



Les métiers du dessin

**ECOLE
EMILE
COHL**



**Les métiers
du dessin**

Secteurs d'activité

en quelques chiffres

EDITION

 p. 6

Le monde de l'édition représente 80.000 emplois, soit 20% des emplois du secteur culturel. Le marché du livre vit de grandes transformations, marquées notamment par une progression des supports mobiles (smartphones, tablettes) et livre numérique. Le chiffre d'affaires de l'édition en France, qui regroupe les maisons d'édition généralistes et spécialisées (jeunesse, éducation, etc.) s'élevé à 3,9 milliards d'euros. L'édition pour la jeunesse contribue largement à son dynamisme. A elle seule, elle représente près de 25 % des ventes de livres en France.

7.400 illustrateurs, dessinateurs, coloristes et graphistes
1.000 scénaristes BD

Exemples de métiers

Illustrateur
Dessinateur de presse
Auteur de bande dessinée
Coloriste
Graphiste
Directeur Artistique

À consulter

www.centrenationaldulivre.fr
la-charte.fr (Charte des auteurs et illustrateurs jeunesse)

CINÉMA D'ANIMATION

 p. 10

Leader européen, le marché français du film d'animation se hisse à la troisième place au niveau mondial, juste après les États-Unis et le Japon.

300 heures d'animation sont produites chaque année pour les chaînes françaises et plus d'une vingtaine de longs métrages dans les salles de cinéma. En 2018, sur 36 films d'animation sortis en salle, 5 étaient français. Les productions hexagonales s'exportent même aux États-Unis où une vingtaine de séries françaises ont déjà été diffusées.

L'univers des films d'animation regroupe une centaine d'entreprises en France, soit près de 7.500 emplois (+30 % en 10 ans), dont 80 % d'intermittents.

140 studios installés en France
7 500 salariés dont 65000 techniciens de films d'animation ou d'effets visuels
3 à 10 longs métrages produits en France pour le cinéma / an
160 films d'animation diffusés à la télévision / an

Exemples de métiers

Animateur 2D/3D
Story-Boarder
Réalisateur
Directeur artistique

Studios français reconnus

ALPHANIM
CARIBARA
CUBE CRÉATIVE
FOLIMAGE
MACGUFF
METHOD FILMS
MILLIMAGES
TEAMTO
XILAM

La production d'animation a atteint en 2016 son plus haut niveau depuis dix ans, avec 388 heures produites pour l'audiovisuel (contre 315 heures annuelles en moyenne sur cette période).

Côté cinéma, près de 8 films d'animation sont produits en moyenne, chaque année.

Les films d'animation français réalisent 60 % de leurs entrées à l'étranger.

À consulter

www.cnc.fr
www.animation-france.fr (Syndicat des producteurs de films d'animation)
www.afca.asso.fr (Association française du cinéma d'animation)

JEU VIDÉO

 p. 18

Première industrie culturelle en France et dans le monde, le jeu vidéo pesait, en 2016 près de 120 milliards de dollars. Le marché français est particulièrement florissant, avec un chiffre d'affaires de 4.9 milliards d'euros en 2018.

Les systèmes de jeu sur console et PC tirent l'essentiel des ventes. Toutefois l'engouement du public pour les technologies mobiles se traduit par une progression de l'offre sur smartphones et tablettes. En 2018, les ventes de jeux sur mobiles ont progressé plus vite (+22%) que les achats sur consoles et PC. En France, 74% de la population jouent à des jeux vidéo de manière occasionnelle.

Les conséquences de cette évolution sont perceptibles à tous les niveaux de l'industrie du jeu vidéo : production, édition et distribution. Notons d'ailleurs que ce marché culturel est l'un des rares en forte croissance aujourd'hui (4 à 7 % par an).

1.000 entreprises en France
100 entreprises en Auvergne-Rhône-Alpes
24.000 emplois

Exemples de métiers

Character designer
Game artist
Lead animator
Game designer
Level designer
Concept artist
Animateur
Directeur artistique

Studios français reconnus

ARKANE STUDIOS
ASOBO STUDIO
DONTNOD
EUGEN SYSTEM
IVORY TOWER
QUANTIC DREAM
UBISOFT

À consulter

www.afjv.com (Agence française pour le jeu vidéo)
www.snjv.org (Syndicat national du jeu vidéo)

AUTRES FILIÈRES

 p. 24

Exemples de métiers

Infographiste
Mappeur modeleur
Chef de projet multimédia
Concepteur multimédia
Webdesigner
Artiste plasticien
Décorateur/Scénographe
Matte painter
Réalisateur fresquiste
Tatoueur

MÉTIER DE LA 3D

 p. 28

Exemples de métiers

Animateur
Mappeur modeleur
Character designer
Level designer



indépendant



salarie



intermittent

Illustrateur

Traduire en image un texte, une idée

Créateur d'univers graphiques, l'illustrateur réalise des couvertures de livre, des illustrations d'albums pour la jeunesse, d'articles de presse, mais aussi des affiches pour l'événementiel, etc.

Il a été formé aux diverses techniques de représentation dessinée en passant par l'acrylique, l'aquarelle, le collage, le dessin traditionnel jusqu'aux logiciels spécialisés. En effet, avec le développement des nouvelles technologies, l'illustrateur a vu ses possibilités d'expression se diversifier considérablement.

En plus du secteur de l'édition, il travaille désormais dans le domaine du multimédia pour des applications numériques, des jeux en ligne et encore pour de la bande dessinée interactive...

On l'appelle alors graphiste, infographiste ou encore concepteur 2D.



€ variable

Statut et rémunération

Un illustrateur exerce dans la grande majorité des cas en indépendant, rattaché à la MDA ou à l'AGESSA*. Il doit alors démarcher et argumenter seul grâce à son book (qui présente le meilleur de ses réalisations), auprès de ses clients potentiels pour multiplier les opportunités professionnelles. Il peut également être représenté par un agent, qui prend alors une commission sur ses commandes.

En tant qu'indépendant, ses tarifs sont très variables : pour un album jeunesse de 16 à 32 pages, il est rémunéré entre 1000 et 4000 € (hors droits d'auteurs). Pour une couverture de roman, selon l'éditeur, entre 150 et 600 € ; une illustration dans la presse est payée minimum 100 € net le dessin, mais ce tarif est très variable selon la taille de l'image, le tirage du magazine, sa notoriété, etc.

Quelques illustrateurs formés à l'École Émile Cohl

- › Fred Bernard
- › Isabelle Chatellard
- › Célia Chauffrey
- › Antoine Guilloppé
- › Alexandra Huard
- › Gwen Keraval
- › Frédérick Mansot
- › Annette Marnat
- › Chiaki Miyamoto
- › Emre Orhun
- › Nathalie Ragondet
- › François Roca



Secteurs d'activité

Édition, presse, publicité... Il peut se spécialiser dans l'édition jeunesse ou adulte, dans le documentaire, l'imagerie médicale, mais aussi le web ou encore le concept art pour le jeu vidéo, par exemple.

* La MDA (Maison des artistes) et l'AGESSA sont des organismes qui gèrent la protection sociale des auteurs / illustrateurs.

Auteur de BD

Imaginer, écrire, dessiner

L'auteur de bande dessinée est à la fois un scénariste et un dessinateur. Il imagine un scénario, des personnages, un univers, puis les retranscrit en texte et en image.

Le cadrage et le rythme lui permettent de capter l'attention du lecteur jusqu'à la dernière page.

Le temps de création d'un album dure entre un ou deux ans, beaucoup plus lorsqu'il s'agit d'une série.

L'auteur de BD peut être sollicité par des agences de communication ou des entreprises à des fins pédagogiques, didactiques.

À savoir

Partie intégrante de la création, le **coloriste** est considéré comme un auteur à part entière et son nom figure sur les couvertures de bande dessinée.



€ variable

Statut et rémunération

La grande majorité des auteurs exercent en indépendants. Vivre de la bande dessinée n'est pas toujours confortable, beaucoup diversifient leurs activités en dehors de la fiction : BD culturelle, scientifique ou historique, pédagogique, voire politique ou commerciale.

Le tarif des bédéistes se fait généralement à la page, de 150 à 260 €. La rémunération des auteurs se fait en « droits d'auteur ».



Le secteur de la bande dessinée

Quatre grands éditeurs se partagent 90% des publications et les candidatures sont nombreuses. Toutefois, il existe de plus en plus de petites maisons d'édition qui offrent leur chance aux jeunes artistes.

L'auteur de bande dessinée peut aussi débiter dans des fanzines, publications d'amateurs de BD ou sur le web, qui permettent déjà de se distinguer en attendant de publier un premier album.

Quelques auteurs formés à l'École Émile Cohl

- › Cédric Babouche
- › Sylvain Bec
- › Camille Benyamina
- › Olivier Berlion
- › B-gnet
- › Chloé Cruchaudet
- › Félix Delep
- › Diglee
- › Florence Dupré la Tour
- › Denis Falque
- › Benjamin Flao
- › Raphaël Gauthey
- › Diane Le Feyer
- › Jonathan Munoz
- › Nicolas Otero
- › Yann Rambaud
- › Yrgane Ramon
- › Fred Salsedo
- › Michaël Sanlaville
- › Hervé Tanquerelle
- › Béatrice Tillier

Dessinateur de presse

Croquer le monde en dessin

Conflits, faits de société, évènements historiques, portraits de célébrités... tout ce qui fait l'actualité peut être mis en image par ce journaliste un peu particulier.

C'est son regard critique et personnel, son analyse de l'information et son humour parfois grinçant qui forment son talent. Il croque les évènements sous forme d'un dessin unique (avec ou sans texte) ou par le biais d'histoires courtes composées de 3 cases et appelées strip.

En relation directe avec le reste du journal, sa création donne au lecteur un point de vue différent et lui permet de prendre de la distance.



variable

Statut et rémunération

Il a le statut de journaliste à condition d'être reconnu en tant que reporter-dessinateur par la commission de la carte de presse.

Il n'y a pas de données fiables sur le salaire d'un dessinateur de presse car de nombreux facteurs entrent en compte comme sa réputation, le journal ou le magazine dans lequel ses dessins paraissent, etc. Chaque dessinateur de presse a un tarif différent.

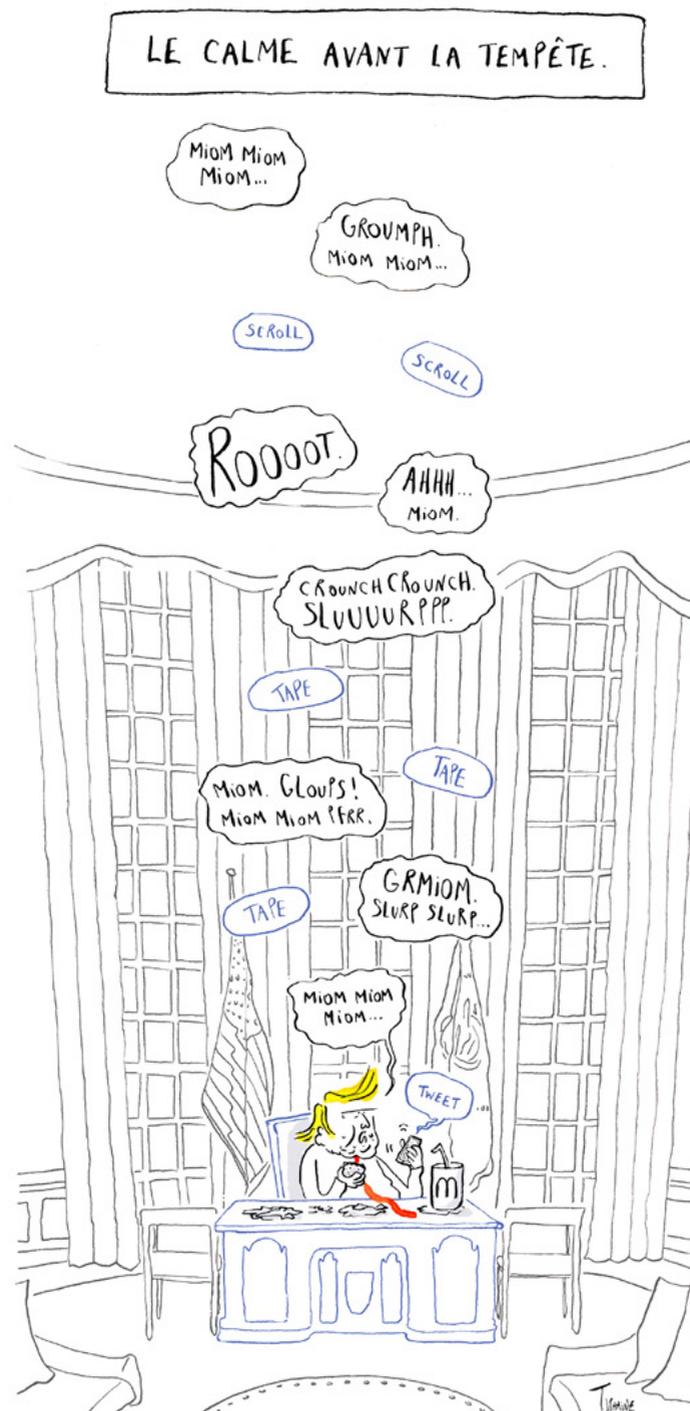


Secteur d'activité

Son carnet d'adresses et ses rencontres l'amènent à se faire une place dans les quotidiens comme Courrier International, Le Monde, Libération, Le Figaro... ou dans des journaux satiriques comme le Canard Enchaîné ou Charlie Hebdo.

Quelques dessinateurs de presse parmi les professeurs ou les anciens de l'École Émile Cohl

- › Laurent Blachier
- › Olivier Bonhomme
- › Philippe Dumas
- › François Ollislaeger
- › Pierre Ballouhey
- › Daniel Maja
- › Jean Mulatier



Les étapes de la création d'un film d'animation



1 - Scénario : c'est l'écriture du film.



2 - Character design. Les personnages sont définis en dessin : de face, de profil, de dos... On leur attribue aussi leurs expressions principales.



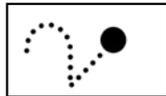
3 - Story-board : c'est le film en bande dessinée, plan par plan. Il permettra à tous les techniciens de voir comment le film doit se dérouler.



4 - Enregistrement des voix, avant l'animation. On procède de même pour la musique, pour animer des chants et danses.



5 - Mise en place du travail, ou layout. A partir des indications du story-board, on prépare un dossier pour chacun des plans du film, à l'attention des animateurs et des opérateurs. On y trouvera toutes les indications nécessaires : durée, cadrage, déplacements et attitudes des personnages, caractéristiques des décors.



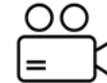
6 - Animation : c'est l'étape où les personnages prennent vie, peu à peu, à travers une succession de dessins au crayon, que l'on nomme les poses-clés.



7 - Décors : ils sont faits tantôt sur papier, en peinture, tantôt sur palette graphique informatique, et parfois avec les deux procédés.



8 - Traçage-gouachage : mise en couleur, traits et surfaces des dessins déjà réalisés.



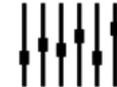
9 - Tournage : il se fait avec une caméra fixée au-dessus d'une table, image par image, ou bien par ordinateur si les dessins d'animation et les décors ont été scannés.



10 - Développement et tirage : On effectue un premier tirage du film pour le visionner et le monter.



11 - Montage image et son : on met en ordre les plans qui ont été filmés. Les sons sont placés parallèlement : dialogues, bruitage, musique et ambiances.



12 - Mixage : comme les sons s'empilent, le mixage consiste à doser leur importance respective et les réduit à un seul élément stéréo.



13 - Copie : à partir d'un tirage conservé intact, on reproduit les copies qui passeront dans les salles de cinéma. Cette étape règle la qualité et la régularité des couleurs. L'image et le son sont alors définitivement unis.

Animateur 2D/3D

Maîtriser l'art du mouvement

L'animateur est d'abord un créateur qui recourt à des technologies avancées pour s'exprimer en 2D ou en 3D.

Il met en mouvement les éléments d'un film d'animation, d'un jeu vidéo, d'une publicité et travaille sous la responsabilité du chef animateur (ou directeur d'animation / directeur artistique), lequel suit les indications du réalisateur.

Pour chaque personnage, objet et décor à créer, l'animateur réalise d'abord des dessins clés donnant les poses essentielles à l'articulation du mouvement, ce qui va déterminer le rythme du film. L'animateur précise également le nombre de dessins intermédiaires et leur position. Il élabore la gestuelle, l'expression des visages... Bref, il donne vie aux éléments et conçoit le jeu d'acteur.

Il existe différentes techniques d'animation : animation dessinée sur papier, animation directe sur ordinateur en 2D ou 3D, animation en volume (pâte à modeler, marionnettes, etc.)



ou

180 € brut/jour
(minima conventionnel)

Statut et rémunération

L'animateur 2D/3D travaille la plupart du temps en indépendant ou a le statut d'intermittent. Il est alors engagé le temps d'une production. C'est pour cela que ce professionnel est polyvalent et exerce plusieurs activités : story-boarder, décorateur, infographiste...

Bref, il peut intervenir sur les différents aspects d'un projet. Il est amené à travailler dans la publicité, le jeu vidéo, le dessin animé ou le multimédia. Les postes d'animateurs salariés sont l'apanage des grands studios de création qui forment leur propre équipe permanente. Le salaire moyen d'un animateur est de 2 300 € brut.

Quelques animateurs formés à l'École Émile Cohl

- › Isabelle Catalan
- › Nedy Djeghdir
- › Benjamin Fleury
- › Mathieu Gaillard
- › Benjamin Hayte
- › Marine Hennes
- › Sidney Kombo
- › Jeff Le Bars
- › Juan Pablo Machado
- › Florian Perron
- › Philippe Rolland
- › Ludovic Versace



Secteur d'activité

Aujourd'hui, il y a une réelle synergie entre le cinéma, la télévision et le jeu vidéo. Les courts métrages constituent également un secteur non négligeable lorsqu'ils sont bien financés.

Storyboarder

Transcrire visuellement un scénario de film

Membre de l'équipe de production d'un film, le storyboarder représente chaque scène du scénario sous forme d'une bande dessinée appelée un story-board (scénarimage en français). Cette étape préliminaire au tournage correspond à la future succession des plans du film. Et plus encore, car le story-board contient toutes les informations sur les éléments cinématographiques qui le constituent : position des décors et des personnages, mouvements de caméra, cadrage, sons, effets spéciaux, etc.

Le story-board sert à toute l'équipe du film car c'est un outil qui facilite la diffusion de données essentielles.

Quelques storyboarders formés à l'École Émile Cohl

- › Timothée Berruet
- › Nicolas de Gorter
- › Joan Gouviac
- › Kevin Audi Grivetta
- › Vincent Coperet
- › Antoine Ettori
- › Raphaël Huchon
- › Richard Ménil
- › Clément Savoyat



ou

140 € brut/jour
(minima conventionnel)



Secteur d'activité, statut et rémunération

Salarié, intermittent du spectacle ou indépendant, il travaille au sein d'une équipe sous la direction du réalisateur. Son métier se retrouve principalement dans la production cinématographique.

La rémunération d'un storyboarder est très variable. Tout dépend s'il est salarié, intermittent du spectacle ou indépendant. Il peut être payé à la planche ou à l'image.

Layout artist

Intégrer tous les éléments d'un produit graphique

Le layout est l'étape qui suit le storyboard. Le layout artist va le transformer en une mise en scène 3D. Il va dissocier les plans du storyboard en éléments indépendants : décors, personnages, éléments fixes... accompagnés d'informations précises pour faciliter le travail des animateurs par exemple. Il détermine tout ce qui composera une image et sous quelle forme. Plusieurs éléments entrent donc en compte : les décors, tous les éléments fixes de la scène, la position des personnages, les actions et les dialogues, le cadrage et les mouvements de caméra...

Le travail du layout artist constitue une base qui concrétise le story-board en intégrant tous les niveaux de décors et d'animation à la taille réelle de tournage. Le layout est donc un point d'ancrage entre la phase de pré production, avant la conception cinématographique et la production ou la fabrication de l'image animée.

Quelques Layout artists formés à l'École Émile Cohl

- › Mickaël Dupré
- › Hippolyte Jacquet
- › Jim Lachasse
- › Antoine Maucourt
- › Philippe Rouchier
- › Noémie Thebault
- › Tom Viguier
- › Shans Zhu



ou

180 € brut/jour
(minima conventionnel)

Statut et rémunération

La plupart du temps il est intermittent du spectacle mais dans certains cas il peut être salarié. Il travaille sur des projets et des réalisations de films d'animation ou dans l'animation en général.

Qualités :

Il a un don certain pour le dessin et une bonne connaissance du monde de l'animation.

Le layout artist est une personne rigoureuse car il doit respecter le storyboard et les indications du réalisateur en ne laissant rien de côté.

Matte painter

Élaborer des décors pour l'animation ou le jeu vidéo

Le matte painter réalise les décors d'arrière-plan d'une œuvre d'animation. Ses décors sont normalement des éléments fixes, mais il arrive de plus en plus souvent qu'ils nécessitent également une mise en mouvement.

A partir d'un descriptif composé d'éléments graphiques, d'un script, d'intentions d'ambiance et de lumière... décidés par le réalisateur, le chef décorateur et/ou le superviseur des effets visuels, le matte painter imagine un environnement visuel pour les plans ou les séquences pour lesquels il a été recruté.

Il s'appuie sur sa propre imagination ou sur la recherche d'images existantes déjà stockées dans des banques d'images (propres au matte painter ou disponibles sur internet). Il arrive même que le matte painter, en préambule de son travail, parte en repérage photographique.

Une fois les éléments réunis et ses propositions validées, le matte painter crée l'environnement selon différentes techniques : en peignant numériquement les décors, en les fabriquant en 3D, en procédant à des montages photos ou encore en retouchant des photos. Très fréquemment, il recourt à un mélange de toutes ces techniques.

Son travail est ensuite transmis à la personne en charge du compositing qui l'intégrera dans les différents plans finaux.

Quelques Matte painters formés à l'École Émile Cohl

- › Christophe Archinet
- › Shuai Chen
- › Clément Crocq
- › Vincent Joubert
- › Kevin Le Moigne
- › Jean-David Solon
- › Adrien Zeppieri



ou

125 € brut/jour
(minima conventionnel)



Compétences et rémunération

Le matte painter doit être à l'aise avec la peinture, et notamment la peinture numérique. Il doit avoir un bon sens de la composition et une maîtrise totale de la perspective. Une formation en dessin classique peut être un réel outil de base. Pour réaliser les projets

sur lequel il travaille, il peut se servir de toutes les techniques à sa disposition : logiciels de retouche et montage photographique (Photoshop), logiciels 3D, peinture numérique.

Réalisateur

Diriger et superviser la fabrication d'un film

Le réalisateur porte la responsabilité artistique, technique et économique d'un film. Il intervient à tous les niveaux : la préparation du film, le tournage et la postproduction et doit disposer d'un niveau élevé en dessin et en imagination graphique. Il est absolument nécessaire qu'il soit formé aux techniques traditionnelles de représentation de la réalité.

Lors de la pré-production, son travail est de mettre au point le scénario, le découpage des séquences et des plans. Il supervise également la direction artistique : décors, personnages, ambiance...

Le réalisateur choisit l'équipe avec laquelle il va travailler tout au long de la réalisation du film, et organise les activités de tous les intervenants.

Au moment du tournage, il gère son équipe et coordonne le travail de tous, tout en veillant à respecter les délais et le budget.

Et son travail ne s'arrête pas là ! En postproduction, son rôle est essentiel puisqu'il intervient dans le montage. Il donne au film son rythme de vie grâce à sa vision et ses qualités artistiques. Il transforme des images, des séquences brutes en un film à part entière qui porte sa signature.

Le réalisateur est également amené à présenter son film devant des producteurs, des commanditaires, un jury ou un public.



ou

183 € brut/jour
(minima conventionnel)



Secteur d'activité, statut et rémunération

Salarié ou intermittent du spectacle, le réalisateur travaille le temps d'un film pour une société de

production, un producteur. Il ne travaille jamais seul puisqu'il est à la tête d'une grande équipe.

Il peut être rémunéré en tant que salarié et dans ce cas-là il touche le salaire le plus élevé de l'équipe chaque semaine. Il peut également

Quelques réalisateurs formés à l'École Émile Cohl

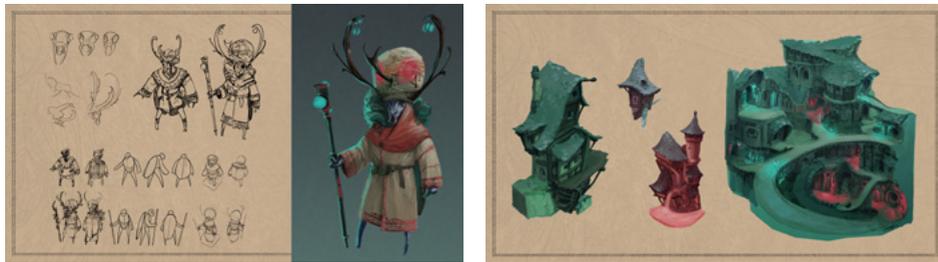
- › Gautier Alfirevic
- › Claude Barras
- › Rémi Cans
- › Benoît Chieux
- › David Coquard-Dassault
- › Alain Gagnol
- › Gunther Gheeraert
- › Jérémy Guiter
- › Jeffig Le Bars
- › Jean-Charles Mbotti-Malolo
- › Pierre Perifel
- › Kévin Rose
- › Antoine Rota
- › Woodkid (Yoann Lemoine)

avoir le statut d'intermittent du spectacle ou être payé en droits d'auteur.

Il est difficile de chiffrer son salaire car cela dépend de nombreux éléments : moyens de la production, renommée du réalisateur, le succès ou l'échec de ses films...



Les étapes de la création d'un jeu vidéo



CONCEPTION	PRÉ-PRODUCTION	PRODUCTION	POST-PRODUCTION	SORTIE DU JEU
Déterminer l'univers du jeu et son environnement technique	Réaliser un prototype	Aboutir à un jeu complet	Corriger les bugs, peaufiner les détails	Promouvoir le jeu
<p>Chef de projet Chef d'orchestre, fait le lien entre les différents métiers</p> <p>Directeur artistique* Décide des orientations artistiques : personnages, décors</p> <p>Lead game designer* Conçoit le principe du jeu : histoire, règles, niveaux</p> <p>Lead programmeur Traduit les orientations du jeu en langage informatique, examine sa faisabilité technique</p>	<p>Programmeurs Code</p> <p>Game designers Principes du jeu : quel public est concerné, comment gagne-t-on ?</p> <p>Graphistes 2D, 3D* Univers graphique</p> <p>Animateurs* Mouvement des éléments graphiques</p> <p>Sound designer Musique et bruitages</p>	<p>Prestataires externes Par exemple une équipe de comédiens, pour la capture de mouvements à reproduire dans le jeu</p>	<p>Testeurs</p>	<p>Data analysts Analyse du comportement des joueurs</p> <p>Equipe marketing</p> <p>Editeur Publication et diffusion du jeu</p> <p>Community managers Promotion du jeu sur les réseaux sociaux</p>

Sources : SNJV, AFJ, Onisep, Newzoo

(*) : Familles de métiers artistiques enseignés à l'École Émile Cohl

Game artist

Dessiner l'univers artistique d'un jeu vidéo

Le game artist est le créateur de l'environnement artistique d'un jeu vidéo c'est-à-dire l'aspect visuel qui va permettre au joueur de s'immerger complètement dans un univers.

Ce métier comporte deux responsabilités professionnelles spécifiques : celle du character designer qui est l'auteur des personnages ; et celle d'environnemental designer qui imagine les décors, les mondes dans lesquels les protagonistes vont évoluer.

Le game artist travaille en étroite collaboration avec le game designer qui définit le cahier des charges à partir duquel toute l'équipe va travailler, c'est-à-dire les concepts de base du projet - non seulement les personnages, mais aussi les décors, les intrigues, les règles, les niveaux de difficultés... Il interprète donc graphiquement les intentions du game designer afin de donner au joueur un maximum de plaisir et rendre le jeu le plus intuitif possible.

Le game artist doit également être un bon infographiste et posséder une grande maîtrise des logiciels de création numérique.



€ 3 000 € à 6 000€ brut/mois

Statut et rémunération

Le game artist peut être salarié, intermittent du spectacle ou indépendant : son salaire varie entre 40 000 et 80 000 € annuels, selon l'expérience et la région.



Secteur d'activité

Le game artist travaille dans des sociétés productrices de jeux vidéo. Il est entouré d'une équipe : infographistes, animateurs, character designer, game designer, level designer...

La plupart des game artists travaillent à l'international, notamment dans les pays anglo-saxons ou au Japon.

Quelques game artists formés à l'École Émile Cohl

- › Anaïs Dusautois
- › Yannick Gombart
- › Johan Grenier
- › Florence Lapalu
- › Sébastien Mitton
- › Antoine Rol
- › David Alvarez

Character designer

Imaginer les personnages d'un jeu vidéo

Le character designer imagine et conçoit le physique, les vêtements et le caractère des personnages du jeu vidéo. Il s'agit de créer des personnages dotés d'une identité visuelle forte et de leur donner vie par le biais de l'image. Pour cela, le character designer réalise des recherches graphiques puis des dessins finalisés.

Les personnages sont ensuite créés sur ordinateur grâce à des logiciels 3D : modeling, texturing, rigging. Ces trois étapes vont rendre les personnages vivants, leur donner des axes de mouvement, des contractions musculaires crédibles. Les actions des personnages sont entièrement dépendantes de ce travail préalable.

Quelques character designers formés à l'École Émile Cohl

- › Sylvain Bec
- › Anaïs Bernabé
- › Rémi Farjaud
- › Cédric Peyravernay
- › Rodrigue Pralier
- › Yrgane Ramon
- › Grégoire Veauleger



€ variable

Statut et rémunération

Le character designer peut être salarié, intermittent du spectacle ou indépendant : son salaire dépend de son statut.



Secteur d'activité

Ils travaillent au sein de studios de création, de sociétés éditrices de jeux vidéo. En collaboration directe avec des graphistes, programmeurs, scénaristes, sous la direction du game designer, ils font partie d'une équipe réunie autour du même projet.

Concept artist

Imaginer l'atmosphère d'un jeu vidéo

Le concept artist réalise une série d'illustrations de recherche qui permettent de définir l'ambiance, l'univers du futur jeu vidéo et d'en valider son aspect.

Son travail donne au producteur une première idée du film ou du jeu en cours de production. En effet, ses concepts art permettent d'imaginer l'univers visuel du jeu vidéo et de prévoir les ressources nécessaires à sa création, notamment en terme d'effet spéciaux, d'éléments à créer en 3D ou autres.

A partir du cahier des charges rédigé par le game designer et le chef de projet, le concept artist doit trouver des idées pour répondre à cette demande, puis réaliser un travail de recherche documentaire, de références photographiques qui permettront d'enrichir les images et de repérer des détails qui rendront l'ambiance du jeu authentique.

Ses illustrations doivent être claires et saisissantes afin de donner une idée précise de la qualité et de l'intérêt d'une scène ou d'un personnage.

Il est impératif de se former au dessin traditionnel pour pouvoir fournir des ressources de base indispensables à la mise en oeuvre de l'imaginaire du créateur.



€ variable



Parcours professionnel

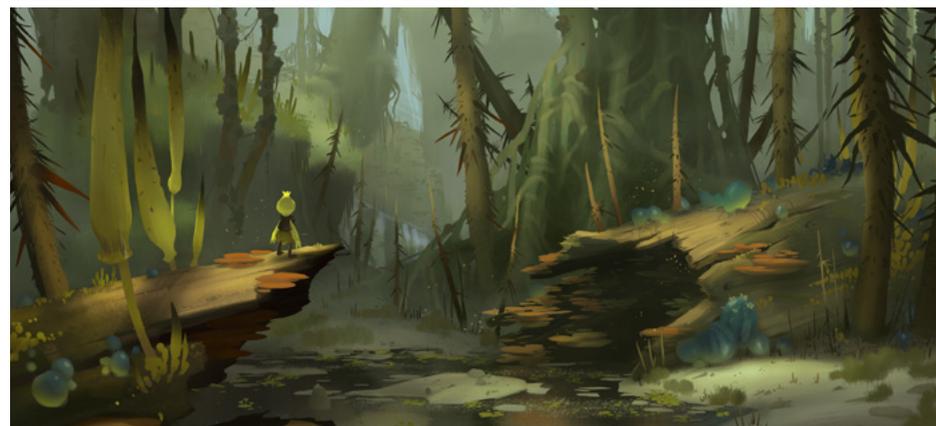
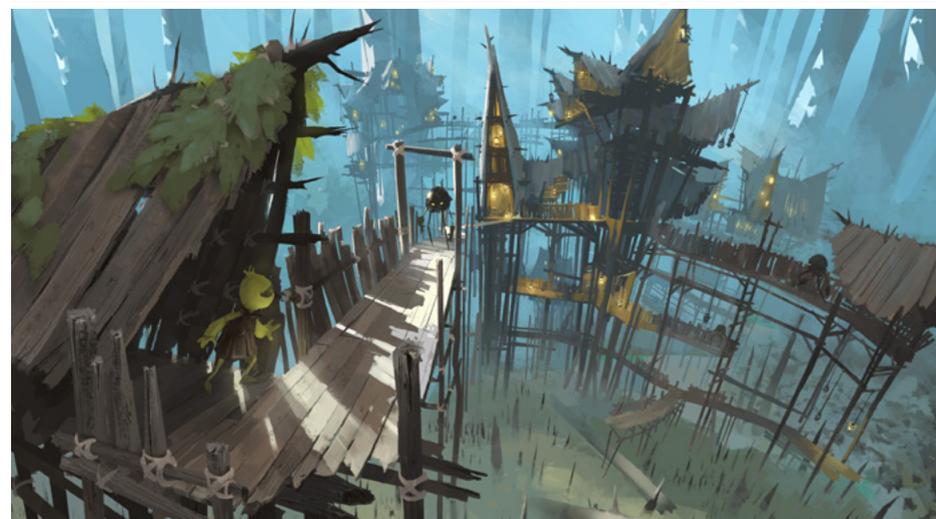
Après une expérience dans les domaines des arts graphiques, des effets spéciaux ou de l'animation. Ou directement après une formation au dessin 3D à l'École Émile Cohl.

Secteur d'activité et statut

Les grands studios de jeu vidéo ou d'animation emploient la plupart du temps de nombreux concept artist, chacun travaillant sur un élément spécifique du film ou jeu en production.

Quelques concept artists formés à l'École Émile Cohl

- › Pierre Bertin
- › Jean-Brice Dugaît
- › Florian Lailly
- › Charlène Le Scauff
- › Charlotte Rudelle
- › Mathieu Reydellet
- › Marc Simonetti
- › Jean-David Solon
- › Pascal Zaffiro



Coloriste

Percevoir et rendre les couleurs

Le coloriste est un artiste doté d'une sensibilité particulière pour la perception et le rendu des couleurs.

Ce spécialiste est sollicité en postproduction pour élaborer des productions visuelles que ce soit dans l'audiovisuel, le cinéma, le film d'animation ou la bande dessinée.

Le coloriste est le garant de l'uniformité des couleurs du produit. Pour cela il corrige les « erreurs » de couleur et de lumière pour que la qualité technique et artistique de l'image soit irréprochable. Il poursuit le travail du dessinateur en donnant couleur et volume, ambiance et lumière aux objets, personnages, décors.

Lorsqu'il travaille sur un film d'animation, il garantit l'homogénéité des images en harmonisant et en faisant ressortir les effets de couleur et de densité.

En bande dessinée, c'est lui qui choisit et applique la couleur sur les planches. Il définit également les lumières et les ombres du dessin.

Dans un jeu vidéo, il fait face à la problématique technique induite par l'utilisation d'écrans et de consoles différents par les futurs joueurs.

Pour l'édition, il fabrique les couleurs souhaitées par le client. Il les reproduit sur ordinateur et doit veiller à leur qualité lors de l'impression.



Secteur d'activité et statut

Salarié ou indépendant, il peut travailler dans un atelier d'impression, en collaboration avec un auteur de bande dessinée ou au sein de l'équipe d'un

film d'animation ou d'un jeu vidéo. Faisant partie intégrante de la création, le coloriste est maintenant considéré comme un auteur à part entière et son nom apparaît sur les couvertures de bande dessinée.

Quelques coloristes formés à l'École Émile Cohl

- › Marie Avril
- › Esther Chahian
- › Léa Daniel
- › Tatiana Domas
- › Igor Klymenko
- › Eva Lacanal
- › Rebecca Morse
- › Sébastien Orsini
- › Melissa Troublé

Graphiste Infographiste

Créer des images par le biais des outils informatiques

Entre infographiste et graphiste la frontière est floue. Né des nouvelles technologies de l'information, l'infographiste se définit comme « graphiste en informatique ».

En effet, l'appellation d'infographiste évoque l'usage de l'informatique dans la création d'images mais sans référence à une qualification professionnelle précise. Elle désigne davantage une technique au service de différents métiers.

À l'origine, le graphiste a un rôle plus général mais toutefois similaire à celle de l'infographiste et ses compétences sont censées s'étendre au-delà de l'outil informatique (peinture, dessin...). Le graphiste joue donc un rôle davantage artistique et créatif là où l'infographiste est plutôt exécutant. Mais aujourd'hui, les compétences exigées dans les deux professions sont sensiblement les mêmes.

Infographiste et graphiste n'ont pas un champ d'action unique. Ils peuvent exercer leurs talents dans différents métiers : graphiste multimédia, graphiste 3D, maquettiste, infographiste, webdesigner...



2 200 € à 3 300€ brut/mois

Statut et rémunération

L'infographiste est généralement salarié et travaille en agence de communication, studio de création, entreprise... L'infographiste peut exercer également en free-lance.

En agence numérique (web) il gagne entre 2 750 € et 3 300 €. En agence de design, de 2 200 € à 3 000 €. En studio de création, jusqu'à 3 600 € pour un senior et 1 900 € pour un infographiste junior. En agence de publicité, de 2 350 € à 3 000 €.

Quelques graphistes formés à l'École Émile Cohl

- › Etienne Corbaux
- › Philippe Gallezot
- › Anne Gannat
- › Donatelle Liens
- › Pierre Mazoyer
- › Sophie Paffoy
- › Douglas Py
- › Thomas Randall
- › Steve Romani
- › Ludivine Stock



Secteur d'activité

L'infographiste est présent dans de nombreux secteurs (publicité, édition, industrie, jeux vidéo...). Il fait généralement partie d'une équipe dirigée par un chef de projet ou un directeur artistique.

Directeur artistique

Superviser la conception et la réalisation graphique d'un projet

Le principal rôle du directeur artistique (communément appelé DA) est avant tout d'avoir une vision créative et globale d'un projet et de savoir la transmettre.

Dans l'édition, la presse, la publicité ou le jeu vidéo, il a pour mission de superviser la conception et la réalisation graphique d'un projet dont il porte la responsabilité artistique.

Graphistes, infographistes, webdesigners ou animateurs travaillent sous sa houlette.

Conscient des enjeux marketing, techniques, éditoriaux et économiques inhérents à un projet, il propose des solutions à la fois originales et conformes aux attentes et au budget de son commanditaire.

À savoir

Il est difficile de pouvoir prétendre à ce poste à la sortie d'une école d'art. En effet, c'est l'expérience qui permet d'accéder à ces responsabilités. Souvent, les directeurs artistiques ont un CV bien rempli, et d'abord en tant que graphiste.



€ 2 800 € à 5 000 € brut/mois

Statut et rémunération

Le DA peut-être salarié ou indépendant et son salaire varie beaucoup, en fonction du prestige et de la taille de l'agence dans laquelle il travaille mais aussi en fonction de sa réputation et de ses compétences. Son salaire oscille entre 5 000 € dans les agences numériques, de 3 400 € à 4 000 € en agence de design,

et de 2 800 € à 3 400 € dans les agences de la publicité. En indépendant, ses honoraires sont entre 400 € et 1 500 € par jour.

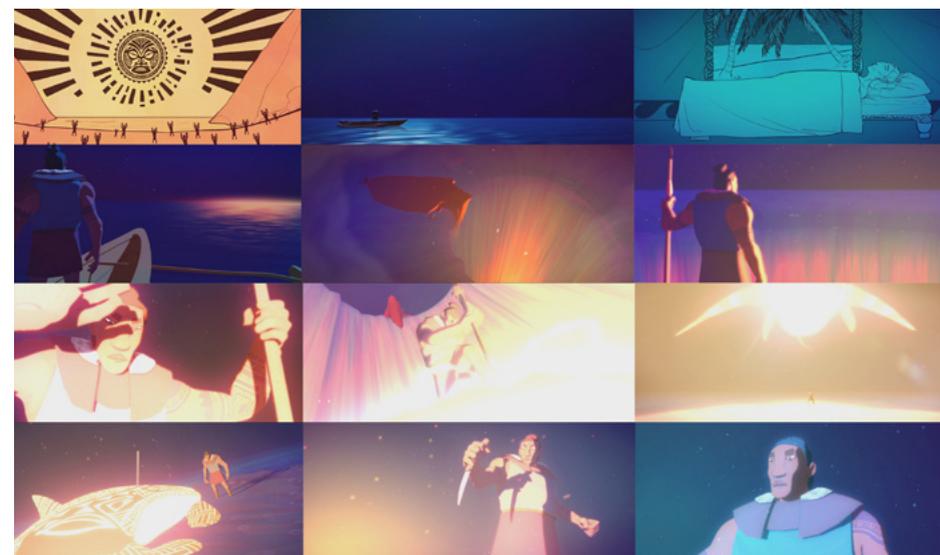
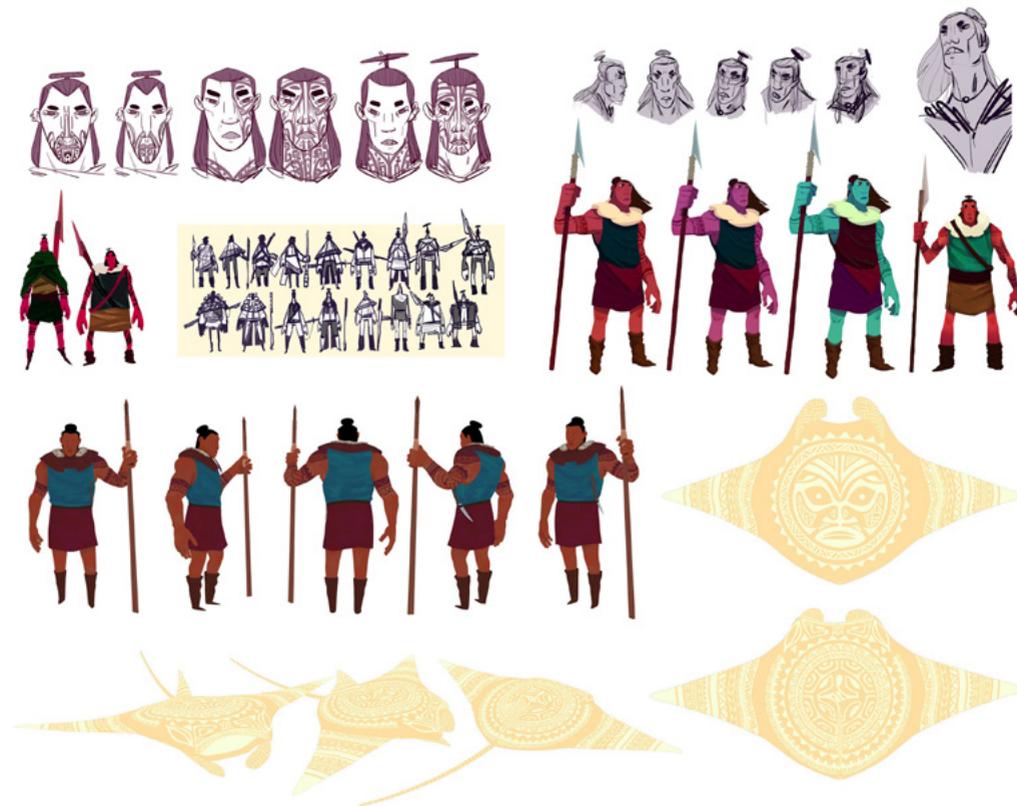
Quelques DA formés à l'École Émile Cohl

- › Jean-Christophe Blanc
- › Jean de Boissieux
- › Yannick Corboz
- › Robert Foriel
- › Mathieu Granjon
- › Etienne Guiol
- › Sébastien Mitton
- › Jean-Luc Monnet
- › Marina Roel
- › Florian Thouret
- › Claude Weiss



Secteur d'activité

La plupart du temps, le directeur artistique travaille au sein d'une agence (publicité, édition, production, jeu vidéo, web...). Il dirige une équipe et n'est donc jamais seul sur un projet. Dans l'animation ou le jeu vidéo, il est souvent engagé le temps d'une production qui peut durer de un à quatre ans.



Métiers de la 3D

Le dessin en trois dimensions

La pratique du dessin tridimensionnel remonte au 15^e siècle, à l'époque de la Renaissance italienne et de la peinture en perspective. Le dessin 3D est aujourd'hui dans toutes les industries créatives, au moyen de logiciels qui servent à transformer ou à créer des images, fixes ou en mouvement.

Les métiers du dessin 3D se retrouvent dans une grande diversité de domaines : infographie artistique pour la communication visuelle, cinéma d'animation, jeu vidéo, effets spéciaux...

Au 21^e siècle, le dessinateur 3D utilise nécessairement des logiciels pour produire ses images. Toutefois le recours aux technologies ne suffit pas à remplacer l'intelligence de l'œil et de la main d'un artiste, dont le travail consiste à être vu par un public défini.

C'est pourquoi un dessinateur 3D professionnel a aussi les compétences d'un dessinateur traditionnel. Il maîtrise les techniques figuratives et de représentation. Il a appris le dessin d'anatomie, le modelage de volumes à la main, la construction d'un dessin en perspective, le placement des éléments dans l'espace, la mise en valeurs (ombres et lumières) et en couleurs des figures et des décors.

Suivant les tâches confiées, il peut exercer son activité seul, à distance, ou bien dans un studio, avec une équipe d'artistes techniciens.



Rémunération

Variable suivant le secteur d'activité, l'expérience et le statut (intermittent, salarié d'un studio ou travailleur non salarié)

ANIMATEUR

Met en mouvement les éléments d'un jeu vidéo, d'une publicité ou d'un film d'animation. En 2D, l'animateur dessine les personnages, les objets et les décors, et les anime. En 3D, il crée des images de synthèse en volume, sur ordinateur. Dans les deux cas, il élabore la gestuelle, l'expression des visages. Il choisit les textures, les couleurs et la lumière.

MAPPEUR MODELEUR

Dans le secteur du jeu vidéo, le mappeur modelleur est un graphiste 3D. Il réalise des visuels informatiques de personnages et/ou de décors, à partir des instructions du game designer, qui élabore le gameplay (les règles et fonctionnalités du jeu). Il donne à ses visuels des textures, des couleurs, des matières et une réaction à la lumière. Il maîtrise les techniques d'éclairage, de mapping et d'animation.

CHARACTER DESIGNER

Imagine et conçoit les personnages : leur aspect physique, leurs vêtements, leur caractère. Ces personnages sont réalisés sur ordinateur, puis intégrés dans le jeu ou le film. Le character designer 3D met en œuvre des techniques de mise en mouvement du squelette, d'articulation du corps, de contraction des muscles et de texture.

LEVEL DESIGNER

Se charge de la conception des passages de niveaux d'un jeu vidéo. Le level designer règle le rythme du jeu, sa difficulté et la diversité des situations proposées au joueur. Il élabore l'arrière-plan et l'environnement du jeu.

Quelques professionnels formés à l'École Émile Cohl ou enseignants

- › Frédérique Blanc-Nantermet
- › Christophe Brugal
- › Etienne Chatry
- › David Cros
- › David Di Giacomo
- › Ralph Lemaistre
- › Cédric Lenhardt
- › Cécile Piolot
- › Mathieu Renoux
- › Florian Thomasset

L'École Émile Cohl

Préparez-vous aux métiers du dessin dans l'une des rares écoles d'art dont le diplôme est visé par le ministère de l'Enseignement supérieur et de la recherche.

L'École Émile Cohl propose une formation initiale post-bac où sont enseignés l'illustration, la bande dessinée, l'infographie 2D / 3D, le multimédia, le jeu vidéo et le dessin animé. Depuis plus de 30 ans, les jeunes diplômés rejoignent les plus grandes entreprises des industries de l'image : *Arkane Studios, Casterman, Dupuis, Milan, Electronic Arts, Folimage, Framestore, France Télévisions, Mikros Image, Ubisoft, etc.*



Retrouvez tous les métiers auxquels forme l'École Émile Cohl sur le site : lesmetiersdudessin.fr

Journée de recrutement

À l'image des job datings proposés dans les régions ou au plan national, l'École Émile Cohl a instauré son propre rendez-vous annuel avec les entreprises de l'édition, du dessin d'animation, du jeu vidéo, du cross-media... qui souhaitent recruter des professionnels de l'image et de la représentation dessinée à court ou moyen terme.

L'engouement des entreprises à participer à cette Journée de recrutement ne se dément pas depuis près de 10 ans.

Quelques chiffres :

- entre 40 et 50 entreprises chaque année pour 80 diplômables, en 5^e année, et 20 en 3^e année Dessin 3D
- un millier de rendez-vous
- environ 15 à 20% de recrutement à court ou moyen terme
- 80% de contacts générateurs à long terme d'activités professionnelles salariées ou freelance

Quelques entreprises partenaires Job Dating

- › Activision Blizzard
- › Agence Cumulus
- › Artefacts studio
- › Balivernes éditions
- › Bamboo Édition
- › Big company
- › Bk
- › Bridges
- › Caribara animation
- › Cité création
- › Clairefontaine
- › Cube creative
- › Didier Jeunesse
- › Editions Milan
- › Éditions Steinkis
- › Editions Tourbillon
- › Elan Films
- › Flammarion / père castor
- › Folimage
- › Fleurus Presse
- › Fluide Glacial
- › GFactory
- › GO-N Productions
- › Haut-les-murs
- › Inefecto
- › Kiupe
- › LITTLE URBAN
- › MAC GUFF LIGNE
- › MANGO JEUNESSE
- › MYSTERY FX
- › OCTOKO
- › RAGEOT ÉDITEUR
- › RUE DE SÈVRES
- › SUPAMONKS
- › TEAMTO
- › UBISOFT
- › UMEDIA
- › XILAM ANIMATION

Succès

François Olislaeger

François Olislaeger est illustrateur, dessinateur de presse (*Le Monde*, *Beaux-Arts Magazine*, *America...*), auteur de romans graphiques et de reportages dessinés consacrés au spectacle vivant (*Carnets d'Avignon* ; *Mathilde, danser après tout*). Il est aussi un artiste d'expositions, dont les plus récentes ont eu lieu au Pulp festival (2017), à la galerie du Jour Agnès b. (2018) et au musée des Arts et Métiers (2018).

En septembre 2019, il est devenu le premier auteur BD à obtenir une résidence de création à la Villa Médicis – Académie de France à Rome, qui offre aux artistes et chercheurs sélectionnés une bourse et un hébergement durant 12 mois.

« *Mon projet sera un livre autobiographique* », explique-t-il alors, « *racontant comment étant devenu dessinateur, je suis aussi devenu moi-même un personnage de BD. J'avais commencé ce livre il y a trois ans, mais je m'étais toujours interrompu. Le cadre de la Villa Médicis est une aubaine : c'est tellement rare d'avoir une année pleine pour se concentrer sur son travail personnel !* »

En janvier 2020, son album *Ecolila* (Actes Sud BD) est sélectionné au festival international de BD d'Angoulême.

Diplômé de l'École Émile Cohl en 2000, François Olislaeger y enseigne aujourd'hui le dessin de presse.

Camille Benyamina

Diplômée de l'École Émile Cohl en 2010, Camille Benyamina commence sa carrière d'illustratrice et de dessinatrice BD en participant à des ouvrages collectifs, avant de partir s'installer au Canada.

Elle commence par travailler dans la conception de jeux vidéo, chez Electronic Arts Montréal, tout en produisant son premier album pour Casterman : *Violette Nozière vilaine chérie* (2014), réalisé avec le journaliste et scénariste Eddy Simon. Dans la foulée, elle participera au festival International de BD d'Angoulême, où France 3 voit en elle la relève de la bande dessinée.

L'année suivante, toujours avec Eddy Simon, elle adapte le roman *Chaque soir à onze heures*, de Malika Ferdjoukh.

Camille Benyamina illustre aussi beaucoup de couvertures de romans jeunesse pour Flammarion et Casterman, tout en menant de front son activité dans le jeu vidéo, comme lead artiste pour l'éditeur Playtika.

En avril 2018, elle publie son troisième album de bande dessinée chez Casterman, *Les Petites distances*, une comédie romantique et fantastique sur un scénario original de Véro Cazot.

En juin 2019, elle réalise une série d'illustrations en grand format pour l'exposition *Curiosités du monde naturel*, présentée au musée de la civilisation de Québec (MCQ) jusqu'en janvier 2020.

Cédric Peyravernay

Cédric Peyravernay est un concept artist et character designer plus connu Outre-Atlantique qu'en France... alors que son atelier est à Lyon ! Diplômé en 1999, il s'est très vite orienté dans la conception de personnages de jeux vidéo. A partir de 2009, il participe à la réussite de la série *Dishonored* (Arkane Studios), multirécompensée (BAFTA 2013, Game Awards 2016).

Son style très pictural a attiré sur lui l'attention de l'industrie du film, ce dont il s'accommode très bien : « *Je ne fais pas de différence entre un projet de film et de jeu vidéo* », déclare-t-il. « *Dans les deux cas, il s'agit pour moi de réaliser le casting des personnages et d'en approfondir les moindres détails, avant que les modèles et animateurs s'en emparent.* »

En 2019, il contribue à la série SF pour adultes *Love, Death + Robots* (Netflix) de David Fincher et Tom Miller, qui l'a amené à collaborer avec des studios d'effets spéciaux parmi les plus pointus : Blur, à Los Angeles, et Unit Image, à Paris.

En parallèle, il travaille sur les dernières licences de jeu vidéo de Rocksteady Studio (Londres, groupe Warner Bros) et Blizzard, (Irvine, Californie).

Cédric Peyravernay a le vent en poupe. Mais ses succès ne l'ont pas éloigné de l'école, où il enseigne aux Cohlens l'anatomie artistique et le character design depuis 2007.



École Émile Cohl

1, rue Félix Rollet F-69003 Lyon

Tél. +33 (0)4 72 12 01 01

www.cohl.fr

eec@cohl.fr

SIRET 329 680 938 000 43

Code NAF 8559 B

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

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 un diplôme visé de Dessinateur Praticien niveau II par le ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche (arrêté du 6 juillet 2015, paru au BO n°31 du 27 août 2015).

Cette reconnaissance donne droit au statut étudiant

Ministère de tutelle : ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche

Agrément Sécurité sociale étudiante

Habilitation à recevoir des boursiers nationaux pour le cycle supérieur (exception faite de la Prépa dessin, de la formation Dessin 3D et la Prépa dessin FLE)

Sites

- Site de l'école : www.cohl.fr
- Les métiers du dessin : www.lesmetiersdudessin.fr
- Centre de recherche, le CRHI : www.le-crhi.fr
- Site des anciens élèves : www.alumni.cohl.fr

Réseaux sociaux

- www.facebook.com/ecoleemilecohl
- www.linkedin.com/company/ecole-emile-cohl
- fr.twitter.com/EcoleEmileCohl
- www.vimeo.com/cohl

CONTACTS

Directeur général :

Antoine Rivière

anriviere@cohl.fr

Directeur général délégué :

Emmanuel Perrier

eperrier@cohl.fr

Directeur adjoint,
responsable de la formation
Dessin 3D et de la formation
continue :

Aymeric Hays-Narbonne

ahn@cohl.fr

Directrice administrative :

Marie Bladou

mbladou@cohl.fr

Responsables pédagogi-
ques :

Alice Rivière

ariviere@cohl.fr

Frédérique Blanc

fblanc@cohl.fr

Service des stages étudiants :

Agnès Jolivet-Chauveau

ajolivet@cohl.fr

Silvia Baggiani

sb@cohl.fr

Cours du soir, stages de
dessin et formation continue :

Aurélie Borel

aborel@cohl.fr

Inscriptions, vie de l'étu-
diant :

inscriptions@cohl.fr

Diffusion de films, festivals :

Camille Chauvidan

festivals@cohl.fr

Responsable communication :

Laurent Poillot

lpoillot@cohl.fr

Design graphique

Manon Molesti

Copyright

École Émile Cohl - 2019

Tous droits réservés

Reproduction interdite



www.lesmetiersdudessin.fr

**ECOLE
EMILE
COHL**

www.cohl.fr

Diplôme visé Niveau II
Ministère de l'Éducation, de l'Enseignement
supérieur et de la Recherche
Titre de Dessinateur Concepteur (bac +5)
Titre de Dessinateur 3D (bac +3)
Cours du soir et stages

1 rue Félix Rollet
F-69003 Lyon
Tél. +33 (0)4 72 12 01 01

illustration : Giancarlo Pirelli - 4^e année édition