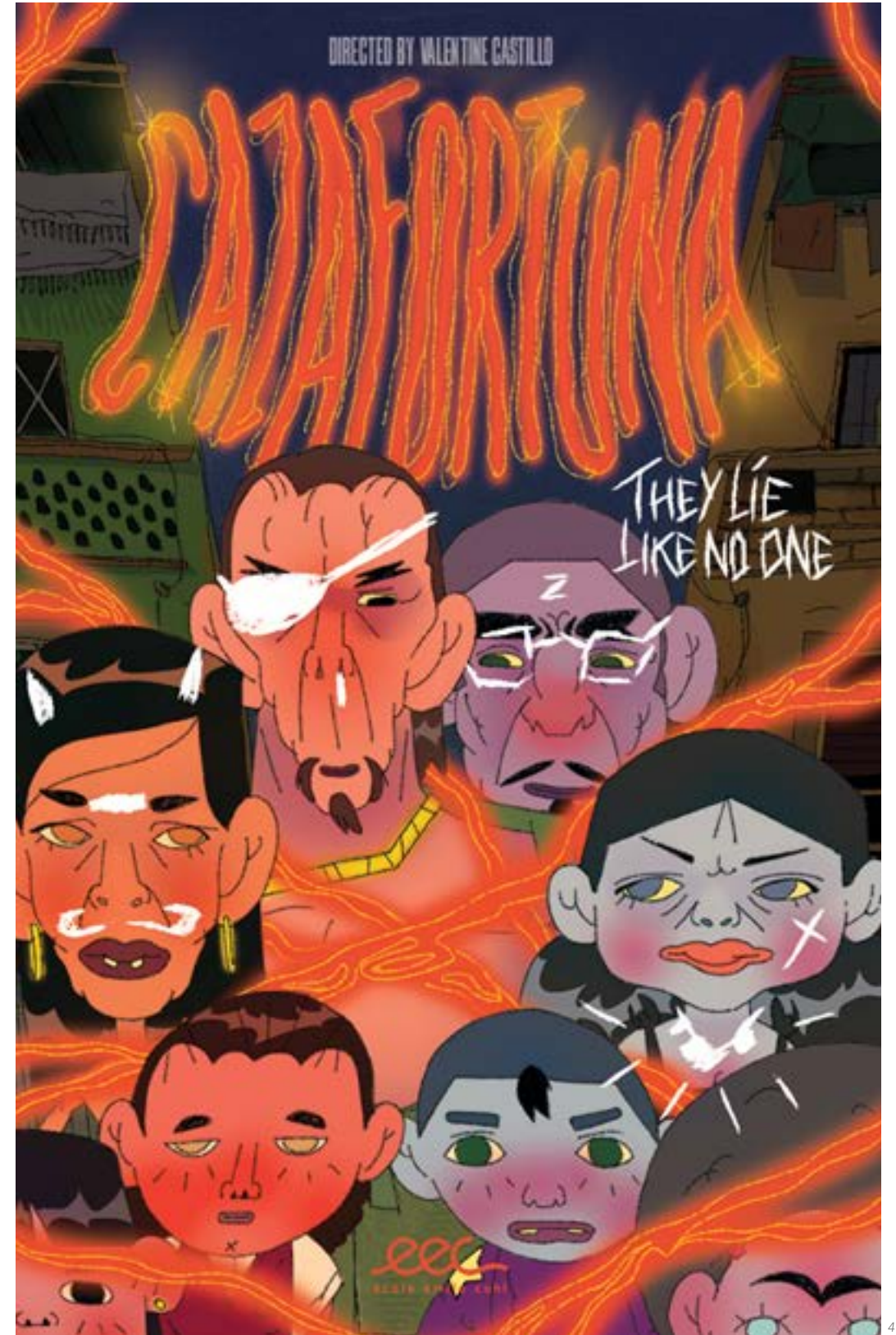
Pour moi, créer des designs de personnages est une exploration de la diversité, tant dans les éléments visuels que dans les récits qu'ils véhiculent. Cela me permet de remettre en question les conventions, de fusionner différentes influences et d'inventer de nouveaux mondes où les limites ne sont définies que par les frontières de l'imagination. Cet acte de création est un voyage dynamique et en constante évolution, au cours duquel je peaufine continuellement mes compétences et repousse les limites de ce qui est possible.

For me, creating character designs is an exploration of diversity, both in visual elements and the narratives they convey. It allows me to challenge conventions, blend different influences, and invent new worlds where limits are only set by the bounds of imagination. This act of creation is a dynamic and ever-evolving journey, during which I continually refine my skills and push the boundaries of what is possible.

valohecastillo.wixsite.com/valentine-castillo
valentine.castillo@etudiants.cohl.fr



- 1 - Character design de mon court métrage *Cazafortuna*, techniques mixtes
- 2 - Character design du court métrage *Les pieds tanqués*, Photoshop
- 3 - Décors pour mon court métrage *Cazafortuna*, Photoshop
- 4 - Affiche de mon court métrage *Cazafortuna*, Photoshop



Mélodie CHARRIER-RANGEL



CINÉMA
D'ANIMATION

La musique, le dessin, le cinéma, la photographie, tant de domaines artistiques qui m'inspirent. L'animation était pour moi le meilleur pont pour unir toutes ces formes d'arts. A Emile Cohl mon objectif était de pouvoir mélanger mes expériences musicales et du dessin.

Pour mon film de fin d'études je cherche à capturer des sensations données par un lieu et une situation en mélangeant les techniques traditionnelles et digitales d'animation et de réalisation de décors.

Retranscrire le beau là où on ne s'y attend pas comme un témoignage de notre temps où tout nous échappe est pour moi l'un des magnifiques rôles de l'artiste conteur d'histoires.

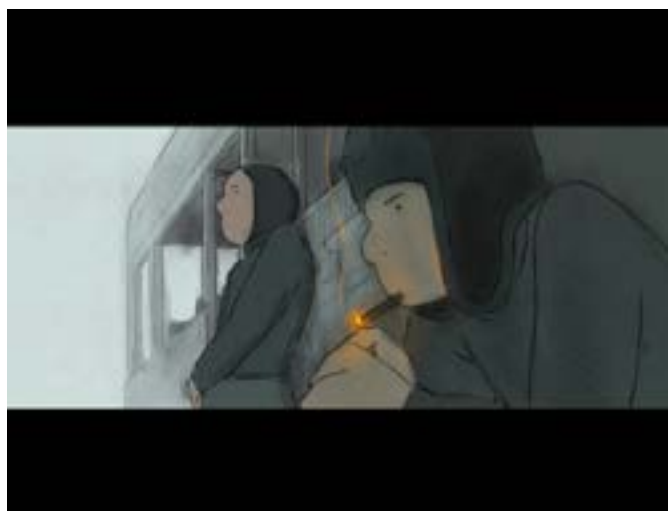
Music, drawing, cinema, photography... so many artistic fields that inspire me and that's why I found animation to be the best bridge to unite all these art forms. When I came to Emile Cohl, my aim was to be able to mix my musical and drawing experiences. For my graduation film, I'm looking to capture sensations by blending traditional and digital techniques for animation and set design.

Transcribing Beauty where we don't expect it as a testimony of our time where everything escapes us is for me one of the wonderful roles of the storyteller artist.

www.melodiecharrierrangel.com
m.charrierrangel@etudiants.cohl.fr

1, 2, 3 - screenshots film de fin d'études

4 - Recherches graphiques et illustrations personnelles



Mathilde CONRAD



CINÉMA
D'ANIMATION

J'ai grandi au milieu des livres et des BD, rêvant à longueur de journée d'aventures et d'histoires. Lorsque j'ai voulu écrire des histoires à mon tour, je n'arrivais pas à mettre tout à fait les mots sur ce que je voulais dire, j'avais besoin d'un autre médium pour les transmettre. C'est à ce moment-là que je me suis tournée vers le cinéma d'animation. Les ambiances sonores que me permet ce médium ainsi que mon émerveillement devant les films de Miyazaki m'ont guidée jusqu'ici pour faire mon premier film. *Submergée* qui ponctue la fin de mes études parle d'anxiété liée aux actualités et comment une jeune femme le vit au quotidien.

I grew up surrounded by books and comics, daydreaming about adventures and stories. When I wanted to write my own stories, I couldn't quite find the words to express what I wanted to say; I needed another medium to convey them. That's when I turned to animated filmmaking. The soundscapes allowed by this medium, along with my admiration for Miyazaki's films, guided me to create my first film. "Overwhelmed" marking the end of my studies, explores anxiety related to current events and how a young woman experiences it in her daily life.

ArtStation : [mathilde_conrad54](#)
Instagram : [@douce.reminiscence](#)
mathilde.conrad@etudiants.cohl.fr



1



2



3



1 - Turn du personnage d'Adèle
2 - Recherches du personnage d'Adèle
3 - Colorsript de *Submergée*
4 - Décors de *Submergée*

Benjamin DELABAYS



CINÉMA
D'ANIMATION

D'abord rentré à Emile Cohl pour solidifier mon dessin, j'ai depuis développé une vraie passion pour le cinéma. La prise de vue réelle en particulier a fait naître chez moi un amour pour la mise en scène. J'aime le storyboard, l'animation et la recherche d'identité visuelle. J'ai pour ambition de réaliser un jour mes propres films.

Je suis avant tout intéressé par les histoires racontées à hauteur d'homme. Dans mon film de fin d'études j'explore une thématique qui est souvent dans le fond de ma pensée, celle de notre rapport au changement. La réalisation va dans ce sens en combinant animation numérique et traditionnelle.

I first joined Emile Cohl to solidify my drawing skills, but since then I've developed a real passion for cinema. Live action in particular has given me a love for staging. I love storyboard, animation and the search for a visual identity and my ambition is to direct my own films one day.

Above all, I'm interested in stories told from a human perspective. My graduation film explores a theme that is often at the heart of my thinking, our relationship with changes. The production combines digital and traditional animation, which follows the same idea of change.

www.benjamindelabays.com
Instagram : @bendelss
benjamin.delabays@etudiants.cohl.fr

1, 2, 3 - Storyboard / Animateur, projets personnels

4 - Screenshots de mon film de fin d'études
TERRE A TERRE



Logan FERRAND



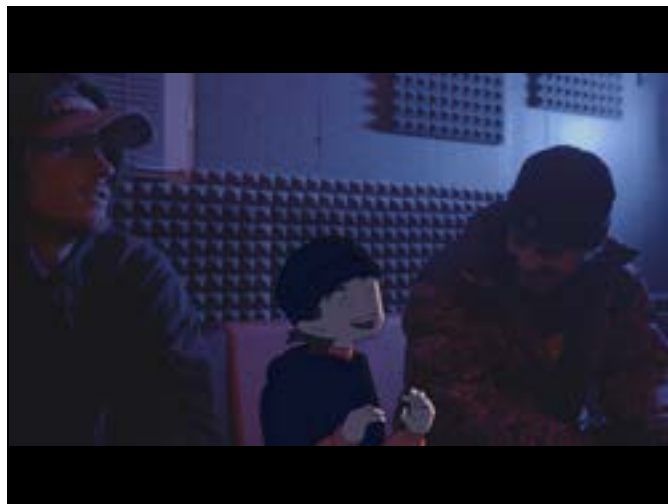
CINÉMA
D'ANIMATION

Intéressé par l'animation et le cinéma j'ai fait tout ce que je pouvais pour aller au master. Au cours de ces années, j'ai également développé ma passion pour le tournage de vidéos, le montage, l'animation et la culture pop. J'ai l'habitude de développer mon intérêt pour ces métiers en étant un directeur artistique, un graphiste et directeur de vidéo-clip. Cela rejoint mon état d'esprit parce que je pense à toutes les conséquences, à toutes les solutions pour gérer mes projets et leur donner les bonnes émotions. Emile Cohl l'a permis avec ce master alors maintenant, pourquoi ne pas me laisser séduire en étant réalisateur de films.

Interested in animation and cinema I did everything I could to go to the master. During these years, I also developed my passion for video shooting, editing, animation and pop culture. I usually develop my interest in these professions by being an artistic director, a graphic designer and music video director. It fits my mindset because I think about all the consequences, all the solutions to manage my projects and give them the right emotions. Emile Cohl allowed it with this master then now, why not let me seduce by being a film director.

Instagram : @log2.n
logan.ferrand@etudiants.cohl.fr

- 1 - Cover single - *JUMP* from Kiware, Part of an album under my Artistic Direction
- 2 - *HALF-PIPE* - Paris, Singapour Festival D'Annecy, Animator and Artistic Director
- 3 - *Reminder* - Projet de fin d'études, allégorie de ma progression dans la culture hip hop lyonnaise
- 4 - Teaser - *Kyros*, Direction and Production



Alice FOURNET-FAYARD



CINÉMA
D'ANIMATION

L'efficacité des traits et la pureté du mouvement me fascinent. Ensemble, l'écriture et le design graphique m'ont naturellement dirigée vers le cinéma d'animation, cet art qui lie tout ce qui me passionne : la narration et la sobriété visuelle. Ici, l'image se substitue aux mots, les mondes que je crée deviennent presque tangibles. Pouvoir glisser ses intentions entre deux lignes, transmettre des émotions dans ce qui semble n'être qu'un trait : voilà vers quoi je tends un peu plus chaque jour.

A travers mon court métrage, c'est la mélancolie que je cultive, dans une ambiance moite et oppressante qui laisse place à l'imaginaire de l'enfance.

The effectiveness of lines and the purity of movement fascinate me. Together, writing and graphic design have naturally led me towards the world of animation, an art that ties together everything I am passionate about: storytelling and visual simplicity. Here, the image replaces words, and the worlds I create become almost tangible.

The ability to slide one's intentions between two lines, conveying emotions in what seems to be a simple stroke – that is what I strive towards a little more each day.

Through my short film, it is melancholy that I cultivate, in a humid and oppressive atmosphere that makes room for the imagination of childhood.

Instagram : @affligeante
alice.fournetfayard@etudiants.cohl.fr

- 1 - Screenshot de mon film de fin d'études [Back Home](#)
- 2 - Décor pour [Back Home](#)
- 3 - Screenshot de [Back Home](#)
- 4 - Character design pour [Back Home](#)



Pauline GRENIER



CINÉMA
D'ANIMATION

En tant qu'enthousiaste de l'animation spécialisée dans la peinture de décors, mon parcours artistique est une exploration d'environnements immersifs. Dans mon film de fin d'études, j'ai exploré les vastes paysages de la Mongolie. Je modèle mon style pour qu'il s'harmonise avec le récit, assurant une fusion fluide entre le visuel et la résonance émotionnelle. Avec des aspirations à la réalisation, j'envisage de créer des films où un monde immersif se déploie naturellement, invitant le public à se plonger dans l'univers des personnages.

As an animation enthusiast specializing in background painting, my artistic journey is an exploration of immersive environments. In my graduation film, I venture into the vast landscapes of Mongolia, using my brush to translate its beauty into animated tapestries. I mold my style to suit the narrative, ensuring a seamless fusion of visual and emotional resonance. With aspirations to direct, I envision crafting films where an immersive world unfolds organically, inviting the audience to immerse themselves in the characters' universe.

paulinegrenier029d.myportfolio.com

ArtStation : [paulinegrenier7](#)

Instagram : [@pauline_grne](#)

pauline.grenier@etudiants.cohl.fr

1 - Décor pour le film *L'envol*, (Anecny MIFA, Paris-Lyon-Singapour)

2 - Décor pour mon film de fin d'études *Morin Khuur*

3 - Screenshot du film *Corde Sensible* (Espoir de l'animation)

4 - Screenshot de mon film *Morin Khuur* et turn du personnage, projet personnel.



1



2



3



4

Maëlle GRISI



CINÉMA
D'ANIMATION

L'animation a toujours été quelque chose vers laquelle je me suis tournée pour me détendre, trouver l'inspiration, ou me sentir réconfortée. Cela a aussi été le meilleur moyen de tisser des liens avec des personnes qui me ressemblent. Travailler dans ce milieu me permet d'allier ma créativité à mon désir de faire du bien aux autres. Pour *Flowers Shall Grow*, mes inspirations furent la nature et la poésie. Le vocabulaire visuel des plantes m'a toujours parlé et inspiré pour son aspect organique. J'ai voulu raconter un poème sur le deuil : un thème universel, polymorphe, et inévitablement lié à notre existence.

*Animation has always been something I come back to, whether to feel inspired, to unwind, or to find a source of comfort. It's also been one of the greatest ways for me to connect with others and find my people. Working in that field is the closest I can get to channeling my creative side as well as my desire to comfort the others. For *Flowers Shall Grow*, my main inspirations were poems and nature. I am most comfortable working with organic shapes, and the language of plants is one I have always loved to use. I also wanted to tell a tale of grief: a universal and polymorphous theme that I consider being the essence of being alive.*

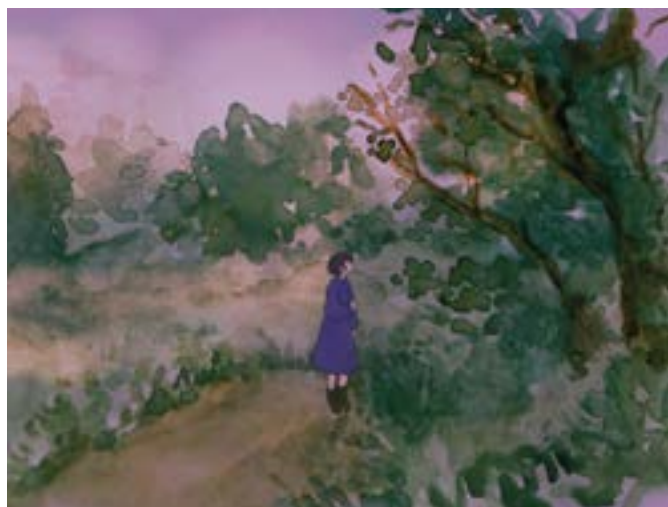
Instagram : [@lunwend](https://www.instagram.com/lunwend)
maelle.grisi@etudiants.cohl.fr

1 - Concept pour *Blackwater Woods*, projet type visual novel

2 - Marianne et l'intérieur de la serre, *Flowers shall grow*

3 - Marianne dans le jardin, *Flowers shall grow*

4 - Affiche de *Flowers shall grow*



Thomas HEATH



CINÉMA
D'ANIMATION

J'ai toujours su que je voulais faire beaucoup de choses dans la vie, malheureusement j'ai vite appris que ces attentes allaient devoir être réduites d'un cran.

Une chose que je n'ai jamais arrêtée de faire, c'est dessiner et essayer de faire bouger ces dessins. Mais même si j'ai décidé de me lancer dans l'animation, je n'ai jamais vraiment laissé le reste derrière moi, au contraire j'essaie de l'utiliser au quotidien. Mon film de fin d'études illustre parfaitement cela.

J'ai encore envie de faire beaucoup de choses, mais maintenant je sais que je n'ai pas vraiment à choisir car tout peut être utile quand on travaille dans l'animation

I have always known I wanted to do a lot of things with my life, unfortunately I learned quickly that those expectations would have to be tightened a notch.

One thing I never stopped doing was drawing and trying to make those drawings move. I loved making flip books however, even though I decided to go into animation, I have never really left the rest behind, on the contrary, I try to use it every day. My graduation film is a very good example of that. I still want to do a lot of things, but now I know I don't really have to choose as everything can come in handy when working in the art industry.

thomheath.com

thomas.heath@etudiants.cohl.fr

1 - Décor pour mon film de fin d'études un septembre en 2001

2 - Décor pour un septembre en 2001

3 - Concept art : matte painting

4 - Concept art Londres 2050



**Julie
HEM**



CINÉMA
D'ANIMATION

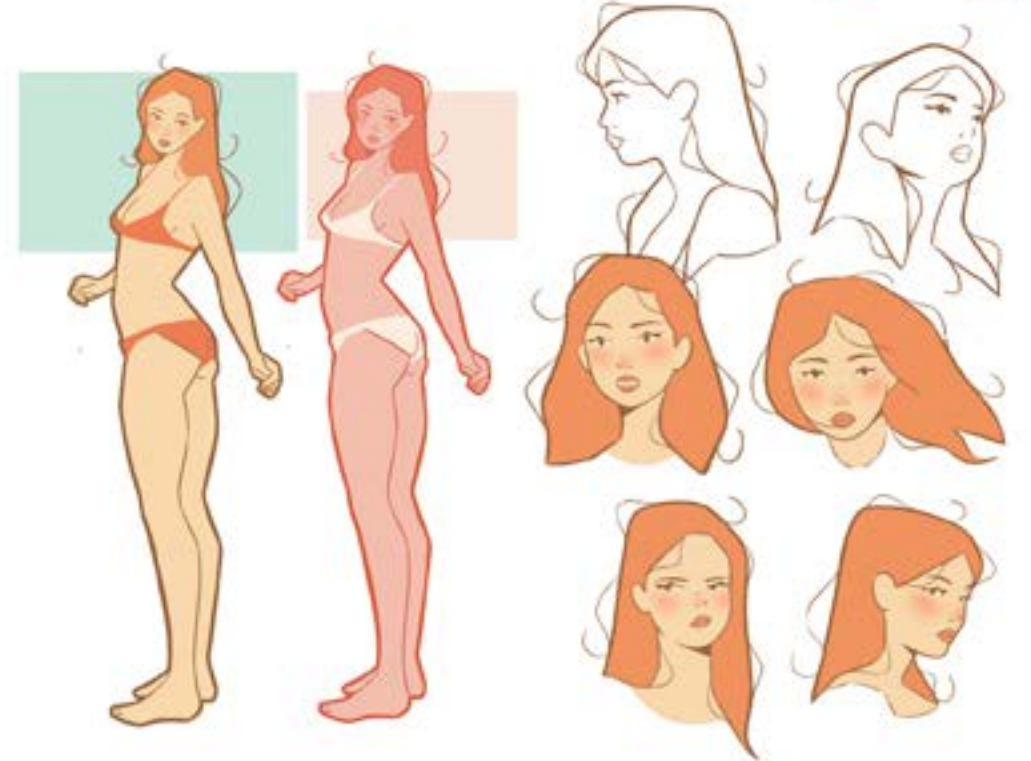
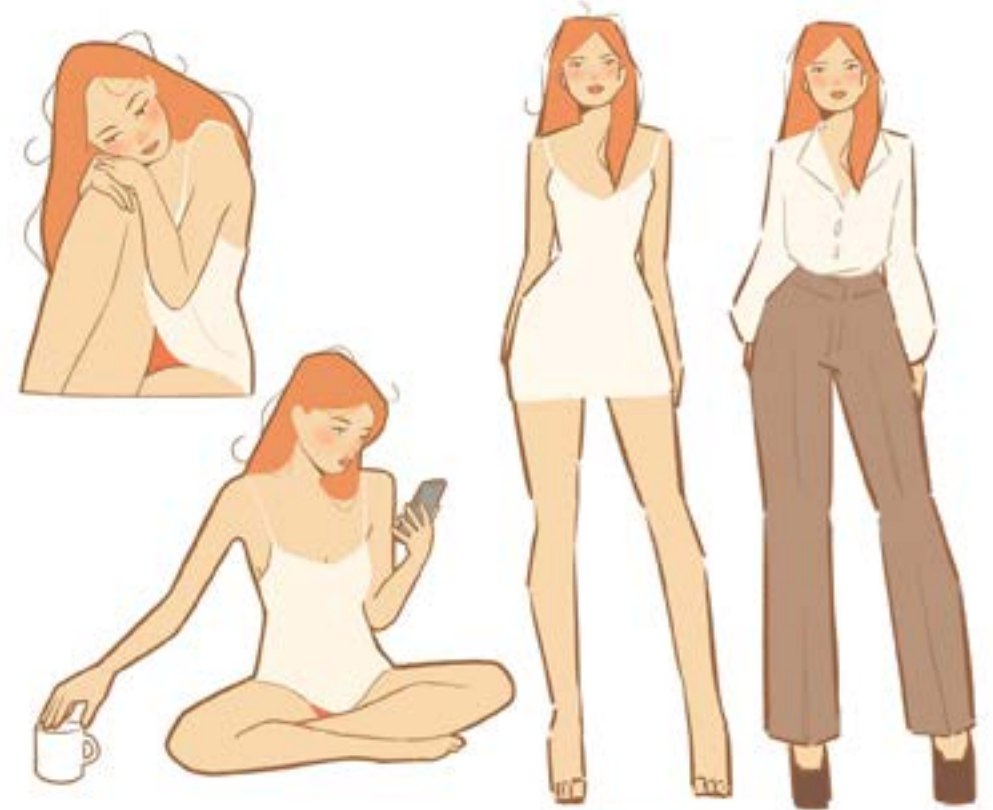
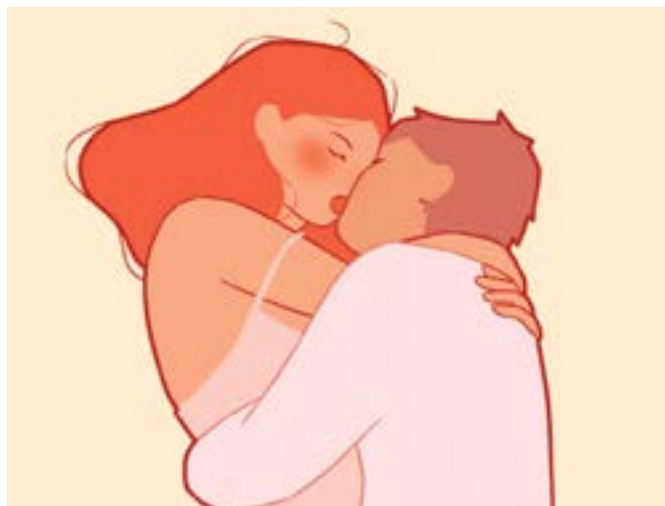
J'ai rejoint Emile Cohl afin d'acquérir une rigueur en dessin avant de me spécialiser en animation. Ce que j'aime le plus en animation c'est de pouvoir insuffler de la vie à des personnages et d'immerger les spectateurs dans un univers, de les embarquer dans un voyage visuel et narratif. Dans mon travail j'aime dessiner des personnages féminins en utilisant des couleurs vives ainsi que des lignes fortes et sensuelles. Pour mon film de fin d'études j'aimerais questionner les spectateurs sur l'impact des écrans, réseaux sociaux sur nos relations humaines. Ces plateformes sensées nous rapprocher virtuellement ne créent-elles pas une façade entre nous?

I joined Emile Cohl to acquire drawing competences to specialize in animation. What I like the most in animation is bringing characters to life and immerse audiences in captivating worlds, to embark them on a visual voyage and storytelling. In my work, I love drawing female characters by using vivid colours, sensual shapes and strong lines. For my graduation film I want to interrogate people about the impact of social media on human relationships. Aren't those web platforms that are supposed to virtually connect us doing the opposite?

juliehem.myportfolio.com/work
Instagram : @jh_aiime
julie.hem@etudiants.cohl.fr

1, 2, 3 - Trois style frames de mon film de fin d'études

4 - Character design du protagoniste de mon film



Julie HUET



CINÉMA D'ANIMATION

Mon film de fin d'études est inspiré d'Attila le Hun, un personnage fascinant tout droit sorti de mes leçons d'Histoire. Praticant différentes disciplines plastiques, à partir d'une première idée en 2D, j'ai expérimenté puis concrétisé un film en stop motion, sculpté dans la glaise. À la manière de sculptures animées, je modèle l'argile encore fraîche en alliant la praticité d'une marionnette à la malléabilité de la matière. La découverte du stop motion m'ayant ouvert de nouveaux horizons, je souhaite à l'avenir participer à la fabrication et à l'animation de marionnettes et de décors en volumes, mais également travailler en 2D.

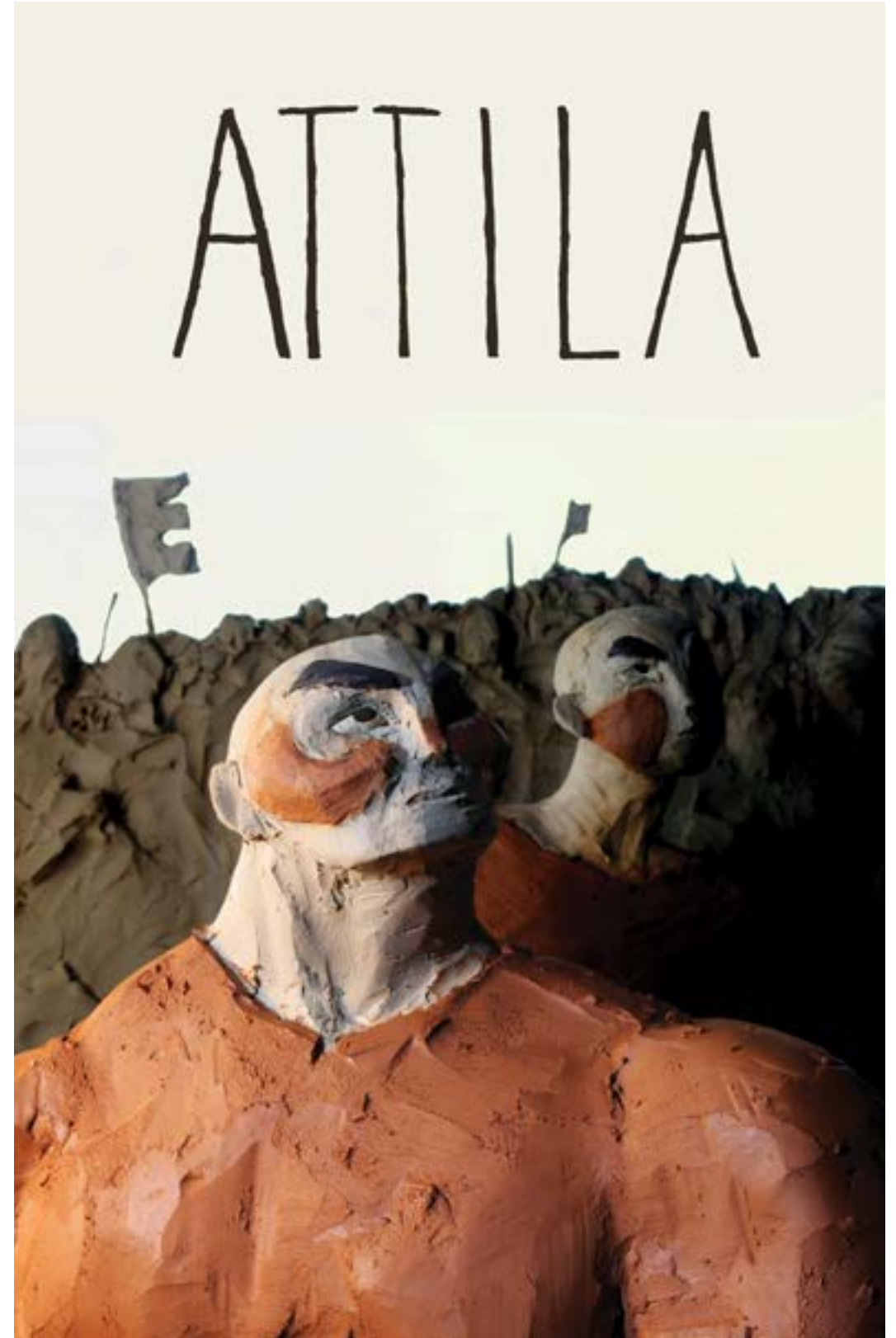
My graduation film is inspired by Attila the Hun, a fascinating character straight out of my History lessons. As a multidisciplinary plastic artist, from a first idea in 2D, I experimented and materialised a stop motion film, sculpted in loam. As animated sculptures, I model clay while still fresh, mixing the practicality of a puppet and the malleability of the material. The discovery of stop motion has opened new horizons for me. In the future I wish to participate in the production and animation of puppets and sets in volumes, and to work in 2D as well.

juliehuet.sitew.fr
julie.huuet@etudiants.cohl.fr

1 - Recherche graphique et technique pour mon film de fin d'études en stop motion

2, 3 - Images issues de mon film de fin d'études *Attila*

4 - Visuel de l'affiche du film *Attila*



Matis INSERRA



À mon avis, ce qui rend l'animation si spéciale, c'est son potentiel illimité, tant qu'il y a de la vie. Étroitement liée au cinéma, j'ai l'impression qu'elle est l'une des formes d'art les plus complètes, car elle mêle la musique, la peinture ou encore l'art du mouvement. C'est un outil de narration très intéressant. En tant qu'animateur professionnel en herbe, j'utilise ma curiosité et la mets à profit dans ma bibliothèque artistique afin de créer ma propre identité, qui j'espère touchera le cœur et les yeux de chacun et émouvra autant que j'ai été ému par certains films d'animation.

In my opinion, what makes animation so special is its unlimited potential, as far as there is life. Closely related to cinema, I feel like it is one of the most "complete form of art" as it mingles music, painting, the art of movement, etc., which is a very interesting storytelling tool. As an aspiring professional animator, I use my curiosity and put it to profit to my artistic library in order to create my own identity which I hope may find its way to anyone's heart and eye and move anyone as much as I have been touched by some animation movies.

matisinserra.com

matis.inserra@etudiants.cohl.fr



1



2



3

1, 2, 3 - Trois style frames issus de mon nouveau film de fin d'études

4 - Character design pour mon ancien film de fin d'études, *Biedda Vita*



Paul Axel Cyriac KOUAKOU



Après avoir expérimenté différents arts visuels, je fais le choix du cinéma d'animation. A travers l'acting, je peux mettre en scène et donner vie à des personnages attachants et inspirants.

J'ai décidé pour le projet de fin d'études de réaliser un court métrage d'animation en 2D, inspiré d'une figure iconique de l'histoire de l'Afrique de l'Ouest tout en mettant en scène les thématiques que sont : la spiritualité, la société et la relation familiale.

Ce film de fin d'études marque le début d'une aventure dans laquelle j'aimerais débiter en acquérant beaucoup d'expériences entouré de gens inspirants et passionnés.

After experimenting with different visual arts, I chose animation. Through acting, I can direct and bring to life endearing and inspiring characters.

For my end-of-study project, I decided to make a short 2D animated film inspired by an iconic figure from West African history, while highlighting the themes of spirituality, society and family relationships.

This graduation film marks the start of an adventure in which I'd like to gain a lot of experience surrounded by inspiring and passionate people.

pakouakou.myportfolio.com
pa.kouakou@etudiants.cohl.fr



1



2



3



1, 2 - Décor film de fin d'études La Traversée
 3 - Concept art film de fin d'études La Traversée
 4 - Characters design film de fin d'études La Traversée

Lauralie LE CURIEUX

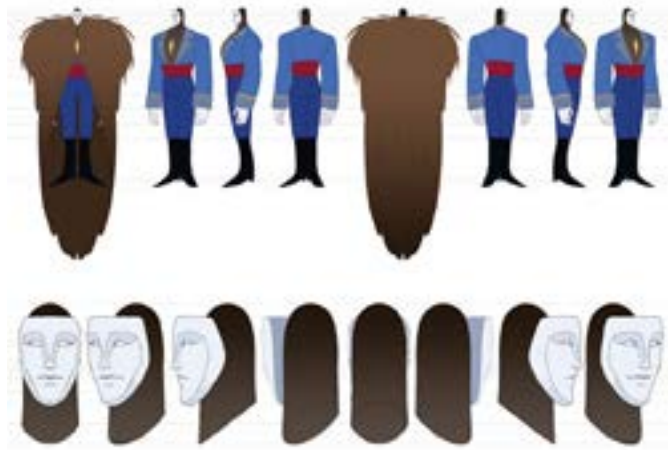


CINÉMA
D'ANIMATION

Petite graine antillaise droguée aux DVD Disney, me voici venue à Cohl consolider mes bases et me perfectionner dans le dessin. Adepte de fantastique, de thèmes sombres et de mythologie gréco-romaine, je me devais de revisiter un de ses contes : celui de Ganymède, conquête de Zeus, raconté sous le prisme des relations toxiques avec une mise en scène inspirée des contes de fées, mêlant merveilleux et valse. Le cinéma et l'animation sont des parfaits médiums pour retranscrire l'importance que j'attache à la musique, la danse et le langage non verbal en général et la réalisation de clips musicaux animés m'attire fortement (Eve, Gorillaz, etc).

As a child of the West Indies obsessed with Disney DVDs, I came to Emile Cohl to strengthen my basics in drawing. Fan of fantasy, dark themes and Greco-Roman mythology, I wanted to revisit Ganymede's story, one of Zeus' many lovers, told through the prism of toxic relationships, inspired by fairytales and waltz. Cinema and animation are perfect ways to transcribe my love for music, dance and non-verbal language in general. That's why I am extremely drawn to animated music video production, like Gorillaz or Eve music clips.

ArtStation : [rdfsh](https://www.artstation.com/rdfsh)
lauralie.lecurieux@etudiants.cohl.fr



1



2



3

- 1 - Model sheet de Zeus, personnage de mon film de fin d'études [Ganymede](#)
- 2, 3 - Screenshots de mon film de fin d'études [Ganymede](#)
- 4 - Recherches de chara design pour [Ganymede](#)



52

Louise LEBIAN



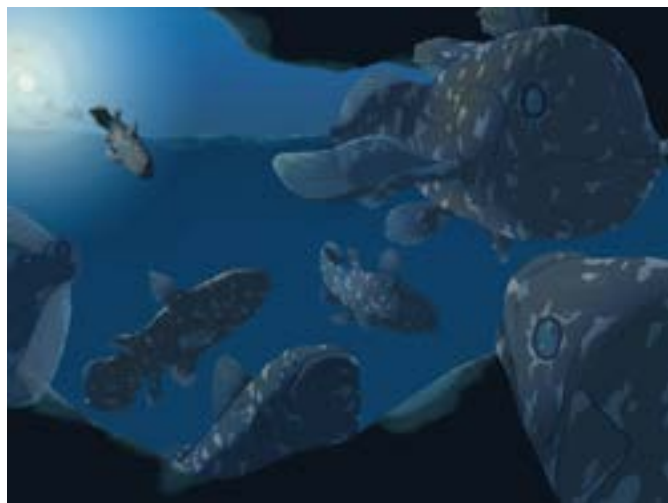
CINÉMA
D'ANIMATION

Mon parcours artistique a débuté dans le dessin à Émile Cohl, où j'ai trouvé ma voie dans l'animation. Mon film de fin d'études explore la dépression à travers une narration visuelle où la tristesse submerge la ville, guidant le personnage vers la résilience. Ma direction artistique mêle réalisme et couleurs vives pour capturer les émotions du protagoniste.

Au-delà de ce projet, mon ambition est de rejoindre le monde professionnel de l'animation en tant qu'animatrice 2D. Mon film de fin d'études constitue, je l'espère, mon point de départ dans ce domaine.

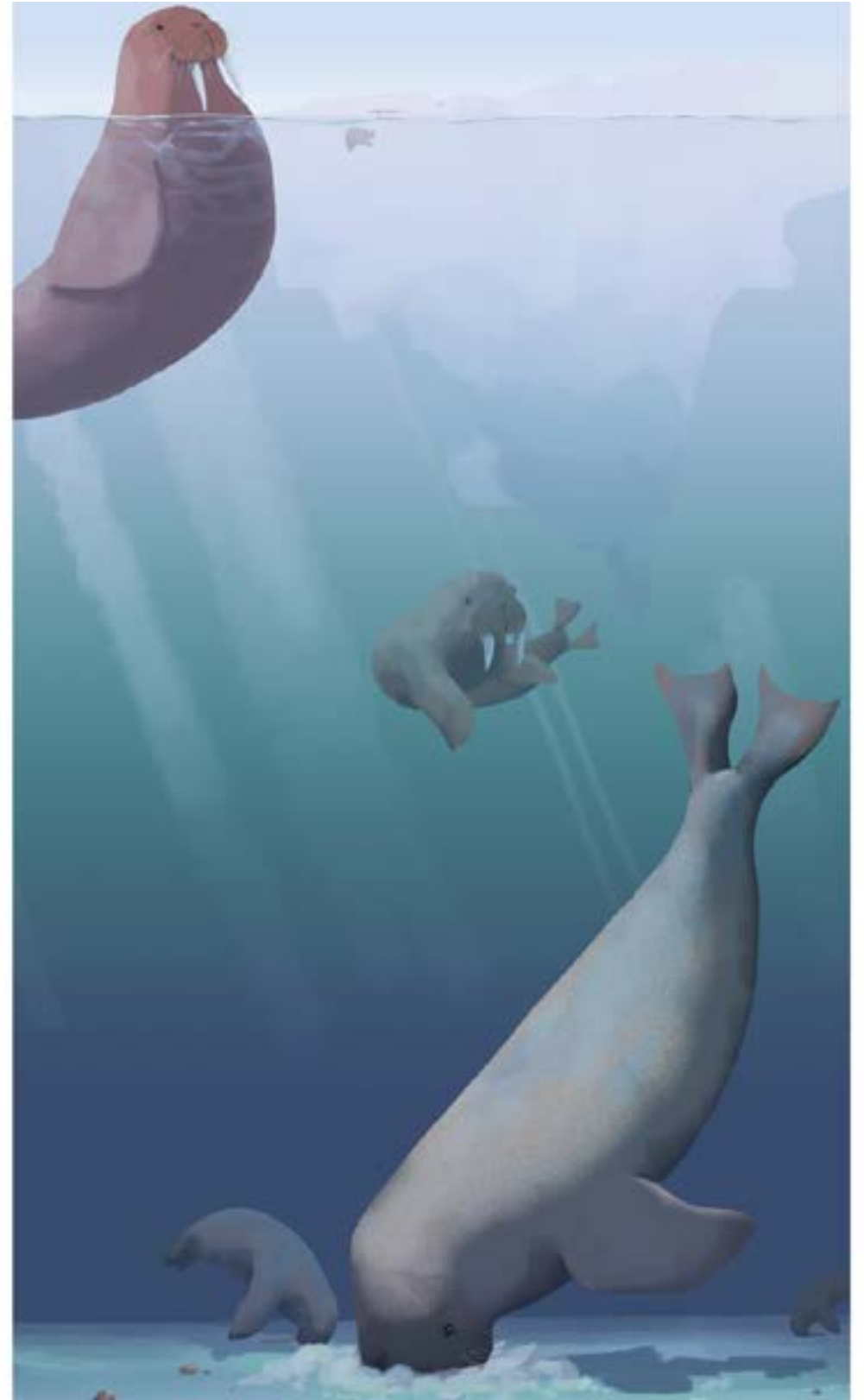
My artistic journey began with academic drawing at Émile Cohl, where I found my path in animation. My graduation movie explores depression through visual storytelling, where sadness engulfs the city, guiding the character towards resilience. My artistic direction blends realism and vibrant colors to capture the protagonist's emotions. My ambition is to start my professional career in animation as a 2D animator and this current project marks the starting point of an artistic adventure.

louislebian7d6a.myportfolio.com/
Instagram : @louizleb
louise.lebian@etudiants.cohl.fr



1- Recherches film de fin d'études

2, 3, 4 - Illustration réalisée pour le musée d'Histoire Naturelle de Strasbourg



Solène MEILLER



CINÉMA
D'ANIMATION

L'animation n'a pas toujours été une évidence pour moi, je suis rentrée dans une école d'art en me laissant le temps d'essayer différentes possibilités, mais c'est bien l'animation qui m'a le plus attirée. Je trouve que c'est l'un des meilleurs moyens pour transmettre des émotions, c'est ce que j'essaie de faire dans mon court métrage *Belladonna*, transporter un spectateur avec des images calmes et saisissantes pour montrer l'état de mes personnages. Par la suite j'aimerais continuer à travailler sur des films ou des séries d'animation plus pour adultes ou adolescents, et continuer d'émouvoir des spectateurs.

*Animation hasn't always been an obvious choice for me. I went to art school, giving myself time to try out different possibilities, but it was animation that attracted me the most. I think it's one of the best ways of conveying emotions, and that's what I'm trying to do in my short film *Belladonna*, to transport the viewer with calm, striking images to show the state of my characters. Later on, I'd like to continue working on animated films or series for adults or teenagers, and continue to move viewers.*

solenemeiller.wixsite.com/portfolio
solene.meiller@etudiants.cohl.fr



1

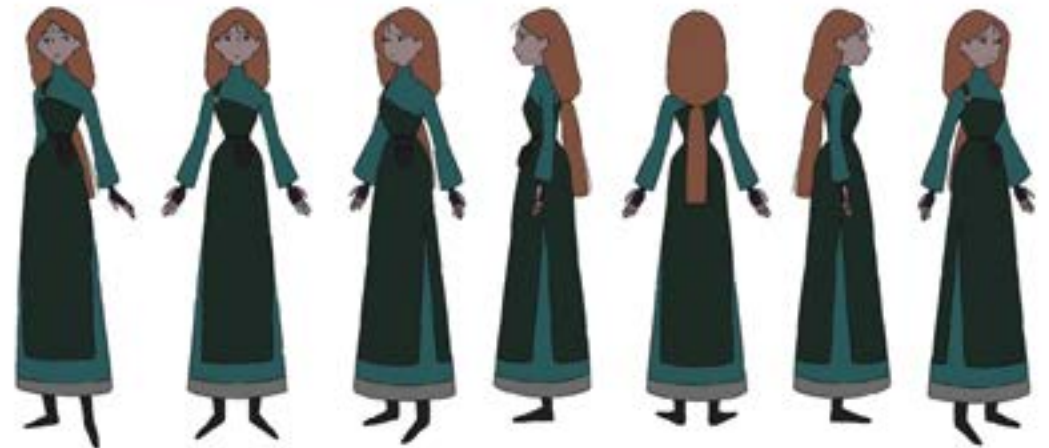


2



3

- 1, 2 - tests keyframes pour un ancien projet
- 3 - recherches de charadesign sur le thème nobles/serviteurs
- 4 - recherches pour mon film de fin d'études *Belladonna*



4

**Anna
MURIE**



CINÉMA
D'ANIMATION

Dans mes créations, que ce soit en illustration ou en animation, la narration occupe une place centrale. J'aime raconter des histoires étranges, parfois absurdes, inspirées par une réalité qui l'est tout autant. Mon film de fin d'études illustre bien cette approche en étant dans l'univers mystérieux de la musculation, une histoire que j'ai conçue à travers mes propres expériences. Dans celui-ci, les décors sont réalisés à la peinture où mes images sont pensées comme des illustrations animées. Dans cette continuité, j'aspire à explorer diverses techniques graphiques, permettant de prolonger ce lien intime entre récit et image.

In my creations, whether in illustration or animation, narration takes center stage. I love telling strange, sometimes absurd stories, inspired by a reality that is just as peculiar. My graduation film reflects this approach, set in the mysterious world of bodybuilding, a story I crafted based on my own experiences. In it, the backgrounds are painted, and my images are designed as animated illustrations. In this continuity, I aspire to explore various graphic techniques, allowing me to extend this intimate connection between story and image.

annamurie.com
Instagram : [@anna.murie](https://www.instagram.com/anna.murie)
anna.murie@etudiants.cohl.fr

- 1 - Recherches character design
- 2, 3 - Screenshots de mon film de fin d'études HURLE ! ÇA POUSSE !
- 4 - Illustrations inspirées du poème La pêche à la baleine de Jacques Prévert



Haimeric PAYS



Je suis originaire de Bretagne, et durant ma prépa à Gobelins, j'ai rencontré Kristof Serrand qui me conseilla d'intégrer Émile Cohl. Ainsi, j'ai pu parfaire mon apprentissage du dessin et me diriger vers une spécialisation en Cinéma d'Animation. J'y cultive depuis mon attrait pour l'animation en sortant de ma zone de confort. *The Boy Jones* est avant tout un challenge personnel: celui de raconter une histoire sur le ton de l'humour, d'apprendre la 3D et d'y intégrer l'animation de mes personnages en 2D. Pour cela, j'ai pu compter sur un entourage solide et ambitieux qui m'a accompagné tout au long du film.

I'm originally from Brittany, and during my Foundation Year in Animation at Gobelins, I met Kristof Serrand, who advised me to enroll at Émile Cohl. This enabled me to perfect my drawing skills and go on to specialize in animated film. Since then, I've been cultivating my love of animation by stepping out of my comfort zone. The Boy Jones is above all a personal challenge: to tell a story in a humorous tone, to learn 3D and integrate the animation of my 2D characters. To achieve this, I was able to count on a solid and ambitious team who accompanied me throughout the film.

haimericpays.myportfolio.com
haimeric.pays@etudiants.cohl.fr



- 1 - Deskroom – Concept art
- 2 - Dressingroom – Concept art
- 3 - Throne – Concept art
- 4 - Character Design – Recherche de personnage



Hanna PETIT



CINÉMA D'ANIMATION

Quand j'étais petite, je lisais en boucle un livre illustré, tant et si bien que je voulais créer le mien. Durant mes années à Emile Cohl, j'ai découvert la façon dont les histoires sont racontées à travers les films ; sous le charme, je me suis plongée dans l'animation. En ce moment, je travaille sur mon film de fin d'études « Post-It » où je traite de la perte de mémoire dans la maladie d'Alzheimer. Tous les backgrounds sont peints à la gouache, avec des pigments réalisés pour la plupart par mes soins. Ce que j'apprécie le plus dans l'art, c'est la multitude de techniques qui existent pour partager des histoires uniques.

I would read so many children's books that I decided to join Emile Cohl to study illustration to create an inspiring book myself one day. Instead, I discovered animation and how different storytelling can be, using movement and sound design; thus charmed by it, I pursued an Animation Master. My current graduation project, « Post-It », uses this media to convey the loss of memory due to Alzheimer. All the backgrounds are traditionally painted with gouache, whose pigments are mostly self-made, since I really enjoy painting on paper. The thing that I adore the most in art is the multitude of techniques that exist to share unique stories.

Instagram : @hanepsilon
hanna.petit@etudiants.cohl.fr



1



2



3



1 - Extrait, Post-It
 2, 3 - La Cuisine de Papa
 4 - Recherches de charadesign pour Post-It

Emeline RENDU



CINÉMA
D'ANIMATION

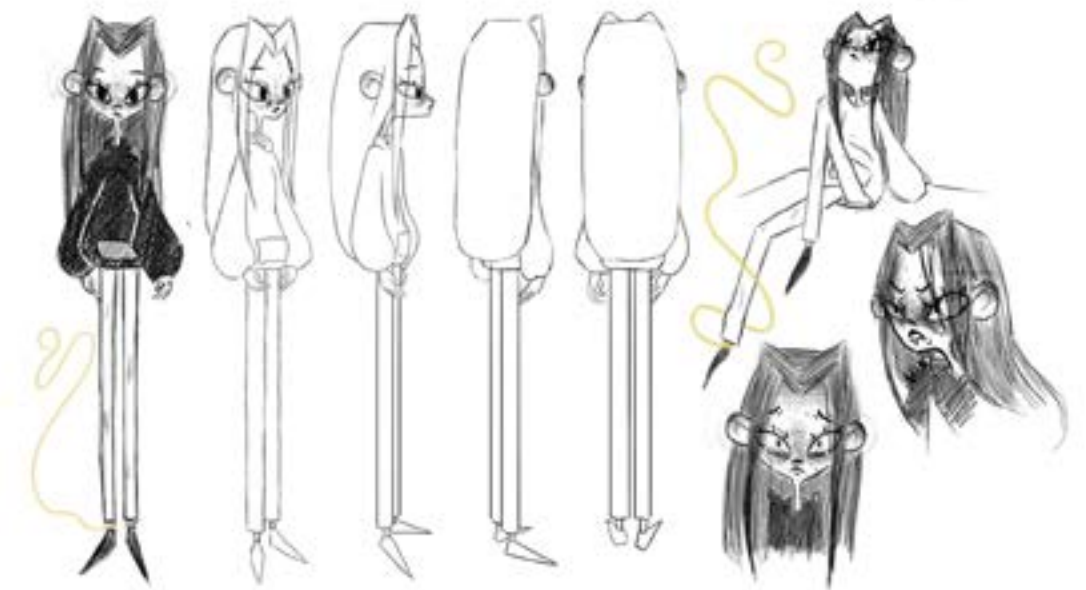
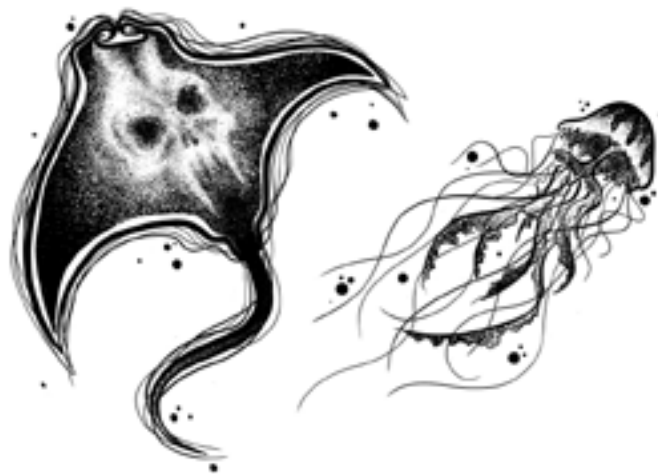
Habitante des montagnes de Haute-Savoie bercée avec les Disney, les Ghiblis, et livres illustrés en tout genre, j'ai intégré Emile Cohl pour apprendre sérieusement ma plus grande passion : le dessin, et depuis 2 ans plus précisément l'animation 2D. Pour mon diplôme j'ai gardé l'univers qui m'a toujours tenu à cœur, un mélange sur le fantastique, la psychologie et la nature. Curieuse depuis très jeune, je réalise également des bijoux, des tatouages, des sculptures, des personnalisations d'objet divers. Le plus important pour moi réside dans la création et l'inventivité réalisable grâce aux connaissances acquises tout au long de mon cursus.

Resident of the Haute-Savoie Mountains, I grew up surrounded by Disney, Ghibli films, and all kinds of illustrated books. I joined Emile Cohl to seriously pursue my greatest passion: drawing, and for the past 2 years, specifically 2D animation.

For my graduation project, I keep the universe that has always been dear to me, a blend of fantasy, psychology, and nature. Curious since a very young age, I also create jewelry, tattoos, sculptures, and customize various objects. The most important thing for me lies in the creation and the inventiveness achievable through the knowledge gained throughout my academic journey.

ArtStation : [emeline_rendu](https://www.artstation.com/emeline_rendu)
Instagram : [@_emi_art_](https://www.instagram.com/_emi_art_)
emeline.rendu@etudiants.cohl.fr

- 1 - Character design pour un peuple dans la forêt
- 2 - Illustration pour une nouvelle histoire d'Amélie Poulain
- 3 - Flash tatouage
- 4 - Recherches graphiques projet de fin d'études



Clara SALESIANI

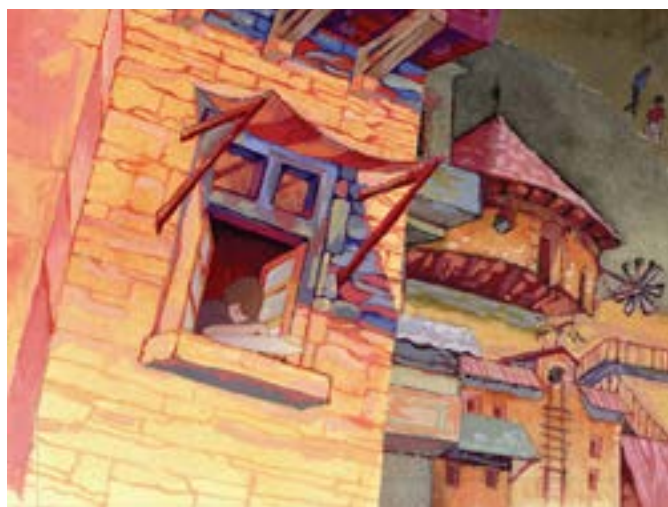


CINÉMA
D'ANIMATION

Ce qui me motive est mon désir de maîtriser plusieurs techniques. Exceller dans un seul domaine m'ennuie tandis qu'être polyvalent m'apporte de l'inspiration. L'animation 2D est mon médium préféré car c'est une forme artistique qui ne cherche pas à copier la réalité. Elle est un lien efficace entre ma vision de l'art et mon imaginaire. Mes références sont les animateurs japonais qui mettent l'accent sur la subtilité technique et j'ai été très inspiré par Katsuhiro Otomo et Hayao Miyazaki. L'objet de mon travail est de prendre un plaisir personnel sans chercher forcément à séduire le spectateur.

What motivates me is my desire to be multifaceted. Excelling in one unique domain bores me, while being versatile brings me inspiration. 2D Animation is my favorite medium because it's an artistic form which does not search to copy reality and it's an efficient link between my vision of art and my imagination. My references are Japanese animation that focuses on subtle technicality, so I've been inspired a lot by Otomo Katsuhiro and Hayao Miyazaki. The goal of my work is to take personal pleasure without necessarily seeking to seduce the viewer.

Instagram : @clara.salesiani
clara.salesiani@etudiants.cohl.fr



- 1 - Décor, film de fin d'études
- 2 - Extrait, film de fin d'études
- 3 - Concept art, film de fin d'études
- 4 - Extraits, film de fin d'études



Jordane SCHULTZ

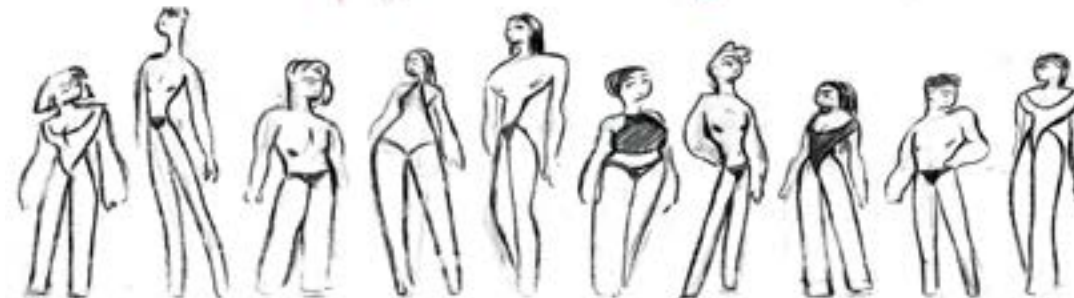


CINÉMA
D'ANIMATION

Passionnée par la mythologie grecque, j'ai choisi de raconter le mythe de Narcisse pour mon film de fin d'études, car il m'a semblé que ce mythe n'avait pas autant d'adaptations que d'autres. En optant pour un mélange d'aquarelle et de gouache, j'ai voulu insuffler au projet une ambiance tactile et traditionnelle, tout en me permettant de jouer avec la fluidité de l'eau. Je suis attirée par les récits qui transportent le public dans des domaines oniriques, des histoires non conventionnelles, poétiques et qui restent dans l'esprit longtemps après la fin du film. C'est ce genre d'histoires que je souhaite créer à l'avenir en tant qu'animatrice.

Passionate about Greek mythology, I chose to retell the myth of Narcissus for my graduation film, as it struck me that this myth didn't have as many adaptations as others. Opting for a blend of watercolor and gouache, I aimed to infuse the project with a tactile and traditional vibe, while allowing me to play and capture the fluidity of water, which is an important element in my film. I am drawn to narratives that transport audiences into dreamlike realms, stories that are unconventional, poetic, and linger in the mind long after the tale unfolds. It is such stories that I wish to continue making in the future as an animator.

jordaneschultz.myportfolio.com
jordane.schultz@etudiants.cohl.fr



- 1 - chara-design pour un projet personnel
- 2, 3 - screenshot de mon film de fin d'études, Narcisse
- 4 - recherches de chara design pour les personnages principaux de Narcisse

Emilie VILAY



CINÉMA D'ANIMATION

J'ai choisi Emile Cohl après une première année de médecine. J'ai pu apprendre à m'exprimer et transmettre des émotions via l'animation. C'est ce qui m'a charmé avec cette spécialisation, la possibilité d'émouvoir un public avec seulement une suite de dessins qui défilent sur un écran. Je veux essayer de raconter des histoires qui me tiennent à cœur et auxquelles le public peut s'identifier facilement. *Ma sœur* est tirée d'une histoire vraie. Je l'ai revisitée pour la rendre plus intéressante évidemment. Haut en couleur, début d'une journée d'été, dispute puis réconciliation sur fond de décors au pastel et crayons de couleur.

I joined Emile Cohl after a year of medical studies. I have learned to express myself and convey emotions with animation. That is what made me fall in love with this specialization, the possibility to move people with only a stream of drawings on a screen. I want to tell stories which I care about and people can easily identify themselves with. 'My sister' is a true story, but I have obviously changed some things to make it more interesting: bright colors, the beginning of a summer day, an argument followed by reconciliation on top of soft pastel background and colored pencil.

Instagram : @emilievilay
emilie.vilay@etudiants.cohl.fr

- 1 - Décors de mon film *Ma sœur*
- 2 - KEYFRAME de mon film *Ma sœur*
- 3 - Décors de mon film *Ma sœur*
- 4 - Recherche de personnage pour mon film *Ma sœur*



Marie ZIVEC



Je ne pensais pas un jour être dans le domaine de l'animation mais il faut croire que le côté artistique de ma famille a pris le dessus sur le côté scientifique.

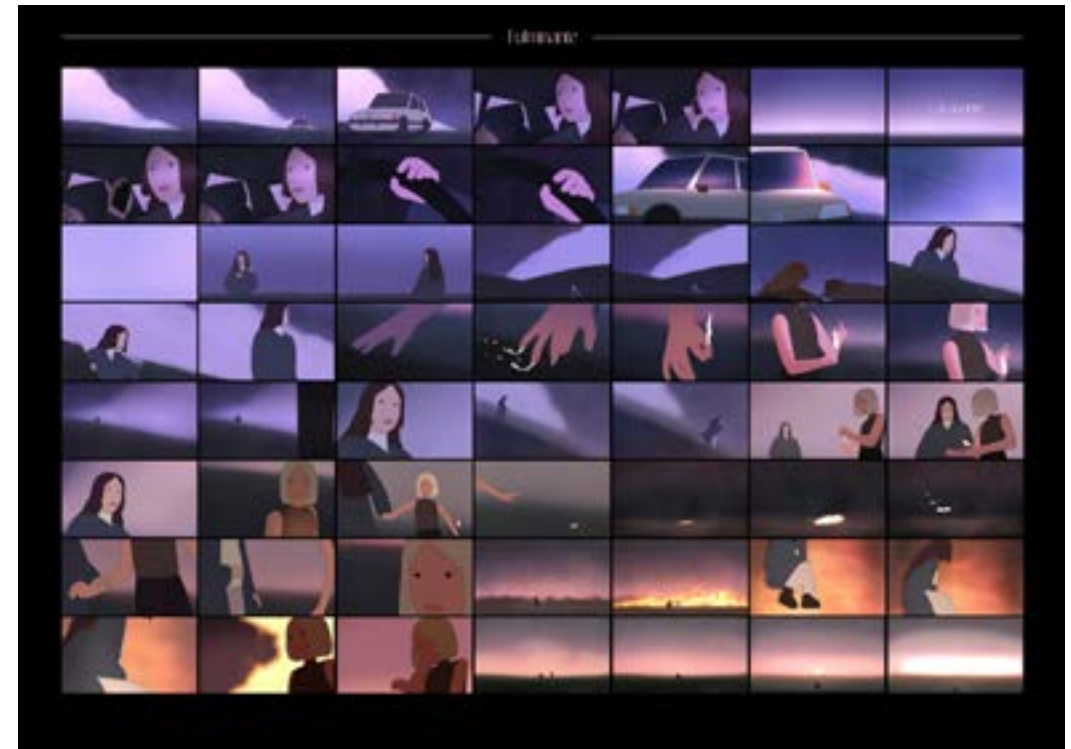
J'entame la dernière année d'un long parcours scolaire, et aujourd'hui je suis en pleine production de mon film de fin d'études Fulminante, dont l'histoire raconte la confrontation d'une mère et sa fille adolescente, de laquelle leur dispute enflamme les champs. Il s'agit là d'un véritable défi, puisque je le réalise seule. C'est un exercice complexe liant à la fois la créativité, l'efficacité, et la rigueur. Mais il s'agit surtout d'un film au scénario original à travers lequel je serais ravie de transmettre de belles émotions.

I didn't think I would one day be in the animation field, but it seems that the artistic side of my family took over the scientific side.

I am entering the last year of a long school career, and today I am in full production of my graduation film Fulminante, the story of which tells the confrontation of a mother and her teenage daughter, from whom their dispute ignites the fields. This is a real challenge, since I am doing it alone. It is a complex exercise linking creativity, efficiency, and rigor. But above all it is a film with an original script through which I would be delighted to convey beautiful emotions.

mariezivec.myportfolio.com
 Instagram : @marie.zivec
marie.zivec@etudiants.cohl.fr

- 1 - *Pearl* - Projet Personnel - Concept Art Sous la terre
- 2 - *Pearl* - Projet Personnel - Concept Art La statue de la Reine
- 3 - *Pearl* - Projet Personnel - Concept Art Dernière bataille
- 4 - *Fulminante* - Film de fin d'études - Colorsript et Character Design



TRAVAUX DE 5^e ANNÉE

2023-2024



CYCLE 2

ÉDITION MULTIMÉDIA

**Timothine
ABRAZIAN**



ÉDITION
MULTIMÉDIA

Mes années d'études à Émile Cohl m'ont aidée à développer mon univers artistique personnel, très coloré et souvent onirique. Les images ont cette capacité de pouvoir raconter des choses, sans avoir forcément besoin de mots, c'est ce que je trouve intéressant dans la création de mes illustrations. Mon projet de diplôme est une bande dessinée jeunesse qui met en scène deux sœurs se retrouvant dans un monde onirique peuplé d'étranges créatures. Ce medium me permet de mettre en place une histoire plus complexe, tout en laissant la place à l'interprétation des lecteurs, je crée des images qui servent la narration sans pour autant être répétitives.

My years of studies have helped me develop my own creative universe, colorful and dreamlike. Images can create stories, without always using words, that's what I find interesting to create with my illustrations. My graduation project is a comic book for the young public about two sisters who find themselves in a dream world inhabited by strange creatures. This medium allows me to set up a more complex story, while leaving room for readers' interpretation, creating images that serve the narrative without being repetitive.

Instagram : @ala0k_
timothine.abrazian@etudiants.cohl.fr



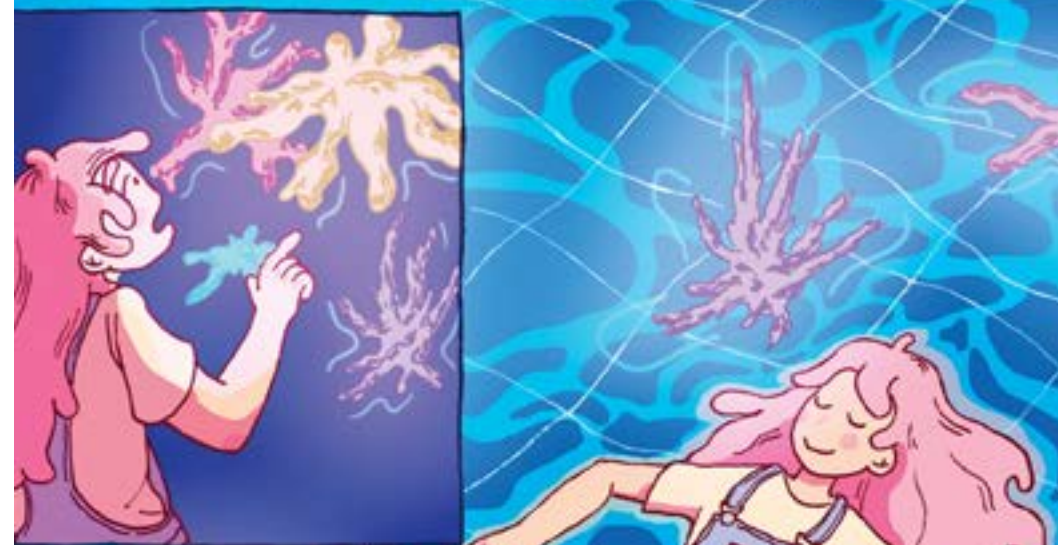
1



2



3



4

- 1 - Page extraite de *La Piscine*
- 2 - Couverture de mon projet *La Piscine*
- 3 - Extrait de mon projet annexe sur les souvenirs
- 4 - Case extraite de *La Piscine*

Morgane BARTHAS



ÉDITION
MULTIMÉDIA

Curieuse des différents médiums artistiques, j'ai souhaité me diriger successivement vers la bande dessinée, l'animation et le jeu vidéo, avant de leur préférer l'illustration. Ma passion dévorante pour le théâtre m'a orientée vers la réalisation d'un livre illustré, une transposition de la pièce « La nuit des rois » de Shakespeare, dans les années vingt. Cette recontextualisation de la pièce me permet d'aborder des thématiques queer dans mes illustrations. Je travaille ce projet à l'encre et aux crayons de couleur, mes techniques privilégiées, avec lesquelles je mets une attention particulière sur les ambiances colorées.

Curious about different artistic mediums, I wanted to work successively in comics, animation and video games, before preferring illustration.

My all-consuming passion for theater led me to create an illustrated book, a transposition of Shakespeare's play « Twelfth Night », set in the 1920s. This re-contextualization of the play allows me to address queer themes in my illustrations. I work on this project in ink and colored pencil, my favourite techniques, with which I pay particular attention to colored atmospheres.

Instagram : [@morgane.barthas](https://www.instagram.com/morgane.barthas)
morgane.barthas@etudiants.cohl.fr

1 - Illustration pour mon projet de 5^e année [La nuit des reines](#)

2 - Illustration pour un papier peint panoramique

3 - Illustration pour mon projet de 5^e année [La nuit des reines](#)

4 - Partie d'illustration pour un papier peint



**Lucas
BEAUFILS**



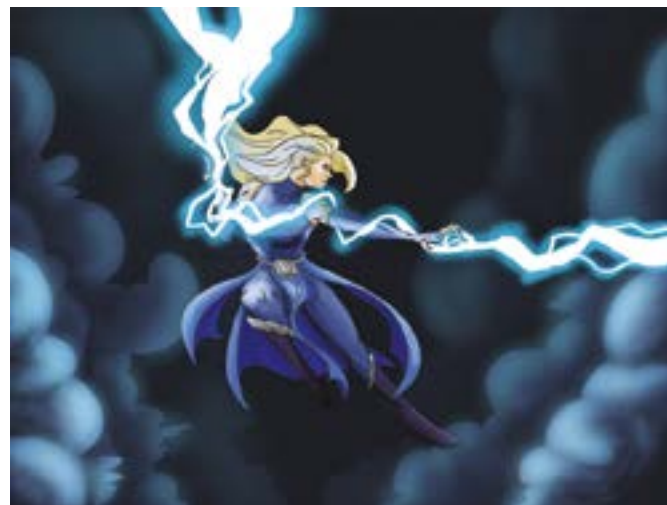
ÉDITION
MULTIMÉDIA

Après avoir obtenu un diplôme en charpenterie, j'ai décidé de tourner le dos à ce destin dans le BTP pour me diriger vers ma passion première, le dessin. Fort de la formation que j'ai acquise au fil des années à l'École Émile Cohl, j'entreprends pour mon projet de diplôme de faire une BD qui a pour but de mêler la ville de Lyon et le monde des comics book. À travers un dessin mêlant, traditionnel et numérique, j'aime amener du caractère dans mon trait et mes couleurs pour mieux accompagner mon histoire. À l'avenir, j'entreprends de concevoir mon propre univers de comics de super-héros et de faire vibrer mes lecteurs.

After a diploma in carpentry, I decided to turn my back on this destiny in construction and head towards my first passion, drawing. Building on the training acquired over the years at Emile Cohl School, my graduation project is a comic strip which aims to combine the city of Lyon and the world of comic books. Through mixing traditional and digital drawing, I like to bring the character into my line and my colors to better accompany my story. In the future, I set out to design my own universe of superhero comics and thrill my readers.

lucasbeaufiles.myportfolio.com
[@solvakt_b](https://www.instagram.com/solvakt_b)
lucas.beaufils@etudiants.cohl.fr

- 1 - Couverture du projet de diplôme [Heart Lyon](#)
- 2 - Image d'Odin provenant de la BD Instagram [Odin le nouveau monde](#)
- 3 - Illustration d'une déesse de la foudre
- 4 - Page de BD issue du projet de diplôme [Heart Lyon](#)



Samuel BOUVANT



ÉDITION MULTIMÉDIA

Quand j'étais enfant j'allais à un atelier d'art appliqué au Château de Mouans Sartoux dans le sud de la France. C'est là qu'on m'a parlé d'Emile Cohl pour la première fois. Puis, j'ai étudié les arts plastiques au Cégep du Vieux Montréal au Canada, j'y ai beaucoup appris mais j'en voulais plus pour devenir l'illustrateur de mes rêves. Les Mangas et la Bande dessinée ont été mes sources préférées d'inspirations pendant mes études, c'est pourquoi mon projet de diplôme mélange ces deux mondes. J'espère tracer mon chemin dans le milieu professionnel de l'illustration, la BD et l'animation tout en restant prêt à tester de nouvelles choses !

When I was a kid I attended an art workshop at the Mouans Sartoux Castle in the South of France. That's when my teachers told me about Emile Cohl. I studied Art at the « Cégep du Vieux Montréal » in Canada and I learned a lot, but I was burning to fulfill my dream of becoming an illustrator. Manga and comic books were my favorite sources of inspiration throughout my studies and that's why my graduation project mixes both worlds. I wish to carve my path into the world of professional illustration, comics and animation and I'm always willing to try new things !

Instagram : @thespacesam
samuel.bouvant@etudiants.cohl.fr

- 1 - Illustration pour mon projet multimédia
- 2 - Design de monstre pour le projet multimédia
- 3 - Character design pour mon projet de fin d'études
- 4 - Planche de BD pour mon projet de fin d'études



Marion BOYARD



ÉDITION MULTIMÉDIA

Illustratrice et designer, mon parcours débute avec un master en architecture d'intérieur à Penninghen. Après trois ans chez Luis Laplace, spécialisée en projets pour galeries et collectionneurs, ma passion pour l'illustration émerge. Je poursuis mon parcours à l'École Émile Cohl. Mon projet de diplôme explore les émotions du deuil à travers les décors que traverse le protagoniste. Animée par l'amour des couleurs et des illustrations mystérieuses, je m'engage à explorer divers médiums, que ce soit en architecture, scénographie, ou désormais, en illustration. Mon objectif est de créer des mondes uniques et captivants.

As an illustrator and designer, I started my artistic journey with a Master's in Interior Architecture from Penninghen. After honing my skills for three years at Luis Laplace, specializing in gallery projects and art collections, I discovered my passion for illustration and visual arts. Motivated by this, I continued my studies at École Émile Cohl. My graduation project centers on the theme of mourning, exploring emotions through the protagonist's journey. Driven by a love for colors and mysterious illustrations, I am committed to exploring various creative mediums, whether in architecture, scenography, or now, through the art of illustration.

www.marionboyard.com
Instagram : @marion_boyard
marion.boyard@etudiants.cohl.fr



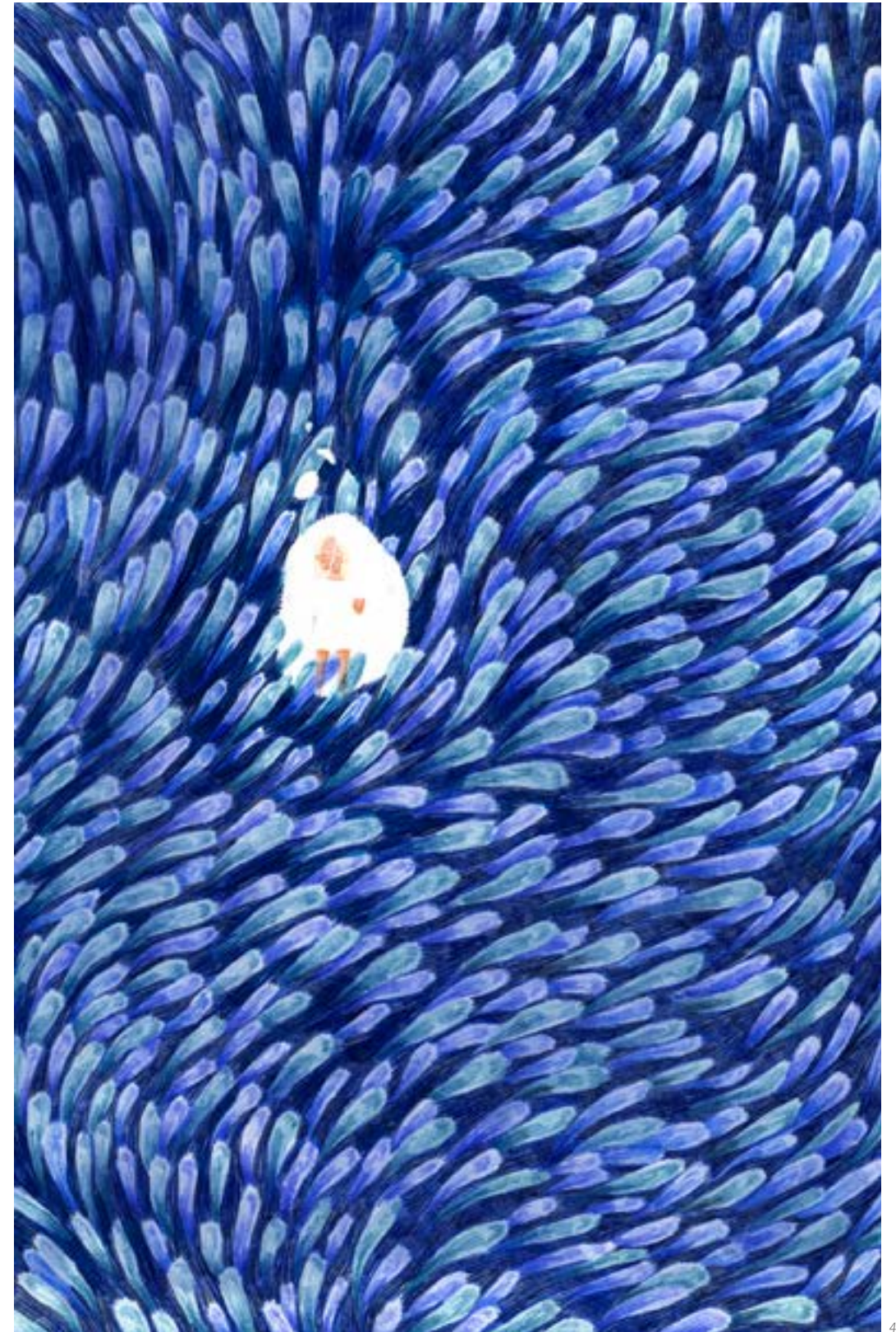
1



2



3



4

Lena BROCHAND



ÉDITION
MULTIMÉDIA

Je fais mon entrée à l'École Émile Cohl en septembre 2019 dans le but de réaliser mon rêve d'enfant : être "dessinatrice et écrivain". Mes premières années se feront normalement et j'intégrerai la quatrième année Edition-Multimédia avec un cursus en anthropologie qui me permettra de découvrir un nouveau champ d'étude enrichissant pour mon travail.

Celui-ci étant influencé par l'imaginaire ésotérique, mon projet de fin d'études est une bande-dessinée visant à rencontrer les cartes d'un jeu de tarot qui l'accompagne, de manière ludique. Avec mon travail j'aimerais transmettre des valeurs tendres et bienveillantes.

I started Emile Cohl Art School in September 2019 in order to fulfill a childhood dream: being an artist and an author. As the first years flew by normally, I went for Illustration-Publishing Multimedia with a course in Anthropology, which allows me to discover a new and rewarding field of study for my work.

Being influenced by esoteric imagery, my end-of-study project is a comic aiming to be a tool used to meet the arcana of a tarot deck in a ludic way. With my art I would like to convey soft and caring values.

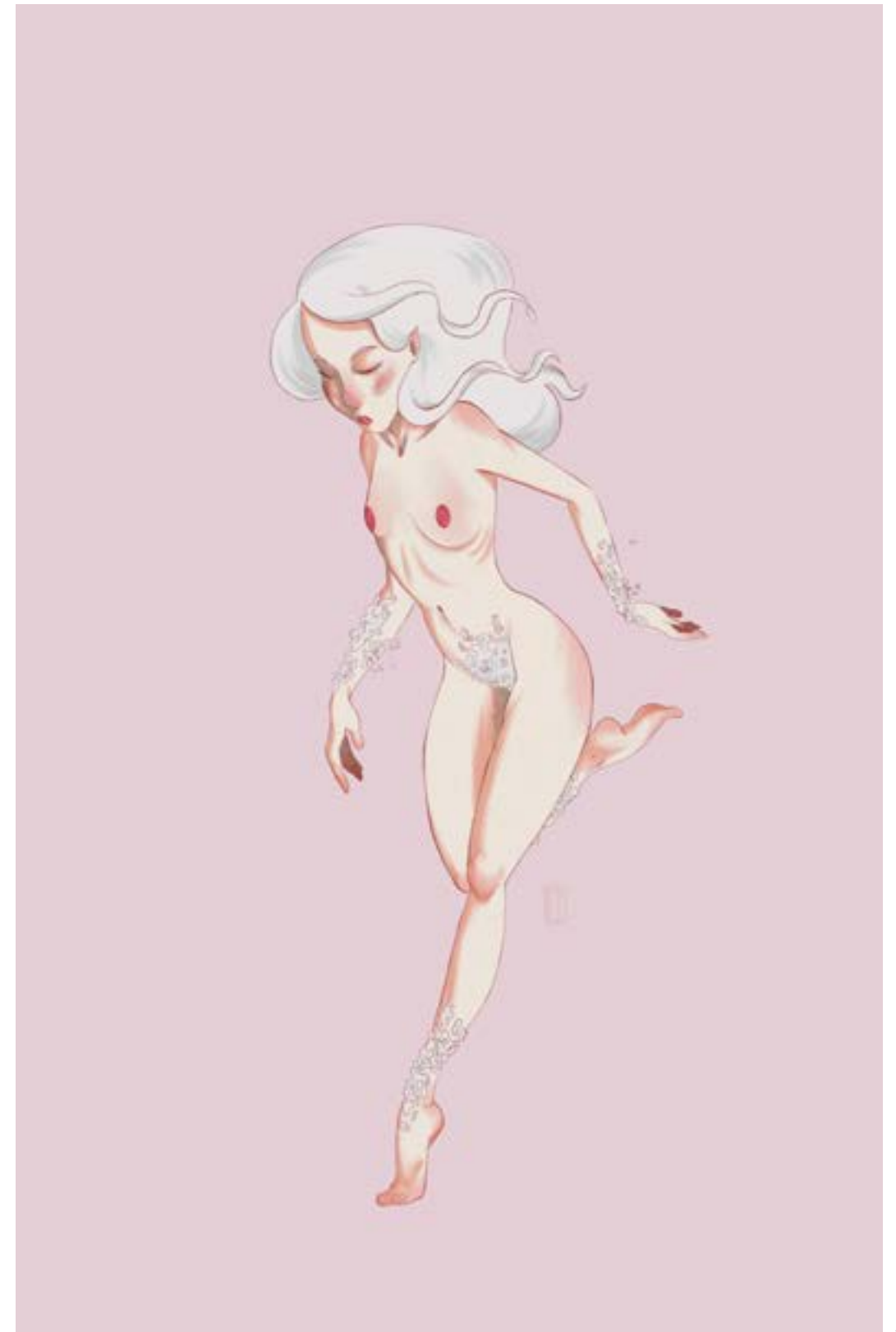
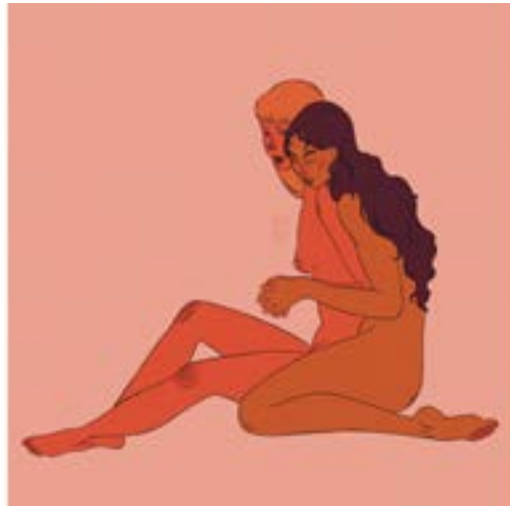
Instagram : @leneeta.art
lena.brochand@etudiants.cohl.fr

1 - Image pour une série intitulée Amoureuses

2 - Recherches de personnages pour mon projet de diplôme

3 - Design de tatouage

4 - Fée



Manolie BRUN



ÉDITION MULTIMÉDIA

Depuis toujours j'ai du mal à exprimer mes émotions, j'ai alors très rapidement trouvé un autre moyen de communiquer avec les gens qui m'entourent : le dessin. Lorsque je faisais une bêtise, je faisais toujours un petit dessin à mes parents, une illustration qui demandait « pardon ». Ma scolarité à Emile Cohl m'a permis de trouver mon univers : les illustrations pour enfants. Pour mon projet de fin d'études j'ai donc décidé de faire un album jeunesse, qui parle de famille, d'amour, d'enfants, et d'exil. Plus tard j'espère pouvoir m'épanouir dans ce domaine, créer de nouvelles histoires, et faire voyager les gens à travers mes dessins.

I have always struggled to express my emotions, so I quickly found another way to communicate with the people around me: drawing. When I made a mistake, I always made a small drawing for my parents, an illustration that asked for « forgiveness ». My studies at Emile Cohl allowed me to find my universe: Children's illustrations. For my graduation project, I decided to make a children's book which talks about Family, Love, Child, and Exile. Later, I hope to be able to flourish in this field, create new stories, and make people travel through my drawings.

manoliebrun25f2.myportfolio.com
manolie.brun@etudiants.cohl.fr

1 - Décor pour mon livre de fin d'études *Chita*

2, 3 - Illustrations de mon livre de fin d'études *Chita*

4 - Recherche de personnages pour *Chita*



Camille CANDELIER



ÉDITION MULTIMÉDIA

Je suis un beau jour sortie de ma campagne perdue pour apprendre le dessin. J'aime faire rire les gens, et c'est quelque chose que je peux faire via la BD. Mon projet de fin d'études est une compilation d'anecdotes comiques où je raconte ma relation à ma sœur jumelle. L'histoire se concentre sur l'enfance, mais je compte continuer ce projet après l'école, le faire éditer et écrire la suite. Je m'inspire beaucoup des personnes autour de moi mais aussi de séries comiques telles que Les Simpsons ou Notes de Boulet et je suis également passionnée par la gravure et l'illustration.

One day I came out of the countryside to learn how to draw. I like to make people laugh, and that's something I can do through comics. My graduation project is a compilation of comic anecdotes about my relationship with my twin sister. The story focuses on childhood, but I plan to continue this project after school, get it published and write a sequel. I gain a lot of my inspiration from the people around me, but also from comedy series such as The Simpsons or Boulet's Notes and I'm also passionate about engraving and illustration.

Instagram : @camcoeur_
camille.candelier@etudiants.cohl.fr



- 1 - Recherches de personnages pour ma BD de fin d'études Jumelles des bois
- 2 - Illustration à thème floral
- 3 - Gravure sur le thème de la ruine
- 4 - Page de ma BD de fin d'études Jumelles des bois



Amandine COROMPT



ÉDITION
MULTIMÉDIA

Après plusieurs années d'études de l'art sans lien avec le dessin, je suis entrée à Emile Cohl avec la volonté d'acquérir un savoir-faire technique permettant de raconter des histoires. Pour mon projet de diplôme, j'ai choisi de raconter la quête de liberté de deux personnages principaux de deux générations radicalement différentes : une septuagénaire et une étudiante. J'aime dessiner des petits vieux attachants, croulants et ayant eu une vie bien remplie.

Récemment attirée par les encres de Chine colorées, j'aime, grâce à elles, travailler mes cases de bandes dessinées comme des peintures et m'attarder sur les ambiances lumineuses.

After several years of studies related to art without ever really confronting drawing, I joined Emile Cohl with the desire to acquire the technical knowledge to enable me to tell stories. For my graduation project, I chose to tell the story of two main characters' freedom quest from two radically different generations: a septuagenarian and a student. I like drawing little old people, endearing, crumbling and having had a full life. Recently attracted by colored Indian inks, I like, thanks to them, working on my comic strip panels like paintings and linger on the luminous atmospheres.

Instagram : @amandine.corompt
amandine.corompt@etudiants.cohl.fr

1 - Illustration de *La petite fille aux allumettes* de Hans Christian Andersen

2 - Gravure sur le thème «Café en bas de la rue»

3 - Illustration de *Chasseur de vieux* de Dino Buzzati

4 - Visuels pour la 1^{ère} page de mon projet de diplôme



Nathan DACHELET-DALLAPORTA



ÉDITION
MULTIMÉDIA

Mon père a eu beau essayer de m'étouffer avec des piles de BD ou de dessins animés, ça n'a jamais calmé mon appétit. Fasciné et passionné par toutes ces histoires, j'ai tout dévoré. C'est pourquoi, après plusieurs années d'ennui en Fac de Science, j'ai abandonné les algorithmes pour pouvoir vous nourrir à mon tour de mes histoires, en espérant vous faire rêver comme d'autres l'ont fait avec moi. Pour mon diplôme, j'ai décidé d'écrire mon propre scénario, une comédie horrifique, parlant de pollution et de bêtise humaine, une BD mêlant humour, amour et souris radioactive.

My father tried to stuff me with piles and piles of comics and cartoons, but it never calmed down my appetite. Fascinated by and passionate about all these stories, I devoured everything. That's why, after several years of boredom in a Science College, I gave up algorithms so I could feed you with my stories, hoping to make you dream like others have done with me. For my graduation, I decided to write my own scenario, a horror comedy about pollution and human stupidity, a comic book mixing humor, love and a radioactive mouse.

Instagram : @nathan_ddart
n.dacheletdallaporta@etudiants.cohl.fr



1, 2 - Illustrations pour la nouvelle *Le_K* de Dino Buzzati

3, 4 - Planches de BD pour mon projet de diplôme *La souris verte*



Mallaury DARCHE



ÉDITION MULTIMÉDIA

J'embarque dans l'aventure Emile Cohl avec ma meilleure amie rencontrée au lycée, après un BAC Design & Arts Appliqués. J'apprends enfin à dessiner! Passionnée par les contes de fées, je me suis lancée dans l'écriture d'une adaptation libre de Cendrillon, pour mon projet de fin d'études. C'est un album jeunesse (pour les enfants à partir du CE2) qui reprend les clichés des contes et les détourne avec dérision. L'obtention de mon diplôme consacrerà mes aspirations à devenir écrivaine et à illustrer mes propres livres jeunesse (Beatrix Potter étant l'une de mes références), ou pourquoi pas, retrouver mes créations sur une montre Flik Flak.

I embarked on this Emile Cohl journey with my best friend from highschool, and after getting a Diploma in Design and Applied Arts, I was finally learning how to draw! Passionate about fairytales, I began to write a retelling of Cinderella for my graduation project. It's an illustration book (targeting 8-9 year old children) which takes fairytale clichés and derides them. I aspire to write and illustrate my own illustrated books (Beatrix Potter being my main reference), and why not, for my drawings to end up on a Flik Flak watch.

mallaurydarce.wixsite.com/mallaumalomal
 Instagram : [@mallaumalomal](https://www.instagram.com/mallaumalomal)
mallaury.darce@etudiants.cohl.fr

- 1- Layout pour une petite animation sur *Pirouette la souris acrobate*
- 2- Illustration extraite du projet *Des Cendres au Château*
- 3- Illustration extraite de mon projet autobiographique
- 4 - Illustration de Federica, la sorcière-marraine dans *Des Cendres au Château*



**Zacharie
DEFOSSEZ**



ÉDITION
MULTIMÉDIA

Au collège, ma prof d'arts plastiques, ayant remarqué que je portais un intérêt particulier à son cours, m'a révélé l'existence d'un truc vraiment sympa : les études artistiques. Après une formation STD2A, j'intègre Emile Cohl, où je peaufine mon dessin et ma narration.

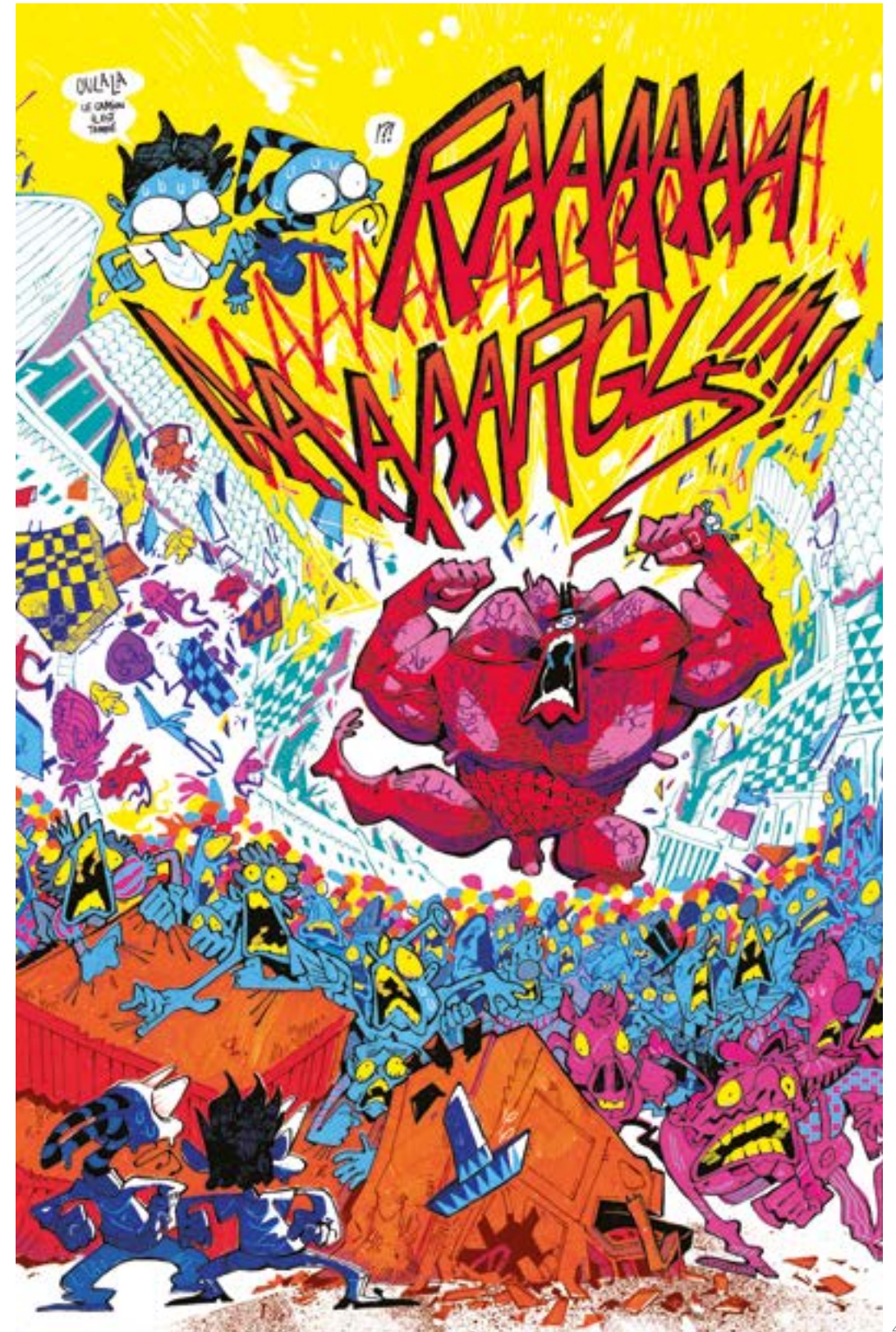
Les Couleurs, mon projet de diplôme, est l'aboutissement de ces années d'étude. C'est une bande-dessinée comique, qui regroupe tous les éléments d'un best-seller : un scénario original, de la baston, des hommes nus, et bien sûr, Michael Jackson. J'y questionne la signification des couleurs, et invite le lecteur à porter un regard nouveau sur ce qui l'entoure.

When I was in secondary school, my art teacher noticed that I had a passion for drawing. So she told me about something really cool : art studies. After passing my baccalaureate (Applied Arts), I went to Emile Cohl School. There, I honed my drawing and storytelling skills.

Les Couleurs, my graduation project, is the result of these years of studies. It is a comic book, with all the elements of a best seller: an original story, fights, naked men, and of course, Michael Jackson. I question the meaning of colors, and invite the reader to have a fresh look at the world around them.

zachariedefossez.artstation.com
Instagram : @bd.zaco
zacharie.defossez@etudiants.cohl.fr

1, 2, 3 - Cases tirées de mon projet de diplôme
4 - Pleine page tirée de mon projet de diplôme



Blanche DUVERNE



ÉDITION MULTIMÉDIA

Passionnée par l'art de l'animation, du jeu vidéo et de l'édition, je ne me fixe aucune barrière en ce qui concerne les médiums, tant que les projets m'inspirent.

Cependant, à un moment de mon parcours artistique, j'ai ressenti le besoin de transmettre du réconfort et de la douceur.

Transportée par la simplicité authentique de la littérature jeunesse, je me suis replongée dans l'enfance en créant *En attendant le printemps*, un album illustré à l'aquarelle et aux crayons de couleur, abordant des thèmes tels que la différence, l'amitié et le soutien. Dans mon travail, j'aime particulièrement explorer les formes et les couleurs pour célébrer la singularité des personnages que je crée.

Passionate about the art of animation, video games, and illustrated books, I don't set any limits when it comes to mediums, as long as the projects inspire me.

However, at a certain point in my artistic journey, I felt the need to convey comfort and gentleness.

Moved by the authentic simplicity of children's literature, I rediscovered my childhood by creating *Waiting for Spring*, a picture book illustrated with watercolor and colored pencils, addressing themes such as difference, friendship, and support.

In my work, I particularly enjoy exploring shapes and colors to celebrate the uniqueness of the characters I create.

blancheduverne.carrd.co

ArtStation : [Blancheduverne](#)

Instagram : [@la.page.blanche_](#)

blanche.duverne@etudiants.cohl.fr

1 - *Dogs* - Série d'illustrations canines

2 - Couverture de l'album *Thirteen Tales of Loves and Revenge* de *The Pierces*

3 - Illustration, projet personnel

4 - *En attendant le Printemps*, album jeunesse



Mais tu ne te sens pas seule,
dans cette grotte ? murmura Moon.
- Plus maintenant, lui répondit Stella.



Antoine GANZHORN



ÉDITION MULTIMÉDIA

Toujours à la recherche de renouvellement, mon travail artistique évolue sans cesse au gré de mes influences et de la connaissance de moi-même. J'aime me laisser surprendre par l'expérimentation plastique, mais je cherche toujours à garder une réflexion personnelle dans mes créations, soucieux des enjeux environnementaux et politiques de notre époque. L'écriture de mon projet de diplôme m'a permis de travailler sur la psychologie de mes personnages, de donner à lire et à voir des caractères complexes et tourmentés. Il s'agit d'un conte sombre, une histoire de vengeance familiale que l'on se raconte au coin du feu pour se faire peur.

My artwork evolves as my influences do and so does the knowledge of myself. I seek to combine personal reflection with artistic experimentation, aware of climate change and the political issues in our era. With my graduation project, I want to stage complex and tormented characters thanks to words and illustrations. It's a dark tale, with family revenge which takes place in a high mountain valley. We recount this story at night around the fire to get scared, this is the story of the Old Care and her hounds!

Instagram : @an_ganz
antoine.ganzhorn@etudiants.cohl.fr



- 1 - Illustration d'après un conte pour enfant, détail
- 2 - *Petite mort*, gravure à l'eau forte, détail
- 3 - Aquarelle
- 4 - *Vieux chêne et La marche du temps profond*, détail



Harmonie GENGEMBRE



ÉDITION
MULTIMÉDIA

1 Au collège, j'ai appris que le dessin pouvait être mon métier : cela m'a donné la détermination d'obtenir un bac STD2A. En entrant à l'École Émile Cohl, j'ai su que c'était l'école qui me correspondait. Je me suis donnée à fond pour obtenir le diplôme et suis arrivée en 5ème année.

J'y ai réalisé un projet de livre illustré dont j'ai écrit l'histoire « Comprendre leurs regards ». Ce récit réunit le concret et l'abstrait dans le but de mieux comprendre les autres. On y parle d'empathie, de dyslexie et de famille. J'aspire à devenir une peintre-illustratrice ainsi que tatoueuse.

In High School, I learned that drawing could be my profession: this gave me the determination to obtain an STD2A Baccalaureate. When I entered Emile Cohl school, I knew it would suit me. I have worked hard to obtain my Bachelor Degree and reach the 5th year. I carried out an illustrated book project there and I wrote its story, "Understanding Their Views". It's a story where the concrete and the abstract come together in order to better understand the others. I talk about empathy, dyslexia and family. I aspire to become a painter-illustrator as well as a tattoo artist.

Instagram : @harsilice
harmonie.gengembre@etudiants.cohl.fr

1, 2, 3 - Croquis préparatoire pour le projet livre illustré *Comprendre leurs regards*.

4 - Trois illustrations à l'encre colorex, crayon de couleur et retouche numérique du projet *Comprendre leurs regards*.



Jade HUGUET



ÉDITION MULTIMÉDIA

Depuis l'enfance, je suis attirée par les vieux objets ornementés, les choses élégantes et qui ont une histoire. J'ai aussi toujours apprécié les moments de calme et de solitude, surtout dans la nature, pour observer les petites vies cachées.

Ainsi, mon univers graphique est construit sur la beauté des choses et leur sens. Alors ce que j'apprécie le plus, c'est travailler dans le détail et jouer avec des couleurs pour créer de douces ambiances, que cela soit en illustration, en graphisme ou en sculpture.

De cette façon, je réalise donc un livre illustré traitant de l'oubli et du deuil avec des dessins colorés pour adoucir l'histoire.

Since childhood, I have been attracted by old ornamental relics and elegant things which have a story. I have always enjoyed moments of calm and solitude, especially in nature, to observe the little hidden lives.

Thus, my graphic universe is built on the beauty of things and their meaning and what I appreciate most is working in detail and playing with colors to create soft atmospheres, whether in illustration, graphics or sculpture. In this way, I realize an illustrated book about forgetting and mourning with colorful drawings to soften the story.

jthstudio.wixsite.com/portfolio

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

jade.huguet@etudiants.cohl.fr

1 - Planche de personnages du *Pays des Merveilles* et d'éléments pour un papier peint

2 - Illustration extraite de mon projet de diplôme *Polaris*

3 - Gravure à la pointe sèche sur la thématique de la Ruine

4 - Illustration de recherches d'ambiance





ÉDITION
MULTIMÉDIA

anaelle.jucha@etudiants.cohl.fr



1



2



3



4

- 1 - Recherche concept art - dessin numérique
- 2 - Dessin de personnage - dessin numérique
- 3 - *Plongeurs* - gouache sur papier
- 4 - *Rêve de Spoutnik* - gouache sur papier

Sylvain LEROY



ÉDITION MULTIMÉDIA

Après un Bac S, je décide de faire des études de dessin car c'est une des rares choses qui ne m'ennuie jamais et auquel je suis capable de consacrer des heures. Je fais donc 3 ans à Emile Cohl ou je suis diplômé et je décide de faire le Master en Edition Multimédia car c'est celui qui me parait le plus polyvalent, et c'est ce que je veux pour mon avenir professionnel. Pour mon projet de fin d'études je décide de faire une BD qui parle de sujets qui m'intéressent comme la robotisation de la société et l'écologie. J'aimerais pouvoir l'éditer une fois mes études finies ou le publier sur internet.

After a Scientific Baccalaureate, I decided to study drawing because it is one of the rare things that never bores me and to which I am capable of devoting hours. Once my Bachelor completed here, I joined the Master's in Edition because it seems the most versatile to me, and that's what I want for my professional future. For my end-of-study project I am doing a comic book that talks about subjects that fascinate me such as the robotization of society and ecology. I would like to be able to publish it once my studies comp.

Instagram : @Balzebar
sylvain.leroy@etudiants.cohl.fr



1 - Planche de personnage pour mon projet de diplôme
2, 3 - Décors de mon projet de diplôme
4 - Illustration sur le thème Suraturel



Camille LESCHIERA



Animée d'une volonté de raconter les histoires que j'avais en tête en les mettant en image, j'ai choisi de faire un bac art et design et de poursuivre des études artistiques en intégrant Emile Cohl. La filière Edition m'a semblée idéale pour apprendre à mettre mes illustrations au service de ma narration. Pour mon diplôme, je conçois une réécriture en roman graphique du conte nordique de Hati et Sköll. Mon ouvrage raconte l'histoire de deux frères loups, craints de tous à cause de leur espèce, qui vont se découvrir une destinée liée aux astres. Dans ce récit initiatique, je souhaite aborder l'importance des loups dans la biodiversité.

Driven by a desire to tell the stories I had in mind by putting them into images, I chose to do a Baccalaureate in Applied Art and Design and, subsequently, to pursue artistic studies by integrating Emile Cohl. The Publishing sector seemed ideal for me to learn how to put my illustrations at the service of my narrative.

For my graduation, I am designing a graphic novel retelling the Nordic tale of Hati and Sköll. My work tells the story of two wolf brothers, feared by everyone because of their species, who will discover a destiny linked to the stars. In this initiatory story, I want to address the importance of wolves in biodiversity.

neytaan.wixsite.com/neytaan
 Instagram : @Neytaan_art
camille.leschiera@etudiants.cohl.fr

1 - Prologue en BD de mon projet d'études *Frères Célestes*

2 - Recherches graphiques et design au numérique de dinosaures

3 - Double-page de BD terminée pour mon projet de fin d'études

4 - Character Design de loup pour mon projet de fin d'études



Keming LI

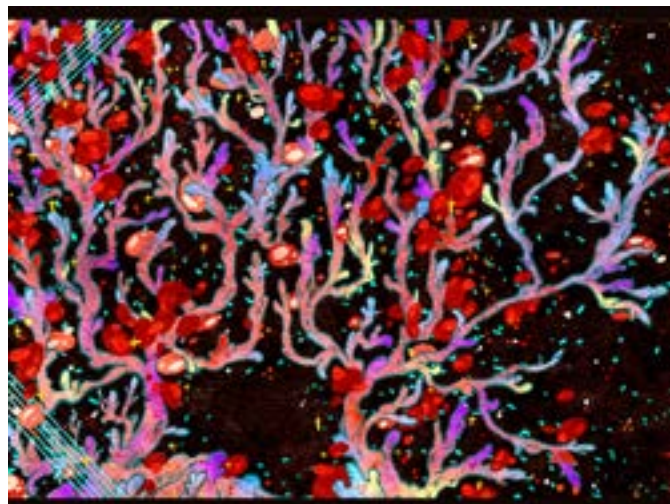


ÉDITION
MULTIMÉDIA

Pendant mes études de mode à Paris, j'ai réalisé l'importance de susciter chez les femmes quelque chose de plus profond que la simple beauté. J'ai donc opté pour des illustrations plus directes pour éveiller la réflexion. Je partagerai ensuite une version chinoise sur les réseaux sociaux, espérant que plus de femmes découvriront cette histoire et ressentiront les luttes et la résilience que je souhaite mettre en avant. J'utiliserai des méthodes symboliques et des images légèrement plus sombres pour exprimer une force puissante plutôt qu'une beauté superficielle.

While studying fashion design in Paris, I realised that although it could showcase beauty, it was challenging to awaken something within women. Therefore, I changed my major and used more direct illustrations to provoke thought. After completing this series of stories, I will create a separate Chinese version and share it on social networks in China, hoping that more women will see this story and feel the struggles and resilience of the women I aim to portray. I will use symbolic methods and slightly darker imagery because what we need is a stronger force, not just surface-level beauty.

Instagram : [@keming_owo](https://www.instagram.com/keming_owo)
keming.li@etudiants.cohl.fr



1



2



3



**Fiona
LOPEZ**



ÉDITION
MULTIMÉDIA

J'ai choisi Emile Cohl pour la variété des cours proposés. Mon choix s'est vite tourné vers l'édition où je me sentais plus libre dans les techniques et les narrations. Que ce soit par le dessin où la vidéo, je veux offrir un moment de calme. J'aime créer des images drôles, colorées et satiriques autour de mes univers de pop culture préférés, mais aussi partager des messages qui me tiennent à cœur, toujours de manière amusante. C'est ce que je veux porter avec mon projet de 5^e année : éduquer et faire rire. Pour cela, j'aime la liberté que m'apporte le digital, la variété des couleurs et des rendus qu'il propose.

I joined Emile Cohl for the variety of courses they offer. My choice quickly turned to the publishing section where I felt freer in techniques and narration. Whether through drawing or video, I want to offer a moment of calm. I like to create funny, colorful and satirical images around my favorite pop culture worlds, but also share messages that are close to my heart, always in a fun way. This is what I want to do with my graduation project: educate and make people laugh. For this, I like the freedom offered by the digital, and also its variety of colors and renderings.

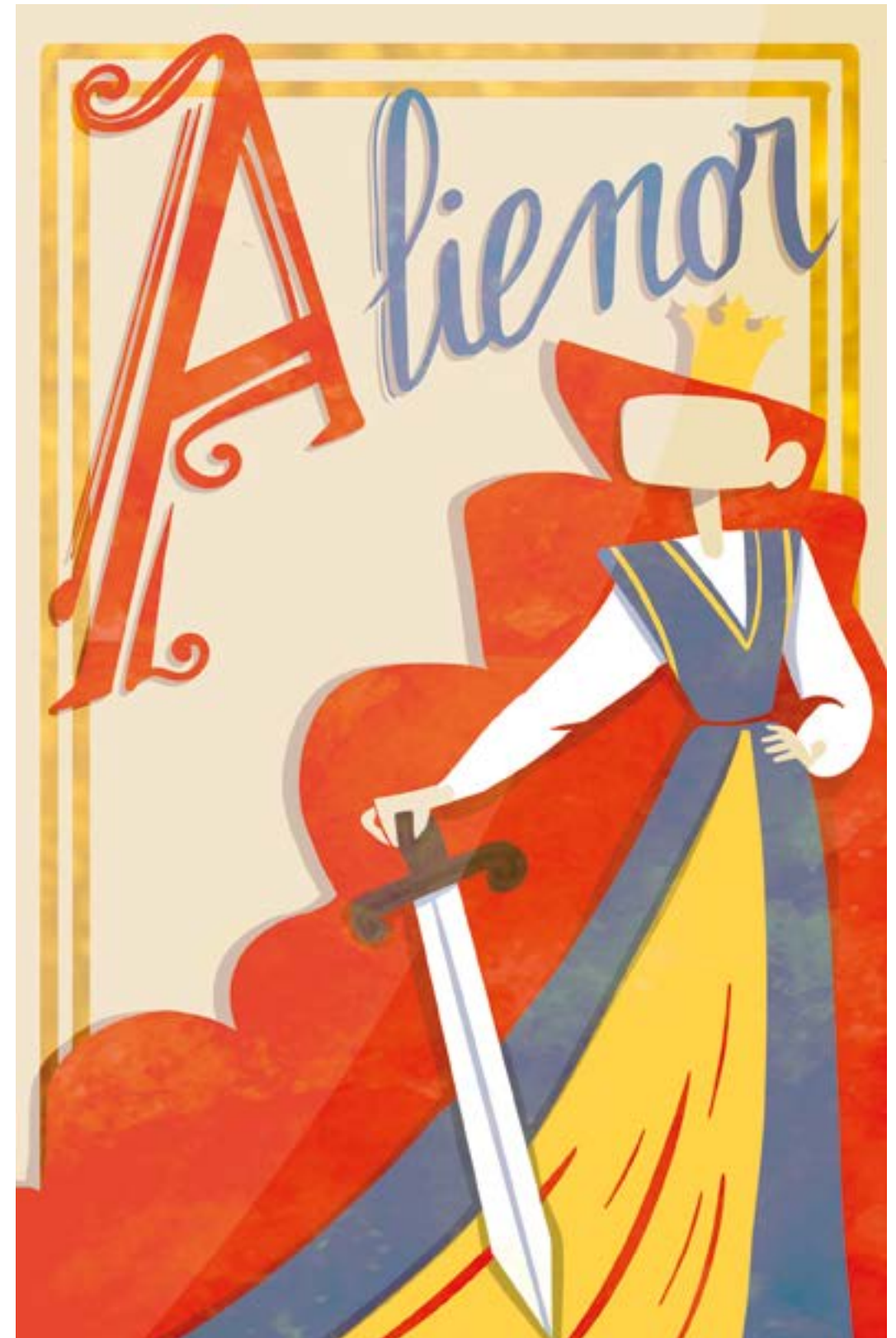
opezfiona9.wixsite.com/fiona-lopez
Instagram : @zevampirex/
fiona.lopez@etudiants.cohl.fr

1 - Illustration autour de la série *Good omens*

2 - Aperçus de mon projet de diplôme *Alienor*

3 - Personnage de ma série *Burlesque*

4 - Affiche de mon projet de diplôme *Alienor*



Mael MARTIAL



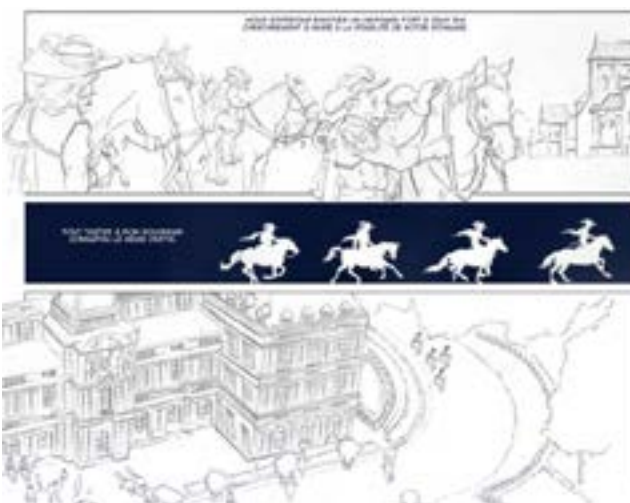
ÉDITION MULTIMÉDIA

Étant un amoureux des arts et de l'Histoire, réaliser une bande dessinée sur le cardinal de Richelieu a été l'occasion de réunir mes deux grandes passions. Ce projet centré sur les événements de «la journée des Dupes» est réalisé en partenariat avec Françoise Hildesheimer, une spécialiste du cardinal. Cette BD a pour but de faire découvrir des facettes inattendues de Richelieu, individu complexe souvent mal représenté. Étonnamment, un nombre restreint de bandes dessinées lui sont consacrées. Ce projet est traité de manière réaliste mais je m'intéresse également à la création de livres jeunesse caricaturaux et touche aussi au dessin de presse.

Keen on Art and History, making a documentary comic was the greatest opportunity to gather my two passions. This project focuses on the "Day of Dupes" and is done in collaboration with Miss Françoise Hildesheimer, a Cardinal specialist. It aims to reveal unexpected facets of Richelieu, a complex individual that often was misrepresented, and surprisingly, there are only few comic books dedicated to him. It is a realistic-mannered comic, but I am also interested in creating caricatural children's books in addition to press illustration.

Instagram : @lepredateurdartfurtif
mael.martial@etudiants.cohl.fr

- 1 - Extrait en couleur, double page 2-3 de la BD *Richelieu ou la journée des Dupes*
- 2 - Extrait page 52 de la BD *Richelieu ou la journée des Dupes*
- 3 - Extrait en couleur, page 9 de la BD *Richelieu ou la journée des Dupes*
- 4 - Proposition de couverture de la BD *Richelieu ou la journée des Dupes*



Liam
NOUGAROLLES



J'ai suivi un baccalauréat littéraire ou je me suis passionné pour la philosophie puis j'ai rejoint Cohl pour suivre un cursus de 5 ans en illustration. Les histoires qui m'attirent le plus sont celles de changements, d'ascension sociale et d'effondrement de structures oppressives.

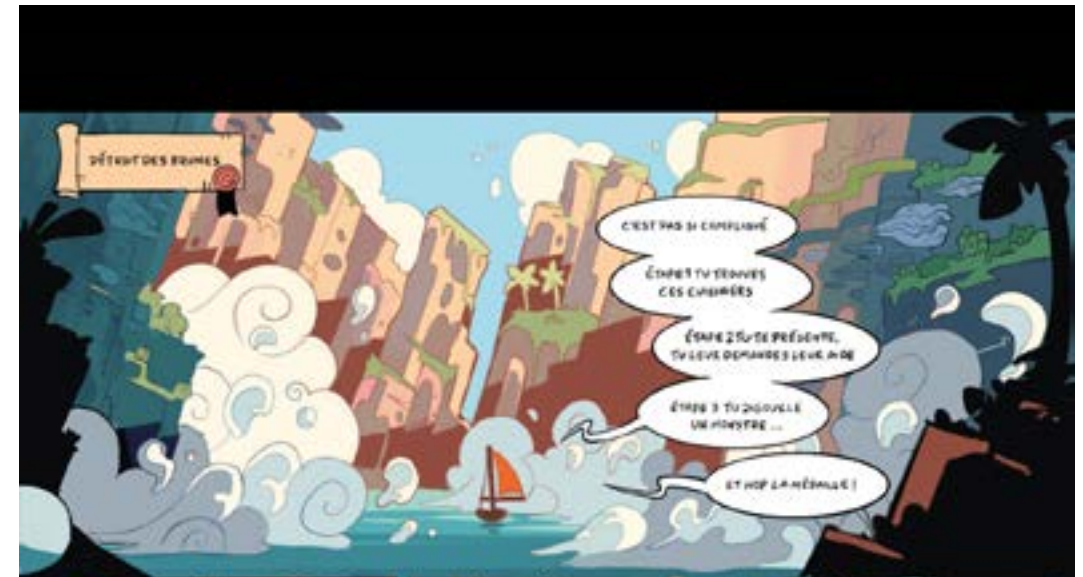
Mon projet de fin d'études est une bande dessinée fantastique qui raconte les premiers pas dans le monde professionnel d'une aspirante cuisinière. Ça traite du pouvoir de l'entraide et de la convivialité. Ensuite j'aimerais intégrer une maison d'édition et pouvoir raconter mes propres histoires, mais aussi pouvoir illustrer des jeux de société.

I went through a literary baccalaureate where I developed a passion for philosophy to later continue with Illustration at Emile Cohl. The stories I'm most drawn to are those of change, social ascent and the collapse of oppressive structures.

My study project is a fantastic comic book about an aspiring cook's first steps in the professional world. It's about the power of mutual aid and how conviviality can triumph over fear. Afterwards, I would like to join a Publishing House and tell my own stories, but also to illustrate board games.

ArtStation : [liamnougarrowles9](#)
Instagram : [@neprotek](#)
liam.nougarrowles@etudiants.cohl.fr

- 1 - Mise en couleur numérique d'une illustration traditionnelle *Hydropotamus*
- 2 - Illustration réalisée pour le Disney art challenge 2023
- 3 - Page test de mon projet d'études *Monster Chef*
- 4 - Page finalisée de mon projet d'études *Monster Chef*



Hélène PILIERE



ÉDITION MULTIMÉDIA

Pour moi, le dessin est avant tout un outil de narration puissant et universel. Je porte un intérêt particulier aux histoires fantastiques à destination de la jeunesse, usant d'éléments imaginaires pour traiter de sujets difficiles avec sensibilité et optimisme. La bande-dessinée est mon médium de prédilection, et j'accorde une grande importance au travail des couleurs. Mon projet de diplôme, *La Fée Holle*, est une bande-dessinée qui reprend la trame et les éléments merveilleux d'un conte de Grimm, transposés dans un univers futuriste. Cela me permet d'aborder des thématiques plus contemporaines, comme l'écologie et le rapport au travail.

For me, drawing is above all a powerful and universal narrative tool. I have a special interest in fantastical stories for young audiences, using imaginary elements to treat difficult topics with sensitivity and optimism. Comics are my medium of choice, and I give a great importance to colors. My graduation project, Fairy Holle, is a comic book that uses the narrative structure and enchanted elements of a Grimm fairy tale, transposed in a futuristic setting. This allows me to tackle more contemporary issues, such as ecology and one's relationship to work.

Instagram : @witches_and_bumblebees
helene.pilier@etudiants.cohl.fr

- 1 - *Hansel et Gretel* (album jeunesse, gouache sur fond à l'acrylique)
- 2 - *Repenser la pauvreté* - Chez le grossiste (projet multimédia, infographie)
- 3 - *La vendeuse de sucre* (illustration, infographie)
- 4 - *La Fée Holle*, page 17 (projet de diplôme ; encre, aquarelle et infographie)



Caroline PORTAL



ÉDITION MULTIMÉDIA

J'ai grandi au Luxembourg avec deux cultures, française et anglaise. Au début, le dessin était un moyen de me faire des amis, c'est vite devenu une passion et une occasion d'écrire des histoires et de les dessiner. Après un bac littéraire avec une spécialité en droit puis des études de dessin au Luxembourg et en France, je souhaite pouvoir travailler à la mise en page de livres mais aussi un jour, publier mes propres histoires. Mon projet de diplôme aborde le regard de la société sur le handicap invisible, à travers une famille. Cela me tient à cœur étant donné mon autisme et ma conviction que le vivre-ensemble est possible.

I grew up in Luxembourg, immersed in two cultures: French and English. At first drawing was a way to make friends that soon became a passion; especially drawing for stories and storytelling itself. My education went from a literary Baccalaureate to Law and finally Art Studies in Luxembourg and France. Professionally I would like to work on books' editing and layout at a publishing house and eventually publish my own stories. My graduation project is about society's perception of hidden disability through a family's eyes. It is close to my heart because of my autism and my wish for better inclusion of disabled people in society.

Instagram : @cepaix
 caroline.portal@etudiants.cohl.fr

- 1 - Agora du Centre Culturel de Rencontres, Abbaye de Neimënster (Luxembourg) avec des lampions
- 2 - Illustration de la nouvelle policière *Le garçon qui racontait des histoires* de Victor Canning
- 3 - Portraits de sœurs : famille et handicap pour l'association Inclusion Europe
- 4 - Projet de diplôme : *Autour de ce qui ne se voit pas*



Ketsia QUILLET-AUCOUR



ÉDITION
MULTIMÉDIA

Après un an de césure, je suis entrée à l'École Émile Cohl, mon aspiration depuis le lycée. Dès la première année, j'ai cherché à maîtriser diverses compétences traditionnelles et numériques. Cette approche s'avère utile à mes projets de diplôme. L'un est une BD pour adultes, au lavis et fusain, adaptée d'une pièce de théâtre sur le Petit Chaperon rouge. L'autre est une appli interactive sur les premiers Homo sapiens d'Europe. J'aime le character design, les images avec du grain, les couleurs eighties et les drames intimes. Mes spécialités sont la BD et l'illustration, mais je m'intéresse aussi à des domaines tels que le cinéma ou le jeu vidéo.

After a gap year I've joined the École Émile Cohl of Lyon, for which I had been preparing since high school. From the beginning, I've aspired to master several traditional and digital skills and this approach happens to pay off in my thesis projects. The first one is an adult comic book adaptation of The Little Red Riding Hood play, made with ink wash and charcoal. The second one is an interactive app about the first European Homo sapiens.

I like character design, grainy pictures, 80s' colours and personal stories. My specialties are comics and illustration, yet I'm also interested in other fields such as cinema or video games.

Instagram : @ketsia_qa
ketsia.quilletaucour@etudiants.cohl.fr

1 - *La Reine et le Roi de Cœur* - Illustration en technique mixte

2 - Maquette pour un livre pop-up

3 - Portraits en peinture digitale

4 - Projet de diplôme - Recherches, page



**Elijah
SBAI**



ÉDITION
MULTIMÉDIA

Quand ma prof d'espagnol de 2nd eut une fois de plus jeté un de mes dessins à la poubelle, j'ai décidé que j'allais vouer ma vie au dessin et qu'elle finirait par se mordre les doigts de n'avoir pas gardé mes chefs d'œuvres.

Depuis, je me suis donné comme but de faire rire, à travers les péripéties du quotidien. Soucieux de la qualité de mes strips, je n'hésite pas à aller sur le terrain, qu'il s'agisse de restaurants de bord de mer ou de cabinets de psys.

Pour mon diplôme, je réalise une adaptation en BD de la pièce de théâtre « Arsenic et vieilles dentelles ». Elle réunit mes trois passions : la comédie, les huis clos et les personnes âgées.

After my 4th year Spanish teacher threw one of my drawings in the bin again, I decided that I was going to dedicate my life to drawing and that she would end up biting her fingers off for not having kept my masterpieces.

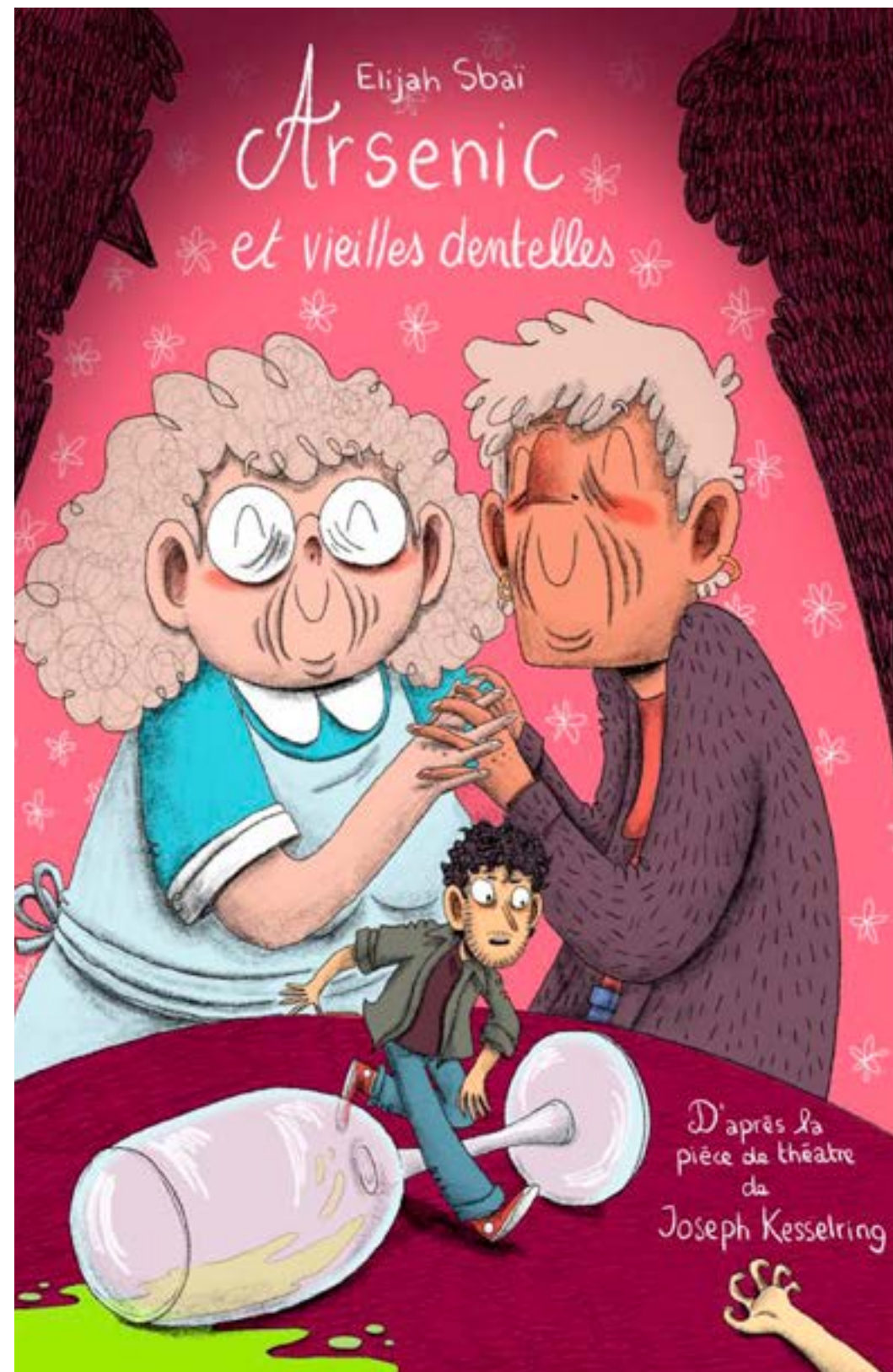
Since then, I've made it my mission to make people laugh, through the adventures of everyday life. To ensure the quality of my strips, I don't hesitate to investigate in the field, from seaside restaurants to shrinks' surgeries.

For my degree, I decided to do a comic strip adaptation of the play 'Arsenic et Vieille Dentelle', because this play brings together my three passions in life: comedy, closed-door theatre and the elderly.

Instagram : @elijahsbai
elijah.sbai@etudiants.cohl.fr



1, 2 - Extrait du projet de diplôme
3 - Charadesign du projet de diplôme
4 - Couverture du projet de diplôme *Arsenic et vieilles dentelles*



Tess
VILLIEN-GROS



ÉDITION
MULTIMÉDIA

J'ai grandi entourée de cinéma et de bandes dessinées et j'étais intéressée par le design de mode jusqu'à ce que je découvre l'illustration. J'ai poursuivi mon désir d'étudier à Emile Cohl pour devenir illustratrice. J'aime représenter des femmes modernes, dans des scènes quotidiennes ou abstraites. Mon projet de diplôme est une adaptation en bande dessinée du roman « Virgin Suicides » de Jeffrey Eugenides. L'adaptation au cinéma de Sofia Coppola m'a donné envie d'interpréter cette histoire avec mes couleurs, mon univers afin d'avoir une nouvelle vision de cette histoire, qui a comme thème la nostalgie, l'obsession, l'adolescence et le deuil.

I grew up surrounded by movies and comics. Following an Applied Arts and Design baccalaureate, fashion design interested me a lot until I discovered illustration. Thus, I pursued my dearest desire to train at Emile Cohl to become an illustrator. I'm passionate about representing modern women, in everyday or abstract scenes.

My graduation project is a comic book, an adaptation of the novel « Virgin Suicides » written by Jeffrey Eugenides. Fond of Sofia Coppola's film adaptation, I want to interpret this story with my colors, my universe to have a new vision of this story, whose main themes are nostalgia, obsession, adolescence and mourning.

Instagram : @tesserieuse_
tess.villien-gros@etudiants.cohl.fr



1 - Character design des personnages principaux
2, 3 - Extrait de la bande dessinée
4 - Recherche de visuel pour la couverture

Lucie WEBER



ÉDITION MULTIMÉDIA

Initialement venue pour me former à l'animation, j'ai retrouvé à l'École Émile Cohl, le plaisir enfantin d'imaginer des scénarios de bande dessinée. L'illustration jeunesse m'a rapidement conquise à son tour, me replongeant dans l'enfance, période précieuse et décisive.

Mon projet de diplôme aborde le passage difficile de cette enfance à l'âge adulte, avec le lot de changements que cela peut impliquer. Mélange de fiction et d'expériences personnelles, je souhaite que cette bande dessinée soit un espace réconfortant pour tout jeune lecteur traversant une période difficile.

I originally came here to train in animation, but at Émile Cohl School I rediscovered the childhood pleasure of imagining comic strip scenarios. Children's illustration quickly won me over, taking me back to childhood, a precious and decisive period.

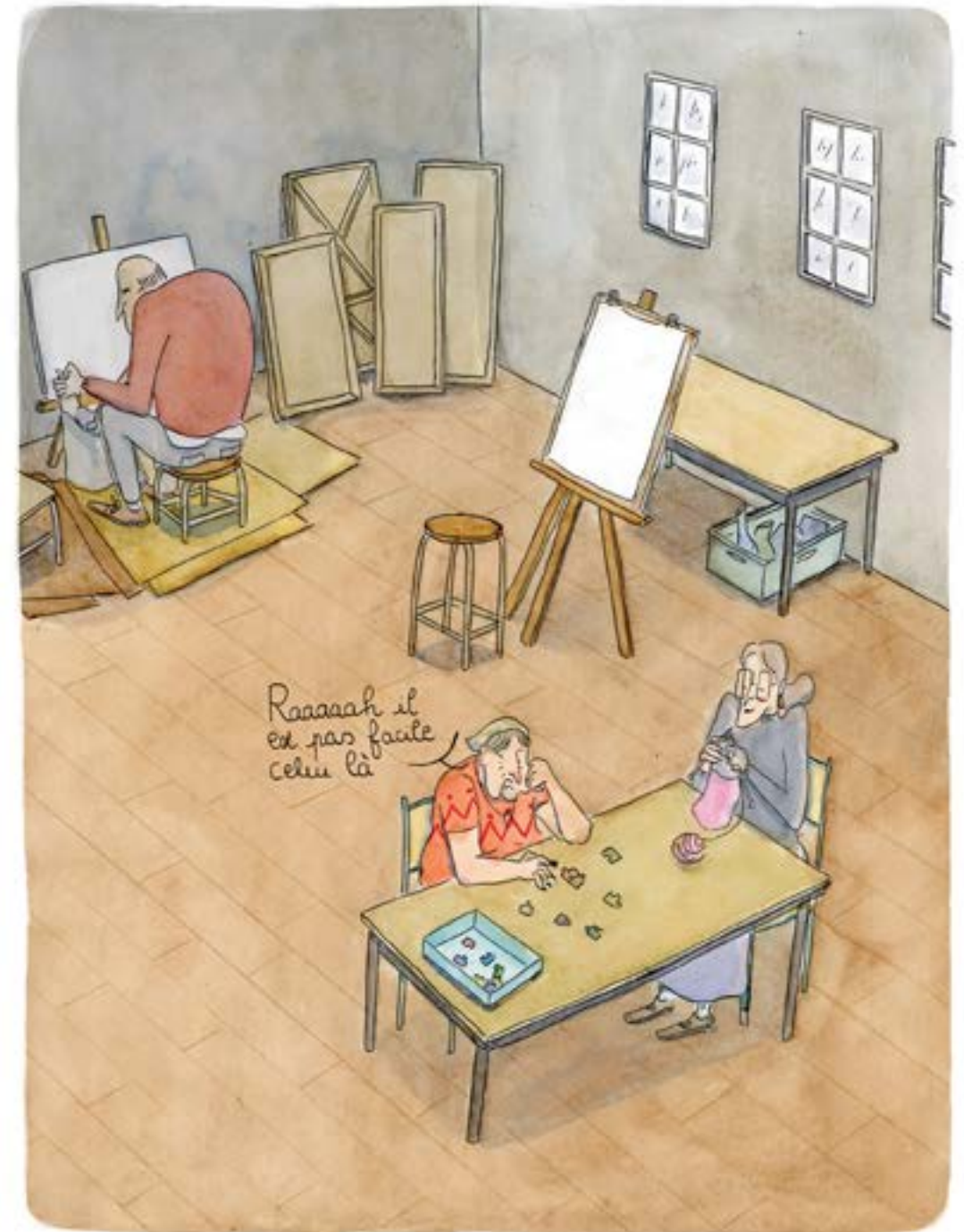
My graduation project deals with the difficult transition from childhood to adulthood, with all the changes that this can entail. A mixture of fiction and personal experience, I hope that this comic strip will be a comforting space for any young reader going through a difficult period.

Instagram : @lucie.wbe
lucie.weber@etudiants.cohl.fr



1, 2, 3 - Extraits de mon projet de diplôme : *L'atelier*

4 - Planche finalisée issue de mon projet de diplôme : *L'atelier*



Kangyi XU



ÉDITION
MULTIMÉDIA

Diplômée en animation de l'Institut des Beaux-Arts du Hubei, j'ai choisi l'École Émile Cohl à Lyon pour me spécialiser en illustration. Mon projet de fin d'études est un livre illustré explorant la croissance et l'auto guérison, une métaphore de ma propre expérience. J'utilise la couleur, le graphisme minimaliste et la poésie pour exprimer des émotions profondes. Mon objectif est de devenir une illustratrice mature et de publier mes propres livres illustrés, offrant ainsi des expériences authentiques aux spectateurs. Ce parcours académique m'a complètement transformée.

Graduating from the Animation Department of the Hubei Institute of Fine Arts, I chose Émile Cohl School in Lyon to specialize in illustration. My graduation project is an illustrated book, exploring growth and self-healing, a metaphor for my own experience. I use color, minimalist graphics, and poetry to express deep emotions. My goal is to become a mature illustrator and publish my own illustrated books, offering authentic experiences to viewers. This academic journey has completely transformed me.

Instagram :
[@xiaxia_0_0](#) [@summe.where](#)
kangyi.xu@etudiants.cohl.fr



1, 4 - Design de tatouage

2, 3 - Illustrations pour mon projet de diplôme



TRAVAUX DE 5^e ANNÉE

2023-2024



CYCLE 2

JEU VIDÉO

Aude ANDREANI



JEU VIDÉO

J'ai renoncé à mes études en sciences pour me spécialiser en jeu-vidéo à Emile Cohl. Les voyages virtuels qu'il propose en font l'art de l'évasion par excellence tant il repousse les limites immersives des supports traditionnels par sa conception d'univers auquel il offre un relief et une crédibilité inédits. Rien ne me plaît plus que d'en élaborer chaque étape, du concept à la modélisation 3D et le prototype de mon diplôme me permet d'expérimenter les mécaniques de gameplay qui me passionnent, l'interactivité avec le décor et la liberté d'exploration, par les pérégrinations de l'héroïne explorant sa ville à travers diverses époques.

I gave up my studies in Science to specialize in Video Game at Emile Cohl School. Its virtual journeys are what make Video Games the art of escapism par excellence, pushing the immersive boundaries of traditional media through the design of unique universes to which it grants unprecedented depth and credibility. Nothing pleases me more than crafting each stage, from concept to 3D modelling and the game prototype for my graduation allows me to experiment the gameplay mechanics that fascinate me, interactivity with environments and freedom of exploration, through the wanderings of a time travelling explorer.

audeandreani.artstation.com
 Instagram : [@aude.andreani](https://www.instagram.com/aude.andreani)
aude.andreani@etudiants.cohl.fr

- 1 - Niveau 1, *Through Time* projet de fin d'études
- 2 - Niveau 2, *Through Time*
- 3 - Environnement post-apocalyptique
- 4 - Recherches personnage principal, *Through Time*



Romain BECKER



JEU
VIDÉO

Ayant un parcours de vie qui m'a permis de toucher à une grande variété de disciplines artistiques, j'ai choisi d'approfondir et d'augmenter mon panel de compétences au sein de l'École Émile Cohl. Ma pratique artistique est grandement nourrie par mon introspection et mes explorations. Je joue énormément avec la couleur pour représenter un sentiment dominant, sûrement l'aspect le plus représentatif de mon travail. Mon projet de diplôme a ainsi pour but, au travers de l'ambiance, de communiquer des sensations et partager une expérience d'exploration d'un environnement nocturne qui amènera le joueur à se confronter à certaines de ses peurs.

Having already touched a wide range of artistic disciplines, I chose Emile Cohl to expand and strengthen my drawing and art design skills. My artistic practice is mostly the result of my own introspection and my explorations. I like playing with colors to represent a dominant feeling, obviously a strong characteristic of my art. Thus, my graduation project aims through the atmosphere to communicate sensations and share an experience while exploring a nocturnal environment, leading the player to confront some of his fears.

sathart.artstation.com
Instagram : [@sathart2draw](https://www.instagram.com/sathart2draw)
romain.becker@etudiants.cohl.fr

1, 2, 3 - Concept art du jeu *Nuit*, projet de diplôme, première version

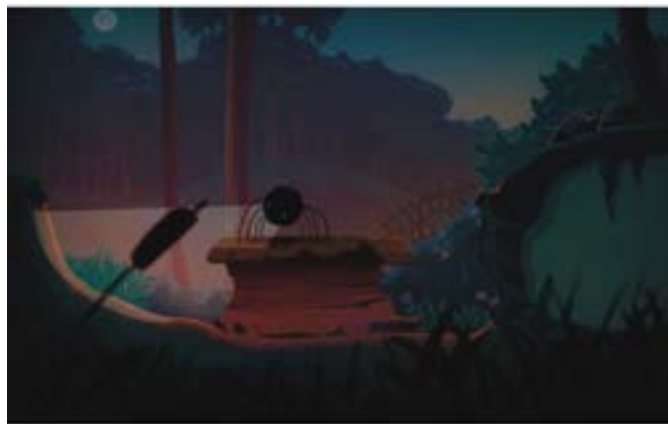
4 - Planche d'un personnage original pour un projet de webtoon.



1



2



3



4

Mathilde BEGUINOT



JEU VIDÉO

Passionnée par le concept de décors et d'environnements, j'intègre l'École Émile Cohl pour approfondir mes compétences en dessin. Je me spécialise en jeu vidéo afin de poursuivre cet intérêt pour la création d'univers riches et vivants, et de découvrir les métiers liés à la conception du jeu vidéo.

Mon projet de diplôme est un jeu d'exploration mettant en avant la mise en scène et la narration à travers l'environnement. J'essaie d'aborder les thèmes du dérèglement climatique et de la montée des eaux en offrant au joueur l'expérience d'incarner une personne vivant dans une région directement menacée, dans un ton doux et empathique.

Passionate about background and environment concept art, I joined the Emile Cohl school to strengthen my drawing skills. I specialize in video game design to further explore my interest in creating rich and vibrant universes and to explore careers related to video game conception. My graduation project is an exploration game that highlights staging and storytelling through the environment. I aim to address the themes of climate change and rising sea levels by providing players with the experience of embodying a person living in a directly threatened region, conveyed with a gentle and empathetic tone.

ArtStation : [beguinotmathilde](https://www.artstation.com/beguिनotmathilde)
mathilde.beguिनot@etudiants.cohl.fr

1, 2 - Images ingame de mon jeu vidéo de diplôme [Rui](#)

3 - Concept pour mon jeu vidéo [Rui](#)

4 - Concept pour le jeu vidéo [Rui](#) et concepts arts d'environnements



Astrid BILLET



JEU VIDÉO

Dès lors mon diplôme de dessinatrice praticienne obtenu, j'ai impérativement voulu me spécialiser afin d'approfondir mes compétences. C'est vers le jeu vidéo que je me tournais naturellement dans le but de conceptualiser un jeu de A à Z en prenant compte de tous les aspects artistiques, narratifs et techniques.

Pour mon projet de diplôme, je questionne notre âme d'enfant et notre perception de la magie à travers notre propre réalité, avec un jeu en 3D jouant avec les points de vue et les anamorphoses.

Après mon diplôme j'aimerais poursuivre dans le domaine de l'audiovisuel en tant que concept artiste ou artiste 3D.

Since getting my bachelor's degree in art, I have always wanted to specialize and deepen my skills. I chose to pursue a Master's Degree in Video Game Development with the intention of creating a game that combines narrative, artistic, and technical aspects. For my graduation project, I explore the essence of our childhood and our perception of magic within our reality through a 3D game. This game involves manipulating points of view and anamorphoses to engage players. I aspire to continue my career in the audio-visual field, either as a concept artist or a 3D artist.

ArtStation : [astrid_billet02](#)
astrid.billet@etudiants.cohl.fr

- 1 - Charadesign *La Petite Anaïs*, school project
- 2 - Concept Art, personal project
- 3 - Concept Art *Mirandus*, graduate project
- 4 - Charadesign *Fallen Knight & Knight of the Order of Holy Star*, school project



**Claire
COLL**



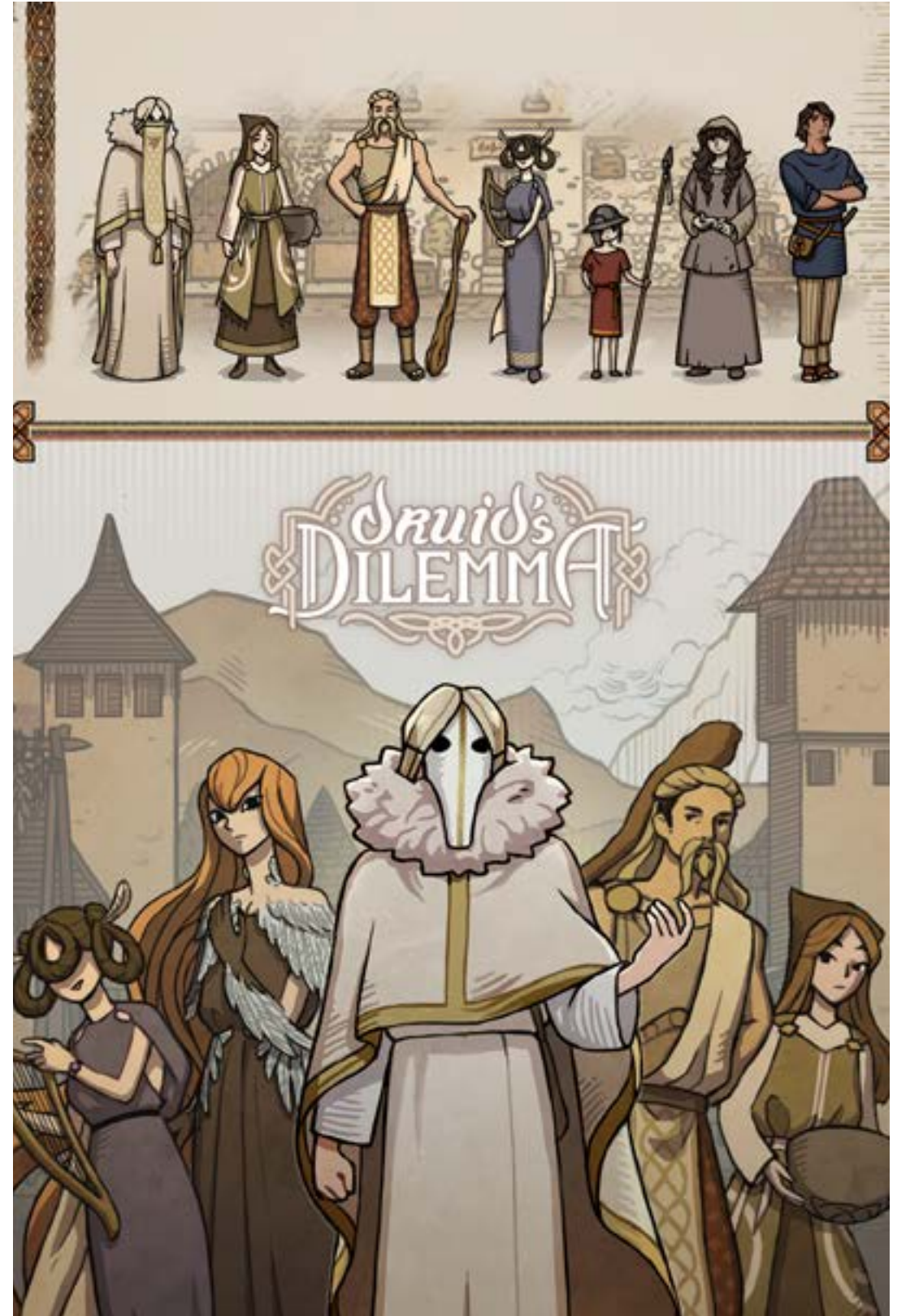
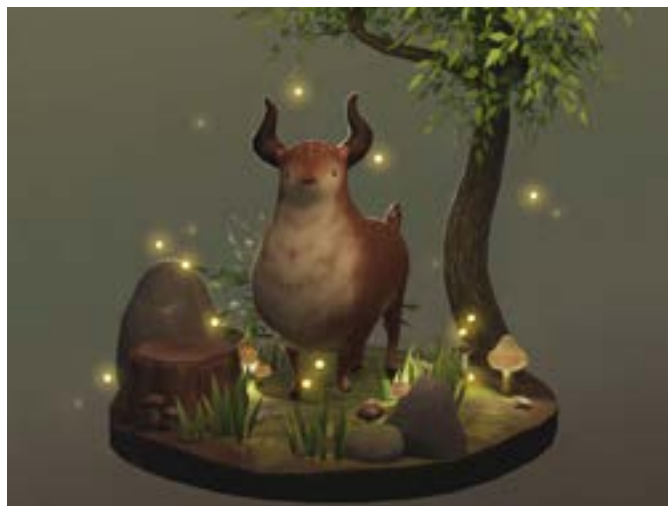
JEU
VIDÉO

Cherchant à approfondir mes bases de dessin et à apprendre les étapes du processus créatif pour le jeu vidéo, j'ai choisi le cursus de l'école Émile Cohl. Pour mon diplôme, j'ai choisi un style très illustratif inspiré de gravures anciennes. Étant fan de jeux 2D centrés sur la narration, je voulais en réaliser un. Dans *Druid's Dilemma*, il est question d'évoquer la difficulté de certains choix tout en profitant de visuels détaillés qui transportent dans un univers différent. Cette formation m'a permis d'aborder tous les aspects de la conception du domaine, ce qui m'encourage à poursuivre cette passion dans un contexte professionnel.

*Seeking to deepen my drawing skills and learn the creative process for video games, I chose the Émile Cohl Art School. For my graduation project, I chose a highly illustrative style inspired by old engravings. As a fan of narrative-focused 2D games, I aimed to create one myself. The project *Druid's Dilemma* revolves around the challenges of making certain choices while enjoying detailed visuals that transport players to a different universe. This degree has allowed me to delve into all aspects of conception for video games, motivating me to further develop this passion in a professional context.*

ArtStation : [clairecoll](#)
Instagram : [@nara_clairee](#)
claire.coll@etudiants.cohl.fr

- 1 - Illustration personnelle
- 2 - Concept art, projet personnel
- 3 - Modélisation 3D + paintover
- 4 - Charadesign/Key art pour *Druid's Dilemma*, projet de diplôme



Thomas CONVERS



JEU
VIDÉO

Ce qui m'a amené au métier du dessin, c'est mon envie viscérale de créer des univers, de raconter des histoires et de faire voyager le spectateur. Après avoir fini une licence qui m'a marqué, il m'arrive souvent de contempler la dernière page d'un livre, ou le générique de fin d'un film ou d'un jeu, avec des étoiles pleins les yeux mais aussi une étrange tristesse parce que cette expérience est terminée. C'est ce sentiment, caractéristique des grandes œuvres, que je souhaite faire vivre à mon tour dans mon travail, notamment dans mon projet de fin d'études, car réussir à inspirer d'autres personnes est la plus belle des récompenses.

The thing which led my way to drawing is my visceral need to create universes, tell stories, and to take the viewer on a journey. After finishing an experience which has marked me, I usually behold the last page of a book, or the credits of a movie or a video game, with stars in the eyes but a strange sadness too because this experience is over. This is this feeling, typical of great work of art, that I want to inspire in my turn in my work, especially in my graduation project, because achieving becomes the greatest reward.

ArtStation : [thomasconvers](https://www.artstation.com/thomasconvers)
thomas.convers@etudiants.cohl.fr

- 1 - *Puppetmaster* : Une illustration effectuée durant le cours de Direction Artistique.
- 2 - *Metal Squad Aviator* : Un personnage parmi une série de Character Design inspiré par l'Univers de Metal Gear.
- 3 - *La plus grosse truite de tout l'Univers* : Illustration pour le concours Disney 2021
- 4 - *Blood of the Clock Tower* : Catfish : Une commande de l'association The Brain Academy.



Valentine GAUTHERON



JEU VIDÉO

Mon objectif dans la vie a toujours été de raconter les histoires qui se forment sans cesse dans ma tête. Initialement lancée dans des études de dessin animé, je décide finalement de me diriger vers le jeu vidéo qui permet une narration encore plus immersive. J'ai gardé un attrait pour le mouvement, le scénario et le design de personnages, et mes études m'ont également donné le goût du game design. C'est ce qui a alimenté mon projet de fin d'études et c'est dans ces domaines que je compte travailler dans le futur. J'aimerais pouvoir intégrer un studio, petit ou grand, car j'aime échanger des idées et construire un projet en équipe.

My main goal in life has always been to tell the stories that constantly form in my head. Starting my studies with cartoon animation, I eventually decided to go into video game development because it allows stories to be even more immersive. I kept a great liking for movement, storytelling and character design, and my studies also made me love game design. This is what drove my graduation project and it's in these areas that I intend to work in the future. I would like to join a studio, big or small, because I love exchanging and bouncing ideas off other people and building something as a team.

ArtStation : [alentine_gautheron](https://www.artstation.com/valentine_gautheron)
valentine.gautheron@etudiants.cohl.fr

- 1 - Illustration sur le thème des sorcières
- 2 - Character design sur le thème des sorcières
- 3 - Key art pour mon projet de fin d'études *Le Manoir O'Rare*
- 4 - Recherche de design pour le projet de 4^e année *Chouquillantou*



1



2



3



4

Gaia GIANNETTINI



JEU
VIDÉO

Née sous le soleil de Cassis, je débarque avec quelques valises à la recherche du beau temps de la ville de Lyon et afin de commencer mes études dans le dessin. J'entre à l'École Émile Cohl en Prépa et me spécialise en jeu vidéo par la suite. Mon univers est poétique et contemplatif alliant couleurs saturées et douceur. Mon but étant de partager des émotions à travers mon dessin. Pour cela, j'ai choisi pour mon projet de fin d'études d'illustrer le parcours du deuil qui est une étape que tout le monde traverse dans sa vie. Je veux que le spectateur puisse s'identifier au personnage tout en voyageant dans les diverses atmosphères du jeu.

Born under the sun of Cassis, arrived with little luggage looking for the beautiful weather of Lyon and ready to begin my art studies, I joined Emile Cohl School in the Prep Year to specialize in Video Games later on. My world is poetic and contemplative combining bright colors and softness. My goal is to share emotions through my drawing and therefore, my graduation project illustrates the journey of grief which is an experience everyone goes through in life. I want the viewer to identify with the character and travel among the different atmospheres of the game.

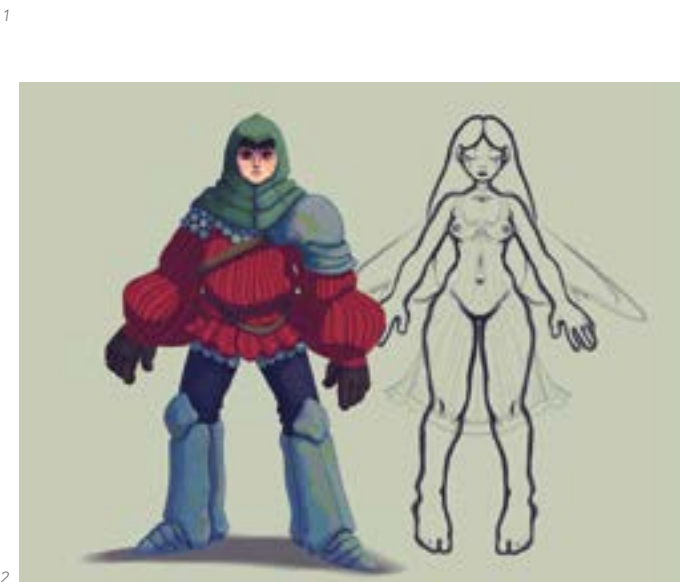
Instagram : @gaia_giannettini
gaia.giannettini@etudiants.cohl.fr

1 - Recherches de charadesign pour mon projet de diplôme Crépuscule

2 - Illustration

3 - Illustration d'une icone de culte enchainée

4 - Concept art, Héroïne et sa créature dans une dystopie



Jean-Eudes GUENARD



JEU
VIDÉO

Ma formation à l'École Émile Cohl m'a fait découvrir ma passion pour le concept art et le character design, orientant mon parcours vers la spécialisation jeu vidéo. Cherchant à créer des images fortes en récits et en émotions, mon travail s'inspire de la janimation et de la science-fiction ce qui m'a mené à réaliser mon projet de diplôme, « Project Hive Mind ». Plongeant les joueurs dans un univers cyberpunk dominé par les mégacorporations, il explore l'autocratie et la manipulation de masse à travers les yeux d'une contrebandière. Sa mission : démanteler une organisation, offrant un gameplay axé sur l'infiltration.

My studies at École Émile Cohl uncovered my passion for concept art and character design, steering my path towards specializing in video games. Striving to create compelling visuals, rich in narrative and emotion, my work draws inspiration from Japanese animation and Science-Fiction. This led me to my graduation project called «Project Hive Mind.» Immersing players in a cyberpunk world ruled by mega corporations, it delves into autocracy and mass manipulation through the perspective of a smuggler. Her mission: dismantle an organization, offering gameplay centered around infiltration.

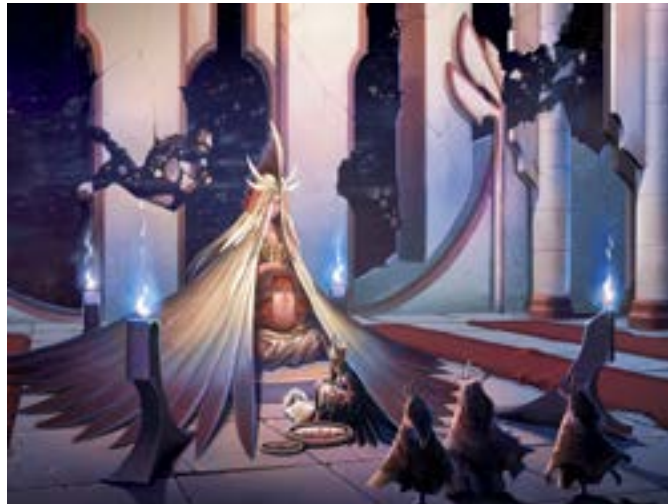
ArtStation : [jeaneudesguenard](https://www.artstation.com/jeaneudesguenard)
jeaneudesguenard@etudiants.cohl.fr

1 - Décors extérieurs, Le Palais des Confins
[Reclaimed Soul](#)

2 - Décor intérieur, L'accouchement éternel
[Reclaimed Soul](#)

3 - Projet personnel, Vagabond

4 - Key art et charadesign pour le projet de diplôme [Project Hive Mind](#)



Aubin GUILLEMIN



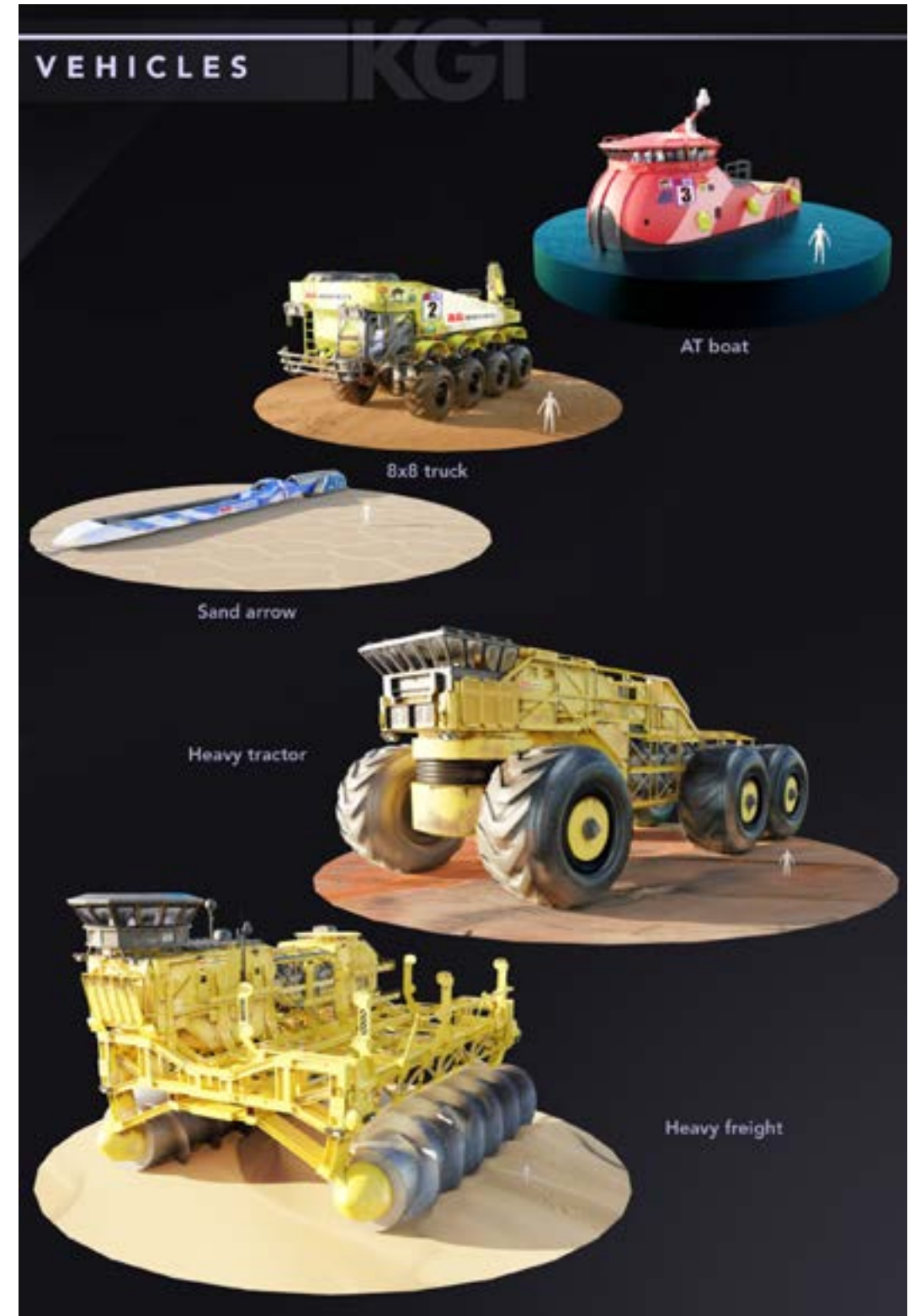
JEU VIDÉO

Intéressé depuis toujours par la création d'univers, je choisis l'École Émile Cohl et plus précisément sa filière jeu vidéo afin d'apprendre de nouveaux mediums pour retranscrire mes concepts. Passionné par les véhicules et les sciences naturelles, mon projet de diplôme me permet de créer des véhicules complexes et réfléchis permettant de se mouvoir dans des milieux spécifiques le tout en ayant des contraintes et une histoire de développement ainsi que des environnements grandioses. Le jeu se déroule dans le futur sur une exoplanète sur laquelle se déroule une course entre orientation et extraction hautement médiatisée, le Kaktarii Grand Tour.

Always interested in the creation of universe, I chose Emile Cohl School and more precisely its video game specialization to learn new mediums to transcribe my concepts. Passionate about vehicles and natural sciences, my graduation project allows me to create complex and thoughtful vehicles to move in specific environments while having constraints and a history of development and grandiose landscapes. The game takes place in the future on an exoplanet where there is a race between orientation and extraction highly advertised, the Kaktarii Grand Tour.

ArtStation : [Aubin Guillemain](#)
aubin.guillemain@etudiants.cohl.fr

- 1 - Crackhead futur dystopique, fusil et revolver futuristique
- 2 - Véhicule futuristique de l'armée aérospatiale française. Véhicule de support d'infanterie blindé volant
- 3 - Vue ingame du projet de diplôme KGI. Biome canyon lieu d'oasis
- 4 - Véhicules du projet de diplôme KGI.



Violetta GULKOVA



JEU VIDÉO

Dotée d'une expérience en illustration, j'ai cherché à intégrer le domaine du jeu vidéo afin de pouvoir m'épanouir dans ma passion qu'est le character design. Je crée principalement dans un style sombre, avec un visuel qui provoque de la tension mais fascine par son côté fabuleux. Mon projet actuel, un plateforme 2D basé sur un conte slave, encourage le joueur à explorer un univers mystérieux et lui laisse l'espace nécessaire pour interpréter l'histoire. Dans le but de transmettre l'atmosphère fantastique de mes travaux, j'ai hâte de découvrir de nouveaux univers et poursuivre mon parcours professionnel en tant que concept artist.

Being experienced in illustration, I sought to integrate the professional world of video game art and especially hone my skills as a character designer. I mostly create in a gloomy style: when the visuals cause tension, but also fascinate with their fabulousness. My current project, a 2D platformer based on a Slavic fairy tale, aims to get the player interested in exploring its mysterious universe and leave some space to reflect on the story. Aiming at conveying the fantastical atmosphere in my works, I'm looking forward to discovering new universes in order to continue my professional path as a concept artist.

ArtStation : [violettafork](https://www.artstation.com/violettafork)
violetta.gulkova@etudiants.cohl.fr

- 1 - Character design de la sorcière de Hansel et Gretel.
- 2 - Concept d'environnement sur le thème du culte
- 3 - Concept d'environnement pour mon jeu vidéo Vasilisa
- 4 - Key-art et design du personnage principal pour Vasilisa



Numa LAMBERT-DAYNAC



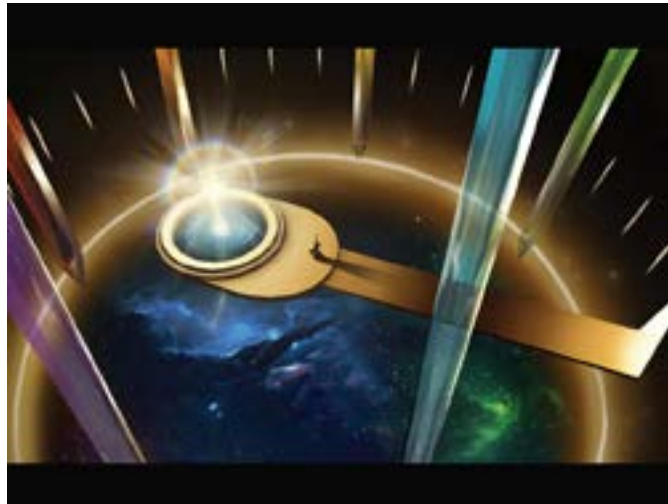
JEU
VIDÉO

Petit-fils de dessinateur, j'ai très vite pris goût pour les Arts. Animé par mon envie de dessiner et de partager cette passion avec les autres, j'ai décidé d'intégrer l'École Émile Cohl afin de découvrir de nouveaux horizons. Le Coursus jeu vidéo était alors une évidence pour moi. Inspiré par les jeux d'heroic fantasy et les cultures asiatiques, ce projet de fin de cursus me permet de faire découvrir la mythologie et le folklore Japonais à travers une esthétique proche des estampes, portant une grande attention aux effets visuels qui viennent sublimer l'univers du jeu mais également apporter une meilleure immersion.

A draftsman's grandson, I quickly developed a taste for all Art forms. Driven by my desire to draw and share this passion with the others, I decided to join Emile Cohl School to explore new horizons. Video Game was then an obvious choice for me. Inspired by heroic fantasy games and Asian cultures, this end-of-year project allows me to introduce Japanese mythology and folklore through an aesthetic reminiscent of woodblock prints, paying great attention to visual effects that not only enhance the gaming universe but also provide a better immersion.

linktr.ee/lambertdaynacnuma
numa.lambertdaynac@etudiants.cohl.f

- 1 - Recherche d'ambiance et d'environnement pour le projet de diplôme fait sur Photoshop
- 2 - Concept art de l'intérieur d'un lieu de culte vénérant les étoiles fait sur Photoshop
- 3 - Concept art de l'extérieur du culte cité plus haut en image 2 également fait sur Photoshop
- 4 - Deux screens shots de dioramas 3D faits sur unity avec des éléments de récupérations du projet de diplôme



Océane LE BRAS



JEU
VIDÉO

J'ai toujours été fascinée par l'exploration que permettent les jeux vidéo. Cette possibilité d'écrire mes propres histoires au travers d'univers fantastiques m'ont fait vibrer ce qui m'a conduite à orienter mes études dans ce sens. Après une base graphique à l'Ecole Estienne, j'ai rejoint Emile Cohl afin d'acquérir les compétences de création 2D et 3D de personnages et environnements qui viendront fonder ces univers. Mon projet de fin d'études vise à proposer un monde fantastique inspiré des cultures et croyances celtes antiques. Le joueur pourra explorer un environnement lumineux et coloré dans sa quête pour restaurer l'équilibre.

I have always been fascinated by the exploration that video games allow. The possibility of writing my own story in a fantastic universe appealed to me and led my studies in this direction. After Graphic training at Estienne School, I joined Emile Cohl to acquire 2D and 3D skills to create characters and environments that will create these universes. My graduation project is about a fantastic world inspired by ancient Celtic cultures and beliefs where the player explores a luminous and colorful environment in their quest to restore balance.

ArtStation : [oceane_le_bras](https://www.artstation.com/oceane_le_bras)
oceane.lebras@etudiants.cohl.fr

- 1 - Concept d'environnement pour mon projet de diplôme *Vault's Heart*
- 2 - Concept d'environnement pour *Vault's Heart*
- 3 - Screenshot de *Vault's Heart*
- 4 - Aisling, personnage principal de *Vault's Heart*



Yannis LEHMANN



JEU
VIDÉO

J'ai rejoint Émile Cohl pour enrichir mes compétences artistiques. Mon projet de 5e année, « Sisyphus », orienté vers une direction artistique peinte, explore l'évasion d'un scarabée bousier d'une décharge, symbolisant son combat contre la pollution humaine. Le cœur artistique de « Sisyphus » réside dans la communication d'un message environnemental fort, en utilisant le jeu comme moyen narratif. Captivé par l'anatomie, j'ai orienté mes études vers le design de personnages et de créatures. Mon ambition post-études est de devenir un concept artiste spécialisé dans cette discipline.

I joined Émile Cohl to enhance my artistic skills. My graduation project, « Sisyphus, » oriented towards a painted artistic direction, explores the escape of a dung beetle from a landfill, symbolizing its struggle against human pollution. The artistic core of « Sisyphus » lies in conveying a strong environmental message, using gameplay as a narrative medium. Captivated by anatomy, I have directed my studies towards character and creature design. My future ambition is to become a concept artist specialized in this field.

ArtStation : [Yannis LEHMANN](#)
Instagram : [@yannisart](#)
yannis.lehmann@etudiants.cohl.fr

- 1 - Knight Mercenary - charadesign
- 2 - Troll - creaturedesign
- 3 - Infested queen Micelia Mushroom boss - creaturedesign
- 4 - Elf Assassin - characterdesign



**Léa
LEJARRE**



Via l'enseignement de Emile Cohl, j'ai voulu parfaire mes bases de dessin, je me suis spécialisée en jeu vidéo pour en découvrir tous les aspects. Curieuse de nature, je me suis passionnée pour la découverte de femmes et personnes LGBTQIA+ invisibilisées de l'Histoire mais aussi pour la nature. A travers mon projet Aoratos, j'ai voulu mettre en lumière ces personnes et les faire découvrir au joueur. Via un système de niveau dédié à une personnalité à aider, je souhaite aussi mettre l'accent sur le décor, spécifiquement la flore. A terme, je souhaite prendre part au processus créatif d'un jeu vidéo au sein d'un studio en tant que végétation artiste.

Throughout the Emile Cohl studies, I wanted to perfect my drawing basics, specializing in video games to discover all its aspects. Curious by nature, I'm passionate about the discovery of the invisible women and LGBTQIA+ people from history but also about nature. Through my project Aoratos, I bring these people to light and make the player discover them. Via a system of level based on the personality to help, I also highlight the decor, especially the flora. Ultimately, I would like to take part in the creative process of a video game within a studio as a vegetation artist.

ArtStation : [lea_lejarre](#)
Instagram : [@leonita_art](#)
lea.lejarre@etudiants.cohl.fr

- 1 - Aliénor d'Aquitaine, Nancy Cardenas, Datka, Hatchepsout et Marie-Thérèse Figueur pour le projet de diplôme *Aoratos*
- 2 - La Kahena, Sanité Bélaïr, Marie 'Ajami, Semiramis et Lilith pour le projet de diplôme *Aoratos*
- 3 - Props de végétations pour le projet de diplôme *Aoratos*
- 4 - Illustration pour le Menu de Clio pour le projet de diplôme *Aoratos*



1



2



3



Manon MAIRE



JEU VIDÉO

Explorant l'informatique et la mécanique, mon bac S option Ingénieur a clos mon parcours académique. Je change de cap et intègre Émile Cohl, me plongeant dans le jeu vidéo. Mon projet adapte Gigante de P. Bordage ; une quête de rédemption sur une montagne au-dessus des nuages. Inspirée par mon enseignement, ma créativité s'épanouit dans le développement de ce jeu. J'allie amour des couleurs et minutie ; fusionnant passion pour le jeu vidéo et le dessin, ma principale motivation professionnelle, m'incitant à exprimer pleinement mon talent pour concevoir l'unicité de mes univers et personnages.

Exploring informatics and mechanics, my Engineering Baccalaureate marked the end of my academic journey. A pivotal moment directed me towards Émile Cohl, immersing myself in the world of video games. My project adapts 'Gigante' by P. Bordage; a quest for redemption on a mountain above the clouds. Driven by my passion for the subject and inspired by my education, creativity blossoms in the development of this game. I combine my love for colors and precision; merging the passion for video games and drawing, my primary professional motivation, urges me to fully express my talent in designing the uniqueness of my worlds and characters.

ArtStation : [manonmaire1](https://www.artstation.com/manonmaire1)
manon.maire@etudiants.cohl.fr

1, 2, 3 - Concept 2D pour mon jeu de fin d'études [AVA](#)

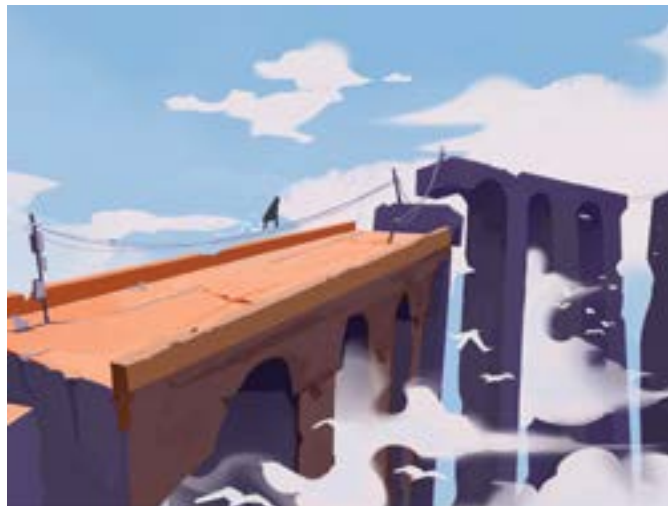
4 - Recherches, visuel 3D du jeu [AVA](#) et concept art



1



2



3



4

**Loelia
MARTEL**



JEU
VIDÉO

Curieuse de nature, j'ai pu, à travers mes études, découvrir bon nombre de techniques différentes et toucher un peu à tout. J'ai eu un coup de cœur pour la rencontre entre les différents médiums, j'adore me mettre au défi et tester de nouvelles façons de faire et créer des ambiances pétillantes, joyeuses et très colorées pour donner à mes concepts le plus de dynamisme possible.

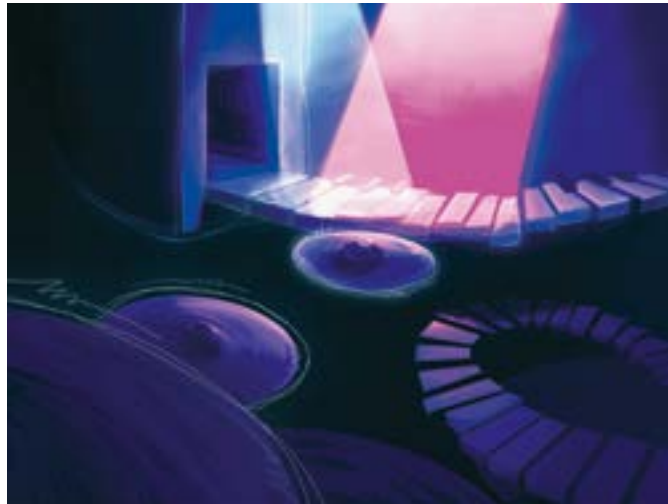
Pour mon projet de diplôme, j'ai choisi de réaliser un jeu autour de la musique, dans lequel je mets en image la vibration et toutes les émotions que peuvent procurer les différents genres musicaux à travers des ambiances variées et vivantes.

Curious by nature, through my studies, I discovered many different techniques, touched a bit of everything and I fell in love with the encounter between different medias. I love challenging myself and finding new ways of doing things, creating sparkling, joyful and very colorful landscapes to give my concepts the most vitality, dynamism and variety possible.

As final project, I chose to create a game centered around music, where I depict the vibration and all the emotions that different musical genres provide through lively, varied atmospheres.

ArtStation : [loeliamartel4](#)
loelia.martel@etudiants.cohl.fr

1, 2, 3, 4 - Concepts pour mon projet de fin d'études *The Last Note*



Charlie PIOTELAT



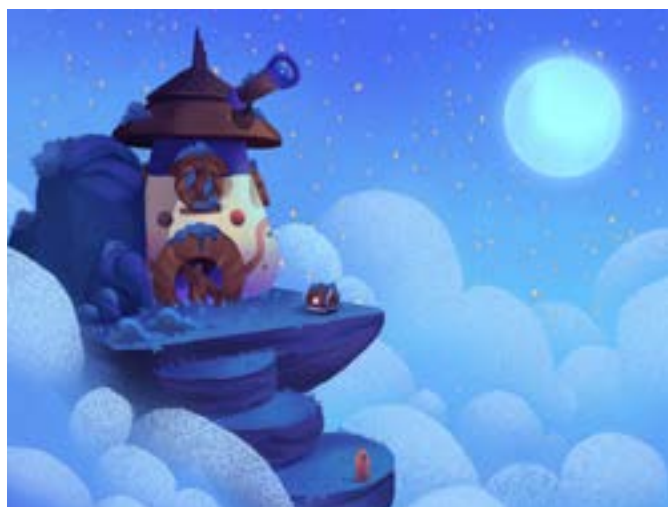
JEU VIDÉO

Ayant toujours eu un attrait pour l'animation et le jeu vidéo, Emile Cohl a contribué à améliorer mes compétences en dessin pour atteindre mes objectifs. J'aime développer des univers visuels et je souhaiterais m'orienter vers le concept art. Mon projet de diplôme est le reflet de cette passion pour la conception où je puise mon inspiration dans divers mythes et cultures. On joue un voyageur qui doit reformer une étoile qui fut le pilier de son peuple. Il va devoir explorer des îlots flottants et récolter les fragments de cet artefact. Ce projet m'a permis d'approfondir ma technique 2D et 3D.

As someone who has always loved animation and video games, Emile Cohl was instrumental in improving my drawing skills to achieve my goals. I have always been intrigued by creating visual worlds, and I aim to concentrate on concept art. My graduation game reflects my passion for design which draws inspiration from various myths and cultures. The player assumes the role of a traveler from a civilization in decline, who must reform a star that once was the pillar of his people. This project has allowed me to deepen my technique in drawing and 3D.

Artstation : [charliepiotelat](#)
 Instagram : [@dazekims](#)
aurelie.piotelat@etudiants.cohl.fr

- 1 - Le marchand de poteries - character design / illustration
- 2 - L'observatoire - premier concept finalisé de mon projet de diplôme
- 3 - Character design du héros et des NPC de mon projet de diplôme *Chaska*
- 4 - Vues 3D de mon projet de diplôme *Chaska* et concepts d'assets



Vasco PONS DE VIER



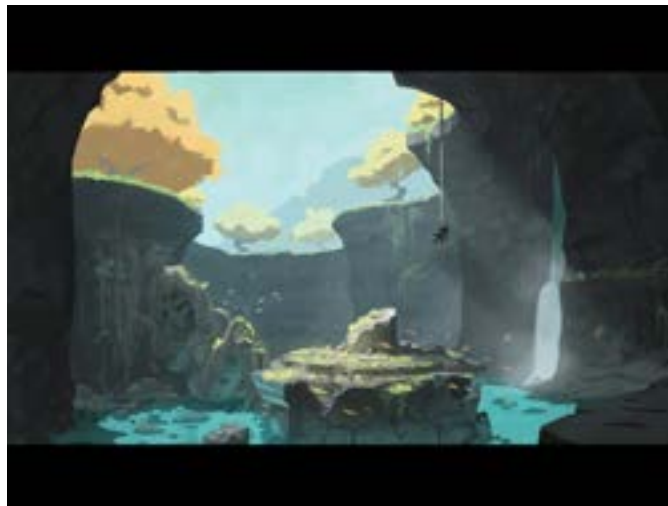
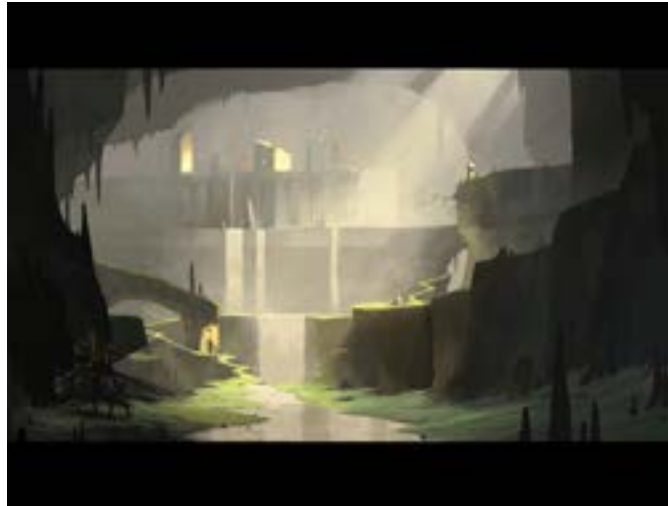
JEU
VIDÉO

Mes deux passions pour le dessin et les jeux vidéo m'ont mené à Emile Cohl. Ayant grandi dans un village près d'Annecy, proche des montagnes où ma famille et moi nous baladions souvent, une sensibilité particulière aux paysages a été forgée par ces magnifiques environs, présente dans toutes mes créations.

Noé, le projet de fin d'études de cette année, est l'opportunité d'appliquer tout le savoir et les techniques acquises pour offrir aux joueurs l'émerveillement du gigantisme à travers des paysages et des ruines oniriques. J'aspire à travailler dans les jeux vidéo, en me concentrant sur tout ce qui touche aux environnements.

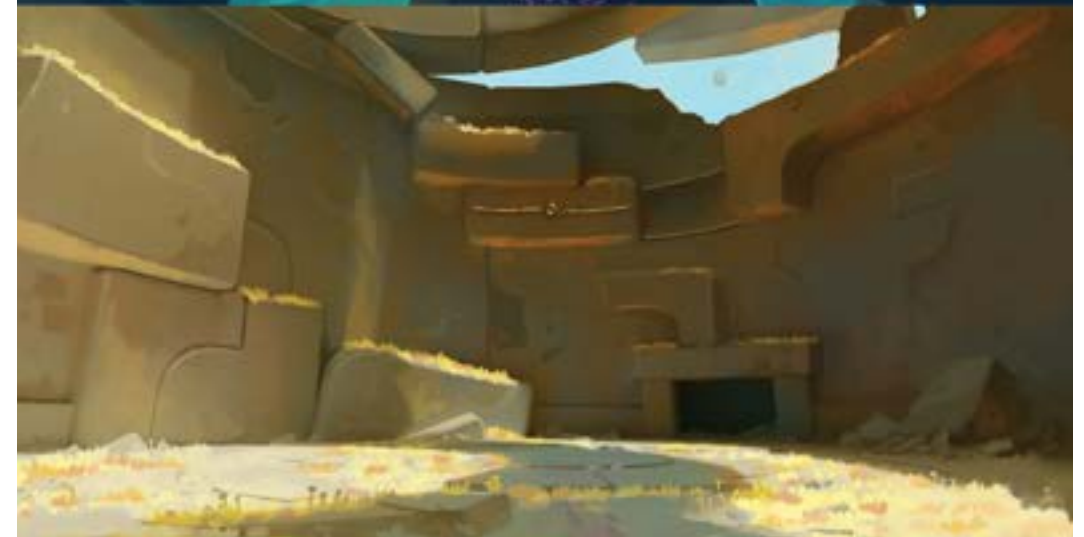
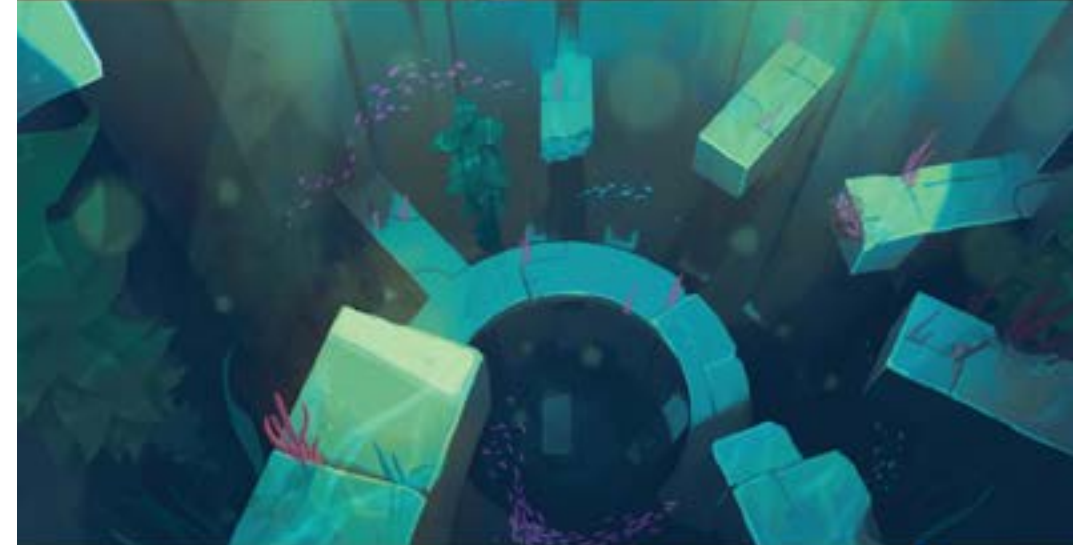
My two passions for drawing and video games brought me to Emile Cohl. Growing up in a village near Annecy, close to the mountains where my family and I often wandered, a particular sensitivity to landscapes has been shaped by these magnificent surroundings which are present in all my creations. Noé, this year's graduation project, is an opportunity to implement all the knowledge and techniques acquired throughout my education and to provide players with the wonder of gigantism through dreamlike landscapes and ruins. I aspire to work in the world of video games, focusing on anything related to environments.

ArtStation : [ponspo](#)
Instagram : [@ponspo__](#)
vasco.ponsdevier@etudiants.cohl.fr



1, 2, 3 - Concept art 2D

4 - *Kôma*, environment exploration



4

Axelle RASTOUIL



JEU
VIDÉO

J'ai grandi dans un environnement propice à l'éveil artistique. Très vite, j'ai voulu exprimer ma sensibilité et découvrir ainsi le dessin. L'École Émile Cohl m'a alors accompagnée à évoluer de la passionnée en herbe que j'étais à la professionnelle que je tends à être aujourd'hui.

Mon travail se définit dans la finesse, la pertinence et l'émotion, et TUKAMM résume bien mon identité graphique. Le thème abordé me touche autant personnellement que je cherche à toucher le reste du monde. C'est cette délicatesse que j'aspire à vouloir partager au travers de mon métier de concept artist, et qui je l'espère, raisonnera chez le plus large public.

I grew up in an environment suitable to artistic awakening. I soon wanted to express my sensibility and discover drawing. Emile Cohl school helped me evolve from the promising apprentice I was to the professional I tend to be today.

My work is delicate, often relevant and emotional, and TUKAMM sums up my graphic identity pretty well. The theme affects me personally as much as it does the rest of the world. It's this finesse that I aspire to share through my work as a concept artist, and which I hope will resonate with the widest possible audience.

ArtStation : [rastax](#)

Instagram : [@rastax_art](#)

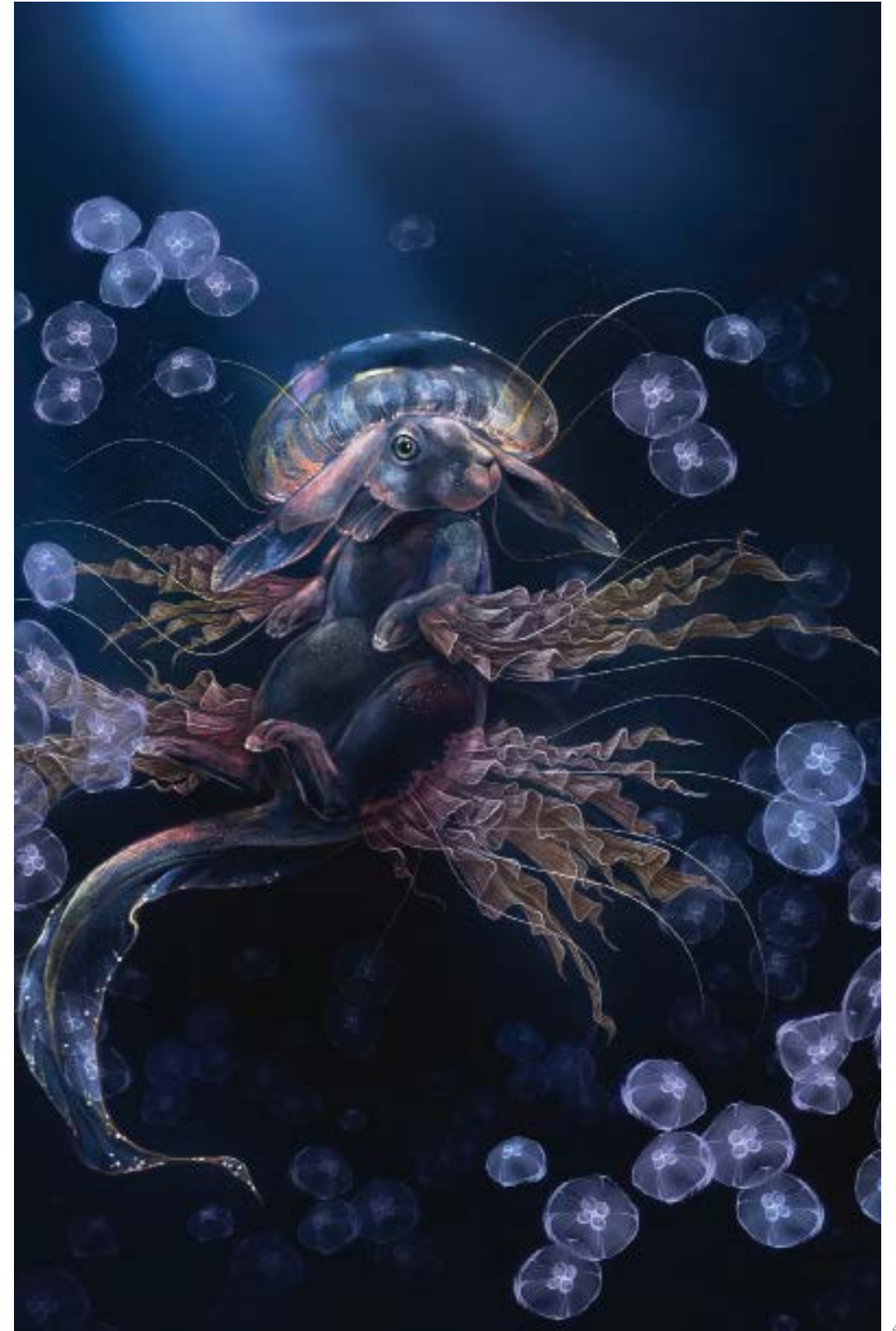
axelle.rastouil@etudiants.cohl.fr

1 - Environment concept d'une forêt enchantée

2 - Cover de mon projet de fin d'études TUKAMM

3 - Recherche de décor pour mon projet de fin d'études TUKAMM

4 - Illustration conceptuelle de créature hybride, le Laduse



Julien ROUFFIGNAC



JEU
VIDÉO

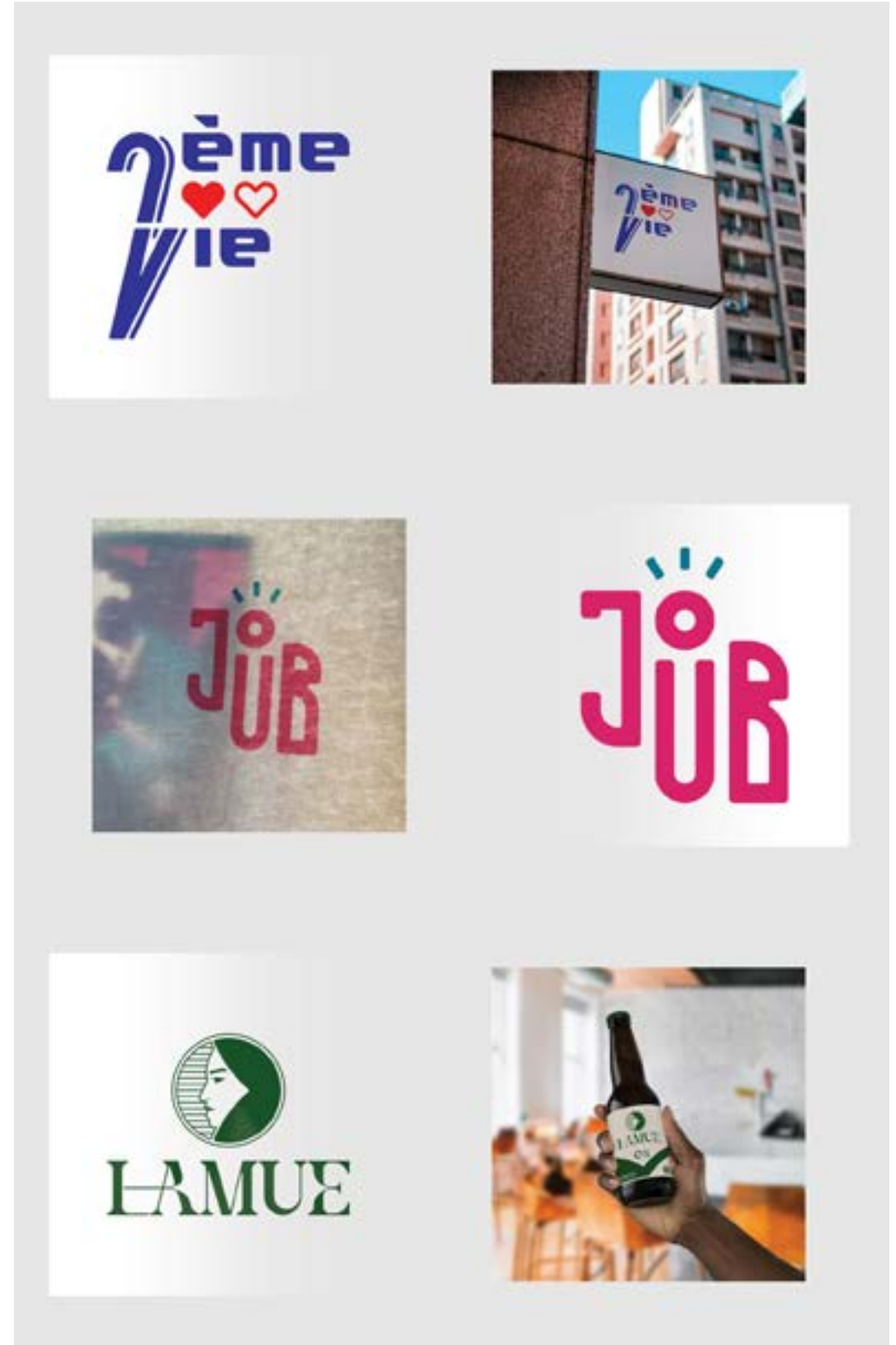
Mes années passées à l'École Émile Cohl m'ont permis de découvrir de nombreux aspects des métiers du dessin et de petit à petit trouver mon chemin. J'aime autant conceptualiser des personnages que réaliser la couverture d'un livre ou concevoir un logo.

À travers le jeu vidéo élaboré dans le cadre de mon projet de diplôme, j'aborde des thématiques qui me tiennent particulièrement à cœur telles que la pollution et la surconsommation, des problématiques sociétales cruciales à mes yeux. J'aimerais, après mes études, utiliser mes compétences pour répondre à des besoins dans les domaines de l'illustration, du design graphique et du jeu vidéo.

My years at Emile Cohl School have allowed me to explore various aspects of the drawing profession and gradually find my path. I enjoy conceptualizing characters as much as creating book covers or designing logos.

Through the video game developed as part of my graduation project, I address themes that are particularly important to me, such as pollution and overconsumption, societal issues crucial in my eyes. After my studies, I aspire to leverage my skills to meet needs in the fields of illustration, graphic design, and video games.

Instagram : @julienrouffignac_
julien.rouffignac@etudiants.cohl.fr



Deborah RUDEAU



JEU
VIDÉO

En tant que freelance spécialisée en chara design, illustration et splash-art, mon travail est très esthétiquement influencé par l'Asie de l'Est. J'ai entamé mon parcours avec des études en Mode pour une plume de finesse à mon œuvre. Mon projet de diplôme réinvente Alice au Pays des Merveilles avec une touche d'élégance—une analyse dans la conception.

Je crée des personnages en estimant leur apparence, de leur personnalité et de leur aura, afin que le public forge un lien profond. J'aspire à créer des œuvres captivantes qui enchantent le public, évoquant un tas d'émotions comme l'empathie ou l'admiration et laissant une impression durable.

As a freelance artist specializing in character design, illustration and splash art, my artistic vision is heavily influenced by Eastern Asia aesthetic. My journey started with Fashion studies allowing me to infuse characters with elegant flair. Thus, my graduation project reimagines Alice in Wonderland with a stylish twist—an exploration in character design.

I craft characters meticulously, considering appearance, personality, and a unique aura to forge a profound connection with viewers. My goal is to create captivating artwork that enchants the audience, evoking tons of emotions like empathy or admiration, and leaving a lasting impression.

xiv-elysium.artstation.com

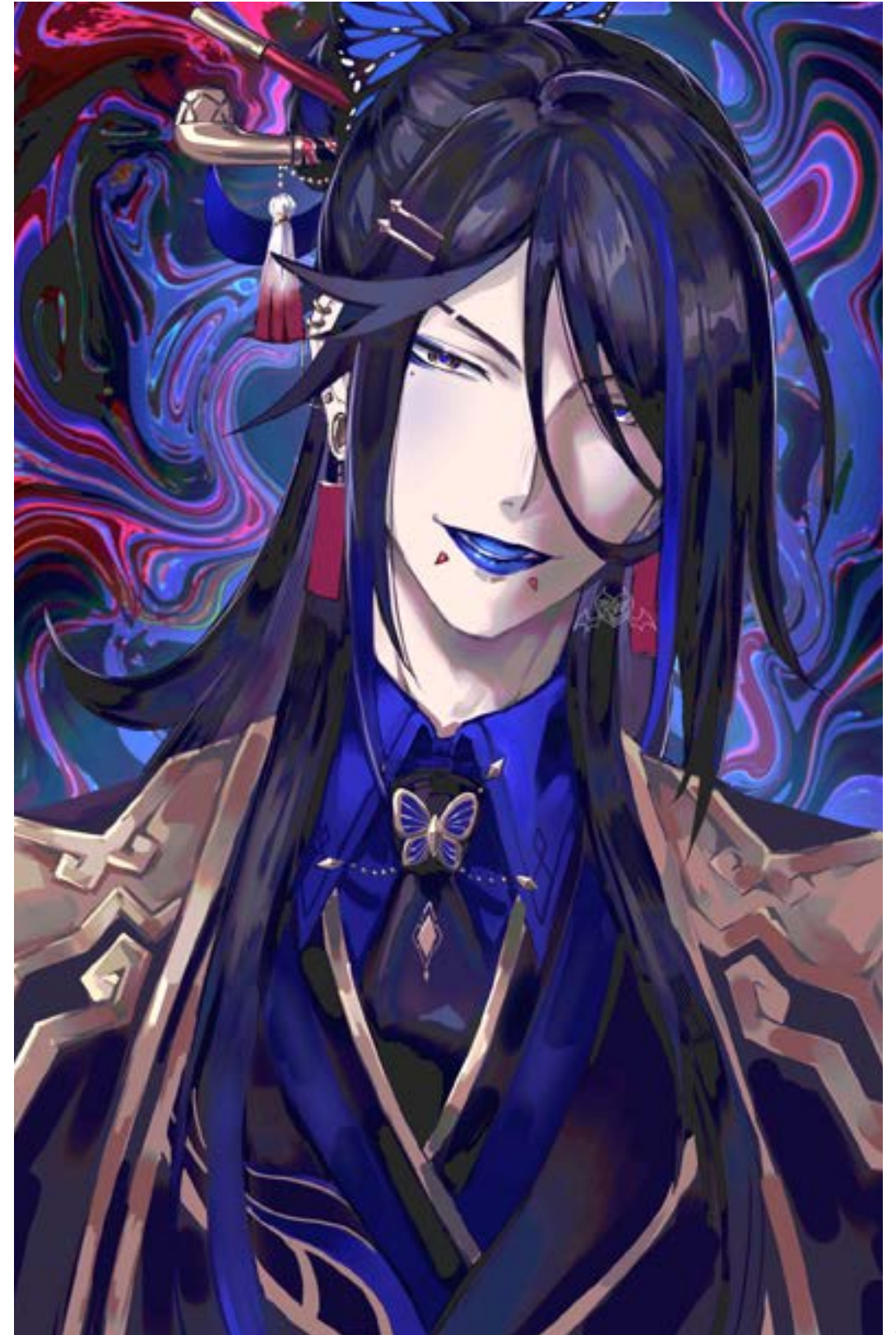
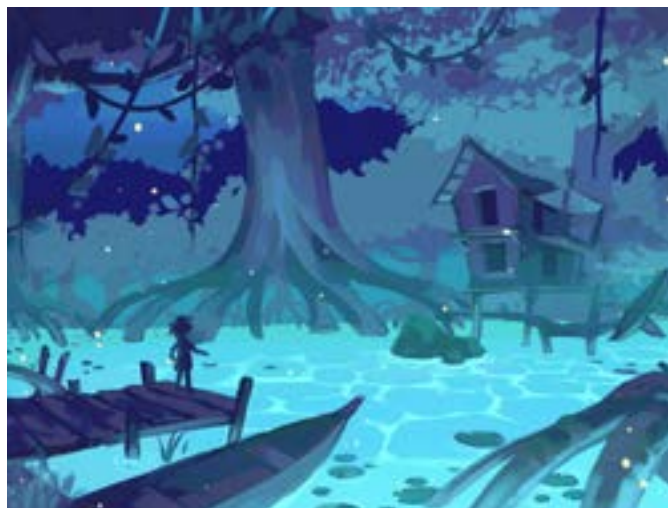
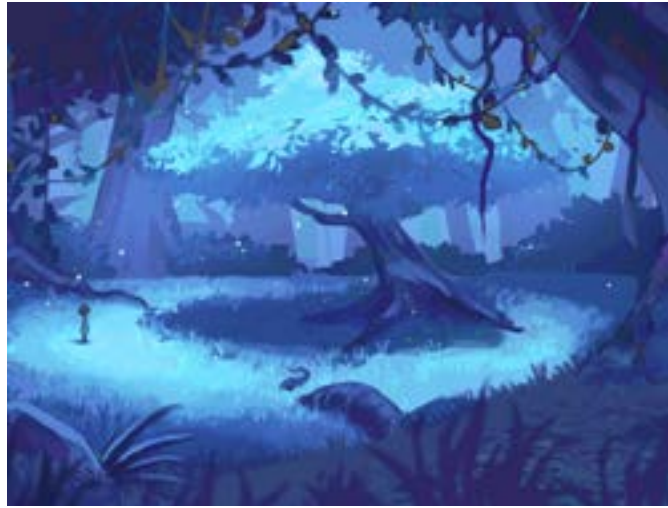
deborah.rudeau@etudiants.cohl.fr

1 - Aassêma, Forêt

2 - Nahida Fan Art, genshin Impact

3 - Aassêma, Mangrove

4 - Absolom en portrait, Torn Void, projet de diplôme



Morgan VINCENT



JEU VIDÉO

Je suis une artiste digitale 2D, inspirée par l'esthétique des œuvres de Riot Games et l'art de l'Asie de l'est. Issue d'une famille d'artistes et ayant grandi dans des ateliers de peinture, j'ai pu trouver la motivation pour poursuivre ma carrière artistique. Mon projet de fin d'études, «Bata et Anubis», est un jeu vidéo 3D platformer explorant l'Égypte antique. Mon objectif professionnel est de devenir illustratrice ou concept artiste dans le jeu vidéo.

I am an illustrator and concept artist, inspired by the aesthetics of Riot Games' works and Eastern Asian Art. Coming from a family of artists and growing up in painting workshops, I was able to find the motivation to pursue my artistic career. I specialize in illustrations with characters placed in their contextual scenery but I also like doing some character designs and environments. My graduation project, «Bata and Anubis», is a 3D platformer video game exploring ancient Egypt. My professional goal is to become an illustrator or concept artist in video games.

asterusse.carrd.co
 ArtStation : [asterusse](https://www.artstation.com/asterusse)
 Instagram : [@asterusse](https://www.instagram.com/asterusse)
morgan.vincent@etudiants.cohl.fr

- 1 - Menu Illustration - *Bata & Anubis*
- 2 - Concept Art - *Bata & Anubis*
- 3 - Concept Art - *Opera*
- 4 - Character Design with Illustrations - *Personnal Project*



JURY 3^e ANNÉE

DESSIN 3D

PROMOTION WILLIAM FRIESE-GREENE

président du jury



Patrice CERVELLIN
Enseignant chercheur, maître de conférences à l' Université Paul Valéry, Montpellier III



Sébastien ALZAMORA
Directeur Technique Artistique-chez Studio Manette



Christophe BRUGAL
Directeur d'animation chez Artefacts Studio



Mélanie VAN HOOREN
Chargée de recrutement chez Brunch Studio



Frédérique BLANC
Responsable pédagogique à l'École Émile Cohl

WILLIAM FRIESE-GREENE

(1855-1921)



tentatives de création d'une caméra à usage cinématographique. Bien que les résultats de ses expérimentations soient controversés et qu'il ait rencontré des difficultés pour obtenir un succès commercial, sa caméra est souvent citée comme une étape clé dans le développement de la projection cinématographique moderne.

Malgré son enthousiasme et ses innovations, Friese-Greene a souvent été en proie à des difficultés financières. Son obsession pour la recherche, ainsi que ses multiples brevets, l'ont entraîné dans la ruine économique. Toutefois, son travail acharné dans les domaines de la photographie couleur et de la projection en relief a influencé les générations futures d'inventeurs et de cinéastes.

Friese-Greene est décédé le 5 mai 1921, lors d'une réunion sur l'avenir du cinéma britannique, dans un contexte où il était largement oublié par l'industrie à laquelle il avait tant contribué. Ce n'est qu'après sa mort qu'il a été réhabilité en tant que pionnier du cinéma. Son histoire a été popularisée par le film *The Magic Box* (1951), qui a contribué à restaurer son image comme l'un des inventeurs méconnus qui ont façonné l'histoire du septième art. Bien que d'autres figures telles que les frères Lumière ou Thomas Edison aient récolté une plus grande reconnaissance publique, William Friese-Greene reste un nom important dans l'évolution des techniques cinématographiques.

William Friese-Greene, né William Edward Green le 7 septembre 1855 à Bristol, est un inventeur et pionnier britannique du cinéma. Célèbre pour ses contributions dans le développement des premières technologies cinématographiques, il est souvent décrit comme l'un des précurseurs de l'industrie du film. Après avoir débuté comme photographe professionnel à Bath dans les années 1870, il adopte rapidement le nom de «Friese-Greene» et se passionne pour la recherche sur l'image en mouvement.

Friese-Greene se lance dans l'expérimentation de divers procédés de capture et de projection des images animées, et en 1889, il dépose un brevet pour une caméra qui, selon lui, serait capable de capturer des images en mouvement sur une pellicule de celluloïd. Ce dispositif marque l'une des premières



Caméra réversible film 35 mm brevetée par William Friese-Greene

TRAVAUX DE 3^e ANNÉE DESSIN 3D

2023-2024



CYCLE 1

Louise BARTHELEMY



DESSIN
3D

Ancienne étudiante en Sciences sociales, j'ai voulu mettre à profit ma curiosité et mon ouverture d'esprit pour me frotter à la création culturelle. D'abord intéressée par l'animation traditionnelle, je me suis laissée tenter par la 3D en 2021, à la suite d'une licence d'Histoire à Paris. Cette expérience m'a aidée à acquérir des compétences techniques et artistiques me permettant de produire les environnements personnels, sensibles et crédibles qui me tiennent tant à cœur. Pour mon projet de diplôme, j'emploie mes compétences en modélisation et animation 3D pour réaliser un court métrage rétrofuturiste au style fondé sur l'Art Déco américain.

As a former Social Sciences student, I wanted to bring the curiosity and open-mindedness acquired in my studies to the world of cultural creation. Despite being first mostly interested in traditional animation, I found myself drawn to 3D after a History Bachelor in Paris. The many artistic and technical skills learned at Emile Cohl School helped me produce personal and stylized looks and create believable environments that echo past and present human experiences. In the graduation project, The Crack, I am using my animation and modelling skills to work on a retro futuristic animation short film based on 1920s American Art Deco.

ArtStation : [louise_barthelemy](https://www.artstation.com/louise_barthelemy)
louise.barthelemy@etudiants.cohl.fr

- 1 - *Forest Dumpster* (MAYA, Substance painter, Arnold, Nuke)
- 2 - *Retro Tazer Gun* (MAYA, Substance painter, Arnold)
- 3 - *Pacifist Tank* (Photoshop)



Arthur BONNEFOY



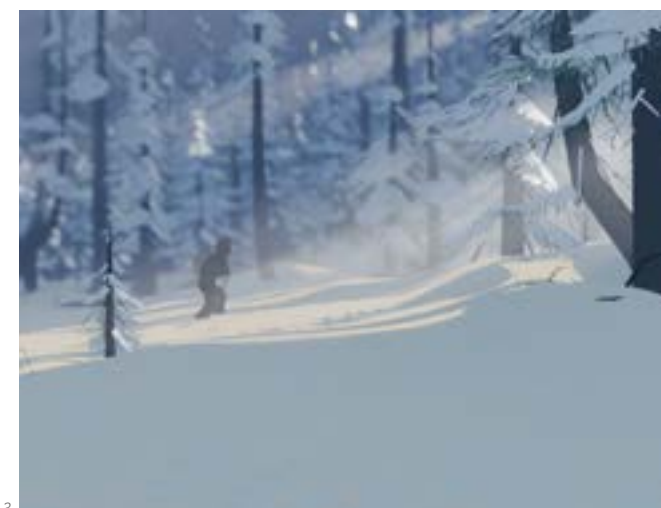
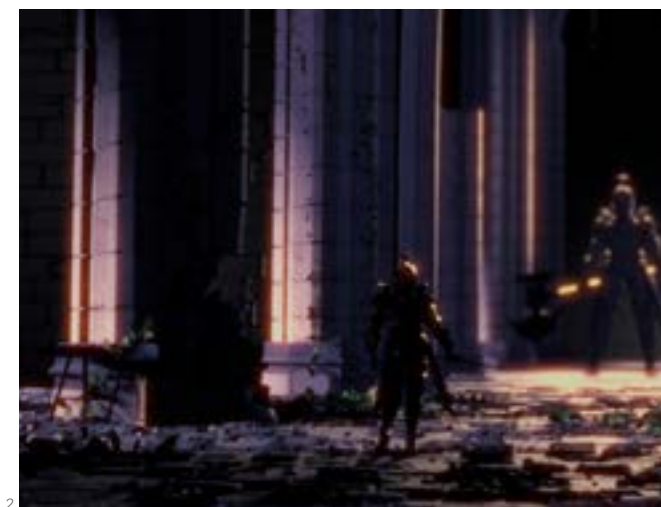
DESSIN
3D

La complexité du monde qui nous entoure est le point principal que j'essaie d'atteindre dans mon travail. J'aime chercher la façon dont les choses sont structurées. Prenons mon projet actuel pour exemple, je dois recréer un plateau alpin avec une méthode procédurale. Pour ce faire, je dois étudier différentes couches d'un environnement de montagne. Je commence mon projet en séparant l'espace dans différents biomes, de plus en plus de détails en zoomant dans l'espace. Pour une forêt, je commence par les arbres, j'installe de grands buissons et je termine par des brindilles et des empreintes d'animaux, le but étant d'avoir des détails partout.

The complex structure of the world around us is the main point I try to reach in my work. I love to search the way that an object or an environment is structured. Let's take my current graduation project, for example, where I recreate an Alpine plateau with a procedural method in studying different layers of a mountain environment. I start my project by separating the space in different biomes to add some details like in a fractal building, which means adding details while zooming into the space. For the forest biome, I begin with the trees, set up some big bushes and end by twigs and animal prints, the goal being to have details everywhere.

Instagram : [@ar_tyty](https://www.instagram.com/ar_tyty)
arthur.bonnefoy@etudiants.cohl.fr

- 1 - *Sunset on the City*. Principe du KISS (keep it simple, stupid).Blender
- 2 - *Last Fight*. Plan animé de 7 secondes. (Maya, Blender, Substance Designer/Painter, Nuke)
- 3 - *De Neige et de Sang*. Projet de diplôme (Blender)



3

Sarah BOUFNAR



DESSIN
3D

Etant une grande passionnée d'art, de cinéma et de jeux vidéo depuis toujours, la filière 3D était ce qui me paraissait de plus cohérent pour mes études ainsi que pour ses débouchés. J'ai donc directement intégré la formation de dessinateur 3D, faisant de moi la plus jeune de ma classe.

J'ai beaucoup appris lors de ce cursus comme l'animation, le storyboard, character design et encore plein d'autres choses passionnantes qui alimentent mon imaginaire et ma productivité.

Ces outils me permettent une liberté folle pour mon esprit créatif, et je suis impatiente d'essayer de nouvelles choses grâce à tous ces outils dans mes futurs projets.

Always being very passionate about art, cinema and video games, the 3D field was the most coherent choice for my studies and future opportunities. Therefore after my baccalaureate, I decided to join directly 3D which makes me the youngest of the class. I learned a lot like animation, storyboard, character design and many others and many other exciting things that fuel my imagination and my productivity. All these tools give me freedom for my creative mind, and I'm impatient to try new things with all those tools in my future projects.

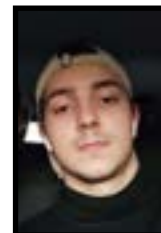
watchawow.artstation.com

sarah.boufnar@etudiants.cohl.fr

- 1 - Candle skull est une illustration alliant 3d et illustration (Blender et Photoshop). Crazy hyena, chara design (Photoshop)
- 2 - Autportrait fait suite à un cours de model vivant (Photoshop)
- 3 - Modélisation d'un téléphone retro-futuriste (Maya, Substance, Photoshop et Blender)



Julien BUFFET



DESSIN
3D

Quand j'étais jeune, j'adorais créer des mondes variés, en m'inspirant de tout ce qui m'entourait. J'ai donc intégré la formation 3D à l'École Émile Cohl. Désormais en tant qu'artiste 3D, mes compétences en modélisation sont au service de ma créativité, j'ai désormais la capacité de créer et de partager mes propres univers qui, je l'espère, inspireront d'autres en retour. J'ai donc voulu montrer cela dans mon projet de diplôme en créant une courte animation qui montrerait un bunker gigantesque et abandonné. Ce sujet me permet de montrer mes compétences de modeling mais aussi de créer un environnement qui raconterait une histoire.

When I was young, I loved creating different worlds, drawing inspiration from everything around me. Therefore, I joined the 3D training at the Emile Cohl School. Now as a 3D artist, my modeling skills serve my creativity and I can create and share my own worlds which, I hope, will inspire others in return. I show all this in my graduation project on a gigantic, abandoned bunker which allows me to prove my modeling skills but also to create an environment that would tell a story.

julien_buffet.artstation.com

julien.buffet@etudiants.cohl.fr

- 1- Vector : Modélisation d'une arme à feu pour jeux vidéo (MAYA, Substance painter)
- 2- Hangar de vaisseau spatial : Decor fait en modulaire pour une courte animation (MAYA)
- 3- Kitchen Hiking : Realisation d'un petit personnage et d'un decor pour une courte animation (MAYA)



190

191

Tia CHASSAING



DESSIN
3D

Diplômée d'un baccalauréat international au lycée français international de Pékin, Chine, je suis rentrée en France pour poursuivre des études d'art.

Après 1 ans de classe préparatoire ici à Émile Cohl, je me suis tournée vers la filière 3D.

Très passionnée par le sport mon court-métrage raconte la finale des JO de saut à la perche où nous suivons le dernier saut de l'athlète français, pour gagner la médaille d'or. J'aime particulièrement l'environnement 3D mais, pour ce projet, j'avais pour volonté d'utiliser le plus de compétences diverses et me concentrer sur l'animation et le texturing.

Graduated with an International Baccalaureate from the International French High School of Beijing, China, I came back to France to pursue art studies. After one Prep Year here at Emile Cohl, I went straight to the 3D section.

Very passionate about sport, my short film is about the Olympic finals of pole vault, where we follow a French athlete's last jump to win the gold medal. I'm really into 3D environment, but for this project I had the strong will to use many diverse skills and I concentrated on animation, characters and textures more as I might not have this opportunity later.

ArtStation : @Tiachassaing

Instagram : @tiasart_

tia.chassaing@etudiants.cohl.fr

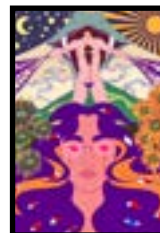
1 - Exploration en drone d'un vaisseau échoué

2 - Duchesse à grosse perruque face à son buffet en 3D stylisée

3 - Modélisation 3D stylisée d'une rue inspirée des illustrations de l'artiste Alariko



Gwennaëlle CHEVOIR



DESSIN
3D

Les obsessions font partie de ma vie, elles la pimentent. Et l'art est une de ces obsessions, qui ne m'a jamais quittée, au point que maintenant j'en fais mon avenir. Ma motivation est de créer des univers de personnages, d'illustrer mon imagination, de retranscrire mon monde dans le réel et de partager avec les gens ma vision des choses. Avec la 3D je peux créer dans le domaine le plus important pour moi qui est le jeu vidéo, c'est une évasion, une sorte de parenthèse qui nous nourrit et nous ressource. Et pour mon projet de fin d'année, j'utilise ce support pour représenter l'expression française « raser les murs » dans un plateformer.

Obsessions are a part of my life; they spice it up. And one of them is art, which has never left me, to the point that now I make it my future. My motivation is to create worlds of characters, to illustrate my imagination, to transcribe my world into reality and share with people my vision of things. What I like about 3D is that it has a huge potential for creation and that it can be used in many fields, the most important for me being video games, as an escape, a kind of parenthesis that feeds and energizes us. For my graduation project, I use video game support to represent the French expression 'raser les murs'/'keeping it low'.

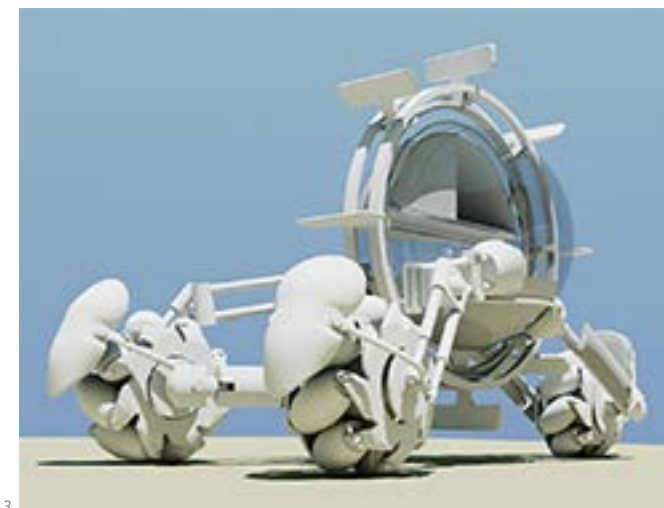
undertacoeur.artstation.com

gwennaëlle.chevoir@etudiants.cohl.fr

1 - Lame inspirée par le skin talon rose fanné de league of legend

2 - Blockout

3 - Concept véhicule amphibien



Elena EMERY



DESSIN
3D

J'ai intégré Emile Cohl par une année préparatoire, puis une première année où j'ai obtenu de solides bases grâce au dessin académique. J'ai ensuite débuté mes 3 années de dessinateur 3D pour me rapprocher du milieu du jeu vidéo et m'améliorer dans le domaine du concept et de l'illustration. Pour mon diplôme, je réalise un jeu vidéo basé sur le principe d'overpaint sur mes rendus 3D afin d'obtenir des illustrations 2D. J'aime observer et comprendre le monde qui m'entoure afin de mieux le représenter. L'expérience que j'ai acquise au cours de mes années d'études me permet d'être polyvalente en utilisant la 3D tout en gardant un œil critique.

I joined Emile Cohl for a preparatory year, followed by a first year where I gained solid foundations in academic drawing. I then embarked on training as a 3D artist to immerse myself in the video game industry and enhance my skills in concept art and illustration. For my graduation project, I am developing a video game based on the principle of overpainting on my 3D renders to create 2D illustrations. I enjoy observing and understanding the world around me in order to represent it better. The experience I have gained during my years of study allows me to be versatile, using 3D while maintaining a critical eye.

ArtStation : [emeryelena](https://www.artstation.com/emeryelena)
elena.emery@etudiants.cohl.fr

- 1 - Illustration pour mon projet d'études (Photoshop,Blender,Maya)
- 2 - Processus de création pour une illustration de mon projet d'études (Photoshop,Blender,Maya)
- 3 - Screenshot de mon animation de projet d'études (Photoshop,Blender,AfterEffect)



Elisa GRANGER



DESSIN
3D

J'ai commencé à réfléchir à ce que je ferai plus tard, en étant persuadée que je deviendrais pilote de chasse. Malheureusement, en raison de problèmes de vue, je n'ai jamais pu aller jusqu'au bout. C'est à ce moment que j'ai décidé de me tourner vers l'art. J'ai intégré Cohl en classe préparatoire, et au cours de l'année, j'ai entendu parler de la 3D. Et maintenant, c'est ma dernière année, je passe mon diplôme, et je trouve que le changement de carrière était pour le mieux.

I began to think about what I would do in the future, convinced that I would become a fighter pilot. Unfortunately, due to vision problems, I was never able to pursue that dream. It was at that moment that I decided to pursue art. I enrolled at Cohl School for preparatory classes, and during the year, I heard about 3D. And now, as I am working on my graduation project, I find that the career change was for the better.

ArtStation : [elisagranger](https://www.artstation.com/elisagranger)
elisa.granger@etudiants.cohl.fr

- 1 - Un sculpte zbrush qui fait partie de mon projet de fin d'études sur le mythe de Sisyphe. Ici Merope et Sisyphe se disant adieu
- 2 - Sculpt zbrush de Sisyphe mis dans une pose neutre
- 3 - Croquis de Sisyphe au enfer face à Hadès



Zoé JOURDY



DESSIN
3D

À l'origine je suivais une formation d'ingénieur à l'INSA dans l'objectif de faire de la programmation. Après avoir validé mes deux premières années, j'ai finalement choisi la passion à ce qui était pour moi la facilité.

J'aime avant tout voir un personnage prendre vie. Voir des scènes dont le moindre détail est narratif, des personnages donc les expressions se transmettent à travers l'écran, des musiques qui transportent dans un autre univers, tout cela est une alchimie qui donne sens à ce que je souhaite faire de mon futur. Ainsi, mon projet de diplôme, intitulé « Minute Papillon », porte avant tout sur le rêve, et est axé sur l'animation 3D.

I was initially trained as an engineer at INSA with the aim of doing programming, but after my first two years, I finally chose passion over what was, for me, ease. Above all, I like seeing a character come to life and this is what drives me. Seeing scenes whose smallest detail is narrative, characters whose expressions are transmitted through the screen, music which transports you to another universe, all of this is an alchemy which gives meaning to what I wish to do with my future.

Thus, my graduation project, entitled "Minute Papillon" (Wait a Minute), focuses above all on dreams, and it is centered on 3D animation.

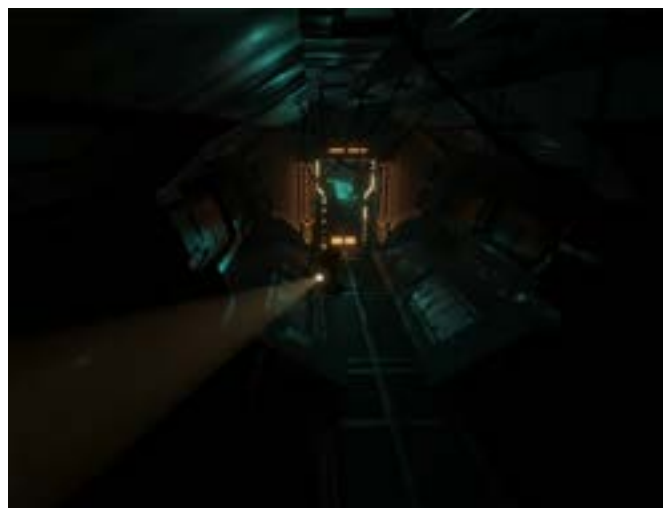
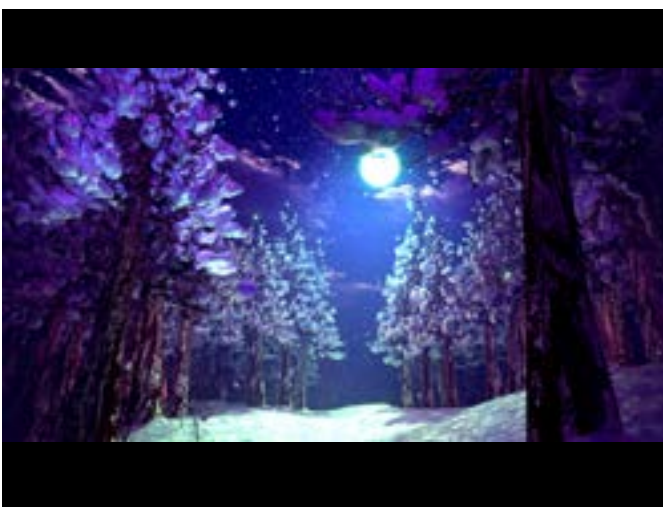
ArtStation : [howl_arts](https://www.artstation.com/howl_arts)

zoe.jourdy@etudiants.cohl.fr

1 - Retour au bercail : chevaliers de retour dans leur royaume en automne (blender, maya, nuke)

2 - Forêt enneigée de *Minute Papillon* (Projet de diplôme) : décor de la scène finale extraite du très court métrage (blender)

3 - Exploration : petit robot qui explore un vaisseau récemment abandonné (blender, maya)



Al KIRKPATRICK



DESSIN
3D

Pour mon intérêt tout particulier que je porte à l'art, j'intègre la filière de dessinateur 3D à Emile Cohl en 2021. Cela a consolidé mes compétences en dessin et modélisation 3D, nourrissant ma créativité.

Actuellement, je travaille sur un court-métrage 3D basé sur le « mythe de Sisyphe » pour mon diplôme. Mon objectif est de créer un univers visuellement fort, en évitant un rendu 3D trop réaliste, en privilégiant la sculpture et la modélisation, des techniques qui m'inspirent.

Je vise une spécialisation professionnelle dans ces domaines et je suis avide d'apprendre de nouvelles techniques auprès de professionnels aguerris.

I chose the 3D drawing program at Emile Cohl in 2021 thanks to my peculiar interest in art. Joining this school has strengthened my skills in drawing and 3D modeling, nurturing my creativity.

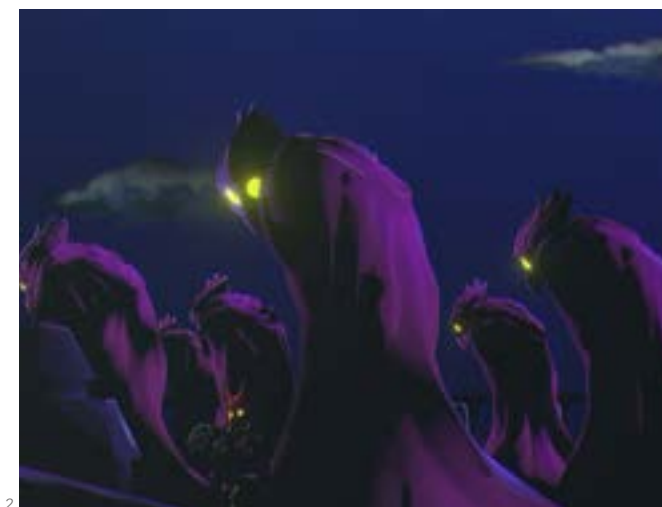
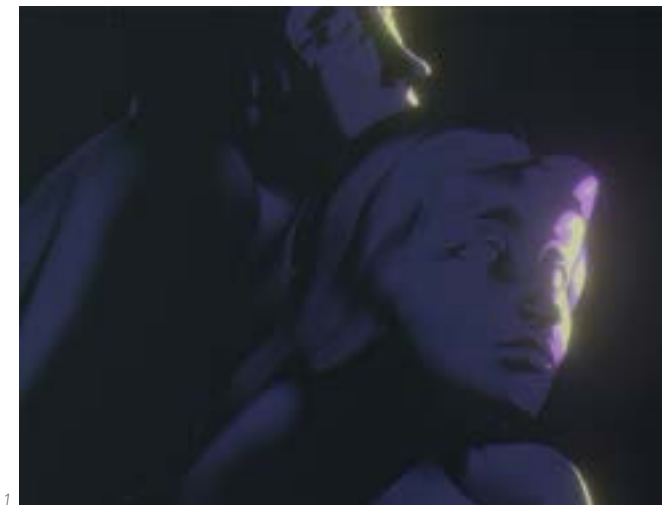
Currently, I'm working on a 3D short film based on the 'myth of Sisyphus'. The goal of my graduation project is to create a visually compelling universe, avoiding an overly realistic 3D rendering, and focusing on sculpture and modeling, techniques that inspire me. I aim to specialize in these fields and I am eager to learn new approaches from seasoned professionals.

Artstation : [Al Kirkpatrick](https://www.artstation.com/al_kirkpatrick)

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

al.kirkpatrick@etudiants.cohl.fr

1, 2, 3 - Screenshots de mon projet de fin d'études



3

Camille LE GALL



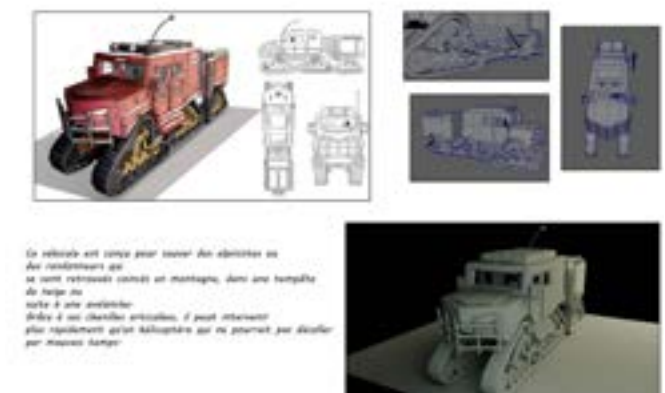
DESSIN
3D

Depuis ma plus tendre enfance, j'ai été fascinée par l'art. Mes premiers souvenirs sont ceux de moments passés à dessiner avec des crayons de couleur ou à contempler avec émerveillement les œuvres exposées dans les musées.

Je me définis comme étant une personne curieuse et ouverte d'esprit.

L'art, pour moi, va bien au-delà de simples réalisations artistiques. C'est un mode d'expression, une manière de comprendre le monde qui m'entoure et de partager mes émotions les plus profondes. C'est cette connexion intime avec l'art qui m'anime et me pousse à explorer constamment de nouveaux horizons créatifs.

camille.legall@etudiants.cohl.fr



- 1 - Le jouet
- 2 - Le véhicule
- 3 - Danse

2

Rémy MALLARD



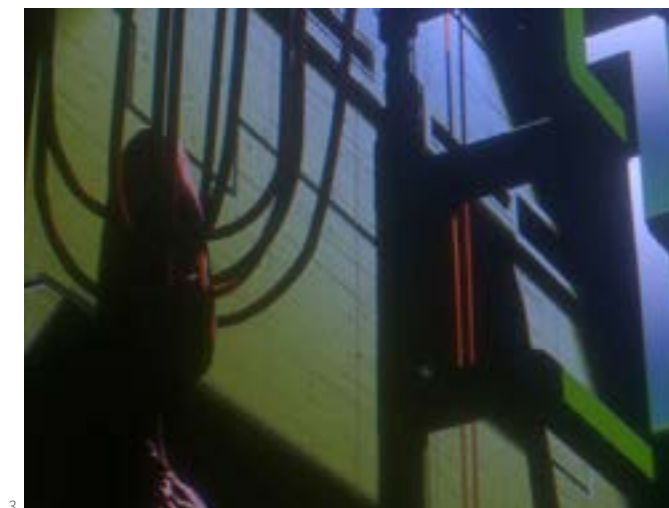
DESSIN
3D

J'ai commencé mes études à Émile Cohl en formation de dessinateur 3D après avoir obtenu mon bac afin d'approfondir mes connaissances sur la conception d'objets et de personnages dans le domaine du jeu vidéo et du cinéma d'animation. Pour mon diplôme je réalise un court-métrage contemplatif sur Sisyphé dans un univers de science-fiction étrange et du gigantesque. Je suis de nature curieux et adore découvrir et utiliser de nouvelles techniques de stylisations. Les compétences acquises tout au long de ma scolarité m'ont permis d'avoir une approche professionnelle et de m'adapter à n'importe quel projet.

I began my studies at Émile Cohl as a 3D designer immediately after my baccalaureate to deepen my knowledge on the making of objects and characters in the field of video games and animation cinema. My graduation project is a contemplative short film about Sisyphus in a strange and gigantic science fiction universe. I am curious and enjoy discovering and utilizing new stylization techniques. The skills acquired throughout the years have allowed me to have a professional approach and adapt to any projects.

Artstation : [remy_mallard](https://www.artstation.com/remy_mallard)
Instagram : [@remy.mallard](https://www.instagram.com/remy.mallard)
remy.mallard@etudiants.cohl.fr

- 1 - Sisyphé
- 2 - Flamethrower Mech
- 3 - Plan de mon film de fin d'année sur Sisyphé



3

Camille MENANTEAU



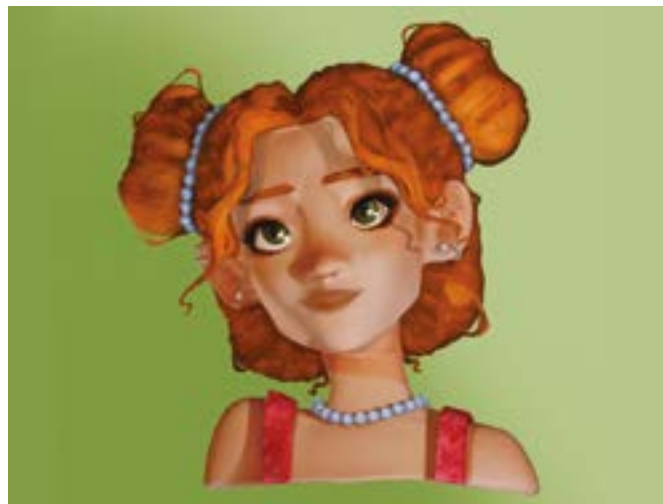
DESSIN
3D

De par mon imagination débordante et mon intérêt pour les domaines artistiques, le stop motion, l'illustration, la bande dessinée et la réalisation de courts métrages sont les activités qui ont bercé mon enfance. C'est donc à la suite de mon baccalauréat littéraire que je suis entrée à l'École Émile Cohl. Pour mon projet de diplôme j'ai choisi de réaliser un court métrage illustrant l'expression française « avoir un cœur d'artichaut ». Je vais utiliser la 3d et la 2d pour créer le visuel de mon film, afin de diversifier mes méthodes de travail et ainsi montrer mon engouement pour les différents domaines, tels que l'animation 2d ou 3d.

Thanks to my overflowing imagination and my interest in artistic fields, stop motion, illustration, drawing comics and the making of short films were the activities that rocked my childhood. It was therefore after my literary baccalaureate that I joined the Emile Cohl Art School. My graduation project is a short film illustrating the French expression « to have an artichoke heart » and I use 3D and 2D to create the visuals in order to diversify my working methods and thus show my enthusiasm for different fields, such as 2D or 3D animation.

ArtStation : [camartx](#)
Instagram : [@camartx_](#)
camille.menanteau@etudiants.cohl.fr

- 1 - Sculpture numérique / overpaint
- 2 - Modelisation / texturing / lighting
- 3 - Character design / illustration



Sarah PETITOT



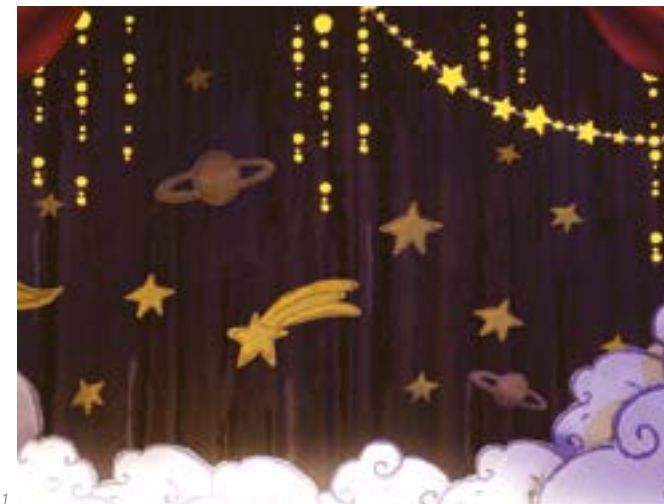
DESSIN
3D

J'ai toujours voulu travailler dans l'art. Emile Cohl a été immédiatement l'option la plus appropriée pour moi. Cette formation me permet d'explorer un monde entre la 2D et la 3D que je trouve fascinant. Dans mon projet de fin d'année, je fais un parallèle avec l'histoire intemporelle du Petit Prince, en recherchant un visuel doux, poétique et enfantin. C'est une célébration à l'imagination qui me permet d'effectuer des recherches graphiques inédites pour moi. J'aspire à transformer ma passion en profession pour continuer de jouer avec les couleurs et continuer à créer de jolis environnements tout au long de ma vie.

I have always wanted to work in art and Emile Cohl was immediately the most suitable option, allowing me to explore a world between 2D and 3D that I find fascinating. In my end-of-year project, I draw a parallel with the timeless story of 'The Little Prince,' looking for gentle, poetic, and childlike visuals. It is a celebration of imagination and that enables me to conduct graphic research that is unprecedented for me. I aspire to turn my passion into my profession and to continue playing with colors and creating beautiful environments throughout my life.

ArtStation : [sarah622](#)
sarah.petitot@etudiants.cohl.fr

- 1 - Scène de la loge du théâtre pour mon projet de diplôme (Maya)
- 2 - Concept de direction artistique pour mon projet de diplôme.
- 3 - Chara design du personnage principal de mon projet de diplôme, et exemple d'objets 3D



Luana ROCHER



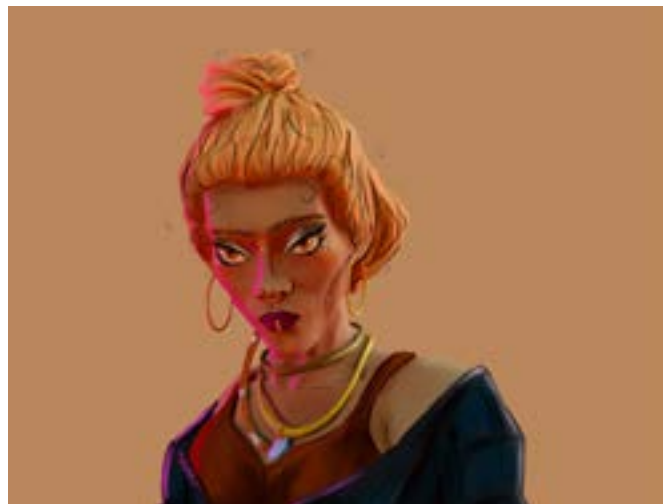
DESSIN
3D

J'ai connu le monde de la 3D à travers les salons de l'étudiant, et j'ai tout de suite eu un coup de cœur pour ce domaine. C'est donc tout naturellement qu'à la suite de mon bac L, je me suis dirigée vers cette voie-là. Pour mon projet de diplôme j'ai décidé de partir sur un court métrage, à la limite du clip d'environ deux minutes. Il parle d'une acrobate de cerceau aérien qui s'apprête à se lancer dans les airs pour un numéro mêlant acrobaties et danse sur le thème du premier pas sur la lune. Je possède une grande affinité pour l'animation 3D, j'aime le fait de pouvoir donner vie, donner du caractère à un personnage.

I discovered the 3D world through the student fair, and I immediately fell in love with this domain. It was therefore quite natural that after my literature baccalaureate diploma I should head towards this path. This year's graduation project is a short film, bordering on a clip of around two minutes, about an aerial hoop acrobat who is about to launch herself into the air for a show mixing acrobatics and dance on the theme of the first step on the Moon. I have a great affinity for 3D animation, I love the feeling of being able to bring life and personality to a character.

ArtStation : [luanita](https://www.artstation.com/luanita)
luana.rocher@etudiants.cohl.fr

1 - Portrait: Sculpt numérique/ Over paint
2 - Cuisine: Modeling/ Texturing/ Lighting
3 - Interieur Van: Modeling/ Texturing/ Lighting



Antoine STEFANI



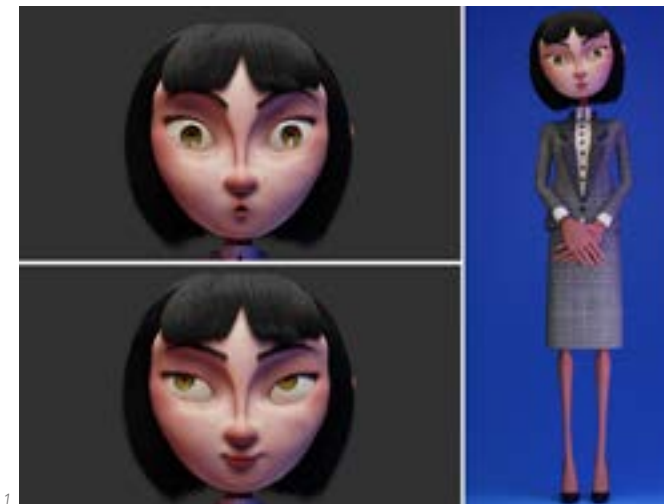
DESSIN
3D

Détenteur d'un Bachelor en relations internationales, je m'oriente finalement vers une passion plus prenante : l'Art. Mon projet de fin d'études à l'École Émile Cohl est un court métrage d'animation 3D revisitant le mythe de Sisyphe de manière contemporaine et met en avant ma maîtrise de la modélisation 3D, notamment des personnages, ainsi que mon aptitude à créer des images narratives percutantes grâce à la lumière. Passionné par le cinéma d'animation, les jeux vidéo et le vidéo mapping, j'aspire à partager et apprendre de nouvelles techniques dans un contexte professionnel. La 3D, vecteur de créativité, me permet de servir une narration.

Holder of a Bachelor in International Relations, I finally move towards a more captivating passion: Art. My graduation project at the Emile Cohl School is a short 3D animation film revisiting the myth of Sisyphus in a contemporary way and it highlights both my mastery of 3D modeling, particularly characters, and my ability to create powerful narrative images through light. I'm passionate about animated films, video games and video mapping, and I aspire to share and learn new techniques in a professional context. 3D, vector of creativity, allows me to serve a narration.

ArtStation : [antoinestefani1](https://www.artstation.com/antoinestefani1)
antoine.stefani@etudiants.cohl.fr

1 - Aleth, personnage principal de mon projet de diplôme. (Blender, Cycles)
2 - 80's Vintage Subway, modélisation d'une partie du décor de mon projet de diplôme. (Blender, Substance painter, Cycles)
3 - The grouch, illustration en overpaint sur une base sculptée en 3D (Mudbox, Arnold, Photoshop)



3

Aaron TARDIEU



DESSIN
3D

Après un Bac S et malgré les tentatives de dissuasion de mes professeurs j'ai décidé de suivre mes envies et ma passion et de me diriger en école d'art. La 3D a été une évidence dès que j'ai pu en faire. Grande rêveuse j'aime pouvoir donner vie à mes univers sans la contrainte du réel. Pour mon diplôme j'ai décidé de suivre mes idées et me suis lancée dans un univers totalement décalé rempli d'humour en reprenant des classiques de la littérature française. Je m'amuse à chaque étape et me sens toujours honorée de pouvoir créer le rire ou le sourire à travers mes créations.

After graduating a scientific high school and despite my teachers' efforts to dissuade me, I followed my desires and passion and went to an art school. The 3D became evidence when I tried it for the first time. As a dreamer I love being able to create my own universe without any reality constraints and my graduation project goes into a quirky universe by taking up classics of French literature. I'm enjoying every step of the creation and I feel honoured when my art makes people laugh or smile.

ArtStation : [aaron_tardieu](#)
aaron.tardieu@etudiants.cohl.fr



1 - *Circus* (Maya et Nuke)

2 - *Lost in Space* (Maya et Nuke)

3 - Illustration Projet de Diplôme sur la fable de La Fontaine *Le rat de ville et le rat des champs* (Photoshop)

3

JURY 2^e ANNÉE STORYBOARD & LAYOUT

PROMOTION SYLVAIN DESPRETZ

président du jury



**Philippe
RIVIÈRE**

Fondateur de l'École Émile Cohl,
professeur émérite



**Lionel
FAGES**

Fondateur du Studio Cube
Creative



**Sébastien
HIVERT-MALLET**

Professeur d'analyse filmique
École Émile Cohl



**Marie
HERMELIN**

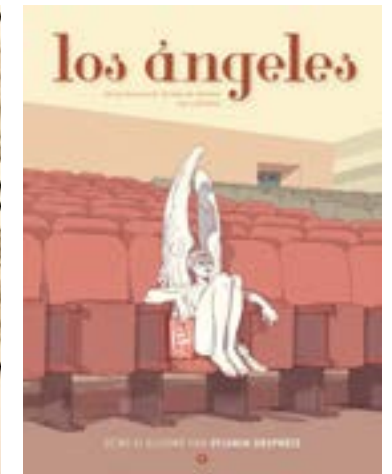
Directrice du studio La Chouette
Compagnie d'Angoulême



**Aymeric
HAYS NARBONNE**

Directeur pédagogique de
l'École Émile Cohl

SYLVAIN DESPRETZ (1976)



Sylvain Despretz, né en 1976 à Paris, est un artiste et réalisateur franco-américain reconnu pour son travail de storyboarder et concept artist dans l'industrie du cinéma. Ayant grandi entre la France et les États-Unis, Despretz a toujours été fasciné par l'art visuel, ce qui l'a mené à une carrière prolifique aux côtés des plus grands réalisateurs de Hollywood.

Après avoir étudié le cinéma et l'animation, Despretz commence sa carrière en travaillant dans l'industrie de la bande dessinée, puis évolue vers le cinéma, où il se fait un nom en tant que storyboarder. Au fil des années, il a collaboré avec des réalisateurs de renommée mondiale tels que Ridley Scott, Stanley Kubrick et Tim Burton. Son rôle consistait à traduire les visions des réalisateurs en images, créant ainsi des storyboards détaillés et des concepts visuels qui servent de guide tout au long du processus de tournage.

Despretz a notamment travaillé sur des films emblématiques comme *Gladiator* (2000), où ses croquis ont aidé à définir l'esthétique visuelle du film. Il a également contribué à des productions telles que *I Am Legend* (2007), *Star Wars: Episode I - The Phantom Menace* (1999), et *Hunger Games*. Son travail ne se limite pas à dessiner des scènes d'action ou des paysages ; il contribue aussi à façonner l'ambiance,

les émotions, et la mise en scène de moments-clés dans des films de grande envergure.

En plus de son travail de storyboarder, Despretz est réalisateur et continue d'explorer divers aspects du storytelling visuel. Il est l'auteur de *Los Angeles*, une fiction, un livre qui mélange art et réflexion personnelle sur son métier, abordant les relations complexes entre les artistes et l'industrie cinématographique. Son expérience diversifiée et son style unique lui ont permis de devenir une figure influente dans le monde de la prévisualisation cinématographique.

Sylvain Despretz reste un artiste versatile, respecté pour sa capacité à donner vie aux visions des cinéastes à travers son art, influençant ainsi l'esthétique de nombreux films à succès. Son parcours est l'exemple d'une fusion réussie entre la bande dessinée, l'art visuel et le cinéma, enrichissant chaque œuvre à laquelle il contribue de sa vision singulière.

TRAVAUX DE 2^e ANNÉE STORYBOARD & LAYOUT

2023-2024



CYCLE 1

Max AVILA



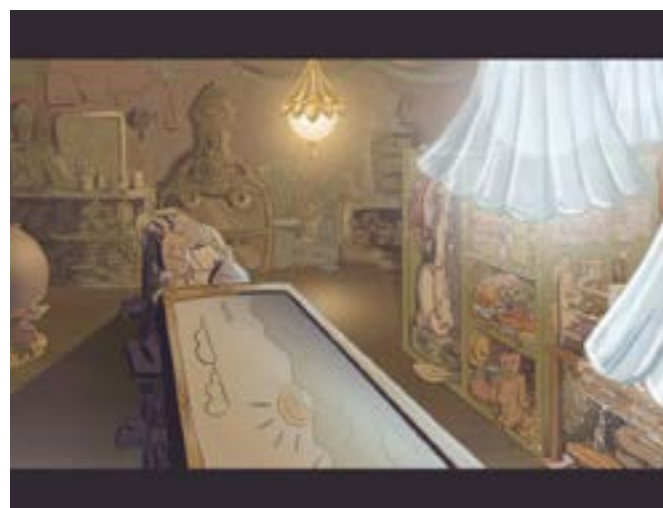
STORYBOARD
& LAYOUT

Passionnée de cinéma depuis l'enfance, j'ai étudié l'audiovisuel en spécialité durant mes années lycée et le théâtre en conservatoire. Ces études ont enrichi ma culture de la narration sous toutes ses formes, et éveillé mon intérêt pour l'animation. Intégrer la Prépa Dessin et la formation Storyboard Layout d'Émile Cohl m'a permis de découvrir et comprendre le monde de l'animation. Aujourd'hui je souhaite cultiver ma passion pour la narration, à travers le storyboard et la mise en scène, mais aussi l'écriture et la réalisation. J'aime apprendre, développer des projets, des courts-métrages ou des analyses de films sous forme de vidéo.

Keen about cinema since childhood, I studied audiovisual arts during my high school years and theater at the conservatory. These studies developed my culture of storytelling in all its forms, and awakened my interest in animation. Joining the Émile Cohl's Prépa Dessin and Storyboard/Layout classes made me discover and understand how animation films are created. From now, I want to nurture my passion for storytelling, through storyboarding and staging, but also writing and directing. I love to learn, develop projects, short movies and film analysis.

maxavila.myportfolio.com
max.avila@etudiants.cohl.fr

- 1 - *Ova et zezo* - extrait de storyboard
- 2 - *Tix et Cora* - Charadesign et posing de Cora
- 3 - *Bazar magique* - Layout couleur d'un storyboard personnel



Kaïli BASTIAN



STORYBOARD
& LAYOUT

Lorsque je me suis décidée à entrer dans le monde de l'animation, j'avais déjà travaillé plusieurs années en hôpital en station de réanimation. Les sciences m'intéressaient et m'intriguent encore ; elles inspirent plusieurs de mes récits. Pourtant cette envie de narrer des histoires, de composer et de mettre en scène des idées ne me lâchait pas. Il m'a fallu encore une année de réflexion avant de changer de voie. En explorant, j'ai découvert le métier de storyboarder, puis de layout artiste, et j'ai de suite été séduite. Aujourd'hui je ne regrette en rien ma décision. Avec enthousiasme, je souhaite poursuivre dans le storyboard et le layout.

Three years ago, I made the leap and followed my passion for storytelling and image. I used to be a doctor, and for a few years I worked in intensive care. Despite my hectic work-hours, I carved out spaces to keep drawing and writing. So much so that at some point, I had to admit I wanted to completely change course. After careful research I stumbled upon the storyboarder profession, and I was hooked. For two years Emile Cohl taught me pre-production techniques and the basics of animation. Today, I am excited to join diverse projects, either as a storyboarder or a layout artist, and collaborate with fresh teams and inspiring individuals.

kailibastian.fr
kaeli.bastian@etudiants.cohl.fr

- 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



Emmèlie BATEMAN

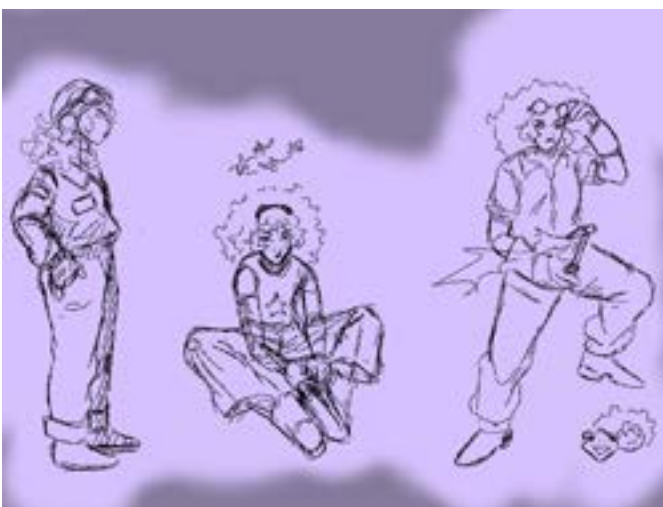
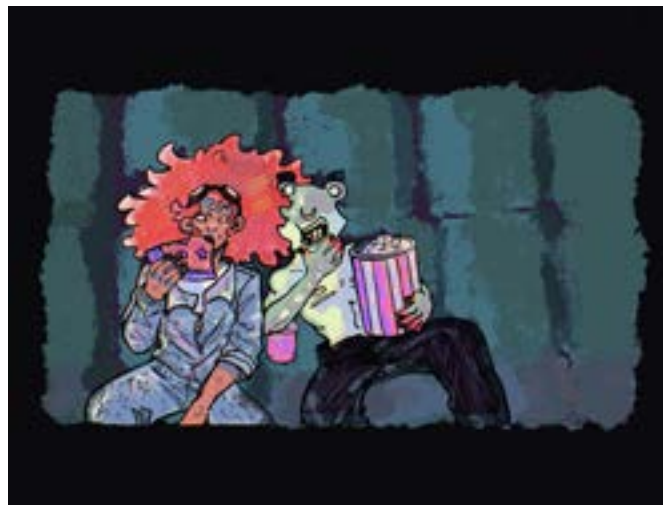


STORYBOARD
& LAYOUT

En travaillant sur mon projet personnel de bande dessinée sur mon temps libre, j'ai eu envie d'explorer d'autres types de média qui pourraient me sortir de mon univers. Le storyboard et le layout n'étant pas si éloignés étaient pour moi les meilleurs moyens de me pousser à continuer de rêver. Parmi les autres étoiles de la galaxie, la mienne cherche à en rencontrer d'autres pour trouver son propre éclat.

While I was working on my comic on my free time, I felt the need to explore more medias that could bring me out of my own universe. Storyboarding and Layout not being so far apart were the best way to keep me dreaming. Among the stars in the galaxy, mine is looking to meet others to find its own sparkle.

emmeliebateman.myportfolio.com
Instagram : @egzigues
emmelie.bateman@etudiants.cohl.fr



- 1 - Justice et Mokhtar cherchent tous deux la route 99
- 2 - Recherches de posings pour Justice
- 3 - Bande dessinée réalisée sur le sujet Titans avec l'école reprenant les personnages de mon univers.

3

Zoé GALLOIS MONTBRUN



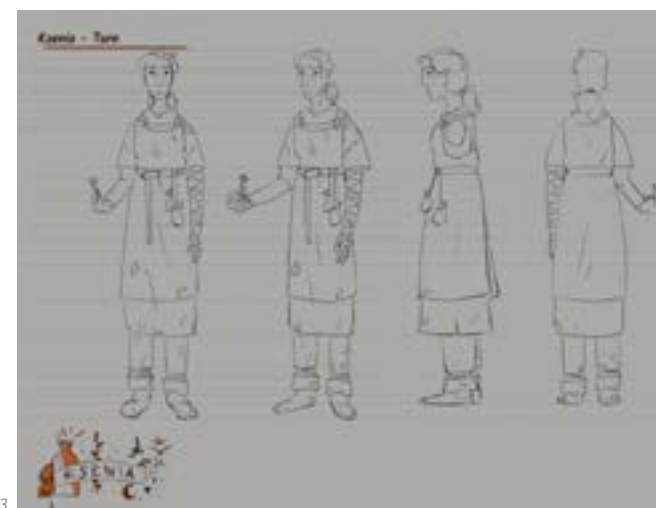
STORYBOARD
& LAYOUT

Passionnée par les histoires, je m'amusais enfant à adapter en films les livres que je lisais. Je transformais des mots en images et me construisais des mondes imaginaires. Plutôt que la prise de vue réelle c'est l'animation que j'ai souhaitée apprendre et étudier : d'abord à l'école Estienne et ensuite à Emile Cohl. Et c'est le storyboard et le layout, ces premières étapes de construction d'un film dans lesquelles je me suis spécialisée. Pour le futur, je souhaite continuer ce que je faisais enfant : adapter les histoires des autres en images et peut-être écrire les miennes aussi...

As a child, I used to enjoy adapting the books I read into films. I would transform words into images and build imaginary worlds for myself. Rather than live action, it was animation that I wanted to learn and study : first at l'école Estienne and then at Emile Cohl. I specialised in storyboarding and layout, the first stages in the construction of a film. For the future, I want to continue doing what I did as a child: adapting other people's stories into pictures and maybe writing my own too...

zoegm.weebly.com
zoe.gmontbrun@etudiants.cohl.fr

- 1 - Layout background extrait d'un storyboard personnel Le cerf-volant dragon
- 2 - Extrait storyboard Hoodie inspiré de la série Paf le chien
- 3 - Turn around d'un personnage, Ksenia



3

Melchor HERNANDEZ



STORYBOARD & LAYOUT

Issu d'un parcours de Graphiste/ Illustrateur, voilà quelques années que je souhaite intégrer l'industrie de l'animation afin de réconcilier ma passion du dessin et la narration par l'image en mouvement.

La découverte du métier de storyboarder durant mon cursus à Angoulême a été un coup de foudre pour moi. S'il ne fallait retenir qu'un trait, parmi tous ceux qui me passionnent, ce serait le fait d'être un intermédiaire entre l'abstraction des intentions du réalisateur, et la technique pure, en intervenant dès la première étape d'incarnation narrative du projet.

D'autre part, cette formation a été l'occasion de développer de solides notions de posing, donnant de nouveaux horizons créatifs à ma passion pour l'anatomie et l'expression corporelle.

Coming from a background as a graphic designer/illustrator, I have been eager to join the animation industry for a few years now, aiming to merge my passion for drawing with storytelling through moving images.

Discovering the profession of storyboarder was a love-at-first-sight moment for me. Among the myriad of aspects that captivate me, I am particularly drawn to the role of being an intermediary between the abstract intentions of the director and the technical execution, starting from the initial stage of narrative development in a project.

On the other hand, this training provided an opportunity to develop solid notions of posing, opening up new creatives horizons for my passion for anatomy and body expression.

melchorhernandez.myportfolio.com

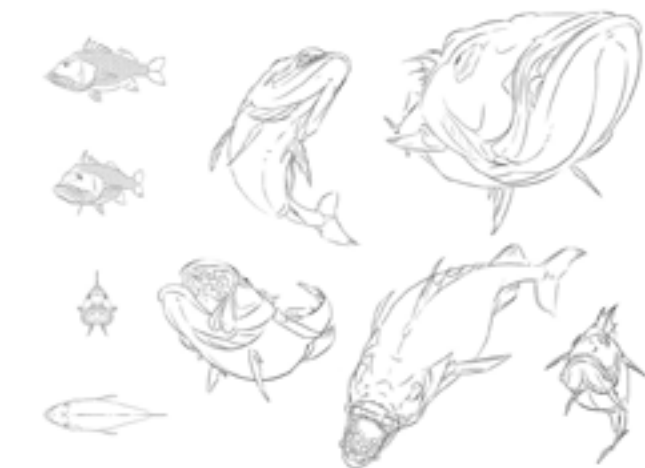
Instagram : @h.e.melchor

melchor.hernandez@etudiants.cohl.fr

1 - Monstre marin - Développement de personnage

2 - Layout BG colorisé

4 - Extrait d'un storyboard publicitaire pour Rowenta



1



2



3

Célia JOSSE



STORYBOARD & LAYOUT

Après avoir réalisé mon court métrage d'animation pour obtenir mon diplôme aux beaux-arts de Poitiers, j'ai pris la décision de me spécialiser dans ce domaine. J'avais envie d'en apprendre plus, que ce soit en layout background, posing, storyboard ou compositing. Donner vie à un univers est une forme de magie que je souhaite continuer à explorer et à pratiquer !

After completing my animated short film to obtain my degree from the School of Fine Arts in Poitiers, I made the decision to specialize in this field. I was eager to learn more, whether it be in layout, background, posing, storyboard, or compositing. Bringing a universe to life is a kind of magic that I want to continue to explore and practice!

celia_josse.artstation.com

Instagram : @celia_josse

celia.josse@etudiants.cohl.fr

1 - War for a key extraits du storyboard

2 - Francis le roi des fantômes posing de Francis

3 - Layout background issu d'un storyboard personnel Broc'Alien



1



2



3

Nawinn KOUVONGLASY



STORYBOARD
& LAYOUT

Après 3 années en licence d'économie et gestion, j'ai pris la décision de me réorienter vers l'animation, encouragé par ma petite sœur et mon cousin, tous deux étudiants dans ce domaine. Leur influence m'a aidé à réaliser que ma véritable vocation résidait dans un métier créatif. J'ai donc intégré la prépa Anim de l'Atelier de Sèvres. J'y découvre le storyboard, qui m'a immédiatement séduit. Par la suite, je décide de rejoindre la formation Storyboard & Layout de l'École Émile Cohl, dans le but de me spécialiser dans ces domaines, de renforcer mes compétences en dessin, en narration tout en m'initiant à l'animation.

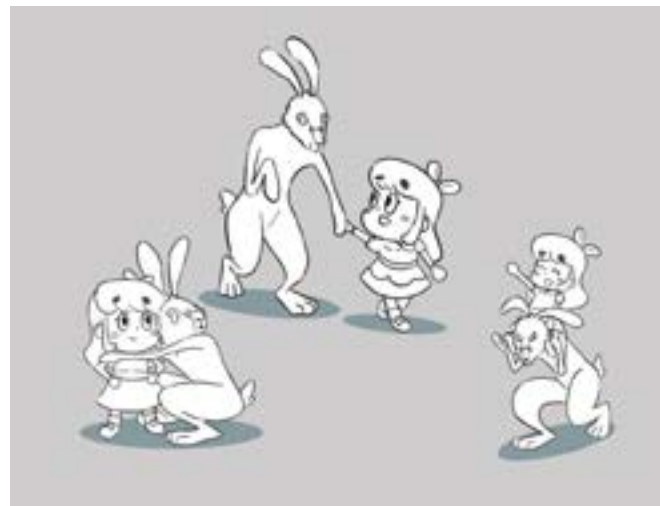
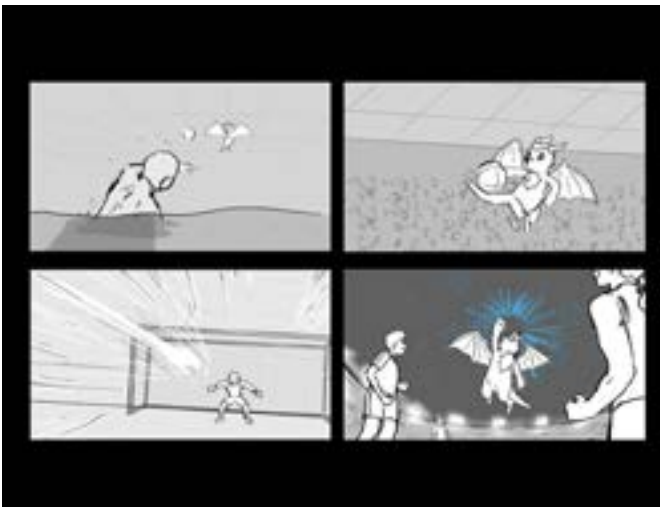
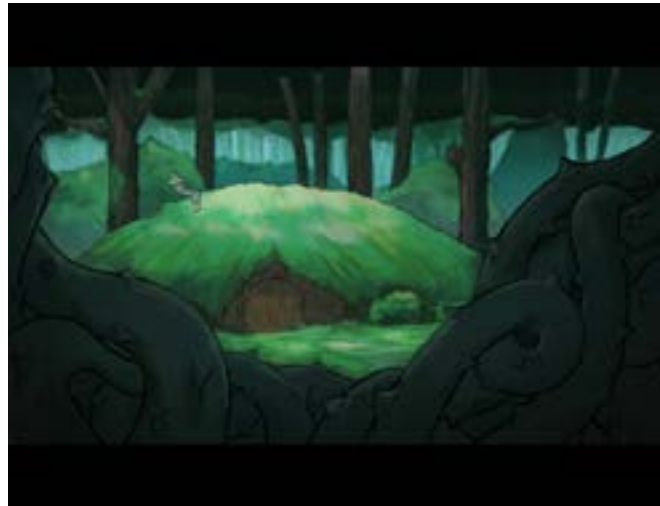
After studying Economics and Management for 3 years, I made the decision to start studying Animation, encouraged by my younger sister and cousin, both of whom are animation students too. Their influence helped me realize that I always wanted to have a creative job. Therefore, I enrolled in the Animation Preparatory Program at Atelier de Sèvres, where I discovered storyboarding, which I immediately liked. That's why I decided to join the Storyboard & Layout program at École Émile Cohl, with the aim of specializing in these fields, enhancing my drawing skills and storytelling abilities but also practicing animation.

nawinn.dorik.io
nawinn.kouvonglasy@etudiants.cohl.fr

1 - Layout background et colo pour un projet personnel

2 - Extraits de storyboard pour le trailer de Pictasia

3 - Posings pour un projet personnel



Aurore MAITREJEAN



STORYBOARD
& LAYOUT

Après deux ans en classe prépa anim', j'ai réalisé que j'étais surtout intéressée par la mise en scène. Je me suis alors dirigée vers le cursus Storyboard-Layout pour pouvoir me perfectionner. Deux années aussi enrichissantes que complexes, par l'intensité des cours mais aussi par mon diagnostic de TSA et TDAH réalisé en même temps. J'ai pour objectif de pouvoir alterner entre le storyboard et le layout bg, une fois professionnalisée mais je reste ouverte à ce qu'on me propose. Nous n'avons pas de projet de fin d'études dans ce cursus mais j'aime créer des univers fictifs que j'enrichis dès que j'en ai l'occasion dans nos exercices.

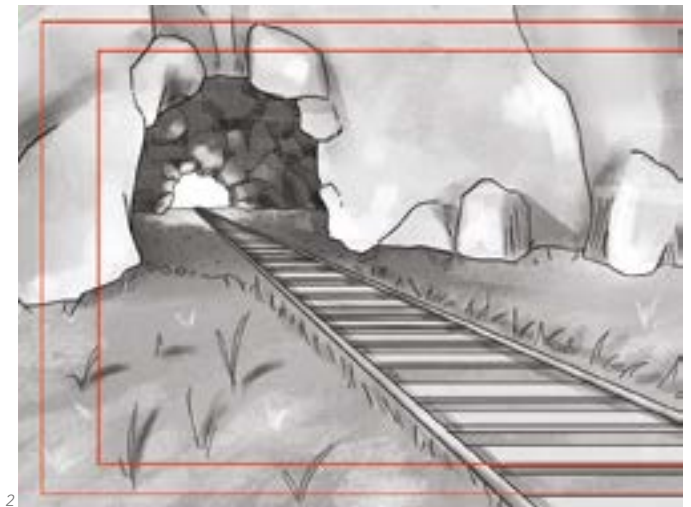
After two years of preparatory class about animation, I realised that I was more interested in staging. So, I choose to enter the Storyboard-Layout course to perfect my skills. These two years were a great learning experience but also a challenge, because of the intense nature of the courses but also because I was diagnosed with ASD and a ADHD at the same period., My goal is to be able to combine storyboard and bg-layout once I've become a professional, but I'm still open to any offers. We don't have final project in this course, but I love creating fictional stories, I develop whenever I can during our assignments.

luna_le_cas_social.artstation.com
aurore.maitrejean@etudiants.cohl.fr

1 - Décor : Trehaug des Aventuriers de la mer

2 - Layout bg : plan 17 du Sb perso L'attaque de train

3 - Storyboard perso : L'entretien d'il y a 2 ans plan 4



3

Thimmy MATHIEU



STORYBOARD
& LAYOUT

Après mon bac STI2D, voulant faire de l'architecture j'ai été faire une licence en géographie et aménagement du territoire. Après la première année, un désir de réorientation est venue à mon esprit et m'a dirigé vers la prépa dessin d'Émile Cohl, où vers la fin de cette année est né un nouveau désir, faire de l'animation.

Ce qui m'a amené dans la formation storyboard et layout de l'École Émile Cohl à Angoulême, car moins chère et plus courte, tout en offrant un accès plus rapide à la réalisation et aux divers métiers de la production, dont l'animation. Après mes études j'ai comme objectif de me spécialiser dans l'animation, le storyboard, le layout et la réalisation.

After my STI2D baccalaureate, I wanted to go into architecture, so I did a degree in geography and regional planning. After the first year, a desire to change direction came to my mind and led me to the Émile Cohl pre-preparatory drawing course, where towards the end of the year a new desire was born, to do animation. This led me to the storyboard and layout course at the Émile Cohl school in Angoulême, because it's cheaper and shorter, while offering quicker access to directing and the various production professions, including animation.

After my studies, my goal is to specialize in animation, storyboarding, layout and directing.

thimind.dorik.io

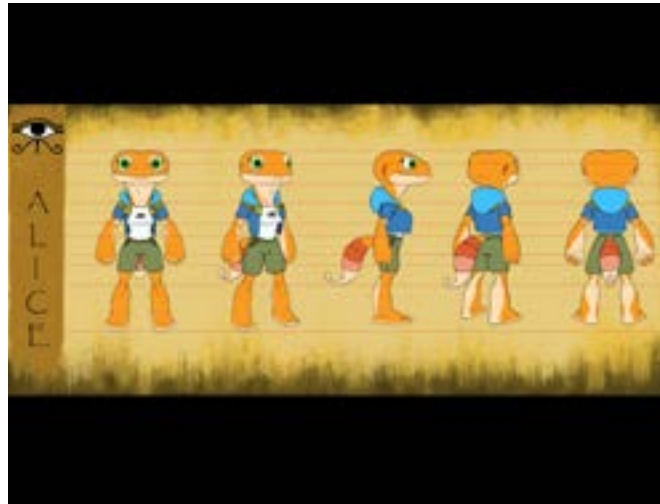
Instagram : [@thimind222](https://www.instagram.com/thimind222)

thimmy.mathieu@etudiants.cohl.fr

1 - Charadesign

2 - Décor

3 - Storyboard



Clara MONDIERE



STORYBOARD
& LAYOUT

Dès que mon père me lisait des histoires, j'ai su que je voulais en raconter aussi. Voyager à travers quelques mots me semblait magique. Premier appareil photo en mains, tout sujet devenait mon scénario. L'animation s'est vite avérée comme une révélation du mélange idéal, pour raconter l'indescriptible. Imprégnée des valeurs des dessins animés, je veux à mon tour transmettre ce qu'ils m'ont inculqués. À l'ECV Bordeaux, j'ai acquis les bases, et deux ans à Émile Cohl m'ont spécialisée en pré-production. Mon avenir ? Poursuivre en storyboard, explorer des projets variés, et diriger mes créations, enrichie par des expériences uniques.

As soon as my father read me stories, I knew I wanted to tell them too. Traveling through a few words seemed magical. With my first camera in hand, every subject became my scenario. Animation quickly proved to be a revelation of the ideal blend to convey the indescribable. Imbued with the values of cartoons, I want to pass on what they instilled in me. At ECV Bordeaux, I acquired the basics, and two years at Emile Cohl specialized me in pre-production. My future? Continuing in storyboarding, exploring diverse projects, and directing my creations, enriched by unique experiences.

claramondiere.myportfolio.com

clara.mondiere@etudiants.cohl.fr

1 - Exploration posing for a young girl with her pet snake (personal project).

2 - Some panels from an action storyboard.

3 - Layout background of a lively market for a sequence in a personal storyboard.



Owen MUYLKENS



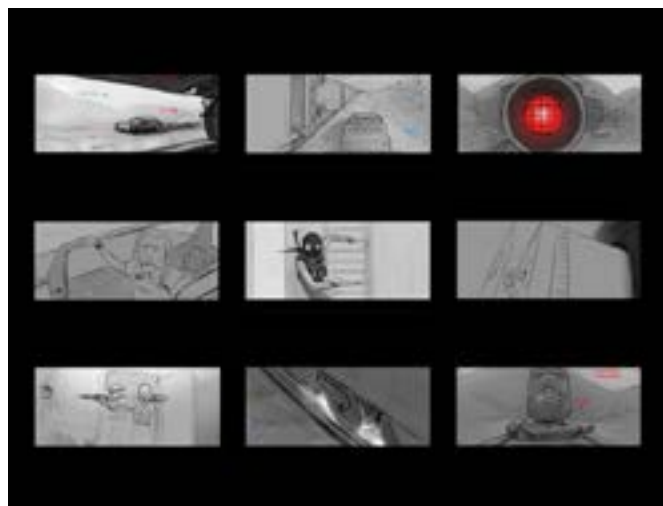
STORYBOARD
& LAYOUT

Originaire de Belgique, j'ai grandi au Royaume-Uni où j'ai passé mon bac. Depuis longtemps, je savais que je voulais travailler dans le divertissement en tant qu'artiste, de préférence avec le dessin au cœur de mon travail. C'est mon amour pour la narration visuelle qui m'a emmené à intégrer la formation Storyboard & Layout d'Emile Cohl Angoulême. Cette formation de 2 ans m'a permis d'enrichir mes compétences en matière de narration et d'améliorer mon dessin. J'aimerais travailler en tant que story-artist sur des longs métrages d'animation, bien que je sois ouvert à l'idée d'acquérir de l'expérience dans d'autres rôles.

Originally from Belgium, I grew up in the UK where I completed my A levels. For a long time, I knew I wanted to work in the entertainment industry as an artist, preferably with drawing at the core of my work. It was my love for the visual communication of story that drove me to join the Storyboard & Layout course at Emile Cohl.

On this 2-year course, I enriched my storytelling skills and improved my drawing. I would like to work as a story artist on feature-length animation, although I am open to gaining experience in other roles.

owenmuylkens.dorik.io
owen.muylkens@etudiants.cohl.fr



1 - Storyboard Key frames

2 - Mix of Storyboard frames

3 - Layout (trait et couleur) basé sur un de mes boards

Johanne RABEAU



STORYBOARD
& LAYOUT

Ma recette de présentation : Mettre mon envie de dessiner dans un bol de Prépa Narrative à Pivaut Nantes. Rajouter un soupçon de Covid-19. Obtenir un an de formation en ligne en BD. Versez le tout dans un moule de CPES-CAAP à La Rochelle. Mélanger avec ma passion pour raconter des histoires. Mettre le tout à Émile Cohl Angoulême pendant 2 ans (thermostat storyboard & layout). Vous obtenez mon envie d'entrer en studio d'animation professionnel. Décorez avec mon objectif de raconter un jour toutes mes aventures en film d'animation.

My presentation recipe : Put my desire to draw in a bowl of Prépa Narrative at Pivaut Nantes. Add a touch of Covid-19. Get a year's online training in comics. Pour it all into a mould from CPES-CAAP in La Rochelle. Mix with my passion for storytelling. Put it all in Émile Cohl Angoulême for 2 years (thermostat storyboard & layout). You get my desire to enter a professional animation studio. Decorate with my goal of one day telling all my adventures in animated film.

ArtStation : [johanne_rabeau](https://www.artstation.com/johanne_rabeau)
Instagram : [@insta_nana7o7](https://www.instagram.com/insta_nana7o7)
johanne.rabeau@etudiants.cohl.fr

1 - La téléconsultation (Storyboard)

2 - Pict'asia Teaser (Storyboard)

3 - Night room (Layout BG)



3

Louise RODRIGUEZ



STORYBOARD
& LAYOUT

À mon retour du Canada à l'âge de 18 ans, je me suis lancée dans un programme de maîtrise artistique en Concept Art/Illustration. Mon intérêt pour la narration, la création d'histoires et d'univers s'y est pleinement épanoui. Rapidement, on m'a fortement encouragée à explorer le domaine du storyboard. C'est ainsi que j'ai décidé de poursuivre mes études à l'École Émile Cohl, saisissant l'occasion de perfectionner mes compétences au cours de mes dernières années académiques avant de faire mes premiers pas dans le monde professionnel. Au fil de ces années, plusieurs projets ont pris forme, et j'aspire à les concrétiser tout au long de ma carrière.

Upon returning from Canada at the age of 18, I embarked on a master's program in Concept Art/Illustration. My interest in storytelling, creating narratives, and building worlds flourished there. Quickly, I was strongly encouraged to delve into the field of storyboarding. Thus, I decided to continue my studies at École Émile Cohl, seizing the opportunity to refine my skills during my final academic years before taking my first steps into the professional world. Over the course of these years, several projects have emerged, and I aspire to bring them to fruition throughout my career.

rodriguezlouise.art
Instagram : @loubotomy
louise.rodriguez@etudiants.cohl.fr

- 1 - Paris Lyon Singapour 2023
- 2 - Projet personnel, *Le Livre*
- 3 - Projet personnel, *W.I.T.C.H.*



Mathieu VILLON



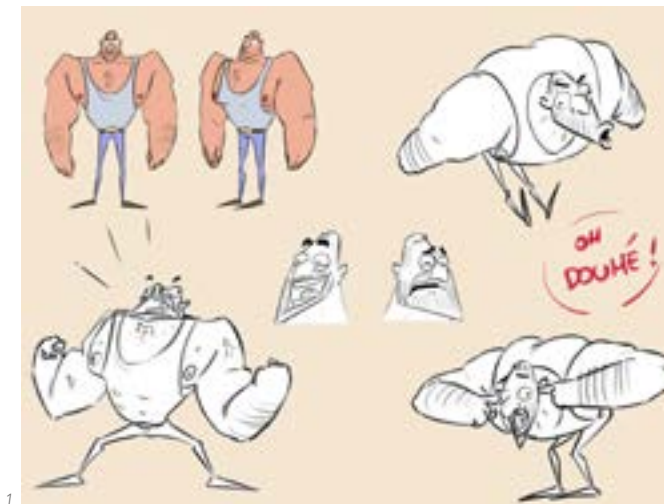
STORYBOARD
& LAYOUT

D'abord étudiant en médecine j'ai réalisé qu'il m'était indispensable de faire du dessin et de la création mon métier. La série « les Kassos » de bobbypills a joué un rôle énorme dans ma réorientation. Lors de mon Dnmade animation, j'ai découvert les différents métiers de cette grande famille et me suis aperçu que ma place était dans le storyboard, qui me permet d'avoir un champ d'expression et d'expérimentations plus large. J'y trouve un moyen idéal de mettre à contribution mes références tout en ayant un contrôle accru du rythme et du jeu d'acteur qui sont déterminants dans mon travail. Mon style en deux mots : régressif et provocateur.

Initially a medical student, I realized that it was essential for me to make drawing and creation my profession. The series 'Les Kassos' by bobbypills played a huge role in my reorientation. During my Dnmade animation, I discovered the various professions within this large family and realized that my place was in storyboarding, which allows me a broader field of expression and experimentation. I find it an ideal way to leverage my references while maintaining increased control over the rhythm and acting, which are crucial in my work. My style in two words: regressive and provocative.

mathieuvillon.wordpress.com
mathieu.villon@etudiants.cohl.fr

- 1 - Character design et layout posing pour mon personnage Doumé
- 2 - Illustration personnelle colorisée
- 3 - Character design et layout posing pour mon duo Rouj & Wazo

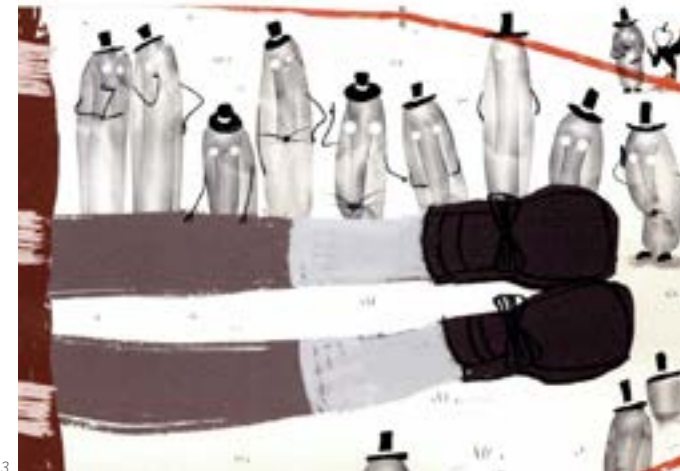


TRAVAUX DE 4^e ANNÉE

2023-2024



CYCLE 2



4^e année
Jeu vidéo



1



2



- 1 - Hugo WHATLEY
- 2 - Domitille CALEMARD
- 3 - Chardon NOUGUES
- 4 - Evane MAZOYER



228

228

4^e année
Cinéma d'animation



1



2



3

- 1 - Projet de groupe Paris Lyon Singapour - Reflect
- 2 - Projet de groupe Paris Lyon Singapour - No sleep no boogie man
- 3 - Projet de groupe Paris Lyon Singapour - Petite souris
- 4 - Projet de groupe Paris Lyon Singapour - Puchero



4

TRAVAUX DE DESSINATEUR PRATICIEN

2023-2024



CYCLE 1



1



2



3



4

- 1 - Colombe BERIZZI
- 2 - Lucie CARRERE-GEE
- 3 - Clément DUPUIGRENET DESROUSSILLES
- 4 - Gabrielle ZAMBARDI



1



2



3



4

- 1 - Arthur BEZY
- 2 - Juvénal OSMONT D'AMILLY
- 3 - Marcelline MATHIEU
- 4 - Lahiriko Nathan'EI RANAIVOSON



1



2



3

- 1 - Zoé HEILPORN
- 2 - Célia GRABOWSKI
- 3 - Max BOUVIER
- 4 - Coline SOUCHE-FRANOT



4



1

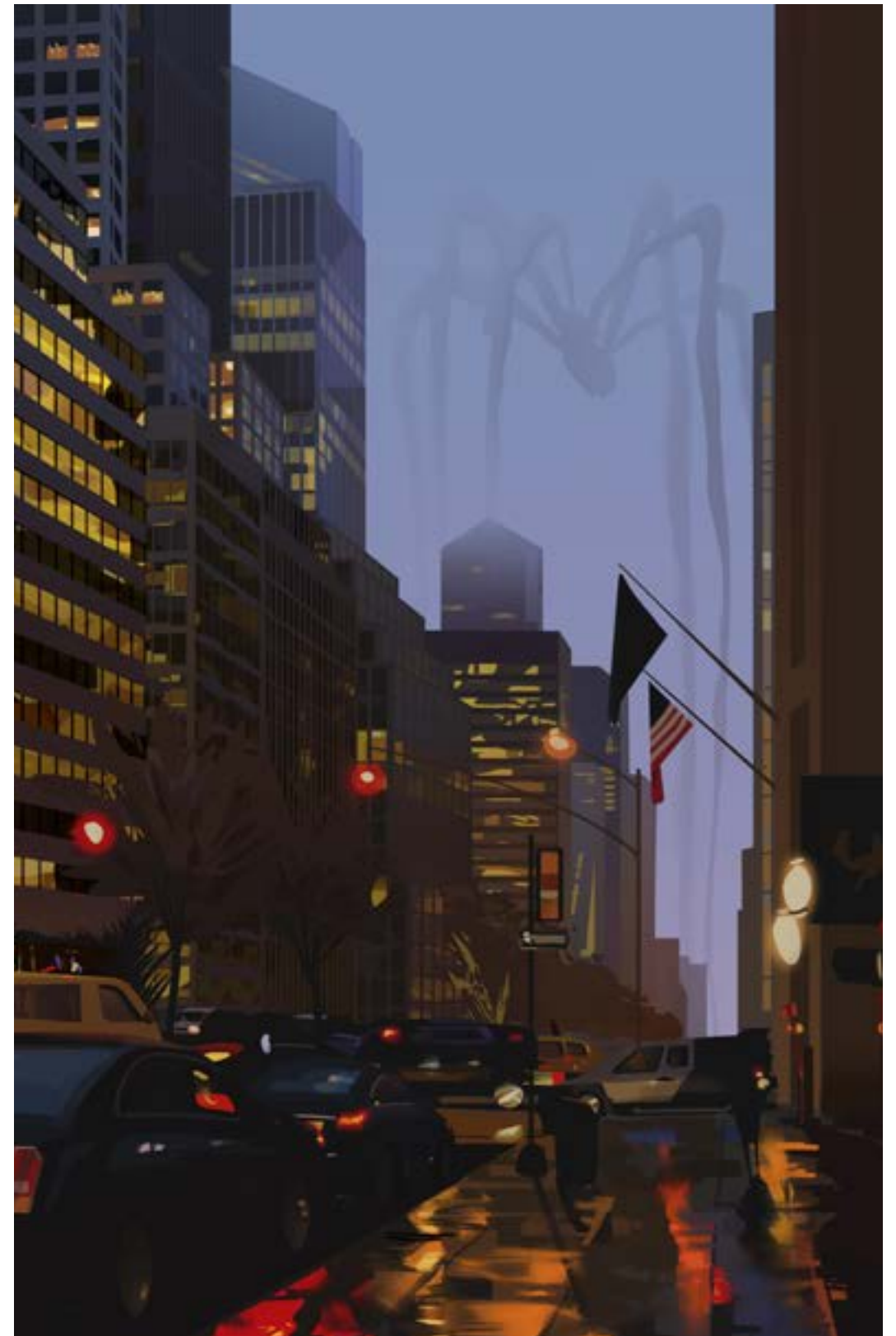


2



3

- 1 - Emilie SIEFRIDT
- 2 - Faustine LONG
- 3 - Louna CHAILLOU
- 4 - Sarra BORDJIBA



4



1



2



3



4

- 1 - Célia JAKUBOWICZ
- 2 - Augustin BRICE
- 3 - Maëlys LANTIGNY
- 4 - Ange D'EURVEILHER



1



2



3

1 - Noémie CLARET-TOURNIER
2 - Lily CHIRAT
3 - Emilie SIEFRIDT
4 - Projet de groupe sculpture



4



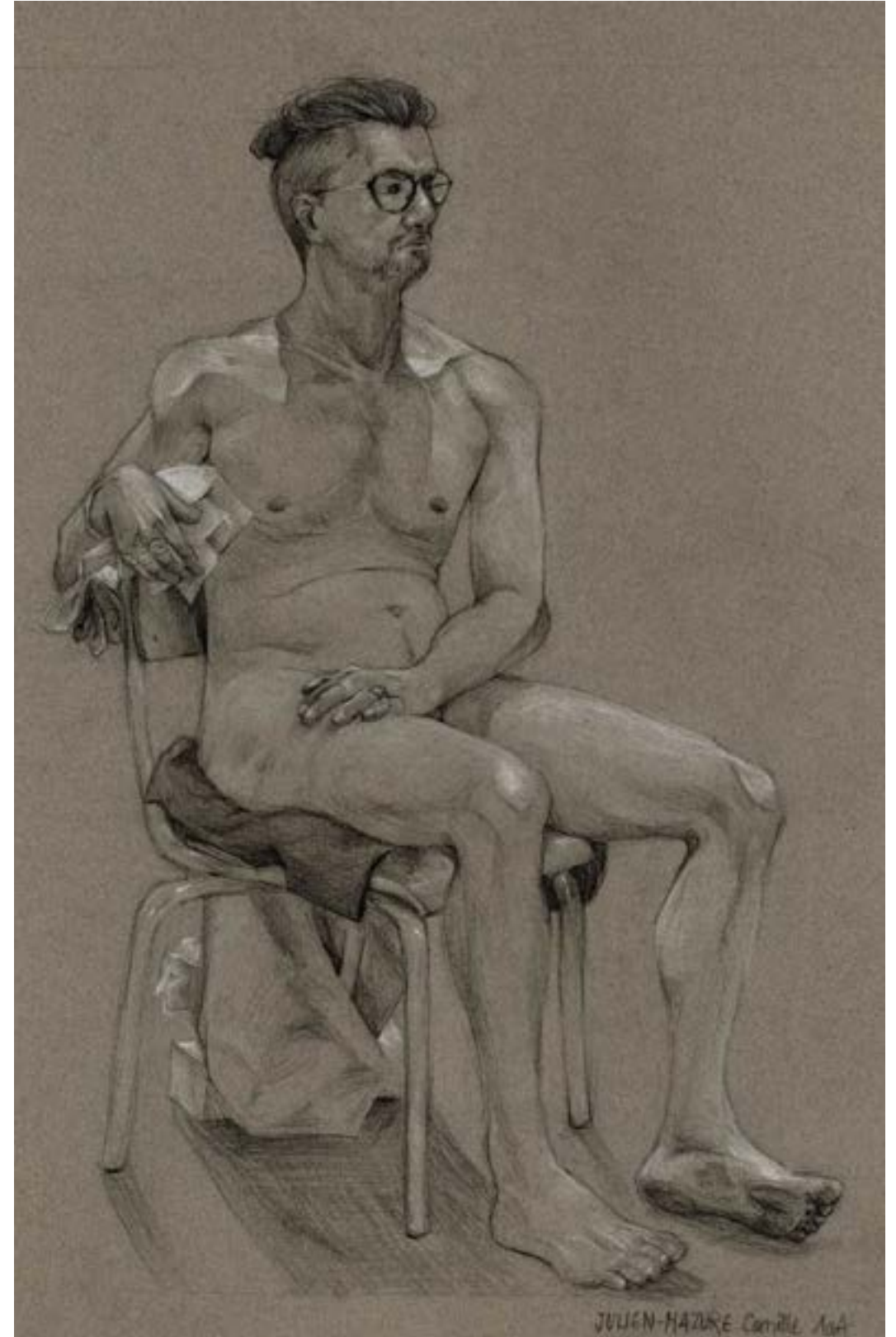
1



2

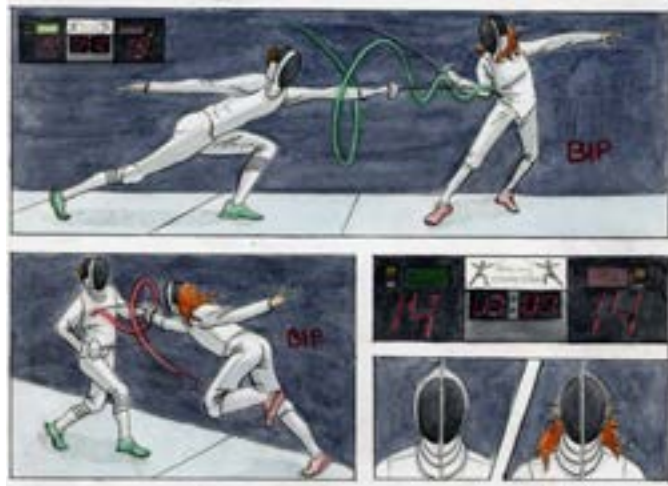


3



4

- 1 - Sarah SCHUTZGER
- 2 - Anaïs STAICOUX
- 3 - Eva FERARY
- 4 - Camille JULIEN-MAZURE



1



2



3



4

- 1 - Lauriane SARTORIS
- 2 - Loti NINEUIL
- 3 - Naoki PERROT
- 4 - Anaïs STAICOUX

TRAVAUX DE DESSINATEUR 3D

2023-2024

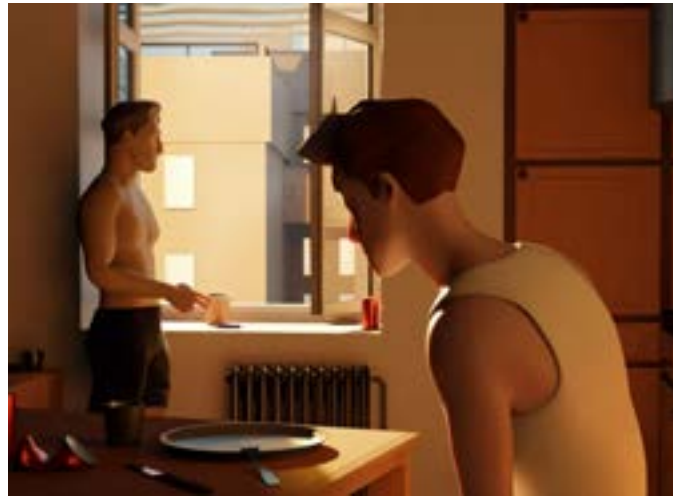


CYCLE 1

Dessin 3D
2^e année



1



2



1 - Projet de groupe *Adjib* - Tian JIN, Adrien MENAGER, Theophile POURADIER DUTEIL, Baptiste SANTOS

2 - Projet de groupe *Appart* - Vincent BARDINET, Maria CREPEAU, Léo FORESTIER, Jade NG CHEONG SANG, Sabrina REISSER

3 - Projet de groupe *Ascend* - Dana KOS, Aymeric REBUFFEL, Léo SOLELHAC, Adrien WILHELM

4 - Maria CREPEAU



4

Dessin 3D
1^{ere} année



1



2



3



4

- 1 - Eda TANTEKIN
- 2 - Thomas KHIATI
- 3 - Léa CLAMENS
- 4 - Maeva LE GAL

TRAVAUX DE STORYBOARD & LAYOUT

2023-2024



CYCLE 1

Storyboard & Layout

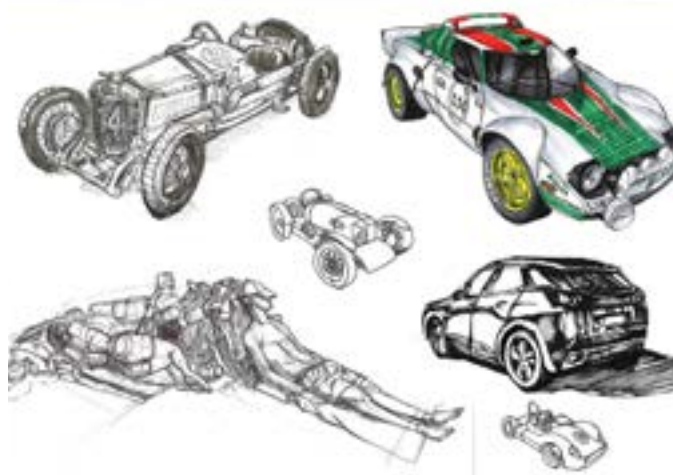


- 1 - Johanne RABEAU
- 2 - Max AVILA
- 3 - Kaili BASTIAN
- 4 - Louise RODRIGUEZ

Storyboard & Layout



1



2



3



4

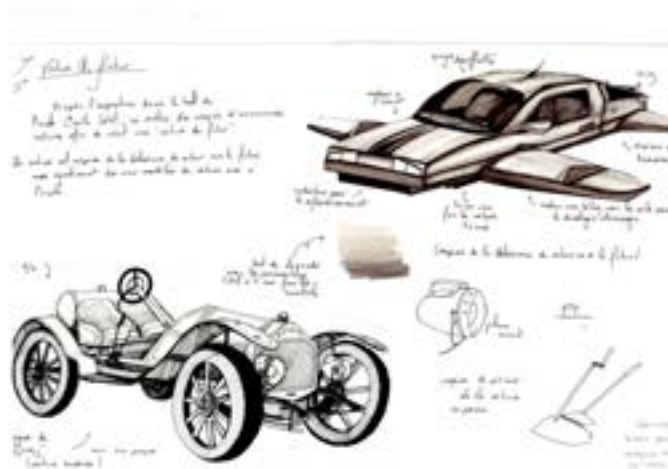
- 1 - Amandine VIAL
- 2 - Guilhem LE MOUËL
- 3 - Amandine VIAL
- 4 - Alma HENRY

TRAVAUX DE PREPA DESSIN

2023-2024



Prépa Dessin



- 1 - Eulalie BATTELI
- 2 - Madeleine HUSSON PATRU
- 3 - Ludivine KOLB
- 4 - Risa TERASHI

Prépa Dessin



1



2



3



4

- 1 - Yassen MOUSTOIFA
- 2 - Mana HERELLE
- 3 - Lisa TAICLET
- 4 - Zélie GAUTHIER

LES FAITS MARQUANTS DE L'ANNÉE

Perceptions impressionnistes, l'expo étudiante à Orsay

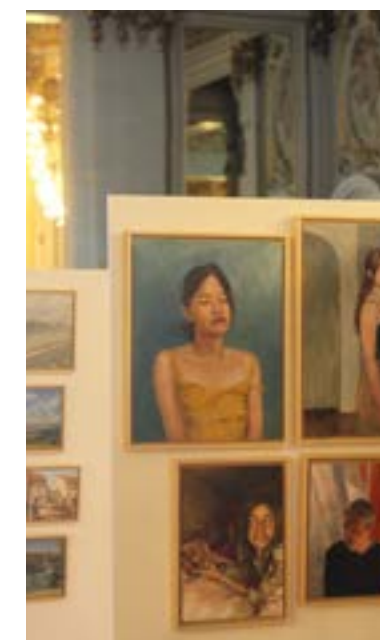
Du 16 au 18 mai 2024, l'école a exposé dans la salle des fêtes du musée d'Orsay près de 180 travaux de tous niveaux d'études, de la 2^e année à la 5^e année, et mobilisé plus de 30 étudiants pour des performances dessinées. L'exposition étudiante était accueillie à l'occasion d'un colloque d'histoire de l'art tenu durant la grande exposition Paris 1874, *Inventer l'impressionnisme*, programmée jusqu'à la mi-juillet.

Les travaux présentés ont été effectués durant l'année 2023-2024 dans les classes de six professeurs de dessin académique, d'illustration, de dessin 3D et de cinéma d'animation. Plus de 180 réalisations ont été sélectionnées : projection de mapping vidéo, matte painting, tableaux peints à l'huile, pastels, caricatures d'artistes impressionnistes, gravures de paysages, expérimentations graphiques sur la notion de flou.

Sur place, 22 étudiants de 4^e année édition multimédia ont été les médiateurs de *Perceptions impressionnistes*, exposition pour laquelle ils ont été rejoints par plus de 10 étudiants de 3^e année. On les a vu produire une performance dessinée à l'occasion de deux nocturnes, les jeudi et samedi. Enfin, ils ont couvert le colloque *L'impressionnisme à travers champs*. Nouveaux regards interdisciplinaires, organisé par le

musée d'Orsay et la Fondation de l'Université Paris Nanterre, avec un reportage dessiné. Ils devaient saisir les portraits des participants et l'ambiance de l'événement. Projetés pendant les pauses, leurs croquis illustreront les actes du colloque publiés par la suite.

Perceptions impressionnistes a ensuite mis le cap à Aix-les-Bains, au musée Faure (future la Villa-Collection d'art). L'exposition a été accueillie par ce musée municipal durant quatre mois, du 14 juin au 29 septembre 2024, aux côtés de la collection d'œuvres de Rodin, Degas, Bonnard, Cézanne, Pissarro, Sargent... Elle marque sa dernière exposition temporaire avant fermeture pour travaux de rénovation et d'extension.



64 entreprises à l'école pour le 24^e job dating

Mardi 12 mars, l'école a reçu 64 entreprises de l'édition, du cinéma d'animation, du jeu vidéo et de la communication visuelle pour la traditionnelle journée de recrutement des étudiants en fin de cursus de Lyon et d'Angoulême.

Ont été invités les Cohliens de 3^e année Dessinateur 3D, ceux des spécialisations bac+5, et ceux de la formation Storyboard & Layout (bac+2). Au total, 187 étudiants ont eu à accès à 1.370 rendez-vous, proposés en présentiel et/ou en distanciel, soit plus de sept entretiens par personne, en moyenne. A Lyon, les spacieuses salles informatiques réservées aux visio-conférences du job dating avaient été aménagées pour que les étudiants disposent de postes cloisonnés.

Cet événement n'a pas cessé de se développer depuis son lancement, en 2000. Il permet aux étudiants en recherche d'un stage de fin d'études ou de leur premier emploi de rencontrer, chacun, jusqu'à dix recruteurs dans la même journée. Les entretiens sont souvent décisifs : près d'un étudiant sur deux décroche une proposition d'embauche avant même l'obtention de son diplôme.

Le 8 février, un afterwork avec la présence de 13 studios d'animation était aussi organisé pour les étudiants d'Angoulême.

Studios d'animation, production audiovisuelle

: 12//24 Films, 2 minutes, Amopix Création audiovisuelle, Andarta Pictures, Atlantiz Park, Atypicalist, Blue Spirit, Big Company, Bobbypills, Brunch Studio, Caribara, La Chouette Compagnie, Circus, Eddy, Ellipse, La Chouette compagnie, La French Machine, Les Contes Modernes, Foliascope, Folimage, Fortiche Production, Fost, Framstore, Gao Shan Pictures, Hari studios, Illumination Studios Paris, Loops creative, Mediawan Kids and Family, Miam! Studio, Mondo TV, Motion Appétit, oscar B studio, Pixel Commando, SchmuBy, Studio 3.0, Studio Manette, Superprod animation, TAT Studio, Wizz, Xilam Animation.

Maisons d'édition : Albin Michel, Les Arènes, Bayard Jeunesse, La Boîte à bulles, Dargaud, Delcourt, Didier Jeunesse, Kaléidoscope, Glénat, Les Arènes, Fluide Glacial, Larousse jeunesse, Lirabelle, Little Urban, Marabulles (Hachette), Milan, Rageot, Steinkis, Webtoon (Naver).

Edition de jeux de société : Jeux FK

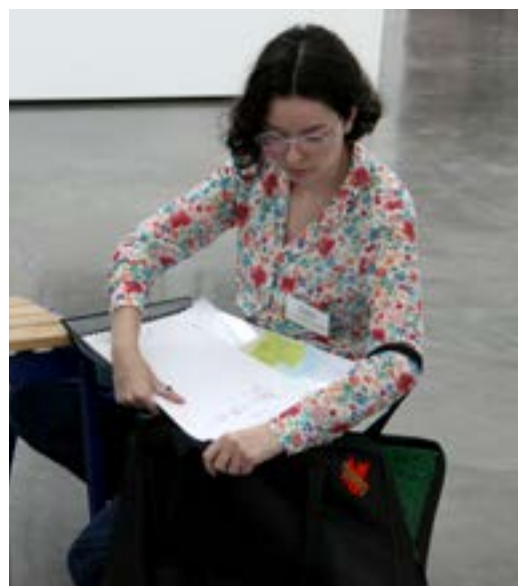
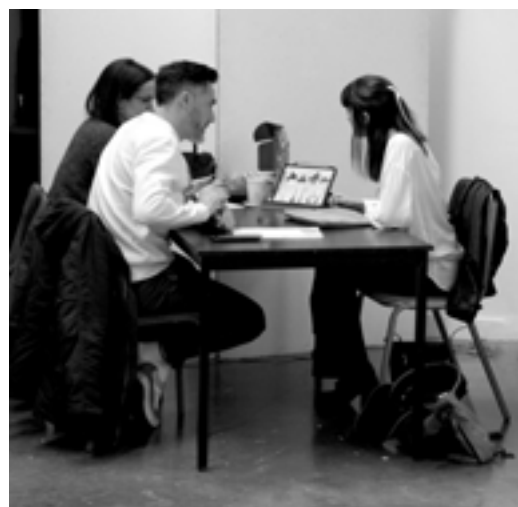
Studios de jeux vidéo : Arkane Studios, Artefacts Studios, Million Victories, Ocellus Services, OSome studio, Pastagames, Pixel Commando, Shiro Games, Ubisoft Ivory Tower, Wanadev.

Digital Learning : Dowino.

Mapping Vidéo : BK Studio.

Institutions culturelles : Musée des Beaux-Arts de Lyon.

Collectifs d'artistes : The NEB studio.



Le musée des Beaux-Arts de Lyon invite les étudiants à son exposition Formes de la ruine

Dans le cadre de son partenariat avec l'école, le musée des Beaux-Arts de Lyon a présenté un choix de travaux d'étudiants réalisés en résonance avec l'exposition Formes de la ruine, le samedi 2 et le dimanche 3 mars. L'occasion de découvrir une « mise en ruine » imaginaire des espaces du musée, à travers un exercice de matte painting d'après des photographies 3D, ainsi que des dessins de perspective, des gravures et une sculpture.



« L'Olympisme », l'expo des étudiants d'Angoulême à l'Alpha

A l'occasion des JO de Paris 2024, l'école a exposé à la médiathèque d'Angoulême 74 travaux d'étudiants de Prépa Dessin et des deux classes de Storyboard & Layout.

Les étudiants ont revisité le thème de l'Olympisme et mis à l'honneur le corps et le mouvement dans une série d'œuvres traditionnelles et numériques, utilisant l'image fixe ou animée.



Vulnérabilités, qu'en disent les cartes ?

A l'occasion d'un congrès international de cartographie accueilli à Lyon par l'Université Lyon 3, les Archives municipales ont associé l'école à une grande exposition présentée jusqu'à la fin septembre. Quatre professeurs de dessin d'objet ont porté le projet avec leurs 160 étudiants de 2^e année.

Cette exposition (3 mai au 28 septembre 2024) était organisée dans le cadre de la Conférence internationale d'histoire de la cartographie (IHC 2024), un événement porté par l'Université Lyon 3.

Situées dans le quartier de Perrache, les Archives municipales de Lyon ont entraîné les étudiants de 2^e année dans leur projet de scénographie sur la vulnérabilité urbaine, conçue à travers la mise en valeur de récits de catastrophes et de crises, d'origine naturelle, technologique ou sociale, survenues à Lyon depuis l'Antiquité. L'exposition s'intéresse aussi aux imaginaires populaires de la menace et à leur traduction dans diverses expressions artistiques ou religieuses. *Vulnérabilités, qu'en disent les cartes ?* associe également le service archéologique de la Ville de Lyon, les masters de création documentaire et de sociologie de Lyon 2, la licence d'histoire moderne de Lyon 3 et le cinéma Comœdia.

Les étudiants de 2^e année ont traité ce thème en cours de dessin d'objet. Ils ont réalisé deux séries de dessins sur l'espace urbain et les espaces naturels, l'une au trait avec une mise en valeur de camaïeux de gris avec les outils numériques, l'autre au crayon, mise en couleur à l'aquarelle. Les travaux sélectionnés ont été numérisés et agrandis par les Archives. L'ensemble occupe plus de 20 m linéaires de dessins produits dans le cours de Mélodie Roux, Sylvie Casartelli, Pascal Jacquet et Matthieu Ferrand.



« Démiurges » : une nouvelle revue scientifique sur les arts et médias

Le Centre de recherche et d'histoire inter-médias (CRHI) publie le premier numéro de *Démiurges*, sa nouvelle revue scientifique annuelle qui explore les champs de la création visuelle. L'historien de l'art Cyril Devès en a dirigé le projet en s'entourant d'un comité scientifique composé de conservateurs de musées et d'universitaires habitués des colloques qu'il organise à l'école : Magali Briat-Philippe, conservatrice-en-chef du musée de Brou (Bourg-en-Bresse), Delphine Gleizes, professeure des universités et membre de l'unité de recherche Litt&Arts à l'Université Grenoble Alpes, Jean-Christophe Stuccilli, attaché de conservation du patrimoine au musée des Beaux-Arts de Lyon, et Yannick Le Pape, ingénieur des services culturels et du patrimoine au musée d'Orsay.

L'acte de création inspire tout le projet éditorial. « Pour chaque numéro », explique Cyril Devès, « un thème fondateur lié aux mutations des sociétés sera questionné par le biais de la production artistique, depuis l'Antiquité jusqu'à nos jours. Les créateurs-démiurges seront au centre de notre propos. La multiplicité des œuvres qui en résulte donne à la pensée un matériau inépuisable à questionner ».

Le premier numéro s'intéresse au corps érotisé. Un choix fait en écho à l'événement Poussin et l'amour que le musée des Beaux-Arts de Lyon avait organisé durant les premiers mois de 2022. La revue s'ouvre sur trois entretiens d'artistes issus de l'école qui s'expriment sur ce thème : François Roca, Yannick Corboz et Jean-Michel Nicolle. Chacun, par la peinture, la bande dessinée ou l'illustration, a développé une mythologie personnelle reconnaissable au premier coup d'œil.

Editeur scientifique, Cyril Devès n'oublie pas qu'il est aussi professeur. Le troisième volet de la revue met en valeur quatre projets de ses étudiants, abordés sous l'angle de la recherche-création : deux expositions au musée des Beaux-Arts de Lyon et au couvent Sainte-Cécile de Grenoble qui abrite le plus grand fonds privé de gravures de Rembrandt, un film d'animation coproduit par le mémorial d'Izieu et un projet d'illustration jeunesse pour le château de Versailles.



PROFESSEURS 2023 / 2024

Louis ACCARD

Professeur d'infographie 2D

David ALVAREZ

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

Sébastien ALZAMORA

Professeur de suivi technique et moteur temps réel Unity

Viola AMMAN

Professeure de croquis / portfolio 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

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

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

Elise BONNARD

Professeure de français langue étrangère (FLE)

Benoît BOUCHER

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

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 CHALOUPY

Professeure d'animation 3D

Anna CHAPELLE

Professeure d'animation et cut-out

Isabelle CHATELLARD

Professeure d'illustration jeunesse et suivi de projets

Etienne CHATRY

Professeur de matte painting et de VFX

Antoine CHEDIN

Professeur de suivi technique et moteur temps réel Unity

Benoît CHIEUX

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

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

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

Benjamin FLEURY

Professeur d'animation 3D

Alain GAGNOL

Professeur d'écriture média, suivi de projets

Philippe GALLEZOT

Professeur de graphisme

Eva GALMAR

Professeure d'anglais

Jean-Yves GAUBERT

Professeur 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

Robin GOMAR

Professeur d'animation 3D

Claire GRIMOND

Professeure d'anatomie artistique et de sculpture

Jean GROSSON

Professeur d'étude documentaire et de modèle vivant

David GUIONET

Professeur de vidéo et cinématique

Aymeric HAYS-NARBONNE

Professeur de suivi de projets et de scénario

Marine HENNES

Professeure d'animation 2D

Flore HENOCQUE

Professeure d'étude documentaire et de dessin de personnage

Sébastien HIVERT-MALLET

Professeur d'analyse filmique

Laetitia HOULETTE

Professeure de perspective

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

Ruoyi JIN

Professeur d'illustration et de bande dessinée

Tristan JOSSE

Professeur de bande dessinée

Jérôme JOUVRAY

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

Olivier JOUVRAY

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

Edouard LABROSSE

Professeur de modèle vivant

Andrea LACERTE-MORIN

Professeure d'anglais

Patrick LAUMOND

Professeur de character design

Benoît LAURE

Professeur d'étude documentaire

Denis LAVEUR

Professeur d'optique, lumière et photo

Diane LE FEYER

Professeure de workshop illustration

Ralph LEMAISTRE

Professeur d'animation 2D et After effects

Cédric LENHARDT

Professeur de 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

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

Cédric PEYRAVERNAY

Professeur d'anatomie artistique et de character design

Paul PICARD

Professeur de modèle vivant

Thomas PIERRET

Professeur d'animation

Florian PIGÉ

Professeur de bande dessinée

Cécile PIOLOT

Professeure d'animation 3D

Rose POUPELAIN

Professeure d'étude documentaire

Pierre-François RADICE

Professeur de sculpture et de sculpture numérique

Yann RAMBAUD

Professeur de dessin d'objet et de dessin de plâtre

Mathieu RENOUX

Professeur d'éclairage et rendu

Quentin REUBRECHT

Professeur de storyboard

Mathieu REYDELLET

Professeur de concept art et de direction artistique

Olivier RIBBE

Professeur d'infographie

Mathieu RICHECOEUR

Professeur de 3D

Alice RIVIÈRE

Professeure de sculpture

Philippe ROLLAND

Professeur de dessin animé

Philippe ROUCHIER

Professeur de layout, d'infographie et de concept art

Fabien ROULE

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

Charlotte ROUSSELLE

Professeure de dessin d'objet et de dessin de plâtre

Mélodie ROUX

Professeure de dessin d'objet et d'illustration

Michaël SANLAVILLE

Professeur de bande dessinée

Nicolas SCHIAVI

*Professeur de culture cinématographique,
de cinéma, de montage et scénario*

Sylvie SEDILLOT

Professeure de modèle vivant

Wilfried SÉGUÉ

Professeur de langue française

Susanne SEIDEL

*Professeure d'animation 2D, suivi de
projets*

Dominique SIMON

*Professeur de croquis, dessin de
personnage et illustration narrative*

Éric SOUCANH

Professeur de modèle vivant et d'anatomie

Thibault SPIESER

Professeur de modélisation-texturing

Alina STEFANESCU

Professeure d'anglais

Florian THOURET

Professeur de suivi de projets

Hervé VADON

Professeur de perspective

Grégoire VEAULEGER

Professeur d'anatomie artistique

Ludovic VERSACE

*Professeur de dessin animé et de suivi de
projet*

Antoine VINCENT

*Professeur de dessin animé, de dessin de
plâtre et d'objets*

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 : **Marion BOYARD**
5^e année édition multimédia - *La tête hors de l'eau*

Design graphique : Manon Molesti

Imprimé en décembre 2024

Copyright École Émile Cohl

Tous droits réservés - Reproduction interdite

ISBN 978-2-9571745-7-7

12 €



École Émile Cohl
1 rue Félix Rollet - Lyon 3^e
50 rue du Gond - Angoulême
www.cohl.fr

ISBN 978-2-9571745-7-7
12€



9 782957 174577