école émile cohl

Depuis 1984

Cinéma d'animation
Jeu vidéo
Illustration
Bande dessinée
2D / 3D

2027
2028



école émile cohl

établissement d'enseignement
supérieur fondé en 1984

Cinéma d'animation
Jeu vidéo
Illustration
Bande dessinée
Infographie 2D / 3D

2027
2028

LYON

1 rue Félix Rollet
69003 Lyon - France

Tél. : +33 (0)4 72 12 01 01

eec@cohl.fr

ANGOULÊME

50 rue du Gond
16000 Angoulême - France

Tél. : +33 (0)5 54 72 00 01

angouleme@cohl.fr

le dessin

Édito

A l'heure où les technologies transforment profondément les métiers de l'image et où l'intelligence artificielle générative rend possible, en quelques instants, ce qui pouvait nécessiter autrefois des heures de travail, une question essentielle se pose à toutes les écoles d'art : que devons-nous encore apprendre à nos étudiants ?

A l'école Emile Cohl, depuis plus de quarante ans, notre enseignement repose sur une conviction simple : la liberté artistique ne se décrète pas.

Elle se construit par la maîtrise du dessin, de la culture artistique et des outils de production traditionnels ou numériques. Elle s'acquiert également par le travail, l'exigence et la capacité à recommencer.

C'est pourquoi l'École Émile Cohl a toujours assumé un cadre pédagogique exigeant. La densité des enseignements, les évaluations régulières, l'assiduité et les règles qui organisent la vie de l'École ne sont pas des contraintes accessoires. Ils participent pleinement de notre projet.

Former un étudiant nécessite de lui faire prendre conscience de ses prédispositions artistiques et de lui apprendre à travailler, à respecter les autres, à recevoir une critique, à défendre une idée, à tenir un engagement, à devenir autonome et responsable.

C'est aussi lui donner suffisamment de maîtrise pour qu'il puisse, demain, changer de médium, de métier ou de technologie sans perdre ce qui constitue l'essentiel : sa capacité à créer.

Le dessin occupe à cet égard une place particulière. Il est le langage commun à une multitude de disciplines : illustration, peinture, bande dessinée, animation, jeu vidéo, concept art, storyboard ou création numérique de tous types, y compris les plus modernes, telles que le vidéo mapping, ou les spectacles de drones. Le maîtriser, ce n'est pas s'enfermer dans une pratique. C'est au contraire s'ouvrir un très grand nombre de chemins.

Le développement de l'intelligence artificielle ne remet pas en cause cette ambition pédagogique, l'École n'ayant jamais opposé l'art à la technique, mais toujours pensé que l'un donnait sa profondeur à l'autre : le dessin d'observation et les techniques d'animation, la peinture et la production de jeux vidéo, etc.

C'est précisément parce que nous voulons former des artistes capables de maîtriser leurs outils que nous n'autorisons pas l'usage de l'intelligence artificielle dans les premières années de formation. Elles sont consacrées à l'acquisition des fondamentaux, au développement du regard, de la culture et d'une véritable capacité de travail.

Une fois ces bases solidement acquises, l'intelligence artificielle peut trouver sa place dans la formation comme outil d'expérimentation, d'exploration et d'optimisation, toujours au service d'un propos maîtrisé.

Dans un monde où la production d'images devient toujours plus rapide et accessible, nous pensons que la valeur d'un artiste réside dans sa capacité à prendre le temps de construire une intention et une proposition qui lui soient propres.

C'est probablement cela, aujourd'hui, la mission essentielle de l'École Émile Cohl : donner à chaque étudiant les fondamentaux, la culture, l'exigence et la force de travail qui lui permettront de rester libre.

Antoine Rivière,
Directeur Général



Lily CHIRAT > 4e année Édition Multimédia

Sommaire

43 ans 6
Qui était Emile Cohl 8
Charte et engagements 9
Le schéma des formations 10
Diplômes visés, titres RNCP & certificats d'école 11
Environnement professionnel 12
Ouverture internationale 16
Les sélections 18
Vie de l'étudiant 20
Schéma des formations 24
Prépas Dessin 26
Storyboard & Layout 30
Dessinateur Praticien 34
Dessinateur 3D 42
Spécialisations bac+5 48
Admissions Parcoursup et hors Parcoursup 52
Le dossier artistique 56
Les formations courtes 58
Financement des études 62
Tarifs 64
Fiche d'identité 66

43 ans

2027 ***Ouverture de la formation internationale*** *-*
Bachelor in Artist drawing and Visual storytelling à Lyon

2025 ***Ouverture de la formation Dessinateur Praticien à Angoulême***

2023 ***Certification du diplôme*** *de Dessinateur 3D, visé niv. 6*

Certification du titre *de Concept artist - Réalisateur en cinéma d'animation, RNCP niv. 7*

2021 ***Certification du titre*** *de Concept artist - Réalisateur de jeu vidéo, RNCP niv. 7*

Ouverture de nouveaux locaux *à Angoulême, intégration du réseau Magélis et lancement de la* ***formation Storyboard & Layout*** *à Angoulême*

Certification Qualiopi

2020 ***Certification du titre*** *de Dessinateur 3D, RNCP niv. 6*

2017 ***Création de la Fondation Graphein*** *sous l'égide de la Fondation Bullukian*

Lancement ***des formations de cycle 2 de Dessinateur Concepteur****, spécialisées en cinéma d'animation, édition multimédia et jeu vidéo.*

2016 *Déménagement de l'école sur le campus PROfessionnel au 1 rue Félix Rollet à Lyon 3*

2015 *Lancement de la* ***formation Dessinateur 3D***

2013 *Création du* ***Centre de Recherche et d'Histoire Inter-médias*** *(le CRHI)*

2012 ***Certification du diplôme*** *de Dessinateur Praticien, visé niv. 6*

L'école fait partie des quinze ***membres fondateurs du RECA*** *(Réseau des écoles françaises de cinéma d'animation)*

2003 *Premières rencontres professionelles :* ***Job dating****, avec une trentaine d'entreprises présentes*

1997 *Lancement de la* ***formation module 3D***

1994 *Déménagement de l'école au 232 rue Paul Bert à Lyon 3*

1989 ***Création du Diplôme universitaire*** *d'Anthropologie et Images numériques - DUAIN - avec l'université Lyon 2*

Reconnaissance, par l'État, *de l'École Émile Cohl*

1984 ***Création et ouverture de l'école*** *au 11 rue de la Madeleine à Lyon 7*







Soirée anniversaire des 40 ans de l'école







Façade de l'école rue de la Madeleine à Lyon 7 (1984-1994)



Façade de l'école rue Paul Bert à Lyon 3 (1994-2016)



Façade de l'école rue Félix Rollet à Lyon 3 (depuis 2016)

Qui était Émile Cohl ?



Émile Courtet est né le 4 janvier 1857 à Paris, au 20 de la rue Cadet, dans une famille dont les origines connues remontent au 13e siècle. Ayant perdu sa mère très jeune, il est placé en pension par son père, jusqu'à la guerre de 1870 qui interrompt ses études. Il « croque » alors les soldats affectés à la défense de Paris, lors du siège de la capitale. Depuis plusieurs années déjà, il s'était fait remarquer par ses instituteurs et professeurs pour la qualité de ses dessins.

Placé en apprentissage chez un bijoutier, qui l'entraîne dans la prestidigitation, puis chez un courtier d'assurance, Émile Courtet n'a de cesse de dessiner : il commence, sous le pseudonyme d'**Émile Cohl**, à envoyer des dessins à différents journaux. Il fonde même son propre journal satirique (au nom de son père, car il n'est pas encore majeur), jusqu'à un certain jour de 1879, où il rencontre le plus célèbre caricaturiste de l'époque, **André Gil**, qui allait devenir son maître, puis son indéfectible ami.

Émile Cohl connaît alors une période d'activité débordante, servie par une imagination débridée et un esprit très inventif, mais touchant toujours de près ou de loin au dessin. **Il est l'un des promoteurs des mouvements des Hydropathes et des Arts Incohérents** ; dessiner des décors et des costumes de théâtre l'amène à écrire des vaudevilles et à jouer parfois comme acteur ; illustrer des livres de musique le conduit à devenir pour un temps parolier ; créer des bandes dessinées ou des dessins comiques pour les journaux l'amène au métier de journaliste. Excellent philatéliste, il fait les plaquettes de catalogues de timbres-poste, en même temps qu'il dessine des timbres des plus fantaisistes.

Puis **il ouvre en 1885 un studio de photographie**, pour pouvoir mieux caricaturer ses « victimes » d'après photo. Car la caricature n'en reste pas moins sa grande passion.

Au début du 20e siècle, il se marie avec la fille du peintre paysagiste Camille Delpy, étudiant de Corot et Daubigny, et il ne déplaît pas à Émile Cohl de réaliser parfois quelques huiles sur bois ou quelques pastels...

En 1907, une douzaine d'années après l'invention du cinéma, il entre comme « cinématographiste à trucs » chez Gaumont, qui avait plagié l'un de ses dessins pour faire un film. Et après quelques mois de travail acharné en solitaire, **il fait projeter au Théâtre du Gymnase, sur les Grands Boulevards à Paris, le 17 août 1908, le premier film de dessins animés intitulé *Fantasmagorie* :** sur un plan technique, à 16 images par seconde, cela représente quelque deux mille dessins pour deux minutes de projection...

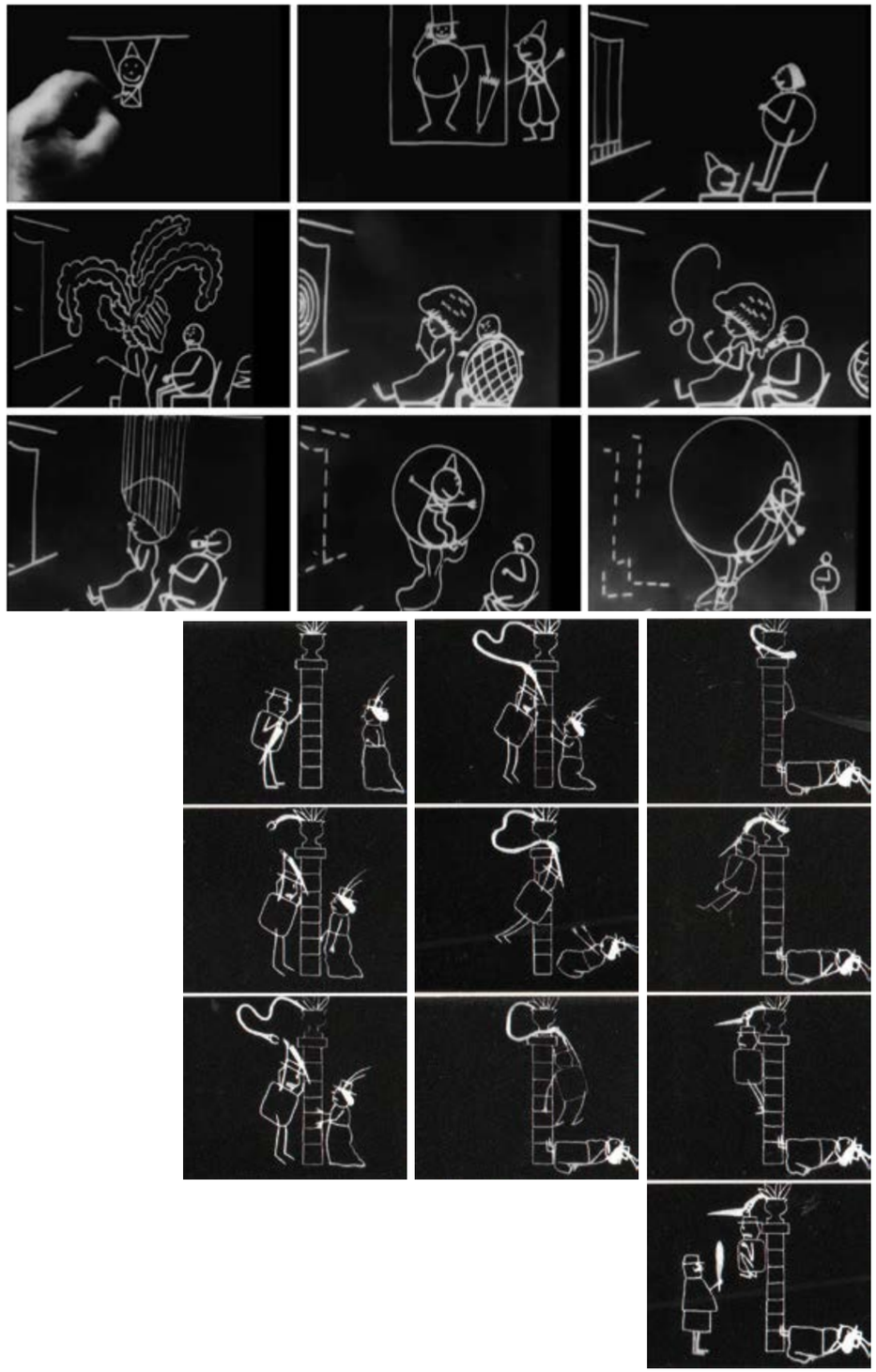
Sur le plan historique, au moment où Picasso peint *Les Demoiselles d'Avignon*, cela représente aussi la concrétisation d'un rêve millénaire de l'humanité, depuis l'âge des cavernes en passant par la Tapisserie de Bayeux : l'animation, la mise en mouvement du dessin et de la peinture, créés par la main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

Jusqu'en 1924, Émile Cohl réalisera plus de 300 films - la plupart des courts métrages d'animation. Outre le dessin animé proprement dit (avec un héros, le Fantoche, et des séries comme *Flambeau*, de **Benjamin Rabier**, ou *Les Pieds Nickelés*, de **Forton**), il utilise le papier découpé, les marionnettes, la pixilation, les prises de vues réelles...

Après Gaumont, Émile Cohl passe chez Pathé, puis chez Éclair qui l'envoie aux États-Unis de 1912 à 1914. Son expatriation momentanée à Fort-Lee, près de New-York, fut une période heureuse pour Émile Cohl, mais aussi une cause de son déclin : après la première Guerre mondiale, porté par l'invasion du cinéma américain, le dessin animé d'Outre-Atlantique, utilisant les trucs et procédés qui avaient fait la force d'Émile Cohl, s'organise en studios et s'industrialise, étouffant le dessin animé français, resté artisanal.

Un jour avant **Georges Méliès**, autre grand cinéaste qui avait connu le même sort, Émile Cohl, oublié, dans la misère, mais dessinant jusqu'à ses dernières années pour éviter le dénuement complet, meurt à Villejuif, près de Paris, le 20 janvier 1938.

Pierre Courtet-Cohl (1932-2008)
Petit-fils d'Émile Cohl



Emile Cohl > Fantasmagorie

Charte et engagements de l'École Émile Cohl

L'École Émile Cohl propose aux étudiants et à leurs familles de souscrire aux grandes orientations pédagogiques et humanistes qui sont rassemblées dans la charte :

1 - **L'École Émile Cohl est consacrée à l'enseignement des arts dans les différents domaines de l'image** : peinture, affiche, illustration de récits et de livres, dessin de presse, bande dessinée, dessin animé, site internet, jeu, livre numérique. D'une manière générale elle est ouverte à toute innovation à partir du moment où celle-ci dispose d'une réelle implantation auprès du public.

2 - L'École Émile Cohl est un établissement privé d'enseignement supérieur, où les études ont une durée de deux, trois ou cinq ans suivant le diplômé recherché. Elles peuvent être conditionnées, avant l'entrée dans le cursus, par une année de remise à niveau dans les matières fondamentales. **L'école adopte les standards de reconnaissance des meilleures écoles**.

3 - Les études s'articulent autour d'un **tronc commun** qui porte, dans un premier temps, sur l'apprentissage des techniques de représentation du réel (dessin d'objet, anatomie, perspective, étude du mouvement, cadrage) et, dans un second temps, sur la **libération progressive de l'imagination et la sensibilité** appuyée sur la maîtrise du média choisi.

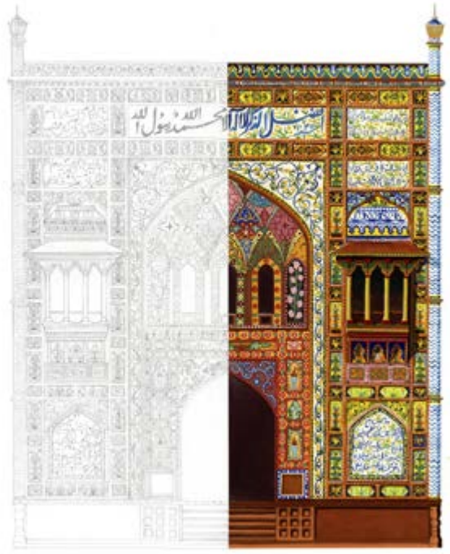
4 – La formation vise **l'acquisition de la maîtrise des techniques de production d'images**, que ces images soient d'origine traditionnelle (dessin) ou d'extraction industrielle (photographie, vidéo, ordinateur). Ces deux types d'images allient le savoir-faire acquis, l'imagination et la culture personnelle.

5 - L'École Émile Cohl a l'ambition de former de vrais professionnels, artistes ou hommes de métier, ce qui exige de l'étudiant qu'il souscrive à l'**exigence de travail, de rigueur, de ponctualité et d'engagement personnel** formulés par l'institution. Sa réussite est en effet subordonnée au respect des règles administratives et pédagogiques (assiduité, présence, attention aux cours, adhésion et consentement aux contraintes pédagogiques, au contenu des programmes, aux formes et aux rythmes de l'apprentissage et des modes de l'évaluation).

6 - **Tout étudiant de l'École Émile Cohl est également sensible aux règles éthiques appliquées à soi-même** : mise à distance de l'égoïsme et du narcissisme ; doute sur les séductions du principe de plaisir et sur la présupposition d'un « génie » créateur personnel ; compréhension du fait qu'une production d'œuvres passe par un échange entre le « créateur » et le « spectateur », dans la mesure où l'image a pour fonction d'éveiller à une forme de beauté ou de vérité du monde ; nécessité d'un engagement social de l'artiste dans une problématique de ré-enchantement du monde, qui ne se confondra pas avec une forme de magie, de simplisme ou de naïveté primaire.

7 - Cet enseignement requiert une forme d'ascèse intellectuelle dont il n'y a pas à s'effrayer : organisation de données culturelles valides, travail sur les carnets de notes et de croquis, désir et curiosité permanente pour l'histoire des arts, sollicitation critique de la réalité par le biais des médias artistiques industriels (photographie, cinéma, par exemple).

8 - L'enseignement de l'École Émile Cohl n'entre pas dans les débats stériles « art contre technique », génie méconnu contre homme de métier : un artiste effectue la synthèse des deux plans de l'art et de la technique, et l'École ne tient pas compte, sauf pour les critiquer, des mythes personnels du génie méconnu et incompris - **il n'y a pas à ses yeux de différence de nature entre un artiste et un artisan, entre un créateur et un producteur.** L'École Émile Cohl s'attache à montrer la fécondité de la réflexion sur le travail collectif des hommes, y compris dans le travail artistique.



Bérénice QUESSU > 2e année



Noa VERNIOLLE--OKUTANI > 2e année

9 - L'enseignement de l'École Émile Cohl est également attentif à **restituer le savoir de l'origine des choses** (œuvres, pratiques, théories, techniques) **et leur raison d'être, leur but, leur puissance d'invention, leur sens** (pourquoi l'anatomie artistique ? la doctrine des proportions ? la théorie des couleurs ? le plan américain ? etc.), de manière à mettre en perspective les découvertes et innovations formelles qui ont scandé l'histoire des arts. Même en art, rien ne tombe du ciel.

10 - La compétition entre les étudiants, inscrite normalement dans la vie de l'École Émile Cohl comme dans la vie tout court, est une **compétition de construction** (stimulation, émulation, solidarité), et non une compétition de destruction (élimination, éjection). Chaque étudiant et chaque professeur sont fondés à comprendre que le succès des uns et l'échec des autres sont aussi les leurs. À chacun de trouver le terrain propice au développement et à l'épanouissement de ses dons.

11 - **L'enseignement de l'École Émile Cohl vise ouvertement la professionnalisation** de l'activité - l'art est aussi une question de métier. Il s'appuie sur la vérité de l'échange : mettre en situation l'étudiant de rendre à la société ce qu'elle lui a déjà donné/ce qu'il a déjà reçu.

12 - **Les professeurs de l'École Émile Cohl**, soumis à l'obligation de moyens, **s'engagent à respecter les valeurs qui inspirent les principes d'enseignement de l'École**. Solidarité intergénérationnelle, générosité dans la transmission de l'expérience et du savoir, esprit de corps, bienveillance intellectuelle (permettant la compréhension des situations), rigueur et sérieux dans le travail et les formes d'évaluation.

13 - L'École Émile Cohl étant une institution, elle est un organisme dont les intérêts et les conditions dépassent ceux de la somme des individus qui la composent. La vie de l'École surplombe de ses exigences la vie des étudiants et des professeurs. Elle impose une unité de lieu, une unité de temps et une unité d'objectifs.

14 - L'École Émile Cohl recrute **des professeurs qui ne sont pas seulement professeurs, mais des praticiens, des producteurs et des créateurs professionnels**. L'enseignement s'y nourrit essentiellement de l'expérience pratique de chacun, du savoir-faire et des savoirs issus de cette expérience pratique.

15 - La finalité majeure de l'École Émile Cohl est d'asservir les médias anciens et nouveaux, sans distinction, à une **éthique professionnelle et civique** fondée sur la recherche du sens et de l'altérité.

Nota : On renvoie les personnes intéressées par la lecture de cette charte à l'ouvrage théorique dont elle s'inspire, La Bonne école, Tomes I et II - Philippe Choulet & Philippe Rivière - Éditions Champ Vallon.

Environnement professionnel

Accompagnement vers l'emploi

Objectif : Emploi

Nos dernières enquêtes sur l'insertion dans nos spécialisations professionnelles des jeunes diplômés montrent que près de 8 jeunes sur 10 accèdent à l'emploi dans les six mois qui suivent leur sortie de l'école.

Un an après une formation professionnalisante, la quasi totalité des jeunes diplômés exercent un métier correspondant au domaine recherché.

- **En cinéma d'animation**, les jeunes diplômés démarrent sur des fonctions de storyboarder, d'animateur, de réalisateur auteur ou de directeur artistique, en France et à l'international.
- **En jeu vidéo**, il y a des placements dans des studios de toutes tailles. On les retrouve à tous les niveaux de responsabilité artistique et de conception.
- **Dans les métiers du livre**, l'obtention de contrats d'édition étant rarement régulière avant trois années d'expérience, la plupart tirent leurs premiers revenus de travaux de commande en communication visuelle.

Les entretiens de jurys d'examen montrent qu'une partie **d'entre eux reçoit des propositions d'emploi ou d'activité freelance avant la fin de leurs études.**

A noter : les Cohliens non immédiatement embauchés ne le sont pas nécessairement à cause de difficultés personnelles. Certains choisissent de marquer une pause après leur cursus.

Retrouvez les différents métiers du dessin sur notre site internet

Quelques exemples de métiers accessibles par nos formations :

Jeu vidéo, Cinéma d'animation, Création numérique

Réalisateur auteur, réalisateur concepteur, directeur artistique, chef animateur, animateur, storyboarder, chef de projet, character designer, illustrateur de décors, motion designer, level designer, level builder, concept artist, game artist, modeleur, mappeur/textureur, technicien FX, webdesigner, chef de projet multimédia, concepteur multimédia...

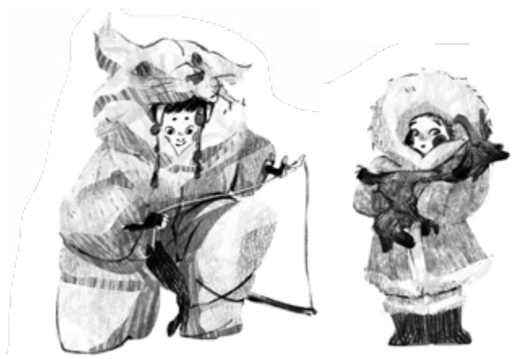
Edition et communication

Directeur artistique, directeur de création, illustrateur, coloriste, auteur/dessinateur de BD, dessinateur de presse, réalisateur fresquiste, artiste plasticien, décorateur/scénographe, graphiste/infographiste…

A noter : au-delà de ce secteur, de nombreux producteurs et studios de jeu vidéo et d'animation cherchent des profils maîtrisant l'illustration traditionnelle pour la préparation des décors et personnages, la mise en couleur, etc.

Médias interactifs et livre numérique

L'école intègre dans son cursus une pédagogie dédiée à ces nouveaux métiers de l'édition. Les étudiants sont donc préparés à la narration non linéaire pour support tablette, à la BD interactive, aux nouveaux métiers de l'édition numérique.



Céline CLEMENT > 4e année Cinéma d'animation

Journée de recrutement : Job dating

Dès 2000, l'École Émile Cohl a instauré un rendez-vous annuel avec les entreprises de l'édition, du cinéma d'animation, du jeu vidéo et du cross-média qui recrutent des professionnels de l'image à court ou moyen terme.

Les entreprises présentes à cet événement sont chaque année plus nombreuses.

Les Cohliens en fin d'études participent en fait à deux job datings : le premier, quelques mois avant leur stage de fin d'études ; le second, au moment de quitter l'école avec leur diplôme.

A Angoulême, **un afterwork** est aussi organisé pour rapprocher les étudiants et les entreprises de la région.

Quelques chiffres :

- 53 entreprises participantes (édition lyonnaise 2026)
- 1.200 rendez-vous
- Près de 20% de recrutements à court terme
- 80% de contacts générateurs d'activités professionnelles, salariées ou freelance



ENTREPRISES PARTICIPANTES AU JOB DATING 2026, À LYON :

Cinéma d'animation (production, création et effets visuels) **: Amopix, Bonsoir Entertainment, Brunch Studio, Caribara, Eddy TV, Ellipse Studio, Foliascope, Folimage, Fortiche Production, Fost, Gao Shan Pictures, Illumination, Komawe, OuiDO ! Productions, Parmi les Lucioles Films, Skjaldborn Studios, TNZPV, Watchnext Media, Wawa Company, Xilam Animation**

Jeu vidéo **: Artefacts Studio, Old Skull Games, Pixel Commando, Ubisoft Ivory Tower**

Création visuelle (communication audiovisuelle, motion design, réalité virtuelle, transmedia, mapping vidéo, e-learning, peinture murale) **: Allumee, Big Company, Brunch Studio, CitéCréation, Digital Born Producers, Dowino, Les Ateliers BK, Les Contes Modernes, Pixel Commando, Wizz**

Edition **: Albin Michel, Amaterra, Bayard Jeunesse, Dargaud-Lombard, Editions RJTP, Fleurus éditions, Fluide Glacial, Gautier-Languereau, Glénat, Humanoïdes Associés, Lirabelle, Little Urban, Mango éditions, Marabulles (Hachette), Milan, Musée des Beaux-Arts**

ENTREPRISES PARTICIPANTES A L'AFTERWORK 2026, À ANGOULÊME :

2 minutes, Atlantiz Park, Blue Spirit, Bobbypills, Ellipse, Hari Studio, La Chouette Co., La Station Animation, Malil'Art studio, Superprod animation, OuiDO! Productions, Toku, Xilam, Xishan

Environnement professionnel

Les stages et l'accompagnement vers l'emploi

Le stage, une étape essentielle de la formation

À l'École Émile Cohl, le stage constitue une véritable étape pédagogique et professionnelle.

Il permet aux étudiants de confronter leurs acquis aux réalités de leur futur métier, de découvrir le fonctionnement d'une entreprise ou d'un studio et de commencer à construire leur réseau professionnel.

La durée et le calendrier des stages sont adaptés à chaque formation.

Les missions sont réalisées dans des environnements professionnels directement liés aux formations : studios d'animation ou de jeu vidéo, maisons d'édition, agences, galeries, entreprises du luxe, sociétés de production ou structures culturelles. Les stages peuvent également être effectués à l'étranger.

Un service des stages et d'accompagnement vers l'emploi se consacre aux étudiants. Il assure un appui complet :

- **ateliers collectifs pour définir leur projet et cibler les structures adaptées ;**
- **suivi individuel des recherches et des candidatures ;**
- **diffusion régulière d'offres de stage ;**
- **mise en relation avec les entreprises et les anciens étudiants ;**
- **accompagnement administratif jusqu'à l'établissement de la convention ;**
- **suivi pendant toute la durée du stage ;**
- **préparation aux entretiens en français et en anglais ;**
- **accompagnement dans la rédaction du rapport de stage.**

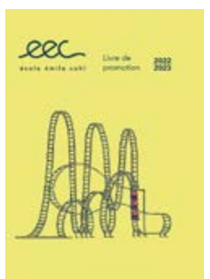
Un lien permanent avec le monde professionnel

L'École entretient des relations suivies avec de nombreux studios, entreprises et institutions en France comme à l'international.

Ce réseau est complété par la plateforme Alumni, qui rassemble plus de 3 460 membres et 660 comptes recruteurs.









Couvertures de nos derniers livres de promotion

Des stages obligatoires intégrés aux cursus

Alors que certaines écoles ont choisi de ne plus rendre le stage obligatoire, l'École Émile Cohl maintient cette exigence dans ses cursus. Cette immersion professionnelle nous paraît indispensable pour préparer efficacement l'entrée dans la vie active et favoriser l'insertion de nos diplômés.

- **Pour le diplôme visé de Dessinateur Praticien** : deux mois, en 3e année
- **Pour le diplôme visé de Dessinateur 3D** : six mois en 3e année
- **Pour la formation Storyboard & Layout** : deux mois, en 2e année
- **Pour les spécialisations bac+5** – cinéma d'animation, jeu vidéo et édition multimédia : six mois en 5e année

Grâce à leur préparation, à la qualité de leurs travaux et à l'accompagnement proposé par l'École, 100 % des étudiants concernés trouvent un stage.

Exemples de stages réalisés :

Animation 2D et storyboard layout pour Xilam (studio d'animation à Paris)

Réalisatrice graphique dans l'entreprise du luxe Hodling textile Hermès

Animation 3D pour Fortiche prod (studio d'animation à Paris)

Assistance galeriste pour la Slow Galerie (galerie d'illustrations)

Animation 2D pour Caribara Montréal (studio d'animation)

Assistant section BD chez Dupuis (éditeur de BD)

Participation aux recherches graphiques 2D et à la réalisation de concepts 2D pour Ubisoft Paris (éditeur de jeux vidéo)

Conception 2D/3D et réalisation 3D pour Artefacts studio (développeur de jeux vidéo)

Environment artist chez Arkane studios (développeur de jeux)

Modélisation, texturing chez Mac Guff (studio d'animation à Paris)

Ouverture internationale

Des étudiants du monde entier et des Alumni partout dans le monde

Depuis sa création, l'École Émile Cohl a toujours accueilli des étudiants venus de l'international. Aujourd'hui, ce sont près de **60 étudiantes et étudiants étrangers**, représentant **plus de 30 nationalités**, qui s'intègrent dans nos formations, de la prépa à la 5e année.

Pour faciliter leur intégration, une formation en **Français Langue Étrangère (FLE)** a été créée dès 2008. Elle permet aux non-francophones d'apprendre le français tout en suivant une formation exigeante en dessin académique. Depuis la rentrée 2024, tous les cours pratiques sont mutualisés avec ceux des étudiants français, favorisant ainsi une **immersion culturelle et pédagogique complète**.

L'école encourage fortement les **expériences à l'international**. Chaque année, environ **un quart des étudiants effectue son stage à l'étranger**, en 3e ou en 5e année. Un service interne dédié les accompagne dans leurs démarches et dans la recherche de structures adaptées à leur projet professionnel.

Depuis 1984, les **anciens diplômés de l'école** — français ou internationaux — construisent **une communauté professionnelle mondiale**. Qu'ils soient installés à Montréal, Tokyo, Londres, Bogota ou Séoul, ils diffusent les savoir-faire acquis à Lyon. Ils incarnent aujourd'hui le rayonnement international du « style Cohl ».

Dupuis 2009, l'École Émile Cohl est adérente **Campus France.**

Témoignages

La Japan touch de Juan Pablo Machado



Xishan Studio, créé par deux anciens



Réseau, partenariats et projets internationaux

L'école s'engage depuis plusieurs années dans des **partenariats stratégiques internationaux**, visant à favoriser la **mobilité étudiante**, les **projets collaboratifs** et les **échanges pédagogiques**. Parmi eux :

- **Partenariat avec The Animation School** (Le Cap, Afrique du Sud)
- **Echange d'étudiants avec l'Université Laval** (Québec, Canada)
- **Projet Paris-Lyon-Singapour** : convention avec l'Ambassade de France à Singapour, CITIA, Lassalle College of the Arts (Singapour) et l'Atelier de Sèvres (Paris)
- **Projet BAM** en partenariat avec l'universtié de San Francisco de Quito (Equateur)

Une équipe dédiée pilote ces initiatives en lien avec le développement international de l'école. Par ailleurs, l'École Émile Cohl figure dans les **classements de référence** tels que **Animation Career Review**, qui reconnaît la qualité de son enseignement à l'échelle mondiale.

Adhésion au programme Erasmus+

Depuis 2025, l'école adhère au programme **Erasmus+** qui permettra de favoriser les échanges internationaux d'obtenir des bourses d'études pour financer les échanges et les stages à l'international.

Pour la rentrée 2026 l'école Émile Cohl a signé une convention d'échange d'étudiants avec la Haute École Albert Jacquard en Belgique et l'Université Laval au Canada.

Cofinancé par l'Union européenne

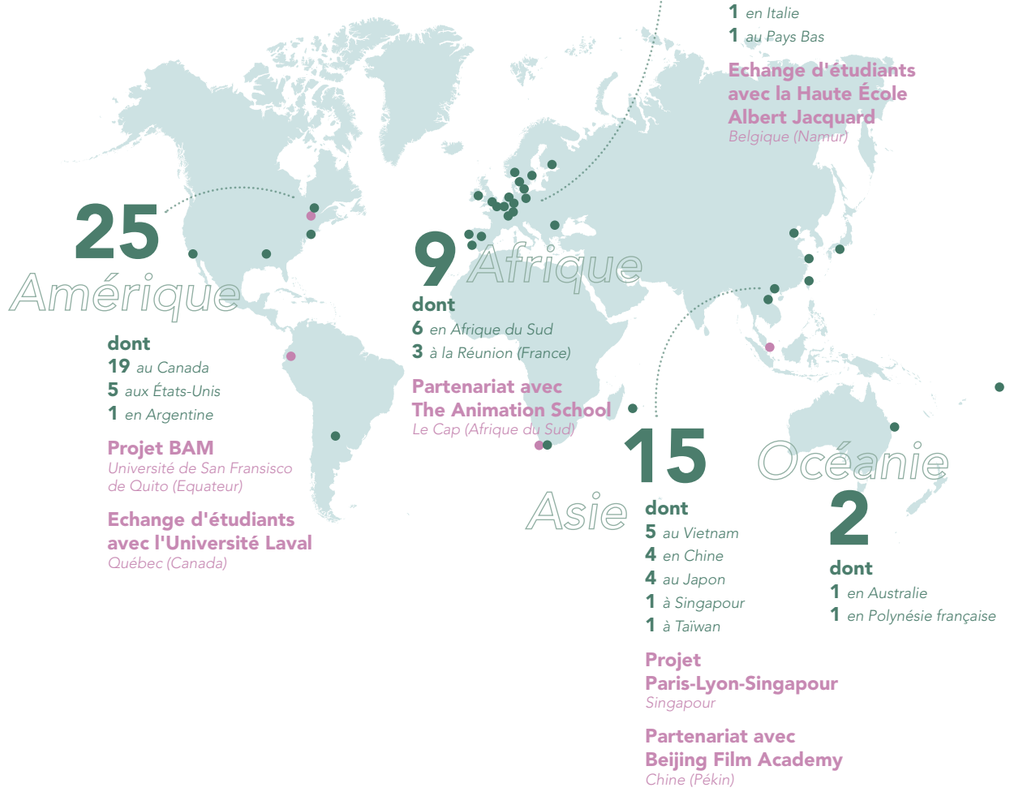
Erasmus+
Enrichit les vies, ouvre les esprits.

HAUTE ÉCOLE ALBERT JACQUARD

UNIVERSITÉ LAVAL

129 *stages dans le monde sur ces quatre dernières années (hors France métropolitaine)*

5 *partenariats universitaires internationaux*



- Projets internationaux
- Stages étudiants ces 4 dernières années

Exemples d'entreprises internationales où travaillent nos alumni : Disney studios (États-Unis), Weta FX (Nouvelle Zélande), Netflix (États-Unis), Skydance (États-Unis), Universal pictutres (États-Unis), Dreamworks (États-Unis), Apple (États-Unis), Marvel studios (États-Unis), Microsoft (États-Unis), Caribara (Canada), Blizzard Entertainment (États-Unis), Paramount (États-Unis), Mappa (Japon), Tencent (Chine), Moment factory (Canada), Dneg (Royaume-Uni)...

Les sélections

Dans les festivals d'animation et de jeu vidéo

Les Cohliens se distinguent chaque année dans de nombreux festivals où sont présentés leurs projets de fin d'études. Sur ces 20 dernières années, leurs travaux ont donné lieu à :

926 sélections officielles en festivals

55 prix et récompenses parmi lesquels :

- ***Prix jeune au festival d'Hagondange,*** Hagondange, France - 2026
- ***Prix des Espoirs de l'animation,*** MIFA / Festival d'Annecy - éditions 2023, 2019, 2018, 2016
- ***Meilleur film d'animation au festival SHORT,*** Offenburg, Allemagne - 2023
- ***Prix du public et Mention spéciale du jury, FNCME,*** Paris-Sorbonne - 2023
- ***Prix du meilleur film étudiant au BISFF - Festival du court-métrage de Bangalore,*** Inde - 2022
- ***1er Prix national du public au Festival Ciné court animé,*** Roanne - 2021
- ***Best Emerging Talent Film au Festival Stop Motion,*** Montréal - 2020
- ***Mention spéciale pour court-métrage étudiant au Festival national du film d'animation,*** AFCA - 2020
- ***Prix des meilleurs graphismes pour un jeu vidéo d'étudiants*** - Ping Awards 2018, Paris
- ***Prix du jury du festival Court mais bon,*** le Puy-en-Velay - 2016
- ***Mention pour la Direction Artistique*** au SPARK Animation Festival, Vancouver - 2015
- ***Prix Arte Creative*** au Festival national d'animation de Bruz - 2015
- ***Golden Statue for the best student animation*** au 9th Tehran International Animation Festival - 2015
- ***Gyeonggi Content Agency Director's Prize*** au PISAF (Corée) - 2013
- ***Prix de la Bobine*** et ***Prix de l'Axel*** au festival Chalon Tout Court – 2012, 2013
- ***Best Work of the animation Artist*** au Beginning Film Festival, St.Petersburg - 2012
- ***Grand Prize*** au PISAF, Bucheon - 2012

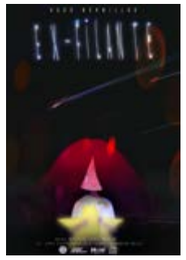
63 400

En 2025-2026, c'est le nombre de vues des travaux de Cohliens sur la plateforme Youtube.

BEST OF DES COURTS-MÉTRAGES D'ANIMATION

Free Food Race, de Swan Brocher - 2026
Tard, de Agathe Politis - 2026
Cazafortuna, de Valentine Castillo - 2025
Terre à Terre, de Benjamin Delabays - 2025
Votre attention s'il vous plait, de Colette Natrella - 2024
Oscar, de Sixtine Bonnot - 2023
La Nuit Blanche, d'Audrey Delepoulle - 2023
Ex-Filante, de Hugo Mermillod - 2022
La Belle Survie !, de Louis Besse - 2021
Lucanopolis, de Paul Emmanuel Separi - 2020
L'Héritage oublié, d'Antoine Vincent - 2020
Symphonie en Bêêêêê (Majeur), d'Hadrien Vezinet - 2019
Une de perdue, de Marie Clerc - 2019
Rapunzel, de Juan Pablo Machado - 2018
Zoo, de Nina Heckel - 2018
Elby, de Gautier Alfirevic - 2017
Un Air de murmures, de Cheyenne Canaud Wallays - 2017
Je Mangerais bien un enfant, d'Anne-Marie Balaÿ - 2016
Les machines à laver, d'Oscar Aubry - 2016
Pêche en l'air, de Mickaël Dupre - 2016
Toine, de Céline Brengou - 2016
Vintovka, de Quentin Reubrecht - 2015
El Ciento Uno, de Johanna Huck - 2015
Chess, d'Etienne Vautrin - 2014
Golden boy, de Ludovic Versace - 2013
Chili con carne, de Philippe Rolland - 2013
Carn, de Jeff Le Bars - 2012
Operatatatata, d'Antoine Rota - 2009
Trevor, de Matthieu Saghezchi - 2010
Le Coeur est un métronome, de Jean-Charles Mbotti-Malolo - 2007

Retrouvez tous les films sur nos chaînes Vimeo et Youtube :
vimeo.com/cohl
youtube.com/@ecoleemilecohl7063















Vie de l'étudiant

Etudier au cœur d'un campus professionnel

A Lyon, l'École Émile Cohl s'est associée aux centres de formation AFPIA Sud-Est, Croix-Rouge compétence, Fédération Compagnonnique des métiers du bâtiment et SEPR pour faire de l'ancienne friche industrielle RVI (Lyon 3e) le **Campus PROfessionnel Lyon / Auvergne-Rhône-Alpes**.

Il regroupe plus de 7.800 apprenants qui viennent se former dans des spécialités diverses. Citons les métiers de la santé et du secteur social, du bâtiment, de l'habillement, de l'alimentation, de l'automobile, l'aménagement de l'habitat, de la décoration, du commerce, des arts graphiques et numériques...

Le campus offre un véritable espace de vie avec toutes les commodités :

- La bibliothèque municipale Lacassagne - Marguerite Yourcenar
- Des logements étudiants
- Un gymnase
- Un self-service
- Un jardin public arboré, le parc Zénith

Il bénéficie de la proximité du métro, des tramways, de 2 stations vélo'v et de plusieurs lignes de bus, ce qui en fait un espace dynamique pour les étudiants qu'il accueille, ouvert sur la ville.

A Angoulême, l'école est associée au réseau des écoles de l'image de Magelis qui rassemble des studios d'animation et d'autres écoles de l'image. Elle est installée dans un campus avec un parc arboré et à coté d'autres écoles comme MediaSchool ou l'école 42.

S'ouvrir l'esprit

Au sein de l'école, l'année est rythmée par une série d'événements destinés à stimuler la curiosité des Cohliens :

- **Participation aux festivals** : Fête du livre jeunesse de Villeurbanne, Fête du livre de Bron, Festival du film court de Villeurbanne, Lyon BD Festival, Festival international de la bande dessinée d'Angoulême...
- **Conférences métiers** : chaque mois, des professionnels chevronnés viennent parler de leur expérience à l'occasion de conférences interactives. Ils sont éditeurs de livres jeunesse ou de BD, directeurs artistiques de jeux vidéo, producteurs de dessins animés, développeurs de start up, vidéo mappeurs, managers de projets en financement participatif...
- **Journées d'étude et colloques**. Le centre de recherche de l'école (le CRHI) organise chaque année une journée d'étude sur un artiste (André Franquin, Emile Cohl…) et, tous les deux ans, un colloque sur deux jours d'affilée (sur la femme fatale dans les arts, sur les jeux vidéo…). L'organisateur de ces temps forts, Cyril Devès, docteur en histoire de l'art, enseigne à l'école.
- **Accès à la culture** : tarifs réduits accordés par l'Institut Lumière, les cinémas Le Zola et Comœdia, gratuité de l'entrée au musée des Beaux-Arts de Lyon, visite de la Cité de la BD à Angoulême.

Bien-être à l'école

Handicap à l'école : accessibilité et aménagements pédagogiques

Frédérique Blanc, responsable pédagogique, est aussi référente handicap. En collaboration avec les étudiants, leurs familles et le personnel médical, elle peut mettre en place des plans d'accompagnement personnalisé (PAP) devant permettre d'accomplir les études dans les meilleures conditions. En cas de nécessité, les épreuves sont aménagées.

referenthandicap@cohl.fr ***Tél. 04 27 18 18 20***

Gestion du stress

L'école invite régulièrement des professionnels de santé à animer des conférences sur des thèmes de prévention.

Elle a également passé une convention avec une psychiatre et un psychologue indépendants pour accompagner les étudiants face au stress, à la gestion des émotions et aux problématiques d'estime de soi. Café psy et conférences santé sont organisés à l'école ou à distance.







École Émile Cohl - Lyon







École Émile Cohl - Angoulême

L'association étudiante

Elle est à la fois créatrice d'événements, gestionnaire du magasin de matériel de dessin, éditrice d'un fanzine et pourvoyeuse de jobs étudiants : l'Association est incontournable dans la vie de l'école.

Dès les premiers jours de la rentrée, elle organise une **soirée de parrainage** pour mettre en relation les étudiants de Prépa et de 1ère année avec ceux des années supérieures. Par tirage au sort, chaque nouveau Cohlien se voit alors désigner **un parrain ou une marraine pour faciliter son intégration** et l'accompagner tout au long de l'année scolaire.

Ses missions

L'Association gère la centrale d'achat : magasin de fournitures de beaux-arts abrité dans l'école, « La Centrale » propose tout au long de l'année le matériel nécessaire à vos études à des tarifs préférentiels. Les articles sont sélectionnés par les professeurs afin d'obtenir la meilleure qualité, au meilleur prix.

Elle diffuse les jobs artistiques : l'Association réceptionne les offres adressées à l'école par les entreprises, les associations ou les particuliers. Elle les propose aux étudiants et elle administre leurs contrats.

Elle organise aussi des événements à thème pour Halloween, Noël, Saint-Valentin, Carnaval et Pâques. Elle anime la soirée d'intégration et celle de fin d'année.

Elle édite le Cohl'Art, fanzine vendu et dédicacé lors d'événements auxquels participent les étudiants.

Elle rassemble plusieurs clubs initiés pour et par les étudiants, dont les activités ont lieu à la pause méridienne ou bien après les cours, en semaine : voir ci-après.

Les clubs

Club ciné : il est proposé comme un moment de détente sur grand écran, devant des films et dessins animés choisis par les étudiants. Trois séances par semaine.

Club théâtre : rien de tel que de monter sur scène et de donner la réplique pour vivre un moment d'énergie communicative. Une séance par semaine.

Club running : un groupe de Cohliens s'évade après les cours deux fois par semaine, pour une séance intensive, le lundi, et une sortie au rythme doux le mercredi. Les joggers de tous niveaux d'études et de pratique de l'athlétisme sont les bienvenus.

Club fanzine : les étudiants s'occupent de la collecte et la sélection des dessins, de la mise en page, l'édition et des relations avec l'imprimeur. Une publication par an.

Club jeu vidéo : pour partager ses meilleures expériences de jeu. Deux fois par semaine, les étudiants se font découvrir leurs jeux indépendants préférés et leurs licences favorites.

Modèle vivant : il s'agit d'un atelier libre pour expérimenter des techniques de dessin, se perfectionner ou tout simplement se délasser sur fond musical. Une séance par semaine.

Club de jeux de rôle : les étudiants « rôlistes » s'y retrouvent pour créer leurs jeux et les tester ensemble. Une séance par semaine.

Découvrir l'association

cohl.asso.fr

Découvrir la centrale

centrale.cohl.asso.fr

À NOTER :

L'adhésion à l'Association est obligatoire pour bénéficier de ses services.

Le bénéfice éventuel tiré de ses recettes est reversé à la Fondation Graphein pour attribuer des bourses au mérite et sur critères sociaux (voir pages suivantes).

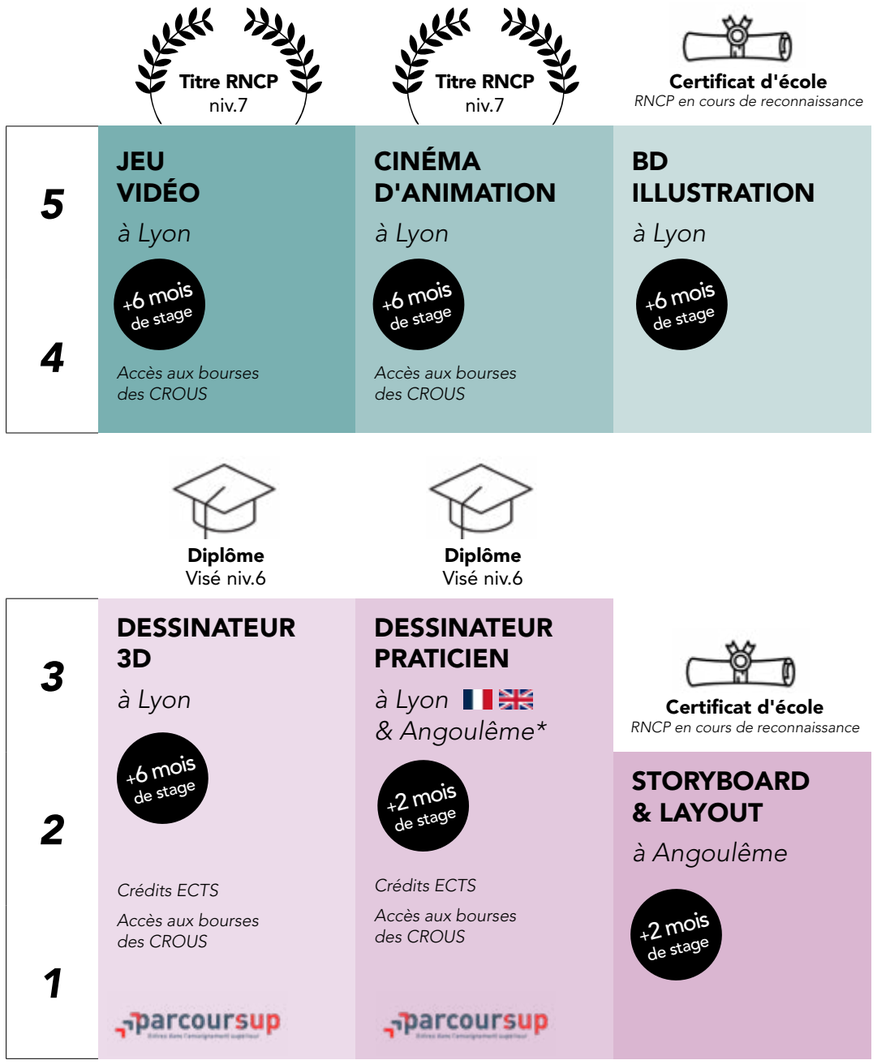








Le schéma des formations



** La formation Dessinateur Praticien à Angoulême, ouverte en 2025, délivre un certificat d'école. En cours de reconnaissance, elle ne donne pas, à ce jour, accès au Diplôme Visé niv.6, ni aux crédits ECTS, ni aux bourses des CROUS. Elle est accessible hors Parcoursup.*

Diplômes visés, titres RNCP & certificats d'école

L'État peut reconnaître une formation de l'enseignement supérieur privé par deux moyens:

L'enregistrement de la formation par France Compétences (ministère du Travail) au **Registre national des certifications professionnelles (RNCP)**.

Le visa délivré par le ministère de l'Enseignement supérieur et de la récherche. Les formations visées peuvent porter le nom de "diplôme". Elles sont accessibles via Parcoursup et donnent accès aux crédits ECTS.

Les formations ayant une de ces reconnaissances ouvrent droit aux bourses des CROUS.

Nous attirons votre attention sur le terme de « diplôme » : il est exclusivement réservé aux formations d'État et aux formations de l'enseignement supérieur privé visées par le ministère de l'Éducation nationale ou le ministère de l'Enseignement supérieur et de la recherche. Toute autre utilisation de ce terme est abusive.

L'École Émile Cohl prépare des diplômes Visés niv.6 (équivalent bac+3) et des Titres RNCP niv.7 (équivalent bac+5)

Diplôme visé **DESSINATEUR PRATICIEN** de niveau 6 (équivalent Bac+3) arrêté du 17-02-2025 - NOR : MENS2505115A

Diplôme visé **DESSINATEUR 3D** de niveau 6 (équivalent Bac+3) arrêté du 12-01-2023 - NOR : ESRS2301343A

Titre RNCP n°37770 **CONCEPTEUR ARTISTIQUE - RÉALISATEUR EN CINÉMA D'ANIMATION** de niveau 7 (équivalent Bac+5) enregistré par décision publiée le 19/07/2023 - code NSF 320v

Titre RNCP n°38793 **CONCEPTEUR ARTISTIQUE - RÉALISATEUR DE JEU VIDÉO** de niveau 7 (équivalent Bac+5) enregistré par décision publiée le 27/03/2024 - code NSF 320v

L'École Émile Cohl délivre aussi 3 certificats d'école

Les certificats d'école constituent une reconnaissance officielle de l'acquisition des compétences par l'École Émile Cohl, permettant à l'étudiant de se lancer dans la vie professionnelle dans le métier ciblé par la formation.

Prépas Dessin

Enseignement de mise à niveau à Lyon et Angoulême

La prépa dessin de l'École Émile Cohl s'adresse à celles et ceux qui souhaitent intégrer une école supérieure d'art, d'animation, de design ou de jeu vidéo. Elle propose une année de formation intensive, axée sur la pratique rigoureuse du dessin et la constitution d'un dossier artistique solide pour se préparer à intégrer les meilleures écoles d'art.

Le programme repose sur les fondamentaux : dessin d'observation, modèle vivant, anatomie, perspective, composition, narration visuelle. Les étudiants développent une **méthode de travail exigeante**, au contact quotidien du dessin.

Tout au long de l'année, ils explorent également différents médiums – dessin académique, volume, image numérique, storyboard – pour élargir leur champ de compétences et **affiner leur orientation artistique**.

Les enseignements en ateliers sont prédominants et sont complétés par des cours théoriques et des séquences d'immersion dans les lieux de culture de chaque ville.

L'encadrement est assuré **exclusivement par des professionnels en activité** issus des domaines de l'illustration, de l'animation ou du jeu vidéo, qui apportent une lecture concrète et actuelle des attentes des écoles et des métiers.

Programme pédagogique de ~800 heures de cours sur l'année.

Book / Portfolio, Croquis de personnages, Croquis de décors, Dessin d'objet, Dessin de plâtre, Étude documentaire, Français langue étrangère (uniquement pour les
étudiants internationaux), Modèle vivant, Sculpture, Illustration, Bande dessinée, Cinéma d'animation, 3D

Pour qui ? :

- Lycéens ou bacheliers souhaitant postuler en école d'art
- Étudiants en réorientation
- Jeunes artistes motivés voulant structurer leur pratique

Objectifs : Acquérir les bases académiques en dessin, conforter ses choix d'orientation, développer sa culture artistique, son sens de l'observation et sa curiosité, **constituer un dossier artistique solide** pour préparer l'admission aux meilleures écoles d'art, notamment à l'École Émile Cohl en Storyboard & Layout, Dessinateur Praticien, ou Dessinateur 3D.

Les + de la formation :

Une équipe de professeurs-artistes expérimentés, une pratique soutenue pour se préparer aux études d'art, des workshops d'initiation, une ouverture aux institutions culturelles.

Admission : hors Parcoursup

Attestation : de fin de formation

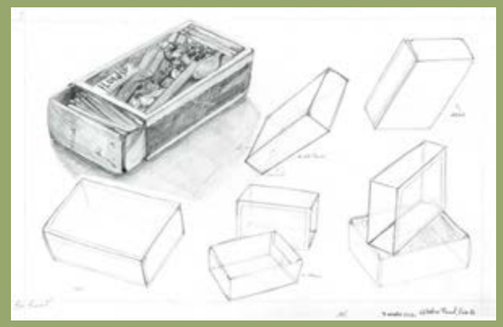
Taux de réussite : 98 % des étudiants accèdent aux formations diplômantes de l'école.

Ateliers dossier Parcoursup

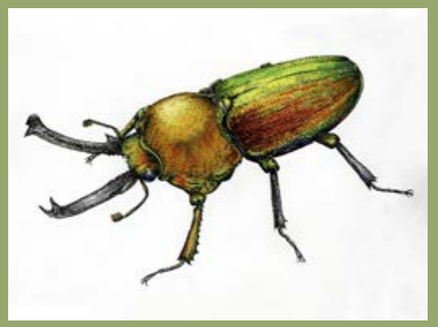
Chacune de nos Prépas Dessin accompagne les étudiants dans la réalisation de leur dossier Parcoursup

CONTACTS

Camille CHAUVIDAN
Scolarité Prépa Dessin Lyon
cchauvidan@cohl.fr +33 (0)4 27 18 18 24
Camille LANDAIS
Scolarité Prépa Dessin Angoulême
clandais@cohl.fr +33 (05) 54 72 00 01



Célestine TERUEL > Dessin d'objet



Jade KHEBAB > Étude documentaire



Cyann AULONG - DOUNIAS > Dessin d'objet



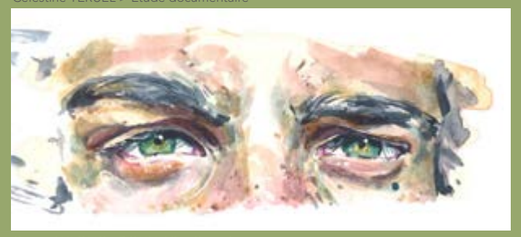
Dao MILLET > Dessin d'objet



Célestine TERUEL > Étude documentaire



Pauline FAUROT > Croquis



Cyann AULONG - DOUNIAS > Croquis



Capucine BARRAL > Étude documentaire

Prépas Dessin

Enseignement de mise à niveau à Lyon et Angoulême

Pour acquérir les bases de dessin :

Lyon

~800 heures de cours

Programme pédagogique

28 heures par semaine

Matières enseignées :

- Book / Portfolio
- Croquis de personnages
- Croquis de décors
- Dessin d'objet
- Dessin de plâtre
- Étude documentaire
- Français langue étrangère (uniquement pour les étudiants internationaux)
- Modèle vivant
- Sculpture
- Illustration
- Bande dessinée
- Cinéma d'animation
- 3D

Angoulême

~740 heures de cours

Programme pédagogique

26 heures par semaine

Matières enseignées :

- Bande dessinée
- Croquis de personnages
- Croquis de décors
- Dessin d'objet
- Dessin de plâtre
- Dessin de personnages
- Étude documentaire
- Modèle vivant
- Cinéma d'animation
- Book / portfolio
- Storyboard
- 3D



Sarah DECOCQ > Étude documentaire

Ateliers dossier Parcoursup

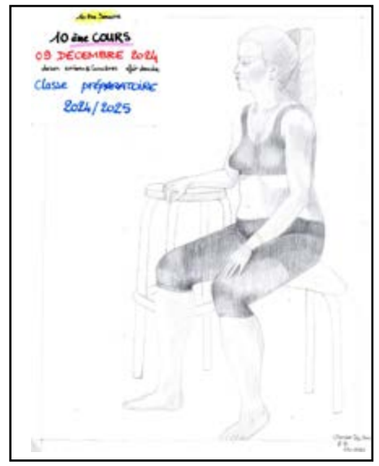
Chacune de nos Prépas Dessin accompagne les étudiants dans la réalisation de leur dossier Parcoursup





Gwenaëlle BADETZ > modèle vivant, progression de l'étudiant entre le 1er et le 9e cours avec le professeur Jean Grosson





Clarisse DEL PINO > modèle vivant, progression de l'étudiant entre le 1er et le 9e cours avec le professeur Jean Grosson





Raphaëlle POGGI > modèle vivant, progression de l'étudiant entre le 8er et le 12e cours avec le professeur Jean Grosson

Storyboard & Layout

Certificat d'école - formation en 2 ans, à Angoulême

En 2021, l'école crée à Angoulême une formation professionnalisante en storyboard et layout (l'étape consistant à interpréter les plans du storyboard en une mise en scène 3D et/ou 2D) pour répondre aux besoins de compétences régulièrement exprimés par les studios d'animation.

S'ils n'en recrutent pas massivement, les studios sont pourtant confrontés à des situations de pénurie sur ces métiers d'interface artistique entre les concepteurs du film (réalisateur, directeur artistique, scénariste) et les équipes d'animateurs. Pour de nombreux projets de films ou de séries, la maîtrise du storyboard et du layout détermine la qualité du rendu et le temps de production des œuvres.

Au cours des deux années du cursus, l'étudiant va acquérir les compétences suivantes :

- Pratiquer le dessin d'observation
- Comprendre et traduire la narration en images
- Analyser un scénario et découper une séquence sur un script
- Enrichir sa culture cinématographique et acquérir son langage pour une mise en application dans le storyboard
- Mettre en scène une histoire en se basant sur des références cinématographiques
- Réaliser des storyboards (Storyboard Pro) adaptés aux contraintes de la production
- Adapter et décliner les storyboards en fonction des projets (cartoon, courts et longs, etc.)
- Construire des layouts (Photoshop)
- S'initier à l'animation spatiale traditionnelle et cut-out (Harmony)

A l'issue de la formation, l'étudiant présente un projet de groupe tutoré par des professionnels et soutient son travail devant un jury de professionnels.

Admission : hors Parcoursup

Certification : certificat d'école

Les + de la formation : apprendre un métier artistique, en deux ans, dans une ville parmi les plus dynamiques en France dans les métiers de l'image et du cinéma d'animation

Programme pédagogique de ~950 heures par année.

Taux de réussite : 100 % de diplômés sur l'année 2024-2025.

Pour plus de détails sur cette formation, scannez le QR code

CONTACTS

Alexandre MAUBARET
Responsable d'établissement
+33 (0)4 72 12 01 01



Luciana GONDIN GUILLERMO > 1e année Storyboard >> Cours de layout décors et mise en scène

Storyboard & Layout

Certificat d'école - formation en 2 ans, à Angoulême

1ère année

~976 heures de cours

La pédagogie de cette année d'études est basée sur l'éducation et la construction du regard, appliquées à l'image et la mise en scène.

Les cours de dessin d'observation viennent renforcer et compléter les compétences des étudiants au travers d'exercices de reproduction du réel (modèle vivant, posing, dessin d'objet, décors).

En complément, les matières au service de la mise en scène sont dispensées dès le début (bande dessinée, storyboard, layout).

Un nombre significatif d'heures (environ 4 heures par semaine) est dédié à la culture cinématographique, afin d'enrichir le langage et les connaissances du cinéma en prise de vues réelles et d'animation.

L'étudiant devra également justifier d'une fréquentation régulière en salle de cinéma.

A la fin de cette première année, le niveau de dessin a été conforté (représentation, proportions, cadrage, couleur, etc.), les bases de la réalisation de storyboards et layouts sont acquises et les connaissances des principaux outils sont validées.

Programme pédagogique

34 heures par semaine

Enseignement théorique :

- Analyse filmique
- Histoire des arts et médias
- Anglais

Enseignements en atelier (traditionnel ou numérique) :

- Storyboard 2D et 3D
- Layout 2D et 3D
- Modèle vivant
- Chara design/Posing
- Dessin de décor et d'objet
- Perspective
- Bande dessinée
- Animation
- Sculpture numérique

2e année

~864 heures de cours et 420 heures de stage

En deuxième année les compétences en dessin sont renforcées, et les étudiants approfondissent leur apprentissage des techniques du storyboard (plus de 400 heures de cours), du décors et du posing.

En complément du cours de storyboard avancé, les différents genres de storyboard sont enseignés par des professionnels reconnus sous forme d'atelier de plusieurs jours : 2D, 3D, long métrage, cartoon, jeu vidéo, publicité. Le layout est renforcé par des ateliers spécifiques et un cours de layout avancé. Les étudiants sont soumis à des contraintes de production afin d'être au plus près des conditions réelles de travail pour faciliter leur intégration en studio lors de la première prise de poste.

Au deuxième semestre, un stage obligatoire de 8 à 12 semaines est effectué en studio, en tant que storyboarder stagiaire, ou layout artist stagiaire.

En fin d'année, l'examen de passage du diplôme - appelé « loge » - se déroule sur 4 jours et consiste à réaliser un storyboard ou un layout dans un cadre imposé. La loge et le rapport de stage font l'objet d'une soutenance devant un jury de professionnels et de professeurs de l'école.

Programme pédagogique

34 heures par semaine

Enseignement théorique :

- Analyse filmique

Enseignements en atelier (traditionnel ou numérique) :

- Storyboard 2D et 3D
- Layout 2D et 3D
- Storyboard de genre (pub, long métrage, cartoon, etc.)
- Semaines d'immersion professionnelle
- Layout couleur
- Posing
- Croquis
- Compositing

Pour plus de détails sur cette formation, scannez le QR code



Edgard MERLAND > 5e année cinéma d'animation >> *Sommeil de plomb*

Dessinateur Praticien

*Diplôme visé de niveau 6 - formation en 3 ans, à Lyon et Angoulême**

Formation éligible aux bourses de l'enseignement supérieur

Objectif de cette formation : acquérir la culture du dessin et les compétences clés pour exercer plusieurs activités dans les métiers du dessin narratif pour l'édition, le cinéma d'animation et le jeu vidéo.

La culture du dessin enseignée à l'École Émile Cohl est fondée sur des connaissances appliquées et sur un solide socle d'enseignement pratique. L'étudiant apprend à construire des dessins justes (proportions, anatomie, perspective, valeurs) à partir de l'observation du réel. Au fil de longues séances en atelier, il découvre comment transposer fidèlement en 2D – d'abord sur le papier, puis en infographie – des moulages en plâtre, des modèles vivants et des objets de tout type, en 3D (outillage, vaisselle, jouets, poissons, végétaux) qu'il a eu sous le regard.

La progression pédagogique l'amène à réaliser des compositions de plus en plus soignées, répondant à des contraintes de production : objets simples au trait, puis en couleur à la main, puis à l'ordinateur ; mise en scène de personnages et de décors sous différents formats ; réalisation d'images fixes et animées.

L'enseignement proposé consiste à acquérir un geste sûr et à mettre son dessin au service d'une narration. Dans tous les cours de dessin de personnages, d'illustration, de bande dessinée et de dessin animé, les exercices correspondent à chaque fois à un cahier des charges déterminé. L'étudiant doit se positionner vis-à-vis de la commande graphique que lui font ses professeurs, eux-mêmes artistes.

À la fin de sa formation, l'étudiant accomplit un stage de deux mois en entreprise, suivi d'un workshop d'approfondissement technique dans une spécialisation de son choix.

Cependant le diplôme visé de Dessinateur Praticien ne valide pas les compétences destinées à concevoir, de bout en bout, des projets numériques ou éditoriaux complexes dans les domaines du jeu vidéo, du cinéma d'animation, de la bande dessinée ou de l'illustration. C'est l'objectif des spécialisations bac+5 pour lesquelles l'étudiant bénéficie d'une formation technique avancée et d'un accompagnement artistique plus poussé, sur des projets de groupe et sur sa propre démarche d'auteur.

Certification : diplôme visé de niveau 6, nécessitant une inscription à la formation via Parcoursup

ECTS : cette formation délivre 180 crédits ECTS sur trois ans.

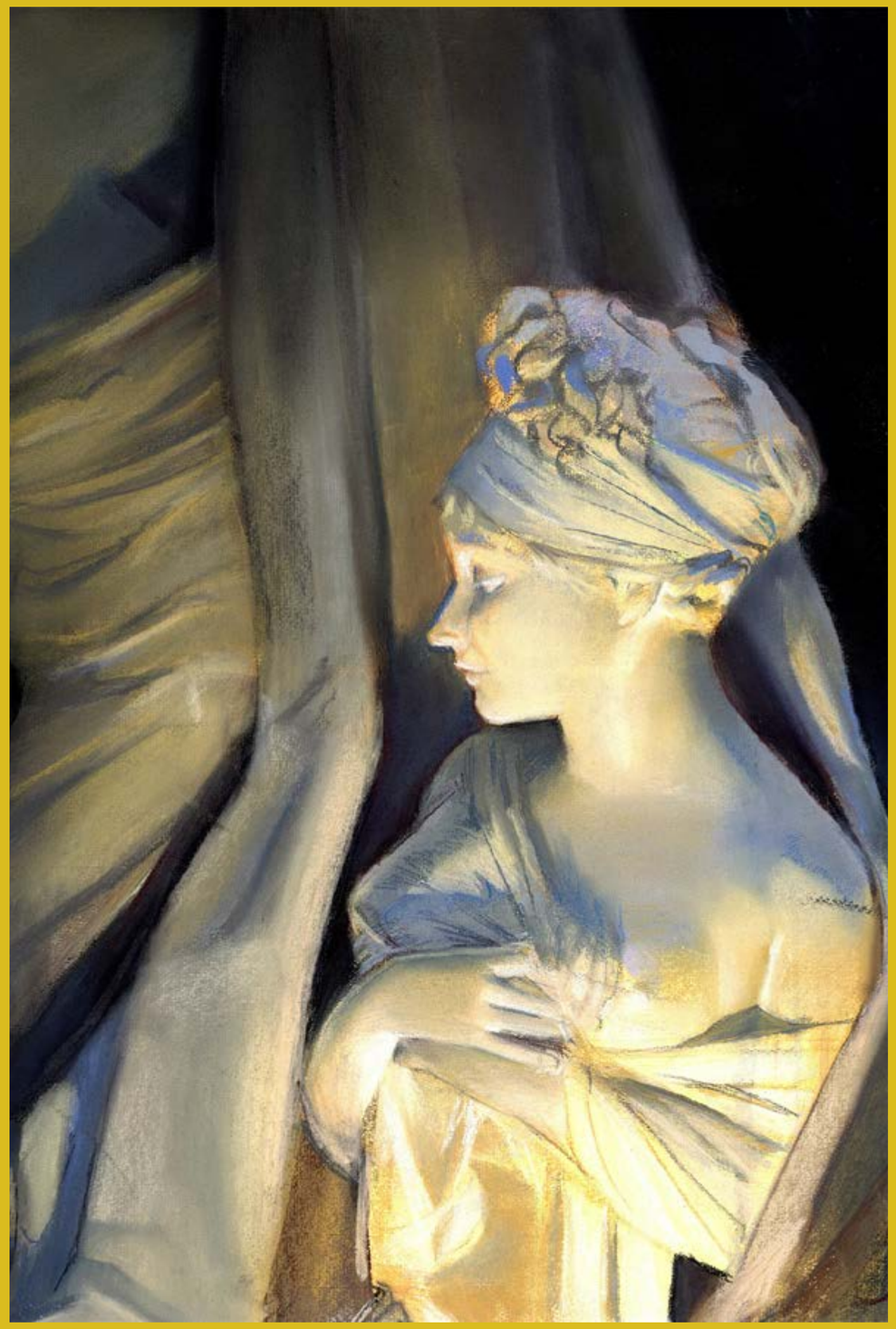
Programme pédagogique de ~1100 heures par année.

Taux de réussite : 95 % de diplômés sur l'année 2025-2026.

Formation habilitée aux bourses d'enseignement supérieur.
Pour connaître les blocs de compétences et les possibilités de validation : ***www.francecompetences.fr/recherche/rncp/40341***

À la rentrée de septembre 2027, l'École Émile Cohl lance le Bachelor in Drawing and Visual Storytelling, une version 100 % anglophone de sa formation historique Dessinateur Praticien. Pensé pour attirer les talents du monde entier à Lyon, ce cursus en trois ans transmet les mêmes fondamentaux d'excellence — maîtrise du dessin, construction du regard et art de la narration visuelle — intégralement enseignés en anglais. Accessible sur Parcoursup et sanctionné par un diplôme visé de niveau 6 reconnu par l'État, il ouvre les portes de tous les métiers de l'image, en France comme à l'international.

** La formation Dessinateur Praticien à Angoulême, ouverte en 2025, délivre un certificat d'école. En cours de reconnaissance, elle ne donne pas, à ce jour, accès au Diplôme Visé niv.6, ni aux crédits ECTS, ni aux bourses des CROUS. Elle est accessible hors Parcoursup.*



Luna LATASTE > 2e année Dessinateur Praticien >> Dessin de plâtre

Dessinateur Praticien

*Diplôme visé de niveau 6 - formation en 3 ans, à Lyon et Angoulême**

1ère année

~1 020 heures de cours

La première année pose les bases : apprendre à observer un volume pour le traduire avec justesse en deux dimensions. C'est l'essentiel du dessin : **comprendre, analyser, retranscrire**.

Objectif de fin d'année : **savoir « dessiner juste »**, qu'il s'agisse d'objets inanimés ou du vivant.

Les compétences s'acquièrent pas à pas, dans une progression structurée qui initie aussi à la narration par l'image. Le rythme est clair : un cycle de quatre semaines, répété toute l'année.

Chaque journée est dédiée à une matière (deux maximum). En fin de séance : un exercice noté, qui valide immédiatement les acquis.

Programme pédagogique
34 heures par semaine

Enseignement théorique :

- Culture cinématographique
- Histoire de l'art
- Anglais

Enseignement en atelier :

- Modèle vivant
- Dessin d'objet
- Dessin de plâtre
- Étude documentaire
- Perspective
- Sculpture, modelage
- Anatomie artistique
- Dessin de personnage
- Dessin animé
- Bande dessinée
- Graphisme
- Soutien scolaire



Ilinca POUZET > Étude documentaire



Emma GONZALES-GUILLET > Dessin de plâtre



Roxane LEMAIRE ANDRANI > Dessin d'objet



Lola QUET > Étude documentaire



Nathan REVILLET > Dessin de plâtre



Lucie CREPIER > Dessin d'objet

2e année

~1 134 heures de cours

La deuxième année s'appuie sur les acquis de la première et les renforce. Mise en scène, cadrage, composition, sens de l'image : les enjeux s'élargissent. Le rythme pédagogique reste celui de la première année : un cycle structuré, des journées dédiées à une matière (deux maximum), et un exercice noté en fin de séance. Mais les travaux sont plus ambitieux et demandent un investissement personnel accru. **Organisation et planification deviennent alors des compétences clés**.

En fin d'année, des travaux collectifs prolongent l'apprentissage individuel. Ces projets de groupe permettent de confronter les points de vue, de **renforcer la maîtrise technique et de développer une véritable culture du travail collectif**.

Programme pédagogique
38 heures par semaine

Enseignement théorique :

- Histoire de l'art classique
- Histoire de l'art moderne
- Anglais

Enseignement en atelier :

- Modèle vivant
- Dessin d'objet / illustration
- Dessin de plâtre
- Étude documentaire
- Sculpture, modelage
- Anatomie artistique
- Perspective
- Bande dessinée
- Dessin animé
- Dessin numérique
- Croquis
- Graphisme

Dessinateur Praticien

*Diplôme visé de niveau 6 - formation en 3 ans, à Lyon et Angoulême**

3e année

~956 heures de cours et 280 heures de stage

La troisième année s'organise en trois grandes périodes :

Premier semestre (septembre – décembre) : approfondissement des techniques numériques et des logiciels. Chaque production doit répondre à un **cahier des charges précis** : des images justes, claires et porteuses de sens. Les cours de dessin explorent des écritures graphiques plus personnelles et des contraintes de mise en scène de plus en plus complexes.

Stage de 8 semaines (janvier – février) : **immersion professionnelle.** Les étudiants confrontent leur pratique aux conditions réelles et expérimentent le dessin comme outil de communication dans un contexte concret.

Fin d'année (mars – juin) : ateliers (workshops), dont certains sont à choisir, ouvrant vers les spécialisations du second cycle : **Édition Multimédia, Cinéma d'Animation et Jeu Vidéo**.

Enfin, une **épreuve finale de deux jours** conclut l'année : une restitution exigeante qui démontre la capacité à créer, à composer et à répondre avec précision à un cahier des charges complet.

Programme pédagogique :
38 heures par semaine

Enseignement théorique :

- Histoire de l'art
- Anglais
- Culture des médias

Enseignement en atelier :

- Bande dessinée / scénario
- Illustration narrative
- Illustration jeunesse
- Croquis / peinture
- Sculpture, modelage
- Caricature / dessin de presse
- Dessin animé
- Infographie 2D
- Concept art
- Graphisme
- Médias interactifs
- Initiation à la 3D
- Workshops d'approfondissement en illustration jeunesse, illustration narrative et matte painting
- Renforcement technique en édition multimédia, cinéma d'animation et jeu vidéo

Pour obtenir la certification du diplôme, 3 accès sont possibles :

- Après 3 ans d'études en formation initiale

- Après un parcours de formation continue

- Après une démarche de validation des acquis d'expérience

CONTACTS

Caroline GARET
Chargée des admissions
cgaret@cohl.fr +33 (0)4 72 12 12 56



Jules ARNAULD > 3e année >> Loge

Progression artistique

Évolution du niveau de dessin en 3 ans



Croquis, peinture
3e année



Modèle vivant
2e année



Modèle vivant
1ère année

de bas en haut : Alessandro CERVINI, Laudine CATHAUX, Justin LE BOURHIS



Sculpture
3e année



Sculpture
2e année

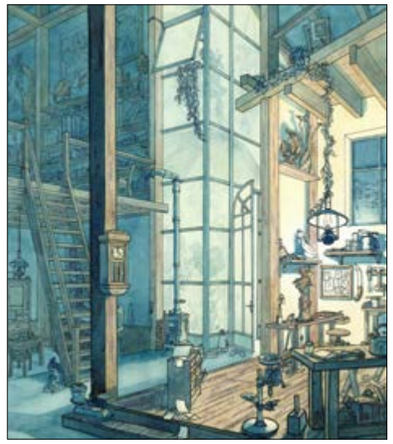


Sculpture
1ère année

de bas en haut : Valentin DUBESSY, projet de groupe, Amir GAUTHIER



Matte painting
3e année



Dessin d'objet
2e année



Dessin d'objet
1ère année

de bas en haut : Inès BAKKOUCH, Johanna SALLEYRON, Samuel BOUVANT



Concept art
3e année



Dessin numérique
2e année



Dessin de personnages
1ère année

de bas en haut : Julie BERGER, Louisa GALLIOT, Lilou NOEL

Dessinateur 3D

Diplôme visé de niveau 6 - formation en 3 ans, à Lyon

DIPLÔME VISÉ CONTRÔLÉ PAR L'ÉTAT

Formation éligible aux bourses de l'enseignement supérieur

Le dessinateur 3D réalise des créations en tenant compte d'instructions qui lui sont fournies en interne (un chef animateur ou un directeur artistique par exemple) ou par un commanditaire (producteur ou client).

Il gère les éléments FX, les spécificités et contraintes d'une production en 3D, que ce soit pour les domaines du jeu vidéo, du cinéma d'animation, de la série, de la recherche (médicale, industrielle, etc.), de l'architecture ou de l'institutionnel.

Il a une obligation de rendement quotidien ou hebdomadaire et dépend donc étroitement d'une organisation et de son management.

Son autonomie est surtout d'ordre technique : le rendu qu'il donne à un personnage et à ses mouvements impose notamment des qualités de rigueur, de précision et de polyvalence. Il utilise différentes techniques et médium pour réaliser des séries de production 3D, des croquis analytiques en passant par la mise en scène et l'animation 3D.

Le dessinateur 3D détermine un parcours logiciels et se positionne dans une chaîne de production.

Enfin, il assure sa visibilité afin de se garantir des contrats ou missions.

Certification : diplôme visé de Dessinateur 3D - niveau 6

Programme pédagogique de ~1100 heures par année.

Taux de réussite : 100 % de diplômés sur l'année 2024-2025. Pour connaître les blocs de compétences et les possibilités de validation : www.francecompetences.fr/recherche/rncp/42220/

Formation habilitée aux bourses d'enseignement supérieur.

Admission en année supérieure

Passage en année supérieure : même si la spécialisation "3D" indique une pratique régulière des logiciels de l'image, l'admission en année supérieure nécessite de valider tous les prérequis de maîtrise du dessin.

Passerelles possibles : au cours de la 1ère ou de la 2e année, un étudiant de la formation Dessinateur Praticien a la possibilité d'intégrer la formation Dessinateur 3D après validation de ses acquis techniques et de son niveau de dessin.

A noter : un étudiant diplômé de la formation Dessinateur 3D peut demander à intégrer l'une des trois spécialisations bac+5 en édition multimédia, cinéma d'animation ou jeu vidéo.

Pour obtenir la certification du diplôme, 3 accès sont possibles :

- *Après 3 ans d'études en formation initiale*
- *Après un parcours de formation continue*
- *Après une démarche de validation des acquis d'expérience*

CONTACT

Sophie VOLTZENLOGEL

svoltzenlogel@cohl.fr

+33 (0)4 72 12 01 01









Léo FORESTIER > 3e année Dessin 3D >> *Les Reflets Du Passé* - projet de fin d'études

Dessinateur 3D

Diplôme visé de niveau 6 - formation en 3 ans, à Lyon

La 1ère année est consacrée à la consolidation des fondamentaux du dessin d'observation, à l'apprentissage des outils informatiques 2D et 3D, et à l'acquisition d'une culture générale de l'image numérique.

1ère année

~1.204 heures de cours

La pédagogie de cette 1ère année est basée sur l'éducation et la **construction du regard appliquées à l'image, matérielle ou virtuelle**.

En pratique, les exercices commencent généralement par une étude dessinée en 2D qui se poursuit en 3D. L'objectif est d'habituer l'étudiant à **dessiner de manière indifférenciée sur papier ou écran**. Il apprend à « jongler » avec les univers graphiques, à commencer un travail de recherche en 2D avant de le poursuivre en 3D, avec les mêmes exigences de rendu.

Important : l'accès en 1ère année implique d'avoir une première expérience du dessin d'observation, souvent mise en œuvre au cours d'une formation préparatoire.

Programme pédagogique

40 heures par semaine

Enseignement théorique :

- Optique & lumière, photo
- Cinéma, montage, scénario
- Anglais

Enseignement 3D :

- Modélisation texturing
- Eclairage et rendu
- Animation 3D
- Infographie
- Infographie 2D/3D
- Sculpture numérique

Enseignement Dessin :

- Modèle vivant
- Etude documentaire
- Animation 2D
- Perspective
- Sculpture, modelage
- Character design
- Dessin d'objets / Game art



Anais KERVINIO >Dessin d'objet - Game art



Eva LY >1ère Sculpture numérique



Capucine BRAUNE > Modélisation



Eloise CARRARA > Dessin d'objet - Game art



Theophane AUDOUIN > Sculpture numérique



Dimitris CHATIPOGLOU > Modélisation

En 2e année, l'étudiant apprend à passer de la représentation réaliste d'objets dessinés, ou animés en 3D, à la conception d'objets mécaniques ou organiques imaginés, au service d'une narration.

2e année

~1.168 heures de cours

Le dessin narratif mettant en scène des décors et des personnages (observés ou inventés) est enseigné dans les cours de dessin 2D. Mais il s'enseigne aussi en modélisation : on parle alors de **sculpture 3D avancée**. On demandera à l'étudiant, par exemple, d'adapter un personnage de conte en 3D (modélisation et sculpture numérique). Le rendu doit être suffisamment réaliste pour répondre aux demandes du monde professionnel. 4 heures per semaine seront concacrées au projet de groupe et au TD.

Cette 2e année s'articule autour d'ateliers thématiques (workshops) permettant une **bonne acquisition des compétences**. En fin d'année, les étudiants réalisent un travail en groupe consistant à produire leur premier projet à base de 3D. Un stage facultatif de 2 mois peut être réalisé par l'étudiant.

Programme pédagogique

40 heures par semaine

Enseignement théorique :

- Conception écriture média
- Optique & lumière, photo
- Anglais

Enseignement 3D :

- Sculpture numérique
- Animation 3D
- Modélisation texturing
- Matte painting
- Éclairage et rendu
- Vidéo mapping

Enseignement Dessin :

- Dessin d'objets / Game art
- Illustration infographique
- Character design
- Modèle vivant
- Narration, storyboard
- Animation 2D
- Sculpture modelage

Dessinateur 3D

Diplôme visé de niveau 6 - formation en 3 ans, à Lyon

La 3e année est consacrée à la réalisation d'un projet de fin d'études et à l'accomplissement d'un stage de six mois. Cette fin de cursus représente une durée totale de 15 mois de cours et de travail en entreprise.

3e année

~1.034 heures de cours et 840 heures de stage

L'étudiant construit un projet individuel de fin d'études à partir d'une œuvre existante (travail d'adaptation). Ce projet de diplôme démontre ses compétences de dessinateur 3D et la mise en place d'un univers graphique personnel dans un des domaines suivants : **jeu vidéo, cinéma d'animation, BD ou illustration, film en 360°.**

Pour l'y préparer, l'école organise des **workshops** thématiques ciblés, par exemple sur les techniques de rigging avec un professeur de l'école sud-africaine The Animation School, partenaire depuis 2016. En dehors de ces ateliers, le **suivi de projet** prend une place importante dans l'emploi du temps de l'étudiant. En particulier le suivi de production, qui est un maillon essentiel de la réalisation d'images ou d'animations 3D.

Le programme de cette dernière année prévoit aussi un **travail de communication de l'étudiant en vue de sa professionnalisation** : préparer un entretien, constituer son book, diffuser ses images sur le web, identifier les statuts professionnels (free-lance, intermittent du spectacle, salarié), établir un devis, une facturation.

Au terme de cette année de formation, l'étudiant doit accomplir un **stage de six mois**, ce qui porte à 15 mois la durée totale en 3e année.

Vient enfin la **soutenance du projet de diplôme**. Celle-ci est organisée en deux volets : une première présentation devant le jury, fin mai, avant le stage ; puis la soutenance définitive a lieu à son retour, en janvier.

L'étudiant expose son cheminement créatif, sa démarche et les process techniques qu'il a mis en œuvre. Il doit également démontrer au jury sa capacité d'insertion professionnelle à travers son expérience de stage.

A l'issue, il bénéficie d'une journée de **job dating à l'école**, au cours de laquelle il rencontre jusqu'à 10 recruteurs issus de studios de création numérique, d'animation ou de jeu vidéo.

<u>Programme pédagogique</u>

37 heures par semaine

Enseignement théorique :

- Graphisme (générique, interface, etc.)
- Communication personnelle (portfolio, CV, entretien de recrutement, statuts)
- Anglais
- Français

Enseignement 3D :

- Modélisation texturing
- Cours avancés en animation
- Rig & Setup
- Initiation à l'intégration en moteurs de 3D temps réel, sous Unity
- Matte painting / VFX

Enseignement Dessin :

- Modèle vivant
- Illustration

Gestion et production de projet :

15 heures par semaine







Sabrina REISSER > 3e année Dessin 3D >> *Cosi Vicino* - projet de fin d'études

Spécialisations bac+5

Les métiers préparés

Concept artist - Réalisateur en cinéma d'animation

Eligibile aux bourses de l'enseignement supérieur

Le concept artist - réalisateur en cinéma d'animation assume les fonctions d'encadrement et de management des équipes de fabrication d'une production de cinéma d'animation. Ses responsabilités sont ainsi à la fois artistiques, techniques et organisationnelles. Il est responsable de la cohérence narrative et graphique du projet, également du planning de fabrication et du budget alloué par le producteur.

Le réalisateur auteur est créatif et innovant dans son art, stratégique dans sa présence sur les réseaux professionnels et fort de compétences managériales afin de piloter ses projets de film d'animation.

Il est le décisionnaire depuis le développement jusqu'à l'image animée finale et sonorisée. Il peut assurer la promotion de l'oeuvre.

Il mandate, gère et supervise les équipes de production du film animé. Il cherche et met en place les partenariats judicieux pour promouvoir ses productions animées et se positionne sur le marché français et international du cinéma d'animation en lien avec les producteurs.

Certification : titre de Concepteur artistique – Réalisateur de cinéma d'animation. Titre à finalité professionnelle de niveau 7.

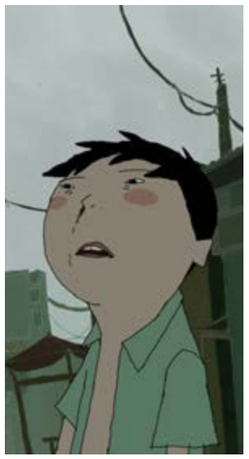
Taux de réussite : 100 % sur l'année 2024-2025

Formation habilitée aux bourses d'enseignement supérieur.

Métiers du cinéma d'animation : Concept artist - Réalisateur en cinéma d'animation, Chef animateur, Lead storyboarder, Chef character designer, Background artist, Visual Development, Technical artist, Directeur artistique

Pour connaître les blocs de compétences et les possibilités de validation :
www.francecompetences.fr/recherche/rncp/42182





Tom NGUYEN > Cinéma d'Animation >> *Saigon*

Une documentation spécifique est éditée chaque année sur ces spécialisations, n'hésitez pas à la télécharger : cohl.fr/ecole/infos-pratiques/documentation-telechargeable/

Concept artist - Réalisateur de jeu vidéo

Eligible aux bourses de l'enseignement supérieur

Le concept artist - réalisateur de jeu vidéo définit l'identité visuelle d'un projet de jeu vidéo et réalise le prototype fonctionnel du jeu.

Sous la responsabilité du directeur de production du studio, qui lui alloue un budget, il travaille en collaboration avec le game designer chargé de créer le concept du jeu, ses règles et son ergonomie.

Le réalisateur concepteur en jeu vidéo est à la fois un artiste et un manager maîtrisant les connaissances technologiques indispensables. Il est le garant de tous les éléments visuels du jeu et dirige une équipe de graphistes 2D et 3D, de modeleurs et d'animateurs.

Le travail de recherche et de conception de l'identité graphique singulière d'un projet constitue le coeur du métier de réalisateur-concepteur en jeu vidéo.

Son autonomie d'action et sa capacité de décision sont déterminantes, car il porte la vision artistique du projet et il en organise la dimension graphique en partageant ses choix artistiques avec son équipe, dont il coordonne le travail de réalisation de jeu vidéo.

Il conçoit et diffuse de manière stratégique les supports et documents de communication et de promotion du jeu vidéo en France ou à l'international.

Certification : titre de Concepteur artistique – Réalisateur de jeu vidéo. Titre à finalité professionnelle de niveau 7.

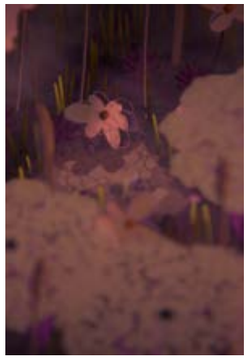
Taux de réussite : 85 % de diplômés sur l'année 2024-2025

Formation habilitée aux bourses d'enseignement supérieur.

Métiers du jeu vidéo : Concept artist - Réalisateur de jeu vidéo, Directeur artistique, Directeur créatif, Directeur de production, Lead graphiste, Level designer

Pour connaître les blocs de compétences et les possibilités de validation :
www.francecompetences.fr/recherche/rncp/38793/





Lucas LASSONNERY > Jeu Vidéo >> *Nimbuz*

Pour obtenir la certification des titres de Concept artist Réalisateur en cinéma d'animation ou jeu vidéo 3 accès sont possibles :

- Après 2 ans d'études en formation initiale

- Après un parcours de formation continue

- Après une démarche de validation des acquis d'expérience

CONTACTS

Aurélie BOREL

Admissions 4e année

aborel@cohl.fr +33 (0)4 72 12 12 52

Spécialisations bac+5

Les métiers préparés

Concept artist - Réalisateur en édition multimédia

Le concept artist - réalisateur en édition multimédia a en charge le pilotage de la réalisation complète d'un projet illustré, par exemple d'un album jeunesse, d'une bande dessinée, des illustrations d'un jeu vidéo, d'un film d'animation, etc.

Il sait traduire en images un texte ou une idée en apportant une réponse graphique originale, innovante et pertinente, tout en respectant diverses contraintes (techniques, normatives, budgétaires, conformité des cibles visées). Il pilote des équipes en valorisant le travail de chaque coéquipier et en maintenant la ligne artistique tout au long du projet.

Le directeur de création en édition multimédia peut être amené à gérer des commandes pour divers médias et à développer sa structure sur le marché éditorial français et international.

Il utilise différentes techniques et médium et réalise le pilotage de la chaîne complète de production.

Le directeur de création en édition multimédia organise, supervise l'équipe production et assure le positionnement et le développement commercial et stratégique en France et à l'international sur le marché éditorial.

Certification : certificat d'école

Taux de réussite : 90 % sur l'année 2024-2025

Métiers du livre et de l'édition : Concept artist - illustrateur, Directeur artistique, Directeur créatif, Auteur et dessinateur de bande dessinée



Ning CAO > projet de diplôme Édition Multimédia



Arthur MONTERNIER > 4e année Édition Multimédia >> Le jour où il a éffleuré ma mère

Admissions Parcoursup

Les modalités d'accès diffèrent d'une formation à l'autre. Voici comment procéder pour intégrer nos parcours Dessinateur Praticien et Dessinateur 3D via la plateforme Parcoursup

Intégrer les formations Dessinateur Praticien, en français ou en anglais, ou Dessinateur 3D

Parcoursup regroupe les formations et écoles dont les diplômes sont visés par l'État. Cette plateforme offre aux étudiants et à leurs familles un cadre fiable et transparent pour leur choix d'orientation.

L'école est présente depuis 5 ans sur cette plateforme. Les équipes pédagogiques vous conseillent dans la constitution des dossiers de dessins (voir encadré p.56) lors d'entretiens individuels d'orientation et de motivation (sur rendez-vous).

La procédure de recrutement ne repose pas sur l'aléa ou un algorithme. **Chaque dossier est étudié individuellement** par un jury d'admission qui établi un classement objectif fondé sur des critères accessibles sur la plateforme Parcoursup : **construction, justesse, volume, mise en valeur, cadrage, anatomie, proportion.**

Les informations détaillées sont disponibles sur notre site internet ou sur la plateforme Parcoursup :

OPTIMISEZ VOTRE CANDIDATURE :

À tout moment, vous avez la possibilité de soumettre votre dossier artistique à l'école, que ce soit en présentiel ou en distanciel.

Nous vous donnerons un retour précis sur sa qualité : est-il suffisant pour intégrer la Prépa Dessin ? Doit-il être amélioré ? Ou bien correspond-il déjà aux attentes de la première année ?

Une attestation de rendez-vous vous sera remise à l'issue de la réunion. Pensez à l'ajouter à votre dossier Parcoursup, cela peut valoriser votre motivation.

cohl.fr/parcoursup

Dessinateur 3D
dossier.parcoursup.fr

Dessinateur Praticien
dossier.parcoursup.fr

Critères d'évaluation de candidature Parcoursup

Dossier artistique et lettre de motivation

Le dossier artistique demandé est un dossier de dessin d'observation réalisé **d'après réel**, pas d'après photo, écran ou imagination (voir p.56).

Dessin d'objet : les compositions (plusieurs objets réunis) sont préférables. Elles permettent d'évaluer la justesse des rapports d'échelle et la perspective. Eviter les vues frontales ou de profil, privilégier les vues de 3/4 ou en plongée / contre plongée.

Modèle vivant : dessiner des personnages en pied (entiers) dans une attitude de la vie quotidienne, pas de portraits ou de détails du corps (pieds, mains, bouches à réserver éventuellement pour la planche libre).

Dessin de décors : représenter des environnements de la vie quotidienne.

60%
DOSSIER ARTISTIQUE
Compétences
Méthodes de travail
Savoir-faire

Faire bon usage de la perspective, du cadrage et de la construction; celui des valeurs (couleurs, niveaux de gris) pour traduire le volume en respectant l'anatomie et les proportions

Respecter une consigne

Garantir cohérence et uniformité entre les différents dessins

La motivation du candidat s'apprécie dans la lettre de motivation complétée sur la plateforme (qui permet d'évaluer la pertinence du projet du candidat et de son engagement)

+ lors de participation à des évènements de l'école (JPO, entretien d'orientation à l'École Émile Cohl, stages, cours du soir…).

40%
MOTIVATION

Connaître la formation et être capable de s'y projeter. Mettre en perspective ses centres d'intérêts personnels avec ceux de la formation

Démontrer sa motivation, par exemple, en visitant l'établissement et/ ou en rencontrant un responsable pédagogique (présentiel ou distanciel)

Admissions hors Parcoursup

Les modalités d'accès diffèrent d'une formation à l'autre. Voici comment procéder pour intégrer nos différents parcours hors Parcoursup.

Intégrer la Prépa Dessin à Lyon ou Angoulême

hors Parcoursup

La sélection a lieu de septembre à juillet. Elle s'effectue sur entretien de motivation et présentation d'un dossier artistique (voir encadré p.56) à nos responsables pédagogiques.

L'entretien peut se faire à distance. La notification de votre admission (ou du rejet de la candidature) est donnée à l'issue de ce rendez-vous.

Procédure : appeler le secrétariat et prendre rendez-vous pour un entretien d'admission (gratuit). Le dossier de dessins doit être numérisé (au format pdf ou jpeg) et envoyé par mail plusieurs jours avant l'entretien, que celui-ci soit fait à distance ou non (voir encadré p.56).

Les candidats ayant postulé sur Parcoursup à la 1ère année de Dessinateur Praticien sont admissibles en Prépa Dessin, s'ils ont été classés. Ils peuvent, après la publication du classement, s'inscrire à cette formation sans entretien obligatoire, sous réserve des places disponibles.

Intégrer la formation Storyboard & Layout

hors Parcoursup

La sélection a lieu de septembre à juillet.

Elle s'effectue sur dossier de dessin (voir encadré p.56) et lors d'un entretien

Procédure : Appeler le secrétariat et prendre rendez-vous pour un entretien d'admission. Le dossier de dessins doit être numérisé et envoyé à : *angouleme@cohl.fr*

Conditions de recevabilité des candidatures en 4e année

hors Mon Master

Candidatures extérieures

Tout candidat français ou étranger peut demander son admission directement en 4e année sous réserve d'avoir constitué un portfolio artistique comportant 2 parties (plus de détails sur notre documentation téléchargeable :

cohl.fr/ecole/infos-pratiques/documentation-telechargeable/

Procédure d'admission entre janvier et mai

Prise de rendez-vous

Le candidat contacte l'école par téléphone ou mail pour prendre un rendez-vous à un entretien d'admissibilité.

Entretien d'admissibilité

Il fournit son dossier de candidature complet au moins cinq jours avant cet entretien (en présentiel ou distanciel), au cours duquel il présente son portfolio. A l'issue de l'entretien,
il peut lui être proposé une épreuve de dessin.

Admission

Le jury d'admission, réuni en séance plénière, statue au cours du mois de juin sur l'admission ou non des candidats. Les candidats refusés peuvent à nouveau postuler dans les 2 années qui suivent.



Léon VAILLER > 1e année Dessinateur Praticien

La procédure d'inscription

Elle est entièrement dématérialisée. Dès que votre candidature est acceptée, un mail vous est envoyé pour procéder à votre inscription administrative.

Les frais de gestion annuels de 900 euros seront intégralement remboursés en cas d'échec au baccalauréat ou de désistement pour cause de force majeure, sur présentation d'un justificatif.

En cas de désistement pour convenance personnelle :

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

Envoi du dossier d'inscription définitif :

> dès la publication des résultats du baccalauréat et au plus tard **à la mi-juillet de chaque année.**

CONTACT

Camille CHAUVIDAN

Admissions Prépa Dessin Lyon

cchauvidan@cohl.fr +33 (0)4 27 18 18 24

Camille LANDAIS

Admissions Prépa Dessin Angoulême et formation Storyboard & Layout

clandais@cohl.fr +33 (0)5 54 72 00 01

Aurélie BOREL

Admissions 4e année

aborel@cohl.fr +33 (0)4 72 12 12 52

Accédez à toutes les procédures d'admission >>>

Le dossier artistique

LE DOSSIER DE DESSINS

Prépa Dessin, Prépa Dessin FLE, 1ère année Dessinateur Praticien, 1ère année Dessinateur 3D et 1ère année Storyboard & Layout

4 planches composées de 2 ou 3 dessins par planche, exclusivement réalisés à partir de l'observation du réel :

Planche 1 : vues de bâtiments (intérieur ou extérieur)

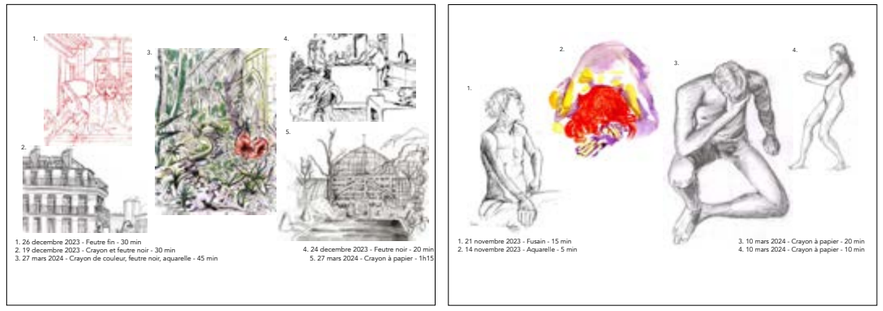
Planche 2 : personnages, modèle vivant en pied

Planche 3 : outils, objets, fruits ou légumes

Planche 4 : dessins d'observation, sujets au choix

Indiquer sur chaque planche la date du dessin, les techniques utilisées et le temps de réalisation.

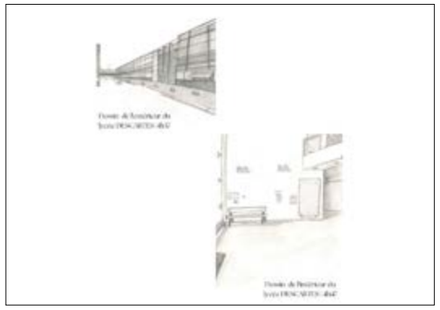
Exemple de dossier artistique 1ère année dessinateur praticien, classé en 2026







Exemple de dossier artistique 1ère année dessinateur praticien, classé en 2026

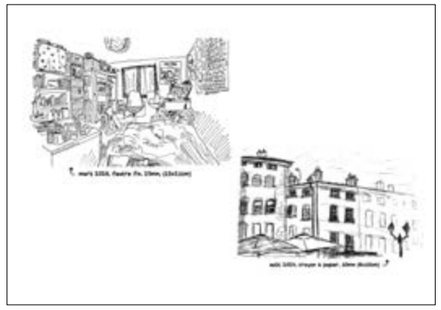




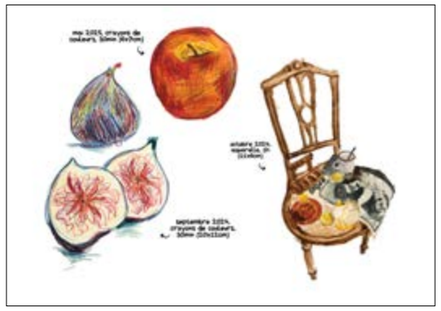


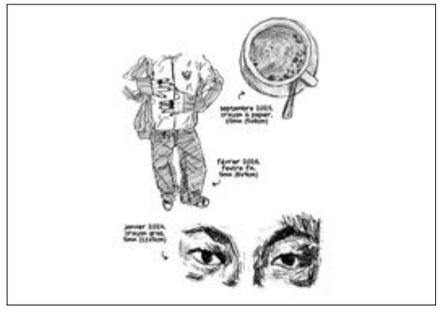


Exemple de dossier artistique 1ère année dessinateur praticien, classé en 2026









Les formations courtes

Cours du soir et formations tous publics

Vous aimez dessiner et avez envie d'acquérir (ou de développer) les bases du dessin et de la peinture académiques, de l'infographie ou de la 3D. Vous souhaitez rejoindre un atelier dans une optique d'initiation, de loisir, de professionnalisation dans un métier du dessin, ou pour intégrer un cycle d'études à l'École Émile Cohl.

Suivant votre objectif, nous proposons plusieurs formations pour tous, adultes et jeunes à partir de 15 ans.

Cours du soir à partir de 15 ans

à l'année, hors vacances scolaires

La Petite Ecole à Lyon

Cette formation en cours du soir s'adresse à un public de jeunes débutants – lycéens ou étudiants – et aux adultes souhaitant acquérir les bases du dessin académique auprès d'un professionnel, dans un cadre agréable et épanouissant.

Elle offre ainsi un parcours pédagogique progressif, idéal pour se préparer ensuite à une formation artistique supérieure telle qu'enseignée à l'École Émile Cohl.

Pour plus d'informations, rendez-vous sur la page dédiée de notre site internet :
cohl.fr/formations/cours-du-soir-petite-ecole

La Petite Ecole à Angoulême

Cette formation en cours du soir s'adresse à un public de jeunes débutants – lycéens ou étudiants – et aux adultes souhaitant acquérir les bases du dessin académique auprès d'un professionnel, dans un cadre agréable et épanouissant.

Elle offre ainsi un parcours pédagogique progressif, idéal pour se préparer ensuite à une formation artistique supérieure telle qu'enseignée à l'École Émile Cohl.

Pour plus d'informations, rendez-vous sur la page dédiée de notre site internet :
cohl.fr/formations/cours-du-soir-petite-ecole

L'Atelier d'illustration à Lyon

Cette formation est destinée à un public débutant ou initié qui souhaite approfondir la maîtrise du dessin et pratiquer divers médiums traditionnels tels que la gouache, l'aquarelle, le pastel… sous la conduite d'un professionnel qui s'engage à les faire progresser.

Pour plus d'informations :
cohl.fr/formations/cours-du-soir-atelier-illustration

L'Atelier d'illustration et BD à Angoulême

Cette formation est destinée à un public débutant ou initié qui souhaite approfondir la maîtrise du dessin et pratiquer divers médiums traditionnels tels que la gouache, l'aquarelle, le pastel… sous la conduite d'un professionnel qui s'engage à les faire progresser.

Pour plus d'informations :
cohl.fr/formations/cours-du-soir-atelier-illustration

L'Atelier d'infographie pratique à Lyon

Pour apprendre à composer des visuels et des dessins sur ordinateur, dans un contexte professionnel, personnel ou de loisir. Logiciels enseignés : Photoshop, Illustrator et Indesign.

Pour plus d'informations :
cohl.fr/formations/cours-du-soir-atelier-infographie-pratique



Formation pour les plus jeunes de 12 à 14 ans

à Lyon ou Angoulême

Vous aimez dessiner et avez envie de découvrir les métiers auxquels prépare l'École Émile Cohl. Nous proposons une formule de formation, pendant les vacances scolaires, adaptée pour vous !

Pour plus d'informations :

cohl.fr/formations/12-14-ans

Formations pour tous, adultes et jeunes à partir de 14 ans

sur plusieurs jours, pendant les vacances scolaires

3 jours de dessin académique

à Lyon ou Angoulême

Cette formation s'appuie sur l'enseignement du dessin d'observation. Vous dessinerez des objets de la vie quotidienne, des moulages d'antiques ainsi que des modèles vivants, qui poseront pour vous.

Au cours de ces trois jours, vous découvrirez des techniques simples mais rigoureuses pour construire votre dessin (prise de mesures, alignements…) afin de vous approcher au plus près d'une représentation réaliste de votre sujet.

Cette formation s'adresse à un public désireux d'acquérir les bases du dessin académique, débutant ou déjà habitué à une pratique du dessin. Il sera aussi une aide précieuse pour vous aider à constituer le dossier de dessins d'observation obligatoire lors de l'entretien d'admission à l'École Émile Cohl.

Il est possible de **financer intégralement** cette formation avec le **Pass Culture** que ce soit à Lyon ou à Angoulême.

Pour plus d'informations :

cohl.fr/formations/dessin-academique

5 jours pour préparer un book artistique

à Lyon ou Angoulême

Cette formation vous aidera dans la réalisation de vos dessins d'observation demandés par les écoles d'art, ainsi que dans le dossier Parcoursup nécessaire pour intégrer l'École Émile Cohl.

Durant 5 jours, vous vous appliquerez à reproduire des objets et compositions aussi bien en noir et blanc qu'en couleur, des décors, des personnages et des croquis de modèles vivants. Un membre de l'équipe pédagogique prodiguera à chacun des conseils personnalisés sur son dossier et la mise en forme de ses planches.

Pour plus d'informations :
cohl.fr/formations/portfolio-arts-parcoursup

5 jours en atelier d'immersion dans la classe Prépa Dessin

à Lyon

Découvrir et s'immerger dans l'enseignement du dessin à l'École Émile Cohl
Profiter d'une formation de qualité de 3 jours + 2 journées d'intégration dans nos classes de Prépa Dessin.

Pour plus d'informations :
cohl.fr/formations/immersion-a-emile-cohl-dessin-academique/









Formation 12-15 ans



Formation dessin académique

Financement des études

Choisir un établissement d'enseignement supérieur privé artistique représente un investissement financier important. À l'École Émile Cohl, nous considérons essentiel d'expliquer à quoi sont destinés les frais de scolarité : **ceux-ci ne financent pas seulement des cours, mais aussi un environnement pédagogique, humain et matériel complet, pensé pour permettre aux étudiants de progresser dans les meilleures conditions.**

Ce que financent les frais de scolarité :

Une formation intensive et fortement encadrée

Les étudiants bénéficient en moyenne de plus de 1 000 heures de cours par an, chaque heure inscrite à l'emploi du temps correspond à un enseignement encadré par un professeur.

Ce choix pédagogique est essentiel. L'École ne fonctionne pas sur un modèle où une part importante de l'emploi du temps serait constituée d'ateliers en autonomie, ou autre temps de présence à l'école sans professeur. Les étudiants travaillent naturellement beaucoup en dehors des cours, mais les heures de formation facturées correspondent à un enseignement effectif, dispensé par des professionnels en activité dans les domaines qu'ils enseignent, qui viennent transmettre aux étudiants leur expérience concrète, leurs méthodes de travail et leur connaissance des réalités professionnelles.

Cette densité pédagogique est l'un des fondements de notre modèle : une pratique artistique soutenue, une présence quotidienne des professeurs et un accompagnement constant dans la progression de chaque étudiant.

Rapportés au volume réel d'enseignement dispensé, les frais de scolarité représentent ainsi un coût horaire mesuré pour une formation supérieure artistique spécialisée

Un environnement professionnel complet

Les frais de scolarité permettent également à l'École de proposer des conditions de travail adaptées aux exigences des métiers auxquels elle prépare.

Les étudiants disposent notamment de matériels informatiques performants et régulièrement renouvelés, de logiciels professionnels et de leurs licences d'exploitation (licences Microsoft et Adobe fournies dès la 3eA), d'équipements techniques spécialisés ainsi que d'espaces de travail adaptés aux différentes pratiques artistiques et numériques. Les locaux récents et spacieux sont conçus pour permettre aux étudiants de travailler dans de bonnes conditions, aussi bien pendant les cours que dans les différentes phases de leurs projets.

Un accompagnement au quotidien

La formation ne repose pas uniquement sur les enseignants.

Tout au long de leur parcours, les étudiants sont également accompagnés par les équipes pédagogiques et administratives de l'École : suivi de la scolarité, organisation des stages, accompagnement à l'insertion professionnelle, mobilité internationale, relations avec les entreprises et les studios, aide dans certaines démarches administratives.

Ils bénéficient également d'une bibliothèque spécialisée et d'un fonds documentaire important, constituant une véritable ressource pour leur culture artistique et leur travail personnel.

Ainsi, les frais de scolarité financent autant le temps d'enseignement que l'ensemble des conditions nécessaires pour apprendre, expérimenter, créer et se professionnaliser.

Des solutions pour accompagner les familles :

Parce que le financement des études peut représenter un effort important pour les familles, plusieurs dispositifs peuvent être mobilisés selon la situation de l'étudiant et de son foyer.

Les bourses sur critères sociaux du CROUS

Les étudiants inscrits dans une formation éligible peuvent bénéficier d'une bourse sur critères sociaux. Son montant dépend notamment des ressources du foyer, de sa composition et de l'éloignement entre le domicile familial et le lieu d'études. Les étudiants boursiers ayant obtenu la mention Très Bien au baccalauréat peuvent également, sous conditions, bénéficier de l'aide au mérite.

Les prêts étudiants

Les étudiants peuvent également recourir à un prêt bancaire pour financer tout ou partie de leur scolarité. Le prêt étudiant garanti par l'État permet, sous conditions, d'emprunter jusqu'à 20 000 €, sans caution parentale ni condition de ressources. L'École travaille par ailleurs avec des établissements bancaires partenaires susceptibles de proposer des conditions adaptées aux étudiants.

La Fondation Graphein

Créée pour soutenir les étudiants méritants de l'École Émile Cohl disposant de ressources limitées, la Fondation Graphein peut attribuer des aides financières ou du matériel artistique. Elle constitue un soutien directement lié à l'environnement de l'École et aux besoins de ses étudiants.

Les aides proposées par certains CSE

Certains comités sociaux et économiques d'entreprise proposent des aides destinées aux études supérieures des enfants de salariés : bourses d'études, participation aux frais de scolarité, aide forfaitaire de rentrée ou soutien ponctuel. Les conditions et les montants varient selon les entreprises. Il est donc utile de se renseigner auprès du CSE de chacun des parents.

Les aides proposées par certains CSE

Certains comités sociaux et économiques d'entreprise proposent des aides destinées aux études supérieures des enfants de salariés : bourses d'études, participation aux frais de scolarité, aide forfaitaire de rentrée ou soutien ponctuel. Les conditions et les montants varient selon les entreprises. Il est donc utile de se renseigner auprès du CSE de chacun des parents.

Les aides des caisses de retraite et organismes de protection sociale

Certaines caisses de retraite complémentaire ou groupes de protection sociale disposent de fonds d'action sociale pouvant participer aux frais liés aux études des enfants. Ces aides sont généralement attribuées sous conditions de ressources ou en fonction de la situation familiale. Elles dépendent de l'organisme auquel les parents sont affiliés.

Chaque situation est différente. Nos équipes peuvent orienter les étudiants et leur famille vers les dispositifs correspondant à leur cursus et à leur situation personnelle.

A SAVOIR

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

En 2026-2027, ces formations sont : Dessinateur Praticien à Lyon, Dessinateur 3D, Concepteur artistique - réalisateur de jeu vidéo et Concepteur artistique - réalisteur en cinéma d'animation. Nos autres formations ne donnent pas accès aux bourses. des CROUS.

Tarifs 2027-2028*

LYON

Prépa Dessin - *800h/an*

Frais de gestion annuels	900 €
Coûts de scolarité annuels	6 330 €
• Au comptant	6 330 €
• Par trimestre	2 110 €
• Par mois (sur 10 mois)	633 €

Prépa FLE - *850h/an, dont 350h de FLE*

Frais de gestion annuels	1 500 €
Coûts de scolarité annuels	7 310 €
• Au comptant	7 310 €

Dessinateur 3D
1ère année - *1.204h/an* **2e année -** *1.168h/an*
3e année - *1.874h/an, stage inclus*

Frais de gestion annuels	900 €
Coûts de scolarité annuels	8 670 €
• Au comptant	8 670 €
• Par trimestre	2 890 €
• Par mois (sur 10 mois)	867 €

Dessinateur Praticien
1ère année - *1.020h/an* **2e année -** *1.134h/an*
3e année - *1.236h/an, stage inclus*

Spécialités Concept artist / réalisateur
4e année - *1.220h/an*
5e année - *1.710h/an, stage inclus*

Frais de gestion annuels	900 €
Coûts de scolarité annuels	9 530 €
• Au comptant	9 530 €
• Par trimestre	3 176 €
• Par mois (sur 10 mois)	953 €

Bachelor in Drawing and Visual Storytelling
1ère année - *1.020h/an* **2e année -** *1.134h/an*
3e année - *1.236h/an, stage inclus*

Frais de gestion annuels	1 500 €
Coûts de scolarité annuels	11 700 €
• Au comptant	11 700 €
• Par trimestre	3 900 €
• Par mois (sur 10 mois)	1 170 €

ANGOULÊME

Prépa Dessin - *740h/an*

Frais de gestion annuels	900 €
Coûts de scolarité annuels	5 730 €
• Au comptant	5 730 €
• Par trimestre	1 910 €
• Par mois (sur 10 mois)	573 €

Storyboard & Layout
1ère année *976h/an* **2e année -** *1.284h/an , stage inclus*

Frais de gestion annuels	900 €
Coûts de scolarité annuels	7 560 €
• Au comptant	7 560 €
• Par trimestre	2 520 €
• Par mois (sur 10 mois)	756 €

Dessinateur Praticien
1ère année - *1.020h/an* **2e année -** *1.134h/an*
3e année - *1.236h/an, stage inclus*

Frais de gestion annuels	900 €
Coûts de scolarité annuels	8 370 €
• Au comptant	8 370 €
• Par trimestre	2 790 €
• Par mois (sur 10 mois)	837 €

VAE Validation des Acquis de l'Expérience

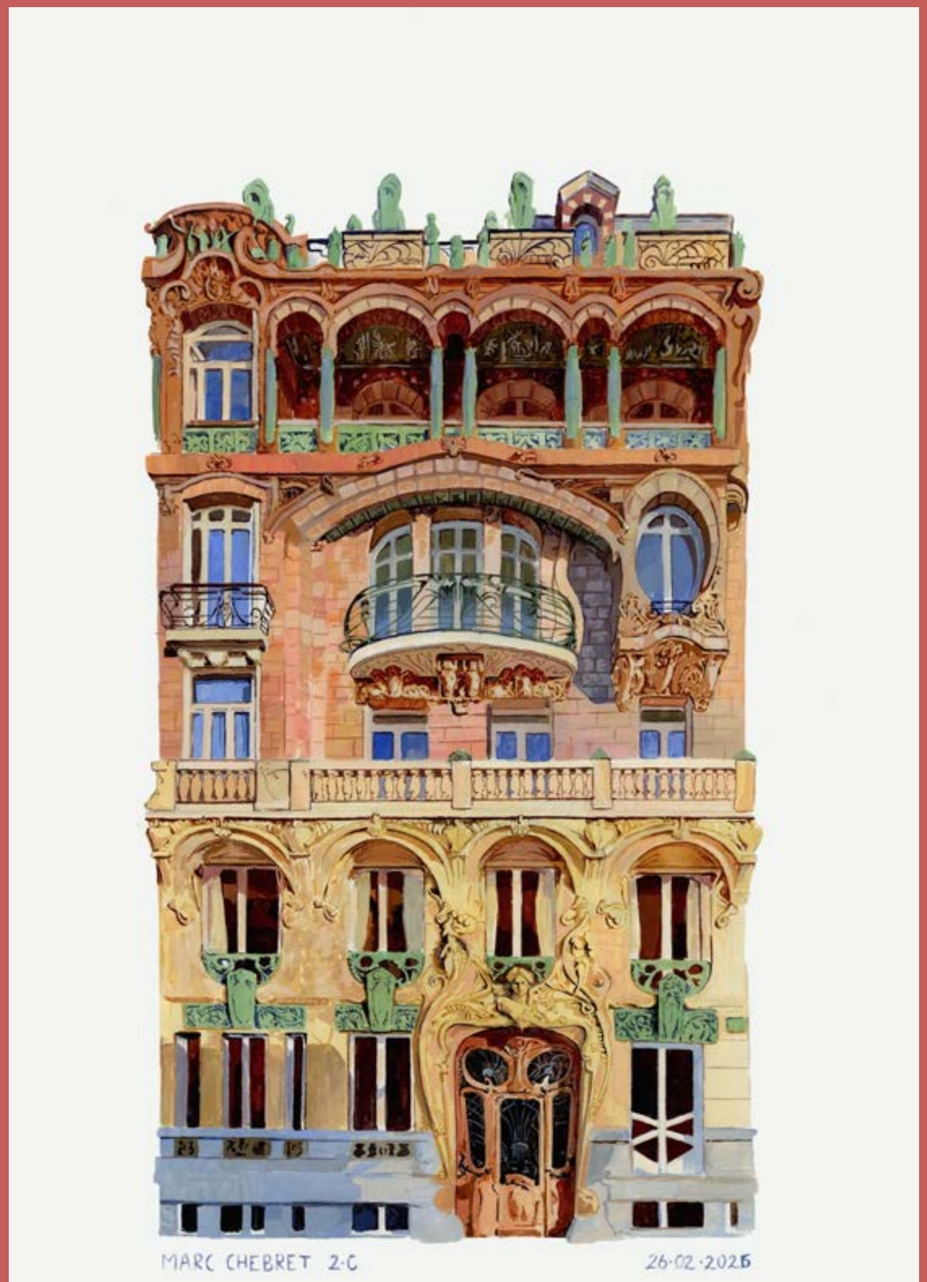
Frais de passage de la certification	450 €
Frais d'accompagnement à la démarche de VAE	2000 €

Les tarifs sont réactualisés tous les ans.

Le montant des frais de scolarité est **identique quel que soit le mode de règlement** choisi : au comptant (en septembre), trimestriel (en septembre/décembre/mars) ou mensuel (de septembre à juin).

Les rendez-vous d'entretien ou les conseils sur les books de dessin sont gratuits.

** Dans le cas où le taux d'inflation déterminé par l'INSEE serait supérieur à 2% en 2027, l'Ecole Emile Cohl se réserve le droit de répercuter ce dépassement en modifiant ses tarifs.*



Marc CHEBRET > 2e année Dessinateur Practitien >> Étude documentaire

Fiche d'identité

École Émile Cohl

1 rue Félix Rollet 69003 Lyon

Tél. +33 (0)4 72 12 01 01

50 rue du Gond 16000 Angoulême

Tél. +33 (0)5 54 72 00 01

eec@cohl.fr

Établissement privé d'enseignement supérieur artistique fondé en 1984, reconnu par l'État (décret du 23 mai 1989 paru au JO du 27 mai 1989), délivrant notamment :

- les diplômes visés niveau 6 de **Dessinateur Praticien** (arrêté du 24 juin 2020, paru au BO n°29 du 16 juillet 2020 - DIPLOVIS RNCP34819) et de **Dessinateur 3D** (arrêté du 12 janvier 2023, paru au BO n°4 du 26 janvier 2023 - DIPLOVIS RNCP38072) par le ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche

- les titres RNCP niveau 7 de **Concepteur artistique - Réalisateur de jeu vidéo** niveau 7 (RNCP38793) et de **Concepteur artistique - Réalisateur de cinéma d'animation** (RNCP37770).

Ministères de tutelle : ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche, ministère du Travail

Habilitation à recevoir des boursiers nationaux pour les certifications de Dessinateur Praticien, Dessinateur 3D, ainsi que pour les spécialisations en jeu vidéo et en cinéma d'animation.

Organisme de formation continue enregistré sous le N° 82690823969 auprès de la Préfecture de région (cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'État).

L'activité de formation continue de l'école est certifiée Qualiopi sur la base du référentiel AC-REF-003-02 (actions de formation et VAE). Cette certification concerne les deux établissements de Lyon et Angoulême.

Sites

- Site de l'école : ***www.cohl.fr***
- Le CRHI, centre de recherche : ***www.le-crhi.fr***
- Site des anciens étudiants : ***alumni.cohl.fr***
- Fondation Graphein : ***www.fondation-graphein.org***

Réseaux sociaux

@ecoleemilecohl

@ecoleemilecohl

@EcoleEmileCohl

chaîne de l'École Émile Cohl

company/ecole-emile-cohl

@cohl

@ecoleemilecohl

L'équipe

- Directeur général : **Antoine Rivière**
- Directeur général délégué : **Emmanuel Perrier**
- Directeur pédagogique : **Aymeric Hays-Narbonne**
- Directrice administrative : **Marie Bladou**
- Directeur du développement et responsable d'établissement à Angoulême : **Alexandre Maubaret**
- Responsable pédagogique et référente handicap : **Frédérique Blanc**
- Ressources humaines : **Hanna Babitskaya**
- Comptabilité : **Valérie Coulon**
- Cours du soir, formations tous publics, formation des professionnels : **Aurélie Borel**
- Vie de l'étudiant : **Camille Chauvidan, Caroline Garet, Camille Landais, Sophie Voltzenlogel**
- Référente Parcoursup : **Aurélia Gulyas-Szulc**
- Informatique : **Baptiste Joly, Javier Miranda,**
- Equipe technique : **Ernest Fetor, Julien Guernec, Yassine Sebei**
- Accueil : **Nadège Vögtli**
- Bibliothèque : **Florence Laval, Martine Sallier-Dolette,**
- Communication / Marketing : **Théo Chappert, Aurélia Gulyas-Szulc, Louise Letzelter, Manon Molesti**

Visuel de couverture :
Dogfish, projet de fin d'études de **Camille BRUCKER** étudiante en 5e année cinéma d'animation

le dessin

cohl.fr

1 rue Félix Rollet - 69003 Lyon +33 (0)4 72 12 01 01 - eec@cohl.fr
50 rue du Gond - 16000 Angoulême +33 (0)5 54 72 00 01 - angouleme@cohl.fr

