# Les métiers du dessin







# Les métiers du dessin



# Secteurs d'activité

en quelques chiffres

### **EDITION**





Le monde de l'édition représente plus de 100.000 emplois, tous métiers confondus. Le marché du livre vit de grandes transformations, marquées notamment par une évolution des pratiques de lecture sur supports mobiles (smartphones, tablettes) et donc une progression de l'édition numérique. Le chiffre d'affaires 2021 des éditeurs en France. qui regroupe les maisons d'édition généralistes et spécialisées, s'élève à 3 milliards d'euros. L'édition ieunesse et les bandes dessinées contribuent largement à son dynamisme. Ensemble, ces deux segments représentent plus de 25 % des parts de marché des éditeurs 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, après les États-Unis et le Japon.

357 heures d'animation ont été produites en 2021 pour les chaînes françaises et plus d'une vingtaine de longs métrages sont projetés dans les salles de cinéma. En 2021, sur le top 20 des films d'animation sortis en salle, 8 étaient français. Les productions hexagonales s'exportent bien : les films d'animation français réalisent 60 % de leurs entrées à l'international.

Le secteur du cinéma d'animation regroupe une centaine d'entreprises en France, soit près de 9.000 emplois (+134 % en 10 ans), dont 80 % d'intermittents.

163 studios installés en France, en majorité à Paris et Angoulême 7 800 salariés dont 7 800 techniciens de films d'animation ou d'effets visuels 10 à 12 longs métrages produits en France pour le cinéma / an 180 films d'animation diffusés à la télévision / an

#### Exemples de métiers

Animateur 2D/3D Lavout artist Storyboarder Réalisateur Directeur artistique

#### Studios français reconnus

CARIBARA **CUBE CREATIVE FOLIMAGE GAUMONT ANIMATION** MAC GUFF METHOD FILMS **MILLIMAGES TEAMTO** XII AM

#### 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**





C'est la première industrie culturelle dans le monde par son chiffre d'affaires : le jeu vidéo représente un marché de 152 milliards de dollars en 2020. Le marché hexagonal est particulièrement florissant. Le chiffre d'affaires des entreprises du jeu vidéo en France, en croissance régulière depuis plus de 10 ans, s'élève à 5,6 milliards d'euros en 2021. Il est largement tourné vers l'international : 55 % de l'activité sont consacrés à l'export.

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 2020, les ventes de jeux sur mobiles (+16 % vs 2019) ont progressé plus vite que les achats sur consoles (+10%) et PC (+9%). En France, plus de 70 % de la population jouent à des jeux vidéo au moins occasionnellement.

Les conséquences de cette évolution concernent toutes les activités de l'industrie du jeu vidéo: production,

édition et distribution. Elles sont propices à l'innovation : près de 20 % des studios de développement mènent des projets de jeu en réalité artificielle (réalité virtuelle, réalité augmentée ou réalité mixte).

650 entreprises en France 88 entreprises en Auvergne-Rhône-Alpes 8.500 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 **EDENGAMES EUGEN SYSTEMS OLD SKULL GAMES** QUANTIC DREAM **UBISOFT** 

#### À consulter

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

## **AUTRES FILIÈRES**



p. 24



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

## **MÉTIERS** DE LA 3D



p. 28



Animateur Mappeur modeleur Character designer Level designer

#### Statut social des artistes







# Illustrateur

## Traduire en image un texte, une idée

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

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. Avec le développement des technologies de traitement de l'image, l'illustrateur a vu ses possibilités d'expression se diversifier considérablement.

En plus du secteur du livre, il travaille désormais dans le domaine de l'édition 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.

## Quelques illustrateurs formés à l'École Émile Cohl

- > Fred Bernard
- Olivier Bonhomme
- › Isabelle Chatellard
- > Célia Chauffrey
- > Lilas Cognet
- > Louise de Crozals
- > Antoine Guilloppé
- > Alexandra Huard
- > Gwen Keraval
- > Frédérick Mansot
- > Annette Marnat
- > Chiaki Mivamoto
- > Emre Orhun
- > Nathalie Ragondet
- > Anna Maria Riccobono
- > Francois Roca





## Statut et rémunération

Un illustrateur exerce dans la grande majorité des cas en indépendant, affilié à la MDA ou à l'Agessa\*. Il doit alors démarcher les éditeurs et agences et argumenter seul devant ses clients potentiels, grâce à son book (qui présente le meilleur de ses réalisations), pour multiplier les opportunités professionnelles. Il peut parfois 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 1 000 € et 4 000 € (hors droits d'auteur). 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 variable selon la taille de l'image, le tirage du magazine, sa notoriété, etc.









#### Secteurs d'activité

Edition, 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.

<sup>\*</sup> La MDA (Maison des artistes) et l'Agessa sont des organismes qui gèrent la protection sociale des auteurs et 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'au bout de son récit.

Le temps de création d'un album dure entre un et 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 promotionnelles, pédagogiques ou 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.





## Statut et rémunération

La grande majorité des auteurs exercent en indépendants. Vivre de la bande dessinée ne va pas de soi et beaucoup doivent diversifier leurs activités artistiques (ateliers, rencontres publiques...). En dehors de la fiction, la BD peut être culturelle, scientifique ou historique, pédagogique, commerciale... Le tarif des bédéistes est calculé généralement à la page, de 200 € à 350 €, ou au forfait. La rémunération des auteurs se fait en droits d'auteur.





## Le secteur de la bande dessinée

Sur près de 140 éditeurs BD, cinq groupes d'édition occupent la majeure partie du marché de la bande dessinée, qui s'élève à 591 M€ de chiffre d'affaires en 2020.

La situation des auteurs dépend des ventes de leurs livres. Pour se faire connaître des éditeurs, un auteur BD peut aussi chercher à débuter dans des fanzines, parmi des collectifs de dessinateurs ou sur les réseaux sociaux, pour 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
  Benhaäl Gauthe
- Raphaël Gauthey
- Théo Grosjean
- › Diane Le Feyer
- → Jonathan Munoz
- Nicolas Otero
- Yann Rambaud
- → David Sala
- Yrgane RamonFred 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, ses créations donnent au lecteur un point de vue singulier sur l'actualité. L'évolution des médias numériques fournit au dessinateur de presse de nouveaux formats d'expression, notamment sur Instagram (*Mâtin!*, de Dargaud).

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

- > Pierre Ballouhey
- > Laurent Blachier
- > Olivier Bonhomme
- Tiphaine de Cointet
- › Philippe Dumas
- > Florent Gobet
- › Daniel Maja
- > Jean Mulatier
- › François Olislaeger







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. 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 toutes les publications qui privilégient le dessin de presse : presse quotidienne nationale et régionale, presse magazine, mooks... sans oublier les journaux satiriques.

Tiphaine de Cointet - 5º année édition multimédia

# 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 : dialoques, 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.

Source : éd. Les Enfants de cinéma

# **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), qui 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, papier découpé).

## 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
- > Sylvie Leonard
- Juan Pablo Machado
- > Florian Perron
- → Philippe Rolland
- > Ludovic Versace



## 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 : storyboarder, 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.







### 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'un découpage dessiné dont la mise en page ressemble à une BD: c'est le storyboard (ou scénarimage, en français).

Cette étape préliminaire au tournage correspond à la future succession des plans du film. Le storyboard renseigne aussi sur tous les éléments cinématographiques qui les constituent : position des décors et des personnages, mouvements de caméra, cadrage, sons, effets spéciaux, etc.

Le storyboard sert à toute l'équipe du film : c'est un outil qui facilite la diffusion des données essentielles.

En 2021, l'École Émile Cohl a créé une formation inédite, en 2 ans, dans les deux spécialités conjointes du storybord et du layout : http://www.cohl.fr/formations/storyboard-layout/

## Quelques storyboarders formés à l'École Émile Cohl

- > Timothée Berruet
- > Vincent Coperet
- > Antoine Ettori
- › Nicolas de Gorter
- > Joan Gouviac
- > Kevin Audi Grivetta
- › Johanna Huck
- › Raphaël Huchon
- › Richard Méril
- > Quentin Reubrecht
- > Clément Savoyat







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, selon son statut et ses missions.

# 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.

Le layout artist est une personne rigoureuse, attentive à respecter le storyboard et les indications du réalisateur, en ne laissant rien de côté : 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...

Pour exercer ses tâches, le layout artist doit avoir une bonne maîtrise du dessin et des logiciels d'animation appliqués au layout, ainsi qu'une bonne culture cinématographique.

En 2021, l'École Émile Cohl a créé une formation inédite, en 2 ans, dans les deux spécialités conjointes du storybord et du layout : http://www.cohl.fr/formations/storyboard-layout/

## Quelques Layout artists formés à l'École Émile Cohl

- > Solène Chevaleyre
- Mickaël Dupré
- > Dominique Giacomoni
- › Hippolyte Jacquet
- > Jim Lachasse
- > Antoine Maucourt
- > Philippe Rouchier
- > Lison Sabiols
- › Raphaëlle Stolz
- Noémie Thebault
- > Tom Viguier
- > Shans Žhu



## Statut et rémunération

Selon les studios qui l'engagent, il peut être intermittent du spectacle ou salarié permanent.

# 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, ou 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 ou en retouchant des images. 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'intègrera dans les différents plans finaux.

#### Quelques Matte painters formés à l'École Émile Cohl

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







## Compétences et rémunération

Le matte painter doit être à l'aise avec la peinture numérique. Il doit avoir un bon sens de la composition et une maîtrise de la perspective. Une solide formation en dessin classique est un réel atout. Pour réaliser ses projets, 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 de films d'animation porte la responsabilité artistique, technique et économique de ses projets. Il intervient à tous les niveaux : la préparation du film, le tournage et la post-production. Il doit avoir une solide culture cinématographique, être capable d'imagination graphique et disposer d'un niveau élevé en dessin, acquis par l'apprentissage des techniques traditionnelles de représentation de la réalité.

Lors de la pré-production, il met 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 production du film et organise les activités de tous les intervenants.

Durant le tournage, il gère son équipe et coordonne le travail de tous, en veillant à respecter les délais et le budaet.

Et son travail ne s'arrête pas là ! En post-production, son rôle est essentiel puisqu'il intervient dans le montage et donne au film son rythme propre. Il transforme les séquences brutes en un film à part entière, qui porte sa signature.

Enfin, le réalisateur assure la promotion de son œuvre et du travail de son équipe quand il faut présenter le film devant des producteurs, des commanditaires, un jury ou un public.





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

La rémunération d'un réalisateur varie selon son

Quelques réalisateurs formés à l'École Émile Cohl

- Gautier Alfirevic
- Solène Azernour
- > 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)

expérience, sa renommée, et selon les moyens de la production.







Hugo Baurens - 5º année court métrage

# Les étapes de la création d'un jeu vidéo













Sources: SNJV, AFJ, Onisep, Newzoo

(\*) : 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.





## 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

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

# 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

- › David Alvarez
- > Sylvain Bec
- > Anaïs Bernabé
- › Rémi Farjaud
- › Léo Gontier
- › Cédric Peyravernay
- Rodrigue Pralier
- > Yrgane Ramon
- › Grégoire Veauleger





2 200 € à 3 000 € brut/mois

## Statut et rémunération

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



#### Secteur d'activité

Il travaille 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, il fait 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 les ressources indispensables à la mise en œuvre de l'imaginaire du créateur.

## Quelques concept artists formés à l'École Émile Cohl

- > Antoine Baudino
- > Pierre Bertin
- > Jean-Brice Dugait
- > Florian Laily
- > Charlène Le Scanff
- > Adrien Lucas
- > Cédric Peyravernay
- › Charlotte Rudelle
- › Mathieu Reydellet
- › Marc Simonetti
- › Jean-David Solon
- > Pascal Zaffiro

## Tou m







# 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 artists, chacun travaillant sur un élément spécifique du film ou jeu en production.

Ils travaillent la plupart du temps en tant qu'indépendants mais peuvent, pour certains, être salariés.

La rémunération est variable, suivant le secteur, l'expérience et le statut 35.000 € /an, en moyenne.







Mathilde Decuiserie - 5º année jeu vidéo

# 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.

#### Quelques coloristes formés à l'École Émile Cohl

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



## 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.

# 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.

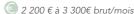
A l'origine, le graphiste a un rôle plus général mais toutefois similaire à celle de l'infographiste et ses compétences sont censées s'étendre au-delà de l'outil informatique (peinture, dessin...). Le graphiste joue donc un rôle davantage artistique et créatif là où l'infographiste est plutôt exécutant. 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,

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 RomaniLudivine Stock





infographiste, webdesigner...

## 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 €.









#### 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.

On peut devenir DA directement après une école d'art, mais pour n'importe quel projet. Dans les grands studios de jeu vidéo, par exemple, seule l'expérience de l'organisation et des contraintes artistiques permet d'accéder à ce niveau de responsabilités. Souvent, les directeurs artistiques ont un CV bien rempli, d'abord en tant que graphiste ou animateur.





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 publicité. En indépendant, ses honoraires sont entre 400 € et 1 500 €. par jour.

## Quelques DA formés à

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







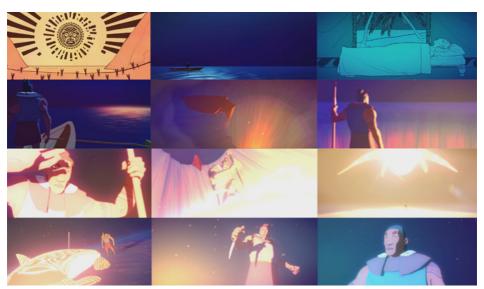


#### Secteur d'activité

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.





évin Rose - 3º année Dessin 3D

# Métiers de la 3D

#### Le dessin en trois dimensions

La pratique du dessin tridimensionnel remonte au 15e 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 21e 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.

#### **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 modeleur 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 enseigants

- > Christophe Brugal
- > Etienne Chatry
- › David Cros
- › David Di Giacomo
- Océane ForêtRalph Lemaistre
- Kaipn Lemaistre
  Cédric Lenhardt
- Laura Mercadal
- > Cécile Piolot
- > Mathieu Renoux
- > Florian Thomasset

# L'École Émile Cohl

Préparez-vous aux métiers du dessin dans une école d'art parmi les plus réputées.

Depuis bientôt 40 ans, l'École Émile Cohl organise des formations post-bac où sont enseignés le cinéma d'animation, l'illustration, la bande dessinée, le jeu vidéo et l'infographie 2D-3D.

Les jeunes diplômés mènent ensuite une carrière d'artisteauteur ou rejoignent les entreprises des industries de l'image partenaires de nos journées de recrutement : Arkane Studios, Dargaud, Dupuis, Glénat, Milan, Cube Creative, Folimage, Framestore, France Télévisions, Ubisoft, Xilam...





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

lesmetiersdudessin fr

# Journée de recrutement

Dès 2000, l'École Émile Cohl a mis en place une grande rencontre de ses étudiants en fin d'études avec les entreprises de l'édition, du cinéma d'animation, du jeu vidéo et de la communication visuelle.

Preuve de son succès, l'école accueille chaque année de nouvelles entreprise et accroît le nombre de ses partenaires.

La journée de recrutement a lieu une fois par an, mais en réalité les Cohliens bénéficient deux fois de cet événement au cours de leurs études : l'année de leur stage de fin d'études, puis juste après la soutenance de leur diplôme.

#### Quelques chiffres:

- près de 70 entreprises chaque année pour 80 diplômables, en 5° année, et 20 en 3° année Dessin 3D
- un millier de rendez-vous
- de 15 à 20% de recrutements à court ou moyen terme
- 80% de contacts générateurs d'activités professionnelles salariées ou freelance

## Quelques entreprises partenaires du Job Dating

- › Agence Cumulus
- > Artefacts studio
- > Asobo 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
- > In Efecto
- › Kiupe
- > LITTLE URBAN
- > MAC GUFF LIGNE
- > MANGO JEUNESSE
- > MYSTERY FX
- > Остоко
- > RAGEOT EDITEUR
- > Rue de Sèvres
- > SUPAMONKS
- > TEAMTO
- > UBISOFT
- > UMEDIA
- > XILAM ANIMATION

# Succès

#### **Quentin Reubrecht**

A 32 ans, il est déjà un storyboarder de grande expérience, aussi à l'aise en séries TV qu'en films d'auteurs. Depuis sa sortie de l'école, Quentin Reubrecht passe d'un proiet à l'autre avec une facilité déconcertante. Juin 2015 : il est tout juste diplômé quand Xilam Animation le prend à l'essai comme assistant storyboarder puis storyboarder - sur son premier long métrage, J'ai perdu mon corps, de Jérémy Clapin. Le film remporte une pluie de récompenses en 2019 à Cannes, Annecy, puis à la cérémonie des César et aux Annie Awards 2020.

Entretemps, Quentin a participé à la série jeunesse *Kaeloo* chez Cube Creative : il s'occupe des épisodes des saisons 3, en 2016, et 4, en 2018. En 2019, il revient au film d'auteur. Chez Folivari, le voici engagé sur l'adaptation du *Sommet des Dieux* de Jiro Taniguchi par le réalisateur Patrick Imbert. C'est encore une fois une réussite : le film sera notamment consacré meilleur long métrage d'animation aux César 2022.

Fin 2020, il change encore une fois de registre. Fortiche Production l'intègre dans son équipe pour la saison 2 d'Arcane diffusée sur Netflix, série inspirée du jeu vidéo League of Legends. Quentin est nommé chef storyboarder: tous les iours en contact avec les réalisateurs. Arnaud Delord et Pascal Charrue, il supervise le travail de plusieurs storyboarders. « Le moment venu », confie-t-il, « i'ai l'intention de devenir à mon tour réalisateur ». En attendant, son expertise profite aux Cohliens d'Angoulême : Quentin anime pour eux des cours de storyboard.

## Eglantine Ceuleumans

Eglantine Ceulemans (promotion 2012) pratique avec délectation l'illustration de romans jeunesse nourris d'intrigues pétillantes ou loufoques, dont elle renforce le charme par ses dessins à l'aquarelle.

En 2012, son premier contrat lui arrive par l'intermédiaire de l'école : un documentaire d'Hubert Reeves et Anna Alte. L'Univers, ce qu'on ne sait pas encore (Le Pommier, 2013). Puis elle se fait ensuite connaître des éditeurs en France et en Angleterre. Près de Londres, l'agence Plum Pudding la lance sur deux séries de romans jeunesse: Les Aventures de Pug (Bloomsbury publishing, 2016), de Laura James, et Marge in charge (Harper Collins), écrite par l'actrice australienne Isla Fisher. Deux succès de libraire.

Un troisième éditeur, Hooder Children's books, lui confiera ensuite des adaptations des romans sentimentaux de Jane Austen, dès 2019.

En France, elle illustre chez Flammarion Les Trois petits chats (2014), d'Anne Fronsacq, puis la série Au Secours! d'Alice Brière-Haquet, de 2015 à 2017. Magnard lui confie la série Lasco de la Grotte, de Sandrine Beau, tandis que Sarbacane l'engage pour Carambol'Ange, de Clémentine Beauvais (prix Enfantaisie en 2016).

Elle signe aussi chez Little Urban les albums humoristiques de Fanny Joly, Les Couzz, et lance sa propre série, Maverick, une suite d'aventures à hauteur d'enfants qui vivent dans une ville magique. Eglantine s'est attelée aussi à ses premières BD. Chez Bayard, elle vient de dessiner L'Espionne, de Marie-Aude Murail (prix Hans Christian Andersen 2022).

### **Anaïs Dusautois**

Entrée en tant qu'animatrice chez Ubisoft aussitôt après ses études, Anaïs Dusautois (promotion 2010) est aujourd'hui lead animatrice du studio de Montpellier. Elle ne se destinait pourtant pas spécialement au secteur du jeu vidéo : « J'avais surtout une grande appétence pour la narration », raconte Anaïs. « Ce qui m'intéresse avant tout, c'est de raconter des histoires. A l'école, j'avais choisi la spécialisation de cinéma d'animation pour travailler sur tous les aspects d'un projet, depuis l'écriture du scénario jusqu'à la réalisation finale ».

Elle est d'abord engagée pour Rayman Origins (2011), dont le rendu 2D et très cartoon colle très bien à son domaine de connaissances. Durant huit ans, elle sera une pure animatrice de de cinématique, ces séquences animées prévues pour toutes les phases durant lesquelles le joueur n'a pas la main sur le jeu.

Elle évolue vers la coordination de projet et devient lead animatrice : « J'organise le travail des animateurs », explique-t-elle. « J'établis le plan de staffing, prépare le planning des tâches, suis le bon déroulement, l'avancée du travail des animateurs, et j'interviens en soutien de l'équipe, sur plusieurs productions en parallèle. Je suis une facilitatrice de production : je me rends utile au projet en n'oubliant jamais que les animateurs me sont indispensables ». Anaïs compte plus d'une dizaine de licences de jeux à son actif, dont les titres ne vous seront sans doute pas inconnus: Rayman Origins, donc, mais aussi Lapins Crétins. Assassin's Creed, Ghost Recon ou encore Far Cry.



#### 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

SIRET 329 680 938 000 43

Code NAF 8559 B

www.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 le diplôme visé de Dessinateur Praticien niveau 6 par le ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche (arrêté du 24 juin 2020, paru au BO n°29 du 16 juillet 2020) et les titres de Dessinateur 3D niveau 6 (RNCP34591) et de Concepteur artistique - Réalisateur de jeu vidéo niveau 7 (RNCP35283), enregistrés au Répertoire national des certifications professionnelles par France Compétences.

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 la spécialisation en jeu vidéo.

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.

Cours du soir, formations de loisirs et d'initiation

#### 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 : alumni.cohl.fr

#### Réseaux sociaux

















Design graphique

Manon Molesti

Rédaction

Laurent Poillot

Copyright

École Émile Cohl - 2023 Tous droits réservés Reproduction interdite





www.cohl.fr

illustration : Giancarlo Pirelli